O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO-PEDAGÓGICO DO MUSEU DE ARTE LEOPOLDO GOTUZZO

LUIZA KOVALSCKI SILVA[1]; LAUER NUNES DO SANTOS[2]
[1]*Universidade Federal de Pelotas - luiza.kovalscki@hotmail.com*
[2]*Universidade Federal de Pelotas – lauersantos@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, localizado na cidade de Pelotas, é um órgão suplementar da Universidade Federal de Pelotas e completou no ano de 2016 30 anos desde sua fundação. Para fins comemorativos e visando seu compromisso com a extensão e cultura realizou o evento *Ciclo de Palestras MALG 30 anos*, financiado pela prefeitura de Pelotas por meio do edital de Apoio a Eventos e pela SaMalg. O evento foi destinado prioritariamente para os professores da rede municipal de ensino e realizou-se através de quatro encontros no período entre abril e maio de 2016. Contou com realizações de palestras sobre os temas relacionados ao Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, sua história e seu acervo, assim como sobre artes visuais na cidade de Pelotas.

Juntamente com a programação do evento foi elaborado uma série de materiais didático-pedagógicos para serem distribuídos, gratuitamente, como um kit credenciamento para os professores de artes da rede pública municipal de ensino de Pelotas, bem como aos demais participantes do evento.

Este trabalho tem como objetivo apresentar o processo da criação do material didático-pedagógico que foi elaborado juntamente ao projeto de extensão da Universidade Federal de Pelotas *Patafísica: mediadores do imaginário*. O material que compõe o kit conta com lâminas educativas e um baralho de cartas com obras do Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo e foi desenvolvido com o propósito de explorar e divulgar o acervo do Museu de maneira dinâmica e educativa, auxiliar nas visitas mediadas e promover o interesse sobre a diversidade do Museu. Compreende-se, portanto, a relevância do design gráfico na elaboração de materiais didático-pedagógicos e a sua importância na educação em geral, observando os aspectos positivos que é possível agregar à arte e cultura.

2. METODOLOGIA

A realização deste projeto contou com diversas etapas, desde a sua idealização até a concepção e muitos apoiadores para o auxílio do desenvolvimento dos 160 kits contando com: um baralho de 28 cartas sendo 14 pares, e 2 obras para cada uma das 7 coleções, composta pela imagem da obra e informações técnicas e o verso padrão; sete lâminas, uma de cada coleção com imagem na frente e no verso especificações técnicas e adicionais sobre a obra e a coleção e, por fim, um livreto de atividades e propostas para serem realizadas com o material.

O material desenvolvido teve como finalidade explorar as sete coleções do Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, a saber: Coleção Leopoldo Gotuzzo, Coleção Escola de Belas Artes, Coleção João Gomes de Mello, Coleção Faustino Trápaga, Coleção L. C. Vinholes, Coleção Século XX e Coleção Século XXI. No mesmo ano, o Museu realizou pela primeira vez uma exposição com as suas sete coleções.

A metodologia projetual do desenvolvimento do material didático-pedagógico baseou-se em preceitos do design *thinking*[1] compreendendo cinco grandes etapas: o *briefing*, a escolha de materiais e imagens, análise de similares, os testes, impressão e a distribuição. Previamente foi realizado um *briefing* definindo prioridades e objetivos do projeto. Após gerar algumas ideias as obras para comporem as imagens foram selecionadas pela equipe do Museu, fotografadas e tratas exclusiva e especialmente para o material. Na terceira etapa foi necessário realizar uma análise de materiais similares, de cunho pedagógicos e com a temática de museus. Foram analisados tanto os jogos já utilizados pelo MALG quanto diferentes materiais de demais museus. Em seguida foram realizados testes de layout, tipografia, impressão e jogabilidade, para que não houvessem erros na impressão. Os kits foram distribuídos no credenciamento e o material didático-pedagógico posteriormente nas escolas.

É interessante acrescentar que, para a realização do evento, fora criada uma identidade visual seguida de uma marca gráfica e um kit de credenciamento para os participantes do evento. Dessa forma, o material didático-pedagógico, aqui discutido, foi pensado juntamente com os demais projetos que foram realizados no período antecedente ao evento específico ao qual destinavam-se os kits, de março à julho de 2016.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ações educativas, segundo o glossário do Programa Nacional de Educação Museal[2], consiste em atividades que produzam um intercâmbio entre diferentes processos museais (pesquisa, conservação, preservação e comunicação) de forma a contribuir com a integração entre o museu e a comunidade. O Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, por sua vez, promove atividades pedagógicas de forma a instigar o pensamento crítico e a criatividade. As ações educativas realizadas no Museu, conforme um agendamento prévio, consideram como desafio transmitir o conhecimento de forma dinâmica e acessível a toda população, estimulando a cultura e o aprendizado.

A Professora Mestre Luciana Leitão, no ano de 1998, criou o “Jogo da Memória” do acervo do MALG, reproduzindo 14 pares de pinturas de artistas pelotenses. O jogo foi distribuído para a rede municipal de ensino e foi lançado juntamente com uma palestra nomeada “Jogos e Brinquedos” no evento Roteiro Cultural realizado no MALG no ano de 1998.

O sucesso do Jogo promovido em 1998 foi o principal incentivador para realização do material didático-pedagógico concretizado em 2016. Além do Jogo da Memória foram analisados materiais gráficos de diversos Museus tais como o jogo de cartas do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque – MoMA. Foram considerados critérios como legibilidade, leiturabilidade, layout, cores, dimensões e tipografias, com os fins de implantar no material padres de qualidade já testados.

Para a construção das lâminas (ver fig. 1) foram selecionadas as seguintes obras: “Autorretrato com Óculos de Leopoldo Gotuzzo”, referente à coleção Leopoldo Gotuzzo; “Tarzan” da artista Inah D’Avila Costa, da coleção Escola de Belas Artes; “Menina Moça” do artista Adail Bento Costa, da Coleção João Gomes de Mello; “Nu masculino/Nu feminino” do artista Vasco Prado, da Coleção Século XXI; “Adolescência” de Luiz Carlos Mello da Costa, da coleção Século XX; “Cena

[1] Para mais informações ler: AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design Thinking. 2012.
[2] Para mais ler: <http://pnem.museus.gov.br/glossario/>. Acesso em 08 de ago. de 2016.

de teatro Kabuki", de autor desconhecido, da Coleção L. C. Vinholes; e "Le favor" ou "Cardeal" do artista Andrea Landini, da Coleção Faustino Trápaga.

Figura 1: Lâminas Autorretrato com óculos, Menina moça e Adolescência
Fonte: Autora

As lâminas em formato A4 (21x29,7cm) foram pensadas para que a frente seja ilustrada com uma obra, colorida e centralizada, podendo variar entre horizontal e vertical, dependendo da dimensão da obra em questão. O espaço de respiro ao redor da obra é suficiente e ideal para pegar, facilitando o aprendizado em turmas, ao considerar um professor ou mediador apresentando a imagem da obra ao mesmo tempo que, no verso, tem a possibilidade de ler as demais informações. O verso, na parte superior, contém uma faixa preta identificando a qual coleção a obra pertence, logo abaixo as informações na seguinte ordem: autor, título, técnica, dimensão e data, que estão à esquerda, enquanto a marca gráfica do evento se encontra à direita. A parte central do verso das lâminas foi dedicada para um texto pequeno, dividido em duas colunas que contém informações adicionais da obra, do autor ou da coleção. Na parte inferior da lâmina se encontram as informações de realização, apoio e financiamento do evento.

Para compor as cartas do baralho (Fig. 2) foram escolhidas, sempre sob a orientação da equipe do Museu e integrantes do projeto *Patafísica*, as seguintes obras: sem título e "Jardim Japonês" do artista Leopoldo Gotuzzo, pertencente à Coleção Leopoldo Gotuzzo; "Paisagem Pelotense" de José Érico Alípio Cava e "Retrato de Mulher de Azul" da artista Hilda Mattos, ambas referentes à Coleção Escola de Belas Artes; "Paisagem" do artista W. Tadey e "Natureza morta" de M. Constantino, referentes a Coleção João Gomes de Mello; "Accuratissima Brasiliae Tavola Amstelodami (Mapa do Brasil)" do autor Henricus Hondius e "Bengala", de autor desconhecido, referentes à Coleção L. C. Vinholes; obra sem título da artista Alice Bruegmann e "Zero Dollar, Zero Cruzeiro" de Cildo Meirelles, referentes à Coleção Século XXI; "Negrinho do Pastoreio" de Antônio Caringi e "Retrato com pesadelo" da artista Maria Lígia Magliani, referentes à Coleção Século XX; "Un quête inesperée" do artista Chocarne Moreau e obra sem título do autor Don José Benlliureu, da Coleção Faustino Trápaga.

Figura 2: Cartas do baralho frente e verso

Fonte: Autora

As cartas, no tamanho 6,5x10cm, foram pensadas considerando os jogos de cartas, de forma manual e em grupo. A carta possui todas as suas informações na frente, visto que nos diversos jogos de cartas o verso deve ser secreto. Logo acima, como já foi feito nas lâminas, se encontra o nome da Coleção que a obra pertence, a imagem da obra está centralizada tanto vertical como horizontalmente na carta. Foi considerado também uma margem com espaço para pegar, dessa vez menor. Abaixo da obra se encontram informações como nome do autor, nome da obra, técnica, data e dimensões. Os versos das cartas são idênticos, possuem um padrão branco no fundo preto da marca gráfica dos 30 anos do Museu disposta sequencial e continuamente em 45º.

O material educativo-pedagógico foi criado para auxiliar nas ações educativas e, principalmente, para levar o Museu para dentro das escolas. Com o intuito de acessibilidade não foram delimitadas cores diferenciais nas cartas, além das obras, é utilizada apenas a cor preta sobre o fundo branco ou invertido, como no verso das cartas do baralho. Em razões de legibilidade foram elegidas duas famílias tipográficas para compor o material, para títulos e textos curtos a família tipográfica Adobe Garamond Pro, com letras serifadas e mais elegantes e para textos maiores a família tipográfica Arial, fonte sem serifa e de fácil leitura. Além dos materiais ilustrados aqui outros materiais foram desenvolvidos: uma caixa para comportar o baralho e um livreto de atividades, ambos em preto e branco, facilitando a compreensão e explicando o material e as suas finalidades.

4. CONCLUSÕES

Considerando o curto período de tempo em que o material fora desenvolvido ainda não há como relatar experiências, no entanto é possível supor, a partir de experiências passadas, o quanto o material irá acrescentar e ajudar a disseminar a cultura e o aprendizado. É relevante acrescentar que o tempo de produção do material foi estendido devido ao atraso na liberação do recurso. Alguns materiais como kit de credenciamento e as lâminas foram produzidas e entregues anteriormente e o restante do material encontra-se em fase de produção no momento.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ROCHA, Maria Consuelo Sinotti. **Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo: contribuição e integração com o ensino de Arte através do Setor Educacional**. Pelotas, 2010.

Glossário Museu. Disponível em: <http://pnem.museus.gov.br/glossario/>. Acesso em 08 de ago. de 2016.