



Meu Diário de Bordo:

Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC

Beatriz Amaral de Queiroz

Beatriz Amaral de Queiroz



Meu Diário de Bordo:

Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Design da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial à obtenção do título
de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Alécia Carvalho Brasil

Fortaleza
2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- Q42m Queiroz, Beatriz.
Meu Diário de Bordo : Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC / Beatriz
Queiroz. – 2019.
94 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia,
Curso de Design, Fortaleza, 2019.
Orientação: Profª. Dra. Aléxia Carvalho Brasil.
1. Design Editorial. 2. Livro-objeto. 3. Arte-educação. 4. Museu. I. Título.

CDD 658.575

Aprovada em: ____/____/____

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Aléxia Carvalho Brasil

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Aléxia Carvalho Brasil (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Me. Lia Alcântara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Me. Graciele Karine Siqueira
Diretora do Museu de Arte da UFC



Agradecimentos

Agradeço a todos que estiveram à bordo comigo nessa grande aventura. Principalmente quem esteve comigo desde o início: minha mãe e minha irmã. Mãe, obrigada por ter acreditado sempre no meu potencial, em sempre priorizar a minha educação e a cada sacrifício feito por mim e pela minha irmã, se hoje estou próximo a me formar na Universidade Federal do Ceará, esse mérito é mais seu do que meu.

À minha querida irmã, que é minha melhor amiga, que sempre me aconselhou e esteve comigo em todos os momentos, Minha eterna gratidão a ti, Bruna.

Às minhas amigas que estiveram à bordo comigo durante toda essa trajetória da faculdade, que foram um dos melhores presentes que a UFC me deu: Luana, Alanne e Suelen.

À professora Aléxia com toda sua paciência e compreensão me acompanhou e me orientou durante o TCC.

Ao professor Pedro Eymar que me apresentou ao MAUC, sendo responsável por despertar toda a minha paixão e admiração por esse lugar.

Ao meu companheiro Adeil, por ser meu ombro amigo, por me ajudar e me incentivar a ser alguém sempre melhor.

Aos meus incríveis gestores, André e Renata, por tamanha compreensão, que me apoiaram nesse momento final, cedendo parte do meu tempo na Kanguru para eu me dedicar exclusivamente a faculdade.

À querida Larissa, e as crianças do Projeto Aurora, que me ajudaram na verificação do Meu Diário de Bordo.

À professora Lia e à diretora do MAUC, Graciele, que atenderam o convite de compor a banca.

Que esse seja só o início de uma grande trajetória.
Vamos adiante, todos à bordo!



Resumo

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um livro-objeto para auxiliar as mediações das crianças que visitam o Museu de Arte da UFC.

Por meio de acompanhamentos das mediações do MAUC, de levantamentos teóricos e do estudo da metodologia científica de Robert Ott: Imagem Watching, a pesquisa destaca a importância de um material que facilite a mediação e o trabalho do educador no museu.

O projeto abrange o estudo multidisciplinar da arte-educação e do design editorial, com a finalidade de realizar e verificar um protótipo final do livro-objeto para o museu.

Palavras-chave: design editorial, livro-objeto, arte-educação, museu.



Abstract

This work presents the development of an book-object to assist the mediations of children visiting the Museu de Arte da UFC. Through follow-up of MAUC mediations, theoretical surveys and the study of Robert Ott's scientific methodology: Imagem Watching, the research evidence the importance of a material that facilitates the mediation and the educator's work in the museum. The project encompasses the multidisciplinary study of art education and editorial design, with the purpose of making and verifying a final prototype of the book-object for the museum

Keywords: editorial design, book-object, art education, museum.

Lista de Figuras

- 19 Figura 01 - Mouseion de Alexandria
- 23 Figura 02 - Martins Filho por Oswaldo Teixeira
- 26 Figura 03 - Fachada Museu de Arte da UFC
- 27 Figura 04 - Sala Os Fundadores
- 27 Figura 05 - Sala Arte Cearense
- 27 Figura 06 - Sala Arte Estrangeira
- 27 Figura 07 - Sala Cultura Popular
- 28 Figura 08 - Sala Chico da Silva
- 28 Figura 09 - Antônio Bandeira
- 28 Figura 10 - Sala Aldemir Martins
- 28 Figura 11 - Sala Raimundo Cela
- 28 Figura 12 - Sala Descartes Gadelha
- 35 Figura 13 - Códex Ancestral
- 36 Figura 14 - A Bíblia de Gutenberg
- 43 Figura 15 - Metodologia de Munari
- 45 Figura 16 - Livro Color Your World
- 45 Figura 17 - Capa do Livro Museu Diocesano Barbastro-Monzón
- 46 Figura 18 - Apresentação do Livro Museu Diocesano Barbastro-Monzón
- 46 Figura 19 - Atividades do Livro Museu Diocesano Barbastro-Monzón
- 47 Figura 20 - Museum Kid Kit
- 48 Figura 21 - Notas de Viagem - Museu de Calatia

- 48 Figura 22 - Caderno Infantil para uma Viagem a Museus
- 52 Figura 23 - Metodologia Image Watching - Digrama para o livro-objeto
- 53 Figura 24 - Brainstorming Livro Objeto para o MAUC
- 54 Figura 25 - Estrutura do Roteiro: Diário de Bordo
- 55 Figura 26 - Livro Acordeão
- 56 Figura 27 - Aproveitamento para formato acordeão no papel DIN
- 56 Figura 28 - Aproveitamento para formato acordeão no papel BB
- 57 Figura 29 - Storyboard Meu Diário de Bordo 1
- 58 Figura 29 - Storyboard Meu Diário de Bordo 2
- 59 Figura 31 - Diagramação Diário de Bordo Parte 1: Apresentação
- 59 Figura 32 - Diagramação Diário de Bordo Parte 1: Cultura Popular
- 59 Figura 33 - Diagramação Diário de Bordo Parte 2: Chico da Silva
- 59 Figura 34 - Diagramação Diário de Bordo Parte 2: Antônio Bandeira
- 60 Figura 35 - Diagramação Atividades: Diário de Bordo Parte 1 e 2
- 60 Figura 36 - Diagramação Atividades: Diário de Bordo Parte 1 e 2
- 60 Figura 37 - Ilustração representando os Gatos de Aldemir Martins. Em guache e Lápis de Cor
- 61 Figura 38 - Ilustrações para o Diário de Bordo Parte 1. Utilizando E.V.A e Guache
- 61 Figura 39 - Ilustração representando o Barco de Raimundo Cela. Em guache e Lápis de Cor
- 62 Figura 40 - Principais Caracteres - Behind Blue Eyes
- 62 Figura 41 - Principais Caracteres - Banda
- 65 Figura 42 - Pop-up: V-folds
- 65 Figura 43 - Pop-up: Pull-strip (flaps 1)
- 65 Figura 44 - Pop-up: Pull-strip (flaps 1)
- 65 Figura 45 - Pop-up: Pull-strip (flaps 2)
- 65 Figura 46 - Pop-up: Pull-strip (flaps 2)

- 66 Figura 47 - Pop-up: Pull-strip (flaps 3)
- 66 Figura 48 - Pop-up: Pull-strip (flaps 3)
- 66 Figura 49 - Pop-up: Pull-strip (hubs and pivots)
- 66 Figura 50 - Pop-up: Pull-strip (hubs and pivots)
- 66 Figura 51 - Pop-up: Abas
- 66 Figura 52 - Pop-up: Abas
- 66 Figura 53 - Pop-up: Slot-guided
- 66 Figura 54 - Pop-up: Slot-guided
- 67 Figura 55 - Pop-up: Pull tab
- 67 Figura 56 - Pop-up: Pull tab
- 67 Figura 57 - Pop-up: Dissolve Type
- 67 Figura 58 - Pop-up: Dissolve Type
- 67 Figura 59 - Pop-up: Moving Circular
- 67 Figura 60 - Pop-up: Moving Circular
- 67 Figura 61 - Pop-up: Floating Planes
- 67 Figura 62 - Pop-up: Floating Planes
- 68 Figura 63 - Pop-up: Abas mágicas
- 68 Figura 63 - Pop-up: Abas mágicas
- 69 Figura 65 - Capa: O Meu Diário de Bordo 1
- 70 Figura 66 - Capa: O Meu Diário de Bordo 2
- 70 Figura 67 - Contracapa: O Meu Diário de Bordo 1 e 2
- 71 Figura 68 - Apresentação: O Meu Diário de Bordo 2
- 71 Figura 68 - Regras: O Meu Diário de Bordo 2
- 72 Figura 69 - Capítulo Cultura Popular
- 72 Figura 70 - Capítulo Chico da Silva e Antônio Bandeira

- 72 Figura 71 - Capítulo Chico da Silva e Antônio Bandeira
- 73 Figura 72 - Atividade Cultura Popular
- 73 Figura 73 - Atividade Arte Estrangeira e Descartes Gadelha
- 73 Figura 74 - Atividade Arte Estrangeira e Descartes Gadelha
- 75 Figura 75 - Crianças do Projeto Aurora na sala Chico da Silva
- 75 Figura 76 - Crianças do Projeto Aurora na sala Chico da Silva
- 76 Figura 77 - Elias com o diário de bordo, na sala de Aldemir Martins
- 77 Figura 78 - Laura, Elias e Eliza analisando o quadro Cidade em Festa de Antônio Bandeira
- 78 Figura 79 - Laura e Emanuel na sala de Raimundo Cela
- 78 Figura 80 - Laura e Emanuel na sala de Raimundo Cela
- 79 Figura 81 - Emanuel e Elias na sala de Descartes Gadelha
- 79 Figura 82 - Emanuel e Elias na sala de Descartes Gadelha
- 80 Figura 83 - Crianças desenhando no diário de bordo. Desenhos feitos
- 80 Figura 84 - Crianças desenhando no diário de bordo. Desenhos feitos



Sumário

14 1 INTRODUÇÃO

16 1.1 Objetivos

17 1.2 Justificativa

18 2 FUNDAMENTAÇÃO

18 2.1 O Museu

22 2.2 O MAUC

26 2.3 MAUC e sua Estrutura

27 2.3.1 Sala Os Fundadores

27 2.3.2 Sala Arte Cearense

27 2.3.3 Sala Arte Estrangeira

27 2.3.4 Sala Cultura Popular

28 2.3.5 Sala Chico da Silva

28 2.3.6 Sala Aldemir Martins

28 2.3.6 Sala Antônio Bandeira

28 2.3.7 Sala Raimundo Cela

28 2.3.8 Sala Descartes Gadelha

29 2.3.9 Demais Espaços

29 2.4 MAUC e Mediações

30 2.5 Arte-Educação

34 2.6 O Livro

34 2.6.1 Conceito

34	2.6.2 História	34
37	2.7 Livro Infantil	37
39	2.8 O Livro-Objeto	39

42 3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

42	3.1 Metodologia	
44	3.2 Definição e Componentes do Problema	
44	3.3 Coleta de Dados	
49	3.3.1 <i>Análise de livros-objeto</i>	
49	3.3.2 <i>Acompanhamento das mediações no Museu de Arte da UFC</i>	
50	3.3.3 <i>Entrevista com mediador do MAUC</i>	
51	3.4 Análise dos Dados	
53	3.5 Criatividade	
53	3.5.1 <i>Brainstorming e Roteiro</i>	
55	3.5.2 <i>Formato e Diagramação</i>	
57	3.5.3 <i>GRID</i>	57
57	3.5.4 <i>Diagrama Esquemático (Storyboard)</i>	
58	3.5.5 <i>Diagramação do Layout</i>	58
60	3.5.6 <i>Ilustrações</i>	60
61	3.5.7 <i>Tipografia</i>	61

63 4 MATERIAIS E TECNOLOGIAS 63

63	4.1 Escolha do Suporte	
64	4.2 Impressão	
65	4.3 Engenharia do Papel	
68	4.4 Acabamento	

69 5 EXPERIMENTAÇÃO E MODELOS

69	5.1 Criação da Capa e Contracapa	
71	5.2 Apresentação e Regras	
72	5.3 Miolo Parte Teórica	
73	5.4 Miolo Atividades	

74 6 VERIFICAÇÃO E DESENHO FINAL

74	6.1 Apresentação do Protótipo para o Público-alvo	
----	---	--

82 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

84 REFERÊNCIAS

88 ANEXOS



01

Introdução

Este trabalho tem como principal objetivo mostrar como o design pode auxiliar na mediação das crianças no Museu de Arte da UFC.

O Museu de Arte da UFC foi fundado em 1961 pelo primeiro reitor da Universidade Federal do Ceará, Antônio Martins Filho, o MAUC preserva e difunde a cultura artística regional e conta com nove salas de longa duração: Aldemir Martins, Antônio Bandeira, Chico da Silva, Descartes Gadelha e Raimundo Cela. E também com as salas dos Fundadores, da Arte Cearense, da Arte Estrangeira e da Cultura Popular.

O MAUC é aberto ao público e recebe visitas agendadas e individuais frequentemente. Os grupos agendados, geralmente, são estudantes do ensino infantil a universitários e grupos com algum vínculo artístico. Porém, na maioria das vezes, os educadores responsáveis pelas equipes que visitam o museu não possuem conhecimento necessário sobre o MAUC e não dispõem de um plano guia para conduzir os demais integrantes da equipe. (MAUC).

Sabe-se, que um dos grandes desafios dos museus é se tornar atrativo para novos públicos e ser apropriado pela população, o que não é diferente no Museu de Arte da UFC. Segundo

Silva (2008), são nos museus que o aluno tem a chance não apenas de conhecer a obra de arte, mas também de se inserir como público. Além disso, com a aproximação do estudante a esse espaço, cria-se um hábito de visitas para o futuro. Com base nisso, avalia-se a importância que é preservar as primeiras experiências dos alunos com o museu e a mediação é um ponto forte a ser trabalhado.

Convém ressaltar que o interesse do tema desse projeto, se formou enquanto bolsista no MAUC, onde nesse período foram criadas estratégias que oferecessem uma nova experiência a quem visitava o museu. Houve um estudo do acervo e dos percursos que eram realizados no MAUC, apresentando como resultado final a criação de rodapés, que se diferenciam em cada sala.

Essa experiência como bolsista possibilitou ampliar os horizontes sobre a arte-educação, as mediações no museu e como as crianças olham as imagens artísticas, visto que são nas visitas com os alunos da educação infantil que surgem comentários mais curiosos. Observa-se que as

obras de artes são vistas de um modo diferenciado pelas crianças, por isso deve-se trabalhar de uma maneira mais específica com esse público, sabendo que os museus são lugares que propiciam conhecimento e contribuem para o seu aprendizado. É válido construir uma alternativa que melhore essa experiência do museu com os crianças, que, na maioria das vezes, é a sua primeira visita.

Para Dewey, experiência é um todo integrado que se organiza quando alguém enfrenta uma situação nova. Os hábitos que constituem o eu em interação com o meio ambiente são organizados em uma nova configuração ou um novo todo.

(BARBOSA, 2001, p. 157)

Reunir o conteúdo do Museu de Arte da UFC em um material gráfico, possibilita uma experiência mais agradável na mediação, entretanto, cabe ao designer trabalhar esse material gráfico de acordo com as necessidades da arte-educação para as crianças. Um livro interativo infantil mostra-se como uma alternativa para essa solução, pois representa um importante instrumento de aprendizagem.

Segundo Lins (2003), os livros em geral são produtos de comunicação de uma sociedade plural que encontram diversas formas e suportes para se expressar. Os livros que possuem elementos diferenciados, que oferecem uma nova experiência para o usuário, sobressaem entre os demais livros existentes. Munari (1998) constatou que o público infantil interage com o livro como um objeto a ser apalpado, sentido e manuseado. A partir disso, o autor verifica que o livro pode oferecer além da linguagem visual, como também outros elementos: texturas, cores, formatos, recursos sonoros e olfativos.

O acervo diversificado do MAUC, com suas distintas artes, técnicas e expressões, oferece aos visitantes uma abundante experiência. Para transformar esse momento em um único material gráfico, escolheu desenvolver um livro-objeto, que definido por Paiva (2010), é um livro que estabelece uma nova emoção no leitor, informando, estimulando, intrigando, comovento e entretendo. Sendo assim, o livro possibilitará o máximo da essência dessa experiência do museu, levando em consideração os padrões estéticos e lúdicos.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um livro-objeto para auxiliar na mediação das crianças que visitam o MAUC.

1.1.2 Objetivos Específicos

1. Conhecer as questões fundamentais de museu, arte-educação e livro-objeto.
2. Buscar quais os principais pontos a serem abordados na mediação do Museu de Arte da UFC para crianças.
3. Mostrar o design como uma ferramenta que possa auxiliar na mediação do museu.

1.2 Justificativa

O Museu de Arte da UFC possui um rico acervo, no qual difunde a cultura artística, diante disso, é importante a captação de um público mais presente, que veja o museu além de uma vitrine que expõe artistas, e sim como um espaço de educação e novas descobertas.

O museu tem como intenção voltar-se o máximo possível à preservação dos objetos, os quais não serão apenas tomados em seu aspecto físico e sim tratados enquanto objetos de estudo e ensinamentos. Da minha parte, arrisco a pensar que quanto menos os museus e as galerias se submeterem aos propósitos da educação, mais perder-se-ão como instituições sonolentas e inúteis.

(Cole, 1853, apud Barbosa, 1997, p. 115)

É válido destacar que o MAUC dispõe do propósito da educação, proporcionando uma ampla grade de atividades educativas para todo o público. Assim, o design entra como um meio de auxiliar esse propósito. E o estudo presente, visa ter como o público-alvo o infantil que visita o

museu, visto que é importante possibilitar uma primeira experiência positiva no museu, já articulando que eles poderão ser potenciais públicos frequentes do MAUC.

O livro-objeto, diante de suas características, segundo Paiva (2010), é um livro que pretende a participação e não o exílio do leitor, com experimentação de conteúdos, formas, funções, abrindo espaço para a poética da imagem, é a solução mais pertinente para as mediações das crianças que visitam o Museu de Arte da UFC.



02

Fundamentação

Conhecer o ambiente onde se aplica o projeto é o ponto inicial para o desenvolvimento da fundamentação teórica. O que leva o MAUC ser considerado um museu, qual sua história e como funcionam suas mediações para as crianças, são tópicos considerados importantes. Além disso, o livro-objeto, que é solução do problema desse estudo, será abordado também no capítulo a seguir.

2.1 O MUSEU

A origem da palavra museu surgiu na Grécia antiga, o mouseion, ou casa das musas. As musas eram as filhas de Zeus com Mnemosine, a divindade da memória, e eram donas da memória absoluta, imaginação criativa e previsões. O local era um templo onde a mente repousava e o pensamento profundo e criativo poderia se dedicar totalmente às artes e às ciências. As obras de artes existentes no mouseion eram expostas mais para agradar as divindades e não para serem contempladas pelo homem. (SUANO, 1986)

Foi no século II antes de Cristo que a Alexandria formou seu grande mouseion, onde tinha o objetivo de discutir e ensinar todo o saber existente no templo. Encontrava-se no mouseion da Alexandria os mais diversos objetos, entre eles, estátuas, obras de arte, instrumentos cirúrgicos, astronômicos, pêlos de animais raros, etc. No local havia também biblioteca, anfiteatro, observatório, salas de trabalho, refeitório, jardim botânico e zoológico. Em seguida, o mouseion

adquiriu a característica de armazenamento e coleções de temas variados.

Assim, com o correr do tempo, a ideia de compilação exhaustiva, quase completa, sobre um tema ficou ligada à palavra "museu", dispensando mesmo as instalações físicas. Ou seja, compilações sobre diversos temas eram publicados com o nome de "museu".

(SUANO, 1986, p. 11)



Figura 01 - Mouseion de Alexandria
Fonte: crystalinks.com

Segundo Mendes José Amado (1999), foi da necessidade do homem de colecionar objetos que surgiu o nascimento do museu. Esse ato pode vir do intuito de querer compreender um mundo, de querer fazer parte dele, ou então dominá-lo. Por esse motivo, a coleção retrata a realidade e a história de uma parte do mundo e do homem. Assim como também afirma Luis Afonso Fernandez:

A história e a evolução do museu estão intimamente ligadas à própria história humana. Especialmente a necessidade que o homem de todos os tempos, culturas e lugares tem sentido de colecionar os mais diversos objetos e de os preservar para o futuro. Esta constante produziu, após mil anos de gestação, o nascimento do museu, que explica setores importantes dessa evolução humana em múltiplas facetas do seu desenvolvimento cultural, técnico e científico. Uma instituição que completa o processo histórico geral da humanidade, fornecendo-lhe elementos diferentes dos expressos pela história escrita.

(FERNANDEZ, 1993, apud MENDES, 1999, p. 670).

Com as grandes descobertas do Novo Mundo¹ durante os séculos XVI, XVII e XVIII, os museus se propagaram na Europa. Mas, também, foram nos séculos XV e XVI que novas obras de artes, como as pinturas, esculturas e arquitetura, proliferaram. Famosos artistas contemporâneos eram financiados pelos príncipes das casas europeias, como símbolo do poderio econômico das famílias principescas. Entre os artistas financiados estão, Botticelli, Leonardo da Vinci, Michelangelo, Rafael, Cellini, Palladio. Foram por meio dessas coleções do Renascimento que surgiu a instituição museu que conhecemos hoje. (SUANO, 1986)

Segundo Suano (1986), foi apenas no final do século XVIII que a política educacional dos museus apareceu, isso por consequência do movimento revolucionário iluminista, que tinha o objetivo de educar o maior número possível de pessoas, de todas as classes da sociedade. Antes, apenas grupos restritos dos palácios, estudiosos e artistas tinham acesso às galerias, aos “gabinetes”, aos “guardarobas” e mesmo museus como eram chamados. Assim, novos museus ao longo dos

séculos XVIII e XIX, foram criados, com a nova política de democratização da educação, como afirma Mendes José (1999):

Nos finais do século XVIII e ao longo do século XIX, à medida que novos museus criaram, também novas coleções foram sendo incorporadas, muitas das quais compostas por objetos e materiais exóticos, remetidos para a Europa pelas administrações coloniais. Pelo menos teoricamente, defendia-se a ideia de que a educação, outrora apenas acessível a um grupo restrito de pessoas, se devia tornar acessível a toda a gente. Tratava-se, afinal, de concretizar a filosofia educativa herdada do iluminismo, muito em voga no século XVIII.

(MENDES, 1999, p. 670).

A grande proliferação dos museus ocasionou problemas no início do século XX. Do acontecimento conhecido como museomania, criou-se, então, uma Associação de Museus inglesa, hoje internacional, a ICOM (International Council of Museums), que tinham objetivos estatutários para solucionar a problemática, sendo alguns:

¹Quando Cristóvão Colombo descobriu a América, abrindo aos impérios espanhol e português a conquista do novo mundo, seguidos por outros colonizadores europeus.

- Meios para realizar intercâmbios de duplicatas e espécimes extras;
- Esquema para fornecimento de etiquetas, legendas, ilustrações, informações;
- Plano uniforme para organizar coleções de história natural;
- Melhoria da regulamentação de uso dos museus e bibliotecas;
- Indexação do acervo dos museus;
- Ação coordenada para obter fundos do governo, além de doações, empréstimos, etc.
- Publicação de revista periódica sobre assuntos de museu.

Segundo Suano (1986), durante o início do século XX, o museu estagnou. E foi apenas nos anos de 1960 que aconteceram movimentos para dinamizar os museus, produzindo mudanças nas estruturas culturais, que aproximava o museu à universidade. Essas mudanças atingiram a cidade, como melhorias de condições de vivência, circulação e lazer, sendo eficazes até hoje na preservação do patrimônio cultural.

Atualmente, o Conselho Internacional de Museus (ICOM, 2015), define o museu da seguinte forma:

“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.”

Já no Brasil, o Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional (IPHAN), o Ministério da Cultura (MinC) e o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) (2005) estabeleceram a seguinte definição de museu:

“O museu é uma instituição com personalidade jurídica própria ou vinculada a outra instituição com personalidade jurídica, aberta ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento e que apresenta as seguintes características:

- I - o trabalho permanente com o patrimônio cultural, em suas diversas manifestações;
- II - a presença de acervos e exposições colocados

a serviço da sociedade com o objetivo de propiciar a ampliação do campo de possibilidades de construção identitária, a percepção crítica da realidade, a produção de conhecimentos e oportunidades de lazer;

III - A utilização do patrimônio cultural como recurso educacional, turístico e de inclusão social;

IV - a vocação para a comunicação, a exposição, a documentação, a investigação, a interpretação e a preservação de bens culturais em suas diversas manifestações;

V - a democratização do acesso, uso e produção de bens culturais para a promoção da dignidade da pessoa humana;

VI - a constituição de espaços democráticos e diversificados de relação e mediação cultural, sejam eles físicos ou virtuais.

Sendo assim, são considerados museus, independentemente de sua denominação, as instituições ou processos museológicos que apresentem as características acima indicadas e cumpram as funções museológicas.

Como presente nas definições nacionais e internacionais, o museu é um local em que tem a finalidade de conservar e expor objetos, sejam eles materiais ou imateriais, e possui a educação como uma de suas principais funções no processo de divulgação da produção cultural da humanidade.

2.2 O MAUC

O Museu de Arte da UFC, surgiu do desejo do primeiro reitor da universidade, Antônio Martins Filho, de fortalecer a identidade cultural regional por meio da arte. Nas décadas de 40 e 50, Antônio Martins Filho, teve a oportunidade de conhecer importantes museus da Europa, e que futuramente iriam aflorar sua vontade de construir um museu no seu reitorado na UFC.

“Alguns anos depois (depois de retornar à Europa, em 1952), já no exercício da Reitoria da Universidade do Ceará, passei a considerar a importância dos museus e sua alta significação na sedimentação da cultura de um povo.

Compreendi, igualmente, que teria tido maior rendimento nas minhas esporádicas visitas aos museus da Europa, se estivesse mais familiarizado com o mundo maravilhoso das artes plásticas.”

(Antônio Martins Filho)



Figura 2 -
Martins Filho por
Oswaldo Teixeira
Fonte: MAUC

Antônio Martins Filho possuía uma forte ligação com os artistas cearenses, resultando na fundação de grupos, como o Grupo Clã: Cooperativa de Literatura e Arte ou Clube de Literatura e Arte, em 1942 ao lado de escritores e jornalistas. Na colaboração e participação da Sociedade Cearense de Artes Plásticas - SCAP. E também na criação de um foyer de atividades para atrair os artistas plásticos cearenses para a órbita da Universidade, ajudando-os nas condições materiais para produção e para a exposição das suas obras. (Neto, 2004)

Visto o seu interesse nas Artes, o reitor Antônio Martins Filho decidiu que a Universidade precisava de um museu de arte que fosse capaz de preservar o patrimônio cultural da Região e que incentivasse o desenvolvimento das artes plásticas. Juntamente com a artista plástica, Heloísa Juaçaba, e com os pintores Zenon Barreto e Antônio Bandeira, Martins Filho discutiu a ideia de pró-fundação do Museu de Arte da Universidade, o que não foi fácil destinar verbas para o devido projeto (Neto, 2004).

Havia muita resistência, sob o pretexto de que as escolas e faculdades ainda não se achavam devidamente equipadas e que os institutos de pesquisa estavam surgindo com muita velocidade, reclamando recursos avultados para que pudessem ser devidamente estruturados.

(Martins Filho apud Neto, 2004)

Foi destinado a Floriano Teixeira a responsabilidade de pesquisador, onde ele realizou viagens aos estados vizinhos e também às cidades de Juazeiro do Norte e Canindé. Aos poucos, ex-votos, peças de arte sacra e telas de artistas plásticos do Ceará, foram sendo adquiridas. No ano de 1960, Martins Filho, concedeu um dos imóveis próximos à Reitoria para a sede do Museu, sendo então, no ano seguinte, inaugurado no dia 25 de junho de 1961, o Museu de Arte da UFC (MAUC).

Desde que compôs seu acervo inicial, com base em algumas dezenas de obras de artistas cearenses e peças de arte popular, recolhidas por Floriano Teixeira em suas andanças pelo Nordeste, as coleções do Museu de Arte da UFC foram sendo enriquecidas com o passar dos anos, através de

aquisições frequentes, orientadas sempre por rígidos padrões. [...] Algumas coleções, ou determinadas peças isoladamente, constituem-se em patrimônio de inestimável valor para a Universidade e toda a comunidade cearense, como é o caso do acervo de cultura popular, com excelentes trabalhos em barro e madeira e uma das mais ricas e variadas coleções de xilogravuras de todas as regiões do País.

(Neto, p. 104, 2004)

Após 4 anos a inauguração, um novo espaço físico foi concebido para acomodar o Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará, dado que o local anterior não conseguiu acomodar o grande crescimento do museu, que agora era prestígio nacional e internacional. Em 24 de junho de 1965, iniciou-se a nova fase do MAUC, de sua moderna sede, onde encontra-se atualmente. Para inauguração montou-se importantes exposições de pintores cearenses e arte popular do Nordeste brasileiro.

O Reitor Martins Filho manteve uma relação com os artistas, principalmente os da Sociedade

Cearense de Artes Plásticas - SCAP, sendo possível então, a aquisição de grandes coleções, como a de Raimundo Cela, Antônio Bandeira, Chico da Silva, Sérvulo Esmeraldo, Barrica, Arte Popular. E que futuramente, algum desses artistas ganharam salas especiais no MAUC.

Na década de 70, Martins Filho deixou seu cargo de Reitor, passando a ter apenas interferência indireta no Museu, como consequência, houve uma redução de aquisição de obras de arte. Entretanto, Aldemir Martins e Nilo Firmeza doaram suas obras e coleções particulares ao MAUC. Obras de autores nacionais, como Carybé, Carlos Bastos e Jenner Augusto, também foram doadas nesse período.

Como de esperar, a educação e a cultura mantiveram um vínculo, e foi com o passar dos anos, que as obras de artes do museu passaram a ter relação direta com a produção de conhecimento institucionais em diversos campos da universidade, como a antropologia, semiótica, literatura e história. (Neto, 2004)

Assim como educação e cultura, no terreno das práticas, são indissociáveis, assim também não se pode alijar a memória da ação educativa. Essa observação favorece o entendimento da seguinte obviedade: nem a educação é exclusividade das instituições de ensino, nem a memória é exclusividade das denominadas instituições de memória”
(CHAGAS, 2002, p. 52).

Desta forma, afirma Mário Chagas (2002), sobre a forte ligação Museu e Educação. E foi com essa interferência positiva do MAUC na produção dos trabalhos acadêmicos, que gerou um aumento de doações de obras para o acervo do museu nos últimos anos.

No momento, o museu de arte da universidade do Ceará possui um acervo de 7.000 obras, dentre elas, coleções de Arte Popular (matrizes e estampas de xilogravuras, esculturas em cerâmica e madeira, ex-votos) e Artes Plásticas (pinturas, guaches, aquarelas, gravuras, desenhos, esculturas). E até hoje preserva e difunde a cultura artística, atuando como uma ponte entre a obra de arte e o público.

2.3 MAUC E SUA ESTRUTURA

O MAUC possui ambientes destinados às exposições de longa duração e temporárias. Sendo as salas longa duração:

Os Fundadores;
Arte Cearense;
Arte Estrangeiras;
Cultura Popular;
Chico da Silva;
Aldemir Martins;
Antonio Bandeira;
Raimundo Cela;
Descartes Gadelha.

Todas as salas são estruturadas, organizadas, e mantém o acervo ao máximo a preservado, apresentando as principais coleções do museu e da temática da sala.

O museu tem como intenção voltar-se o máximo possível à preservação dos objetos, os quais não serão apenas tomados em seu aspecto físico, e

sim tratados enquanto objetos de estudo e ensinamentos. Da minha parte, arrisco a pensar que quanto menos os museus e as galerias se submeterem aos propósitos da educação, mais perder-se-ão como instituições sonolentas e inúteis. (COLE, 1853 apud BARBOSA, 1997, p. 115)



Figura 03 - Fachada Museu de Arte da UFC
Fonte: jaepublicidade.com

2.3.1 Sala Os Fundadores

A sala possui as obras de Floriano Teixeira, do artista maranhense e o primeiro diretor do MAUC, dos artistas Heloysa Juagaba, Sérvulo Esmeraldo e Oswaldo Teixeira, retratando o primeiro Reitor e criador da Universidade Federal do Ceará e do Museu, Antônio Martins Filho.

2.3.2 Sala Arte Cearense

A sala tem obras de artistas cearenses que expuseram no MAUC. Como, Nice e Estrigas, Barrica, José Fernandes, Zenon Barreto, Barboza Leite, Ademar Albuquerque, Nearco Araújo, Sérgio Lima, Sebastião de Paula, Francisco de Almeida, José Tarcísio, entre outros.



2.3.3 Sala Arte Estrangeira

Pinturas de Jean Pierre Chabloz e Bousquet, Rainer, estão presentes na sala. Além de artistas que participaram da Escola de Gravadores de Paris e da Escola de Ukiyo-e.

2.3.4 Sala Cultura Popular

Xilogravuras, esculturas em madeira, barro e cerâmica, são algumas das obras da Cultura Popular Nordestinas presentes nesta sala. Destacam-se os artistas, Mestre Vitalino, Mestre Noza, Chico Santeiro, Joaquim Mulato, Maria e Ciça do Barro Cru; as irmãs Cândido; e os velhos e novos xilogravuristas da região do Juazeiro.



Figura 04 e 05 - Sala Os Fundadores e Sala Arte Cearense. Fonte: mauc.ufc.br
Figura 06 e 07 - Sala Arte Estrangeira e Sala Cultura Popular. Fonte: museubrasil.org

2.3.5 Sala Chico da Silva

Descoberto na década de 40, pelo artista plástico suíço Jean Pierre Chabloz, tem uma sala exclusiva no MAUC. Chico da Silva é conhecido por suas obras desenhadas à guache.

2.3.6 Sala Aldemir Martins

O pintor Aldemir Martins é reconhecido por suas pinturas alegres, que representam os tipos nordestinos e figuras do imaginário nacional, diversificando em desenhos, litografuras, serigrafias, esculturas e pinturas.

2.3.6 Sala Antônio Bandeira

Antônio Bandeira era pintor, desenhista, gravador, autodidata. Esteve presente na exposição de inauguração do MAUC. Em sua sala há pinturas abstracionistas.

2.3.7 Sala Raimundo Cela

Sobralense, Raimundo Cela retrata em suas obras a família e os amigos, a paisagem e as figuras populares do Ceará.

2.3.8 Sala Descartes Gadelha

Expressionista, as obras de Descartes Gadelha tem como temas, sociais, culturais, religião e literatura da sociedade cearense. Além de pinturas e desenhos, o artista também é autor de esculturas em bronze.



Figura 08 e 09 - Sala Chico da Silva e Antônio Bandeira.

Fonte: mauc.ufc.br

Figura 10, 11 e 12 - Sala Aldemir Martins, Raimundo Cela e Descartes Gadelha.

Fonte: museubrasil.org

2.3.9 Demais Espaços

O MAUC também possui uma extensão, a Biblioteca Floriano Teixeira, em homenagem ao primeiro diretor do Museu. O acervo especializado em artes, constitui de livros, catálogos, periódicos, folhetos, CDs, DVDs, fitas de vídeos, entre outros tipos de documentos. Todos os serviços são direcionados ao atendimento de alunos, docentes, servidores técnico-administrativos e pesquisadores.

2.4 MAUC E MEDIAÇÕES

Segundo Silva (2008, p. 5), o museu é uma instituição que se dedica a adquirir, conservar, investigar, difundir e expor obras de arte e possui a educação como uma de suas principais funções no processo de divulgação da produção cultural da humanidade. Para que isso ocorra de forma eficiente, são elaboradas políticas educativas voltadas às escolas, principalmente voltadas à educação básica.

O MAUC recebe seus visitantes avulsos que

chegam de forma espontânea e visitantes em grupos com agendamento prévio. Atualmente, o Museu de Arte da UFC desenvolve a educação não-formal com todos os públicos.

Conforme o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) a Educação Não-Formal é caracterizada como atividade ou programa organizado fora do sistema regular de ensino, com objetivos educacionais bem definidos, não estabelecendo sequência gradual, não levando a graus ou títulos e não se subordinando às normas e diretrizes estabelecidas pelo governo. Sua caracterização é marcada pela flexibilidade e ligação complementar ao sistema formal de ensino.

Assim é feita a programação do MAUC. O roteiro da visita é iniciado com a orientação sobre os procedimentos permitidos durante o percurso, depois conta-se a história de criação e instalação do museu, e em seguida os visitantes são encaminhados para as salas de exposições temporárias e de longa duração, para que possam vivenciar e conhecer melhor o MAUC.

A visitação ao MAUC oferece aos visitantes chances de poderem ter maior contato com a cultura, oferecendo um leque de oportunidades, como o reconhecimento e a valorização do patrimônio, a perpetuação e a construção da memória social. Para Silva (2008), é por meio do museu que o visitante tem a oportunidade de não só conhecer a obra de arte, como também inserir-se nesse espaço enquanto público. Esse contato direto com a obra arte, diferente das imagens impressas ou projeções, que são mais comuns, é insubstituível. Que além de aproximar os visitantes ao espaço do museu, cria-se uma estratégia de formar um hábito, que pode levá-lo a constituir o público no futuro.

2.5 ARTE-EDUCAÇÃO

Conforme Silva (2008) o museu é uma instituição educativa que oferece uma educação não-formal, e que envolve importantes aspectos, tais como: a ação educativa, a interatividade, o contato e a comunicação com o visitante, a

mediação entre o público e o conhecimento, a formação do público e do profissional de arte e de museus, entre outros. E são as atividades da denominada ação educativa que apresentam-se como intermediadora do processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Ana Mae Barbosa (1989) é o arte-educador que ajuda o público a encontrar todo o caminho interpretativo, sem impor a intenção do curador. Com isso, deve-se proporcionar ao público uma experiência mais ativa, ensiná-lo a adivinhar a intencionalidade do artista. Assim como também afirma Robert Willian Ott (1988) pioneiro no ensino da leitura de obras de arte:

A arte, ensinada no contexto das coleções dos museus, reflete valores estéticos intrínsecos da obra de arte e as preferências cognitivas dos alunos que estão nesse processo de aprendizagem, mas arte nos museus também reflete as condições culturais da sociedade. A arte proporciona um registro da civilização por meio da abordagem das ideias artísticas essenciais e das expressões que sirvam para celebrar e continuar a

refletir a alegria de viver. Aprender a entender as ideias e as aspirações de uma civilização e o reconhecimento das ideias artísticas como das maiores contribuições para sociedade requer uma ativa, e não passiva, atuação em relação à arte. Essa participação ativa está entre as possibilidades de orientação aos alunos durante o ensino de crítica nos museus.

(OTT, 1988, apud BARBOSA, 1997, p. 112).

Para Ott (1988), a arte-educação deve ser trabalhada por meio de um sistema que possibilite um ensino mais sensível nos museus. Atualmente, a tecnologia proporciona inúmeras possibilidades atrativas, que podem gerar imagens com sons e movimentos instantaneamente, isso ocasiona grande desafio aos educadores, que tem que buscar o entusiasmo que a arte (quase sempre estática nos museus) pode oferecer aos alunos.

Sugere-se que o ensino de crítica de arte nas escolas deva ser iniciado nas primeiras séries. Esse ensino necessita de um sistema educativo que ensina o aluno a ver, observar, pensar criticamente ou investigar a respeito de arte em museus. Que

olhe para a arte além do seu valor material, mas também para a experiência das ideias e da qualidade estética que elas podem conter. Esse ensino sistemático deve unir e envolver o aluno não apenas na crítica de arte, mas também na produção artística, que estimule suas habilidades pessoais. (Ott, 1988)

Os alunos possuem um limitado conhecimento sobre arte desenvolvimento soluções pouco criativas e imaginativas no seu trabalho de ateliê. Como indivíduo em processo de amadurecimento o aluno tem somente a si mesmo e talvez aos fenômenos da natureza como fonte para recorrer no momento de produzir arte. É injusto para um indivíduo em fase de crescimento ser relegado a usar somente essas fontes para a expressão artística. Somando-se ao conhecimento de si mesmo e da natureza, o conhecimento sobre arte permite ao aluno tornar-se sensível ao universo da arte e ao universo das heranças artísticas o que antes não lhe seria acessível por limitação na sua educação artística.

(OTT, 1988, apud BARBOSA, 1997, p. 122).

Ott (1988) sistematizou uma metodologia dinâmica que oferece conceitos para crítica voltada à produção artística, e que opera nas relações entre o modo crítico e o criativo de aprender em arte-educação: O Imagem Watching.

Essa metodologia é dividida em cinco categorias que permitem formar um método direcionado ao ensino de artes. Todas elas estão em um tempo verbal que expressam ação, são elas: descrevendo, analisando, interpretando, fundamentando e revelando.

Na primeira categoria, **descrevendo**, é solicitado ao aluno para observar a obra estudada num primeiro momento. "Em outras palavras, 'descrevendo' possibilita que a arte fale primeiro para o indivíduo" (OTT, 1988, apud BARBOSA, 1997, p. 122).

Descrevendo é um ponto de partida para os próximos estudos e análises da obra de arte. Os alunos podem fazer um inventário ou lista de tudo que é perceptível na obra. A lista deve ser monitorada pelo instrutor, lembrando que nessa etapa o mesmo é apenas um catalisador e não deve falar

sobre a obra. Assim, os alunos adquirem um senso de confiança que vem de olhar cuidadosamente para a obra de arte. (Ott, 1988)

A segunda categoria, **analisando**, oferece dados para investigar a obra de arte, como ela foi executada e o que foi percebido. Ott (1988) afirma que os elementos de design frequentemente são o ponto da partida de onde se compreende a composição da obra de arte.

Essa investigação dos elementos da composição e formas da obra de arte leva à compreensão básica e à apreciação do artista e de suas habilidades na produção das imagens visuais.

A terceira categoria, **interpretando**, é considerada pelo Ott a mais criativa das categorias.

"Essa categoria permite que os alunos expressem como eles se sentem a respeito da obra de arte, além de lhes ter proporcionado a oportunidade de perceber suas emoções por meio das categorias "descrevendo" e "analisando".

(OTT, 1988, apud BARBOSA, 1997, p. 122).

As duas primeiras categorias são essenciais para realizar essa terceira categoria. Pois antes de

expor seus sentimentos, os alunos deve passar por atividades que lhes dão a necessária compreensão da obra.

Na penúltima categoria, **fundamentando**, é onde os alunos podem interpretar as obras de arte baseado nos conhecimentos adicionais disponíveis no campo de história da arte ou em alguma crítica que tenha sido escrita ou dita a respeito da obra. O arte-educador poderá apresentar pesquisas a respeito da obra de arte, proporcionando ao aluno a ampliar seu conhecimento sobre a arte.

“O que as autoridades falam ou escrevem sobre arte tem muito a oferecer ao aluno e esse conhecimento é melhor assimilado por ele após a obtenção de um embasamento de sua própria experiência.”

(OTT, 1988, apud BARBOSA, 1997, p. 131).

E por último a categoria, **revelando**, que permite os alunos mostrarem seus conhecimentos por meio da expressão artística.

“A expressão ‘revelando’ é dada no Image Watching por uma forma artística ou uma transformação. Uma nova obra é criada pelo

aluno. Essa obra tem sido inspirada na compreensão e conhecimento adquiridos no museu, e principalmente por intermédio do que é percebido, compreendido e apreciado no estudo de arte.” (OTT, 1988, apud BARBOSA, 1997, p. 132).

Ott (1988) afirma que o ensino no museu pode acontecer tanto em atividades verbais quanto visuais. Porém, ele recomenda o uso de materiais educativos elaborados pelos próprios espaços como forma de se alcançarem esses objetivos. Os livros de exercício dos museus que usam as categorias do Image Watching atingem seus objetivos por permitirem a formação de hábito além de respostas visuais e verbais que tornam-se referências diretas para o trabalho em ateliê.

Seguindo as considerações feitas por Robert William Ott, e considerando seu sistema o mais apropriado para o MAUC, o objeto final seguirá sua metodologia, resultando em um livro-objeto que será estudado no capítulo a seguir.

2.6 O LIVRO

Levando em consideração que a solução do problema será um livro-objeto, é válido fazer um levantamento de conceitos que estão relacionados ao assunto, visto que, possam ser de pouco conhecimento para o leitor, e é indispensável apresentar por meio de fatos históricos, conceituais e técnicos os principais pontos para o desenvolvimento do projeto.

2.6.1 Conceito

“Coleção de folhas de papel, impressas ou não, cortadas, dobradas e reunidas em cadernos, cujos dorsos são unidos por meio de cola, costura etc., formando um volume que se recobre com capa resistente” (HOUAISS, 2008, p.467).

“Livro: publicação não periódica que contém acima de quarenta e nove páginas, excluídas as capas, e que é objeto de Número Internacional Normalizado para Livro (ISBN).” (ABNT, 2006)

É convincente que o livro não se define apenas por sua forma física e/ou material, como mencionado em alguns locais. Além de um objeto material, o livro carrega consigo o poder de preservar, anunciar, expor e transmitir um conjunto de conhecimentos ao leitor sobre variados temas (HASLAM, 2006).

Para Lins (2003) cada livro é capaz de se revelar simultaneamente como um veículo de comunicação, uma peça literária, um instrumento pedagógico ou uma fonte de saber e de lazer. Assim sendo, é oportuno dizer que o livro é um dos objetos mais importantes da história da humanidade, pois, independente de sua forma, com ele foi e é possível anunciar, preservar e transmitir conteúdos.

2.6.2 História

Com o desenvolvimento dos povos, surgiu a necessidade de gravar, comunicar e transmitir conhecimentos. Por possuir certas limitações, a fala já não era suficiente para disseminação de informações. Foi então, que no fim do período neolítico, o povo sumério criou um sistema de

símbolos para interpretar suas expressões faladas. Este artifício era gravado em pedras ou tábuas, e foi ele que deu origem ao alfabeto. (HASLAM, 2006).

Segundo Labarre (1981, p. 7), essas imagens-símbolos evoluem, e da pictografia surgem todos os velhos sistemas de escrita: desde os pioneiros sumérios, passando pelos mesopotâmios, egípcios, creto-minoicos, hititas e chineses. O aparecimento do livro, no entanto, está ligado aos suportes da escrita.

De acordo com Haslam (2006), o termo “book” é derivado de uma antiga palavra inglesa - bok - oriunda de “beech tree” (faia, tipo de árvore). E o termo está diretamente ligado ao suporte onde se dava a escrita.

Haslam (2006) também menciona que os primeiros designers de livros foram os escribas egípcios, que redigiam seus textos em colunas e já faziam uso da aplicação de ilustrações. O rolo de papiro, principal suporte do livro nesta época, chamava-se, em latim, volumen. Porém, entre os séculos II e IV da nossa era, o volumen foi sendo substituído progressivamente pelo pergaminho,

pois suas vantagens eram maiores do que os outros suportes, possuía maior tamanho, menor fragilidade e a maior flexibilidade facilitou o desenvolvimento do formato que ficou conhecido como códex (ou também chamado de códice)



Figura 13 - Códex Ancestral
Fonte: valencaagora.com

No final da Idade Média, outra invenção foi importante para a difusão dos livros, a criação da imprensa. Antes da impressão, os livros eram, em geral, manuscritos e tinham poucas cópias, normalmente produzidas por encomenda (CHARTIER, 2002).

Johannes Gutenberg (ac. 1398-1468) fez uso de tipos móveis para produzir o primeiro livro impresso: a Bíblia de Gutenberg, com 42 linhas em duas colunas. Cada letra foi feita à mão, e cada página montada juntando-se as letras, depois prensada e secada, era feita a impressão no verso. Esse resultado se deu pela síntese de um pensamento interdisciplinar: ele conhecia o trabalho em metal, tinha familiaridade com prensas para produção de vinho, possuía códices encadernados e tinha noção da existência do papel. (Haslam, 2006).

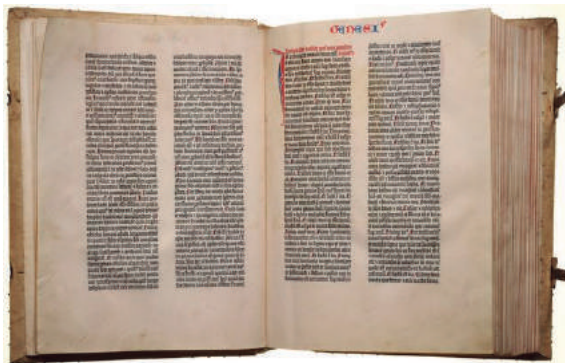


Figura 14 - A Bíblia de Gutenberg
Fonte: nationalgeographic.org

Paiva (2010) considera o uso de caracteres fixos e móveis primitivos no Extremo Oriente desde o início do século XIV, mas afirma que é a partir da prensa tipográfica de Gutenberg, na Europa, no século XV, que esse conjunto de saber revoluciona a produção de livros.

“A técnica dos tipos móveis de Gutenberg valoriza, assim, duas perspectivas essenciais para o futuro da produção editorial: o olhar prévio e compositivo do editor-tipógrafo para a feição da obra em processo de criação-impressão; e a tiragem, nunca antes tão facilitada na história do livro.”

(PAIVA, 2010, p. 43).

Segundo Paiva (2010), após passar por longos anos de desenvolvimento e aperfeiçoamento, o livro contempla, em geral, o tradicional, mas em alguns momentos rivaliza-o. E é desta rivalidade ao tradicional que surge o livro-objeto: “A estrutura convencional do livro, que o fragmenta em partes lógicas - pré-textual, textual, pós-textual, extratextual - é revista, entra em crise.” (PAIVA, 2010, p.95).

2.7 LIVRO INFANTIL

Segundo Cecília Meireles (1979) as obras da literatura infantil são aquelas que despertam o interesse nas crianças e fazem com que elas sintam vontade de ler. Por isso, para a autora, o que existe é uma literatura geral, que é caracterizada pela literatura oral e escrita, em que a literatura infantil, juntamente com os demais gêneros, fazem parte. E não é conveniente dividir a literatura infantil em aspectos morais, instrutivos e recreativos, pois esses aspectos não são isolados, eles estabelecem relações entre si fundamentais.

Então, para Cecília Meireles, são as crianças que delimitam a literatura com a sua preferência.

Costuma-se classificar como Literatura Infantil o que para elas (crianças) se escreve. Seria mais acertado, talvez, assim classificar o que elas lêem com utilidade e prazer. Não haveria, pois, uma Literatura Infantil "a priori", mas "a posteriori".

(MEIRELES, 1979, p. 19)

[...] em lugar de se classificar e julgar o livro infantil como habitualmente se faz, pelo critério

comum da opinião dos adultos, mais acertado parece submetê-lo ao uso - não estou dizendo a crítica - da criança, que, afinal, sendo a pessoa diretamente interessada por essa leitura, manifestará pela sua preferência, se ela satisfaz ou não. Pode até acontecer que a criança, entre um livro escrito especialmente para ela e outro que o não foi, venha a preferir o segundo.

(MEIRELES, 1979, p. 27)

Para Maria Antonieta Cunha (2004) a obra literária para crianças é abrangente, pois é essencialmente a mesma obra de arte para o adulto, o que difere é apenas suas complexidade de concepção. A literatura para adultos, ao contrário, só serve para eles. A redução artística não deve existir na obra literária para o público infantil, pois isso não acrescentaria em nada no desenvolvimento da criança. Apesar da criança não dominar bem determinadas construções, ela é capaz de compreender e discernir sobre o agradável e o insuportável.

É válido salientar também, que o livro feito para crianças deve atualizar-se e adaptar-se às

necessidades destas de acordo com sua contemporaneidade. "O mundo muda, a moda muda, tudo muda. A criança de hoje pensa, lê e vê o mundo de uma forma diferente. Da mesma maneira, o livro, enquanto produto dinâmico, tem que se atualizar constantemente." (LINS, 2003, p. 36).

Outro ponto importante são as ilustrações nos livros infantis, pois elas contribuem no incentivo à leitura, no auxílio à compreensão do texto escrito e no desenvolvimento da percepção da criança. (Meireles, 1979).

Mas afinal, quais são os livros infantis? Linden (2014) define 8 tipos de livro para criança em sua obra *Para Ler o Livro Ilustrado*, que são:

- Livros com Ilustração: O texto acompanha ilustrações.
- Primeiras leituras: A narrativa é sequenciada em capítulos curtos, onde a ilustração é dominante.
- Livros ilustrados: O texto pode estar ausente, pois a ilustração é ponto principal.
- Histórias em quadrinhos: As organizações da página encontra-se compartimentada.
- Livros pop-up: Livros que possuem espaços que

acomodam sistemas de esconderijos, abas, etc.

- Livros-brinquedo (livro-objeto): Objeto híbrido, que contem elementos em três dimensões.
- Livros interativos: Apresentam-se atividades, podendo abrigar materiais além do papel.
- Imaginativos: As obras visam à aquisição da linguagem por meio do reconhecimento de imagens referenciais.

Dentre as definições apresentadas por Linden, o livro ilustrado que mais se encaixa com o propósito do projeto, é o livro-objeto, que será explorado no próximo tópico.

2.8 O LIVRO-OBJETO

O livro-objeto desvia da condição clichê e linear do livro comum. Em busca da forma objeto, lúdica ou sensorial, o livro-objeto valoriza a escolha do suporte de leitura, acabamentos e efeitos especiais, engenharia do papel, colagens, montagens, costuras, mesclas de pintura, escultura, desenho, fotografia, serigrafia. Tudo para idealizar um livro táctil, sensorial e performático (PAIVA, 2010)

“A expressão livre-jeu (livro-brinquedo), que inclui livros objetos lúdicos, é correntemente usada na França para designar livros brincantes, experimentais, inventivos, performáticos. Todo objeto de transfiguração da leitura que materialize o sensorio, o plástico, a originalidade na concepção, intervenções poéticas, jogos gráficos e visuais. Objetos que estabeleçam uma nova emoção no leitor - informando, estimulando, intrigando, comovendo e entretendo.”

(PAIVA, p. 91, 2010)

Bruno Munari, considerado o pai fundador do livro-objeto italiano, apresentou no Livro Das Coisas Nascem Coisas (1998), dois de seus projetos que se apropriam da linguagem do livro-objeto: o livro ilegível e os pré-livros. Foi feita uma experimentação nos projetos, em que o designer usou neles elementos táteis, visuais e comunicacionais não convencionais na produção do livro como fim.

No livro ilegível a comunicabilidade dos elementos ressaltavam com seus diferentes formatos, texturas e cores das páginas. Já os pré-livros foram planejados a partir de uma constatação sociocultural, na qual muitos adultos não se tornam leitores por causa de experiência negativas de leitura na infância. Então, Munari projetou um conjunto de objetos produzidos com materiais diversos e sem texto, que pareciam livros, mas que portavam informações táteis, materiais, sonoras e visuais diversas.

Os pré-livros foram explorados pelas crianças, apresentando resultados positivos. Elas interagiam com toda materialidade do livro, se envolvendo e

surpreendendo. Concluiu-se com a experiência de Munari, que o livro pode comunicar, por meio de sua materialidade, independentemente do uso de textos e/ou imagens, e que essa experiência com o livro pode ser prazerosa e divertida, podendo ser aliada à formação de futuros leitores.

Segundo Paiva (2010), o leitor passa a ser visto como o agente da história no livro-objeto. Resultando uma mudança de lugar, onde se há reinterpretções do espaço narrativo, experimentação de materiais e articulação das partes compositivas. Eliminando assim a filiação clichê do livro. O leitor participa e é estimulado a leitura, que gera novos entendimentos, hipóteses de sentido e desperta funções inimagináveis no livro.

“Muda o modo de comunicar. O sistema de busca diferencial do livre-jeu mantém os olhos flanando - às vezes dispersos de tão ávidos, mas nem por isso menos interessados, sempre curiosos e migrantes. Olhos atentos ao durante, às passagens de leitura e não tão preocupados à chegada final, ao desfecho.”

(PAIVA, p. 96, 2010)

Desta forma, os livros interativos se configuram como objetos, cujo intuito é valorizar uma experiência sensorial, explorada a partir da manipulação do livro pelo leitor. Paiva A. (2010) ressalta que os livros interativos propiciam ao público mirim a possibilidade de descobrir conteúdos, funções, formas, efeitos e sons por meio do processo exploratório ao manusear cada página.

Neste processo, a criança é convidada a ser parte integrante da narrativa e o livro se torna mágico aos sentidos dos pequenos leitores. Há o interesse em abri-lo e fechá-lo repetidas vezes, envolvendo as crianças em um processos de releitura e de novas descobertas. (PERROT, 1987).



03

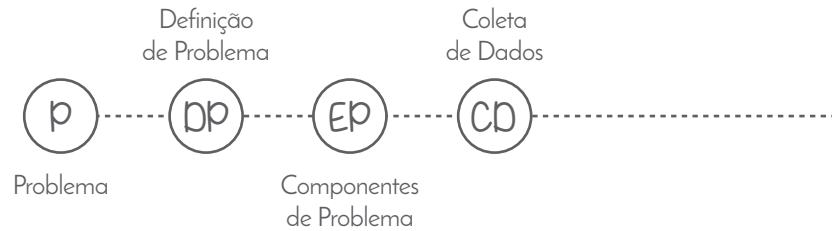
Desenvolvimento do projeto

Para chegar a solução do final do projeto, aplicou-se a Metodologia de Munari, na qual será detalhada e empregada no presente capítulo.

3.1 METODOLOGIA

Nesse projeto a metodologia projetual de Bruno Munari apresenta ser o mais apropriado para atingir o desejado. Em seu livro "Das coisas nascem as coisas" (1998) Munari apresenta uma metodologia que garante uma maior exploração do projeto criativo, avaliação e controle do tempo. Munari (1998) enfatiza que o método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores e objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que ao aplicar o método, pode descobrir algo que o progrida.

Sabe-se que a metodologia é uma série de operações utilizadas no projeto, para encontrar a solução do problema, com um menor esforço, desse modo, a metodologia de Munari é dividida em doze etapas distintas e com valores objetivos.



A metodologia inicia com a identificação do **problema**, seguindo da sua **definição**, em que permite entender melhor que tipo de solução se quer atingir e determina limites de até onde é possível ir com o projeto. Depois é necessário desmontar o problema, assim, visualiza-se partes do todo, resolvendo por etapas as questões encontradas, sendo definida essa etapa por: **componentes de problema**.

Após o problema ser definido, são recolhidos todos os dados necessários para o desenvolvimento do projeto, na etapa de **coleta de dados**, como pesquisas, entrevistas, acompanhamentos de visitas e agrupamento de referências visuais. Em seguida, **analisa-se os dados**, do que é necessário ou não para o projeto, e a partir de então começar a obter sugestões para soluções mais concretas. Todo o processo de **criatividade** é levado em consideração para chegar a uma solução. É feita uma

nova coleta de dados, mas agora de novos **materiais e tecnologias** que estão a disposição do projetista para a realização do projeto. A **experimentação** dessa coleta de dados é realizada nessa etapa, podendo surgir novos **modelos** e formas de estruturar o projeto.

Na última etapa o projeto final é estabelecido. Faz-se uma análise dos modelos da etapa anterior, e logo em seguida há uma **verificação** de possíveis modificações e melhorias para o projeto. Após as verificações e análises observadas, resulta-se em um **desenho final**, adequado para **solução** do problema identificado.

O esquema a baixo apresenta as etapas metodológicas utilizada para o Trabalho de Conclusão de Curso de Design. Nos capítulos a seguir serão apresentados o passo a passo da metodologia aplicado no projeto.

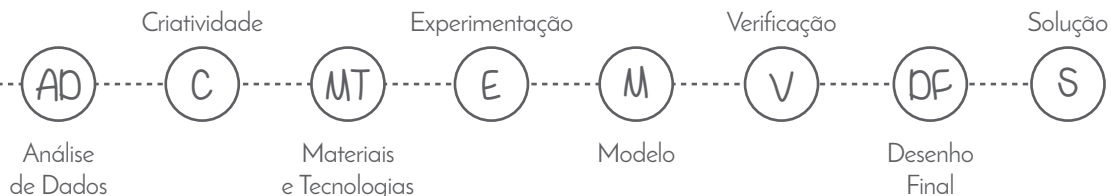


Figura 15 - Metodologia de Munari. Fonte: Autora

3.2 DEFINIÇÃO E COMPONENTES DO PROBLEMA

O problema iniciou a partir da identificação da necessidade do Museu de Arte da UFC possuir um elemento em que auxiliasse a mediação dos seus visitantes. O objeto deveria abranger conteúdo e ser interativo, a fim de proporcionar uma maior experiência ao usuário.

Levando em consideração o que foi visto na fundamentação teórica, no qual as visitas escolares são frequentes no MAUC, que as primeiras experiências em um museu são importantes, e que os instrutores dos alunos possuem pouco conhecimento sobre o conteúdo do museu, definiu-se que o **público-alvo do objeto são crianças entre 7 a 12 anos**.

Com base nos componentes do problema, e no estudo feito da metodologia científica de Robert Ott, Image Watching, determinou que o objeto será um livro-objeto, com uma linguagem de entendimento claro e dinâmico, para ser atrativo ao seu público-alvo.

3.3 COLETA DE DADOS

Para que fosse possível obter definições preliminares do estudo corrente, foi realizada a análise de similares, entrevistas com o mediador do museu e a observação das visitas de grupos infantis no Museu de Arte da UFC. Sendo possível delimitar algumas questões do objeto final do projeto.

3.3.1 Análise de livros-objeto

Munari (1998) afirma que se um designer deseja saber por que os objetos são como são, deve examiná-los sob todos os aspectos possíveis. Ele propõe uma lista de elementos a analisar, porém, há casos que nem todos os elementos se encaixam no objeto destinado.

Realizaram-se diversas pesquisas a fim de encontrar livros que incluía todas as necessidades de análise do projeto para meio comparativo: Arte-educação, museu, criança e interação. Foi no site de portfólios Behance que obteve-se mais êxito. Foram encontrados cinco livros que encaixam nos

principais foco do projeto e que serão avaliados a seguir.

Color Your World

Color Your World é um livro lúdico e educativo produzido pela Tasks By Storm para o Kinder Boek en Museum em Haia, cidade de Holanda. O livro interativo combina arte, atividades e



Figura 16 - Livro Color Your World. Fonte: takenbystorm.nl

muitos desafios divertidos, em homenagem às ilustrações em exposição no museu do holandês Sieb Posthuma.

O livreto tem uma encadernação canoa, e possui um layout limpo, valorizando as ilustrações e a identidade do artista Sieb por meio de atividades lúdicas. Color Your World permite que as crianças tenham novas experiências com a exposição do museu e façam algo novo, tendo como base os exemplos do ilustrador.

Museo Diocesano Barbastro-Monzón Guia Didático



Figura 17 - Capa do Livro Museo Diocesano Barbastro- Monzón. Fonte: museodiocesano.es

O Guia Didático do Museu Diocesano Barbastro-Monzón é utilizado nas visitas guiadas, que apontam questões que desafiam a engenhosidade e a compreensão do aluno e fixam o conhecimento sobre as coleções em cada sala. O conteúdo do livro, vinculado às áreas de artes plásticas, linguagem, conhecimento do meio ambiente e religião, também pode ser trabalhado em sala de aula, antes ou depois da visita.



Figura 18 - Apresentação do Livro Museu Diocesano Barbastro- Monzón. Fonte: museodiocesano.es

Os principais objetivos do livro são: Melhorar a capacidade de percepção e ajudar os alunos a observar as obras em geral (pinturas, esculturas,

ourives..) e obter informações deles; Sensibilizar os alunos com o fato artístico e ensiná-los a valorizar o patrimônio cultural como um bem comum que deve ser preservado e estudado; Descobrir o valor da obra de arte como um documento histórico e adquirir hábitos de comportamento em um ambiente de museu; Trabalho em equipe e vivenciar o museu como um espaço plural de interação e diálogo.

O guia didático apresenta explicações sobre o museu e suas exposições, e também disponibiliza de atividades para as crianças adquirir maior conhecimento e interação com a didática que está sendo ensinada.



Figura 19 - Atividades do Livro Museu Diocesano Barbastro- Monzón. Fonte: museodiocesano.es

Museum Kid Kit - Museum guide book



custo do pequeno museu. Apenas uma folha, com impressão frente e verso, e dobraduras, transforma-se em um livro guia interativo.

Este livro guia do Museu de Erva Medicinal, em Seoul, cidade da Coreia do Sul, nomeado de 'Museum Kid Kit' ajuda as crianças a experimentar o museu de forma mais divertida e eficiente.

O livro guia dá a criança um papel do doutor de medicina oriental, e faz ela completar missões no livro e procurar soluções no museu, de forma com que aprecie todo o conteúdo do Museu de Erva Medicinal.

Para rever o conteúdo que foi exibido no museu, o guia possui atividades, questionários, quebra-cabeça. Segundo o autor, o formato interessante do livro foi uma solução para o baixo

Figura 20 - Museum Kid Kit.
Fonte: Behance

Notas de Viagem - Museu de Calatia

O livro pop-up do Museu Arqueológico de Calatia, foi produzido na iniciativa de combater o fenômeno de evasão escolar, visando o aumento do interesse dos jovens em relação ao museu e recuperando suas visitas.

Todo o livro foi projetado para ser um guia do museu, contendo explicações por meios de pop-ups e engenharias do papel.



Figura 21 - Notas de Viagem - Museu de Calatia.
Fonte: Behance

Caderno Infantil para uma Viagem a Museus

Esse livro interativo não é apenas voltado para um museu, como os exemplos anteriores, ele traz atividades e jogos a serem preenchidos pelas crianças, de acordo com os museus em que elas visitam, servindo como um diário de bordo.

O livro contém um mapa do mundo, que pode ser preenchido com os nomes dos museus visitados, podendo desenhar ou colar pedaços de

ingressos dos museus; quadros que podem ser coladas fotografias das exposições que elas mais gostaram do museu; um espaço para preencher como funciona o museu; recortes de objetos para um pesquisador: régua, lupa, marcadores; e jogos.

O livro-objeto possui uma diagramação limpa, assim não interfere na personalização da criança de acordo com suas experiências nos museus, transformando o livro cada vez mais característico.



Figura 22 - Caderno Infantil para uma Viagem a Museus.
Fonte: Behance

3.3.2 Acompanhamento das mediações no Museu de Arte da UFC

Para compreender melhor como funciona a mediação no MAUC com os grupos de crianças, realizou-se um acompanhamento das visitas. Podendo, assim, entender melhor quais são as demandas do museu.

Os grupos observados possuem uma faixa etária de 4 a 7 anos de idade, com uma quantidade variável de 10 a 35 crianças por cada visita. Geralmente, as crianças são acompanhadas por mais de duas pedagogas, dependendo do tamanho do grupo.

No início das visitas os grupos são recepcionados pelo mediador presente do MAUC que comunica alguns avisos essenciais, como por exemplo, que não é permitido tocar nas obras e que apenas algumas salas podem ser fotografadas. No entanto, o mediador do museu não interfere tanto na visita durante o resto do percurso.

São as pedagogas que fazem a mediação do museu para as crianças, porém, observa-se que

elas não possuem o conhecimento necessário sobre o museu para transmitir para os seus alunos. O que é levado mais em consideração na visita é a forma de como as crianças devem se portar no museu.

A maioria dos grupos possuem um roteiro pedagógico que inclui ensino da arte, visita de campo (no caso, visita ao MAUC), e experiência com a arte, onde as crianças criam suas próprias obras. Pode-se perceber que as crianças sentem atraídas pelo acervo do MAUC, algumas possuem uma atenção maior nas salas do Chico da Silva, do Antônio Bandeira e Descartes Gadelha. As crianças já apontam formas geométricas, cores e deduzem quais instrumentos foram utilizados para a realização das obras.

Entende-se das visitas que há uma falta tanto da parte do museu, que não há um material para facilitar a mediação, como na parte das pedagogas, por não estarem instruídas o suficiente para transmitir o conhecimento adequado aos alunos.

3.3.3 Entrevista com mediador do MAUC

Realizou-se uma entrevista com o antigo mediador, e também fotógrafo, do MAUC, Pedro Humberto. Ele acompanhou frequentemente as visitas com os grupos de crianças durante uns 20 anos. Diante disso, é válido realçar a importância de entrevistar o Pedro, considerando sua grande experiência como mediador no MAUC.

Pedro Humberto começa afirmando que não havia uma regularidade de visitas, mas a frequência maior era nos meses de março a maio e setembro a novembro, devido ao período escolar. Nos períodos mais intensos, há 3 à 4 visitas por semana. E que a faixa etária das crianças, na maioria das vezes, é de 5 a 12 anos.

Diante as mediações as maiores dificuldades que o Pedro aponta são pela falta de estrutura e atividades pré-definidas do próprio museu. Ele ressalta que as visitas são apenas contemplativas, sem um trabalho de atividades educativas/lúdicas para as crianças visitantes. E que, geralmente, ele era o único que atendia a escola visitante, sendo

difícil dar a atenção adequada a vários grupos.

Outra dificuldade indicada pelo Pedro Humberto, é o despreparo das professoras no lidar com as crianças num museu de arte e o pouco conhecimento sobre os artistas, técnicas e história da arte. "A maior preocupação era com a disciplina, que geralmente era imposta sem muita explicação das razões, ou seja, mera obediência." afirma o Pedro Humberto.

Na tentativa de melhorar a mediação do MAUC, em um determinado período, o Pedro junto com uma bolsista do curso de Pedagogia, experimentou trabalhar de forma lúdica com as crianças. Ao final da visita foi entregue papel e giz de cera para as crianças desenharem, fazendo um uso mais proveitoso da visita, porém esse projeto não foi dado continuidade.

Para finalizar, Pedro explica que seria sim útil um material que ajudasse na mediação do MAUC, mas não o suficiente. Ele enfatiza que seria importante também um trabalho educativo desenvolvido por pedagogos e atividades específicas para cada tipo de público (infantil, juvenil, adulto).

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

A partir dos 5 livros analisados que apresentam características parecidas com o que é proposto neste projeto, é pertinente ressaltar que todos suprem as necessidades das problemáticas dos museus ou conceitos, valorizando sempre seu conteúdo, mas utilizando técnicas para um resultado diferenciado.

O designer é responsável pela inventividade e criatividade do projeto, que relaciona harmonicamente os conceitos estabelecidos e as propostas dos museus com os projetos gráficos. Mas também, a base teórica e o aprofundamento das necessidades do museu auxilia na construção de um projeto bem estruturado.

Ott (1988), afirma que há muitas variações de materiais que podem ser usadas nos livros de exercício de crítica, e tais necessitam ser checadas com a equipe do museu para assegurar sua conveniência de uso no espaço expositivo.

Apesar dos livros analisados possuírem características similares, cada um possui sua peculiari-

dade direcionada a uma proposta de solução em que se acha mais pertinente. Alguns utilizaram da engenharia do papel, outros de atividades interativas ou de questionários, mas todos apresentam uma solução eficiente para a arte-educação voltada para as crianças nos museus.

Após o acompanhamento das mediações e a entrevista com o mediador, conclui-se que um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC, será um eficiente solução para a problemática, pois auxiliará na compreensão das obras, gerando maior aproveitamento da visita guiada.

Diante dos dados coletados e a metodologia científica de Robert Ott, definiu-se que o livro deve possuir um enredo que apresente uma linguagem mais clara sobre o acervo do museu, porém, seguindo as cinco categorias do *Imagem Watching*: Descrevendo, analisando, interpretando, fundamentando e revelando.

Por fim, entra a importância do livro proporcionar atividades lúdicas e artísticas em que as crianças poderão expressar o que foi aprendido no museu.

Image Watching - Diagrama para o Livro-Objeto



Figura 23 - Metodologia Image Watching - Diagrama para o livro-objeto.
Fonte: Autora

3.5 CRIATIVIDADE

3.5.1 Brainstorming e Roteiro

Após a análise dos dados, realizou-se um brainstorming, com a finalidade de esclarecer e fluir novas ideias para o projeto.



Figura 24 - Brainstorming Livro Objeto para o MAUC

Fonte: Autora

Entre a tempestade de ideias, cinco pontos mais se destacaram: interativo, único, personalizado, divertido e guia. Desse modo, essas cinco palavras foram utilizadas de guia para o próximo

passo: desenvolver um livro que transformasse a experiência de visitar o MAUC ainda mais especial. E entre tantas ideias no brainstorming, surgiu a de transformar o livro em um Diário de Bordo. Ele seria totalmente individual, cada visitante poderia personificar, ampliar sua vivência no Museu de Arte da UFC e tê-lo como lembrança.

Em conhecimento que a estrutura do livro será um diário de bordo, criou-se um roteiro, agregando sempre ao texto a metodologia de Ott, e suas cinco categorias. A principal fonte para a criação do roteiro foi o site do Mauc, em que possui um enorme conteúdo, essencial para compor o texto.

O diário de bordo é dividido em duas etapas, a primeira é a parte didática, na qual está as informações importantes e curiosidades. Na segunda parte encontra-se atividades em que os visitantes poderão produzir e consolidar todo o conhecimento adquirido na visita. Cada capítulo do livro corresponde com uma sala de longa duração do Museu de Arte do Ceará.

A seguir a estrutura do roteiro.

Estrutura do Roteiro: Diário de Bordo

O que não pode faltar {
Regras do MAUC
Salas de Longa Duração
Atividades
Interatividade

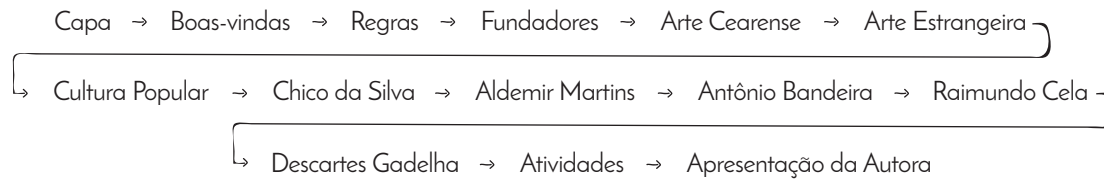


Figura 25 - Estrutura do Roteiro: Diário de Bordo
Fonte: Autora

3.5.2 Formato e Diagramação

Para a escolha do formato, levou-se em consideração dois fatores: ser interativo e ter baixo custo. Ao analisar algumas opções de formatos, a que melhor coube no projeto foi o formato acordeão. Com dobraduras horizontais à maneira dos cadernos chineses, permite um jogo entre a separação em páginas duplas e a sequência da tira de papel. (LINDEN, 2014, pág. 54)

Além das páginas duplas virarem uma sequência da tira de papel, a frente e o verso do suporte podem ser bem utilizados, e ao manusear o livro, ele torna-se infinito, pois quando acabar um lado, inicia-se o outro.



Figura 26 - Livro Acordeão
Fonte: accordionbookproject.com

Nas definições de formato do livro também inclui o seu tamanho, para Nikolajevah (2014) há pelo menos dois conceitos opostos sobre qual o melhor formato, são eles, os livros pequenos para melhor encaixar nas mãos dos pequenos leitores e os livros grandes que são mais atraentes e mais fáceis para elas segurarem e manusearem. Levando em consideração que o livro será um diário de bordo, e ele será conduzido por toda a visita ao MAUC, optou-se por um tamanho reduzido quando fechado ou em página dupla.

Atendendo o segundo fator para escolha do formato, o baixo custo, o melhor aproveitamento do papel é o ideal para decisão final do livro. Analisando os dois formatos mais utilizados no Brasil, o DIN e BB, optou-se pelo formato BB, com dimensão de 96x66cm, visto que seu aproveitamento seria melhor.

O formato acordeão possui a base consideravelmente maior que a sua altura, tendo em conta o tamanho total do BB, dividindo-o em 4, resultaria na dimensão da lâmina com as sangrias, em 96x16,5cm. Após o corte, o tamanho

reduz para 94,5x15cm. Ao dobrar 9 vezes, seu tamanho final ficaria ideal para o livro, 10,5x15cm. Abaixo o esquema explicando a escolha do formato do papel:

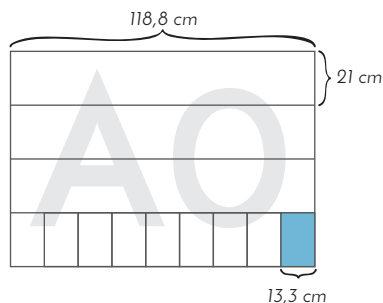


Figura 27 - Aproveitamento para formato acordeão no papel DIN. Fonte: Autora

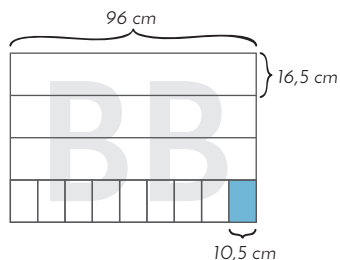


Figura 28 - Aproveitamento para formato acordeão no papel BB. Fonte: Autora

Atentando que cada sala fixa, apresentação e regras do MAUC será uma página dupla, mais a capa e contracapa, o tamanho final ficaria de 252x15cm, podendo gerar um desconforto no seu manuseio, mais um volume excessivo ao dobrar. Portanto, a solução foi dividir o Diário de Bordo em 2 partes.

A primeira esta presente a capa, apresentação, regras do Mauc, Fundadores, Arte Cearense, Arte Estrangeira, Cultura Popular e contracapa , mais as atividades no verso. Tamanho final: 147x15cm.

A segunda parte contém a capa, apresentação, regras do Mauc, Chico da Silva, Aldemir Martins, Antonio Bandeira, Raimundo Cela, Descartes Gadelha e contracapa, mais as atividades no verso. Tamanho final: 168x15cm. Sabendo que a base do formato BB não suporta as dimensões finais dos diários de bordo, identificou-se a necessidade de emendar duas lâminas, para resultar a dimensão desejada.

3.5.3 GRID

Haslam (2006) define que as proporções externas da página é o formato do livro e as divisões internas são o grid, é por meio do grid que se proporciona a consistência do livro. É o grid que fornece o mecanismo ideal para interligar os elementos da página.

No entanto, o Diário de Bordo é um livro sem grid, assim como um grande número de livros ilustrados. O tamanho da página é considerada o guia onde as composições das imagens e textos se encaixarão.

3.5.4 Digrama Esquemático (Storyboard)

No diagrama esquemático todas as páginas do livro são apresentadas como páginas duplas espelhadas, enumeradas e em ordem sequencial. (HASLAM, 2006). Essa etapa é essencial para determinar a quantidade de páginas, suas composições e os capítulos necessários.

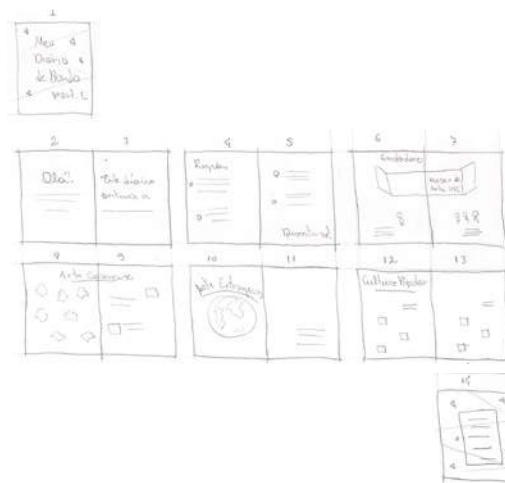


Figura 29 - Storyboard Meu Diário de Bordo 1
Fonte: Autora

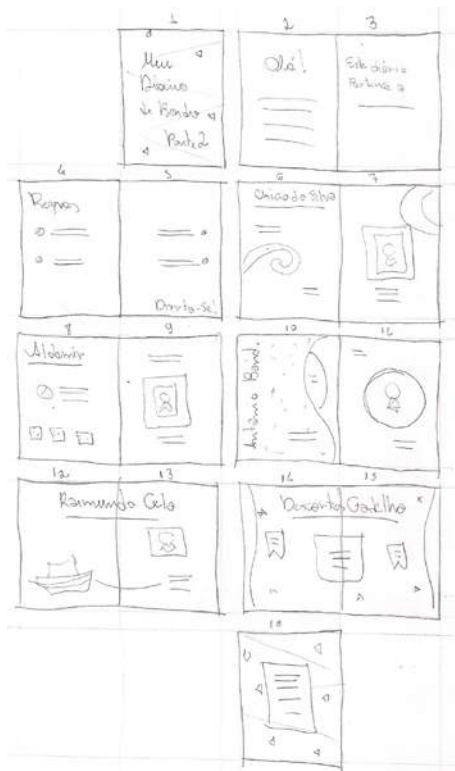


Figura 29 - Storyboard Meu Diário de Bordo 2
Fonte: Autora

3.5.5 Diagramação do Layout

A forma como texto e imagem irão se enquadrar no livro, refere-se a diagramação. Para isso, considera-se estudar os tipos de diagramações e definir o que mais irá encaixar no projeto. Linden (2014) cita 4 tipos:

1. Dissociação: No qual há alternância entre página de texto e página com imagens.
2. Associação: Na mesma página reúne pelo menos um enunciado verbal e um enunciado visual.
3. Compartimentação: Diagramação próxima à de quadrinhos, onde há divisões de espaços.
4. Conjunção: Elementos verbais entremeiam-se nas ilustrações, em página dupla.

Visto que, o Diário de Bordo além de ser um livro interativo é também explicativo, e seus textos tem-se a necessidade de mesclar com imagens, a conjunção é a melhor solução de diagramação.

O texto já definido é essencial para a realização dessa etapa, pois dele foi possível decidir as ilustrações e os elementos interativos.

A seguir foram selecionadas 5 diagramações de páginas duplas presente nas 2 partes do Diário de Bordo.

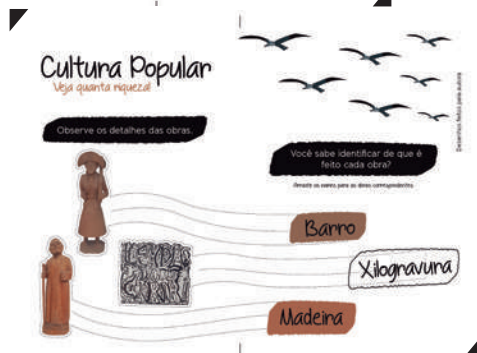
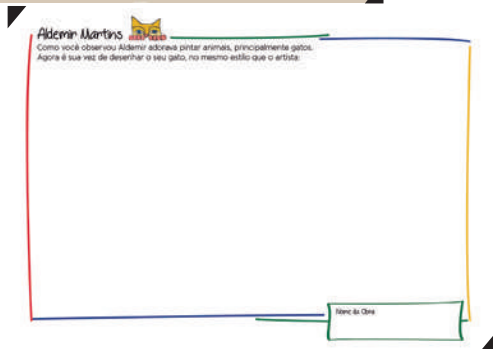
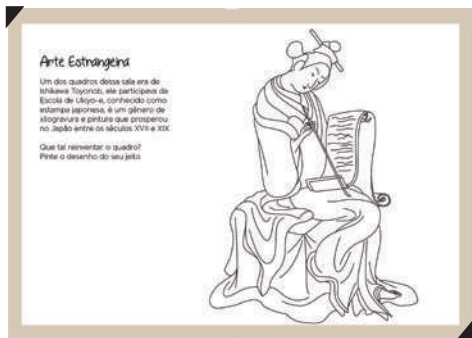


Figura 31 e 32 - Diagramação Diário de Bordo Parte 1: Apresentação e Cultura Popular. Fonte: Autora



Figura 33 e 34 - Diagramação Diário de Bordo Parte 2: Chico da Silva e Antônio Bandeira. Fonte: Autora



3.5.6 Ilustrações

Posteriormente a criação da estrutura de roteiro, foi definido as ilustrações necessárias para compor o Diário de Bordo. Tinta Guache, lápis de cor, lápis grafite e E.V.A. foram os únicos materiais utilizados para a criação das ilustrações. Todos os desenhos possuem traços simples e trazem a personalidade de cada sala de longa duração.

A finalidade de seguir esse padrão, de usar materiais comuns e desenhos com poucas técnicas, é mostrar as crianças que elas podem reproduzir seus próprios desenhos, de acordo com sua criatividade e capacidade.

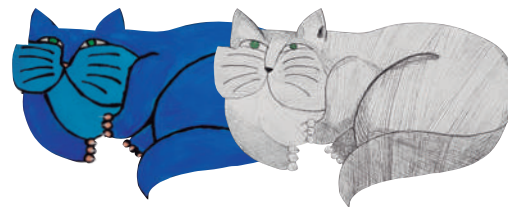


Figura 37 - Ilustração representando os Gatos de Aldemir Martins. Em guache e Lápis de Cor. Fonte: Autora



Figura 38 - Ilustrações para o Diário de Bordo Parte 1. Utilizando E.V.A e Guache. Fonte: Autora

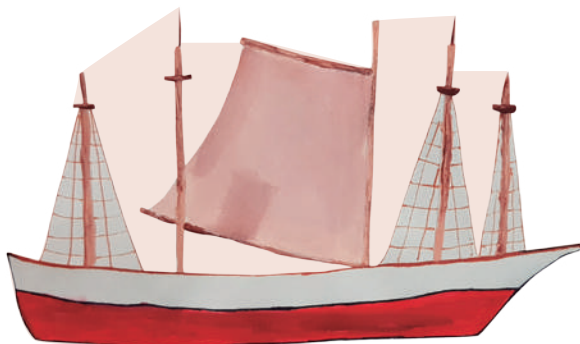


Figura 39 - Ilustração representando o Barco de Raimundo Cela. Em guache e Lápis de Cor. Fonte: Autora

3.5.7 Tipografia

A tipografia é parte importante para um livro infantil, visto que os pequenos estão se familiarizando ainda com as letras, e diferente dos adultos, sua leitura ainda não é fluente.

É importante analisar detalhes da tipografia, para a leitura do livro se tornar prazerosa. Um exemplo de cuidado são a análise dos traços das letras a, g e o, pois por serem parecidas podem confundir as crianças.

O Diário de Bordo não possui textos extensos e cansativos, a ideia é fazer com que o leitor interaja bastante com seu livro-objeto e sua experiência seja mais prazerosa. Assim, apenas duas fontes foram escolhidas para compôr o livro: Behind Blue Eyes e Banda.

Behind Blue Eyes foi criada pela designer Mitis, em 2017, e apesar de ser uma fonte manuscrita, sua legibilidade é boa. Ela será aplicada nos títulos e em ordens de ações.

a g o ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyz
1234567890 (!, @)

Figura 40 - Principais Caracteres - Behind Blue Eyes.
Fonte: Autora

Banda foi criada pelos designers Alexander Nedelev e Veronika Slavova em 2011, é um tipo de tipografia semi-serifa arredondada. Ela possui uma boa legibilidade, e suas serifas facilitam a leitura, com isso, a Banda será utilizada para os textos mais longos dos livros.

a g o A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q
r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 (!?.@)

Figura 41 - Principais Caracteres - Banda.
Fonte: Autora



04

Materiais e Tecnologias

Será apresentado nesse capítulo os materiais e tecnologias que serão aplicados no projeto, a fim de obter seu resultado final.

4.1 ESCOLHA DO SUPORTE

A escolha do papel é determinante para o formato final do livro, por isso, é essencial que o designer tenha conhecimento dos tipos de suportes disponíveis, e qual irá favorecer mais o seu projeto.

Visto que, o livro-objeto será no formato de acordeão, com isso dispõe de muitos vincos, a gramatura escolhida foi a de 180g/m². Uma gramatura de espessura mediana, com boa resistência.

Outro critério analisado foram as atividades que o Diário de Bordo oferece, na qual as crianças irão ter a liberdade de desenhar. Por isso, foi definido que o papel offset cumpriria esse parâmetro, pois ele possui um acabamento poroso e sem revestimento, recebendo bem tintas, lápis de cor e outros materiais de desenhos.

O papel offset possui outro ponto a seu favor, que é o fator preço, por ser um suporte produzido para ser impresso em larga escala e encontrado com facilidade em gráficas, o seu custo é baixo.

4.2 IMPRESSÃO

Segundo Haslam (2006) Os processos de impressão são agrupados em quatro tipos:

1. **Relevo:** a tinta é depositada na superfície em alto-relevo da fôrma ou do clichê;
2. **Planográfico:** no qual a tinta é depositada na superfície da matriz;
3. **Entalho:** a tinta preenche células abaixo da superfície da matriz;
4. **Estêncil:** a tinta é forçada a passar através de uma tela.

Cabe ao designer escolher o processo de impressão que mais se adequa ao seu projeto. E para o diário de bordo a impressão offset é a melhor opção, prevendo que o material será produzido em grande escala para o Museu.

Para impressões em grandes tiragens, a impressão offset é a melhor opção para os impressos promocionais. Este método também permite uma variedade muito maior de trabalhos personalizados e tintas especiais, como o metálico e fluorescentes.

(PASTRE, 2014).

Porém, para a prototipagem do projeto escolheu-se o sistema de impressão digital, visto que a quantidade de impressão é reduzida e seu custo é menor.

4.3 ENGENHARIA DO PAPEL

Pop-up é um processo demorado, que inclui tentativas de erros e acertos, são eles, na maior parte, que tornam autores visuais do livro. Sendo dividido em quatro classes, os pop-ups são aqueles que armam em 90°, que armam a 180°, linguetas que produzem movimento e os que produzem rotação. (HASLAM, 2006)

Ao todos, as duas partes do livro, ao todo, possuem 12 técnicas de pop-up. São elas:

1. V-folds

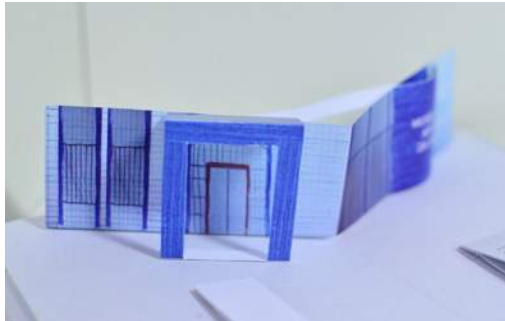


Figura 42 - Pop-up: V-folds
Fonte: Autora

2. Pull-strip (Flaps 1)



Figura 43 e 44 - Pop-up: Pull-strip (flaps 1)
Fonte: Autora

3. Pull-strip (Flaps 2)



Figura 45 e 46 - Pop-up: Pull-strip (flaps 2)
Fonte: Autora

4. Pull-strip (Flaps 3)



Figura 47 e 48 - Pop-up: Pull-strip (flaps 3)
Fonte: Autora

5. Pull-strip (Hubs and Pivots)



Figura 49 e 50 - Pop-up: Pull-strip (hubs and pivots)
Fonte: Autora

6. Abas



Figura 51 e 52 - Pop-up: Abas
Fonte: Autora

7. Slot-guided

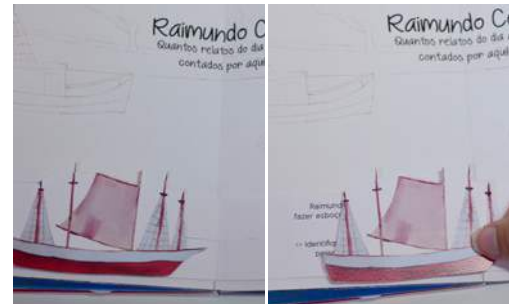


Figura 53 e 54 - Pop-up: Slot-guided
Fonte: Autora

8. Pull tab



Figura 55 e 56 - Pop-up: Pull tab
Fonte: Autora

10. Moving circular



Figura 59 e 60 - Pop-up: Moving Circular
Fonte: Autora

9. Dissolve type



Figura 57 e 58 - Pop-up: Dissolve Type
Fonte: Autora

11. Floating planes



Figura 61 e 62 - Pop-up: Floating Planes
Fonte: Autora

12. Abas mágicas

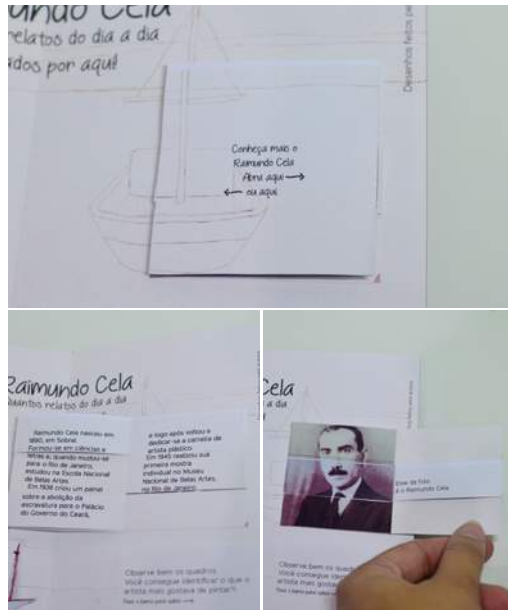


Figura 63 e 64 - Pop-up: Abas mágicas
Fonte: Autora

4.4 ACABAMENTO

Considerada a última etapa do processo gráfico, o acabamento é responsável pelo toque final do livro. Sua participação deve ser pensada desde o início do projeto, pois ela engloba os cortes, vincos, colagem, encadernação, e muito mais.

O diário de bordo possui um acabamento especial, visto que é um livro pop-up, parte dos seus acabamentos são feitos à máquina e a outra parte são realizadas manualmente, como a dobra e a colagem. Os acabamentos utilizados são:

1. **Dobras:** As dobras são utilizadas para formar o estilo de formato escolhido: o acordeão;
2. **Corte Especial:** Para obter os formatos finais dos pop ups, utiliza-se do corte especial;
3. **Refile:** Utiliza-se o refile para alinhar as margens laterais.
4. **Dobras e Colagens Manuais:** Para finalizar os pop ups, é realizado manualmente as dobras e colagens nos locais precisos.

05

Experimentação e Modelos

Após as coletas de dados, do processo criativo e do estudo de materiais e tecnologias, cria-se os protótipos, experimentando as formas mais adequadas para a realização do projeto.

5.1 CRIAÇÃO DA CAPA E CONTRACAPA

A capa é o primeiro contato que o leitor terá com o livro, por isso ela deve estimular a sua leitura. O grafismo externo do MAUC foi escolhido para ser reproduzido nas duas capas.

De acordo com o conteúdo interno, o grafismo foi sendo modificado. No Meu Diário de Bordo 1, a cultura popular é um dos capítulos do livro, e nele encontra-se a xilogravura, técnica muito presente no museu.



Figura 65 - Capa:
O Meu Diário de Bordo 1
Fonte: Autora

No Meu Diário de Bordo 2, grande parte dos artistas representados possuem como características suas cores vibrantes, por isso, os azuis encontram-se mais saturados na capa.



Figura 66 - Capa:
O Meu Diário de
Bordo 2
Fonte: Autora

Na contracapa, avaliou-se importante apresentar a designer que desenvolveu o livro, e conduzir o leitor a dar continuidade na leitura.



Figura 67 - Contracapa:
O Meu Diário de Bordo 1 e 2
Fonte: Autora

5.2 APRESENTAÇÃO E REGRAS

Pensando que o Meu Diário de Bordo é um livro exclusivo do leitor mirim, a segunda página interna é reservada para a primeira personalização da criação, na qual ele poderá colocar o seu nome, sua idade e o dia em que visitou o museu.



Figura 68 - Apresentação: O Meu Diário de Bordo 2
Fonte: Autora

Ao todo definiu-se 6 regras para ter uma boa mediação no MAUC. A linguagem está clara e descontraída, para melhor entendimento pelas crianças. Os todos os ícones presentes foram ilustrados com tinta guache.



Figura 68 - Regras: O Meu Diário de Bordo 2
Fonte: Autora

5.3 MIOLO PARTE TEÓRICA

Cada capítulo possui sua singularidade, de acordo com o texto, criou-se ilustrações e pop-ups que melhor adequaria ao conteúdo. A seguir, a elaboração das páginas da Cultura Popular, do Chico da Silva e do Antônio Bandeira.

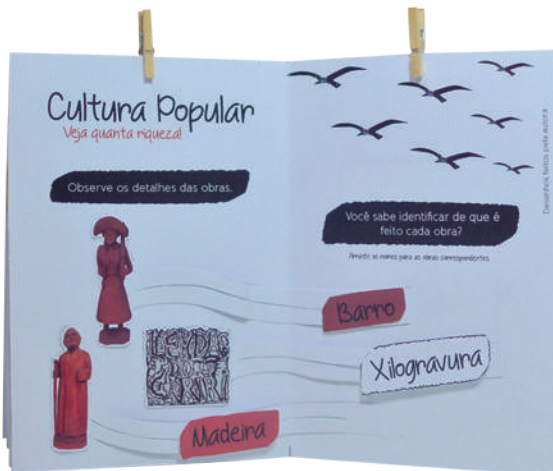


Figura 69 - Capítulo Cultura Popular
Fonte: Autora



Figura 70 e 71 - Capítulo Chico da Silva e Antônio Bandeira
Fonte: Autora

5.4 MIOLO ATIVIDADES

As atividades estão relacionadas diretamente com o que foi visto em cada capítulo, intensificando o aprendizado das crianças e deixando-os livres para produzirem seu próprio conteúdo. A seguir, a elaboração das páginas da Cultura Popular, do Chico da Silva e do Antônio Bandeira



Figura 72 - Atividade Cultura Popular
Fonte: Autora



Figura 73 e 74 - Atividade Arte Estrangeira e Descartes Gadelha
Fonte: Autora



06

Verificação e Desenho Final

O protótipo foi verificado em uma mediação com o grupo reduzido do Projeto Aurora. Essa etapa é essencial para verificar se tudo que foi estudado e realizado está em harmonia.

6.1 APRESENTAÇÃO DO PROTÓTIPO PARA O PÚBLICO-ALVO

O protótipo final foi apresentado para alguns integrantes do Projeto Aurora, no dia 28 de Novembro de 2019. Esse projeto é uma iniciativa da Larissa Marques, que tem como principal objetivo proporcionar momentos de lazer, arte e cultura para as crianças do bairro de São Cristovão - Fortaleza, CE.

Ao todo foram 4 crianças para o MAUC, Eliza Eduarda (8 anos), Laura (9 anos), Elias Joaquim (10 anos) e Emanuel (12 anos). Todos receberam seu diário de bordo, e foram acompanhados pela autora, pela Larissa e pela estudante de pedagogia Lareska Marques, que também é integrante do projeto.

Por motivos das seguintes salas de longa duração: Fundadores, Arte Cearense e Arte Estrangeira, estarem ocupadas por outras exposições temporárias, apenas o Meu Diário de Bordo 2 foi utilizado na mediação.

Primeiramente, determinou as orientações seguidas pelo MAUC e que estão no livro, como não tocar nas obras de arte e guardar o lanche durante a mediação. Após as regras serem estabelecidas, o grupo foi para a sala do Chico da Silva.

A princípio as crianças estavam tímidas e com receio de manusear o seu diário de bordo, porém, com a ajuda dos adultos responsáveis, elas se identificaram mais com o objeto, descobrindo todas as interações presentes no capítulo.



Figura 75 e 76 - Crianças do Projeto Aurora na sala Chico da Silva
Fonte: Autora



A autora deixou a Larissa e a Lareska livre para conduzir as crianças, onde todos leram juntos o Diário de Bordo.

Após a sala de Chico da Silva, as crianças foram conduzidas para a sala de Aldemir Martins. Todas as interações de identificar tudo que era relacionado as coisas do Brasil e buscar as texturas que estão no livro, foram feitas pelas crianças.

Observou que elas estavam se divertindo e se apropriando cada vez mais do espaço do museu, junto com o seu diário de bordo.

Figura 77 - Elias com o diário de bordo, na sala de Aldemir Martins.
Fonte: Autora



De todas as interações que têm no livro, a parte do Antônio Bandeira foi a que a autora mais tinha receio das crianças não conseguirem realizar, por seu estilo ser o abstracionismo e mais difícil de interpretar. Porém, ela foi surpreendida positivamente pela reação das crianças.

No Meu Diário de Bordo, pede para o leitor achar os quadros que mais representam os títulos: “Sol sobre paisagem” e “Amazonas Guerreando”. Rapidamente as crianças identificaram os quadros e explicaram o porquê da escolha.

Figura 78 - Laura, Elias e Eliza analisando o quadro Cidade em Festa de Antônio Bandeira. Fonte: Autora

As crianças se identificaram bastante com a exposição de Raimundo Cela, cada detalhe foi bem explorado.



Figura 79 e 80 - Laura e Emanuel na sala de Raimundo Cela.
Fonte: Autora

A última sala a ser visitada foi a de Descartes Gadelha. Foi a exposição mais comentada entre as crianças, visto que as obras de Gadelha abordam a vivência sofrida da maioria de seus personagens.

Figura 81 e 82 - Emanuel e Elias na sala de Descartes Gadelha
Fonte: Autora



A visita mediada com o Meu Diário de Bordo finalizou com as crianças realizando as atividades que estão no outro lado do livro. Enquanto elas faziam as atividades, comentavam das suas experiências nas salas do MAUC, e das 4 crianças presentes, apenas 1 tinha visitado um museu.

A estudante de pedagogia Lareska, ressaltou a importância do livro-objeto na mediação, pois, segundo ela, ajudou muito a guiar as crianças, e a orientação colocada em cada sala foi bem aplicada no livro.



Figura 83 e 84 - Crianças desenhando no diário de bordo. Desenhos feitos.
Fonte: Autora

Chico da Silva

Chico adora colocar diversas texturas em seus desenhos. Pinte abaixo texturas no desenho.



Nome do Chico
LAVIOTE

Chico da Silva

Chico adora colocar diversas texturas em seus desenhos. Pinte abaixo texturas no desenho.



Nome do Chico
PEIXE CAMARÃO

Chico da Silva

Chico adora colocar diversas texturas em seus desenhos. Pinte abaixo texturas no desenho.



Nome do Chico
PEIXE CAMARÃO

Chico da Silva

Chico adora colocar diversas texturas em seus desenhos. Pinte abaixo texturas no desenho.



Nome do Chico
PEIXE DA SILVA



07

Considerações Finais

Com base no estudo teórico sobre museu e arte-educação, é possível levantar a importância da apropriação do museu pela sociedade, e a relevância de entusiasmar essa apropriação desde a infância.

Assim, o design entra na questão a fim de oferecer uma maior experiência as mediações para as crianças no Museu de Arte da UFC, e tornar, conseqüentemente, o espaço mais frequente para o público.

No desenvolvimento do projeto, entrou em relevância 2 metodologias, a metodologia de Robert Ott, Image Watching, que traz 5 importantes categorias para a arte-educação e que conduziu o desenvolvimento do projeto em relação ao ensino. E a metodologia de Bruno Munari, dividida em 12 etapas, que guiou a parte projetual da criação do livro-objeto para o MAUC.

A definição que o livro-objeto seria a melhor solução para as mediações, surgiu a partir de Robert Ott destacar que o livro é uma solução eficiente para a arte-educação e, também, por

concluir que o objeto deveria integrar mais experiências as crianças.

Consequente, coletou e analisou dados importantes para dar continuidade ao projeto, como livros similares, observação de visitas guiadas e entrevista com o mediador do MAUC. Em seguida, iniciou a etapa da criatividade, na qual surgiu a decisão do nome e estilo do livro-objeto: Meu Diário de Bordo. Seguidamente, toda a criação do livro foi direcionado a esse tema: roteiro, storyboard, diagramação e ilustração.

Todos os materiais e tecnologias atribuídos para o livro-objeto foram pensados em aprimorar a vivência das crianças no museu e estimular mais a sua curiosidade sobre o local. Entretanto, foi nessa etapa em que obteve mais dificuldades, visto que os pop-ups são mecanismos complexos de desenvolver e as buscas para seu estudo são limitados.

Por fim, para verificar o protótipo do diário de bordo, 4 crianças do Projeto Aurora foram convidadas para visitar o MAUC, acompanhadas com o Meu Diário de Bordo. Observou que todas as

crianças interagiram bem com o livro-objeto, e a visita foi bem desfrutada.

Com as crianças estavam a idealizadora do projeto, Larissa Marques, e a estudante de pedagogia, Lareska Marques. Elas afirmaram que o livro-objeto auxiliou muito na visita e a interação livro e museu está bem empregada, transformando a visita mais prazerosa.

De maneira geral, conclui-se que o presente projeto alcançou os objetivos listados no início. O livro-objeto apresentado é uma solução para as mediações do MAUC, evidenciando a importância do design em ambientes tais como o museu.



Referências

BARBOSA, Ana Mae. **Arte-educação em museu de arte**. São Paulo: Revista USP, 1989.

_____. **John Dewey e o ensino da Arte no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2001.

CHAGAS, Mário. **Museus de Ciência: assim é se lhe parece**. In: Caderno do Museu da Vida: o formal e o não-formal na dimensão educativa do museu. Rio de Janeiro, 2002.

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.

Conceitos-chave da Museologia. ICOM, 2018. Disponível em: <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Anglais_BD.pdf>. Acesso em: 15 junho 2018

CUNHA, Maria Antonieta Antunes. **Literatura Infantil: Teoria e Prática**. São Paulo: Ática, 2004.

Departamento de Museus e Centros Culturais. **Museu: O que é museu?** IPHAN/MinC, 2005. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/museu/>>. Acesso em: 15 junho 2018.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II** – como criar e produzir livros. São Paulo: Rosari, 2006.

História: **A Idéia da Criação do Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará**. MAUC, 2019.
Disponível em: <<https://mauc.ufc.br/>>. Acesso em: 26 junho 2018.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva: Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia, 2011.

LABARRE, Albert. **História do livro**. São Paulo: Cultrix Inl Mec, 1981

LINS, Guto. **Livro infantil?** Projeto gráfico, metodologia, subjetividade. São Paulo: Rosari, 2003.

MEIRELES, Cecília. **Problemas da Literatura Infantil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1979.

MENDES, José Amado. **O papel educativo dos museus: evolução histórica e tendências actuais**. Lisboa: Didaskalia, 1999

MENEZES NETO, Paulo Elpidio de. **Martins Filho de corpo inteiro**. Fortaleza: Imprensa Universitária da UFC, 2004.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NIKOLAJEVA, M.; SCOTT, C. **Livro Ilustrado: Palavras e Imagens**. São Paulo, Cosac & Naify, 2011.

OTT, Robert Wilian. **Ensinando Crítica nos Museus**. In: BARBOSA, Ana Mae. *Arte-educação: leituras no subsolo*. São Paulo: Cortez, 1997.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. **A aventura do livro experimental**. Belo Horizonte: Autêntica editora; São Paulo, SP: Edusp, 2010.

PASTRE, Mariella. **Impressão Digital vs Impressão Offset**. Disponível em: <<http://www.printi.com.br/blog/impressaodigital-vs-impressao-offset>> Acesso em: 11 out. 2019.

PERROT, Jean. **Du jeu, des enfants et des livres**. Paris: Du cercle de La librairie, 1987.

SILVA, C. R. V. **Políticas públicas de acesso às artes visuais em Curitiba:** ações educativas do Museu Oscar Niemeyer para escolas da educação básica. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2008.

SUANO, Marlene. **O que é museu?** São Paulo: Brasiliense, 1986.

VAN DER LINDEN, Sophie. **Para ler o livro ilustrado.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Dados de Identificação

Título do Projeto: Meu Diário de Bordo: Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC.

Escopo: Trabalho de Conclusão de Curso de Design

Pesquisador Responsável: Beatriz Amaral

Orientação: Profª Drª Aléxia Carvalho Brasil

Instituição a que pertence o pesquisador responsável: UFC – Universidade Federal do Ceará

Telefone para contato: (85) 9 9766.6454

E-mail para contato: bia.amaralq@gmail.com

Nome do voluntário: Eliza Eduarda da Silva Furtado

Idade: 8 anos

Nome do responsável: Maria Eliene da Silva Furtado

Grau de parentesco: Mãe

Seu filho(a) foi convidado(a) a participar do projeto de pesquisa “Meu Diário de Bordo: Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC”, de responsabilidade da pesquisadora Beatriz Amaral, em função das atividades do Trabalho de Conclusão do Curso da graduação em Design, orientado pela Profª Drª Aléxia Carvalho.

O objetivo desta pesquisa é desenvolver um livro que auxilie na mediação das crianças que visitam o Museu de Arte da UFC. O livro proporciona uma maior experiência ao visitante, entusiasmando a criança nesse mundo da arte e cultura.

Para atingir este objetivo, pede-se que seu(sua) filho(a) faça uma visita guiada pelo museu, leia o livro e participe das interações presentes no livro. Enquanto isso, faremos algumas perguntas e tiraremos fotografias do processo (caso autorizado o uso de imagem). As imagens serão usadas apenas para pesquisa e serão inseridas no Trabalho de Conclusão de Curso da pesquisadora Beatriz Amaral, onde ficará armazenado no Repositório da UFC. Em caso de dúvidas fique à vontade para fazer perguntas.

Da mesma forma, por qualquer motivo, caso não queira participar da pesquisa, apenas não assine este termo. Ressalta-se que a participação é voluntária e que em nenhum momento sua identidade será revelada.

Eu, Maria Eliene, declaro ter sido informado(a) e concordo permitir que meu(minha) filho(a) participe, como voluntário(a), do projeto de pesquisa acima descrito.

Fortaleza, 28 de Novembro de 2019

Maria Eliene
Assinatura do Responsável

Beatriz Amaral
Assinatura da Pesquisadora

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Dados de Identificação

Título do Projeto: Meu Diário de Bordo: Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC.

Escopo: Trabalho de Conclusão de Curso de Design

Pesquisador Responsável: Beatriz Amaral

Orientação: Profª Drª Alécia Carvalho Brasil

Instituição a que pertence o pesquisador responsável: UFC – Universidade Federal do Ceará

Telefone para contato: (85) 9 9766.6454

E-mail para contato: bia.amaral@gmail.com

Nome do voluntário: Isaura Marques Coelho

Idade: 9 anos

Nome do responsável: Carissima Marques Coelho

Grau de parentesco: Filha

Seu filho(a) foi convidado(a) a participar do projeto de pesquisa “Meu Diário de Bordo: Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC”, de responsabilidade da pesquisadora Beatriz Amaral, em função das atividades do Trabalho de Conclusão do Curso da graduação em Design, orientado pela Profª Drª Alécia Carvalho.

O objetivo desta pesquisa é desenvolver um livro que auxilie na mediação das crianças que visitam o Museu de Arte da UFC. O livro proporciona uma maior experiência ao visitante, entusiasmando a criança nesse mundo da arte e cultura.

Para atingir este objetivo, pede-se que seu(sua) filho(a) faça uma visita guiada pelo museu, leia o livro e participe das interações presentes no livro. Enquanto isso, faremos algumas perguntas e tiraremos fotografias do processo (caso autorizado o uso de imagem). As imagens serão usadas apenas para pesquisa e serão inseridas no Trabalho de Conclusão de Curso da pesquisadora Beatriz Amaral, onde ficará armazenado no Repositório da UFC. Em caso de dúvidas fique à vontade para fazer perguntas.

Da mesma forma, por qualquer motivo, caso não queira participar da pesquisa, apenas não assine este termo. Ressalta-se que a participação é voluntária e que em nenhum momento sua identidade será revelada.

Eu, Carissima Marques Coelho declaro ter sido informado(a) e concordo permitir que meu(minha) filho(a) participe, como voluntário(a), do projeto de pesquisa acima descrito.

Fortaleza, 28 de novembro de 2019

Carissima Marques Coelho
Assinatura do Responsável

Beatriz Amaral
Assinatura da Pesquisadora

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Dados de Identificação

Título do Projeto: Meu Diário de Bordo: Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC.

Escopo: Trabalho de Conclusão de Curso de Design

Pesquisador Responsável: Beatriz Amaral

Orientação: Profª Drª Alécia Carvalho Brasil

Instituição a que pertence o pesquisador responsável: UFC – Universidade Federal do Ceará

Telefone para contato: (85) 9 9766.6454

E-mail para contato: bia.amaralq@gmail.com

Nome do voluntário: Edas Joaquim da Silva Furtado

Idade: 10 anos

Nome do responsável: Maria Eliene da Silva Furtado

Grau de parentesco: mãe

Seu filho(a) foi convidado(a) a participar do projeto de pesquisa “Meu Diário de Bordo: Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC”, de responsabilidade da pesquisadora Beatriz Amaral, em função das atividades do Trabalho de Conclusão do Curso da graduação em Design, orientado pela Profª Drª Alécia Carvalho.

O objetivo desta pesquisa é desenvolver um livro que auxilie na mediação das crianças que visitam o Museu de Arte da UFC. O livro proporciona uma maior experiência ao visitante, entusiasmando a criança nesse mundo da arte e cultura.

Para atingir este objetivo, pede-se que seu(sua) filho(a) faça uma visita guiada pelo museu, leia o livro e participe das interações presentes no livro. Enquanto isso, faremos algumas perguntas e tiraremos fotografias do processo (caso autorizado o uso de imagem). As imagens serão usadas apenas para pesquisa e serão inseridas no Trabalho de Conclusão de Curso da pesquisadora Beatriz Amaral, onde ficará armazenado no Repositório da UFC. Em caso de dúvidas fique à vontade para fazer perguntas.

Da mesma forma, por qualquer motivo, caso não queira participar da pesquisa, apenas não assine este termo. Ressalta-se que a participação é voluntária e que em nenhum momento sua identidade será revelada.

Eu, Maria Eliene, declaro ter sido informado(a) e concordo permitir que meu(minha) filho(a) participe, como voluntário(a), do projeto de pesquisa acima descrito.

Fortaleza, 28 de Novembro de 2019

Maria Eliene
Assinatura do Responsável

Beatriz Amaral
Assinatura da Pesquisadora

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Dados de Identificação

Título do Projeto: Meu Diário de Bordo: Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC.

Escopo: Trabalho de Conclusão de Curso de Design

Pesquisador Responsável: Beatriz Amaral

Orientação: Profª Drª Aléxia Carvalho Brasil

Instituição a que pertence o pesquisador responsável: UFC – Universidade Federal do Ceará

Telefone para contato: (85) 9 9766.6454

E-mail para contato: bia.amaralq@gmail.com

Nome do voluntário: Emmanuel da Silva Furtado

Idade: 12 anos

Nome do responsável: Maria Eliene da Silva Furtado

Grau de parentesco: mae

Seu filho(a) foi convidado(a) a participar do projeto de pesquisa “Meu Diário de Bordo: Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC”, de responsabilidade da pesquisadora Beatriz Amaral, em função das atividades do Trabalho de Conclusão do Curso da graduação em Design, orientado pela Profª Drª Aléxia Carvalho.

O objetivo desta pesquisa é desenvolver um livro que auxilie na mediação das crianças que visitam o Museu de Arte da UFC. O livro proporciona uma maior experiência ao visitante, entusiasmando a criança nesse mundo da arte e cultura.

Para atingir este objetivo, pede-se que seu(sua) filho(a) faça uma visita guiada pelo museu, leia o livro e participe das interações presentes no livro. Enquanto isso, faremos algumas perguntas e tiraremos fotografias do processo (caso autorizado o uso de imagem). As imagens serão usadas apenas para pesquisa e serão inseridas no Trabalho de Conclusão de Curso da pesquisadora Beatriz Amaral, onde ficará armazenado no Repositório da UFC. Em caso de dúvidas fique à vontade para fazer perguntas.

Da mesma forma, por qualquer motivo, caso não queira participar da pesquisa, apenas não assine este termo. Ressalta-se que a participação é voluntária e que em nenhum momento sua identidade será revelada.

Eu, Maria Eliene, declaro ter sido informado(a) e concordo permitir que meu(minha) filho(a) participe, como voluntário(a), do projeto de pesquisa acima descrito.

Fortaleza, 28 de Novembro de 2019

Maria Eliene da Silva F
Assinatura do Responsável

Beatriz Amaral
Assinatura da Pesquisadora

Meu Diário de Bordo:
Design de um livro-objeto para as crianças que visitam o MAUC

