



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS  
CENTRO DE CIÊNCIAS INTEGRADAS - CIMBA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA E LITERATURA

**NICELÉIA MURIBECA DA CRUZ**

**O PROJETO DE GIOVANNI GALLO NA AMAZÔNIA-  
O MUSEU DO MARAJÓ:**

Da constituição de uma linguagem expositiva à significação do ser marajoara

Araguaína - TO  
2024

NICELÉIA MURIBECA DA CRUZ

**O PROJETO DE GIOVANNI GALLO NA AMAZÔNIA-  
O MUSEU DO MARAJÓ:**

Da constituição de uma linguagem expositiva à significação do ser marajoara

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura, da Universidade Federal do Norte do Tocantins – UFNT, Centro Integrado de Ciências- CIMBA, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Letras e aprovada em sua forma final pela orientadora e pela Banca Examinadora.

Orientadora: Profa. Dra. Maria José de Pinho

Araguaína - TO  
2024

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins**

---

C957p Cruz, Niceléia Munibeca da.  
O Projeto de Giovanni Gallo na Amazônia- O Museu do Marajó: Da constituição de uma linguagem expositiva à significação do ser marajoara. / Niceléia Munibeca da Cruz. – Araguaína, TO, 2024.  
200 f.  
Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Araguaína - Curso de Pós-Graduação (Doutorado) em Letras Ensino de Língua e Literatura, 2024.  
Orientadora : Maria José de Pinho  
1. Linguagem. 2. Educação. 3. Museu do Marajó. 4. Pensamento complexo.  
I. Título

**CDD 469**

---

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

NICELÉIA MURIBECA DA CRUZ

# O PROJETO DE GIOVANNI GALLO NA AMAZÔNIA- O MUSEU DO MARAJÓ:

Da constituição de uma linguagem expositiva à significação do ser marajoara

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura da Universidade Federal do Norte do Tocantins - UFNT, Centro Integrado de Ciências- CIMBA, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Letras sob a orientação da Profa. Dra. Maria José de Pinho.

Data de aprovação: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

## Banca Examinadora

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** MARIA JOSE DE PINHO  
Data: 19/08/2024 17:27:03-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria José de Pinho  
Universidade Federal do Norte do Tocantins – PPGL/UFNT  
(Orientadora)

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** CAROLINA BRANDAO GONCALVES  
Data: 19/08/2024 19:08:03-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Profa. Dra. Carolina Brandão Gonçalves  
Universidade Estadual do Amazonas - PPGE/UEA  
Avaliadora externa

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** MARIA DOLORES FORTES ALVES  
Data: 21/08/2024 12:04:38-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Profa. Dra. Maria Dolores Fortes Alves  
Universidade Federal de Alagoas - PPGE/UFAL  
Avaliadora externa

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** JOAO DE DEUS LEITE  
Data: 24/08/2024 09:07:38-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. João de Deus Leite  
Universidade Federal do Norte do Tocantins – PPGL/UFNT  
Avaliador interno

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** WALLACE RODRIGUES  
Data: 24/08/2024 09:53:57-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. Wallace Rodrigues  
Universidade Federal do Norte do Tocantins – PPGL/UFNT  
Avaliador interno

Araguaína – TO  
2024

*Aos povos originários e tradicionais da  
Amazônia.*

*“Encontrando uma tabuinha, levante-a,  
encontrando um barbante, puxe-o,  
encontrando uma manivela, ... já sabe!”  
(G. Gallo)*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelo seu trabalho complexo de criação que me inspira em todos os aspectos da minha jornada.

À minha Família que compreendeu as ausências presenciais e até virtuais. Ao meu filho Filipe Cruz pela escuta paciente, além do auxílio no uso da tecnologia.

A Giovanni Gallo por ter me concedido uma vaga na escolinha infantil em Santa Cruz do Arari no início dos anos de 1980. E, também, por ter me recebido no Museu do Marajó, como aluna universitária, e ter me orientado no processo de pesquisa.

À Professora Dra. Maria José de Pinho, por sua competência e dedicação na orientação deste trabalho, tornando-se, desde então, minha referência de professora pluriversitária, incansável no exercício de trazer o ser para o centro das ações humanas. E ao Grupo de Estudo da Rede Internacional de Escolas Criativas- RIEC/TO, sob sua coordenação.

Ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e literatura (PPGLIT), da Universidade Federal do Norte do Tocantins – UFNT, do Centro Integrado de Ciências- CIMBA e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES). Pois, ambas proporcionaram a formação de mais uma doutora na Amazônia.

À Gestão da Escola Estadual Prof. Joaquim Viana, em Ananindeua-Pa., pela cooperação em ajustar meu horário de trabalho, quando necessário, em detrimento da pesquisa. E, ao Corpo Docente por me fazerem acreditar que partindo do “chão da escola” também é possível alcançar as epistemologias. Especialmente às professoras Ivone Benício e Josiane Ribeiro.

Aos professores examinadores, Dra. Carolina Brandão Gonçalves, Dra. Maria Dolores Fortes Alves, Dr. João de Deus Leite e Dr. Wallace Rodrigues, pelo profissionalismo e generosidade em suas recomendações para o aprimoramento deste estudo.

Às amigas e parcerias que venho conquistando desde 2019. Pessoas oriundas de todo o Brasil, trazendo suas vivências sobre a realidade da educação em nosso país, nisso dividimos as angústias e multiplicamos os afetos. Em especial, Dijan Sousa, Francinete Barroso, Laís Santos, Marilene Soares, Marcos Reis (*In memoriam*) e Paulo Santiago.

Agradecimento especial à Diretoria do Museu do Marajó e seus funcionários; à Associação Amigos do Museu. Ambos sempre solícitos para com esse registro do projeto museal de Giovanni Gallo na Amazônia.

## RESUMO

O Museu do Marajó, criado na década de 1970 por Giovanni Gallo, está localizado na Ilha do Marajó-Pará, na Amazônia oriental. Um museu de vanguarda reconhecido por seu projeto com/para e sobre a comunidade marajoara apoiado em concepções emergentes nos campos da museologia, da educação e da linguagem. O principal acervo, denominado de computadores de marca caipira, foi desenvolvido criativamente para uma experiência de interação pela linguagem ao encontro da cultura marajoara. Esses artefatos são estruturas em madeira e/ou compensados que simulam caixas de diferentes formas e tamanhos, contendo adivinhações, cujas respostas foram cuidadosamente escondidas, e são descobertas mediante interação do visitante. Apesar de suas marcas de singularidade expositiva e relevância para os estudos identitários não há estudos referente ao seu processo de criação que contemple as suas concepções e tecnologias empregadas. Por isso, partimos da questão de investigação: como se constituiu a linguagem expositiva do acervo, destacando o modo como o ser marajoara está significado no MdM? Em decorrência disso, nosso objetivo geral é compreender, a partir da epistemologia do pensamento complexo em perspectiva transdisciplinar, a constituição da linguagem expositiva do acervo denominado de “computadores de marca caipira”, com vista a compreender como o ser marajoara está significado no MdM. A partir de fundamentos dos campos da museologia, da educação e da linguagem, a metodologia encontrou, na epistemologia do pensamento complexo e na transdisciplinaridade, um caminho para a religação do conhecimento. Para tanto, adotamos uma abordagem qualitativa voltada para a pesquisa documental incorporando as técnicas de observação e descrição dos dados, como o registro fotográfico e as vivências em campo. Os dados obtidos foram submetidos à análise de conteúdo e discutidos a partir das teorias mencionadas. Em suma, os resultados evidenciaram que a temática do acervo, como linguagem expositiva, foi organizada com base nos saberes locais, em interação com a comunidade, evidenciando a memória de suas práticas culturais. A composição da linguagem concentra-se no emprego de uma tipologia criativa, desenvolvida a partir de técnicas pertencentes ao fazer marajoara, que conferiu marcas expográficas singulares ao acervo. Com base nos aspectos linguísticos, a significação da linguagem perpassa por formulações textuais de condução ao jogo-reflexivo com destaque aos dizeres da tradição oral, apresentados em narrativas. Desse modo, à luz do pensamento complexo, compreende-se a constituição de uma linguagem expositiva singular idealizada para a prática educativa pela significação do ser marajoara. Nesta tese, o projeto museal de Giovanni Gallo na Amazônia rompe com o paradigma tradicional de exposição dos anos de 1980, ao desenvolver uma tecnologia singular de linguagem expositiva, centrada na significação do ser marajoara, aproximando-se às concepções emergentes de museologia, educação e linguagem. Assim, esperamos que este estudo possa somar-se às demais experiências de reflexão sobre as práticas educativas voltadas às linguagens e aos saberes de povos originários e tradicionais da Amazônia.

**Palavras-chaves:** Museu do Marajó. Educação. Linguagem. Pensamento complexo. Amazônia.

## ABSTRACT

The Marajó Museum, created in the 1970s by Giovanni Gallo, is located on the Island of Marajó (Para, Brazil) in the eastern Amazon. An avant-garde museum recognized for its project with/for and about the marajoara community supported by emerging concepts in the fields of museology, education and language. The main collection, called *computador caipira*, was creatively developed for an experience of interaction through language in line with marajoara culture. These artifacts are wooden and/or plywood structures that simulate boxes of different shapes and sizes, containing riddles, the answers to which were carefully hidden, and are discovered through visitor interaction. Despite its expository uniqueness and relevance for identity studies, there are no studies regarding its creation process that consider its concepts and technologies used. Therefore, we start with the research question: how was the expository language of the collection created, highlighting the way in which the marajoara being is signified in MdM? As a result, our general objective is to understand, based on the epistemology of complex thinking in a transdisciplinary perspective, the constitution of the expository language of the collection called *computador caipira* with a view to understanding how the marajoara being is signified in MdM. Based on foundations in the fields of museology, education and language, the methodology found, in the epistemology of complex thinking and transdisciplinarity, a path to the reconnection of knowledge. To this end, we adopted a qualitative approach focused on documentary research, incorporating data observation and description techniques, such as photographic recording and field experiences. The data obtained was subjected to content analysis and discussed based on the mentioned theories. In short, the results showed that the theme of the collection, as an expository language, was organized based on local knowledge, in interaction with the community, highlighting the memory of their cultural practices. The composition of the language focuses on the use of a creative typology, developed from techniques belonging to marajoara making, which gave unique expographic marks to the collection. Based on linguistic aspects, the meaning of language permeates textual formulations leading to the reflective game, with emphasis on sayings from oral tradition, presented in narratives. In this way, in the light of complex thinking, we understand the constitution of a singular expository language idealized for educational practice by the meaning of the marajoara being. In this thesis, Giovanni Gallo's Museum project in the Amazon breaks with the traditional exhibition paradigm of the 1980s, by developing a unique technology of exhibition language, centered on the meaning of the marajoara being, approaching the emerging conceptions of museology, education and language. Thus, we hope that this study may add to other experiences of reflection on educational practices focused on the languages and knowledge of original and traditional peoples of the Amazon.

**Keywords:** Marajó Museum. Education. Language. Complex thinking. Amazon.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Fotografias da família Muribeca, em Santa Cruz do Arari/PA.....	15
Figura 2- Fotografias da trajetória da pesquisadora .....	18
Figura 3- Arte de divulgação sobre votação para a nova definição de museu .....	28
Figura 4- Infográfico sobre trabalho e renda em Cachoeira do Arari/PA .....	31
Figura 5- Fotografias d'O Nosso Museu, em Santa Cruz do Arari/PA.....	32
Figura 6- Fotografias d'O Museu do Marajó em Cachoeira do Arari/PA.....	33
Figura 7- Fotografias da coleção arqueológica.....	34
Figura 8- Fotografias da coleção antropológica .....	35
Figura 9- Fotografia do artefato A54, Inimigos não-naturais.....	63
Figura 10- Fotografia do artefato A54, o termo quebranto .....	64
Figura 11- Arte da distribuição dos artefatos no salão expositivo .....	77
Figura 12- Fotografias dos artefatos A34 e A29, exemplos de singularidade.....	81
Figura 13- Fotografias dos artefatos A01, A08 e A43, exemplos de furos de acesso.....	82
Figura 14- Fotografias dos artefatos A13 e A31, exemplos de setas sinalizadoras.....	82
Figura 15- Fotografias dos artefatos A12, A37 e A58, exemplos de degraus de acesso.....	83
Figura 16- Fotografias dos artefatos A58, indício de sequência de leitura .....	84
Figura 17- Fotografias do artefato A20 e Placa demarcatória, indício de alterações.....	87
Figura 18- Fotografias dos artefatos A06, A10 e A13, exemplos de dicionarização .....	88
Figura 19- Fotografias dos artefatos A31, A02 e Recepção, pedido por contribuições .....	92
Figura 20- Fotografias da Interação no MdM por gerações .....	98
Figura 21- Fotografias de arquivo do projeto gênese dos artefatos.....	106
Figura 22- Fotografias do Museuzinho .....	107
Figura 23- Fotografias das tratativas para o acordo de comodato.....	108
Figura 24- Fotografias do prédio em reforma e armazenamento do acervo.....	109
Figura 25- Arte de divulgação da reforma pelo Estado.....	109
Figura 26- Fotografias da Reinauguração do Museu do Marajó.....	110

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Vivências em campo .....	70
Quadro 2- Procedimentos Metodológicos .....	71
Quadro 3- Quantitativo de Material Fotográfico .....	72
Quadro 4- Síntese dos elementos da Ficha descritiva .....	73
Quadro 5- Exemplo de uma Ficha descritiva preenchida.....	74
Quadro 6- Listagem dos Artefatos.....	76
Quadro 7- Constituição de Temática, indícios de organização dos artefatos.....	78
Quadro 8- Tratamento dos resultados, categoria 1 .....	79
Quadro 9- Tipologia dos artefatos .....	80
Quadro 10- Composição da Forma, indícios tipológicos .....	85
Quadro 11- Tratamento dos resultados, categoria 2 .....	85
Quadro 12- Significação do conteúdo, indícios em contexto.....	86
Quadro 13- Significação do conteúdo, indícios em recursos .....	88
Quadro 14- Significação do conteúdo, indícios em jogo.....	89
Quadro 15- Significação do conteúdo, indícios em fonte .....	90
Quadro 16- Significação do conteúdo em narrativas.....	91
Quadro 17- Tratamento dos resultados, categoria 3 .....	93
Quadro 18- Síntese de análises.....	95
Quadro 19- Artefatos agrupados por conteúdo.....	101
Quadro 20- Síntese das discussões teórico-metodológicas .....	104

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museus
ICOM	International Council of Museums
LAC	Linguística Aplicada Crítica
MdM	Museu do Marajó
MINOM	Movimento Internacional para uma Nova Museologia
MPEG	Museu Paraense Emílio Goeldi
PNEM	Política Nacional de Educação Museal
PPGLIT	Programa de Pós-Graduação em Letras
RIEC	Rede Internacional de Escolas Criativas
SECULT	Secretaria de Estado de Cultura
UFNT	Universidade Federal do Norte do Tocantins
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>15</b>
<b>1</b>	<b>A MUSEOLOGIA EM INTERAÇÃO COM OS SABERES DO MUSEU DO MARAJÓ</b>	<b>21</b>
<b>1.1</b>	<b>A racionalidade e suas influências na museologia clássica</b>	<b>21</b>
<b>1.2</b>	<b>As mudanças de paradigmas e os reflexos nas concepções do ser</b>	<b>23</b>
1.2.1	A museologia social e a interação com a comunidade e seus saberes	26
<b>1.3</b>	<b>A cultura e o turismo na Amazônia, desembarcando na Ilha do Marajó/PA</b>	<b>29</b>
1.3.1	A parada n'O Museu do Marajó, um Museu indisciplinado na Amazônia	31
1.3.1.2	<i>O Acervo de “computadores” caipira e o “banco de dados” do caboclo, para além da interatividade.</i>	34
<b>1.4</b>	<b>Os indícios da concepção museológica no projeto gênese do Mdm.</b>	<b>37</b>
<b>2</b>	<b>A EDUCAÇÃO MUSEAL E A CRIATIVIDADE EM FAZERES DO MUSEU DO MARAJÓ</b>	<b>39</b>
<b>2.1</b>	<b>As Abordagens pedagógicas sob a influência de paradigmas educacionais</b>	<b>40</b>
<b>2.2</b>	<b>A educação, escolar e museal, em dialogia com o pensamento complexo, transdisciplinar e emancipador</b>	<b>41</b>
2.2.1	A Pedagogia de Paulo Freire na emancipação da Educação Museal	46
<b>2.3</b>	<b>A criatividade na mediação do fazer educativo</b>	<b>48</b>
<b>2.4</b>	<b>Os indícios da concepção de educação no projeto gênese do Mdm</b>	<b>50</b>
<b>3</b>	<b>A LINGUAGEM E A CRÍTICA NOS DIZERES DO MUSEU DO MARAJÓ</b>	<b>53</b>
<b>3.1</b>	<b>Os reflexos paradigmáticos também nas concepções de linguagem</b>	<b>53</b>
<b>3.2</b>	<b>A perspectiva de linguagem na linguística aplicada crítica - LAC</b>	<b>56</b>
3.2.1	Um olhar transdisciplinar para o dizer na prática social	57
<b>3.3</b>	<b>A linguagem nos museus - o texto em contexto educativo</b>	<b>57</b>
3.3.1	As linguagens dos museus - a exposição	59

<b>3.4</b>	<b>Os indícios da concepção de linguagem no projeto gênese do MdM</b>	<b>61</b>
<b>4</b>	<b>UMA METODOLOGIA DE ACESSO À LINGUAGEM EXPOSITIVA</b>	<b>66</b>
<b>4.1</b>	<b>Um referencial de ciência para uma pesquisa emergente</b>	<b>66</b>
<b>4.2</b>	<b>As estratégias metodológicas para acessar os dados</b>	<b>68</b>
<b>4.3</b>	<b>A análise fotográfica no registro dos dados</b>	<b>69</b>
<b>4.4</b>	<b>A análise de conteúdo no tratamento dos resultados</b>	<b>75</b>
4.4.1	A temática do acervo na organização da linguagem expositiva	77
4.4.2	A forma do acervo na composição da linguagem expositiva	79
4.4.3	O conteúdo do acervo na significação da linguagem expositiva	86
<b>5</b>	<b>A CONSTITUIÇÃO DA LINGUAGEM EXPOSITIVA E A SIGNIFICAÇÃO DO SER MARAJOARA</b>	<b>94</b>
<b>5.1</b>	<b>A constituição da linguagem expositiva à guisa de resultados</b>	<b>94</b>
5.1.1	O saber marajoara na organização da linguagem expositiva	95
5.1.2	O fazer marajoara na composição criativa da linguagem expositiva	98
5.1.3	O dizer marajoara na significação crítica da linguagem expositiva	101
<b>5.2</b>	<b>O Projeto expositivo gênese, Gallo e a criação do computador caipira com/para/sobre a comunidade</b>	<b>105</b>
<b>5.3</b>	<b>O Projeto atual, Secult e a chegada de computadores e de turistas</b>	<b>108</b>
<b>5.4</b>	<b>A atuação do MdM no compartilhamento de práticas de educação museal críticas e criativas</b>	<b>111</b>
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>113</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>115</b>
	<b>APÊNDICES</b>	<b>120</b>
	<b>ANEXOS</b>	<b>187</b>

## INTRODUÇÃO

Na década de 1970, em Santa Cruz do Arari na Ilha do Marajó-Pa, nasce um projeto museal com propósito de promover o desenvolvimento socioeconômico da região marajoara por meio da cultura e do turismo, idealizado por Giovanni Gallo, padre italiano da companhia de Jesus. Dentre as ações realizadas, com apoio da comunidade e para a comunidade, estão o museu, o posto médico, as estivas, o trapiche, o cemitério, a pista de voo e o jardim de infância.

A pesquisa sobre o museu fundado em Santa Cruz do Arari, meu local de nascimento, permitiu-me compreender minhas origens também. Neste município, eu vivi a primeira infância, entre os anos de 1977 e 1982, período em que Gallo desenvolvia projetos voltados para a comunidade da vila do Jenipapo, por isso, fui matriculada na escolinha do padre. Ao refletir sobre as origens do museu, em meio às mazelas sociais vividas pelos povos tradicionais da Amazônia, seja em virtude das dimensões territoriais e/ou ausência de políticas públicas, as consequências afetavam, por exemplo, os modos de produção e geração de renda da população, ou ainda pelo limitado acesso à educação e à saúde no município, bem como, aos demais direitos constitucionais. Diante disso, tomo consciência da dimensão transformadora da educação e de seus reflexos na minha jornada.

No início dos anos 1980, ocorre a mudança de domicílio do padre e o museu para o município de Cachoeira do Arari/Pa, enquanto minha família partia para a capital do estado em busca de trabalho e melhores condições de vida. A figura abaixo apresenta parte da minha família em registro fotográfico realizado por Giovanni Gallo.

Figura 1- Família Muribeca, na Vila do Jenipapo em Santa Cruz do Arari/PA.



Na imagem à esquerda temos a pesquisadora, a mãe, a irmã, o pai e a irmã mais nova, em um campo aberto. Na imagem à direita, a avó, a mãe e a irmã mais velha estão à frente de uma casa do tipo palafita. Fonte: G. Gallo (1981).

Um período de migração cercado de incertezas, mas que não nos distanciaram das histórias do museu, constantemente repetidas pelos mais velhos da família e da figura do padre, que, além de sacerdote, era educador, líder comunitário e fotógrafo dos desfavorecidos.

Em 1997, encorajada pelas memórias identitárias, alimentadas pelas narrativas contadas por minha bisavó parteira, retornei à Cachoeira do Arari, terra de meus avós paternos para realizar minha primeira pesquisa, “A Revitalização do Museu do Marajó”, apresentada à Universidade Federal do Pará - UFPA campus Belém como trabalho de conclusão de curso - Turismo. Nesse reencontro, fui recebida pelo religioso que na ocasião se tornara museólogo, escritor e pesquisador da cultura marajoara. Com o apoio recebido, mediante conversas, livros e materiais<sup>1</sup>, doados para minha pesquisa, vivenciei o segundo momento de aprendizado com G. Gallo, fator decisivo para minhas escolhas como pesquisadora.

Passados 20 anos, então, professora licenciada em letras e diante da missão de produzir uma dissertação para o Programa de Pós-graduação em Linguagens e Saberes na Amazônia (PPLSA)/UFPA, campus de Bragança, retornei ao museu. Apesar da ausência de G. Gallo, falecido em 2003, o anseio por desvelar os segredos escondidos no acervo ainda persistiam em mim. Durante esse período, constatei que Gallo havia triplicado o acervo. Diante de tantas novidades, houve a necessidade de mapear os artefatos e talvez, minimamente, atender ao apelo do padre ao dizer “nunca foi feito o inventário geral das peças expostas, por falta de pessoal” (Gallo, 1996, p. 267).

Meus esforços se concentraram no acervo denominado de computadores de marca caipira ou computadores do caboclo marajoara. A diferença nas duas nomenclaturas consiste apenas no uso, empregando-se computador para tratar de aspectos da estrutura e a segunda para abordar o conteúdo, a cultura marajoara. A partir de uma sátira com a interatividade tecnológica<sup>2</sup> Gallo criou artefatos expográficos singulares. De modo didático, sem buscar simplificações, entendemos esses computadores como estruturas em madeira e/ou compensados que simulam caixas de diferentes formas e tamanhos, contendo adivinhações, cujas respostas foram cuidadosamente escondidas, e são descobertas mediante interação do visitante. De acordo com Linhares (2007, p. 48),

---

<sup>1</sup> Dentre esses materiais estavam as principais publicações do Museu do Marajó como livros, revistas e matérias de jornais de autoria de G. Gallo.

<sup>2</sup> Gallo denominou como caipira, o computador que é acionado mecanicamente. Em oposição ao computador da capital, acionado por eletricidade. O termo Caipira também é substituído pelo termo Caboclo, em sinonímia.

Esses jogos interativos mostram-se como a diferença e constituem uma peculiaridade da exposição, visto que não se conhece nenhum acervo nesses moldes na região, podendo mesmo ser considerado de vanguarda, pois a técnica de hands on atualmente é considerada contemporânea ou inovadora, mas já havia sido projetada por Gallo há cerca de trinta anos atrás (Linhares, 2007, p. 48).

Nesse período, com objetivo de responder às questões sobre onde estão, o que são e o que dizem os computadores do caboclo marajoara? Dediquei-me ao estudo da materialidade e do conteúdo do acervo que foram discutidas na perspectiva da teoria sobre cultura material e sobre a tradução cultural. Como resultado, foram produzidas fichas descritivas de cada artefato. Estas fichas, em 2020, foram utilizadas pela gestão do museu como documentação para o início de um inventário. Certamente a consulta ao trabalho realizada pela comunidade foi meu incentivo para seguir pesquisando o mesmo tema. Por isso, em 2019, imediatamente após o encerramento da pesquisa anterior, retornei ao museu, aprovada no Programa de Pós-graduação em Linguística e Literatura (PPGLIT)/UFNT, em Araguaína-To.

Embora mais confiante pelo conhecimento construído ao longo dos estudos, essa nova missão trouxe-me a consciência de que a tese não é um lugar de certezas e de determinismos, mas um caminho de infinitas possibilidades, em que as seleções podem nos aproximar ou distanciar dos objetivos. Parto da reflexão de que não escolhi o museu como objeto de pesquisa, mas sim fui escolhida por ele, ou melhor dizendo, acolhida. De ex-aluna do jardim de infância retornei ao museu, como pesquisadora vinculada às instituições, para estudos acadêmicos, mas, sobretudo, para compreender a cultura marajoara e, assim, ressignificar minhas origens. Pois, até então, minha frágil memória criara uma narrativa de infância vivenciada, exclusivamente, na periferia da capital, Belém.

Figura 2- Trajetória da Pesquisadora



Na imagem à esquerda, a pesquisadora em atividade escolar no jardim de infância, na Vila do Jenipapo. À direita, em atividade de pesquisa, no MdM em Cachoeira do Arari/PA. Fonte: G. Gallo (1981); Cruz (2019).

Após narrar minha relação pessoal com o museu, apresento um pouco da minha trajetória profissional para esclarecer minhas seleções epistemológicas. Formada em turismo nos anos de 2000, tive a oportunidade de exercer a profissão em empresas de transporte aéreo, marítimo, hospedagem e eventos. Conhecer pessoas de diferentes culturas, falantes de outras línguas, despertou-me o interesse pelo setor cultural e levou-me ao curso de Letras entre os anos de 2001 e 2005. Para além da relação língua e cultura, encontrei o trabalho docente, percebido como um caminho potencializador da transformação de realidades. Por isso, como professora na educação básica, sinto-me desafiada a aprofundar os estudos que consideram as práticas sociais e levam à emancipação do ser, à educação integral, à vida.

Logo, entendi que a pesquisa seria uma constância para o alcance da *práxis* docente. Contudo, no caminho, enfrentamos dificuldades inesperadas como a pandemia causada pela covid-19<sup>3</sup>, no início do segundo semestre do curso de doutoramento. Medidas como a suspensão de aulas presenciais, eventos e a própria visita ao museu exigiram uma nova organização para a continuação do estudo.

Paralelo a isso, a escolha do caminho de investigação na área de letras demandava certa maturidade teórica, ainda em construção, mas iniciamos a partir da refuta à concepção de linguística enclausurada na torre de marfim, alheia às práticas sociais, amplamente discutidas na linha de linguística aplicada do programa. Antes, buscava uma abordagem

<sup>3</sup> Doença descoberta na China em dezembro de 2019, provocada por um novo vírus do tipo corona. No capítulo 2, apresentamos reflexões sobre os impactos da pandemia, na educação escolar e museal.

acessível ao grande público, especialmente, por ser este, o primeiro estudo de documentação do acervo.

E apesar das incertezas, sob orientação e companhia da profa. Dra. Maria José de Pinho, iniciamos<sup>4</sup> a pesquisa. O tema continua sendo o acervo do museu, agora, com novas perspectivas de estudo, a epistemologia do pensamento complexo em perspectiva transdisciplinar, partimos da constituição do acervo à significação do ser marajoara. Nossa problemática se concentra no estudo do processo de criação do acervo, por meio do desvelar da constituição de sua linguagem expositiva, para compreender o modo como o ser marajoara recebe, nesse lugar, significações. Supomos, inicialmente, que concepções emergentes de museologia, educação e linguagem reverberaram na gênese do projeto museal de G. Gallo. Para isso, adotamos a questão como problema de investigação: Como se constituiu a linguagem expositiva do acervo destacando o modo como o ser marajoara está significado no MdM?

Diante disso, nosso objetivo é realizar um estudo que analise a constituição da linguagem expositiva do acervo denominado de “computadores de marca caipira”, visando à compreensão do significado do ser marajoara no MdM.

Para tanto, delimitamos os seguintes objetivos específicos:

- a) Analisar a organização da linguagem expositiva a partir das relações de interação entre a temática do acervo e os saberes marajoaras;
- b) Identificar e analisar a composição da linguagem expositiva no emprego da forma e da técnica como marcas expográficas do acervo;
- c) Descrever e analisar a significação da linguagem expositiva em formulações e recursos linguísticos presentes nas informações do acervo.

Em vista disso, buscamos um referencial teórico nos campos da museologia, da educação e da linguagem, além de outras áreas que nos auxiliassem na compreensão do estudo. A princípio, buscamos nos nortear por uma perspectiva transdisciplinar e complexa, pela qual O Museu do Marajó apresentaria indícios de uma ruptura com o paradigma tradicional de exposição e interação com o público, adotando concepções emergentes de museologia, educação e linguagem. Nessa reflexão, como tese, acreditamos que o projeto museal de Giovanni Gallo na Amazônia rompe com o paradigma tradicional de exposição dos anos de 1980, ao desenvolver uma tecnologia singular de linguagem expositiva, centrada na

---

<sup>4</sup> A chegada da Profa. Maria José à pesquisa é marcada no texto pela passagem da primeira pessoal do singular, quando tratava de minha história de vida pessoal, para à primeira pessoal do plural ao iniciarmos este estudo.

significação do ser marajoara, aproximando-se às concepções emergentes de museologia, educação e linguagem. A pesquisa, então justifica-se pelo compromisso documental de investigação de um código expositivo que permite não apenas o conhecimento de sua estrutura, mas o conhecimento de concepções que possam ter influenciado a gênese de um projeto museal na Amazônia.

Quanto à estrutura textual, o trabalho foi organizado em 5 capítulos. Os três primeiros compõem a construção teórica da pesquisa, com objetivo de apresentar os campos de estudo, a museologia, a educação e a linguagem, respectivamente, considerando as principais mudanças paradigmáticas ocorridas. Esse exercício teórico nos possibilitou reconhecer indícios das concepções presentes no projeto gênese, idealizado por G. Gallo. Ainda nos estudos por áreas, abordamos construtos sobre interação, criatividade e crítica, assim como questões sobre o saber, o fazer e o dizer como dimensões constitutivas do ser marajoara, e, que permeiam os campos e serão relacionados ao objeto de estudo.

O quarto capítulo constitui a metodologia desenvolvida para analisar a linguagem expositiva do acervo. Ressaltamos que, trabalhamos com dados explorados, majoritariamente, entre os anos de 2016 e 2018, período anterior à reforma do museu. Portanto, as mudanças ocorridas pós-reforma e reinauguração do museu, em 2022, aparecem no âmbito de contextualizações e reflexões.

E o último capítulo abarca a discussão dos resultados com propósito de interpretar, à luz do pensamento complexo, a constituição da linguagem expositiva e a significação do ser marajoara.

Deste modo, consideramos que esta pesquisa de doutoramento contribui para novas possibilidades de interpretação do objeto. Pelo estudo, evidenciamos a existência de uma linguagem expositiva idealizada para a mediação cultural em contexto educativo. Além disso, a pesquisa foi desenvolvida, de modo a oferecer à comunidade um registro documental dessa linguagem. Assim, propomo-nos à apresentação da constituição da linguagem expositiva e a significação do ser marajoara na concepção do projeto museal de Giovanni Gallo na Amazônia.

## **1 A MUSEOLOGIA EM INTERAÇÃO COM OS SABERES DO MUSEU DO MARAJÓ**

Neste capítulo iniciamos, à guisa de um panorama, pelos modelos de racionalidade e suas influências na museologia no contexto das mudanças paradigmáticas e a concepção de ser. Esse caminho nos leva ao encontro da museologia social com a interação museal, culminando com a participação da comunidade no museu. Nesse cenário, apresentamos a ilha do marajó e seu museu, onde cultura e turismo se entrelaçam pelas águas, pelos campos e pelas florestas. Em virtude do seu pioneirismo na museologia comunitária e pelo projeto expositivo singular, o Museu do Marajó- Mdm é apresentado como um museu indisciplinado na Amazônia, pois, a concepção social emergente no projeto gênese do Mdm rompe com o paradigma dominante da museologia moderna. Como indício dessa ruptura o museu desenvolveu uma tecnologia expositiva de interação com a comunidade, materializada no acervo “computadores de marca caipira”, artefatos confeccionados com materiais regionais e tendo o homem marajoara como conteúdo para a formação de um “banco de dados do caboclo”.

### **1.1 A racionalidade e suas influências na museologia clássica**

Iniciamos a discussão deste tópico, apresentando o conhecimento como caminho de compreensão e ação, estabelecido pelo pensamento. Como esclarece Tozoni-Reis (2009), o conhecimento atribui intencionalidade às ações humanas. “Se a ação humana sobre o mundo e as coisas é uma ação intencional, dirigir conscientemente a ação significa conhecer, compreender seus múltiplos aspectos”. (Tozoni-Reis, 2009, p. 9).

Diante disso, discorreremos sobre a não neutralidade do conhecimento, entendendo que este é construído sob teorias validadas por um modelo de racionalidade vigente em um dado período histórico. Esses construtos influenciam os campos científicos, inclusive a museologia e a própria sociedade.

Ao longo da história, modelos de racionalidade ditaram as relações humanas com o conhecimento, destacamos alguns como o clássico, o teológico e o científico. Segundo Oliveira (2016, p. 26), na visão grega, a filosofia é dita como a ciência que trará a reflexão e a racionalidade necessária para compreensão do mundo, comprovada pela evidência da razão. Neste cenário, destacaram-se Sócrates, Platão e Aristóteles.

Na idade média, entre os séculos V ao XV, a partir do crescimento do cristianismo desenvolveu-se uma racionalidade pautada na teologia. Para Oliveira (2016, p. 42), a filosofia

que antes pautava sua verdade na razão humana, neste período se dedicará ao racionalismo teológico ancorado na escritura sagrada.

Retornando ao modelo de racionalidade estabelecido na idade moderna (Oliveira, 2016, p. 51), no princípio da subjetividade vinculado ao iluminismo e das Revoluções industrial e científica. Um período que iniciaria no século XVI, consolidaria nos séculos XVII, XVIII, tendo seus principais representantes em Descartes, em Bacon, em Galileu, em Newton e em outros.

Desse último modelo de produção do conhecimento, surge o que se entende como paradigma, segundo Moraes (2011, p.p. 31-32), na concepção desenvolvida por Kuhn, físico norte-americano com significativas contribuições para a filosofia e a história da ciência, trata-se de um modelo estrutural de teorias capaz de obter uma institucionalização gerada pelo consenso entre os cientistas. Neste, considerando-se os discursos da ciência e sua influência na organização da sociedade, denominado de paradigma científico, marcado pela exaltação ao racionalismo, à lógica matemática, à decomposição do pensamento e à concepção do universo, como máquina, regido por leis exatas.

Isto posto, destacamos a concepção de museologia na modernidade. Esta acompanharia o paradigma científico que repousa sobre a ideia de um museu normatizador que se dedica a construir uma identidade nacional e hegemônica. Sob o culto de exaltação ao clássico, as exposições voltaram-se aos padrões europeus e frequentados por um seletivo grupo social com acesso à exposição. Entre as curiosidades globais e o exótico local, Franco (2018) narra que neste período os países criaram seus museus nacionais com coleções oriundas de espólios de guerras e compras de peças subvalorizadas, essas “antiguidades greco-romanas e egípcias formaram a base das coleções arqueológicas de instituições como o Musée du Louvre (França), o British Museum (Inglaterra) e o Philadelphia Museum of Art (Estados Unidos)” (Franco, 2018, p. 12).

Nesse contexto, a finalidade do museu era servir de vitrine para exposição do poder do estado e suas conquistas. Com as bases do colecionismo do século XVII, validada pela cientificidade do século XIX, os museus fomentavam a produção e a divulgação da ciência, ancorada nas ciências naturais e validada pelo paradigma científico.

No Brasil, influenciado pela Europa, houve replicação desse modelo baseado no colecionismo, que resultou no reconhecimento da superioridade cultural do colonizador para ser contemplada pelos colonizados, em processo de subalternização de povos e de seus saberes. “Quando existia uma narrativa essa era apenas um discurso elementar sustentado na ideologia oficial” (Moutinho, 2014, p.3). Esse modelo contribuiu para o afastamento do

público e gerou no senso comum a ideia de museu associado ao lugar do passado e coisas antigas.

O perigo da museologia normativa não está nas normas e regras, mas na sua naturalização, na crença de que seus argumentos são científicos, técnicos e válidos para sempre, quando, na maioria das vezes, são políticos, ideológicos, discursivos. A museologia normativa crê em si mesma, aprecia navegar em sua zona de conforto, admira e preconiza os dogmas que produz (Chagas, 2017, p. 135).

Entretanto, a partir da segunda metade do século XX, os museus vivenciaram mudanças de ordem conceituais que permitiram a entrada da educação, e mais recentemente, as inovações tecnológicas do século XXI, de modo a ampliar as tipologias de museus existentes. Dessa forma, os museus se constituíram como espaços de circulação da filosofia, da religião e da ciência produzidas ao longo da história com interesses definidos.

## **1.2 As mudanças de paradigmas e os reflexos na concepção do ser**

Ao destacarmos os modelos de racionalidade até então apresentados, também observamos o aspecto funcional do conhecimento em Tozoni-Reis (2009), como instrumento de libertação ou opressão, pois “o conhecimento não é neutro. Se o conhecimento é um constructo humano, pode estar a serviço da libertação dos sujeitos ou a serviço de sua opressão, de seu controle” (Tozoni-Reis, 2009, p. 9).

Por isso, entendemos que o estabelecimento de um modelo de racionalidade está imbricado a uma concepção de ser desenvolvida por ele. Como ocorrido na racionalidade clássica, segundo Oliveira (2016), “constitui-se em uma razão objetiva, cujo princípio da subjetividade é a compreensão do ser humano como racional e dual, ou seja, composto de corpo e alma” (Oliveira, 2016, p. 27).

Na idade média, a razão do ser concentrava-se em explicar a existência divina, dependente da revelação divina, ou seja, havia uma subordinação à fé (ibid., p. 45). Enquanto na Modernidade a ciência tornou-se o caminho para a condução da verdade absoluta. Assim, pautada na ideia de neutralidade científica, sujeito e objeto foram distanciados.

Como consequência desse modelo de racionalidade, a sociedade moderna foi reconhecida pelo seu desempenho produtivo. Em Byung-Chul Han (2015) apresenta-se como a Sociedade do cansaço, na qual o sujeito se torna empresário de si mesmo, motivado por projetos que requerem iniciativas.

O sujeito de desempenho está livre da instância externa de domínio que o obriga a trabalhar ou que poderia explorá-lo. É senhor e soberano de si mesmo. Assim, não está submetido a ninguém ou está submetido apenas a si mesmo. É nisso que ele se distingue do sujeito de obediência. A queda da instância dominadora não leva à liberdade. Ao contrário, faz com que liberdade e coerção coincidam. Assim, o sujeito de desempenho se entrega à liberdade coercitiva ou à livre coerção de maximizar o desempenho (Han, 2015, p.16).

Em vários seguimentos sociais, pode-se observar a cobrança no desempenho de empregados, nas metas a serem alcançadas, seja individualmente ou em equipe. Em decorrência dessa autoexploração, algum momento, percebe-se a existência de pessoas depressivas nesse modelo de sociedade. A perda da capacidade contemplativa é corresponsável, segundo Han (2015), pela histeria e nervosismo da sociedade ativa pós-moderna.

Esta concepção de ser coaduna com o modelo de racionalidade ocidental, sustentado na visão de conhecimento hegemônico, denominado por Santos (2002) como Razão Indolente “a consolidação do Estado liberal na Europa e na América do Norte, as revoluções industriais e o desenvolvimento capitalista, o colonialismo e o imperialismo, constituíram o contexto sócio-político em que a razão indolente se desenvolveu” (Santos, 2002, p. 240). Esse modo de pensar, segundo o autor, conduz à indiferença, exteriorizada pelas reações humanas de impotência, arrogância, metonímica (visão generalizada) e proléptica (valorização do futuro). Estas atitudes contribuem para dicotomização, para hierarquização, para silenciamento e para parcialidade nas relações sociais. A estratégia da indolência seria invisibilizar as diferenças, adotando-se uma única abordagem válida para o saber, o tempo e as lógicas de classificação social, de escalas dominantes e produtivistas.

Entretanto, Moraes (2011) detalha a ocorrência de fatos no âmbito científico que suscitaram novas interpretações e conseqüentemente, a ruptura desse paradigma científico, como os estudos de Darwin sobre a evolução das espécies contrapondo-se à criação divina defendida por Descartes), com Planck (a física quântica, com átomos de energia x os processos físicos irreversíveis da física clássica), com Einstein no campo da astrofísica (teoria da relatividade x tempo e espaços absolutos de Newton), com Heisenberg e Bohr (princípio da incerteza, medidas probabilísticas verificado pela mecânica quântica x medidas precisas preconizadas nas leis da física) dentre outras.

As descobertas relacionadas à teoria da relatividade e à teoria quântica acabaram de esfregar os principais conceitos da visão de mundo cartesiana e da mecânica newtoniana relacionados à noção de espaço e tempo absolutos, às partículas sólidas elementares, à objetividade científica, à causalidade e à separatividade, fazendo com que nenhum desses conceitos pudesse sobreviver às novas descobertas da física (Moraes, 2011, p.59).

Estas descobertas influenciaram a ciência do século XX, além de reverberar mudanças na sociedade e suas práticas sociais e de produção requerendo respostas aos novos desafios. Desse modo entende-se que quando um paradigma não é suficiente para esclarecer as demandas da sociedade, ou esgotamento das teorias, surgem os questionamentos, os conflitos e as novas ideias se movimentam<sup>5</sup>. Para Moraes (2011), esse cenário configura uma crise de paradigma que suscitará outras formas de pensar e responder às questões demandadas.

Porém Libâneo (2005) acrescenta que as mudanças para uma economia globalizada, o desenvolvimento tecnológico ou a sociedade de perfil informacional não decorrem de uma ruptura com a modernidade e sim, de “um conjunto de condições sociais, culturais, econômicas peculiares que afetam todas as instâncias da vida social.” (Libâneo, 2005, p. 7).

Para o autor, vivemos a passagem de um paradigma dominado pela consciência, no qual a razão é a única representante da ciência, porém não há uma verdade única, se o conhecimento for concebido como uma construção social e, conformado de pluralidades. Esse movimento de transição entre paradigmas, para ele, demarca posicionamentos epistemológicos, políticos e acadêmicos.

Contudo, Oliveira (2016) argumenta que a ideia de pós-modernidade iniciou entre os cientistas sociais, ainda no século XX. Como reflexo da transformação ocorrida no século XIX, sobretudo na crítica ao paradigma pautado no pensamento científico, uma vez que “o modo de ver a realidade e de organizar a sociedade, pautadas no *ethos* ocidental, são colocados em crise, emergindo um novo modo de pensar, denominado por alguns de pós-moderno (Oliveira, 2016, p. 98).

Na mesma linha de raciocínio, Fiorin (2008) assegura que vivemos uma mudança no modo de fazer ciência “estamos passando de um fazer científico regido pela triagem para um fazer investigativo governado pela mistura”. (Fiorin, 2008, p. 36).

Essa relação com o conhecimento nos conduz a busca de um paradigma que suporte a presença do sujeito e suas contradições. De acordo com Moraes (2011), existe um conceito de paradigma que, na sua visão, vai além do modelo estrutural apresentado por Kuhn. Esse conceito desenvolvido por Edgard Morin, pensador francês, seria mais completo, pois além de

---

<sup>5</sup> Para Edgard Morin, (2015) as ideias, uma vez lançadas, passam a se movimentar.

contemplar as teorias rivais, o paradigma também suportaria as rupturas no movimento entre as teorias.

Portanto, o paradigma efetua a seleção e a determinação das conceptualizações e das operações lógicas. Designa as categorias fundamentais da inteligibilidade e opera o controle de seu emprego. Assim, os indivíduos conhecem, pensam e agem segundo paradigmas inscritos culturalmente neles (Morin, 2002, p. 25).

Nesse cenário de mudanças, os paradigmas seguem influenciando os campos na forma de produzir o conhecimento. Para responder às demandas atuais, teorias são reformuladas e até novos campos são criados. Dentre as possibilidades, optamos por um caminho de reintegração do sujeito no processo de construção do conhecimento, possível em um paradigma museal emergente.

### 1.2.1 A museologia social e a interação com a comunidade e seus saberes

A partir da segunda metade do século XX, começam os movimentos por uma Nova Museologia, segundo Silva (2020), influenciados pelo movimento de contra-cultura que buscava consolidar as lutas sociais “para fazer o enfrentamento das estruturas de dominação para uma transformação da realidade social, principalmente aos regimes ditatórias que se prolongaram até mesmo depois das grandes guerras, como no caso da própria América Latina, em especial o Brasil” (Silva, 2020, p.p. 59-60).

Clamava-se por uma museologia de concepção social, de valores democráticos com respeito aos direitos humanos. Na declaração de Santiago, Chile 1972, quando se discute o conceito de Museu integral, que expõe o material e o cultural, torna-se um marco ao requerer a função social do museu, em que se busque o desenvolvimento local em trabalho conjunto com a comunidade, em perspectiva histórico-crítica de suas reivindicações sociais e culturais.

Na Europa, o campo se estrutura a partir do pensamento de Georges-Henri Rivière, H. Varine, A. Desvalle e M. Bellagne. Rivière foi Fundador do Musée National des Arts et Traditions Populaires (França) e criador do conceito de ecomuseu. Segundo Franco (2018), Rivière, trouxe para a museologia os interesses patrimoniais das sociedades imbricados ao território. Com foco em processos educativos voltados para “uma nova maneira de entender o patrimônio, o público e a preservação das tradições culturais. Essa ampliação da ideia de museu e do conceito de patrimônio acarretou substantivas modificações nas exposições de diversos museus” (Franco, 2018, p.14).

Em 1984, visando refletir sobre outras formas de organização museal, o movimento conhecido como a nova museologia realiza em Québec, o Encontro Internacional de Ecomuseus - Nova Museologia. Moutinho (2014) menciona que o encontro fomentou o intercâmbio de práticas entre a ecomuseologia e a nova museologia. Além de apresentar os conceitos desta. O encontro também visava “estimular novas práticas museológicas reconhecendo o direito à Diferença, por oposição à ideia corrente de Museu dominante”. (Moutinho, 2014, p.3).

Nesse contexto, em 2013, de acordo com International Council of Museums (ICOM, 2013<sup>6</sup>, p.64), o termo museu “designa a instituição, o estabelecimento, ou o lugar geralmente concebido para realizar a seleção, o estudo e a apresentação de testemunhos materiais e imateriais do Homem e do seu meio”. Em razão disso, o ICOM manteve a definição de museu aprovada em 2007,

O museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, estuda, expõe e transmite o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio, com fins de estudo, educação e deleite (ICOM, 2013, p.64).

Entretanto, o Conselho admite que mudanças de forma e função venham acompanhando os museus ao longo dos séculos. É possível que tais mudanças estejam relacionadas ao anseio em atender às demandas da sociedade, que incluem a diversificação de conteúdo, a missão e o funcionamento dos museus. Nessa concepção, inclui-se o debate sobre preservação patrimonial por meio de ações educativas que versam por aspectos culturais e políticos a partir da interação comunitária.

As demandas contemporâneas reivindicam que museu também se constitua como um espaço de memória e de identidade cultural, assim como um lugar para defesa dos direitos humanos, da ciência, liberdade de expressão e, por isso, um museu heterogêneo, que agrega a diversidade cultural, como os museus étnicos, de grupos sociais e os museus comunitários. Nestes se observam práticas de educação popular em perspectiva crítica e emancipadora influenciada pelo pensamento do educador Paulo Freire como relata Franco (2018), iniciadas como proposição escolar, uma oportunidade de conhecer, concretamente, a realidade ilustrada nos livros. “Baseado no pensamento do filósofo Francis Bacon (1561-1629), o princípio da

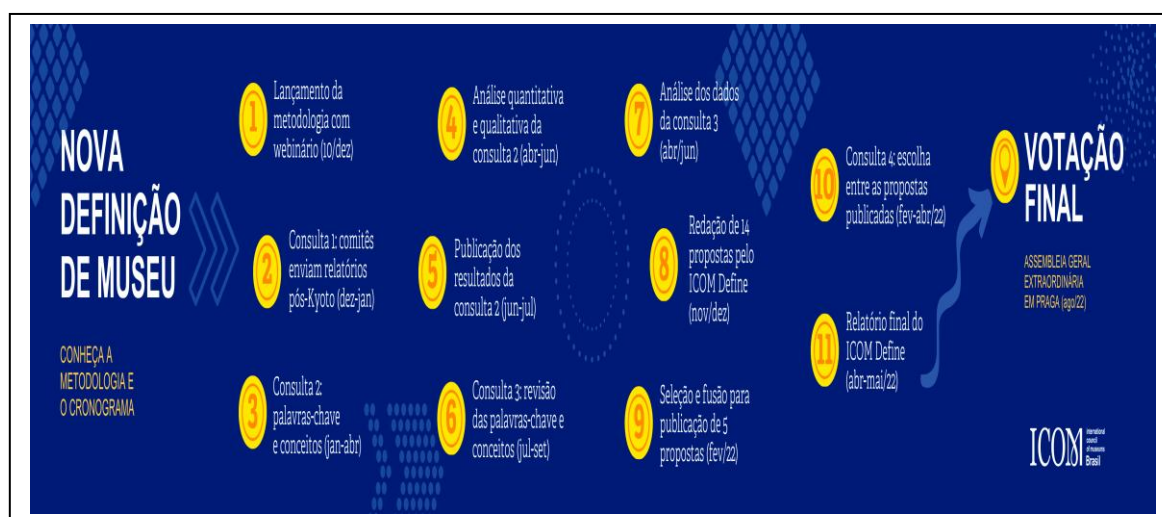
---

<sup>6</sup> Trata-se da publicação *Conceitos-chave de museologia* em português, traduzida pelo Comitê brasileiro do conselho internacional de museus. ICOM. International Council of Museums criado em 1946, vinculado à UNESCO e tendo em sua presidência o francês Georges-Henri Rivière.

“lição das coisas”, o aprendizado a partir dos artefatos reais, influenciou substancialmente as ações educacionais em museus” (idem, 2018, p.124).

Em 2019, em Kyoto no Japão, reivindicações globais levaram o campo de estudos da museologia a debater sobre uma nova definição de museus. Em um processo coletivo, as discussões foram realizadas em etapas, envolvendo milhares de profissionais no mundo. No Brasil, segundo o Comitê nacional, mais de 1.600 pessoas participaram dos debates que culminaram na indicação destes 20 termos<sup>7</sup>: Antirracista; bem-viver; comunicar; decolonial; educação; experiência; futuros; inclusivo; instigar; patrimônio; pesquisar; público; salvarguardar; social; sustentável; território e transformar. Como mostra a ilustração das etapas:

Figura 3- Votação para a nova definição de museu



A imagem apresenta uma arte de divulgação sobre a metodologia e o cronograma do processo de votação para a escolha da nova definição internacional de museu. Fonte: ICOM-BR (2022).

A seleção dos termos, além da contribuição para a construção de uma definição global de museu, também sinaliza para a visão de museu construída no país. Assim, a nova definição, recém aprovada,<sup>8</sup> convergiu para a concepção de que,

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Os museus, abertos ao público, acessíveis e inclusivos, fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Os museus funcionam e comunicam ética, profissionalmente e, com a participação das comunidades, proporcionam experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento (ICOM, 2022).

<sup>7</sup> Todos os termos e suas definições podem ser consultados no site < [http://www.icom.org.br/?page\\_id=2249](http://www.icom.org.br/?page_id=2249)>

<sup>8</sup> A Nova Definição de Museu foi aprovada em 24 de agosto de 2020, na Conferência Geral do ICOM em Praga. Com 487 votos favoráveis, 23 contrários e 17 abstenções. Disponível em: < <http://www.icom.org.br/?p=2756>>

Pelo presente texto, em processo de tradução preliminar, observa-se a manutenção da função social e da pesquisa, assim como a inclusão da comunidade e da ética. Acreditamos que a nova definição atenda às reivindicações conceituais, mas também se constitua em um grande desafio para o campo museal e as diferentes tipologias de museus.

Nessa concepção, do século XXI, voltada para o ser, a interação se firma pela presença da sociedade no museu. Nesse sentido, a forma de dialogar com o público se diferenciaria, passando de público expectador para participante do processo expositivo. Embora, nos anos de 2024, seja possível encontrar museus pautados em conceitos da racionalidade moderna, como museus pautados na museologia social.

O Projeto museal iniciado no final do século XX, na Ilha do Marajó/PA, partiu dessa concepção de museu integrado à comunidade. Entretanto, não usufruiu de reconhecimento pelo pioneirismo em sua gestão. Dentre os desafios de ordem logística, financeira e social, estava, também, a não valorização da cultura local. Como o museu, um projeto cultural, poderia ser um polo de desenvolvimento para a região? Tornou-se a questão norteadora do idealizador Giovanni Gallo. Divulgar a cultura, fomentar o turismo, buscar parcerias foram estratégias para atrair o interesse do público, incluindo o governo, a academia, os visitantes e a própria comunidade.

### **1.3 A cultura e o turismo na Amazônia, desembarcando na Ilha do Marajó-PA**

No segmento do turismo cultural, a museologia no Pará conta com 57 instituições museais cadastradas, no universo de 3.919 instituições no país, de acordo com a plataforma MuseusBR<sup>9</sup>. Entretanto, segundo Silva (2020), existe uma mobilização<sup>10</sup> sendo realizada no estado com intuito de discutir políticas eficientes para a “democratização da cultura e dos valores éticos que constam nos direitos culturais”. Por meio de denúncias, de atos, de campanhas e de encontros, esse movimento debate “a função social dos museus e suas formas de democratização, exigindo políticas para que os museus e processos museais amazônicos que possam salvaguardar os patrimônios amazônicos de forma dinâmica, criativa, sustentável e participativa”. (Silva, 2020, p. 117).

Aliado a isso, Rodrigues (2011), destaca a necessidade de valorização dos grupos culturais formadores e articuladores da cultura brasileira, como indígenas, negros, brancos e

---

<sup>9</sup> Consulta realizada em 19 de outubro de 2022 no site da plataforma. <<http://museus.cultura.gov.br/>>

<sup>10</sup> Movimento composto por: Fórum de Culturas do Pará, Fórum de Museus de Base Comunitária, Rede de Educadores de Museus do Pará-REM-Pa, Rede Ajuricaba, Blog da Associação dos Agentes de Patrimônios na Amazônia (casaraodememorias.blogspot.com), Grupo de Apoio aos Ecomuseus da Amazônia entre outros.

mestiços. Cabendo à escola e ao museu refletirem sobre sua atuação como espaços genuínos dessa valorização.

No Pará, os movimentos culturais identitários tornaram-se atrativos para o desenvolvimento do turismo no município de Cachoeira do Arari, especialmente pelo projeto museal iniciado nos anos de 1970. O Museu do Marajó foi responsável pelo mapeamento e divulgação de uma variedade de práticas culturais alinhadas às demandas sociais da comunidade, como cursos de ofícios, de música, de arte, de educação e de pesquisa. Apesar de o movimento cultural ter provocado impacto, não fora suficiente para mudar a realidade socioeconômica dos moradores do município, dada a sua extensão territorial e a falta de políticas públicas de atenção às necessidades básicas da população.

Esse território marajoara está conformado por ilhas, sendo a maior delas, a Ilha do Marajó com uma população de 593.822 habitantes, distribuídos por 40.100,00 KM<sup>2</sup> de extensão<sup>11</sup>. Especificamente em Cachoeira do Arari<sup>12</sup>, o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) está em 0,546<sup>13</sup>, para uma população de 23.981<sup>14</sup> habitantes distribuídos em uma área de 3.102,08 km<sup>2</sup>.

Sobre trabalho e renda<sup>15</sup>, em 2021, o salário médio era de 1,9 salários mínimos, a proporção de pessoas ocupadas em relação à população total era de 4,2%. Considerando domicílios com rendimentos mensais de até meio salário mínimo por pessoa, tinha 55,5% da população nessas condições. Ressaltamos que a grande maioria da população se ocupa em atividades tradicionais como a pesca, a pecuária e a extrativismo.

---

<sup>11</sup> Segundo o último censo demográfico realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e estatística (IBGE, 2022).

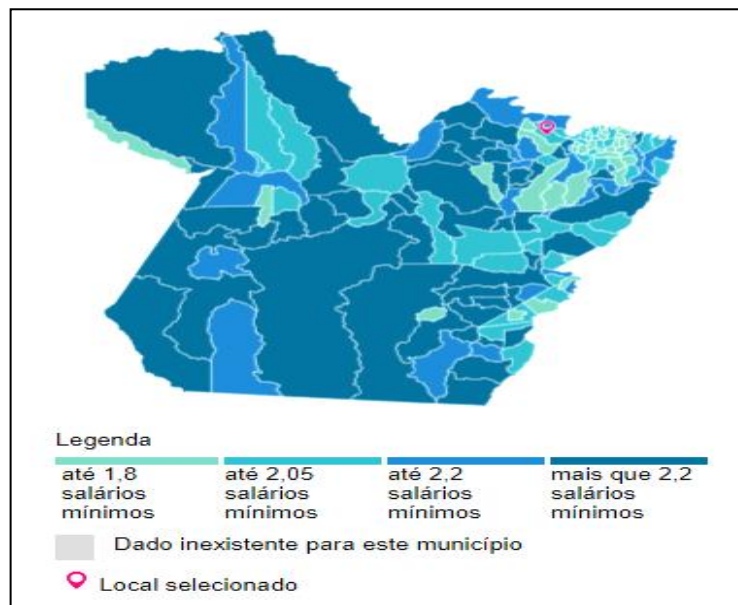
<sup>12</sup> Localizado na Mesorregião de Marajó e na Microrregião de Arari. Distante 71,03 quilômetros da capital do estado do Pará e localizado à margem esquerda do rio Arari, o município se estende da foz do rio Camará até a foz do rio Arari.

<sup>13</sup> Cf. Atlas do Desenvolvimento Humano no Brasil 2013 (Com dados dos Censos 1991, 2000 e 2010.)

<sup>14</sup> De acordo com o último Censo Demográfico, IBGE, ano 2022.

<sup>15</sup> Divulgado pelo IBGE. Disponível em <<http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?codmun=150200>> Acesso em 01. set. 2023.

Figura 4- Trabalho e Renda em Cachoeira do Arari/PA



Apresenta-se um infográfico ilustrado pelo mapa do estado do Pará. Neste, destacam-se os dados sobre o trabalho e a renda da população de Cachoeira do Arari/PA. Fonte: IBGE (2022).

Na área educacional, em 2022, registrou-se um total de 5.068 alunos matriculados na educação básica. Não há dados sobre a educação superior no município. Os dados levantados a partir da última década ainda refletem um cenário de dificuldades socioeconômicas para a maior parte da população. Esses dados apontam para a realidade, ainda vigente, de pobreza e segregação em que vive a comunidade.

### 1.3.1 A parada n'O Museu do Marajó, um museu indisciplinado na Amazônia

Nos anos de 1972, o padre jesuíta, Giovanni Gallo, chega ao Marajó em missão religiosa, para iniciar seus trabalhos na cidade vizinha de Santa Cruz do Arari. Diante da situação de extrema pobreza em que vivia a comunidade, ele idealizou um projeto que pudesse gerar sustento para a comunidade, mas não se limitando ao alimento. O projeto era audacioso pela aposta na cultura como caminho de desenvolvimento.

Resolver o problema da comida, em outras palavras, da sobrevivência, não é tudo. Para conseguir um verdadeiro desenvolvimento é necessário que o homem também cresça, daí a necessidade de dar impulso à cultura. Nesta visão, a cooperativa carregava a tiracolo o Museu, o elemento catalisador de toda uma série de atividades promocionais, um projeto global (Gallo, 1996, p. 255).

Embora tenha iniciado como um museu clássico no que tange à coleta de objetos variados com finalidade expositiva, nos moldes do gabinete de curiosidades<sup>16</sup>, a participação comunitária e o engajamento do idealizador do projeto trouxeram a função social como elemento basilar da proposta, assim, Gallo descreve a gênese de seu projeto museal

Um museu que tivesse como objetivo de pesquisa não as coisas isoladas e sim as coisas no seu contexto cultural, em última análise o homem marajoara. Desta forma, um empreendimento tipicamente intelectual se transformaria em polo de desenvolvimento social. Museu quer dizer pesquisa e neste caso seria pesquisa voltada à ação, para criar atividades produtivas: o Museu deveria ser polo de desenvolvimento através da cultura. Um museu incentiva a escola, oferece matéria-prima para várias formas de artesanato, provoca uma evolução do ambiente. Para receber visitantes, precisa melhorar o aspecto da cidade, criar infraestrutura que, em palavras concretas, seria uma nova e variada oferta de trabalho. (ibid., p. 192).

A partir dessa concepção, o projeto inicia em Santa Cruz do Arari. Apesar do apoio da comunidade, o projeto não foi unanimidade na cidade, Oliveira (2017) relata que o posicionamento político e a visibilidade pelas de ações comunitárias desenvolvidas culminaram em sua saída do município.

Figura 5- O Nosso Museu, em Santa Cruz do Arari/PA



O Museu iniciou na década de 1970, em Santa Cruz do Arari/PA. E, recebeu o nome de "O Nosso Museu". À esquerda, um grupo de crianças sentadas na escadaria frontal do museu. E na outra uma imagem interna do salão expositivo. Fonte: MdM.

A convite da prefeitura de Cachoeira do Arari, em 1983, Gallo muda e leva, consigo, todo o acervo até então coletado desde sua chegada ao Marajó. Em 14 de julho de 1983<sup>17</sup>, o museu é reconhecido pela Assembleia Geral dos sócios, e recebe o novo nome de O Museu do

<sup>16</sup> Surgiram nos séculos XVI e XVII, na Europa, com propósito de armazenar e expor as coleções de objetos trazidas por viajantes.

<sup>17</sup> Cf. registrado em documento "Histórico da Associação O Museu do Marajó" anexado.

Marajó. Segundo Cruz (2019, p.41), após reforma realizada com apoio da comunidade, em 9 de dezembro de 1984, o museu foi aberto ao público. Desde então, outras instalações no entorno foram edificadas como: a casa do artesão; a reserva técnica; a casa do caboclo marajoara; a fazendola<sup>18</sup>, a banda de música que já operou em convênio com a fundação Carlos Gomes; a escola-oficina de carpintaria; um campo arenoso para a prática de futebol; e a biblioteca<sup>19</sup>.

Figura 6- O Museu do Marajó em Cachoeira do Arari/PA



Nos anos de 1980, em Cachoeira do Arari/PA, recebeu o nome de " O Museu do Marajó". Entretanto, o nome primário "O Nosso Museu" foi adicionado na fachada lateral, na imagem à direita. Fonte: Cruz (2016).

Imbuído do anseio de promover uma transformação socioeconômica na comunidade, o Museu do Marajó (Mdm) não se desvia de sua missão e segue um caminho que poderia ser considerado indisciplinado no campo museal. Segundo Chagas (2017, p. 118), "A vida, a potência de vida, transborda e desfaz as fronteiras disciplinares arbitrariamente construídas. A vida é indisciplinada e indisciplinável.". Nesse sentido conectar-se à vida é ter coragem para ser. Dito isso, além da participação da comunidade, o projeto expositivo do acervo inova em sua concepção, pois escolhe a interação, quando a norma disciplinava a contemplação do objeto. O ser marajoara tornou-se o centro da exposição, constituído de linguagens e saberes originários e tradicionais da Amazônia.

<sup>18</sup> Edificação do tipo palafita de forma arredondada construída em madeira de lei, destinada à realização de eventos.

<sup>19</sup> Inaugurada em 2011, denominada "Acervo Cultural Pe. Giovanni Gallo.

### 1.3.1.2 O acervo de “computadores” caipira e o “banco de dados” do caboclo para além da interatividade

Enquanto a comunidade internacional discutia a necessidade de uma nova museologia e firmava compromisso, na Declaração de Quebec, 1984, com uma museologia comunitária e “a serviço da imaginação criativa, do realismo construtivo”, primando pela aproximação entre povos, novas tecnologias e meios de comunicar. No Marajó, Giovanni Gallo já praticava a museologia comunitária e sustentável.

No que tange ao projeto expositivo, o acervo era composto por duas grandes séries de coleções: a arqueológica e a antropológica. As peças arqueológicas, em geral, as cerâmicas recolhidas na região, foram devidamente catalogadas pelo Museu Paraense Emílio Goeldi-MPEG<sup>20</sup> e armazenadas em expositores de vidro.

Figura 7- A Coleção Arqueológica



As fotografias apresentam uma coleção composta por peças em cerâmicas armazenadas em vitrines. As peças são oriundas de civilizações indígenas que habitaram o território. O acervo possui tratamento técnico realizado pelo MPEG. Fonte: Cruz (2016).

Quanto à coleção antropológica, boa parte está armazenada em artefatos expositores, chamados por Gallo de computadores de marca caipira ou computadores do caboclo marajoara. Embora não conhecesse a nova tecnologia, ele se apropriou da capacidade de armazenamento e afirmava que seus computadores não continham informações, mas sim um banco de dados sobre o homem marajoara.

<sup>20</sup> O MPEG manteve acordos de cooperação técnica com o MdM com intuito de desenvolver ações de preservação patrimonial.

Em relação ao conteúdo armazenado, Fares (2003) descreve sua experiência <sup>21</sup>:

A pesquisadora ali aciona lentes e filmes mais sensíveis, o olhar perscrutador clica em panorâmica e passeia pela cultura marajoara, exposta pelo enorme salão de exposições, que conta a história dos índios, que ironiza o branco colonizador, que defende os negros, que fala, fala e fala do caboclo Marajó-ra: do vaqueiro, do pescador, da língua, das linguagens, do modo de vida, dos utensílios, da tecnologia, dos medos, das lendas, e principalmente da cerâmica marajoara (Apesar de toda boa vontade, nenhum pesquisador alcança, mesmo em panorâmica, o imenso volume de informações). (Fares, 2003, p.133).

Os computadores também foram nomeados por Silva (2020) como kit didático, suporte educativo e suporte informacional. E segundo a autora, as interações ocorrem por meio de perguntas e de placas que em tom lúdico convidam o público à interação.

Figura 8- A Coleção Antropológica



As fotografias destacam alguns artefatos criados por G. Gallo, nos anos de 1980, e denominados de "computadores de marca caipira" em analogia aos computadores de última geração. Fonte: Cruz (2016).

Gallo (1996) justifica que sua técnica se apoia no comportamento brasileiro, uma vez que sente a necessidade de tocar nos objetos e não somente observá-los. “O Museu é um grande brinquedo. Quanto mais o visitante mexe com os painéis, mais novidades ele descobre, e isso através dos recursos que nós, numa forma não pretensiosa e sim brincalhona, definimos como computadores de marca caipira” (Gallo, 1996, p. 260).

Nos museus do século XXI, os projetos expositivos diversificaram-se para acompanhar as mudanças na sociedade e própria concepção museal. Para isso, recorrem-se às

<sup>21</sup> Refere-se à tese de doutorado intitulada: “Cartografias Marajoaras: cultura, oralidade e comunicação”, defendida em maio de 2003, pela PUC-SP.

novas formas de interação proporcionadas especialmente, pelo advento tecnológico, por meio de recursos que permitissem o diálogo com o público, sobretudo nos museus de ciência.

E, quando se trata de definir a interatividade nas exposições, Loureiro (2007, p. 3) detalha os diferentes posicionamentos presentes no campo

Velarde (1992, p. 662) qualifica de “interativos” quaisquer objetos ou aparatos dependentes de uma ação (eletrônica ou mecânica) do visitante para seu funcionamento. Caulton (1999) destaca o uso freqüente dos termos “interativo” e “hands-on” como sinônimos, esclarecendo que estaria implícito no termo “hands-on” uma interação física mais ou menos complexa. Enfatiza, no entanto, que um objeto que demande a simples pressão de um botão não seria “verdadeiramente interativo”, o que pressupõe o reconhecimento de que a interação ocorre sempre no plano intelectual. Lourenço (2000, p. 61), por sua vez, denomina “participativos” os objetos que solicitam qualquer tipo de ação dos visitantes, ressaltando a possibilidade de diferentes graus de participação. Adverte que o termo interatividade seria importado do campo da informática e implicaria “possibilidades teoricamente infinitas (contínuas) de reciprocidade”. (Loureiro, 2007, p. 3).

Desse modo, uma linguagem interativa constituída de tecnologia computacional espalhou-se pelos museus de ciências em todo mundo. Exceto, nos museus que não dispõem de capital para a obtenção dessa tecnologia. Entretanto, além da obtenção da tecnologia, o museu também precisaria considerar o nível de domínio tecnológico do seu público.

Para os museus que encontraram esses obstáculos, além de buscar alternativas expográficas acessíveis também ficou a preocupação com a desconstrução da ideia de uma única forma válida de abordagem interativa, mediada pela informática. Sobre o que denomina de fetiche digital, Oliveira *et al.* (2014) ponderam sobre “o uso recorrente e irrefletido das novas tecnologias nas salas de exposição tem levado a uma sacralização equivocada dos dispositivos digitais como alternativas únicas e infalíveis para a instauração da interatividade e do prazer na experiência museal”. (Oliveira *et al.*, 2014, p. 2).

Para aprofundar nessa questão, ressalta-se que a interação está presente nos museus bem antes do advento tecnológico, Wagensberg (2006) apresenta três modalidades de interação: a “hand on”, que consiste em interatividade manual baseada em interação mecânica com objeto; a “Minds on”, uma espécie de interatividade mental, na qual a mente é estimulada, visando reflexões; e a “Heart on”, que consiste em interatividade emocional, que pode envolver a cultura, o objeto, o visitante e a sociedade, enfatizando a experiência emocional. Nesse prisma, Franco (2018) pontua que a manipulação física não pode ser vista como garantia de aprendizagem, por isso “os subsídios fornecidos pelas pesquisas pedagógicas sobre aprendizagem na área de ciências e práticas educativas em espaços não

formais foram incorporados pelas exposições, que vêm buscando que o envolvimento do público não seja apenas mecânico, mas também intelectual e emocional (Franco, 2018, p. 22).

É possível que o caminho para uma interação significativa entre o museu e sociedade esteja relacionado com a concepção museal de cada instituição, o tipo de interação desejada com o público e os recursos que dispõem para isso. No MdM não se aplicou a tecnologia presente nos museus da capital Belém. Contudo, buscou-se uma tecnologia de inclusão capaz de estabelecer o diálogo com o seu público, o caboclo. Por isso, com materiais retirados da natureza, aplicando técnicas tradicionais deu-se forma para o saber-fazer caboclo.

#### **1.4 Os indícios da concepção museológica no projeto gênese do MdM**

Este tópico apresenta elementos observados durante o percurso de pesquisa bibliográfica e as visitas ao MdM. Tendo como objetivo identificar indícios que nos levem à concepção de museologia presente no projeto inicial do museu.

Iniciado seu projeto nos anos de 1970, acreditamos que Gallo o idealizara com a participação da comunidade atuando em todas as fases do processo, da coleta dos objetos à mediação com o público. Um museu da comunidade, para a comunidade, com a comunidade, como apregoavam os movimentos da nova museologia na Europa.

A ideia básica é apresentar não o objeto e sim o homem que está atrás do objeto [...] Aqui chega a oportunidade de explicar por que a peça mais importante do nosso Museu é o homem e não o objeto exposto: este não é nada mais do que o elo entre o visitante e a realidade marajoara (Gallo, 1996, p. 260).

Em contrapartida na Amazônia, quase como instinto de sobrevivência, o pioneirismo se estabeleceu pela inclusão e pela interação da comunidade.

Essa área, onde o museu está localizado, é conhecida como a região dos campos marajoaras, sendo explorada pelos estudos da arqueologia, história, antropologia e linguística. Especialmente pela descoberta de cemitérios indígenas, os tesos marajoaras. Seu Vadico, por exemplo, foi o primeiro que entregou ao padre um pacote embrulhado em papelão: “Aqui estão uns negócios que não prestam como o senhor gosta” (Gallo, 1996, p. 179). Intrigado, o padre recebe o embrulho, abre e descobre “cacos” de cerâmica. A senhora da limpeza aparece curiosa e pergunta se presta. E, assim, “naquele momento nasceu a ideia de criar um museu, que recuperasse a cultura de nossa terra, a fim de preservá-la e divulgá-la” (idem., 1996, p.180).

Segundo Gallo (1996), “o museu foi inventado visando uma solução pacífica para os graves problemas sociais da comunidade” (ibid., p. 255), e mesmo diante de dificuldades financeiras recusou propostas de retirada do museu da ilha, pois não via o projeto como atração turística somente, mas o catalizador do desenvolvimento desse território constituído de memórias, de identidades e de patrimônios.

Somado a isso, a falta de uma política permanente de financiamento do projeto relatada por Oliveira (2017) em sua tese sobre o museu do marajó contribuiu para a instalação de uma rede de apoio em torno do museu, dentro e fora do país, pois não se contavam com recursos nem do estado e nem da igreja. Por isso, destacamos que o público nesse projeto inicial estava constituído com perfil colaborativo, como a comunidade, os pesquisadores e até mesmo os trabalhos produzidos no âmbito escolar. Ressaltamos que o conteúdo de alguns computadores foi inspirado em pesquisas publicadas. Todavia, em virtude da falta de estrutura para atividade turística na ilha, o público viajante frequentava em menor escala.

Nesse percurso iniciado pelo modelo clássico de museu, onde a exposição é idealizada para a contemplação, não sendo permitida uma interação tátil, no museu pesquisado, esta interação torna-se elemento primordial na visita. É nesse sentido de fuga ao modelo normativo, tanto no modo expositivo, quanto na inclusão da comunidade que se considera o museu do Marajó como um museu indisciplinado na Amazônia, ou seja, pioneiro na parceria comunitária e inovador no modo de interação entre o visitante e o objeto museal. O MdM torna-se museu um instrumento político participativo e promotor de transformação social na região. Como destaca Gonçalves (2012) do ponto de vista ideológico, os museus possibilitam “a superação das condições de opressão e violência na medida em que é permitida a crítica e o desvelamento dessas mesmas condições, através da instauração de processos comunicacionais nos Museus, orientados para o diálogo e a reflexão.” (Gonçalves, 2012, p. 28). A partir disso, seguiremos ao próximo capítulo no intuito de contextualizar as concepções educacionais que atravessam a educação museal e os fazeres educativos do MdM.

## **2 A EDUCAÇÃO MUSEAL E A CRIATIVIDADE EM FAZERES DO MUSEU DO MARAJÓ**

Este capítulo considera que as mudanças paradigmáticas ocorridas na concepção de ciência reverberaram no campo museológico, bem como nas bases que sustentam a educação. Por isso, apresentamos um breve panorama sobre as diferentes abordagens pedagógicas em ocorrência no Brasil, de modo a contextualizar os princípios da educação museal, centrada em Freire e na dinâmica dos processos educativos escolares e museais. Com o intuito de identificar a concepção de educação presente em fazeres do MdM abordamos, também, os fundamentos do pensamento complexo e da criatividade pautados em Edgar Morin (2002; 2015; 2020).

### **2.1 As abordagens pedagógicas sob a influência de paradigmas educacionais**

No cenário de transformações provocado pelo desenvolvimento da ciência, pensar sobre a educação que temos ou tínhamos e a educação que queremos, ainda que teoricamente, contribui para a compreensão da influência exercida por um modelo educacional nas práticas educativas, sobretudo na educação museal.

Como apresentado no capítulo anterior, o paradigma científico moderno, baseado na racionalidade científica, exerceu sua influência nos modos de produção e práticas sociais, incluindo o processo educativo. Com isso, a escola se torna palco para os debates que anseiam, ou não, por uma reforma do ensino, pois se concebe a escola como um microsistema que espelha o macrossistema, a sociedade. As mudanças, para Freire (1980, p. 46), são processadas “numa mesma unidade de tempo histórico qualitativamente invariável, sem afetá-lo profundamente”. Os temas esvaziados perdem significação e outros novos surgem como “sinal de que a sociedade começa a passagem para outra época”. (ibid).

No epicentro das discussões, Moraes (2011) apresenta ao cenário brasileiro as bases de um paradigma educacional emergente

Partindo de um tipo de pensamento que trata as *coisas* em sua totalidade, que compreende o mundo mais amplo e complexo, incluindo as noções gerais sobre a natureza auto-organizadora da matéria, buscamos também um novo paradigma para a educação, uma nova maneira de pensar a questão educacional, tendo como referência uma visão de totalidade, uma nova ordem global para a própria mente humana (Moraes, 2011, p. 69).

Nesse modelo, a educação, concebida como um sistema aberto (ibid., p. 98), conduziria a uma formação integral e transdisciplinar. Um sistema aberto compreende o novo, a flexibilização, estimula a compreensão pelo questionamento e reintegra o sujeito no processo de interação com o conhecimento.

De fato, a concepção ontológica, metodológica e epistemológica de um paradigma influenciará no direcionamento educativo pretendido, seja no âmbito formal, a escola ou não formal, o museu em questão. Ainda que não se possa afirmar qual o paradigma educacional que norteia o ensino formal na contemporaneidade, é possível encontrar indícios de sua presença. Por isso, se justifica a apresentação de abordagens educacionais no âmbito escolar e suas influências no educativo museal.

Refletindo sobre as mudanças no contexto educacional, Libâneo (2005) enfatiza a necessidade de discussão sobre o sentido da escola pública atual. Esta teria como função atender à diversidade ou preparar para o mercado? Ou ainda ser espaço de formação cultural ou científica? Para o autor, as respostas obtidas desse questionamento poderiam nos conduzir ao modelo educacional pretendido.

Em seu estudo sobre tendências pedagógicas, Libâneo (2005) as classifica a partir de suas concepções difundidas na modernidade até a pós-modernidade.

As tendências modernas<sup>22</sup> também denominadas como clássicas, em comum, postulam em uma natureza humana básica de direitos universais. Com forte apelo à razão, pois, ciência e tecnologia trariam autonomia de modo que a escola se torna o lugar de encontro com a racionalidade. Dentre os modelos não-críticos, denominadas assim por não contestarem ao sistema social e econômico. São exemplos: a pedagogia tradicional, ainda vigente e a pedagogia renovada, em especial pelo movimento da escola nova e tecnicista educacional.

A principal crítica feita a essa tendência é corroborar com os ideais do sistema capitalista. Com isso, o século XXI herda uma educação à serviço da sociedade industrial, na qual a escola espelha uma logística fabril de desempenho, fragmentação do conhecimento com hierarquização entre as disciplinas. Partimos da lógica matemática, do racionalismo e chegamos à lógica mercantil, do capitalismo.

Quanto as de modelo crítico, denominadas assim pelo posicionamento crítico-social dos conteúdos e a política capitalista neoliberal, pode-se recorrer a Antônio Gramsci (1891-

---

<sup>22</sup> Segundo Oliveira (2016) “Na modernidade, então, se verifica o debate entre educação dialética e crítica e a educação em uma perspectiva racional de base idealista-subjetiva, envolvendo o pensamento de Descartes, Kant e Hegel e tecnicista-positivista, que sustenta a concepção de ciência moderna” (Oliveira, 2016, p. 96).

1937) como expoente da ação política e o pensar crítico na educação como instrumento de luta para transformação social. No Brasil podemos citar a pedagogia libertária de fundamentos Freireanos, que será detalhada a *posteriori*.

Quanto às tendências Pós-modernas<sup>23</sup>, identificam-se por considerar avanços tecnológicos e de novas interações, novas formas de produção e consumo. Assim como pela busca pela identidade nos estudos culturais, feministas, teoria queer, cultural, e desconstrução de discursos, a relativização da verdade.

Esse paradigma pós-moderno, segundo Santos (2008), no que tange às ciências, possui uma dimensão social de superação às dicotomias modernas, primando pela pluralidade metodológica, a indissociação de sujeito e objeto e a diversidade de saberes não hierarquizados.

Nessa perspectiva, encontram-se as tendências Holísticas<sup>24</sup>, que se baseiam em uma dimensão global do conhecimento como holismo, a epistemologia da complexidade – Edgar Morin, que compreende a necessidade de educar para a condição humana; a teoria do naturalismo construída por Maturana e a ecopedagogia por Moraes, como exemplos.

E, por fim, as teorias Críticas na efervescência contemporânea, de valorização à ciência realizada para e com a sociedade<sup>25</sup>,

Em vista disso, dentre as tendências apresentadas, partiremos das construções teóricas em Morin (2015) com o pensamento complexo, fundamento para a criatividade. E Freire (1987) com a pedagogia da libertação, pensamento basilar na educação museal, que embora tenham atuado a partir de realidades distintas, Morin e Freire convergem sobre a humanização das práticas educativas.

## **2.2 A educação, escolar e museal, em dialogia com o pensamento complexo, transdisciplinar e emancipador**

Em 2020, educação e museologia sofreu um impacto devastador ocasionado pela pandemia gerada pelo novo coronavírus, descoberto na China em dezembro de 2019. Em

---

<sup>23</sup> Segundo Libâneo (2005) baseadas em conceitos pós-estruturalistas, pós-fundacionalista e em neo-pragmatismo.

<sup>24</sup> Importante destacar que estudiosos do pensamento complexo, por razões epistemológicas, não se reconhecem como holísticos.

<sup>25</sup> Como exemplificadas por Libâneo (2005) na abordagem sócio-histórica de Castoriadis, com aprofundamento das categorias autonomia e práxis; teoria crítica do currículo que aborda a educação intercultural; conhecimento em rede de Nilda Alves; teoria da ação comunicativa de J. Habermas e a própria teoria histórico-cultural de Vygotsky.

consequência a doença infecciosa, denominada de Covid-19, fez vítimas mortais em todo o planeta e ditou o distanciamento social, adotado como parte das medidas de prevenção e de contenção da doença. Diante do exposto, a humanidade elege suas prioridades e paralisa parte ou quase totalmente as interações presenciais entre humanos. Enquanto alguns governos negam a existência do vírus, outros afirmam que há responsáveis por uma suposta produção biológica. E houve também os que advertiram para o desequilíbrio ecológico causado pela ação humana de devastação da natureza. Além de alguns que concentraram seus discursos no investimento financeiro para acelerar as pesquisas que levassem ao desenvolvimento de vacinas.

As consequências dessa pandemia, em todas as áreas, ainda não podem ser mensuradas, mas já é possível afirmar que essa crise sanitária revelou fragilidades da organização social vigente. Um exemplo do impacto pode ser visto na educação e na museologia, com o fechamento de escolas e museus, lugares de produção e divulgação da ciência e de práticas sociais.

As escolas e os museus, enquanto estrutura física, foram fechados, isolados e apontados como local de possível contaminação. Sendo assim, como prosseguir? Seriam eles tão essenciais à sociedade? Com essa crise, os desafios foram postos aos profissionais de ambas as áreas que encontraram na interação remota, mediada pela tecnologia ou não, um caminho para a sobrevivência.

No Brasil, isso também se revelou uma tarefa árdua para todos. Seja, pela dificuldade no manuseio das ferramentas digitais, pela falta de acesso e pela baixa qualidade dos sinais de conexão à internet, ou ainda pela falta de uma rotina eficiente em casa que corrobore para o processo educativo, e até mesmo a inabilidade para esse tipo de interação. Enfim, todos estavam envolvidos em múltiplas tarefas e aprendizagens forçadas.

Na escola, professores transferiram, adaptaram suas práticas para o ambiente virtual. A exploração de múltiplas ferramentas como caderno explicativo, plataformas, canais, formulários, marcaram o processo de reorganização do ensino. Nos Museus, o cenário não foi diferente. A virtualidade também foi adotada como recurso de interação com o público. A tecnologia que antes favorecia a interatividade na visita presencial, durante a pandemia foi necessária para a virtualização dos acervos. Mesmo para as instituições que desenvolviam um trabalho no ambiente virtual, a título de divulgação, foram forçadas a direcionar todas suas ações para esse ambiente.

Em 2021, após a organização do trabalho remoto, a escola percebeu que, para além das estratégias educativas e adaptabilidade, precisaria também de empatia para compreender

outra realidade, que essas áreas não se ocupam apenas da educação, não estaria diante de alunos/público, mas diante de vítimas e parentes enlutados pela doença sem possibilidade de consolo físico, pois se retirou o abraço. Ora se tinha o cenário de adoecimento físico provocado pela doença e o sedentarismo ou se tinha adoecimento emocional em decorrência do isolamento e alterações emocionais severas. Nesse cenário de dor e de ansiedade, seguia-se em petição por resiliência.

Nos museus, a virtualização não foi uma realidade possível para todos. A falta de conhecimento sobre a produção de conteúdo virtual, aliado à falta de recursos financeiros para contratação de serviços especializados, como a visita virtual em tecnologia 3D, reduziu a interação com o público dos museus.

Depois de um ano de confinamento, inicia-se a vacinação no mundo. Entretanto, a prioridade é para países ricos e fabricantes dos imunizantes. Enquanto aguardam pelas migalhas e pela misericórdia diplomática, países pobres e com grandes desigualdades sociais, como o Brasil são devastados pela segunda onda da doença, com hospitais saturados e sem oxigênio, os mortos triplicam. Em meio ao cenário desolador, ainda se faz politização da vacina e discute-se a definição de grupos prioritários. Apesar do reconhecimento social do Sistema Único de Saúde (SUS) por todos, também é preciso conter os desvios e corrupção na aplicação de vacinas. Diante de exemplos de solidariedades e indolências, surgem dúvidas sobre o que seria o novo normal? Compreenderia um novo humanismo?

Não obstante, a interação remota e parcialmente presencial segue o seu curso com a tarefa de não deixar alunos, especialmente os de escola pública sucumbirem ao novo normal, mantendo a coerência da informação onde todos se igualam, ao menos, na indignação diante da morte e na esperança da preservação da vida. Como espaços de conhecimentos e práticas sociais mantiveram a compreensão de seguir em frente rumos às incertezas.

Em 2022, com avanço da campanha de vacinação decresce o número de internações e de óbitos causados pelo vírus. E, no âmbito educativo, retomam-se as interações presenciais e dá-se início à mensuração de todo esse processo vivido pela humanidade. Na escola, volta-se o foco para a medição da aprendizagem e correções nas distorções entre ano letivo e seus respectivos conteúdos. Enquanto, nos museus concentram-se esforços para a reconquista do público e assegurar-lhe um espaço físico sanitariamente seguro. É o cenário de adequação ao novo normal. Entretanto, este vai requerer atividades escolares e museais, flexíveis e híbridas. E a qual paradigma educacional recorrer ante ao caos e as incertezas?

Para isso, é válido mencionar que Edgar Morin, nascido em 1921, em Paris atravessou o século XX e chega ao século XXI como a maior referência nos estudos sobre a

epistemologia da complexidade justificada pela necessidade de uma reforma do pensamento diante da crise generalizada instalada na humanidade, que a impede, inclusive, de ser humanizada.

Uma vez que a mundialização, segundo Morin (2020), tornou-se nociva para a humanidade ao permitir o mau uso da ciência, a degradação ambiental, a desregulação econômica e ameaça do capitalismo financeiro. Ademais, a disciplinarização do conhecimento, confortavelmente instalada no paradigma científico, passou a ser questionada no contexto da formação integral do ser, a isso Morin chamou de tragédia cognitiva, pois não é possível separar elementos que fazem parte de uma relação ecossistêmica.

Por outro lado, Morin (2020) sustenta que o processo de mundialização também promove o encontro entre todos, tornando-nos uma única comunidade de destino, a cidadania terrestre. E diante disso, ele propõe que se aproveitem os aspectos positivos e se reformem os aspectos negativos. Essa reforma passa pela educação, e deve ser iniciada pelos professores. É importante ampliar as possibilidades, uma concepção aberta que contemple outras dimensões do conhecimento, para não incorrer no erro de uma solução redutora e simplificadora para os problemas da humanidade, como se acreditou que pelo viés econômico se resolveria as insatisfações da sociedade.

Nesse contexto, reúne construtos das teorias da informação, dos sistemas e da cibernética como embasamento para o pensamento complexo, uma epistemologia sistêmica e funcional. Originada no Latim, *complexus*, que significa aquilo que é tecido junto, mediante troca entre os seres, Morin (2015) defende a proposta de religação do conhecimento que está em constante processo de renovação. Para o autor, a complexidade é uma epistemologia, um modo de interpretar e traduzir a realidade e requer uma racionalidade aberta, capaz de agregar o contraditório.

Segundo Morin (2015), a complexidade é vital para impedir a cegueira do conhecimento, pois para o autor por um erro de percepção pode-se fabricar realidades nocivas. A partir de princípios que atuam como operadores cerebrais, esse estudioso sistematiza o caminho para uma reforma no pensar. A passagem de um pensamento fragmentador, descontextualizado e excludente para um pensamento unitário, agregador e dialógico se manifesta pelos setes princípios: sistêmico organizacional; hologramático; retroativo; recursivo; dialógico; auto-eco-organização e o princípio da reintrodução do sujeito cognoscente em todo o conhecimento.

Para Morin (Ibid.), é preciso desenvolver qualidade de vida. Nesse contexto, acolhe a subjetividade dos sujeitos e a pluralidade de saberes, integrando cultura científica e cultura

humanística. Quando o conhecimento acolhe o sujeito com seus saberes e a sua multidimensionalidade (criatividade, imaginação, espiritualidade, intuição, o poético) encontramos o caminho da transdisciplinaridade.

A transdisciplinaridade é uma metodologia, é a prática do pensamento complexo, cuja essência está na relação entre o sujeito, o objeto e o meio, como descrito na carta da transdisciplinaridade

Artigo 3 A transdisciplinaridade é complementar à aproximação disciplinar: faz emergir da confrontação das disciplinas dados novos que as articulam entre si; oferece-nos uma visão da natureza e da realidade. A transdisciplinaridade não procura o domínio sobre as várias outras disciplinas, mas a abertura de todas elas àquilo que as atravessa e as ultrapassa.

Artigo 4 O ponto de sustentação da transdisciplinaridade reside na unificação semântica e operativa das acepções através e além das disciplinas. Ela pressupõe uma racionalidade aberta por um novo olhar, sobre a relatividade das noções de definição e objetividade. O formalismo excessivo, a rigidez das definições e o absolutismo da objetividade comportando a exclusão do sujeito levam ao empobrecimento.

Artigo 5 A visão transdisciplinar está resolutamente aberta na medida em que ela ultrapassa o domínio das ciências exatas por seu diálogo e sua reconciliação não somente com as ciências humanas, mas também com a arte, a literatura, a poesia e a experiência espiritual.

(Lima; Morin; Nicolescu, 1994, p. 2-3).

A complexidade na educação pode ser aplicada em sala de aula, pela metodologia transdisciplinar, como modo de fazer a religação de conhecimentos mediante aplicação dos princípios contidos no pensamento complexo. Na educação, cuja missão é a formação de um ser humano integral e para a vida, a transdisciplinaridade se materializa pelas diferentes linguagens, formas de expressão, estéticas, poéticas, corporais, musicais, meditativas.

Ressaltamos que a transdisciplinaridade não propõe o extermínio das especialidades, mas requer a inclusão do sujeito e suas multidimensionalidades nesse processo. D'Ambrósio (2017), em sua metáfora sobre as gaiolas epistemológicas, alude a um universo fechado em gaiola de disciplinas em que os pássaros não enxergam a cor das gaiolas e, assim, “Uma situação semelhante pode acontecer com os especialistas nas gaiolas epistemológicas. Não veem, não acompanham o que se passa no mundo real, que é complexo e sempre em mudanças” (D'Ambrósio, 2017, p. 119). De acordo com o autor, na escola, o trabalho com projetos é uma possibilidade de exercício transdisciplinar, pois permite um olhar para o todo na solução do problema em questão. Cada aluno vai buscar inspirações em áreas diferentes para explicar as relações do triângulo primordial da vida, indivíduo, natureza e sociedade. Os elementos devem se manter integrado e em harmonia. Portanto, segundo o autor, é necessário

instaurar uma política de bem-viver que restaure o sentido de viver em comunidade mediante a harmonia entre seres vivos e ecossistema, em que se exercite a ideia de cidadania global.

Voltando à questão iniciada sobre o modelo educacional adequado ao novo normal pós-pandemia podemos, então, refletir que pouco se tem de novo quando se volta às práticas normalizadas pelo paradigma tradicional. E, tampouco seria normal e convencional o que se lança em práticas emergentes orientadas para uma reforma do pensamento.

Na museologia, em sua dimensão educativa, conceitos de diálogo, emancipação, saberes populares baseados no pensamento freireano, são pressupostos para uma educação museal crítica.

### 2.2.1 A Pedagogia de Paulo Freire na emancipação da Educação Museal

De tendência pedagógica crítica, a educação libertadora de Paulo Freire (1921-1997)<sup>26</sup> consiste nas experiências de educação popular. Pelo ato de militância pedagógica busca-se agregar cultura, sociedade e responsabilidade política, formando os movimentos de cultura popular. Nesta perspectiva, para além de alfabetizar, é primordial esclarecer a injustiça social sofrida pelo aluno. Pela pedagogia do oprimido, Freire (1987, p. 29) prevê que a tomada de consciência deve acontecer em sociedade, pois “ninguém liberta ninguém, ninguém se liberta sozinho: os homens se libertam em comunhão”. O caminho para a liberdade seria por um modelo educacional problematizador, tendo o diálogo como mediador entre o ensino e a aprendizagem. Para Freire (2013, p.33) “Ser dialógico é empenhar-se na transformação constante da realidade”.

Nesse modelo freireano, a cultura teria relevância na educação formal, bem como levaria a educação para os espaços culturais. Essa filosofia pedagógica aproximou escola e museu, intensificada com os avanços da museologia social. Embora nos museus clássicos, a função educativa tivesse notoriedade, mas que partiam de uma cultura dominante, somente a partir do final do século XX, com advento da museologia social, os olhos se abrem para a diversidade cultural permitindo a integração social. Para Chagas (2017) é o processo de democratização dos museus com “estreita relação com as práticas e reflexões da educação transformadora” (Chagas, 2017, p. 136).

---

<sup>26</sup> O reconhecimento de seu legado rendeu-lhe o título de patrono da educação brasileira, concedido pelo Ministério da educação com a portaria 12.612/12.

Nesta visão de educação libertadora e museologia social, há confluências na concepção do ser emancipado e integrado às práticas culturais da comunidade. Momento em que a escola, finalmente, transpassa seus muros e vai até ao museu. Na museologia se abriu espaço para o debate sobre a educação museal, como fomento de transformação social por meio de exposições. Segundo Franco (2018),

reuniões como o Seminário Geral da UNESCO sobre a “Função Educativa dos Museus”, realizado no Rio de Janeiro em 1958, que enfatizou o papel das ações educativas dos museus como propulsoras de ações sociais transformadoras, e a Mesa Redonda de Santiago do Chile, sobre o “Papel do Museu na América Latina”, ocorrida em 1972, que refletiu sobre o papel da cultura como força motriz de transformações sociais e a necessidade de estruturação de práticas de intervenção social a partir dos museus (Franco, 2018, p. 15).

Desse modo, buscou-se conhecer e experimentar novas formas para o fazer educativo. A isso Freire chama de experienciar. Entretanto, os educadores museais sentiam a necessidade de participar também no processo de construção das exposições. Por isso, organizaram-se em todo o país, criando uma Rede de Educadores Museais – REMs, conformada por profissionais que atuam na educação de museus mobilizaram-se para uma construção coletiva de uma política nacional com objetivo de orientar as práticas educacionais em instituições museológicas.

Em 2017, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) instituiu a Política Nacional de Educação Museal <sup>27</sup>(PNEM), que constituiu um marco para o trabalho educativo nos museus. “O resultado apresenta-se alinhado aos princípios adotados pelo Ibram, como o respeito à diversidade, a promoção da participação social e a valorização do relacionamento da sociedade com o patrimônio (PNEM, 2017, p. 7). O documento também apresenta a trajetória de implantação das políticas de Educação Museal no país e o papel das REMs, com princípios e diretrizes estruturadas nos eixos: “gestão, profissionais, formação e pesquisa” e “Museus e sociedade”.

Diante dos avanços e da aproximação dos campos, museologia e educação, consolida-se a área da educação museal, onde, apesar do empréstimo de métodos, as fronteiras disciplinares permanecem demarcadas e se constituem como desafios de todo novo campo. E, a depender do paradigma orientador adotado no fazer educativo, os limites podem ser relativizados ou bem demarcados.

---

<sup>27</sup> A Portaria nº 422, de 30 de novembro de 2017, publicada pelo IBRAM, que dispõe sobre a PNEM e dá outras providências. Seu documento final foi aprovado no 7º Fórum Nacional de Museus - Porto Alegre/2017.

O ensino em museus se difere do ensino escolar quanto às intenções e os métodos. É indubitável que a abordagem do público escolar no museu requer planejamento e profissionalismo para que a visita museal seja ressignificada como prática social emancipadora. Na educação não formal, os interesses particulares dos indivíduos prevalecem, com liberdade de escolha de suas preferências e de acesso ao conhecimento, sem submeter-se à prova.

Entretanto, Lopes (1991) alerta para o perigo do processo de escolarização dos museus, com a incorporação de métodos e finalidades do ensino escolar nesses espaços de educação não formal. Tal processo ocasionaria uma distorção quanto à área de atuação dos museus, restringindo-os a um complemento escolar. Trata-se de uma questão que causa um embate entre os profissionais da área, sobretudo quando se avalia a base paradigmática em que as instituições de ensino e museus estão solidificadas. Em razão disso, retomaremos à questão na próxima seção.

Defendemos, então, uma educação museal que assegure uma recepção diferenciada ao público escolar, que, dependendo da idade, possui necessidades peculiares. Contudo, mantendo-se a essência da visita ao Museu como experiência de educação e fruição de lazer. Para isso, referenciamos aos educadores museais a concepção de uma educação crítica e popular, preconizada por Freire (1987), que, ao romper com a educação bancária tradicional, se orienta por um paradigma educacional aberto, no qual o diálogo e cultura caminham para a formação do ser integral e emancipado. Este ser, complexo, requer um fazer transdisciplinar que não se limite às fronteiras. Assim, a criatividade é apresentada como possibilidade para que escola e museu caminhem em direção à educação complexa e emancipadora.

### **2.3 A criatividade na mediação do fazer educativo**

Nesse percurso pela educação, mediante as mudanças de paradigmas e de concepções pedagógicas, buscamos um conceito de criatividade que contemple o fazer educativo nos processos sociais, seja na escola, ou no museu. Pautamo-nos, inicialmente, na da compreensão de criatividade não apenas pelo sentido de inovação e compensação, mas de transformação de uma realidade e na emancipação do ser. Encontramos, em Saturnino de la Torre (2005), uma abordagem interativa e psicossocial de criatividade, que agrega a função social de bem comum “como algo vivo que está em cada ser humano; como valor social que é necessário desenvolver” (Torre, 2005, p. 120).

Dessa forma, a criatividade enquanto faculdade humana pode desenvolver-se em ambientes estimulados, bem como em situações adversas. A partir disso, torna-se possível compreender a relevância da criatividade no campo da educação museal, onde processos educativos ocorrem sob influência de abordagens pedagógicas. Nisso, Souza e Pinho (2015) descrevem a concepção de criatividade que “valoriza o todo, a vida, que incentiva o criar, o descobrir, o diálogo, a expressão livre, o pensar, o sentir, e sobretudo, a constante busca de superação das adversidades que fazem parte da vida. (Souza e Pinho, 2015, p.15).

Por exemplo, quando um professor decide levar sua turma para uma visita ao museu, se a escola convergir sobre o papel da criatividade não terá dificuldades na aceitação dessa prática, pois compreenderá o museu contemporâneo, “como espaço de relação entre pessoas, entre bens culturais, e entre pessoas e bens culturais e também como uma prática que tende a romper fronteiras entre arte, magia, ciência, técnica e política” (Chagas, 2017, p.122).

No entanto, em outras perspectivas educacionais, a visita ao museu poderá ser rechaçada em detrimento a uma visita técnica de cunho profissional, por exemplo. Outra questão de diferenciação consiste na apresentação do conhecimento em diferentes linguagens, uma vez que as escolas, em geral, abordam o conhecimento disciplinarizado, e nos museus o conhecimento é religado em torno de um objeto, imerso no processo de criação articulado com a memória. Como pontua Chagas (2017),

Não é possível criar, seja no campo das artes ou das ciências, sem o concurso da memória e a tensão com o seu oposto, sem essa tensão a repetição inconsciente se estabelece e o novo não eclode, sem ela não há pensamento, nem reconhecimento, nem percepção de identidades e diferenças. Sem criatividade a memória fica estagnada e tende à nostalgia, ao saudosismo, à esterilização; sem rompimento com a memória a alegria e a felicidade são impossíveis. A memória e a tensão com o seu oposto potencializam a criação (idem, 2017, p.132).

Por isso, uma escola apoiada no paradigma tradicional de educação buscaria na visita ao museu, métodos de mediação tradicionais, como a visita guiada. Em meio à transferência de práticas para o atendimento do público, majoritariamente, escolar, surgiram os museus escolarizados. Para Lopes (1991), a situação é decorrente de um encontro de intencionalidades como oferecer uma prática escolarizada de fácil acesso ao perfil de seu público escolar. Para o autor tais práticas incorrem em um círculo vicioso no qual escolas tradicionais, visitam museus tradicionais de “exposições estáticas e apoiadas em concepções de ensino centradas na transmissão de conhecimentos prontos e acabados, não exigem dos escolares ou do público em geral nenhuma outra habilidade que não a passividade” (Lopes, 1991, p. 5).

Para o autor, os processos educativos em museus são reconhecidos como elo entre museu e o público, seja ele escolar ou não. Promovida pelas reflexões oriundas da construção de uma política de educação em museus, o autor aponta que o caminho para a desescolarização dos museus perpassa por estudos interdisciplinares a partir de um dado “objeto museológico, porque este é o método básico para reflexão e ação em museologia. Ação que, ao se materializar nas exposições e nas atividades culturais, socializa o conhecimento produzido e incentiva uma nova produção” (ibid., p.8).

Considerando o museu como espaço de encontro com o conhecimento traduzido em diferentes linguagens, é pela criatividade que se tornará um lugar de fruição da memória. O processo educativo deve ser pensado para o público, não exclusivamente a partir dos métodos escolares tradicionais, mas a partir de concepções que considerem as interações sociais como primordiais para uma educação criativa de transformação de realidade que vise o bem comum.

#### **2.4 Os indícios da concepção de educação museal no projeto gênese do MdM**

A partir de levantamentos realizados pelas leituras e visitas ao museu, buscamos os indícios da concepção de educação no projeto gênese do acervo, como meio de contextualização do fazer educativo museal.

Em relação à educação, observamos que os indícios presentes encaminham para uma concepção de educação convergente às práticas e reflexões que dialogam com a Museologia Social e com o campo da educação na perspectiva do pensamento complexo, pois, apresenta o conhecimento religado e, a partir do ser, o homem marajoara, constituído de culturas e de saberes em harmonia com seu território. Essa cosmovisão cabocla intrínseca do viver amazônico desafia a discussão de paradigmas e de tendências presentes na educação, à medida que revela a realidade singular da Amazônia, visto que se trata de sujeitos com conhecimentos sobre modos de organização comunitária que se desenvolvem em tempos e espaços demarcados pela territorialidade.

Além disso, pensar a educação na Amazônia não se resumia na relação ecológica entre seres vivos e meio ambiente, mas na manutenção do bem-viver entre o indivíduo, natureza e sociedade. Na concepção do seu fundador, o museu sempre esteve ligado à educação com foco em uma pesquisa, fortemente imbricada ao contexto de produção educativa e cultural, pois, “o museu deveria ser pólo de desenvolvimento através da cultura. Um museu incentiva a escola, oferece matéria-prima para várias formas de artesanato, provoca uma evolução do

ambiente” (Gallo, 1996, p. 192). A partir de uma pastoral comunitária, Gallo aproxima-se de uma dimensão popular de educação, de transformação social. Como defendida por Freire e Nogueira (1993) pois, tem-se uma organização que emana também da comunidade, para ela e a favor dela. De modo que, ao se planejar o saber, planeja-se também a luta. (Freire; Nogueira, p. 19).

Somando-se às dimensões ambiental e política, acrescentamos uma concepção de educação que envolve, também, os saberes culturais e científicos sendo disponibilizados ao público, não como um produto escolar, mas como produto resultante da interação entre povos e culturas, como apresenta Alves (2013) “É necessário interação, é necessário emoção, mudança de cenários. É necessário fiar com o outro, porque a aprendizagem ocorre na vivência do ser, na interdependência. No ser inteiro”. (Alves, p. 143).

Vale ressaltar que, em perspectiva transdisciplinar, não se propõe à hierarquização de saberes. No MdM, o conhecimento científico sistematizado é exposto e referenciado, cumprindo sua função de divulgador da ciência. Entretanto, os saberes territoriais compartilham do mesmo espaço e suportes expositivos. Por isso, acredita-se que a partir da religação de saberes proposta pelo pensamento complexo é possível concretizar experiências educativas criativas na Amazônia, inclusive para além dos espaços formais. E sobre como isso pode ocorrer, Chagas (2017) preconiza que “o exercício criativo exige enfrentamento de tensões internas e externas, coragem de ser quem se é, coragem de ser diferente e coragem para o exercício da liberdade, para o salto, para o mergulho”. (Chagas, 2017, p. 131). Para o autor, sem estes elementos, não seria possível produzir o novo, em qualquer campo.

O modo de fazer desse processo educativo presente no museu pode ser exemplificado pelo relato descrito por Silva (2020), ao entrevistar um dos responsáveis pela confecção dos computadores,

Seu Gemaque conta também que há muita curiosidade sobre o projeto dos suportes educativos e muitos estudiosos do Rio de Janeiro, São Paulo e Santa Catarina buscam informações acerca da produção deste material. Ele diz que ajudou na confecção dos objetos, pela experiência com carpintaria e movelaria. A parte pedagógica e de como poderia ser interativo, vinha mais da cabeça do Gallo, porque o padre sempre dizia que numa exposição tudo teria que respirar a educação, inclusive utilizando as informações de forma bilíngue e utilizando as linguagens locais. O material educativo tinha que ser lido, pego e sentido (Silva, p.p. 156-157).

Gallo concebia a visão de um museu como local de pesquisa colaborativa e de troca de saberes, capaz de mobilizar os sujeitos em busca da emancipação. Por isso, a exposição pode ser entendida como um dispositivo pedagógico de aproximação de identidades culturais

distintas, mas sem desconsiderar o papel de interlocução dos sujeitos históricos que denunciam as mais diversas formas de homogeneização e dominação cultural.

Desse modo, o conhecimento apresentado no capítulo contribui para a apresentação do contexto de um fazer educativo que parte da escola para o museu com objetivo de promover uma formação humana integral e emancipadora. Ademais, com intuito de estruturar as temáticas apresentadas, o próximo capítulo recorre ao campo da linguagem como basilar para o estudo da linguagem expositiva do acervo.

### 3 A LINGUAGEM E A CRÍTICA NOS DIZERES DO MUSEU DO MARAJÓ

A partir dos reflexos paradigmáticos, das concepções de linguagem, este capítulo parte da concepção clássica à contemporânea como forma de contextualizar a perspectiva crítica de linguagem difundida pela linguística aplicada. Esse roteiro possibilita um olhar transdisciplinar para o dizer nas práticas sociais e nos auxilia na compreensão do uso da linguagem em museus pelas práticas educativas e expositivas. Imbuídos desse contexto, chegaremos ao MdM em busca de indícios sobre a concepção de linguagem presente no acervo estudado.

Segundo Fiorin (2008), a linguagem faz parte do cotidiano da humanidade, presente nas relações entre os sujeitos, a sociedade e a natureza. Por ela, se estabelece o reconhecimento da realidade. E por isso, “sem ela não se pode aprender. Sem ela não se podem expressar sentimentos. Sem ela, não se podem imaginar outras realidades, construir utopias e sonhos. Sem ela não se pode falar do que é nem do que poderia ser” (Fiorin, 2008, p. 29). Apesar da onipresença atribuída à linguagem, ao longo de sua história, veremos que essa aproximação com o ser social foi objeto de debates nos estudos científicos do campo.

#### 3.1 Os reflexos paradigmáticos nas concepções de linguagem

Sabemos que a linguagem se propõe ao estabelecimento dialógico e a própria constituição do ser, entretanto, os meios em fazê-la, apresentam visões de linguagem diferenciadas entre si. Isto ocorre, em parte, porque ela é objeto de estudos de vários campos e as formas de abordagens são conduzidas pelos construtos teóricos e métodos pertinentes aos campos. Como explica Mondin (1980),

A problemática da linguagem é abordada de muitos ângulos, em particular do *semântico* (onde se busca um critério geral de significação: é o caso dos neopositivistas e dos analistas da linguagem); do *gnosiológico* (para os novos hermenêutas e em particular para Gadamer, reunindo a herança do passado, a linguagem constitui a fonte primária do conhecimento); do *ontológico* (para Heidegger<sup>28</sup>, o segredo do ser revela-se na linguagem); do *social* (é o aspecto que mais interessa aos marxistas e aos estruturalistas, os quais vêem na linguagem a estrutura que sustenta e clarifica todas as outras estruturas da sociedade); do *psicanalítico* (para os discípulos de Freud, os mistérios do subconsciente vêm à luz na linguagem) (Mondin, 1980, p. 134).

---

<sup>28</sup> Segundo Faraco, (2009, p. 37), o filósofo Heidegger definiu Linguagem como “a morada do ser”. Enquanto alegava que a ciência não pensava porque se deixou dominar pelo método.

Sem desconsiderar as contribuições de cada campo, Mondin assegura que a linguagem se destina à significação das intenções humanas. (ibid., p. 137). Para o autor, a linguagem estaria a serviço das intenções do homem e não da ciência. Não sendo possível calcificá-la na estrutura das certezas. Em outra perspectiva, influenciada pelo pensamento científico moderno, fundou as bases da Linguística moderna, pavimentando o que vem a ser denominado de estruturalismo linguístico a *posteriori*, Ferdinand Saussure (1857-1930) elege a língua como objeto da linguística, um produto social da faculdade de linguagem. Na descrição de Fiorin (2008),

Saussure estabelece que o objeto da linguística é a *langue*. Esse objeto não se contamina da física, da fisiologia, da psicologia, etc. A língua será estudada em si mesma e por si mesma. O gesto científico fundamental é dividir o objeto, para examinar seus elementos constituintes e, a partir daí, recompor o todo. Assim, a linguística começa por dividir os períodos em orações; estas, em palavras; estas, em morfemas; estes, em sílabas; estas, em fonemas. Estudam-se, exaustivamente, esses componentes para chegar à compreensão do objeto, a língua. (Fiorin, 2008, p. 33).

Na busca pelo entendimento das relações que sustentavam o funcionamento da língua, acreditava-se que apesar das inúmeras línguas existentes seria possível, mediante um sistema de signos linguísticos, identificar regularidades comuns para o seu domínio. Entretanto, devemos ressaltar que a língua para Saussure como pontua Leite (2015) não está fora do sujeito, o que ocorre é a falta de consciência há cerca das leis da língua.

Para Fiorin (2008), “o método da divisão e recomposição produz análises muito finas e possibilita a ampliação do conhecimento” (ibid., p. 33). Descobrir o funcionamento da linguagem a partir da biológica foi à visão de Noam Chomsky que concebia a linguagem como módulo do cérebro, interno de cada indivíduo.

Segundo Faraco (2009, p. 117), diferentes visões de linguagem ampliaram as possibilidades de estudo, ao mesmo tempo em que se procurava o domínio da língua pelo método. Sob a influência do paradigma científico, a Linguística moderna se firma como ciência, aproximando-se das ciências naturais e exatas.

Em contra partida, surgiram pensadores que direcionaram suas investigações às variáveis sociais. Podemos citar como exemplo Mikhail Bakhtin (1895-1975) filósofo russo, do século XX, reconhecido pela promoção do círculo de debates, que dentre outros temas discutia a linguagem a partir dos filósofos clássicos até os contemporâneos. Segundo Faraco (2009), a visão de linguagem bakhtiniana está apoiada no diálogo e na interação, como um produto vivo das interações sociais, por isso, sua utopia era a “pluralidade dialogizada das vozes” (p. 75). O plurilinguismo não concebia uma teoria dissociada da vida, da prática.

Bakhtin, ao considerar a linguagem como fenômeno estabelecido na interação social, inclui o ser humano nos estudos da linguagem. Ao considerá-lo como ser constituído de valores (o que nos constitui vai produzir sentido)<sup>29</sup>. Nessa dialogia, Bakhtin acredita na relação do ser e a linguagem. Assim, fortaleceu-se o movimento que compreende a função social da linguagem, permitindo a inclusão do ser e suas incertezas como fatores extralinguísticos relevantes para o estudo da língua. Embasada nesse debate, a sociolinguística corroborou para os questionamentos sobre a validação do paradigma científico de linguagem até então estabelecido.

Como ocorrido nos campos da museologia e também na educação, Bohn (2005, p. 13), esclarece que tais mudanças são provocadas pelas forças que estão em constante tensão nos paradigmas ao longo da história. Entretanto, a ruptura é provocada quando a força de emancipação presente no ser humano, pelo seu espírito libertário, supera a força de regulação que o oprime. Embora as discussões sobre as questões paradigmáticas ocorram no âmbito teórico-científico, pelo estudo da linguagem, assim como na museologia e na educação, é possível compreender sua extensão às práticas sociais. Como aponta Libâneo (2005),

O fortalecimento do conceito de linguagem no discurso pós-moderno indica a constatação do enfraquecimento das pretensões da razão, da ciência, em compreender a complexidade do real. Daí que a constituição dos significados pela linguagem e sua manifestação nas culturas particulares leva à busca de uma compreensão intersubjetiva, dialogal, com base na pluralidade de linguagens, nas diferenças. O conhecimento, o currículo escolar, na perspectiva pós-moderna, coloca os saberes experienciais decorrentes da vida cotidiana, da cultura, das subjetividades como base de sua formulação (Libâneo, 2005, p.p. 21-22).

E nessa perspectiva de linguagem que aborda o social, sem desconsiderar a relevância do campo teórico, situamos o pensamento Complexo de Morin, pelo qual a linguagem comporta a expressão de dois estados de espírito do sujeito. A prosa e a poesia são contraditórias e complementares, pois, prosa denota, define, é precisa, o contexto lógico, da técnica e do dever, a razão; a poesia conota, evoca. Relaciona-se ao sonho, ao imaginário, ao prazer, a paixão e a capacidade do sujeito de encantar-se diante das artes, do belo da vida, o bem-viver. Um diálogo permanente entre a razão e a paixão. Morin, afirma que a paixão deve ser controlada todo dia pela razão, se não ela leva ao delírio. Entretanto, uma razão sem paixão é uma ação não humana e no limite da demência. Destacamos, então, a contradição como elemento da complexidade e também da linguagem, como esclarece Fiorin (1998),

---

<sup>29</sup> Segundo Faraco, (2009) Bakhtin considera o evento do ser como inacabado e irrepetível. Devendo-se agir responsabilmente porque não se tem alibi na existência.

A linguagem é um fenômeno extremamente complexo, que pode ser estudado de múltiplos pontos de vista, pois pertence a diferentes domínios. E, ao mesmo tempo, individual e social, física, fisiológica e psíquica, por isso, dizer que a linguagem sofre determinações sociais e também goza de uma certa autonomia em relação às formações sociais não é uma contradição (Fiorin, 1998, p. 8).

A partir da fissura paradigmática e da inclusão do ser social nos estudos linguísticos, outras concepções de linguagem se estabelecem como ciência e são reconhecidas pelos campos, atraindo pesquisadores.

### **3.2 A perspectiva de linguagem na linguística aplicada crítica - LAC**

A concepção de linguagem adotada pela linguística aplicada na perspectiva crítica sustenta-se na inclusão das práticas sociais e contextos culturais. Nisso, destacaram-se autores como Pennycook (2006); Rajagopalan (2006); Kleimann (2001); Moita Lopes (2007) e muitos outros envolvidos na construção de uma linguística aplicada voltada às implicações sociais no uso da língua conscientes da heterogeneidade, estudos culturais, identitários, alteridade, mudanças constantes; na crítica ao colonialismo; em postura indisciplinada e até transgressiva, como caminho para a escrita de uma epistemologia do sul.

Segundo Pennycook (2006, p.67), a linguística aplicada crítica - LAC defende uma postura política e até transgressiva na investigação, pois se acredita que é necessário transgredir contra o que está posto, ultrapassar os limites impostos. Por isso o uso do termo “crítica” como uma forma de pensar problematizadora e de relevância social, que permite um modelo híbrido de pesquisa e práxis. Segundo o autor, a LAC possibilita o estudo de questões que implicam a vida cotidiana e por isso esclarece a postura crítica,

O uso da palavra “crítica” não pretende se referir a uma concepção de criticismo somente em termos dos argumentos contra o cânone do pensamento reconhecido; ao invés disso, a palavra “crítica” é usada com a intenção de incluir uma concepção de crítica transformadora. Isto significa dizer que nós, na qualidade de intelectuais e professores, precisamos assumir posturas morais e críticas a fim de tentar melhorar e mudar um mundo estruturado na desigualdade (Pennycook, 2006, p. 39).

Na perspectiva de língua como código que pressupõe desenvolvimento, uma história entre o individual e o social, ambos interagindo, não se desconsidera o aspecto político, pois se o ensino de língua não discute aspectos políticos e culturais ele não proporciona acesso ao poder. Em relação à Amazônia, pesquisadores e professores<sup>30</sup> contribuem na discussão de “fenômenos relacionados à formação de professores capacitados aos temas e fatores

<sup>30</sup> Referimo-nos ao Grupo de Trabalho “Estudos Linguísticos na Amazônia Brasileira” (G.T. ELIAB) filiado à ANPOLL, e formado por pesquisadores e professores que atuam no ensino de Língua Portuguesa.

linguísticos e socioculturais peculiares à região amazônica e ao ensino das línguas, contemplando a diversidade e interculturalidade dos povos que vivem nesta região”. (Santos *et al.* 2019, p. 12)

Ressaltamos que, para esses autores, não se trata de uma oposição à linguística teórica, de resultados neutros, validados pelas ciências naturais e a cognição, mas, como afirma Rajagopalan (2006, p. 158) não se pode sustentar “uma linguística concebida dentro de uma torre de marfim”, ou seja, distante do cotidiano das pessoas e suas reais necessidades.

Vimos que nessa perspectiva, é desejável que se problematize, sem o jugo da neutralidade, temas que envolvam questões sociais e políticas que de fato alcancem o indivíduo, como na pedagogia crítica de Paulo Freire, que defende a linguagem como compromisso com o ser que conduza à emancipação social. Assim, a linguagem como prática social deve abraçar a sociedade e sua cultura.

### 3.2.1 Um olhar transdisciplinar para o dizer na prática social

Nossa escolha pela Linguística Aplicada (LA) consiste na possibilidade de uma abordagem transdisciplinar no estudo do objeto, onde partimos de uma situação prática, o acervo museal, em busca de teorias para compreendê-lo. Pelo olhar transdisciplinar é possível atravessar os campos e produzir um novo entendimento do fenômeno estudado. Ainda que estes campos tenham sofrido fissuras decorrentes de conflitos epistemológicos, como as especializações que causaram separações de campos como exemplo, linguística e literatura. Em convergência, Kleimann (2001), adverte que a transdisciplinaridade prevê para além de “empréstimos de perspectivas teórico-metodológicas de outras disciplinas, mas também, e mais importante, a transformação destas últimas no processo” (Kleimann, 2001, p. 17).

A educação museal é exemplo desse entendimento de transdisciplinaridade, uma vez que se origina em campos diferentes para o estudo do processo educativo em museus, entretanto, seus resultados não pertencem ao domínio dos campos de origem. Para melhor entendimento desse campo, avançamos na compreensão do uso da linguagem em museus mediante práticas do contexto educativo e expositivo.

### 3.3 A Linguagem nos museus - o texto em contexto educativo

Pensar a linguagem no contexto educativo poderia nos remeter, em primeira instância, ao espaço de educação formal, a escola. Entretanto, a proposição é pensar sim a linguagem

em processos educativos, mas ocorrendo no âmbito da educação não formal, em museus, a partir do campo da educação museal. Não se trata de oposição ao ensino no ambiente escolar, mas, sobretudo, de apresentar outras práticas de linguagem que possam complementar e suplementar seu aprendizado.

Isso não significa dizer que o museu promova uma prática escolarizada, embora isso até ocorra, eventualmente, talvez por falta de entendimento da prática educativa voltada para o ambiente museal. Não é o museu que precisa se adequar à pedagogia escolar, ou menos ainda, a escola ter domínio da linguagem expositiva. Entre esses agentes de práticas educativas, situa-se a linguagem como mediadora e condutora ao letramento museal.

Ao considerarmos o museu como espaço de estudo da ciência, arte, cultura, poesia, memória, da própria língua e das linguagens, reconhecemos seu potencial para eventos de promoção da leitura, aprendizagem e lazer. Nesse sentido, Toledo (2022, p. 63) argumenta que essas possibilidades decorrem de uma “metodologia dialógica da educação museal, aliada às narrativas construídas nos museus por meio de diferentes linguagens, possibilita aos indivíduos identificação ou estranhamento, questionamentos, conexões, reflexões e pertencimento”.

Contudo a educação museal deve atuar na promoção de capacitação prévia e a construção de um roteiro de visita com os professores antes da ação educativa. De acordo com Pereira e Valle (2017), cabe à educação museal

Refletir sobre as exposições museológicas e a quem se destinam, fazendo-se adequações ao seu público, é uma maneira de favorecer um aprendizado crítico em que uso de objetos interativos e textos reflexivos seriam facilitadores desse processo de construção de significados pelo próprio visitante (Pereira e Vale, 2017, p. 835).

Por isso, na mediação pela linguagem, torna-se relevante aproximação entre a linguística e a museologia para que se orientem as práticas textuais com finalidade expositiva e educativa, com vistas a uma experiência significativa, nos museus.

Nesse movimento de saída da escola para o museu, o aluno vai se deparar com o texto expositivo que de acordo com Marandino (2002) deve considerar as características do espaço e a movimentação do público na construção de seu texto, inclusive nos aspectos quanto ao “tamanho de letra, distância entre letras e palavras, entre linhas, com a qualidade visual, cor, iluminação, preservação, pensando assim naquele leitor que visita o espaço e que em geral realiza uma forma específica de interação” (Marandino, 2002, p. 199). Estas orientações podem ajudar ao educativo museal para que a leitura no museu não se torne uma atividade desinteressante. Um exemplo seria o público infantil não alfabetizado e as formas de incluí-lo

na visitação. Assim, o texto pode atuar como mediador entre a exposição e o visitante, ao orientar atividades de interação ou explicativas quando de caráter expositivas.

A exposição no momento em que se propõe ao diálogo educativo com o público precisa explorar os textos multisemióticos, pensar na integração das linguagens no único discurso. Como visto no período de isolamento, em meados de março de 2020, os museus foram fechados e por isso concentraram suas atividades na produção de conteúdo virtual e realização de *webnários*. Ressaltamos que devido à liberação parcial desses espaços, em obediência à classificação sanitária de cada município, parte dos museus continuou utilizando a interatividade virtual como ferramenta de complementação em atividades, inclusive educativas. Diante disso, entendemos que, do mesmo modo que a contemplação física tem seu propósito na exposição, e não deve ser colocada como subjacente, a interatividade virtual não seria substitutivo do presencial.

Importante ressaltar que a função educativa não se direciona exclusivamente ao público escolar, mas se amplia ao visitante que compreende o turista assim como morador da localidade, tornando a missão de elaboração do texto mais desafiadora. Por isso, é necessária a utilização de textos multisemióticos e jogos como estratégia para se atingir a variedade de público em uma mesma exposição. Mendes e Araújo (2022) citam exemplos de atividades

Quem te viu, quem te vê: com fotos atuais de locais que são representados na sala Origens, que contextualiza a chegada do futebol ao Brasil à década de 1940, os visitantes são estimulados a procurar, no acervo, as imagens correspondentes, para um olhar crítico e uma possibilidade de diálogo acerca do que foi preservado e do que foi alterado ao longo do tempo em aspectos arquitetônicos, sociais e comportamentais de diferentes épocas (Mendes e Araújo, 2022, p. 82).

Desse modo, o museu possui recursos que possibilitam diferentes experiências para no contexto educativo. Para além de expor, o museu é o lugar para as práticas de linguagens que conduzem às reflexões sobre o conhecimento.

### 3.3.1 As linguagens dos museus - a exposição

O movimento de mudança ocorrido na conceituação museológica, descrito anteriormente, também influenciou no modo interação dos museus com o público e a exibição de uma coleção selecionada para contemplação. Tomamos como exemplo, as mudanças nos textos explicativos e etiquetas, descritas por Franco, (2018) “Nos museus de arte, o conteúdo desses textos se resumia, em geral, à identificação das obras. Já nos museus de história, de etnologia e de ciência e técnica, as informações eram mais extensas e as explicações mais elaboradas” (ibid., p. 14). Para a autora, a revolução industrial trouxe os artefatos tecnológicos

para dentro dos museus, como local de instrução pública, inclusive com a reprodução do cenário de contextos.

Salientamos que os museus, com avanços no estudo do seu público, começaram a criar formas diferenciadas para exploração da linguagem. De modo que se passou da contemplação dos objetos colecionados, raros e extraordinários à interação, requerendo mais estudos e planejamento expositivo, para além da sistematização do acervo. O desafio consistia em partir da exposição de instrução para a reflexão ou ainda, expor um acervo material ao imaterial. Com isso, os processos de musealização extrapolava os muros da instituição alcançando os territórios “com seus marcos patrimoniais naturais e culturais. Modos de fazer e viver, músicas, danças, receitas culinárias e muitas outras manifestações culturais de cada região passaram a ser inventariadas e divulgadas” (Franco, 2018, p. 14).

Diante das mudanças, o que podemos considerar como uma exposição museal? A exposição, antes de tudo, é o meio de interação com o público, haja vista que

As exposições podem assumir dimensões e formatos diversos, a depender da natureza da instituição – porte, objetivos e natureza de seus acervos e/ou narrativas –, o que determinará a escolha do discurso expositivo, dos objetos a serem expostos e também o uso dos demais recursos expográficos. As exposições devem propiciar a relação do público com os múltiplos significados que as referências patrimoniais podem assumir durante o processo de musealização. Entretanto, para que essa relação se estabeleça, é importante que a exposição seja compreendida pelos visitantes de forma autônoma, ou seja, que seus próprios recursos sejam capazes de transmitir as mensagens ou estimular as experiências pretendidas. (Franco, 2018, p. 20).

Franco discorre sobre alguns tipos de exposições, como as desenvolvidas nos museus tradicionais, em que os objetos narram um discurso científico, para o público especialista; em outro modelo, o de exposição de ideias, os objetos são contextualizados para o público em geral, com foco na construção de um discurso. Um exemplo seria a reprodução de um contexto natural para se destacar a função social, antropológica de determinado fenômeno. Outra possibilidade de expor é por meio das experimentações desenvolvidas em especial, nos museus de ciências, pela manipulação e interação, isso porque a exposição temática consiste no uso de temáticas para mostrar a história contada a partir do objeto, recorrendo-se a diferentes linguagens, como multimidiáticos e ambientação teatral. E a partir de 2020, a exposição virtual como forma de sobrevivência ao isolamento social.

Franco (2018) sinaliza que as mudanças também ocorreram pelo advento tecnológico, por isso a inclusão de “elementos gráficos, imagens, tecnologia e interatividade e, com isso, a predominância cada vez maior da experiência, e não só da contemplação” (p.16). A

exposição, como linguagem do museu, deve significar e interagir com seu público, seja ele escolar ou não, recorrendo para isso, aos estudos da museologia, educação e linguagem.

### **3.4 Os indícios da concepção de linguagem na gênese do MdM**

Ao considerarmos a linguagem como prática social estamos amalgamando a cultura e a língua à construção de sentidos de um povo. Nossas vidas estão repletas de linguagem e por ela podemos compreender a sociedade. Com intuito de identificar e compreender a concepção de linguagem e língua presentes na origem do MdM, recorreremos à linguística aplicada pela vertente social, identitária e crítica presente em seu construto teórico.

A concepção crítica dos textos narra fatos que pretendem conduzir o visitante à reflexão. Por isso, identificamos que os artefatos do museu contam a história de uma sociedade, desvelam uma realidade que apesar de local não se manteve à salvo de conflitos gerados pelos contatos interétnicos ocorridos na colonização da Amazônia. Desse contato forçado e em condições de exploração, muitos conhecimentos dos habitantes locais foram renegados, pois a cultura do colonizador ocupava o lugar de supremacia. Isso afetou a língua, a religião, os meios de produção e outras dimensões da vida social dos habitantes desse território. A partir de alguns movimentos de resistência na região, inicialmente entre os indígenas e mais tarde entre os africanos, o museu seleciona tais narrativas transmitidas por descendentes e pelos estudos científicos na construção dos saberes contidos na exposição.

Então, para o idealizador dos computadores, “a exposição permanente é uma escola que desvenda os segredos da natureza, a história do homem marajoara sob todos os aspectos porque abrange religião, folclore, atividades sociais, história, arqueologia local e o declínio da nossa cidade”. (Gallo, 1989, p. 2).

Em adição, Oliveira (2017) destaca que os estudos e publicações de Gallo “mencionam os aspectos da vida cotidiana local – a pesca, a religiosidade, o complexo social envolvendo o gado, a medicina tradicional e a pajelança”. Tais estudos deram origem ao Museu do Marajó. (Oliveira, 2017, p. 56).

São saberes que dizem respeito ao homem marajoara, a sua ancestralidade, às memórias, os costumes. Assim, não é difícil descobrir os sujeitos que emergem dos artefatos:

O vaqueiro, o pescador, o gebrista<sup>31</sup>, e muitos outros, escondidos em placas, capturados em imagens, narrados em textos, simbolizado por objetos, aguardando pela interação do visitante.

Para Alves (2008, p. 132), a visitação no MdM está para além da materialidade. É “visitar os próprios seres marajoara e toda sua expressão cultural, sua origem, os índios e sua [a]culturação, o processo de mestiçagem, o caboclo, o branco colonizador, as histórias do negro, da escravidão e de muitos outros assuntos”. (Alves, 2008, p.p. 132-133).

Compreendida essa relação, a partir do museu como instituição de perfil comunitário e difusor de uma cultura de resistência. O acervo apresenta o homem, de uma história local, para um viajante que se desloca pelo mundo.

Um aspecto da expografia de Gallo é trazer situações trágica-cômica para o museu, uma delas eu destaco o suporte informacional denominado Tribunal do Urubu, onde a ave aparece como um réu que deve responder ao crime por ser conhecida como uma ave agourenta, pela cor preta e também pelo fato de comer carniça, mas Gallo traz a concepção do urubu como um dos animais que precisa ser mais respeitado na cadeia ecológica porque é responsável pela limpeza da cidade e que os seres humanos têm muito que aprender com os urubus. Os semas urubu, preto e carniça que são vistos pela maioria das pessoas de forma bastante pejorativa, passa por um preenchimento de novos semas numa perspectiva do anti-racismo, da higienização e da preservação ambiental (Silva, 2020, p. 223).

Dito isto, faremos algumas considerações sobre aspectos de linguagem presente no projeto expositivo do acervo. Embora não fosse falante nativo da língua portuguesa, Gallo, o italiano, havia estudado outros idiomas em sua formação como seminarista na Europa, revelando a sua relação com o estudo de línguas. Além disso, interessava-se também pela fotografia e as narrativas locais. Esta formação possibilitou que seu trabalho na comunidade tomasse proporções etnográficas, não se limitando à função primária de pároco. Ele estudava o léxico das línguas, pelos livros e também pelas narrativas da comunidade na qual convivia. Assim, tinha a oportunidade de aprender, a língua dos marajoaras, no contexto da sua produção. Em relação ao processo de aquisição do léxico de uma língua, Seabra (2015, p.73) ressalta que “a dimensão social da língua, podemos ver, no léxico, o patrimônio cultural de uma comunidade. Transmitidos de geração a geração como signos operacionais, é através dos nomes que o homem exerce a sua capacidade de exprimir sentimentos e ideias, de cristalizar conceitos “(Seabra, 2015, p. 73).

Nessa perspectiva, onde a língua é caminho para se conhecer uma determinada sociedade, observamos a presença de saberes linguísticos no Museu do Marajó. Em leitura detalhada dos textos presentes nos artefatos é perceptível o esforço constante de Gallo em

---

<sup>31</sup> Conforme exposto no Museu, gebrista é uma figura típica dos campos do Marajó, no exercício simultâneo da função de pescador e caçador. Durante duas ou três semanas, ele e seu ajudante, permanecem de dentro de uma pequena embarcação e em área alagadiça, caçando e pescando.

traduzir as práticas vivenciadas no contexto amazônico, pelo caboclo marajoara para o contexto de um visitante global. Em virtude disso, existem vários computadores com diferentes abordagens linguísticas.

Para exemplificar a materialidade e o conteúdo dos artefatos, apresentamos um artefato denominado *Inimigos não-naturais*. Quanto à materialidade, temos uma caixa suspensa em formato de cubo, em madeira e compensado, com placas em compensado, nas quais, as informações estão na parte interna e são mostradas mediante manipulação dessas placas. Quanto ao conteúdo, verifica-se a explicação do que seriam os inimigos não-naturais do homem e as formas de resolver os males causados por eles, na visão cabocla.

Figura 9- Artefato A54- “Inimigos não-naturais”



Na imagem destacam-se as placas com os termos: quebranto, mau-olhado, panemeira e flexada de bicho. Fonte: Cruz (2016).

Diante do exposto, acreditamos ser de suma importância efetuar o registro do uso desses conhecimentos, aplicados em contexto de ensino e uso da língua(gem) a partir da perspectiva cultural da comunidade, estabelecendo relações entre esse trabalho de aplicação da linguagem e os conhecimentos linguísticos. Para medirmos esse fenômeno encontrado, escolhemos denominá-lo de saberes linguísticos.

Iniciamos a reflexão tomando como princípio a concepção básica de linguística, como a ciência que tem por objeto a língua humana. Ciente de que nessa área do conhecimento ampliam-se as teorias à medida que as mudanças linguísticas, em seus aspectos fonético-fonológico, morfológico, sintático e semântico, acompanham a dinâmica social. A partir de uma leitura detalhada dos textos presentes nos artefatos, observamos que o acervo aborda

diferentes conceitos linguísticos em sua proposta expositiva, como a lexicologia, representada inclusive pela toponímia de origem tupi, terminologia científica e até a etnoterminologia.

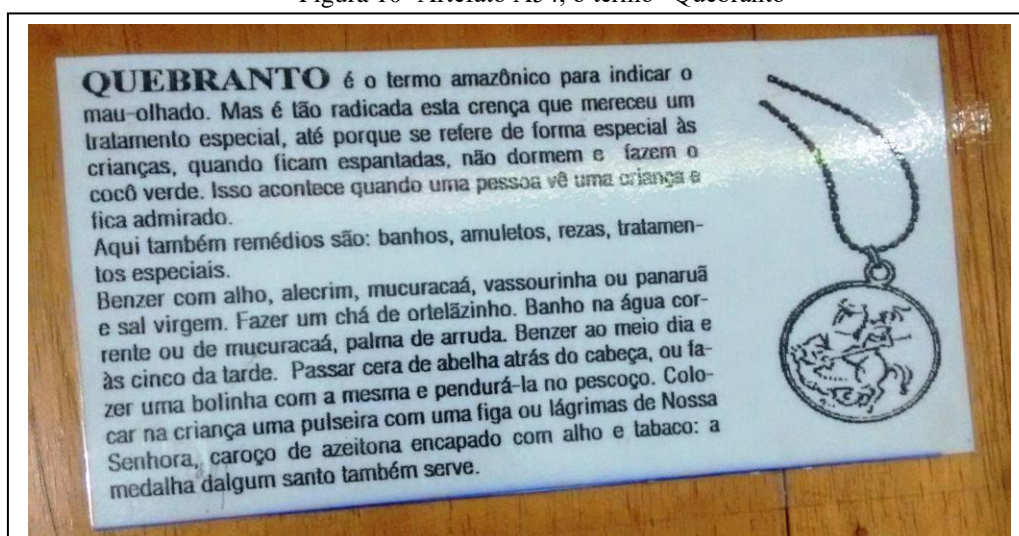
Identificamos, também, a presença de gêneros textuais, como as placas e as legendas, característicos de museus.

Outra descoberta se refere à predominância de textos multissemióticos, uma vez que para o idealizador do museu, o trabalho com as imagens alcançaria as pessoas não alfabetizadas da comunidade. Há, também, relações pragmáticas presentes nos jogos de decifração de códigos propostos pelos artefatos; a proposta multimodal do acervo quando se utiliza de textos, imagens e os dispositivos de interação que corroboram para a construção de sentidos. E no geral, os textos são críticos e convidam o leitor à reflexão sobre o tema apresentado, como respeito aos indígenas e aos negros.

Apenas para exemplificar, na aplicação da Etnoterminologia (campo de estudo da terminologia), localizamos maior ocorrência de uso e aplicação dos etnotermos, que, para Latorre, (2017, p.82) trata-se de uma “dinâmica linguística que revela representações acerca dos fatos, concepções e visões de mundo, convenções culturais, tradições, crenças, formas de perceber, sentir, pensar e simbolizar a realidade”.

Interessante observar que, de acordo com Barbosa, (2007, p. 433), os etnotermos são fenômenos lexicais que apresentam certo grau de especialização e estão inseridos no âmbito do discurso etnoliterário, cujo significado está atrelado às práticas culturais de determinados grupos sociais. Vejamos o exemplo do artefato, *Inimigos não-naturais*, o termo QUEBRANTO.

Figura 10- Artefato A54, o termo “Quebranto”



Na imagem destaca-se a placa-resposta com explicações referente ao termo quebranto. Fonte: Cruz (2016).

Para Latorre, (ibid., p.89) “Tais palavras congregam valores semânticos próprios de uma realidade, que exige do leitor imersão total neste grupo social, ao lado do homem que o habita”. É justamente na limitação dessas práticas, que o acervo se torna um agente difusor da cultura local, inclusive dos usos da língua.

Nesse exemplo do termo “quebranto”, observamos também o esforço de G. Gallo, em traduzir a cosmovisão cabocla ao visitante. Esse processo de tradução intralingual, ou seja, dentro da mesma língua, marca seu objetivo linguístico em explorar as relações intersemióticas, quando se transpõe de um sistema significante a outro.

A forma singular de uso da língua e as diferentes linguagens presentes na exposição foi destacada por Silva (2020) “é a riqueza das linguagens da região pela força da oralidade por meio de expressões linguísticas que são apresentadas nos computadores caipiras que mostram a influência dos povos indígenas e também a forma de falar de pescadores e vaqueiros da região” (Silva, 2020 p.p. 227-228). Silva observou também que essa expografia apresenta “um gênero mais híbrido entre trágico e o cômico e a presença de uma metáfora que envolve vida e morte dos lugares de memória” (ibid., p. 224).

Diante disso, buscamos explorar o contexto em que a linguagem e a crítica são apresentadas em dizeres multimeios e multivozes no museu, em consonância às concepções emergentes de sua constituição.

Em suma, a partir das teorias de cada campo, museologia, educação e linguagem, notamos que as mudanças paradigmáticas influenciaram o modo de ser, fazer e dizer nesses campos. A partir de outro olhar para o fazer da ciência, demonstramos como as concepções de cada campo transformaram-se para acolher o social na pesquisa. Sob esta ótica, de ruptura com o paradigma tradicional, reconhecemos no MdM indícios de um projeto voltado para a inclusão do ser, em sua multidimensionalidade, como agente de suas práticas sociais, no âmbito da museologia, educação e linguagem.

Doravante, o próximo capítulo discorrerá sobre os elementos de constituição da linguagem expositiva do MdM.

## **4 UMA METODOLOGIA DE ACESSO À LINGUAGEM EXPOSITIVA**

Conhecida as concepções de museologia, educação e linguagem presentes no projeto gênese do MdM, retomamos à questão motivadora desse estudo: como se constituiu a linguagem expositiva do acervo destacando o modo como o ser marajoara está significado no MdM? Na proposição de encontrarmos um caminho metodológico de investigação, descrevemos neste capítulo a sistematização do estudo, desde a busca por método referencial de pesquisa, as estratégias metodológicas e os procedimentos de tratamento dos dados. Contudo, ressaltamos que diante da inexistência de registros sobre o acervo, este estudo também se propôs a gerar dados primários sobre os artefatos de modo a contribuir com futuros estudos.

### **4.1 Um referencial de ciência para uma pesquisa emergente**

A ciência no século XXI está em plena expansão, de modo que não se pode afirmar um marco temporal para o declínio da modernidade ou sua própria reconstrução. Porém, as pesquisas sociais encontraram no paradigma emergente, um modelo científico aberto à natureza humana e sua complexidade. Em face às mudanças ocorridas em torno do conceito de ciência na sociedade, este estudo se orienta pela epistemologia da complexidade (Morin, 2015) a partir da inclusão do ser na pesquisa, aqui já apresentadas nos campos teóricos da museologia, educação e linguagem, como parâmetro para a compreensão do papel da ciência na sociedade. A partir disso, adotamos o conhecimento científico como um dos conhecimentos necessários para a compreensão do estudo em questão. Entretanto, percebemos a existência de outros saberes pertencente à cosmovisão cabocla que demandam uma lógica de racionalidade centrada na relação indissociável entre sujeito, natureza e sociedade e na multidimensionalidade do ser, “é a complexidade presente nos processos de construção do conhecimento que influencia a nossa lógica, pois nos ajuda a ver sujeito e objeto relacionalmente, a ligar, a religar e a contextualizar o objeto do conhecimento e a problematizar sempre que necessário” (Moraes, 2006, p. 152).

Ao consideramos a pesquisa como aprendizagem para a reconstrução de conhecimento e possível reforma do pensamento, situamo-nos no paradigma emergente que segundo Santos (2008) é, sobretudo, um paradigma social que comporta uma diversidade metodológica em oposição à concepção dicotomizada do paradigma moderno, reconhecendo-se a relevância do método sem abstração cognitiva.

Ressalta-se que, diante da diversidade de campos teóricos abordados, encontramos na transdisciplinaridade, um caminho de trabalho para a compreensão da realidade pesquisada, sem hierarquização disciplinar e agregando uma nova interpretação ao objeto de estudo. Somado a isso, Moita Lopes (2007) reafirma a transdisciplinaridade como modo de investigação na linguística aplicada, quando partimos de uma realidade prática ao encontro de teorias para a compreensão, apoiando-se em múltiplas fontes de conhecimentos, mesmo voltada para a prática social, inclusive com a validação também da comunidade. Assim, a linguística aplicada não se detém em buscar soluções, mas procura, ao menos, apontar o problema. Nossa perspectiva transdisciplinar parte da visão piagetiana, de atravessamento e dialogia disciplinar (Demo, 2013), e avançamos para além das disciplinas para inclusão do ser e seus múltiplos saberes no centro dos estudos (Sommerman, 2008).

Em decorrência da complexidade do objeto de estudo, um museu comunitário situado em uma ilha da imensa Amazônia brasileira, a necessidade de delimitação superava à vontade em fazê-la, dada as inúmeras possibilidades exploratórias. No entanto, sabemos que a delimitação direciona o estudo em convergência às proposições. Metodologicamente, nossa referência está pautada em uma pesquisa iniciada anteriormente, no mestrado, que já havia abordado o acervo respondendo as questões “onde estão, o que são e o que dizem os computadores do caboclo marajoara?”. Apesar do levantamento quantitativo realizado há época, devido ao esgotamento do tempo, não foi possível explorar outras questões. Além disso, por se tratar de dados primários havia necessidade de melhorias em sua sistematização, para disponibilização à comunidade interessada no acervo. Por isso, na presente pesquisa, mantivemos o acervo como objeto de estudo, contudo, aprofundamos em sua investigação para registrar seu processo de criação e analisar sua linguagem expositiva, sustentada na cultura marajoara.

Em razão disso, a análise, como aponta Demo (2013, p. 18), não será aplicada para domínio ou simplificação da realidade. Contudo, auxiliam na identificação de fenômenos que não se encaixam no padrão e não perdem sua relevância. Estamos considerando, também, que diante de algum dado, esse estudo possa refletir os discursos conformados em diferentes paradigmas, haja vista que estamos vivenciando uma fase de intersecção desses modelos de racionalidade, como por exemplo, no trabalho de descrição dos artefatos em fichas, uma tarefa estruturada na decomposição e análise. Por outro lado, quando se trata da compreensão dos resultados em totalidade, o pensar complexo auxilia-nos na religação do conhecimento observado. Desse modo, acreditamos ter alcançado o rigor científico necessário à validação do método aplicado.

## 4.2 As estratégias metodológicas para acessar os dados

Definida as diretrizes conceituais da pesquisa, procedemos com a escolha das estratégias metodológicas que viabilizassem o propósito investigativo. Diante de um objeto de pesquisa singular e pouco explorado pelos pesquisadores, encontramos na observação da linguagem expositiva, composta de convenções nunca antes registradas, nosso caminho para a exploração de dados do acervo. Diante de um objeto museal com potencial para a mediação de experiências sociais e educativas, as estratégias metodológicas não poderiam desconsiderar os valores simbólicos atribuídos ao museu pela comunidade, posto que o acervo é constituído da cosmovisão marajoara.

A natureza socioeducativa da pesquisa nos direcionou para uma abordagem qualitativa, porque se torna possível vislumbrar os dados considerando as influências dos aspectos sociais nos resultados. De modo a reconhecer essa interação como parte da realidade constituída em torno do objeto pesquisado. “Esses fenômenos, na abordagem qualitativa, deverão ser compreendidos em sua complexidade histórica, política, social e cultural, para que possamos produzir conhecimentos comprometidos com a educação crítica e transformadora” (Tozoni-Reis, 2009, p. 12).

Sabemos que a abordagem qualitativa nos fornece uma variedade metodológica de técnicas e instrumentos. Em vista de escolher a metodologia adequada à pesquisa, consideramos em primeira via o fato de existir uma lacuna de informações na literatura sobre o acervo em questão. Assim, a oportunidade de produção de dados inéditos nos direcionou ao tipo de pesquisa documental, uma vez que, nesta se pressupõe uma descrição analítica, mediante a sistematização de dados primários. Dessa forma, estamos considerando o acervo como fonte documental na perspectiva da história social descrita por Cellard (2012, p. 297), onde a concepção de documento também é apresentada como qualquer outro tipo de testemunho registrado, inclusive objetos e elementos folclóricos. Por isso, documentar a existência de cada artefato do acervo é torná-lo, também, testemunho da memória social. Ressaltamos que a descrição é aplicada em observância ao contexto histórico-social do acervo e exige uma postura reflexiva do pesquisador, pautada na ética, para que esta produção de conhecimento possibilite o acesso público à informação fidedigna contida no acervo.

É válido esclarecer, que este estudo se destina, primeiramente, ao público frequentador do MdM, seja no papel de visitantes, como alunos, turistas e a comunidade. Ou ainda, como agentes mediadores, dentre estes, professores, guias de turismo, educadores museais, pesquisadores e líderes comunitários. Entendemos que para esse público, nossa proposição de

documentação do acervo poderia subsidiar o planejamento das práticas de visitação, ampliando as possibilidades de interpretação e fomento de experiências educativas, uma vez que acreditamos que essa abordagem do ser marajoara possa despertar o interesse de leitores de diferentes áreas.

Mesmo partindo de objetivos definidos, encontrar as técnicas adequadas exigiram reflexões e adaptações, não sendo possível aplicação de uma única técnica em sua totalidade. Contudo, optamos por uma estratégia que nos permitisse o ato de observar, descrever, analisar e interpretar o acervo. Em virtude disso, para exploração e tratamento dos dados recorreremos à análise fotográfica para descrever o acervo, a partir da elaboração e o preenchimento de uma ficha técnica, com objetivo de mapear informações extraídas das fotografias realizadas ao longo da pesquisa. Diante dos dados primários, recorreremos à Análise de Conteúdo enquanto técnica de apreciação e interpretação, para a leitura da ficha, usada como compiladora do *corpus* de análise da composição da linguagem expositiva.

### **4.3 A análise fotográfica no registro dos dados**

Definido os percursos epistemológicos e metodológicos do estudo, adentramos ao trabalho com os dados encontrados no MdM. Em decorrência da natureza do objeto, um acervo museal, de domínio público, composto de 67 artefatos, não consideramos essa fase como coleta ou mesmo produção de dados, e, sim, como proposição de registro daqueles. Por isso, para subsidiar essa ação, as atividades se concentraram nas vivências em campo e na construção das fichas, objeto das análises fotográficas e de conteúdo.

As vivências em campo, inicialmente, foram afetadas pelo fechamento do museu para reforma (Dez/2018- Fev/2022) e pelo período pandêmico (2020-2022), pois, com o museu fechado, restringiu-se o acesso ao acervo e o isolamento social impossibilitou as interações com a comunidade. Diante da complexidade de uma pesquisa, Moraes (2006, p. 148) adverte: “é um caminho aberto ao inesperado, às emergências, à criatividade, às incertezas e aos possíveis erros e necessidades de mudança e bifurcação na rota”.

Perante os fatos, nossas observações se voltaram para as vivências no campo teórico, como o acompanhamento de eventos científicos realizados remotamente nas áreas do estudo. Estes eventos, como reuniões, palestras e cursos, auxiliaram o entendimento das relações entre o MdM e seus interlocutores. Dentre os temas da museologia, acompanhamos a nova definição internacional de museu, reuniões de grupos sobre a sociomuseologia, ações de museus comunitários na Amazônia, e, sobretudo, as discussões pautadas na educação museal

no âmbito nacional. Essas ações se justificam, porque a museologia não está no escopo do programa de pós-graduação, cuja oferta de disciplinas e atividades converge nos campos de Educação e linguagem.

Concomitantemente, alinhamos às práticas de observação ao debate teórico proporcionado pelas disciplinas do programa e encontros do grupo de estudos da RIEC-To<sup>32</sup>, ambos substanciais na construção epistemológica dos campos de educação e linguagem.

Após o término do isolamento, retomamos ao processo de vivências em campo. As viagens no trecho Belém/Cachoeira do Arari/Belém ocorreram para acompanhamento das obras de reforma desde o lançamento do novo projeto, o registro do acervo, até a inauguração do museu reformado. Para Tozzoni-Reis (2009), a presença do pesquisador em campo “cria condições concretas para que se possa captar os significados dos fenômenos estudados. Assim como o pesquisador é um elemento importante no processo de pesquisa, também o campo se destaca como determinante do conhecimento a ser produzido” (ibid., p. 25).

Durante o período de deslocamento, o registro dos dados foi realizado em diário de campo e por fotografias. O quadro abaixo detalha as datas, eventos, objetivos de observação e os agentes contactados na ocasião de cada viagem ao município.

Quadro 1- Vivências em campo

<b>Data</b>	<b>Evento</b>	<b>Objetivo de observação</b>	<b>Agentes</b>
15/11/19	Seminário Brasileiro	Apresentação de trabalho e visita ao MdM	CUMA e MdM
12/02/20	Reunião na Câmara municipal	Projeto de requalificação do museu	Sociedade e Estado
13/02/20	Visita ao MdM	Inventário do acervo	Secult e MdM
19/08/21	Visita à Fazendola	Armazenamento do acervo	Secult e MdM
20/08/21	Visita ao Museuzinho	Arquivos dos artefatos	MdM
06/11/21	Visita ao Museuzinho	Acompanhar a reforma	MdM
02/02/22	Visita ao novo MdM	Conhecer as novas instalações	SECULT
03/02/22	Inauguração do MdM	Acompanhar o cerimonial	SECULT
10/04/22	Visita ao MdM	Conhecer nova administração	SECULT
11/04/22	Visita ao MdM	Os artefatos restaurados (29) <sup>33</sup>	SECULT

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

<sup>32</sup> Rede Internacional de Escolas Criativas – Fundada em 2012, na Universidade de Barcelona – UB, na Espanha, sob a coordenação do Grupo de Investigação e Assessoramento Didático – GIAD/UB, presidida pelo Prof. Dr. Saturnino de la Torre. Dados sobre origem, concepções e atuação da RIEC no Brasil podem ser consultados em: [www.educanorte.prospsp.ufpa.br/ARQUIVOS/teses/2022/Exemplar%20completo%20da%20tese%20-Kênia.pdf](http://www.educanorte.prospsp.ufpa.br/ARQUIVOS/teses/2022/Exemplar%20completo%20da%20tese%20-Kênia.pdf)

<sup>33</sup> Nesta visita foram encontrados apenas 29 artefatos restaurados e expostos no salão principal.

Destacamos que no período de desenvolvimento da pesquisa, acompanhamos os eventos de divulgação do museu na capital paraense e veiculados na imprensa em geral.

Após as reflexões dos campos teóricos do estudo e as vivências em campo no MdM, seguimos para a sistematização dos dados, primeiramente fotográfica, e posteriormente realizamos a análise de conteúdo.

Quadro 2- Procedimentos Metodológicos

<b>Procedimento</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Como</b>
Vivências nos campos teóricos	Imersão teórica nos campos	Eventos e estudos para os referenciais teóricos.
Vivências no MdM	Observar a reforma e as mudanças nas dinâmicas do MdM.	Viagens ao município
Análise Fotográfica	Tratamento dos dados - imagens	Construção de fichas descritivas
Análise de Conteúdo	Tratamento dos resultados	Análise das fichas, inferências e interpretação

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Em relação à fotografia na pesquisa qualitativa, a partir de uma abordagem interpretativa crítica, concordamos com Rios et al. (2016, p. 117) em seu uso “como instrumento do cientista social para entender os significados engendrados pelas imagens, suas formas de produção e mediação de sentidos”. As fotografias foram produzidas no período 2016-2022, como mapeamento de diferentes espaços do museu, objetos e acervos. Além de documentar o acervo, as fotografias registraram fatos marcantes para a história do MdM, como a constituição do acervo como idealizado por G. Gallo, o desmonte do acervo em razão da reforma, a montagem de uma mostra para os turistas e a montagem do acervo em sua nova concepção expositiva. Então, sem desconsiderar o contexto de sua produção, as fotografias são aqui apresentadas como instrumento de apoio à observação, registro documental e também, objeto de análise.

Os registros fotográficos constituem a maior parte do quantitativo material, mas existem arquivos escaneados que detalham, por exemplo, o conteúdo dos artefatos. Além das pastas contendo os 67 artefatos, há fotografias das áreas internas e externas do MdM e os novos registros pertinentes às visitas de acompanhamento da reforma até a inauguração do novo prédio. Todo esse material foi selecionado e organizado para compor a base do *corpus* de análise.

Quadro 3- Quantitativo de Material Fotográfico

Descrição do material	Nº pastas	Nº arquivos
Artefatos	67	1090
MdM	1	358
Novos Registros	1	205

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

De modo associado, a Análise de Conteúdo, como técnica, substanciou a sistematização do *corpus*, uma vez que Bardin (2021, p. 33), compreende a exposição como um tipo de comunicação, de massa, definida como

um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (Bardin, 2021, p. 44).

A partir dessa orientação, executamos o trabalho considerando os três polos cronológicos definidos pela autora, a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados. Na primeira etapa, as fotografias foram selecionadas e organizadas, além de estabelecermos os objetivos de análise. Em se tratando da continuação de pesquisa anterior, os dados primários, as fotografias, estavam organizadas, mas necessitaram de revisão com intuito de verificar e acrescentar novas informações e registros fotográficos.

Na etapa da exploração do material, decidimos por codificá-lo em elementos basilares para análise de contexto e de registros. Na sequência, a classificação foi realizada mediante a elaboração e preenchimento da ficha descritiva, com suporte da análise fotográfica, em observação aos elementos temática, forma e conteúdo como sintetizada no quadro

Quadro 4- Síntese dos elementos da Ficha descritiva

<b>Elementos de contexto</b>	<b>Elementos de registro</b>	<b>Objeto de investigação</b>	<b>Regularidades entre</b>
Temática	Tema	Distribuição	Local e placas
Forma	Estrutura	Composição externa	Tipologia e materiais
	Dispositivo	Funcionamento	Tipologia e acesso
	Camadas	Composição interna	Local das informações
Conteúdo	Contexto	Texto verbal	Temáticas
	Recursos	Texto não-verbal	Tipologia e espaço
	Jogo	Proposição lúdica	Tipologia e ludicidade
	Fonte	Referências	Científico e narrativas

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Todo esse processo foi sistematizado, gerando as unidades de registro denominadas de fichas descritivas, que compõem o *corpus* necessário para a aplicação da Análise de Conteúdo. O instrumento desenvolvido para organizar as informações contidas em cada computador, também, tem a função de documentar o acervo. O registro descritivo das informações incluiu imagens e obedeceu a uma grelha contendo os elementos temáticos, forma e conteúdo inspirados nos fundamentos básicos da arte, descritos por Ocvirk (2014), como os principais constituintes do todo de uma obra de arte. A seleção desses elementos se justifica pela possibilidade de responderem aos questionamentos sobre o que está em exposição, como e por quê? O resultado dessa sistematização é apresentado como exemplificação, e a coleção completa (67) consta como apêndice do trabalho.

Quadro 5- Exemplo de uma Ficha descritiva preenchida

1. Temática: Geográfica	
	
2. Forma	
<p>2.1 Estrutura: um computador do tipo <i>roda-roda</i> composto por dois cubos, com quatro lados cada, apoiados por mecanismo giratório. São dois suportes para cada cubo que fazem a sustentação e permitem o movimento giratório. Ainda há 5 placas fixadas à mesa. Esta serve de base para toda a estrutura do computador.</p> <p>2.2 Dispositivos: Mecanismo giratório e placas fixas.</p> <p>2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na área externa e, em cada lado dos cubos giratórios.</p>	
3. Conteúdo	
<p>3.1 Contexto: cartográficos revelam a relação do marajoara com as fases do solo, de cheia, lama e seca no regime de “ditadura da água”.</p> <p>3.2 Recursos: Conformado por título, imagens, fotografias emolduradas, um globo escolar, mapas e textos informativos.</p> <p>3.3 O Jogo: O visitante precisa girar os cubos. Cada lado corresponde à uma fase do solo devidamente ilustrada.</p> <p>3.4 Fonte: Livro A ditadura da água, de Gallo, 1997.</p>	

Fonte: Dados da pesquisa, (2021)

A principal vantagem no desenvolvimento da ficha é a adaptação às especificidades da pesquisa. E a desvantagem é o risco de padronização do real, além do tempo requerido para sua elaboração e preenchimento. Contudo, os critérios adotados não representam um método de análise, mas são diretrizes para a observação dessa realidade, sem o intento de constituir-se modelo de interpretação, mas, sobretudo, destacar a diversidade das partes existentes no todo do acervo. Assim, acreditamos ter construído um código para realizar a sistematização dos dados, enquanto caminho possível para a leitura da linguagem expositiva do acervo.

Vale ressaltar que a técnica de sistematização em fichas também foi utilizada na pesquisa anterior, durante o mapeamento do acervo, entretanto, na ocasião não fora possível detalhar a descrição de cada artefato, em virtude do recorte e tempo de pesquisa, apesar das limitações, as fichas anteriores foram utilizadas pela gestão anterior do museu como registro documental <sup>34</sup>na transferência do acervo para a guarda da Secretaria Estadual de Cultura do Estado- SECULT, atual gestora do MdM.

#### **4.4 A análise de conteúdo no tratamento dos resultados**

O acervo é constituído por uma exposição permanente cuja temática é o homem marajoara, entretanto cada artefato é único no conjunto de sua constituição. Por isso, Bardin, (2021, p. 36), alerta para os códigos e suportes presentes na exposição que podem ser linguísticos, os escritos; os icônicos como grafismos; e outros códigos como objetos, por exemplo. Sendo assim, a ficha, enquanto grelha de análise, registra a diversidade desses códigos. E, para melhor compreensão do projeto expositivo recorreremos ao estudo anterior, (Cruz, 2019). Neste trabalho foram realizadas as análises sobre a materialidade e o conteúdo desses artefatos, no contexto de tradução cultural. Partimos da classificação desenvolvida a com dados levantados em 2016 e fizemos as adaptações para o presente estudo, e, obtivemos os itens: 1- Código; 2- Título do artefato; 3- Temática.

De acordo com o quadro 5, o item 1, Código, representa a disposição dos artefatos no salão de exposição do museu, onde a letra A designa a palavra artefato seguida pelo número de ordem registrado. No item 2, constam os Títulos de cada artefato. Em relação ao item 3, a classificação de cada artefato considera a temática de abordagem das informações, sendo estas: Recepção; Indígena; Geográfica; Negros; Medicina cabocla; Cozinha marajoara; Fauna; Trabalho e Crenças.

---

<sup>34</sup> Cf. consta no anexo B- Termo de empréstimo do exemplar da pesquisa de Cruz, 2019.

Quadro 6 – Listagem dos Artefatos

1-Cód.	2- Título do artefato	3-Temática
A01	O Museu começa por aqui	Recepção
A02	Painel de entrada	Recepção
A03	O índio é gente?	Indígena
A04	Anna Roosevelt	Indígena
A05	O que é o que é?	Recepção
A06	Você fala tupi	Indígena
A07	Onde moravam e como viviam os índios..	Indígena
A08	A menina índia do Marajó e a mocinha...	Indígena
A09	Iconografia	Indígena
A10	Topônimos	Indígena
A11	Respeito ao Índio	Indígena
A12	Estilos da Cerâmica Marajoara	Indígena
A13	As línguas indígenas	Indígena
A14	Projeto Radam	Geográfica
A15	Marajó a ditadura da água	Geográfica
A16	A Nossa História	Geo-histórica
A17	Crônica de Carlos D. de Andrade	Geo-literária
A18	O nosso arquivo	Geo-histórica
A19	A Nossa Memória	Geo-histórica
A20	Agora a cidade já tem!	Geo-política
A21	Documentos Escolares	Geo-histórica
A22	O Pelourinho	Negros
A23	Escravos – Documentos	Negros
A24	Escravos – Cartas de Alforria	Negros
A25	Comércio de escravos	Negros
A26	Escrava Anástacia	Negros
A27	O Racismo	Negros
A28	Dicionário do sofrimento negro	Negros
A29	Pescaria da Saúde	Medicina Cabocla
A30	Medicina Rústica	Medicina Cabocla
A31	Medicina mágica e religiosa	Medicina Cabocla
A32	O Jeitinho do povo	Medicina Cabocla
A33	Medicina alternativa	Medicina Cabocla
A34	Culinária Marajoara	Cozinha Marajoara
A35	Paneiros	Cozinha Marajoara
A36	Marajó de ontem e hoje	Cozinha Marajoara
A37	Marajó em fotografias	Geo-etnofotográfica
A38	Os bichos na gíria brasileira	Fauna- Geral
A39	Répteis	Fauna-Reptil
A40	Painel Cobras	Fauna- Reptil
A41	Painel O homem que a cobra comeu	Fauna- Reptil
A42	Uma fera chamada piranha	Fauna- Aquática
A43	Piranhas	Fauna- Aquática
A44	A verdadeira lampreia e a falsa	Fauna- Aquática
A45	Salvagem	Trabalho- Navegação
A46	Pesca no mato sumido	Trabalho - Pescaria
A47	A Pesca do mato	Trabalho - Pescaria
A48	Assim falam os caboclos	Trabalho - Vaqueiro
A49	Urubu	Fauna-Ave
A50	Tribunal	Fauna- Ave
A51	Os complexos do Jacaré	Fauna- Ave
A52	Jacaré (giratório)	Fauna- Ave
A53	Os Pássaros	Fauna- Ave
A54	Inimigos não – naturais	Crenças
A55	Homem x bicho	Crenças
A56	Pajelança	Crenças
A57	O Pajé é da terra	Crenças
A58	As lendas Amazônicas	Crenças
A59	O Boto	Fauna - Crenças
A60	O Bezerro de duas cabeças	Fauna - Crenças
A61	Macaco	Fauna
A62	Defesa do caboclo	Crenças
A63	Coisas que o povo faz	Crenças
A64	A lua	Crenças/Astro
A65	Os tabus	Crenças
A66	Inimigos naturais	Crenças
A67	Projetos futuros	Recepção

Fonte: Adaptado de Cruz (2019, p. 59).

De posse da listagem dos artefatos e das fichas descritivas, iniciamos a etapa da análise de conteúdo dedicada à leitura e interpretação dos dados. Para isso, apresentamos as categorias de análise que produziram as nossas inferências e interpretações.

#### 4.4.1 A temática do acervo na organização da linguagem expositiva

Nesta categoria, observamos o modo como os saberes foram organizados em temáticas na proposição de identificar a temática central no acervo. Em análise inicial, destacamos o tema como elemento de registro observado nas fichas de modo a inferir sobre a distribuição dos artefatos no salão expositivo, se haveria indícios de agrupamento planejado, que justifiquem a disposição encontrada. Durante o levantamento, a distribuição encontrada, apontou para a presença de uma provável organização temática.

Para fins didáticos da pesquisa, classificamos essa distribuição em nove (9) temáticas. Essa ordem de estudo considerou um roteiro que se iniciava na recepção, e por isso a denominamos de temática (1) passando pelo início do salão principal, onde estava localizamos temática indígena (2); E seguindo pela lateral direita encontramos as temáticas geográficas (3), negros (4), Trabalho (8) e fauna (7). Contornando o salão retornamos para a lateral esquerda continua com a fauna (7), Cozinha marajoara (6) e Medicina cabocla (5). A última, Crenças (9) estava no piso superior, cujo acesso era feito por uma escada em madeira, localizada no centro do salão. Como mostra a figura abaixo:

Figura 11- Arte da distribuição dos artefatos no salão expositivo



Simulação da distribuição dos artefatos, por temáticas, no salão expositivo, a partir de uma animação via satélite. Fonte: Dados da pesquisa elaborado com recursos do *google maps* (2021).

Dada à localização, apresentamos o detalhamento por tema abordado e o agrupamento quantitativo das temáticas, conforme descrita a seguir: 1) A Recepção é composta de 4 artefatos, posicionados na entrada do museu, com tipologias diversas que versam o conteúdo sobre o museu enquanto instituição; 2) A Indígena é composta por 10 artefatos de diferentes tipologias que abordam aspectos da sociedade indígena enquanto habitantes da ilha do marajó; 3) A Geográfica é conformada por 9 artefatos que discorrem aspectos territoriais e identitários da ilha; 4) Em Negros é composta por 7 computadores de diferentes tipologias, que abordam aspectos da escravatura e racismo; 5) A Medicina Cabocla com 5 artefatos de diferentes tipologias narram saberes tradicionais no tratamento de enfermidades; 6) A Cozinha Marajoara é composta por 3 computadores que abordam aspectos dos saberes tradicionais na culinária amazônica; 7) Em Fauna com 15 computadores variados encontramos a fauna da região e sua relação com o povo marajoara; 8) Em Trabalho existem 4 artefatos diferenciados que relatam modos de produção tradicionais da região e 9) Crenças com 10 artefatos que discorrem sobre a pajelança, os tabus, crenças populares. Como se observa no quadro abaixo:

Quadro 7- Constituição de Temática, indícios de organização dos artefatos

Ord	Temática	Tema	Quant
1	Recepção	Apresentação do Museu	4
2	Indígena	Como viveram os índios marajoaras	10
3	Geográfica	Aspectos territoriais e identitários	09
4	Negros	Escravidão e racismo	07
5	Medicina cabocla	Práticas de cura tradicionais	03
6	Cozinha marajoara	Práticas e utensílios	5
7	Fauna	Peculiaridades e convivência	15
8	Trabalho	Modos de produção	4
9	Crenças	Crenças e tabus	10

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Em adição a distribuição espacial dos artefatos, observamos outro indício para a montagem de seções, a existência de placas posicionadas nos altos, pintadas à mão, que fazem as marcações dessa distribuição e orientam a visita, vejamos alguns exemplos:

- 1- Na seção Negros, a placa identifica “Negro e escravo, uma história cheia de lágrimas. Vamos descobri-la juntos!
- 2- Na seção Geográfica- placa com apelo: “Filho de Cachoeira, ajude o Museu a preservar a nossa memória”.

- 3- Cozinha marajoara. Não é só tempero e caça. É uma cultura oculta. Comida forte, fraca, carregada, reimosa, de resguardo e muitos tabus.
- 4- O Nosso irmão açazeiro já está desenganado. A indústria do palmito, breve anunciará, o açai já era.

Diante desses dois aspectos apontados, pelo estudo da temática, constatamos os indícios de planejamento na distribuição dos artefatos que nos apontam um agrupamento por seções não apenas pela mútua dependência entre os temas como também pela existência de placas sinalizadoras. Em síntese, nesta seção analisamos

Quadro 8- Tratamento dos resultados, categoria 1

<b>Categoria 1</b>	<b>A temática do acervo na organização da linguagem expositiva</b>
<b>Definição</b>	Nesta categoria, observamos a relação entre a disposição dos artefatos e os saberes organizados enquanto temática expositiva.
<b>Inferência</b>	A exposição se organiza em temas, distribuídos de modo não aleatório e sinalizado, que apontam para a criação de seções expositivas.
<b>Interpretação</b>	Os saberes organizados constituem a temática da linguagem expositiva, o ser marajoara.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

De posse das análises sobre a temática expositiva, veremos a próxima categoria que versa sobre a forma dos artefatos.

#### 4.4.2 A forma do acervo na composição da linguagem expositiva

Nesta categoria, aparecem aspectos relacionados à materialidade dos artefatos como a estrutura, os dispositivos e as camadas. A investigação dessa estrutura funcional dos artefatos, documenta a sua composição física, a mecânica presente nos dispositivos de interação e o acondicionamento, em camadas, das informações.

Quanto ao estudo da estrutura, constatamos a presença de um conjunto de tipologias e materiais empregados na produção dos artefatos. Isso influencia diretamente no aspecto físico e funcional dos mesmos. Para o entendimento das tipologias, recorreremos ao estudo de Cruz (2019). (ibid., p.62). Neste, a autora descreveu e classificou os artefatos em dez (10) grupos de acordo com as regularidades encontradas, pelos materiais e dispositivos presentes na composição de cada um dos sessenta e sete (67). Cada grupo foi nomeado e quantificado, além de receber uma denominação por tipo. Estes revelam a dinâmica de interação requisitada

pelo artefato. No quadro abaixo apresentamos o resumo dos dados quantificados por grupo, quantidade de ocorrências, tipo de artefato e descrição por código atribuídos pela pesquisadora.

Quadro 9- Tipologia dos artefatos

Grupo	Quant.	Tipo	Código na pesquisa
A	5	Computadores tipo <i>ambão</i>	07; 11; 12; 13 e 39.
B e B1	23	Computadores tipo <i>levanta-e-vê</i> .	01; 05; 06; 16; 18; 19; 20; 21; 23; 24; 25; 40; 41; 42; 43; 44; 49; 50; 51; 58; 59; 60 e 62.
C	8	Computadores suspensos	03; 04; 09; 10; 45; 53; 54 e 66.
D	3	Computadores tipo <i>cabina</i>	14; 46 e 47.
E	6	Computadores do tipo <i>penduricalhos</i>	27; 33; 35; 36; 38 e 48.
F	5	Computadores tipo <i>balcão</i>	30; 31; 32; 56 e 57.
G	6	Computadores com <i>portinholas</i>	02; 08; 17; 22; 26 e 64.
H e H1	8	Computadores tipo <i>roda-roda</i>	15; 28; 34; 37; 52; 55; 65 e 67.
I	2	Computadores com <i>orifício</i>	61 e 63.
J	1	Computador tipo <i>puxa-puxa</i>	29
<b>Total</b>	<b>67</b>		

Fonte: Cruz (2019, p.62)

Pelo quadro, podemos visualizar, por exemplo, a tipologia *levanta-e-vê* com o quantitativo de 23 itens concentrando 1/3 dos artefatos. Esse conhecimento sobre a tipologia estrutural contribui para a compreensão de como foi idealizada a linguagem material do acervo.

Quanto ao estudo dos dispositivos, a diversidade é constituída por placas, rodas, travas, barbantes, visores, “mouse”, roleta, tampas, furos e outros, durante o levantamento desse tópico, desperta a atenção em observar os tipos de dispositivo construído para o acionamento do mecanismo interativo de cada artefato. Descrivê-lo então, é condição básica para a compreensão do funcionamento do artefato e sua relação na proposição interativa com o público. O convite ao manuseio, o uso do corpo e dos sentidos tornam a linguagem expositiva do Museu do Marajó, uma experiência singular. Como descrito em A02,<sup>35</sup> “encontrando uma tabuinha, levante-a, encontrando um barbante, puxe-o, encontrando uma manivela... já sabe!”.

Para exemplificar, no caso dos artefatos do tipo *ambão*, cujo nome se justifica pela semelhança da estrutura ao objeto destinado à prática de oratória, observar-se-á que todas as unidades que possuem o mesmo aspecto físico também possuem as placas e as rodas como dispositivos. Isso não implica em dizer que há padronização na confecção dos artefatos,

<sup>35</sup> Consultar no apêndice a ficha A02, correspondente ao artefato citado.

contudo, há dispositivos que se repetem em diferentes tipologias, como seria o caso das placas, que ocorrem no tipo levanta-e-vê e outros grupos. E ocorrências menos frequentes como em A29, pescaria da saúde, caracterizada pelo uso do barbante para simulação da pesca.

Figura 12- Artefatos A34 e A29



Fotografias dos artefatos, A34- Culinária marajoara e A29- Pescaria da saúde, apresentadas como exemplos de singularidade em razão das formas e técnicas empregadas. Fonte: Cruz (2016).

Quanto ao artefato A34, notamos que existem dois dispositivos, uma placa com receitas e uma roda, cada giro movimenta o visor revelando novas informações. Tal combinação de técnicas não se repete no acervo. Ainda analisando a estrutura, outro ponto a se destacar nos dispositivos é quanto à forma de acesso às informações, por exemplos em A01, A08 e A43 a tampa da caixa possui furos que funcionam como puxadores e facilitam o movimento

Figura 13- Artefatos A01, A08 e A43



Os artefatos, A01- O museu começa aqui, A08- A menina índia e A43- Piranhas, são exemplares que possuem furos, na função de puxadores, para o acesso às camadas interiores do artefato. Fonte: Cruz, (2016).

Podemos acrescentar que os furos facilitam o manuseio, garantindo o funcionamento da técnica interativa e acessível ao visitante. Vejamos outro indício de acessibilidade: setas sinalizadoras na cor vermelha são encontradas em diferentes artefatos, em posição visível para orientação da direção do movimento correto a ser realizado pelo visitante.

Figura 14- Os Artefatos A13 e A31



Os Artefatos, A13- As línguas indígenas e A31- Medicina mágica, são exemplares que possuem setas sinalizadoras de orientação ao manuseio. Fonte: Cruz (2016).

Ainda em relação ao acesso aos artefatos e seus dispositivos, encontramos os degraus para elevação dos visitantes e a adequação de altura que permitiria acesso pleno durante a interação. Os recursos de furos, setas e degraus agregados aos artefatos possibilitam autonomia ao visitante, inclusive as crianças.

Figura 15- Artefatos A12, A37 e A58



Os Artefatos, A12- Estilos da cerâmica, A37- Marajó em fotografias e A58- As lendas Amazônicas, são estruturas de grande porte, em razão disso possuem degraus de acesso. Fonte: Cruz (2016).

Pelo detalhamento, é possível inferir que a escolha do dispositivo se adequa ao tipo de artefato e à matéria-prima escolhida pelo idealizador, de modo a considerar a dinâmica corporal do visitante na interação com o acervo. Essa variedade permitiu múltiplos modos de acesso às informações que foram estrategicamente armazenadas no interior dos artefatos.

Quanto ao estudo das Camadas, a análise se justifica pela constatação de que a maioria dos artefatos possuem camadas de textos sequenciados que são revelados mediante a interação com o visitante-leitor. Ao considerarmos a analogia feita por G. Gallo, na criação dos computadores de marca caipira, observa-se que as camadas seriam o banco de dados. Quanto mais informações se pretendia colocar em um artefato, maior seria o número de camadas necessárias para armazenar as informações. Além disso, as camadas internas representam o esconderijo das informações, estas somente se revelam mediante interação. Desse modo, há uma intenção sequencial de leitura criada pelo autor, pela qual se estabelece uma interação dialógica, com o leitor, sem necessidade de mediadores.

Por isso, constatamos que há uma relação proporcional entre a presença de dispositivos e número de camadas do artefato, podendo-se afirmar que quanto mais dispositivos, mais camadas de textos.

Outra condição observada nas camadas, consiste na superficialidade da informação exposta na primeira camada, geralmente, uma imagem ou palavra usada como gatilho, deixando as informações detalhadas para as camadas mais internas. Seja para testar o nível de

interesse do visitante ou até mesmo respeitar seu nível de leitura, considerando o morador da comunidade não alfabetizado, incluindo as crianças. Vejamos a ocorrência em A58

Figura 16- Artefato A58- As Lendas Amazônicas



A ficha em destaque inicia com a imagem do boto, ao levantá-la visualizamos a representação em cerâmica do boto e no verso da placa temos o texto explicativo sobre a lenda. Fonte: Cruz (2016).

É possível que tal técnica também possa beneficiar visitantes estrangeiros, não falantes da língua portuguesa. Pode-se inferir que a divisão do texto em camadas proporciona melhor compreensão textual se consideramos o grau de interesse ou letramento do leitor. Como visto, há uma intenção sequencial de leitura criada pelo autor para estabelecer uma interação dialógica, sem mediação, com o leitor.

Em suma, a partir do quadro abaixo constatar-se-á que a tipologia do artefato repete as técnicas aplicadas em suas estruturas, dispositivos e camadas.

Quadro 10- Composição da Forma, indícios tipológicos

<b>Estrutura/Tipo</b>	<b>Dispositivo</b>	<b>Camada/local da informação</b>
<b>Ambão</b>	Roda	Em superfície superior; camadas internas são lidas pelo visor mediante acionamento da roda.
<b>Levanta-e-vê.</b>	Placas para elevação	Em placas externas e internas
<b>Suspensos</b>	Placas de lado duplo	Em placas externas e internas, em 4 ou mais lados da estrutura suspensa.
<b>Cabina</b>	Placas para elevação	Na superfície frontal e nas laterais externas e internas.
<b>Penduricalhos</b>	Placas de lado duplo	Em placas suspensas, lado externo e interno
<b>Balcão</b>	Placas de lado duplo e <i>mouse</i>	As informações estão posicionadas na superfície superior. E, nas placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de um <i>mouse</i> .
<b>com Portinholas</b>	Travas para abrir	Em placa frontal com lado externo e interno
<b>Roda-roda</b>	Placas e estrutura giratória	Em placa frontal externa e interna; em lados giratórios.
<b>com Orifício</b>	Contém objeto	Em superfície externa e objeto interno
<b>Puxa-puxa</b>	Fios e placas de lado duplo	Em balcão composto de 4 lados contendo verbetes; em placas grandes e em placas internas de lado duplo.

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Assim, constatou-se pelo estudo sobre a forma dos artefatos como foi construída a estrutura física externa, o funcionamento dos dispositivos e as camadas internas dos artefatos. A forma esclarece a materialidade do acervo, detalhando inclusive os truques criados por G. Gallo para esconder ludicamente, as informações sobre o homem marajoara.

Assim, nesta categoria sistematizamos as informações pertinentes à estrutura, baseada na tipologia, nos mecanismos usados como dispositivos e no local de posicionamento das informações.

Quadro 11 - Tratamento dos resultados, categoria 2

<b>Categoria 2</b>	<b>A forma do acervo na composição da linguagem expositiva</b>
<b>Definição</b>	Nesta categoria, aparecem aspectos relacionados à materialidade dos artefatos como a estrutura, os dispositivos e as camadas.
<b>Inferências</b>	Quanto à estrutura- Apresenta regularidades tipológicas.
	Quanto aos dispositivos- Adaptados com furos, setas e degraus.
	Quanto às camadas- Armazenam informações para uma leitura sequencial.
<b>Interpretação</b>	A tecnologia empregada na tipologia dos artefatos conferiu marcas expográficas singulares na linguagem expositiva do acervo.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A investigação dessa estrutura funcional dos artefatos documenta a sua composição física, a mecânica presente nos dispositivos de interação e o acondicionamento, em camadas, das informações. Em analogia à informática, o estudo da forma seria o *Hardware* desses computadores. Vejamos a última categoria de análise.

#### 4.4.3 O conteúdo do acervo na significação da linguagem expositiva

Nesta categoria, destacamos aspectos linguísticos aplicados ao contexto, recursos, jogos e fontes das informações contidas nos artefatos. Para isso, procuramos por formulações textuais que estabelecem as interações pretendidas com o visitante-leitor.

Quanto ao Contexto, a pesquisa nos textos permitiu-nos a compreensão das informações no propósito de cada artefato, possibilitando estabelecer uma relação direta com as nove (9) temáticas do acervo.

Quadro 12- Significação do conteúdo, indícios em contexto

Ordem	Temática	Contexto
1	Recepção	Apresentação do Museu. Origem, função e projetos.
2	Indígena	Como viveram os índios marajoaras. Arqueologia, epidemias, genocídio, etnias, tradições, língua, etc.
3	Geográfica	Aspectos territoriais e identitários. Mapas, clima, instituições, cidadania, etc.
4	Negros	Escravidão e racismo. Tortura, alforria, preconceito linguístico, etc.
5	Medicina cabocla	Práticas de cura tradicionais. Pajelança, fé, plantas, etc.
6	Cozinha marajoara	Práticas e utensílios. Culinária, açai, peneiros, etc.
7	Fauna	Peculiaridades e convívio com os marajoaras.
8	Trabalho	Modos de produção e trabalho. Pesca, navegação, vaqueiro.
9	Crenças	Crenças e tabus. Lendas, pajelança, inimigos não-naturais etc.

Fonte: Cruz (2022).

Ressaltamos sobre o aspecto semântico presente em cada artefato, a repetição dos temas como indício na criação de temáticas e assim distribuí-las de modo articulado, criando seções de visitação no salão expositivo.

Vale registrar que encontramos um fato curioso na seção geográfica em A20, “Agora a cidade já tem!” Apesar de terem mudado o título para “Agora a cidade já tem! a placa antiga, presa ao teto, manteve o nome primário, “A cidade do já teve. Será que vai ter de novo?”. Não sabemos se questões políticas motivaram a mudança, mas acreditamos que houve alteração nas formulações textuais primárias do artefato, de modo que registramos esse indício na comparação entre a placa do artefato e a placa demarcatória fixada ao teto.

Figura 17- Artefato A20 e Placa demarcatória



Na imagem à esquerda, apresenta-se o artefato A20- Agora a cidade já tem. À direita, a Placa demarcatória. A relação de comparação aponta indício de alteração em formulações textuais primárias. Fonte: Cruz (2016).

Quanto aos recursos empregados, tal como as tipologias e os dispositivos, são variados e atuam no estabelecimento da compreensão das informações. Além da escrita, presente nas placas, nos títulos, nos textos de apresentação de modo geral, existem imagens, fotografias, ilustrações e até objetos. Assim, consideramos que se pretendia alcançar um público em diferentes níveis de letramento, partindo-se dos que se orientariam pelas imagens até aos pretensos à pesquisa.

Outra questão observada consiste na variedade de textos que acompanham a proposta do artefato, seja informativo, descritivo, como os sumários, interrogativos no formato pergunta-resposta ou ainda, significante-significado. Estes atuam como condutores dos visitantes ao jogo interativo. Dentre esses, destacamos o trabalho de dicionarização das informações, usa-se o formato verbete e significado em diversos artefatos. Para exemplificar, em A06, A10 e A13, têm-se como objetivo o ensino de palavras e expressões linguísticas de origem tupi.

Figura 18- Artefatos A06, A10 e A13



Os Artefatos, A06- Você fala tupi, A10- Topônimos e A13- As Línguas indígenas, contêm formulações textuais no gênero dicionarizado. Fonte: Cruz (2016).

Vale ressaltar que, ainda na pretensão de recursos linguísticos, o espaço de aplicação do texto, em geral, se apresenta: o título em posição central ou superior, bem como o texto orientador. Já a resposta de uma pergunta inicial encontra-se coberta por uma placa que requer algum movimento para descobri-la. O quadro a seguir ilustra esse levantamento

Quadro 13 - Significação do conteúdo, indícios em recursos

Tipologia	Recursos	Local do texto
<b>Ambão</b>	Cartaz, imagem, sumário, visor e textos	Frontal, superior
<b>Levanta-e-vê.</b>	Imagem, pergunta/resposta	Pergunta à mostra/resposta escondida
<b>Suspensos</b>	Títulos, imagem	Superior, pergunta/resposta
<b>Cabina</b>	Títulos, mapas, maquete	Interno e externo
<b>Penduricalhos</b>	Título, placas e objetos	Placas suspensas
<b>Balcão</b>	Título, sumário, visor	Frontal, superior
<b>Portinholas</b>	Título, ilustrações, textos	Frontal
<b>Roda-roda</b>	Títulos, imagens	Frontal
<b>Com orifício</b>	Títulos, imagens e objetos	Frontal, objeto no interior
<b>Puxa-puxa</b>	Títulos, vocábulos e fios	Inferior, placas no interior

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Desse modo, o espaço da escrita também dependerá da tipologia do artefato, como exemplo, nos artefatos do tipo ambão, em que o texto se encontra na parte superior.

Considerando as características gerais encontradas, enfatizamos que um recurso encontrado em determinada tipologia não o exclui de aparecer em outra. Manteve-se então, a divisão tipológica pelo fato de mostrar recursos que são peculiares a um tipo. Como por exemplo, as maquetes, que só aparecem nos artefatos do tipo cabina. Já os sumários ocorrem nos tipos balcão e ambão.

Entre tipos de textos e recursos empregados, constatamos que as formulações textuais conduzem o visitante ao jogo de adivinhações. Quanto ao jogo, exploramos a proposição lúdica do acervo, mediante leitura de todo o contexto envolto, seja pelo jogo de decifração de códigos propostos, textos carregados de interrogações, suposições, alertas, instruções, imperativos. Girar, levantar, puxar, seja qual for ação a ser executada durante a visita, são as formulações linguísticas em interação dialógica com o visitante o fio condutor ao jogo de perguntas e respostas ou esconde-esconde. De um lado a curiosidade do visitante e do outro, o conhecimento cuidadosamente escondido. Então, como jogamos nesses artefatos?

Vejamos em alguns exemplos como o texto foi construído para incentivar o acionamento dos dispositivos e o estabelecimento da significação lúdica.

Quadro 14- Significação do conteúdo, indícios em jogo

Artefato	Texto	Objetivo
A05	O que é que é?	Adivinhação
A06	Levante a tabuinha e encontre uma interessantíssima surpresa.	Convite
A09	desvendar um pouco mais os mistérios dos nossos antepassados.	Mistério
A14	Faça seu teste!	Testar
A26	Você sabia que a nossa gíria discrimina o negro?	Reflexão
A42	Piranha morde mesmo? Abra	Provocativo
A43	Não é verdade que.../ é verdade que...	Esclarecimento
A49	A vida do urubu, adivinhe e confira.	Convite
A53	Confira as fichas	Convite
A59	É verdade que o boto vira gente?	Dúvida
A61	Macaco velho não põe a mão em cumbuca, nem novo	Provocação
A63	Não sabe ou quer ter certeza? Levante a tabuinha.	Consulta
A67	Veja neste computador, o que ainda vamos fazer:	Projeções

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

É válido destacar que encontramos situações em que o jogo consiste em fazer exatamente o oposto do que o texto diz, a contradição. Em A61, o texto induz a não pôr a mão

em cubuca, mas o formato da caixa convida ao oposto, aos destemidos, uma surpresa. Da mesma forma em A42, o alerta, “Cuidado! Piranha morde”, provoca curiosidade para que o visitante levante a tampa cuidadosamente.

Ainda sobre à ludicidade, a inspiração, para o A29, foi a pescaria, comum nas festas juninas. Já em A50 encontramos a simulação de um julgamento, como réu o animal urubu, como acusadores, expressões do senso comum e em sua defesa, as formulações textuais explicativas.

E como prova da brincadeira pretensiosa de comparação ao computador, encontramos registros nos textos em A02, “Desculpe, este não é um acervo de peças, mas sim um banco de dados”. E também em A06, “Escolha a palavra que lhe interessa nesse painel, quer dizer no nosso computador de primeira geração”. Com isso, compreendemos o jogo como a proposição lúdica do acervo, cuja construção foi idealizada considerando a tipologia e a ludicidade pretendida em uso aplicado da língua.

A partir disso, avançamos na compreensão do conteúdo dos artefatos e chegamos ao último item de análise, a fonte. Nele, tratamos sobre a origem das informações e constatamos que, de modo geral, existem referências aos textos científicos, às pesquisas publicadas e informações de cunho documental. Semelhante modo, encontramos informações oriundas de narrativas da comunidade ou da própria experiência etnográfica de Gallo.

Fizemos um levantamento a partir das temáticas para identificar o tipo de fonte predominante, e chegamos a seguinte distribuição:

Quadro 15 – Significação do conteúdo, indícios em fonte

<b>Cód.</b>	<b>Temática</b>	<b>Fonte</b>
<b>1</b>	Recepção	Autoria do Museu
<b>2</b>	Indígena	Científica, áreas arqueologia e linguística
<b>3</b>	Geográfica	Científica e documental
<b>4</b>	Negros	Científica e documental
<b>5</b>	Medicina cabocla	Científica e narrativas
<b>6</b>	Cozinha marajoara	Narrativas
<b>7</b>	Fauna	Científica e narrativas
<b>8</b>	Trabalho	Científica e narrativas
<b>9</b>	Crenças	Narrativas

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Essa identificação ocorre a partir da predominância encontrada nas temáticas, embora não seja prudente uma afirmação categórica sobre a origem das informações, pois não realizamos um levantamento completo das informações armazenadas em cada artefato.

Em relação aos textos científicos, pesquisas publicadas e documentos constatamos a existência de placas destinadas à referência do autor. Inclusive, alguns artefatos foram criados para homenagear pesquisas de autores sobre a cultura marajoara, Anna Roosevelt (A04), Adélia Oliveira (A07), Denise Schann (A09), Tavares Feio (A48)<sup>36</sup> e outros.

Notamos que mesmo se tratando de informações de origem científica, a linguagem de apresentação aplicada por Gallo, em função explicativa, torna o texto acessível ao grande público. Entretanto, mantinha-se o aprofundamento do tema em camadas mais interiores do artefato que supostamente seriam acessadas por um público específico, como apresentado na Figura 16, pelo exemplo A58, uma sequência de leitura que inicia com uma imagem na camada externa, seguido de um objeto representativo e textos verbais na última camada.

Somando-se a isso, a outra parte das informações são narrativas oriundas da vivência de Gallo na comunidade. Esse narrador também é referenciado de diferentes formas no texto. Vejamos exemplos disso:

Quadro 16- Significação do conteúdo em narrativas

<b>Cod.</b>	<b>Excerto</b>	<b>Fonte</b>
A29	Esta é uma pesquisa sobre cultura em fase de extinção não um prontuário de remédios	narrativas
A62	Quem tem a última palavra, é o caboclo dono da casa, usa para mau olhado.	narrativas
A63	Mais um registro do nosso folclore.	narrativas
A52	Seu Vicente da silva se lembra de uma experiencia de quando...	narrativas

Fonte: Dados da pesquisa (2022)

Entretanto, como nos demais itens pesquisados, não há uma padronização aplicável, apenas indícios de predominância das ocorrências. E, estas nos permitem conjecturar as situações apresentadas.

Ainda pela análise das fontes constamos a polifonia, diferentes vozes, na constituição de autoria, como ao falar do Jacaré, no artefato A52, apresenta-se textos com informações científicas e também uma narrativa contada por um morador. Outro exemplo, em A30, as informações são oriundas de narrativas populares, mas o conteúdo de tradição indígena é pesquisa de P.B. Cavalcante e P. Frikel sobre os índios Tiryo. Assim também ocorre em A46- onde é citada a pesquisa sobre a pesca na Amazônia de José Veríssimo, na abordagem do tema pesca. Com base na nessa construção polifônica, pensamos nos possíveis efeitos que

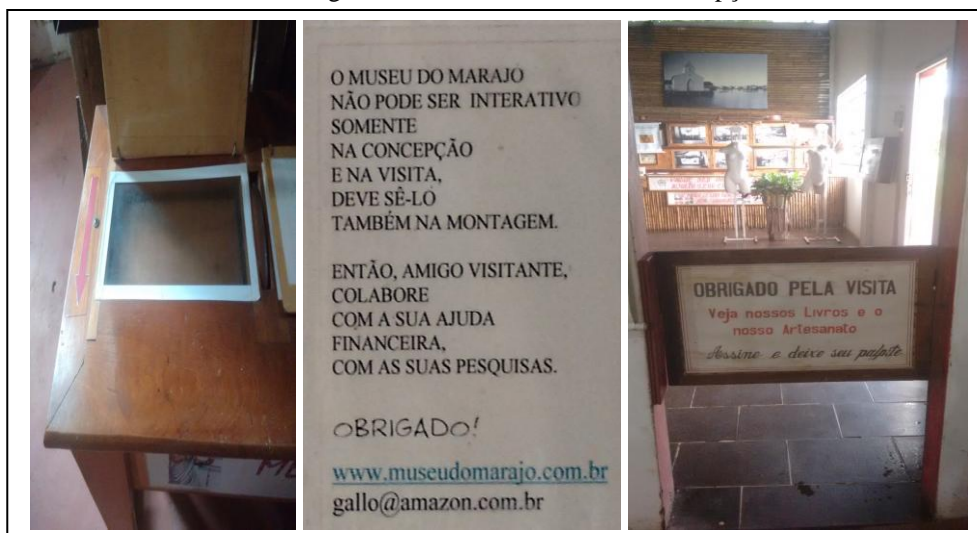
<sup>36</sup> As fichas detalhadas dos artefatos constam nos apêndices deste trabalho.

Gallo pretendia alcançar. Observamos que além da marcação de uma fonte para as informações, havia apresentação do seu contexto de produção e até a finalidade, ou seja, quem diz, o que diz e para quê. Não identificamos uma posição hierárquica entre os saberes e seus autores. Entretanto, averiguamos que, em alguns artefatos da temática medicina tradicional, a questão motivadora é oriunda de uma prática tradicional, contudo a resposta se baseia no saber científico, com intuito de trazer esclarecimentos para práticas considerada de risco pela medicina moderna.

Evidenciamos também, um fenômeno recorrente é a referenciação de um conteúdo presente em outro artefato, como em um jogo de pistas. “Para se descobrir mais sobre determinado assunto, veja também lá...” Em A09 sobre iconografia indígena faz referência ao A13, a língua dos índios. Em A40 sobre cobras faz referência ao painel das lendas, A58, como As aventuras de Cobra Norato e Maria Caninana.

E por fim, encontramos formulações textuais contendo pedidos de contribuição, seja com pesquisas, compra de livros e artesanato de pesquisas, como exemplificados abaixo:

Figura 19- Artefatos A31; A02 e Recepção



Os artefatos, A31- Medicina mágica; A02- Texto do painel e na cancela de entrada da Recepção, são exemplos de formulações de pedido por contribuições. Fonte: Cruz (2016).

Dessa maneira, os textos revelaram pelo estudo das fontes que as informações contidas no acervo estão ancoradas em conteúdo de origem científica e em narrativas da comunidade. E com o fechamento desse item, entendemos que o elemento conteúdo, em analogia com a informática, corresponderia ao *software*, um banco de dados sobre a cultura marajoara.

Quadro 17 - Tratamento dos resultados, categoria 3

<b>Categoria 3</b>	<b>O conteúdo do acervo na significação da linguagem expositiva</b>
<b>Definição</b>	Nesta categoria, destacamos aspectos linguísticos aplicados ao contexto, recursos, jogos e fontes das informações contidas nos artefatos.
<b>Inferências</b>	<p>Quanto ao contexto - Apresenta regularidades relacionadas às tipológicas e as temáticas. Destaca os saberes, em contexto crítico, à guisa de reflexão.</p> <p>Quanto aos recursos - variação multissemiótica e variações do gênero dicionarizado.</p> <p>Quanto ao jogo - a língua aplicada à significação lúdica com formulações de argumento, convite e provocação.</p> <p>Quanto às fontes - Conteúdo originado de pesquisas científicas, narrativas da comunidade, vivências etnográficas de G. Gallo.</p>
<b>Interpretação</b>	A língua em uso dialógico estabelece as relações de interação de condução do visitante ao jogo e à reflexão sobre os dizeres marajoaras.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Em atendimento às questões levantadas nesse capítulo, partimos do tratamento dos resultados encontrados, sistematizados em inferências e interpretações que subsidiarão as discussões em torno da constituição da linguagem expositiva do acervo, no próximo e último capítulo.

## **5 A CONSTITUIÇÃO DA LINGUAGEM EXPOSITIVA E A SIGNIFICAÇÃO DO SER MARAJOARA**

Após análise do código dialógico é possível pontuar a existência da estrutura material e funcional dos computadores. Contudo, para a compreensão dessa linguagem, em sua totalidade, para além da estrutura, torna-se primordial avançar para a interpretação do conteúdo, o banco de dados dos computadores, com intuito de desvelar “Quem é ser marajoara apresentado pelo museu mediante sua linguagem expositiva?”. Por isso, consideramos que o entendimento sobre a linguagem expositiva, interpretados à luz do pensamento complexo, nos conduzirá à reflexão sobre a significação do ser marajoara. Em acréscimo a isso, julgamos relevante para o leitor, conhecer algumas peculiaridades do projeto expositivo original do MdM, assim como o novo projeto de exposição, iniciado nos anos de 2022. E fechamos o capítulo refletindo sobre as possibilidades de compreensão do acervo a partir da mediação da Educação museal crítica.

### **5.1 A constituição da linguagem expositiva à guisa de resultados**

Nesta fase, depois de concluída a observação, realizada a descrição para a documentação do *corpus*, aplicamos a análise de conteúdo para o encontro das inferências. A interpretação das informações exigiu o exercício constante de triangulação dos dados entre, teoria, pesquisador e objeto. Isso nos direcionou a interpretação contextualizada, ou seja, considerando os elementos no contexto de sua produção, autoria e destinação, e consequentemente de validação das descobertas.

Nosso estudo da linguagem expositiva do acervo analisou inicialmente, a temática, a forma e o conteúdo de cada artefato com suporte da fotografia. A partir da organização de fichas descritivas realizamos o tratamento dos resultados, pontuamos inferências e proposições interpretativas, abaixo sintetizamos as relações entre os elementos da ficha, categorias de análise e as interpretações.

Quadro 18- Síntese de análises

Elementos da Ficha descritiva	Categorias de análise	Interpretações dos resultados
Temática	A temática do acervo na organização da LE	Os saberes organizados constituem a temática da linguagem expositiva, o ser marajoara.
Forma	A forma do acervo na composição da LE	A tecnologia empregada na tipologia dos artefatos conferiu marcas expográficas singulares na linguagem expositiva do acervo.
Conteúdo	O conteúdo do acervo na significação da LE	A língua em uso dialógico estabelece as relações de interação de condução do visitante ao jogo e à reflexão sobre os dizeres marajoaras.

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Diante disso, constatamos como resultados que o acervo possui um código estruturado para sustentação da proposição dialógica dos artefatos e ainda um “banco de dados” de significações da cultura marajoara, como detalharemos em sequência.

Na perspectiva expositiva, constatamos que o acervo responde aos questionamentos basilares sobre o quê, como e por que, de uma exposição museal. Além de apresentar também, ressignificações para as dimensões interação, criação e crítica como marcadores da singularidade do acervo.

#### 5.1.1 O saber marajoara na organização da linguagem expositiva.

Como apresentado, na categoria sobre a organização de saberes na conformação de uma temática expositiva, concentramos nosso objeto investigativo na temática, seguindo a inferência de distribuição dos artefatos no salão expositivo, constatamos indícios de uma organização sistemática de agrupamentos, nesse estudo, denominado de seções temáticas. Devemos ressaltar que o trabalho por seções temáticas não deve ser visto como um ato disjuntor, mas como o reconhecimento de partes que integram uma totalidade indivisa, como requer a complexidade em Morin (2015).

A partir disso, inferimos a existência da criação de seções temáticas e suas intersecções e sistematizamos o quantitativo de artefatos relacionados em cada seção temática, assim obtivemos nove (09) seções: Recepção, Indígena, Geográfica, Negros, Medicina cabocla, Cozinha marajoara, Fauna, Trabalho e Crenças.

Entretanto, encontramos algumas peculiaridades na distribuição dos artefatos, que sob uma visão tradicional de sistematização não faria sentido. Tratam-se, primeiramente dos artefatos: A05- “O que é que é?” Embora localizado no espaço indígena, não discorre sobre

assuntos indígenas e sim a respeito da temática receptiva, pois tem a função de abordar o visitante na saída da exposição, para a realização de um jogo de perguntas e respostas sobre o conteúdo da visita. O mesmo ocorre em A01, “O Museu começa por aqui”, pois se trata de um computador programado para a função receptiva do visitante, que o encontramos fora da exposição, mas próximo à entrada do salão expositivo. Nesses dois casos, a quebra na lógica distributiva pode ser atribuída à função desempenhada pelo artefato, pois estes exercem papel de orientação na exposição, ou seja, independe da temática em que foram posicionados, há uma função primária que não segue a lógica de distribuição por temática.

Outra situação peculiar encontra-se na temática “crenças”, em que observamos a mistura de temas ligados à fauna. Isto ocorre em A59, “Os inimigos naturais”, que poderia ser classificado biologicamente como fauna, porém, se localiza na seção crenças. Nosso entendimento, a partir do estudo, remete-nos à intenção de Gallo em mostrar as crenças existentes na relação entre os animais e o caboclo. Em A66, “O boto” é outro exemplo, pois não representa apenas um espécime da fauna, ele agrega seu papel cultural, quando pela crença popular, se metamorfosearia em humano.

Esse deslocamento para no piso superior, junto com outros artefatos que na sua grande maioria representam as encantarias da cultura amazônica nos conduz a reflexão sobre a cosmovisão cabocla, de como ela está exposta, também, a partir dos valores simbólicos atribuídos pela comunidade. Talvez não com a intenção de exaltação e padronização de comportamento, mas para ser uma realidade reconhecida como parte de uma sociedade. A partir disso, consideramos que a escolha dos temas, a distribuição dos artefatos e uso de placas, é parte de um planejamento de construção de código de linguagem para o funcionamento dos computadores, que não desconsidera os elementos basilares da museologia. Entretanto diferencia-se, quando suas seções temáticas se constituem de uma lógica pautada na cosmovisão cabocla para revelar o modo de ser do homem marajoara. Por isso, interpretamos que os saberes organizados constituem a temática da linguagem expositiva, o ser marajoara.

Para além de validação da função museal conquistada pelo objeto de estudo, vimos nesse tópico à oportunidade de explorarmos a unidade de um projeto que nasce na pretensão de tornar-se polo municipal de desenvolvimento socioeconômico pela cultura e ainda se torna uma referência para a museologia Amazônica por sua concepção expositiva de vanguarda. Para Franco, (2018, p. 30), uma exposição deve responder as questões: sobre o quê, por quê, para quem, e com o quê? Estas nos conduzirão ao contexto de produção dessa exposição.

Vejam, neste tópico, a questão sobre o que expor, podendo ser identificada pelos temas presentes no acervo, cuja temática central é o homem marajoara, em que sua presença não se resume na descrição de suas narrativas. Podemos pontuar que o acervo foi montado com ele, para ele e a partir dele, pois, o homem exposto se constitui marajoara pela sua ancestralidade indígena, sua territorialidade, suas práticas medicinais e culinárias, seus modos de produção incluindo as mazelas sociais decorrentes do regime escravocrata. Além da fauna e suas crenças, destacam-se o bem viver e a relação com o meio.

Acreditamos também que a intenção de incluir a comunidade nesse processo tenha sido primordial para o uso peculiar da interação na exposição. No caso desse acervo, compreendemos que a proposta de uso da interação foi uma estratégia de aproximação entre o acervo e o visitante. Embora a interação museal tenha seus fundamentos originados de uma concepção social de museu, de aproximação com o visitante, não se pode afirmar que o idealizador, em meados dos anos de 1970, já tivesse algum conhecimento sobre o conceito de sociomuseologia. Todavia, anos depois, devido ao reconhecimento público de seu projeto museal, Gallo investiu em sua formação e obteve seu registro de museólogo, dedicando-se ao MdM. Segundo Franco (2018), o museu passa a enunciar um discurso pautado em sua identidade, “seu emissor, porém, não é mais unicamente um curador, que deseja transmitir suas questões de estudo ou conhecimentos específicos. O museu enquanto instituição é quem enuncia o discurso, considerando sua missão, seus objetivos e valores” (p.133).

Consideramos que Gallo, ao idealizar a participação popular, uma vez que a comunidade fazia parte da gestão museal, a escolha da linguagem expositiva estabeleceria uma interação direta com esse público local. Vimos pela criação de artefatos expositivos que o religioso definiu exatamente sua prioridade.

Gallo também pensou na interação associada à tecnologia, o computador. Sabendo que não haveria recursos para a compra de computadores de verdade, os de primeira geração, criou o computador de marca caipira, ou de segunda geração. Em seu relato de experiência, ele explica que, apesar do “material ser caipira à moda antiga. O método é supermoderno: um casamento feliz” (Gallo, 1996, p. 2).

Assim, pontuamos que a escolha da interação não se resumia à manipulação de um suporte expositivo, mas pretendia aproximar o público a um convite à reflexão de uma situação proposta nos computadores, que não partiam de uma realidade distante, mas de conflitos que emergiam do próprio território.

Figura 20- Interação no MdM por gerações



A imagem à esquerda apresenta um visitante dos anos de 1980 em interação com artefato do tipo ambão. À direita, a pesquisadora, em 2016, em interação semelhante. Fontes: MdM; Cruz, (2016).

Nesse sentido, sobre a autoria de Gallo, podemos acreditar que ele seria um tradutor cultural como afirma Santos (2002). Quanto à interatividade que é gerada a partir de aparatos tecnológicos observou-se que ela ocorre pelo uso da tecnologia. Entretanto, ainda não é acessível aos museus, em especial museus de base comunitária. Desse modo, sob uma lente transdisciplinar podemos ver o alinhamento do conhecimento da tecnologia, um saber científico sistematizado ao saber tradicional da marcenaria. Assim, podemos pontuar que a interação dialógica é o propósito da exposição, já a interatividade seria uma provocação lúdica do idealizador desse acervo. Desse modo, entendemos que o conhecimento de que a temática da linguagem expositiva versa sobre os saberes marajoaras ampliaria as possibilidades de planejamento das práticas de visitaç o e da exploraç o do acervo, sobretudo em experi ncias com o p blico conduzido pela educaç o museal.

### 5.1.2 O fazer marajoara na composiç o criativa da linguagem expositiva

Pela segunda categoria de an lise, a tecnologia da forma na estruturaç o de marcas expogr ficas, foi poss vel investigar a forma dos artefatos, composta pelos itens “estrutura”, pela qual observamos a estrutura f sica externa; “dispositivos”, respons vel pelo acionamento da estrutura interna de intera o e “camadas”, o suporte onde est o armazenadas as informa es, em sua maioria escondidas na parte interna do artefato. Este percurso nos levou a compreens o de que a tecnologia empregada na tipologia dos artefatos conferiu marcas expogr ficas singulares na linguagem expositiva do acervo.

Ao compilarmos os dados, constatamos que a estrutura do acervo fora desenvolvida a partir da carpintaria com a utilização de matéria-prima local. Acreditamos que essa composição estrutural foi condicionada pelos recursos disponíveis para a confecção dos artefatos, então, o uso da matéria-prima de baixo custo e abundantes na região. Outro fator condicionante foi ausência de energia elétrica, isso teria elegido além da carpintaria, técnicas que fazem uso de energia mecânica aplicada mediante o movimento de dispositivos como placas, rodas e fios.

Essa tecnologia desenvolvida pelo museu resultou na singularidade tipológica do acervo. Ainda que provocados pela tecnologia de primeira geração que nos anos de 1980 despontara nos grandes centros urbanos, um advento da engenharia capaz de armazenar informações e apresentá-las mediante interação com um usuário. Os computadores de marca caipira foram engendrados no modo de fazer do caboclo, com recurso local, inspirados nas brincadeiras populares e práticas do cotidiano, mesmo sem energia elétrica não se abriu mão da interação com o visitante. Essa se estabelece justamente pelo acionamento dos dispositivos, o segundo item de composição da forma.

Constatamos que analogia e sátira ao computador são créditos do idealizador Gallo, entretanto a materialização não seria possível sem a técnica, o modo de fazer marajoara.

Notamos no projeto expositivo, indícios de acessibilidade na confecção dos dispositivos, como furos que permitem o encaixe para os dedos, degraus de elevação e setas sinalizadoras. Com isso, é possível pensar que ao revelar o código dos dispositivos, objetivava-se mostrar como se liga o computador caipira.

Embora não conhecesse, presencialmente, a nova tecnologia dos computadores de primeira geração, Gallo se baseou na capacidade de armazenamento deles e por isso afirmava que seus computadores de marca caipira também continham um banco de dados sobre e para o homem marajoara.

Ao investigarmos esse armazenamento, pelo item “camadas”, encontramos a distribuição do texto em cada artefato. Essa se define mediante a quantidade de interações realizadas pelo visitante, também por esta razão denominamos na pesquisa como camadas e fazemos uma apropriada analogia ao formato de hipertexto, texto construído no âmbito virtual. Ponderamos, a partir disso, que a tipologia escolhida na confecção do artefato também poderia condicionar a sua capacidade em armazenar as informações, ou seja, a quantidade de camadas possíveis. Porém, não podemos afirmar se a escolha tipológica precede à quantidade de informações ou vice-versa.

O estudo das camadas, também, sinaliza a existência de uma sequência desejável de leitura, não apenas para ordenação das informações, mas uma estratégia do idealizador, como captura do visitante, visto que parte de um texto não verbal, apresentado na camada externa, para o texto verbal até chegar a informações mais detalhadas, ou até em objetos, que somente serão revelados mediante manifestação de interesse ou condição de leitura do visitante.

Diante dos itens apresentados, compreendemos que o conhecimento da tipologia é fundamental para decodificar a linguagem material do acervo, visto que, de acordo com os tipos, é possível acessar informações sequenciadas que se revelam pelo acionamento dos dispositivos e nos permitem compreender sua tecnologia.

Ao discutirmos essa tipologia desenvolvida pelo museu, também refletimos sobre a maneira de expor no MdM. pois, em vista de suas concepções, a forma de fazê-la incluiu a comunidade nos papéis de gestores, autores das narrativas e público da sua própria exposição.

Outro ponto a ser destacado consiste na seleção dos materiais para o funcionamento de cada artefato, no uso da marcenaria. A motivação surge a partir de uma limitação de recursos como enfrentamento da realidade posta. Não dispondo de recursos financeiros para investir em tecnologia considerada interativa, baseada na engenharia, o inventor foi em busca de materiais adequados à tecnologia que dispunha na região, a marcenaria. Ele pontuou que “A falta de recursos foi um estímulo para aproveitar materiais baratos, rústicos no estilo da terra, como taboca, juçara, paxiuba, caroços de fruta, nylon de pesca, barbante e compensado” (Gallo, 1989, p. 2).

Vemos nesse evento uma atitude criativa, ancorada no conceito de criatividade enquanto bem social para a totalidade e com capacidade de transformar uma realidade. Isso suscita o entendimento do acervo como um conhecimento produzido para denunciar e transformar uma sociedade, um bem coletivo na concepção de Torre (2005). A criatividade é transformadora quando presente nos processos educativos.

Quanto à educação criativa, parte-se da aceitação de criatividade como um bem social, isso implica um espaço criativo, para o jogo e fruição; indisciplinado, inovador pelo tocar; a linguagem expositiva faz uso do processo criativo para o bem coletivo, mesmo quando a engenhosidade em museus é associada à inovação tecnológica. A experiência educativa no MdM, há mais de 40 anos, inova com criatividade.

Diante disso, o estudo da linguagem material do acervo desvela a singularidade do fazer expositivo que se constituiu e é constituída pelo modo de fazer marajoara. Ao considerar os recursos materiais locais reconhece o modo de fazer de artífices e mestres. Uma concepção

de fazer educativo sustentada pela criatividade com a participação da comunidade em processo de construção identitária, crítico e popular.

### 5.1.3 O dizer marajoara na significação crítica da linguagem expositiva

Na última categoria analisam-se os aspectos linguísticos aplicados à significação do conteúdo em exposição. Por meio de análise do contexto, recursos, jogos e fontes contidos nos artefatos, encontramos textos reflexivos, recursos linguísticos, proposições lúdicas e autorias plurais que nos levaram à interpretação de que a língua em uso dialógico estabelece as relações de interação de condução do visitante ao jogo e à reflexão sobre os dizeres marajoaras.

Quanto ao contexto abordado no acervo, consultamos a classificação realizada por Cruz (2019) a partir dos temas contidos nos artefatos agrupados em quatro grandes áreas do conhecimento.

Quadro 19- Artefatos agrupados por conteúdo

<b>Código</b>	<b>Quant.</b>	<b>Categoria</b>	<b>Código dos artefatos</b>
1	32	Antropologia, Etnografia e Linguística.	03; 04; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 17; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 34; 35; 36; 37; 38; 48; 54; 55; 56; 57; 58; 62; 63 e 65.
2	26	Ciências naturais e História natural.	02; 14; 15; 29; 30; 31; 32; 39; 40; 41; 42; 43; 44; 45; 46; 47; 49; 50; 51; 52; 53; 29; 60; 61; 64 e 66.
3	5	História	16; 18; 19; 20 e 21.
4	4	Museu do Marajó	01; 02; 05 e 67.

Fonte: Cruz (2019, p. 84).

Disso, constatamos que nas categorias Antropologia, Etnografia e Linguística existem 32 artefatos cujo contexto discorre sobre o território, a língua, a cosmologia, a cultura dos povos indígenas, dos negros e do caboclo marajoara. Na categoria, Ciências Naturais e História Natural, predominam abordagens sobre a geografia, a fauna e a flora do território marajoara. Em relação à categoria História, encontram-se os fatos históricos ligados ao município e seus habitantes. E, na categoria Museu, estão os conteúdos ligados à historiografia do museu e os comunicados aos visitantes. Com isso, percebemos que essas 4 áreas originaram as 9 seções temáticas. Nestas identificamos o tema central de cada um dos 67 artefatos.

Em nossa avaliação, o contexto reflete a escolha por um texto crítico e identitário, quando, por exemplo, apresenta-se o indígena sacrificado e o negro escravizado, uma desconstrução do mito da modernidade, como pontua Oliveira (2016) sobre o olhar dusseliano e a visão eurocêntrica,

para Dussel, quando se nega o mito civilizatório e a inocência da violência, descobre-se: o eurocentrismo e a falácia desenvolvimentista, eticamente a dignidade do Outro, e declaram-se inocentes as vítimas com a afirmação de sua alteridade e identidade de sujeito (negado pela modernidade) (Oliveira, 2016, p. 90).

Esse posicionamento crítico por meio da linguagem abre uma vitrine de exposição das identidades locais e como são afetadas pelo contato cultural e demarcados por denúncias das relações de exploração. Nesse sentido, na exposição, há predominância de textos reflexivos, mediados por uma linguagem acessível ao público, com intuito educativo que conduza à reflexão e até possíveis mudanças de atitudes. Portanto, concluímos que este seria um ponto de esclarecimento em resposta à questão, Por que expor? Para Franco (2018) no processo de planejamento, é preciso considerar também as especificidades do público da exposição, o destinatário da mensagem. “Com quem a exposição quer dialogar?” (p.133).

Para isso, ressaltamos que G. Gallo possuía conhecimentos na área da linguagem, em decorrência de sua formação como seminarista, na Europa. E os recursos e jogos utilizados por ele no acervo são indícios de um planejamento linguístico, o que se evidencia pelos efeitos que forma e conteúdo da linguagem expositiva produzem a partir dos recursos linguísticos como a escrita, imagens, fotografias, ilustrações, placas, títulos atrativos e até objetos.

O uso de textos multissemióticos indicaria uma possível preocupação com a proficiência de leitura do visitante. O idealizador do MDM decidiria pela sequência de leitura, partindo-se do texto não verbal ao texto verbal. Neste aspecto, é possível a convergência em Freire (1989), sobre a leitura do mundo preceder a leitura da palavra.

Em relação aos textos expositivos, Marandino (2002) alerta que se deva considerar, em sua estrutura, formato, edição e linguagem, as características do espaço e a maneira com que o público age no local. Na elaboração textual, inclusive, deve-se atentar para o formato de apresentação da grafia. “No caso de um público amplo, em que os objetivos são educacionais e de divulgação, torna-se necessário substituir a linguagem científica e usar recursos linguísticos, de forma que o texto se torne acessível ao visitante. (p.199).”

Desse modo, analisamos que o uso dos recursos se justifica também pela intenção de conduzir o leitor ao jogo interativo, a linguagem criada para o acesso às informações do

acervo. Como elemento didatizante, a proposição lúdica foi explorada no “Jogo”, que se estabelece pela linguagem seja pela decifração de códigos, dicionarização das informações ou pelo uso de textos com intenção interrogativa, instrutiva provocativa e outras.

Em fechamento aos resultados encontrados a partir das fontes destacamos a origem das informações dos artefatos, sendo em sua maioria oriunda de pesquisas científicas publicadas e de narrativas locais. Existem fichas nos artefatos destinados ao referenciamento das informações. A referenciação é realizada inclusive entre os artefatos, com uso da intertextualidade, de modo que não se desvia da função museal de divulgação científica, contudo, agrega em processo colaborativo a memória ancestral.

Quando às narrativas, observamos que elas foram coletadas a partir da vivência etnográfica de G. Gallo na ilha do marajó. Apesar da escrita, em sua maioria, retratar a interpretação de realidade contida nos textos escritos por ele, não se ocultam os nomes dos autores e personagens reais das experiências, pois são narrativas da vida social, que podem retratar um processo de tradução cultural das experiências, como afirma D’Ambrósio (2009) sobre a transdisciplinaridade que “repousa sobre uma atitude mais aberta, de respeito mútuo e mesmo humildade em relação a mitos, religiões, sistemas de explicação e de conhecimentos, rejeitando qualquer tipo de arrogância ou prepotência” (p.p. 79-80).

Nestas experiências, encontramos saberes praticados, incluindo aqueles que estão no campo da memória, apresentados com respeito à ancestralidade da ilha. Então, diante dessa temática identitária construída a partir da vivência da comunidade, pontuamos que esta categoria nos possibilita um olhar para o modo de dizer do caboclo marajoara. Sabemos que o projeto museal nasceu como atividade cultural para geração de renda local, entretanto sua principal atração é o ser marajoara. É a forma de contar uma história da Amazônia, e não apenas falar sobre ela.

Desse modo, à guisa de responder como se constituiu a linguagem expositiva do acervo destacando o modo como o ser marajoara está significado no MdM? Chegamos ao quadro síntese das discussões,

Quadro 20- Síntese das discussões teórico-metodológicas

Elementos	Objetivo das Categorias	Campos transdisciplinares	Aspectos ontológicos	Aspectos expositivos	Marcas Singulares
Temática	Organização	Museologia Educação Linguagem	O saber marajoara	O que expor?	Interação, criatividade e crítica
Forma	Composição		O fazer marajoara	Como expor?	
Conteúdo	Significação		O dizer marajoara	Por quê expor?	

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

A partir das discussões reconhecemos que o acervo possui um código estruturado para sustentação de um processo dialógico com o público. Evidenciamos a interação, a criatividade e a crítica como dimensões substanciais da singularidade presente nas marcas expográficas do acervo. Contudo, em direção aos aspectos ontológicos e identitários, alcançamos o modo de ser, fazer e dizer da cultura marajoara, representatividade de uma cosmovisão, leitura do mundo, cabocla pertencentes aos povos originários e tradicionais da Amazônia.

Nessa linha de raciocínio, à luz do pensamento complexo, compreendemos que a linguagem do acervo não pode ser entendida somente pelo objeto exposto. É necessário adentrar ao conhecimento sobre o homem escondido atrás do objeto. No movimento de religar saberes, reconhecemos no acervo, o modo de ser, fazer e dizer que constituem o homem marajoara. Diante disso, nosso caminho de investigação, pela tese, defende que o projeto museal de Giovanni Gallo na Amazônia rompe com o paradigma tradicional de exposição dos anos de 1980, ao desenvolver uma tecnologia singular de linguagem expositiva, centrada na significação do ser marajoara, aproximando-se às concepções emergentes de museologia, educação e linguagem. Em vista da necessidade de delimitação de pesquisa, até aqui, trouxemos dados e a realidade do acervo no contexto da exposição permanente, documentada no período compreendido nos anos de 2016 a 2018. Todavia, após esse período, o museu vem passando por uma série de mudanças significativas quanto à estrutura, funcionamento e a própria exposição do acervo. Diante disso, propusemo-nos a discorrer sobre o projeto expositivo original idealizado por Gallo e as principais mudanças ocorridas entre os anos de 2020 a 2022, que configuram o novo projeto.

## **5.2 O Projeto gênese, Gallo e a criação do computador caipira com/para/sobre a comunidade**

Durante a pesquisa, especialmente na investigação sobre a historiografia do MdM na Ilha do Marajó, encontramos informações sobre a sua origem no município de Santa Cruz do Arari e sua migração para o município de Cachoeira do Arari. No projeto expositivo iniciado em Santa Cruz, o acervo era composto de peças cerâmicas e animais embalsamados. Ademais, havia um trabalho de social desenvolvido em parceria com a comunidade no que tange ao planejamento de um museu enquanto projeto para movimentar a economia local, sobretudo com os pescadores da Vila do Jenipapo.

Após a transferência de município, o museu reinicia o trabalho de montagem do acervo, mantendo as peças originais que resistiram ao transporte de barco. Nessa fase, o projeto museal devidamente estabelecido consegue diversificar seus trabalhos sociais para geração de qualificação e renda, como marcenaria, artesanato, bordado e outras práticas culturais. Todavia, as atividades comunitárias desenvolvidas pelo museu foram se adequando às necessidades e perfil de cada localidade.

Em Cachoeira do Arari, manteve-se a participação comunitária no uso de técnicas e matéria-prima local na composição do acervo. Apesar de todo o planejamento aplicado, salvaguardar a sua própria memória sempre foi um desafio para MdM, em razão da falta de material, corpo técnico, recursos para o trabalho técnico como preconiza a museologia. Motivo pelo qual nunca fora realizado um inventário completo do acervo. Durante a fase de investigação, em visitas ao museu, tivemos acesso aos projetos originais de criação dos computadores. A partir deles constatamos o planejamento de cada artefato. Gallo acompanhava todas as etapas, sendo a execução estrutural realizada por mestres da carpintaria local, sob minuciosa orientação, detalhadas em croquis. Os envelopes continham pequenas fichas com informações acompanhadas de croquis e ilustrações diversas. Haviam instruções nos desenhos direcionadas aos mestres carpinteiros sobre as dimensões e detalhes a serem observados.

Figura 21- Arquivos do projeto gênese dos artefatos



As fotografias destacam materiais, croquis e textos, que compõem o arquivo dos projetos originais de alguns artefatos. Fonte: Cruz, (2021).

Encontramos projetos manuscritos, datilografados e até digitados acondicionados em envelopes e caixas de arquivo. Ressaltamos que as condições do material não permitiram o manuseio detalhado, pois se encontravam em situação precária de higiene e armazenagem, sem registro e tratamento técnico. Nessas condições, os arquivos necessitam de uma intervenção profissional de higienização, restauro e acondicionamento adequados.

Apesar disso, com todo o cuidado, foi possível digitalizar alguns projetos<sup>37</sup> que estavam em melhores condições. Embora, não os tenhamos utilizados no *corpus* da pesquisa, essa descoberta trouxe respaldo documental para validação da pesquisa. Um fato curioso é a existência de projetos cujos computadores não se encontravam mais em exposição<sup>38</sup> como tubarões e um painel de anúncios sobre a venda de pessoas escravizadas.

Asseguramos que a notoriedade alcançada pelo projeto expositivo do MdM, ao longo de pelo menos quatro décadas de existência, despertou a curiosidade do público, provocou o interesse da imprensa, da academia e do poder público. Deste último, o reconhecimento chegou somente após a morte de Gallo e depois da gestão do museu tornar-se responsabilidade da Associação dos Amigos do Museu, período marcado por conflitos e processos judiciais movidos pelos grupos que disputavam a diretoria, até seu fechamento em dezembro de 2018. A interdição<sup>39</sup> pelo corpo de bombeiros ocorreu pela ausência de equipamentos básicos para o funcionamento seguro. A diretoria em vigência tentou angariar

<sup>37</sup> Os arquivos digitalizados constam nos anexos do trabalho.

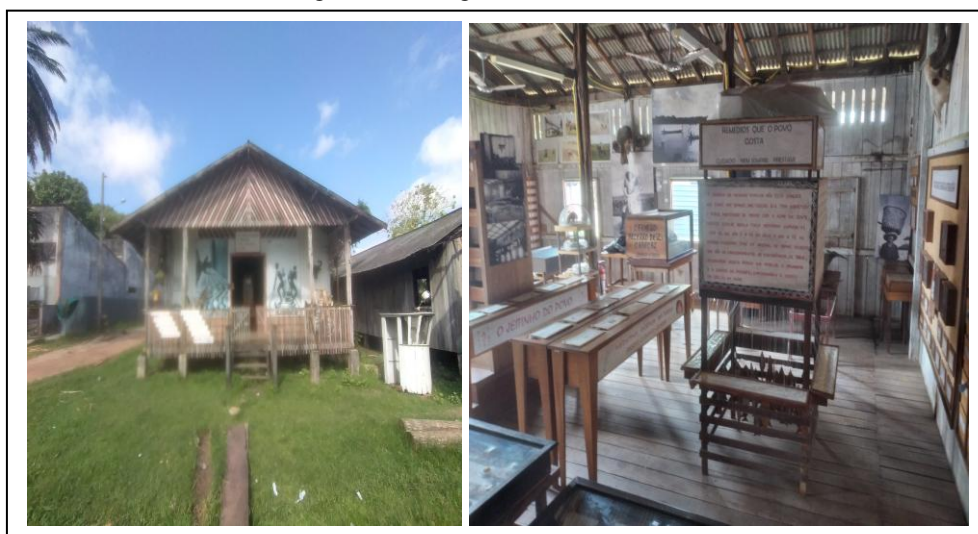
<sup>38</sup> Desde 2016, quando iniciada a coleta de dados da primeira pesquisa.

<sup>39</sup> Um efeito imediato devido o incêndio que destruiu o Museu Nacional, no Rio de Janeiro/RJ, em setembro de 2018.

recursos para uma reforma no telhado, mas concluíram que diante de todas as exigências a serem cumpridas, os recursos não seriam suficientes.

Enquanto a ajuda concreta não chegava, a diretoria transportou a exposição para um galpão, espaço denominado de Museuzinho. A intenção era ter algo para mostrar ao turista desavisado, que chegava à cidade, exclusivamente, para visitar o museu. Era um tipo de consolação para que o turista não perdesse a viagem<sup>40</sup>.

Figura 22- Fotografias do Museuzinho



Na fotografia à esquerda, a fachada e à direita, a exposição. O local temporário de visitação foi montado durante o período de reforma pela Associação Amigos do Museu. Fonte: Cruz, (2021).

Apesar de ser uma migração de caráter temporário, a situação do Mdm que nunca havia sido estável, ficou incerta. A renda gerada pelos ingressos nunca fora suficiente para a manutenção do museu. Entretanto, o *status* de fechado, certamente dificultariam as doações vindas dos associados e do público em geral. A instalação do Museuzinho pode ser reconhecida como uma ação de resistência, um abrigo no cenário de incertezas.

Não se sabia até então, que o fechamento do museu em 2018, marcaria também o encerramento da exposição permanente nos moldes do projeto expositivo original desenvolvido por G. Gallo em parceria com as comunidades de Santa Cruz e Cachoeira.

<sup>40</sup> Para o Marajoara o atravessamento da Baía do Marajó para se chegar até a Ilha é um risco que exige coragem. Por isso, o fato de perder a viagem é algo desolador.

### 5.3 O Projeto atual, Secult e a chegada de computadores e de turistas

Enquanto o MdM estava interditado continuaram as discussões sobre qual seria o seu destino. Em 20 de janeiro 2019, o governador eleito, Helder Barbalho juntamente com a secretária de cultura, Úrsula Vidal, visitaram o espaço e assinaram um protocolo de intenções com a prefeitura municipal e a presidência do MdM, visando a reforma do prédio. Visitas técnicas e planos de trabalho seria o primeiro passo, além de reunião, em 10 de outubro de 2019, com a participação do Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico- Iphan, a Universidade Estadual do Pará-UEPA e o Ministério Público do Estado do Pará- MPPA, para definir os termos da cooperação. Porém, o documento de validação do acordo de comodato<sup>41</sup> somente fora assinado em 10 de janeiro de 2020, com vigência de 36 meses. De fato, a assinatura da ordem de serviço da reforma aconteceu em 21 de janeiro de 2021. Depois de reformado o MdM será incluído no Sistema Integrado de Museus e Memoriais-SIMM.

Figura 23 - Tratativas para o acordo de comodato

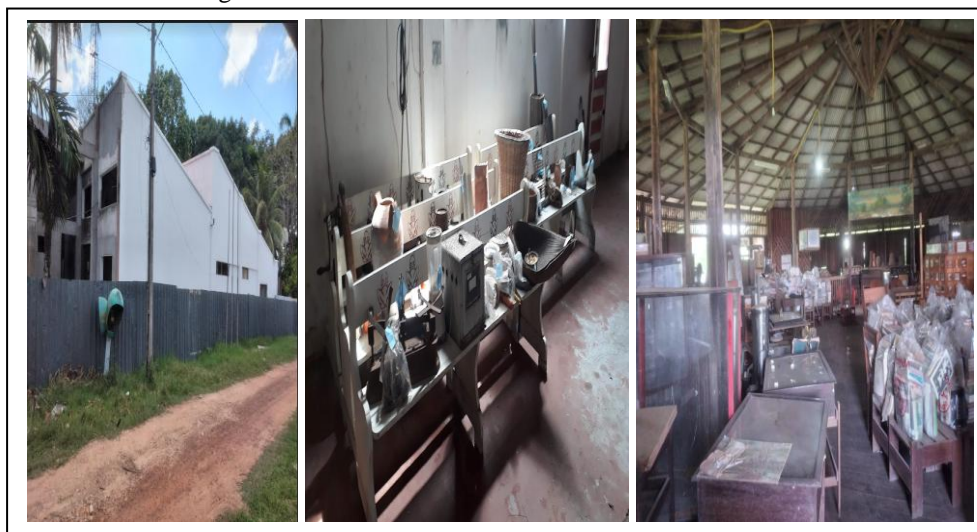


A imagem à esquerda, a visita do governador estadual. Ao centro, aprovação do acordo e à direita, sua assinatura. Fonte: ASCOM/SECULT-PA (2019; 2021).

Antes do início das obras, foi realizado um levantamento de todo material encontrado no salão expositivo e parte das peças foi acondicionada em sacos plásticos, em caixas de papelão e outras infelizmente sem proteção alguma. O espaço conhecido como fazendola, serviu de armazenamento para a maior parte do material. A outra parte permaneceu em exposição no Museuzinho durante a reforma (inventário, armazenamento e obras).

<sup>41</sup> Acordo de Comodado consta em anexo. O contrato fora renovado por mais 36 meses.

Figura 24- Prédio em reforma e armazenamento do acervo



À esquerda, vista lateral do museu interditado. Ao centro, o levantamento de objetos retirados e à direita, parte do acervo desmontado e armazenado no espaço Fazendola. Fonte: Cruz (2021)

A Reforma do MdM movimentou a economia do município, durante aproximadamente 13 meses. Algumas ações foram ofertadas pelo Estado como cursos e vagas de emprego. Ainda podemos acrescentar como geradores de renda a logística de materiais sendo realizadas pelos transportadores do município e demandas por hospedagem e refeições voltadas aos trabalhadores.

Figura 25- Arte de divulgação da reforma pelo Estado

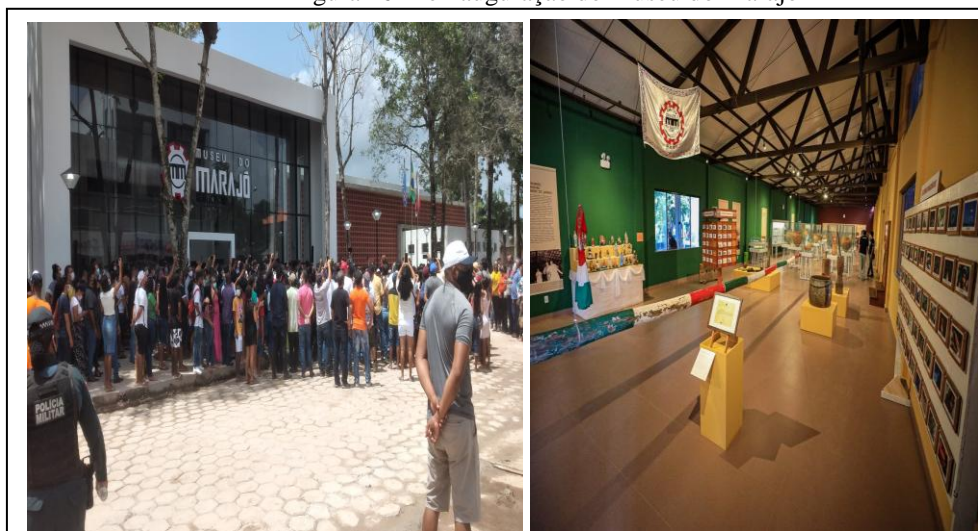


As imagens foram produzidas e veiculadas pelo Estado e destacam oportunidades de trabalho e renda no município. Fonte: SECULT/PA, (2021).

A inauguração ocorreu em 03 de fevereiro de 2022, com uma grande festa no município, com a presença de moradores, convidados, autoridades e a imprensa. As mudanças

arquitetônicas foram significativas e proporcionam conforto e acessibilidade ao visitante, além do aparato de vigilantes, funcionários e os computadores da capital para o funcionamento do novo espaço. Existe a expectativa, por parte do empresariado local, de aumento da circulação de turistas na região considerando a inclusão do MdM como produto turístico integrante de um sistema estadual de museus. Em relação ao público, a gestão atual do museu tem feito um levantamento para caracterizá-lo. Porém esses dados ainda estavam em fase de coleta, e não foi possível acessá-los até o encerramento deste estudo.

Figura 26- Reinauguração do Museu do Marajó



À esquerda, nova fachada do MdM e a presença da população ao evento. À direita, o novo salão expositivo e alguns artefatos restaurados. Fonte: ASCOM/SECULT-PA (2022).

Inicia-se então, juntamente com a nova gestão, um novo projeto expositivo no MdM. A partir da gestão do estado, as mudanças na exposição também foram significativas. Do acervo composto de 67 computadores, em 2022, existiam apenas 29 em exposição<sup>42</sup> no salão principal. Observamos que durante a reforma alguns ficaram em exposição e outros foram desmontados e armazenados. Entretanto, não sabemos se a secretaria de cultura possui um cronograma de restauração dos computadores.

Salientamos, como já apresentado, que há relação de interdependência entre os artefatos, inclusive com marcações referenciais, logo, destacamos que a falta de um artefato reduz a compreensão da linguagem expositiva, uma vez que são partes de um todo indivisível. Com isso, frisamos também, a necessidade de recuperação e preservação da memória do processo de criação dos artefatos, com o tratamento técnico dos seus arquivos, como forma de

<sup>42</sup> De acordo com a última visita realizada em 10/04/22.

valorizar os participantes da execução do projeto pioneiro. E para que as novas gerações se sintam encorajadas a participar de outras experiências fomentadas pelo MdM.

#### **5.4 A atuação do MdM no compartilhamento de práticas de educação museal críticas e criativas**

Na historiografia da instituição, em cinquenta anos de existência, constam eventos de inauguração, de migração, de interdição e de reforma. Nos municípios onde se instalou foi denominado de Nosso Museu, O Museu do Marajó e até Museuzinho. Em cada fase, novos desafios são lançados e somente a história narra a resistência de seu projeto base, com a missão de fomentar o desenvolvimento da região pela revelação da cultura marajoara. O Museu atua na divulgação científica ao mesmo tempo em que se tornou um território identitário.

Depois de decorrido dois anos de sua inauguração, ainda não é possível mensurar o novo contexto de atuação do MdM, mas à guisa de contribuição deste estudo vislumbramos que caminhos possíveis passam pela complexidade, a religação dos saberes e a transdisciplinaridade, de modo que os atores culturais sejam protagonistas no processo museal. Para isso, apontamos a necessidade de se estabelecer uma gestão participativa, estudo da linguagem expositiva e fomento de práticas socioeducativas.

O primeiro ponto, a gestão participativa em coerência com seu projeto gênese, ancorado na museologia social, requer a cooperação com a Associação dos amigos do museu e a comunidade do município, pois eles são a própria memória de existência do MdM, criado com/para e sobre o Marajoara. Assim, uma visão transdisciplinar não hierárquica com capacidade de diálogo entre as lideranças determinará esse novo perfil museal em construção.

Outro ponto é o estudo da linguagem expositiva como acesso ao conhecimento pleno do código utilizado para a exposição. Esse domínio permitirá ampliação das possibilidades interpretativas do acervo que se dará mediante o planejamento das atividades de visitação. Estas podem ocorrer, por exemplo, quanto ao tema pretendido, quanto ao público visitante, quanto ao modo de ser, fazer ou dizer marajoara ou até na exploração das marcas da singularidade do acervo interação, na criatividade e na crítica. Para isso, a instituição poderia desenvolver material técnico de suporte aos agentes de mediação que atuam no museu, como professores, educadores museais, guias de grupo, pesquisadores, monitores e lideranças comunitárias.

E, então, o fomento de práticas sociais, sobretudo educativas, que transformem as experiências de visitação em momentos de aprendizado, lazer e reflexão; potencializar as práticas sociais no museu e no seu entorno para promoção do bem-estar social local; a divulgação dessas linguagens e saberes da/na Amazônia contribuem para a desconstrução de discursos distorcidos sobre ela.

Desse modo, esperamos que os resultados apresentados, a partir da documentação do acervo, em especial as fichas de registro, o estudo da linguagem expositiva e a revelação do ser marajoara significado no MdM, abram uma pequena trilha para que outros pesquisadores possam explorar o potencial pedagógico do acervo, e, assim, como nós, contribuir com as experiências de reflexão sobre as linguagens e os saberes existentes na Amazônia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A chegada a esta seção remete-nos à conclusão, provisória, do percurso. O caminhar de uma pesquisa é único. Apesar das certezas das epistemes e dos métodos de validação, foram às incertezas que nos motivaram à investigação. Mesmo diante da incompletude de conhecimento do objeto, aceitamos o desafio de buscar outras possibilidades de interpretação para o acervo, como forma de multiplicarmos nossas vivências museais, rememorando nossas memórias e alargando nosso presente.

A seleção do acervo como objeto de estudo, por razão de delimitação, não desconsiderou o contexto da instituição Museu do Marajó. Para desbravar o processo de criação do acervo, partimos da suposição de que concepções emergentes de museologia, educação e linguagem romperam com o paradigma tradicional de exposição museal vigente nos anos de 1980. Para encontrarmos os indícios de sua singularidade questionamos sobre como se constituiu a linguagem expositiva do acervo, destacando o modo como o ser marajoara está significado no MdM? Para isso, buscamos como objetivo geral compreender, a partir da epistemologia do pensamento complexo em perspectiva transdisciplinar, a constituição da linguagem expositiva do acervo denominado de “computadores de marca caipira” com vista a compreender como o ser marajoara está significado no MdM.

Em busca de ajuda para compreender as concepções emergentes encontramos na sóciomuseologia, na educação museal, e na linguística aplicada crítica a contribuição para nossas reflexões nos campos teóricos. Contudo, esse encontro transdisciplinar é tecido a partir a epistemologia do pensamento complexo, como religação entre os conhecimentos e com o próprio ser. Em nosso exercício reflexivo no percurso metodológico adotamos uma abordagem qualitativa aplicada à pesquisa do tipo documental, suporte das técnicas de observação, chamadas aqui, de vivências e das análises fotográficas e de conteúdo, para então, descrever, documentar e interpretar os dados.

De modo geral, os resultados indicaram que no acervo a organização dos saberes é constituída da temática central da linguagem expositiva, o ser marajoara. E a tecnologia empregada na tipologia dos artefatos conferiu marcas expográficas singulares ao acervo, devido às técnicas advindas do modo de fazer marajoara. E a língua estabelece as relações de interação de condução do visitante ao jogo e à reflexão sobre os dizeres marajoaras. Com isso, investigamos a constituição da linguagem expositiva e compreendemos que o ser marajoara está significado em seus saberes, fazeres e dizeres amalgamados e religados à sua cosmovisão cabocla, popular.

Em meio às discussões, observamos que a interação, a criação e a crítica atuam como marcas de singularidade do acervo museal.

Perante as reflexões tecidas, a escrita do estudo se encerrou sustentando a tese, a princípio, que ao desenvolver uma tecnologia singular de linguagem expositiva, centrada na significação do ser marajoara e a partir de concepções emergentes de museologia, educação e linguagem, o museu rompe com o paradigma tradicional de exposição de sua época.

E, torna-se com isso, um museu de vanguarda, indisciplinado por incluir a comunidade e sua cultura no processo educativo popular e conduzi-la à transformação social, de modo a tornar-se, em nossas considerações, um referencial para a educação museal crítica.

À luz de uma epistemologia complexa, que considera o equilíbrio nas relações entre o indivíduo, a sociedade e a natureza como necessárias para a cidadania planetária, o museu ao retratar a cosmovisão cabocla, expõe ao mundo e nos ensina uma outra possibilidade de visão da realidade e aprendizagem do conhecimento. Logo, é possível ensinar na escola sobre a existência de outros modos de produção, de sentir e de pensar.

Pontuamos, também, que o projeto museal de Giovanni Gallo na Amazônia, construído em comunidade, com ênfase nos saberes identitários, toma uma proporção global ao fomentar o turismo receptivo na ilha e proporcionar o contato intercultural com pessoas de diferentes nacionalidades. Por isso, reforçamos que a socialização deste estudo com agentes mediadores no museu como educadores escolares e museais, guias de turismo, condutores, líderes comunitários e pesquisadores é pertinente, haja vista o fato de proporcionar novos olhares para a compreensão do acervo e a exploração de suas potencialidades em diferentes práticas sociais. Esperamos que o estudo da constituição da linguagem expositiva e a significação do ser marajoara possam chegar até a comunidade, que, juntamente com G. Gallo, construíram esse projeto museal da Amazônia.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, D. **A Educação n'O Museu do Marajó: ver, tocar e contextualizar**. 2009. 225 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Saberes e Diversidade Cultural na Amazônia) – Universidade Estadual do Pará, Belém, 2009.
- ALVES, M. D. **Construindo cenários e estratégias de aprendizagem integradoras (inclusivas)**. 2013. 276 f. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2013.
- Atlas do Desenvolvimento Humano no Brasil 2022. **Consulta ao IDH**. Disponível em <<http://www.atlasbrasil.org.br/ranking>>. Acesso em: 23 out. 2023.
- LIMA, F.; MORIN, E.; NICOLESCU, B. **Carta da Transdisciplinaridade**. Convento de Arrábida, Portugal, 6 nov. 1994. Disponível em <<http://cetrans.com.br/assets/docs/CARTA-DA-TRANSDISCIPLINARIDADE1.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2022.
- BARBOSA, M. A. Etno-terminologia e terminologia aplicada: objeto de estudo, campo de atuação. **As ciências do léxico: lexicologia, lexicografia, terminologia**. ISQUERDO, A.; ALVES, I. (Ogs). Volume III. Campo Grande: Editora UFMS, 2007.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2021.
- BOHN, H. I. As exigências da Pós-Modernidade sobre a pesquisa em Linguística Aplicada no Brasil. In: ABRAHÃO, M.; BARCELOS, A.; FREIRE, M. (orgs). **Linguística Aplicada e Contemporaneidade**. Campinas, SP: ALAB, Pontes Editores, 2005.
- CELLARD, A. A análise documental. In: POUPART, Jean Et Al. **A Pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos**. Tradução de Ana Cristina Nasser. 4. ed. Rio de Janeiro, RJ: Vozes, 2012.
- CHAGAS, M. Museu, memória, criatividade e mudança social. In: GOBIRA, P.; ROLLA, M.; SILVEIRA, Y.; LEMOS, F. (org.) **Refletindo sobre a cultura: Política cultural, memória e universidade**. Belo Horizonte: UEMG, 2017.
- CRUZ, N. **Artefatos da cultura material marajoara em contexto de tradução cultural no Museu do Marajó/PA**. 2019. 179 f. Dissertação (Mestrado em Linguagens e Saberes na Amazônia) – Universidade Federal do Pará, Bragança, 2019.
- D'AMBRÓSIO, U. **Transdisciplinaridade**. São Paulo: Palas Athena, 2009.
- \_\_\_\_\_. U. Educação para uma civilização ameaçada. In: SUANO, M.V.R. (org.) **Caminhos arados para florescer ipês**. Palmas/TO: EDUFT, 2017.
- DECLARAÇÃO DE QUEBEC, 1984. In **legislação sobre museus**. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, p.109-111, 2013.
- DEMO, P. **Metodologia da investigação em educação**. Curitiba: Intersaberes, 2013.

DESVALLÉES, A.; MAIRESSE, F. **Conceitos-chave de Museologia**. Tradução e comentários de Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013.

IBGE-INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Demográfico**, 2022.

FARES, J. **Cartografia Marajoara: cultura, poética e oralidade**. 2003. Tese (Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/ PUC-SP, São Paulo, 2003.

FARACO, C. **Linguagem & diálogo: As ideias linguísticas do círculo de Bakhtin**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

FIORIN, José Luiz. **Linguagem e ideologia**. 6. ed, São Paulo: Ática, 1998.

\_\_\_\_\_. J. Linguagem e Interdisciplinaridade. **Alae: Estudos Neolatinos**. Rio de Janeiro, vol.10, nº.1. Jan./Jun., 2008. Disponível em <<https://dx.doi.org/10.1590/S1517-106X2008000100003>>. Acesso em: 13 out. 2019.

FRANCO, M.I. **Planejamento e Realização de Exposições** (Coleção Cadernos Museológicos, 3) Brasília, DF, IBRAM, 2018.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 11ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1980, p. 46.

\_\_\_\_\_. **P. Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

\_\_\_\_\_. **P. A Importância do ato de Ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.

FREIRE.P; NOGUEIRA.A. **Que fazer. Teoria e prática em educação popular**. 4ed. Petropolis. Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_. **P. Extensão ou comunicação**. Tradução Rosiska Darcy de Oliveria 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2013.

GALLO. G. O Museu do Marajó. **Ciências em Museus**. v. I, n.1, p. 91- 94, 1989.

\_\_\_\_\_. **G. O Homem que implodiu**. Belém, Secult, 1996. 294 p.

\_\_\_\_\_. **G. Marajó a ditadura da água**. 3. ed. Santa Cruz do Arari: O Nosso Museu, 1997.

GONÇALVES. C. **Museus, espaços promissores à divulgação da ciência: o caso do Museu Amazônico da UFAM**. 2012. 100 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2012.

HAN, B. **Sociedade do cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

KLEIMAN, A. Formação do professor: retrospectivas e perspectivas na pesquisa. In: KLEIMAN, A. (Org.) **A formação do professor**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2001. p.13-35.

LEITE, João de Deus. **Aula de língua portuguesa: das identificações do professor à sua prática**. 2015. 248 f. Tese (Doutorado em Linguística Letras e Artes) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015.

LIBANEO, C.; SANTOS, A. **As teorias pedagógicas modernas ressignificadas pelo debate contemporâneo na educação**. In Educação na era do conhecimento em rede e transdisciplinaridade. São Paulo: Alínea, 2005.

LINHARES, A. **De caco a espetáculo: a produção cerâmica de Cachoeira do Arari (Ilha do Marajó, PA)**. 2007. 166 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 2007.

LOUREIRO, M.; SILVA, D. **A Exposição como “obra aberta”: breves reflexões sobre interatividade**. X Reunión de la Red de Popularización de la Ciencia y la Tecnología en América Latina y el Caribe. (RED POP - UNESCO) y IV Taller “Ciencia, Comunicación y Sociedad”. San José, Costa Rica, 9 al 11 de mayo, 2007.

LATORRE, V. A Etnoterminologia no âmbito dos estudos da tradução. **Acta Semiótica et Lingvística**, v. 21, n.1, p. 86-95, 2017.

LOPES, M. M. A Favor da Desescolarização dos Museus. **Revista Educação e Sociedade**, Campinas, v. 14, n. 40, p. 443-455, dez 1991.

MOITA LOPES, L. P. A transdisciplinaridade é possível em Linguística Aplicada? In: SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. (Org.). **Linguística aplicada e transdisciplinaridade**. Campinas: Mercado de Letras, 2007. p. 101-114.

MARANDINO, M. A biologia nos museus de ciências: a questão dos textos em bioexposições. **Revista Ciência & Educação**, Bauru, v. 8, n. 2, p. 187-202, 2002.

MENDES, T.; ARAÚJO, D. **Olhares para o Museu do Futebol: os papéis de um Núcleo Educativo** In: Diálogos em campo: experiências educativas em museus durante a pandemia / Fernando José de Almeida; Ialê Pereira Cardoso; Marcelo Continelli (Org.) - São Paulo: IDBrasil Cultura, Educação e Esporte, 2022.

MONDIN, B. **O homem: quem é ele?: elementos de antropologia filosófica**. Tradução de R. Leal Ferreira e M.A.S. Ferrari; revisão de Danilo Moraes. São Paulo: Edições Paulinas, 1980. p.324 (coleção filosófica; 1)

MOUTINHO, Mário. Entre os museus de Foucault e os museus complexos. **Revista MUSAS Setubal**, 2014.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução: Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 5. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002.

\_\_\_\_\_. E. **Introdução ao pensamento complexo**. Tradução Eliane Lisboa. 5.ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

\_\_\_\_\_. E. **Conhecimento, ignorância, mistério**. Tradução Clóvis Marques. 1.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2020.

MORAES, M.; TORRE, S. de la. Pesquisando a partir do pensamento complexo - elementos para uma metodologia de desenvolvimento eco-sistêmico. **Revista Educação**. Porto Alegre – RS, ano XXIX, n. 1 (58), p. 145 – 172, jan/abr, 2006.

\_\_\_\_\_. Maria Cândida. **O paradigma educacional emergente**. 16.ed. Campinas, SP: Papirus, 2011. (Coleção Práxis).

OCVIRk. Otto G. (*et al.*) **Os fundamentos da arte: Teoria e prática**. 12ed. Porto Alegre: AMGH. Editora Mcgraw hill, 2014.

OLIVEIRA, B. J. (*et al.*) O fetiche da interatividade em dispositivos museais: eficácia ou frustração na difusão do conhecimento científico. **Revista museologia e patrimônio**. 2014, p.12. Disponível em <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/273/267>> Acesso em: 07 jun. 2017.

OLIVEIRA, K. **Museus e Redes de Solidariedade Poder e Conflito no Museu do Marajó Pe Giovanni Gallo**. Programa de Pós-graduação em Museologia e Patrimônio, do Centro de Ciências Humanas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e Museu de Astronomia e Ciências Afins (MAST/MCT), Rio de Janeiro, 2017.

OLIVEIRA, I. **Epistemologia e educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

PENNYCOOK, A. Uma Linguística Aplicada transgressiva. In: Moita Lopes, L.P. (org.), **Por um Linguística Aplicada INdisciplinar**. São Paulo: Parábola. 2006.

PEREIRA, B.; VALLE, M. **O discurso museológico e suas tipologias em um museu de história natural**. Ciênc. Educ., Bauru, v. 23, n. 4, p. 835-849, 2017.

RAJAGOPALAN, K. **Repensar o papel da linguística aplicada**. In: Moita Lopes, L.P. (org.), **Por um Linguística Aplicada INdisciplinar**. São Paulo: Parábola. 2006.

RIOS, S. O., COSTA, J. M. A., & MENDES, V. L. P. S. (2016). A fotografia como técnica e objeto de estudo na pesquisa qualitativa. **Discursos Fotográficos**, 12(20), 98–120. <https://doi.org/10.5433/1984-7939.2016v12n20p98>

RODRIGUES, W. **O Museu do Índio do Rio de Janeiro e a educação infantil: conhecendo o “outro”**. 2011. 58 f. Monografia (Pós-graduação lato sensu em Educação) – Centro Universitário Barão de Mauá. Niterói, 2011.

SANTIAGO. **Declaração de Santiago**. 1972, não paginado. Disponível em: <[http://www.museologiaportugal.net/index.php?option=com\\_content&view=article&id=3:declaracaode-santiago-1972&catid=3:declaracao-de-santiago-do-chile-1072&Itemid=3](http://www.museologiaportugal.net/index.php?option=com_content&view=article&id=3:declaracaode-santiago-1972&catid=3:declaracao-de-santiago-do-chile-1072&Itemid=3)> Acesso em: 16 set. 2021.

SILVA, L. **A face da museologia social nos museus e processos museais amazônicos**. 2020. Tese (Programa de Pós-Graduação em Museologia) - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia/ULHT, Lisboa, 2020.

SOUZA, K; PINHO, M. Ciência e produção do conhecimento contemporâneo na perspectiva da criatividade. **Revista de Ciências HUMANAS**, Florianópolis, v. 49, n. 1, p. 2-16, jan/jun, 2015.

SANTOS, B. Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências. **Revista Crítica de Ciências Sociais**. Coimbra, n. 63, p. 237-280, out. 2002.

\_\_\_\_\_. **B. Um discurso sobre as ciências**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

SANTOS, L.; OLIVEIRA, M.; PHILIPPSEN, N.; BARBOSA, S. Pesquisa linguística na amazônia brasileira: integrar para fortalecer. In: **Entreletras**, Araguaína-TO, v. 10, n. 1, jan/jun, p. 4-18, 2019. Disponível em:  
<<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/entreletras/issue/view/310>> Acesso em 12 abr. 2024.

SEABRA, M. Língua, cultura, léxico. In: Sobral, Gilberto Nazareno Telles; Lopes, Norma da Silva; Ramos, Jânia Martins. **Linguagem, Sociedade e Discurso**. São Paulo: Blucher, 2015.

TOLEDO, M. **Formal, não-formal, formal, museal**. In: Diálogos em campo: experiências educativas em museus durante a pandemia / Fernando José de Almeida; Ialê Pereira Cardoso; Marcelo Continelli (orgs.) -- São Paulo: IDBrasil Cultura, Educação e Esporte, 2022.

TORRE, S. de la. **Dialogando com a criatividade**. Tradução de Cristina Mendes Rodríguez. São Paulo: Madras, 2005.

TOZONI-REIS, M. **Metodologia da Pesquisa**. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2009.

WAGENSBERG, J. **Cosmocaixa**. El museo total. Por conversación entre Arquitectos y museólogos. Barcelona: Sacyr, 2006.

## APÊNDICES

### APÊNDICE - Ficha de Análise (01) - O Museu começa por aqui

#### 1. Temática: Receptivo



#### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo levanta-e-vê, em formato de caixa, com placas em madeira para elevação. Tem-se a base de sustentação da estrutura em formato de mesa.

2.2 Dispositivos: Tampas para elevação com furos para encaixe de um dos dedos facilitando o movimento.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em placas, pelos lados externos e internos.



#### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: é composto por um jogo de perguntas para explicar qual é a peça mais antiga do Museu e a mais nova. É o artefato de boas-vindas à exposição.

3.2 Recursos: título, objetos, textos no formato pergunta/resposta.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar todas as tampas para vivenciar a surpresa escondida na resposta final.

3.4 Fonte: Textos científicos e texto receptivo do museu.





## APÊNDICE - Ficha de Análise (03) - O Índio é gente?

### 1. Temática: Indígena



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo suspenso. Composta por Estrutura em formato de cubos, com tampas móveis, suspensas por fio preso ao telhado.

2.2 Dispositivos: Tampas para elevação. O acionamento é possível pelo uso de barbantes na função de dobradiças.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em placas, pelos lados externos e internos do cubo.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: detalha problemas sofridos pelos indígenas como, a discriminação, as Epidemias e o extermínio.

3.2 Recursos: Títulos, imagens legendadas, mapas e textos informativos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar as tampas que cobrem as laterais de cada cubo.

3.4 Fonte: textos científicos, como a pesquisa de João Américo.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (04) - Anna Roosevelt

1. **Temática:** Indígena2. **Forma**

2.1 Estrutura: Computadores suspensos em formato de cubo, com placas móveis, suspensas por um fio preso ao telhado.

2.2 Dispositivos: Placas para elevação. O acionamento é possível pelo uso de barbantes na função de dobradiças.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em placas, pelos lados externos e internos do cubo.

3. **Conteúdo**

3.1 Contexto: consiste na pesquisa da arqueóloga sobre os índios e os tesos da região marajoara.

3.2 Recursos: Títulos, ilustrações; imagens e textos no formato pergunta/resposta.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar as placas que cobrem cada lateral do cubo.

3.4 Fonte: textos científicos relacionados a pesquisa de Anna Roosevelt sobre os indígenas Marajoaras, em 1985.



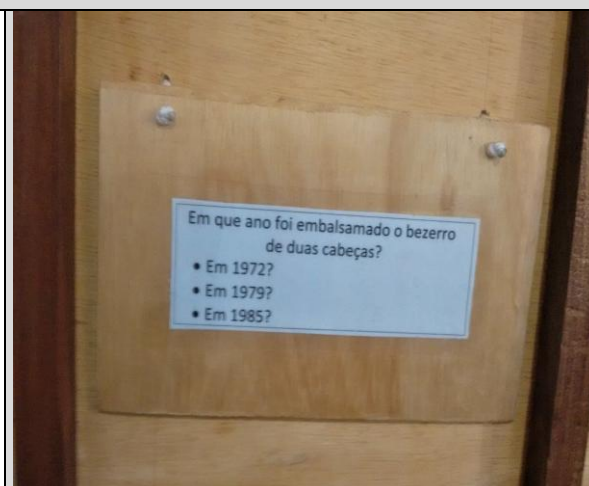
## APÊNDICE - Ficha de Análise (05) - O que é que é?

**1. Temática:** Receptivo**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador do tipo levanta-e-vê, composta por estrutura em formato de painel fixado à parede com pequenas placas em madeira para elevação.

2.2 Dispositivos: Placas para elevação. O acionamento é possível pelo uso de barbantes na função de dobradiças.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em placas, pelos lados externos e internos.

**3. Conteúdo**

3.1 Texto: consiste em um jogo de perguntas e respostas sobre o conteúdo expositivo presente no Museu.

3.2 Recursos: Título, texto no formato pergunta/resposta.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar as placas para conhecer as respostas.

3.4 Fonte: A própria exposição



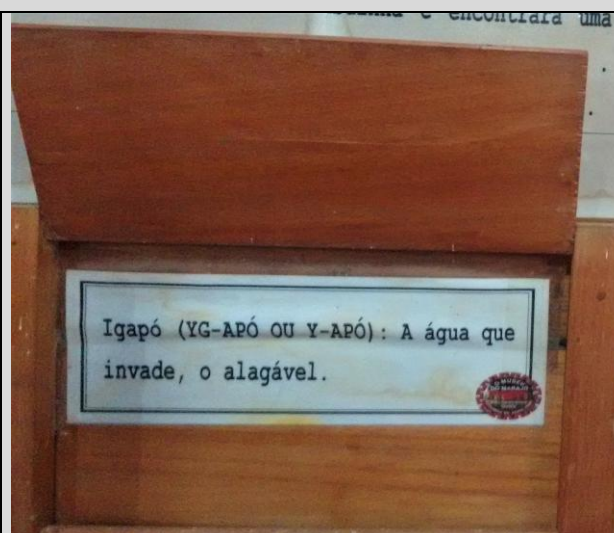
## APÊNDICE - Ficha de Análise (06) - Você fala Tupi?

**1. Temática:** Indígena**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo levanta-e-vê em formato de painel fixado à parede com pequenas placas em madeira para elevação

2.2 Dispositivos: Placas para elevação. O acionamento é possível pelo uso de tabuinhas com encaixe em madeira na função de dobradiças. Possui uma base com degraus para elevação do visitante.

2.3 Camada: As informações estão posicionadas em pequenas placas, pelos lados externos e internos.

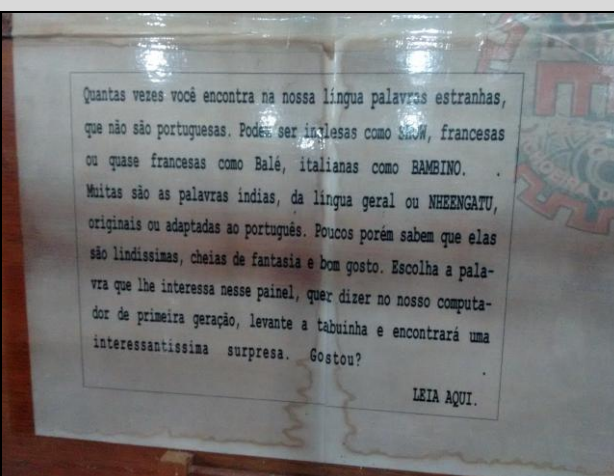
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: apresenta vocábulos da língua indígena recorrentes na língua portuguesa. Exaltação à língua indígena.

3.2 Recursos: texto central orientador e 103 placas dicionarizadas em Tupi/L.Portuguesa

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar a tabuinha de cada palavra/significante para conhecer a resposta/significado.

3.4 Fonte: Dicionários de língua indígena



## APÊNDICE - Ficha de Análise (07) - Onde moravam e como viviam os índios do Marajó?

### 1. Temática: Indígena



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador tipo Ambão. Uma caixa horizontal, com visor em vidro, coberta por uma placa que ao ser levantada revela o interior, possui seis lados internos acionados por uma roda externa.

2.2 Dispositivos: 1 Placa para elevação e 1 roda para giro na lateral.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície superior; possui placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de uma roda lateral.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: apresenta informações sobre as etnias indígenas que habitaram a região do Marajó.

3.2 Recursos: por título, imagens e textos informativos.

3.3 O Jogo: levantar a placa frontal para acessar o visor. Em seguida, girar a roda lateral para que as placas internas se movimentem.

3.4 Fonte: textos científicos e a pesquisa de Adélia Oliveira (MPEG), publicação de 1983 (Brasiliense).



APÊNDICE – A menina índia do Marajó (08) - Pannel de Entrada

**1. Temática:** Indígena



**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador com portinhola. Trata-se de uma caixa pequena com tampa em duas partes (direita e esquerda) e visor em vidro, interno, possui objetos.

2.2 Dispositivos: Uma placa para elevação e duas portinholas com abertura frontal. O uso do barbante permite a elevação da placa. E as portinholas possuem furos para encaixe dos dedos.

2.3 Camadas: as informações estão posicionadas nas placas frontais, pelo lado externo e interno do artefato.



**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: o conteúdo é revelado na última portinhola, os brinquedos da menina índia no Marajó e da menina na Rússia, apesar do tempo e espaço diferenciados, a boneca é o brinquedo em comum.

3.2 Recursos: Texto central ilustrado, textos informativos e objetos.

3.3 O Jogo: levantar a placa e abrir uma portinhola por vez. Até acessar a vitrine que expõe os brinquedos.

3.4 Fonte: Autoria de G. Gallo



## APÊNDICE - Ficha de Análise (09) - Iconografia

### 1. Temática: Indígena

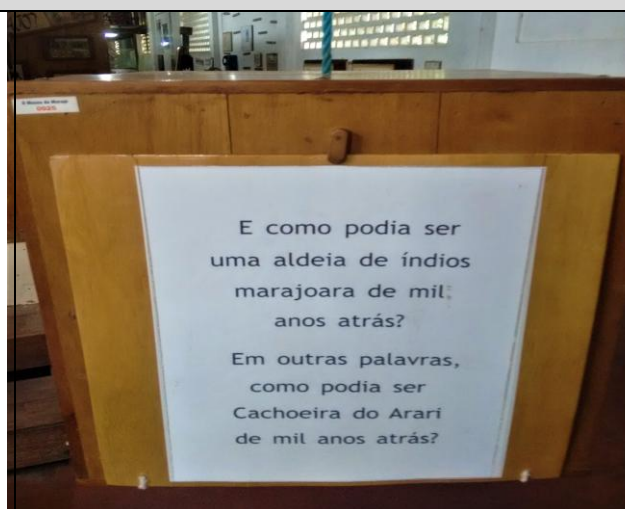


### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo suspenso. Trata-se de uma estrutura em formato de cubo, suspensa por um fio preso ao telhado. As laterais do cubo possuem dispositivos diferentes

2.2 Dispositivos: 2 tampas grandes, 1 com abertura para cima e a outra para baixo; 1 portinhola com trava e 1 conjunto de placas pequenas para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em placas, pelos lados externos e internos do cubo.



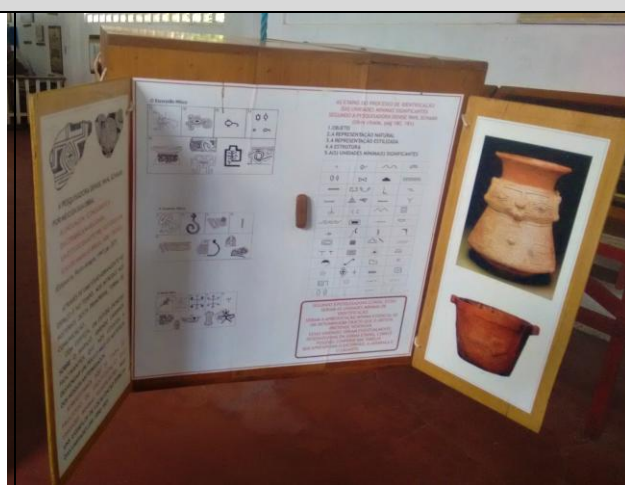
### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: apresenta os povos indígenas, língua, o território, o pajé de mil anos atrás e a iconografia presente nos utensílios.

3.2 Recursos: Títulos, imagens, ilustrações, textos informativos.

3.3 O Jogo: A partir da segunda camada, realiza-se mediante o acionamento de cada dispositivo.

3.4 Fonte: A Pesquisa da arqueóloga Denise Schaan, Iconografia marajoara, 1997.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (10) - Topônimos

**1. Temática:** Indígena**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo suspenso. em formato de cubos, com tampas móveis, suspensas por fio preso ao telhado.

2.2 Dispositivos: Placas pequenas para elevação. As placas estão sobrepostas e o barbante funciona como dobradiça.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em placas, pelos lados externos e internos do cubo.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Pesquisa sobre Topônimos, nomes de lugares de origem indígena, tupi, no município de Cachoeira do Arari.

3.2 Recursos: conformado por placas explicativas, vocábulos-significantes e seus respectivos significados.

3.3 O Jogo: Escolher uma placa/vocábulo e levanta-la para descobrir o significado em Tupi

3.4 Fonte: Pesquisa sobre topônimos realizada no município de Cachoeira do Arari.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (11) - Respeito ao Índio

### 1. Temática: Indígena

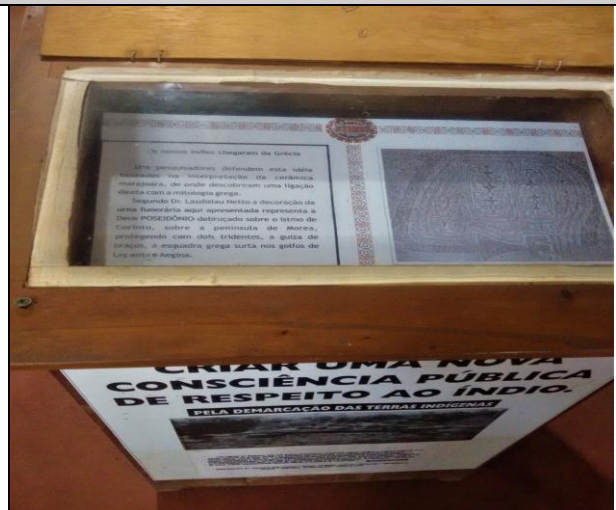


### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador tipo Ambão. Caixa horizontal, com visor em vidro, coberta por uma placa que ao ser levantada revela o interior, possui seis lados internos acionados por uma roda externa.

2.2 Dispositivos: 1 Placa para elevação e 1 roda para giro na lateral.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície superior; possui placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de uma roda lateral.



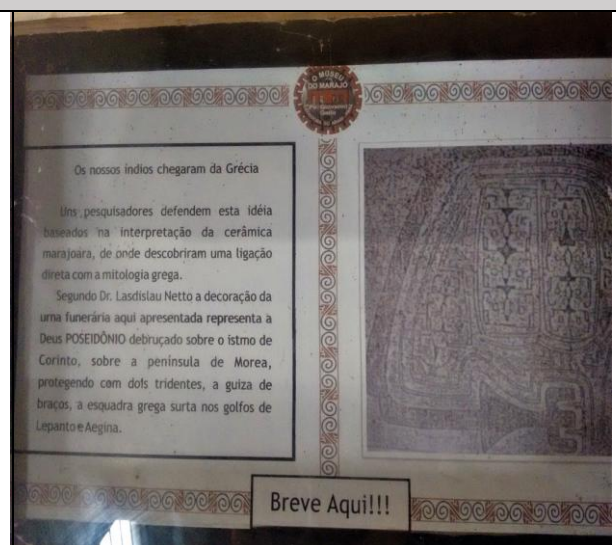
### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: apresenta informações sobre os povos indígenas, especialmente, a ocupação territorial.

3.2 Recursos: cartaz frontal, imagem na tampa, ilustrações e texto explicativo.

3.3. O Jogo: O visitante precisa levantar a placa frontal para acessar o visor. Em seguida, girar a roda lateral para que as placas internas se movimentem.

3.4 Fonte: Textos científicos. O autor cita Dr. Lasdislau Netto, em abordagem sobre a ligação entre os Gregos e os índios marajoaras.



APÊNDICE - Ficha de Análise (12) - Estilos da Cerâmica Marajoara

**1. Temática:** Indígena



**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo ambão. Consiste em uma caixa horizontal grande, com visor em vidro. O dispositivo em formato de X aciona a estrutura interna.

2.2 Dispositivos: Placas fixas emolduradas e roda para giro na lateral acionando mecanismo interno.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície frontal; possui placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de um dispositivo lateral.



**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: apresenta os estilos da cerâmica marajoara nas cinco fases de ocupação pelos índios.

3.2 Recursos: Título explicativo, textos em placas fixas emolduradas, e visor em manutenção.

3.3 O Jogo: Leitura de 8 placas fixas. O acesso às informações do visor é feito pelo acionamento da manivela lateral. Uma base com 2 degraus permite o acesso as informações do painel superior.

3.4 Fonte: Pesquisa de Conceição Gentil Corrêa (MPEG)



## APÊNDICE - Ficha de Análise (13) - As línguas indígenas

**1. Temática:** Indígena**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo ambão. formado por caixa horizontal, com visor em vidro, coberta por uma placa que ao ser levantada revela o interior, possui seis lados internos acionados por uma roda externa.

2.2 Dispositivos: 1 Placa para elevação e 1 roda para giro na lateral.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície superior; possui placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de uma roda lateral.

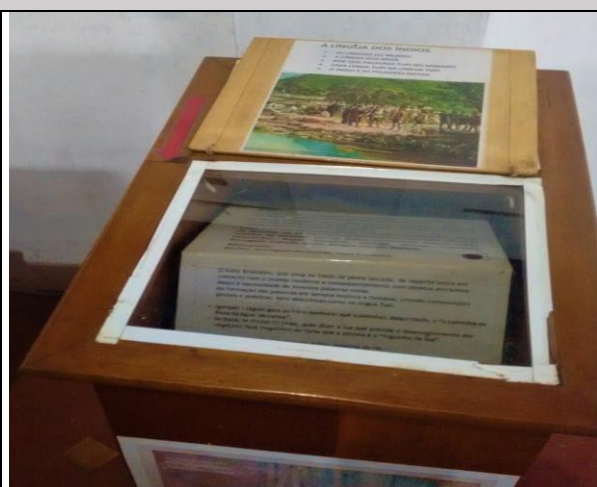
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: apresenta curiosidades sobre as línguas indígenas, especialmente a tupi.

3.2 Recurso: Cartaz frontal, imagem na tampa superior, sumário e textos informativos.

3.3. O Jogo: O visitante precisa levantar a placa frontal para acessar o visor. Em seguida, girar a roda lateral para que as placas internas se movimentem.

3.4 Fonte: Textos científicos. O autor cita Charles Berlitz, 1988.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (14) - Projeto Radam

**1. Temática:** Geográfica**2. Forma**

3.1 Estrutura: Computador tipo cabina. Têm-se uma estrutura em formato de cabina. Com placas nas laterais externas, uma maquete com visor em vidro no formato de mesa. O movimento de elevação das placas é possível pelo uso de barbantes.

3.2 Dispositivos: Placas para elevação e maquete.

3.3 Camadas: As informações estão localizadas no interior da cabina e nas laterais, em placas externas.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Informações de mapeamento da região. Por meio de convite ao jogo “você conhece o Marajó?” são revelados os primeiros habitantes da ilha e informações geográficas.

3.2 Recursos: Títulos, texto orientador, imagens, mapas, ilustrações e textos tipo pergunta/resposta.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar as placas laterais para jogar. Ainda há um mapa do Estado do Pará contemplação na lateral externa e outro da Ilha do Marajó no interior da maquete

3.4 Fonte: Projeto Radam, 1970.



## Ficha de Análise 15 - Marajó, a ditadura da água

**1. Temática:** Geográfica**2. Forma**

2.1 Estrutura: um computador do tipo *roda-roda* composto por dois cubos, com quatro lados cada, apoiados por mecanismo giratório. São dois suportes para cada cubo que fazem a sustentação e permitem o movimento giratório. Ainda há 5 placas fixadas à mesa. Esta serve de base para toda a estrutura do computador.

2.2 Dispositivos: Mecanismo giratório e placas fixas.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na área externa e, em cada lado dos cubos giratórios.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: cartográficos revelam a relação do marajoara com as fases do solo, de cheia, lama e seca no regime de “ditadura da água”.

3.2 Recursos: Conformado por título, imagens, fotografias emolduradas, um globo escolar, mapas e textos informativos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa girar os cubos. Cada lado corresponde à uma fase do solo devidamente ilustrada.

3.4 Fonte: Livro A ditadura da água, de Gallo, 1997.



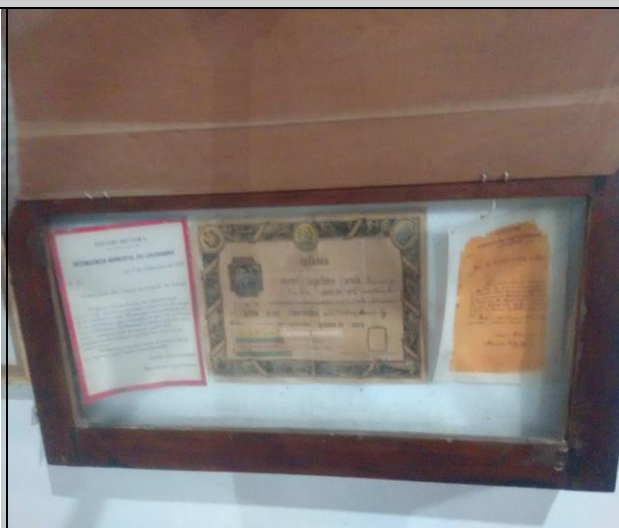
## APÊNDICE - Ficha de Análise (16) - A Nossa história

**1. Temática:** Geo-histórica**2. Forma**

2.1 Estrutura composta por computador do tipo *levanta-e-vê*. Trata-se de Painel horizontal fixado à parede, com tampa única que ao ser levantada revela documentos históricos, protegido por visor em vidro. Possui uma base com degraus para elevação do visitante.

2.2 Dispositivos: Placa única para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na placa externa e há documentos protegidos por uma vitrine do lado interno.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: refere-se à nomeação em 1919, de um intendente do município de Cachoeira do Arari.

3.2 Recursos: título, texto principal e fotocópias de documentos históricos.

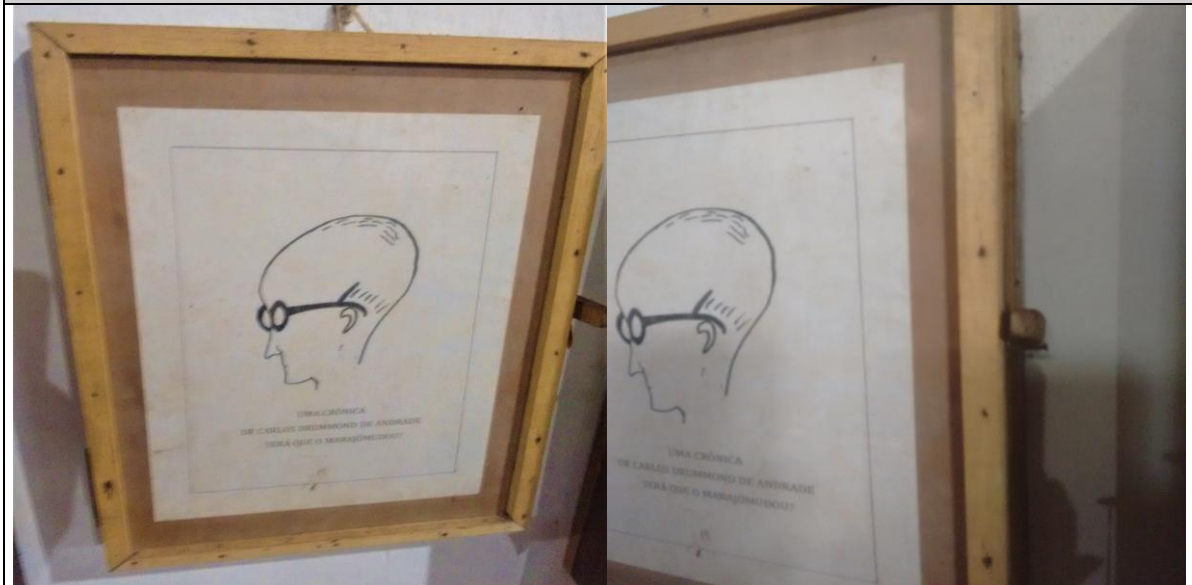
3.3. O Jogo: O visitante precisa levantar a única placa para visualizar os documentos no interior da vitrine.

3.4 Fonte: Fotocópias de documentos históricos do município.



APÊNDICE - Ficha de Análise (17) - Crônica de Carlos Drummond de Andrade

**1. Temática:** Geo-líterária



**2. Forma**

2.1 Estrutura: Composta por computador com portinhola. Estrutura tipo painel fixo à parede em formato retangular com abertura tipo “portinhola” frontal.

2.2 Dispositivos: Portinhola com trava lateral para abertura frontal.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na placa frontal, pelo lado externo e interno do artefato.



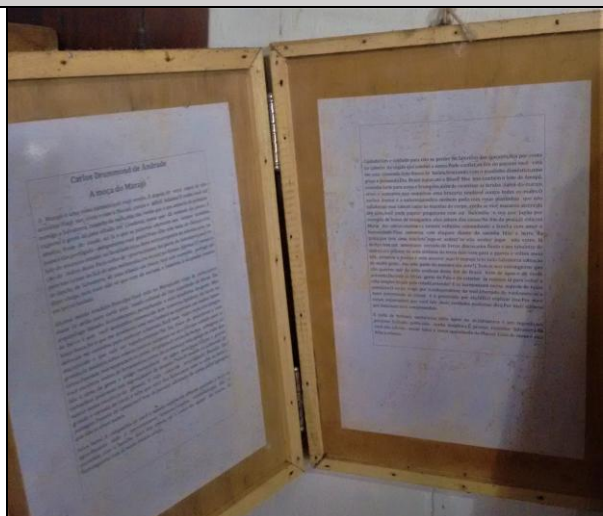
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: apresenta a crônica “A moça contou” de Carlos Drummond de Andrade com título adaptado para “A moça do Marajó”.

3.2 Recursos: Título, pergunta provocativa e o texto literário.

3.3. O Jogo: ao acionar a trava lateral, a portinhola se abre exibindo o texto fixado no interior.

3.4 Fonte: Crônica de Carlos Drummond de Andrade.



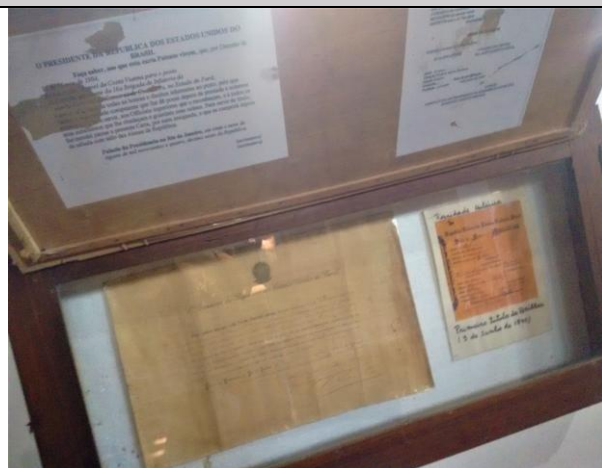
## APÊNDICE - Ficha de Análise (18) - O Nossa arquivo

**1. Temática:** Geo-histórica**2. Forma**

2.1. Estrutura: composta por computador do tipo levanta e vê. Trata-se de Painel horizontal fixado à parede, com tampa única que ao ser levantada revela documentos históricos, protegido por visor em vidro. Possui uma base com degraus para elevação do visitante.

2.2 Dispositivos: Placa única para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na placa, em ambos os lados. Também há documentos protegidos por uma vitrine.

**3. Conteúdo**

3.1: Contexto: apresenta informações e documentos sobre o primeiro título de eleitor do município de Cachoeira do Arari em 1890.

3.2 Recurso: Título, texto principal e fotocópias de documentos históricos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar a única placa para visualizar os documentos no interior da vitrine.

3.4 Fonte: Documentos históricos do município.



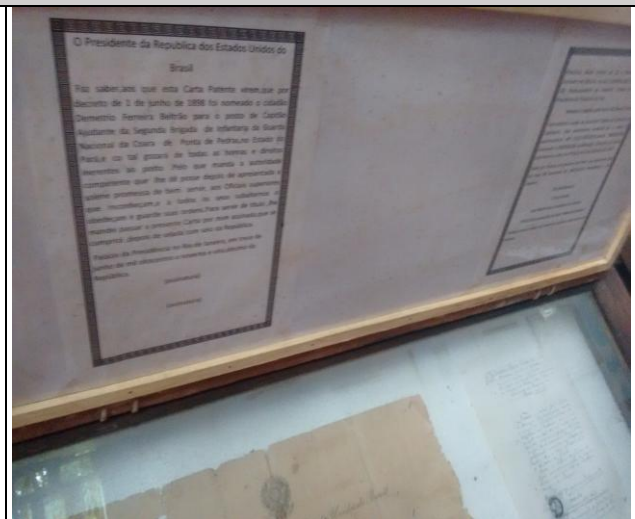
## APÊNDICE - Ficha de Análise (19) - A Nossa memória

**1. Temática:** Geo-histórica**2. Forma**

2.1 Estrutura: composta por computador do tipo *levanta-e-vê*. Trata-se de Painel horizontal fixado à parede, com tampa única que ao ser levantada revela documentos históricos, protegido por visor em vidro. Possui uma base com degraus para elevação do visitante.

2.2 Dispositivos: Placa única para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na placa externa, em ambos os lados. E há documentos protegidos por uma vitrine.

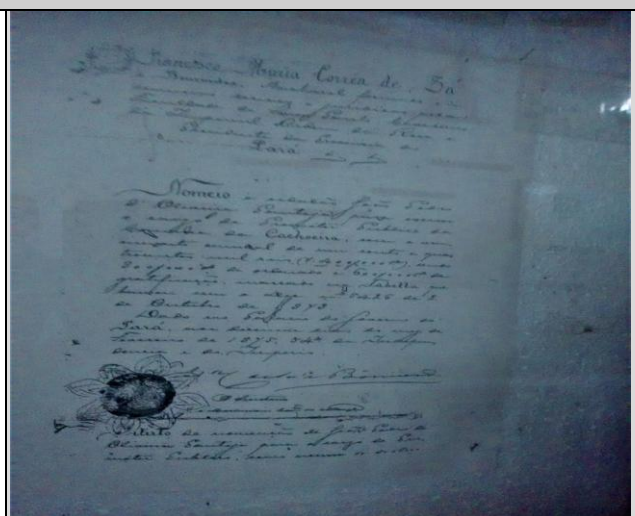
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: O Conteúdo consiste nas nomeações de um promotor público em 1845, e um capitão adjunto da guarda nacional em 1898.

3.2 Recursos: Texto: Título, texto principal e fotocópias de documentos históricos.

3.3. O Jogo: O visitante precisa levantar a única placa para visualizar os documentos no interior da vitrine.

3.4 Fonte: Pesquisa do autor em documentos históricos.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (20) - Agora a cidade já tem!

### 1. Temática: Geo-histórica



### 2. Forma

2.1 Estrutura: composta por computador do tipo levanta e vê. Têm-se um painel fixado à parede com pequenas placas encaixadas em madeira que permitem o movimento quando acionadas.

2.2 Dispositivos: Placas para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em pequenas placas, pelos lados externos e internos.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: apresenta instituições e serviços de infraestrutura presentes no município.

3.2 Recursos: título, ilustrações e texto informativo.

3.3. O Jogo: O visitante precisa levantar as placas do painel para visualizar as informações correspondentes

3.4 Fonte: Pesquisa de G.Gallo



## APÊNDICE - Ficha de Análise (21) - Documentos escolares

**1. Temática:** Geo-histórica**2. Forma**

2.1 Estrutura: Composta por computador do tipo levanta e vê. Trata-se de Painel horizontal fixado à parede, com tampa única que ao ser levantada revela documentos históricos, protegido por visor em vidro. Possui uma base com degraus para elevação do visitante.

2.2 Dispositivos: Placa única para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na placa externa, em ambos os lados. E há documentos protegidos por uma vitrine.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Consiste na transcrição de documentos escolares com dados de escola e alunos do município.

3.2 Recursos: texto principal, imagens, transcrição e fotocópias de documentos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar a única placa para visualizar os documentos no interior da vitrine.

3.4 Fonte: Documentos escolares do município.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (22) - O Pelourinho

**1. Temática:** Negros**2. Forma**

2.1 Estrutura: Composta por computador com portinhola. Trata-se de uma caixa vertical com abertura frontal. Uma base em formato de pelourinho é usada para sustentar o artefato.

2.2 Dispositivos: Porta frontal.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na porta frontal, pelo lado externo e interno do artefato.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Detalha o instrumento de tortura utilizado no período do regime escravocrata brasileiro.

3.2 Recursos: título, ilustrações e texto explicativo

3.3 O Jogo: O visitante precisa abrir porta frontal para visualizar todas as informações deste computador. Somente o título está visível em primeiro plano.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (23) - Escravos-documentos

**1. Temática:** Negros**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo *levanta-e-vê*. Painel horizontal mesa como base, tampa única que ao ser levantada revela documentos históricos, protegido por visor em vidro.

2.2 Dispositivos: Placa única para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na placa, em ambos os lados. Também há documentos protegidos por uma vitrine.

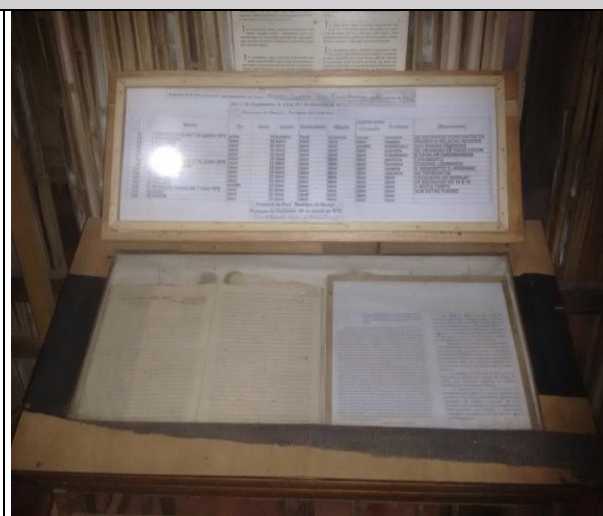
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Apresenta uma lista de escravos pertencentes ao coronel Benedito Frade, em 1872. O Documento lista características pessoais de cada escravo.

3.2 Recursos: Ilustrações, Transcrição de textos e fotocópias de documentos.

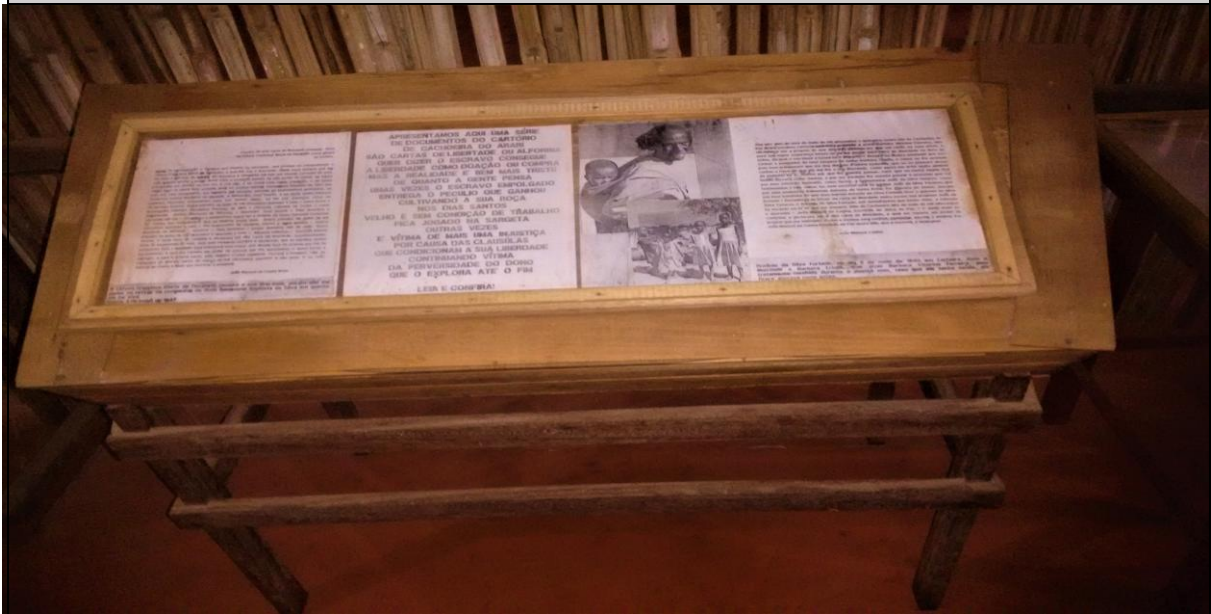
3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar a placa principal para visualizar os documentos, no interior do visor.

3.4 Fonte: Pesquisa de G.Gallo em documentos históricos do município.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (24) - Escravos-cartas de alforria

### 1. Temática: Negros



### 2. Forma

3.1 Estrutura: computador do tipo *levanta-e-vê*. Painel horizontal mesa como base, tampa única que ao ser levantada revela documentos históricos, protegido por visor em vidro.

3.2 Dispositivos: Placa única para elevação

3.3 Camadas: As informações estão posicionadas na placa, em ambos os lados. Também há documentos protegidos por uma vitrine.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Cartas de alforria registradas no cartório do município.

3.2 Recursos: Texto de apresentação, ilustrações, transcrições e fotocópias de documentos.

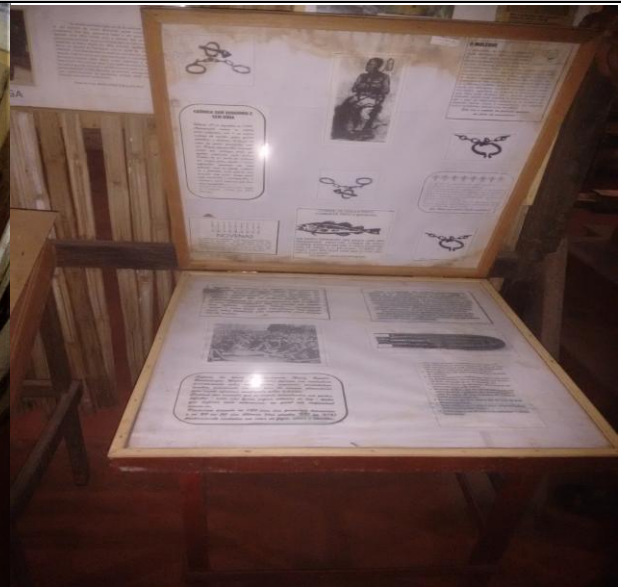
3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar a placa principal para visualizar os documentos, no interior do visor.

3.4 Fonte: Pesquisa de G.Gallo em documentos do cartório municipal



APÊNDICE - Ficha de Análise (25) - Comércio de escravos

**1. Temática:** Negros



**2 Forma**

3.1 Estrutura: Computador do tipo *levanta-e-vê*. Painel horizontal mesa como base, tampa única.

3.2 Dispositivos: Placa única para elevação.

3.3 Camadas: As informações estão posicionadas na placa, em ambos os lados.



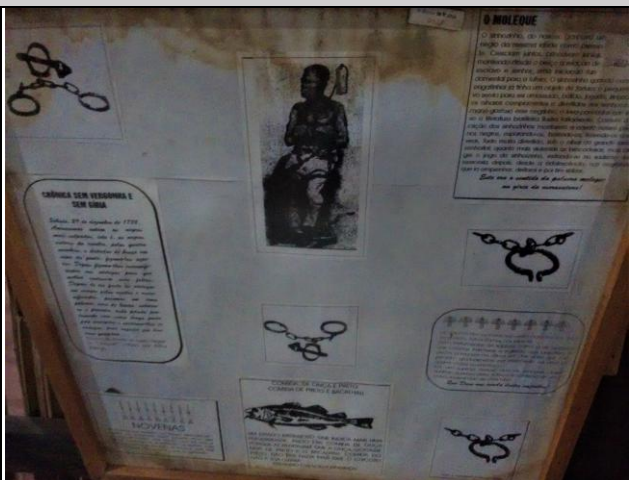
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Esclarece e denuncia as gírias presentes à época da escravatura.

3.2 Recurso: Ilustrações e caixas de textos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar a placa principal para visualizar o conteúdo principal.

3.4 Fonte: Pesquisa do autor; cita a literatura brasileira.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (26) - Escrava Anastácia

### 1. Temática: Negros



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador com portinhola fixado à parede com abertura frontal.

2.2 Dispositivos: Portinhola com trava lateral para abertura frontal.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na placa frontal, pelo lado externo e interno do artefato.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: apresenta informações sobre a escrava Anastácia, “do castigo à santidade”.

3.2 Recurso: Imagens e textos informativos.

3.3. O Jogo: O visitante precisa abrir a portinhola para visualizar o conteúdo principal.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo.





APÊNDICE - Ficha de Análise (28) - O dicionário do sofrimento negro

**1. Temática:** Negros



**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador do tipo roda-roda. Em forma de cubo giratório com base fixa e pequenas placas encaixadas.

2.2 Dispositivos: Mecanismo giratório e pequenas placas para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas nas placas, em ambos os lados. Distribuídas pelos 4 lados do cubo.



**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Revela histórias, gráias e curiosidades sobre o sofrimento dos negros escravizados em perspectiva linguística.

3.2 Recurso: Títulos, imagens e textos dicionarizados.

3.3 O Jogo: O visitante precisa escolher um vocábulo e elevar a placa correspondente para descobrir o seu significado.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo

O "banzo" é um estado psicológico especial que acometeu o negro no novo mundo: uma doença de tristeza, de nostalgia, a ânsia do regresso à terra natal, o suicídio lento. Muitas vezes nos navios negreiros, nas senzalas o negro procurava a morte por asfixia, deglutindo a própria língua e obturando o orifício da laringe. Muitas vezes o capitão do mato fugido dependurado num galho de árvore em plena selva.

AR/111

## APÊNDICE - Ficha de Análise (29) - Pescaria da Saúde

**1. Temática:** Medicina Cabocla**2. Forma**

2.1 Estrutura: Composta por computador do tipo *puxa-puxa*. Trata-se de uma estrutura em madeira, placas presas por fios, contornados por um balcão. Composto por quatro lados.

2.2 Dispositivos: Placas e fios de nylon.

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas pelo balcão composto de 4 lados em forma de verbetes. Assim como na estrutura superior do artefato e em placas internas de lado duplo

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: descreve uma diversidade de “remédios prescritos” pelo caboclo marajoara.

3.2 Recurso: Títulos, vocábulos e textos em gênero prescritivo.

3.3 O Jogo: É a simulação de uma brincadeira de arraial. Ao escolher um fio e puxá-lo, o visitante, receberá a resposta contida na placa que subiu.

3.4 Fonte: Narrativas populares. Há grafia dos nomes C. Viana e R. Britto



## APÊNDICE - Ficha de Análise (30) - Medicina rústica

**1. Temática:** Medicina Cabocla**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador do tipo balcão. Mesa horizontal grande com rodas (5 giros) e placas. Estrutura em madeira no formato de mesa com visor em vidro, placas em compensado que levantam.

2.2 Dispositivos: Em formato de roda embutida funciona como “mouse” acionando estrutura interna, giratória. Além de placas e visores.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície superior. E, nas placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de um *mouse*.

**3. Conteúdo:**

3.1 Contexto: Reúne uma coleção de práticas populares em saúde como a fitoterapia, plantas que curam, técnicas especiais, farmacopeia dos índios Tiryio e pingaterapia.

3.2 Recurso: Títulos, ilustrações, sumário e textos em gênero prescritivo.

3.3 O Jogo: Levantar a placa, girar o mouse para passar as informações exibidas no visor.

3.4 Fonte: Cita pesquisas de P.B. Cavalcante e P. Friel sobre os índios Tiryio. Além de narrativas atribuídas ao caboclo.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (31)

## 1. Temática: Medicina Cabocla



## 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador tipo balcão. Composto por mesa horizontal grande com rodas (5 giros) e placas. Estrutura em madeira no formato de mesa com visor em vidro, placas em compensado que levantam.

2.2 Dispositivos: em formato de roda embutida funciona como *mouse* acionando estrutura interna, giratória. Além de placas e visores.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície superior. E, nas placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de um *mouse*.



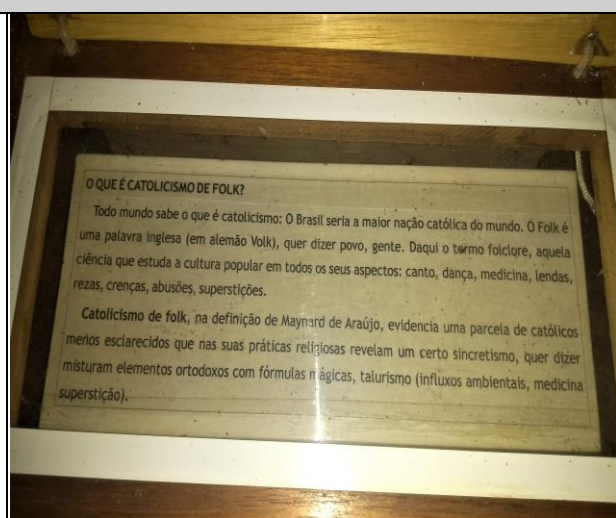
## 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Reúne uma coleção de práticas de fé em busca da cura como simpatias, pajelança, catolicismo de folk e profilaxia mágica.

3.2 Recursos: Títulos, ilustrações, sumário e textos explicativos.

3.3. O Jogo: Levantar a placa, girar o mouse para passar as informações exibidas no visor

3.4 Fonte: G. Gallo apresenta textos científicos, cita Maynard de Araújo. Além de informações oriundas de narrativas locais.



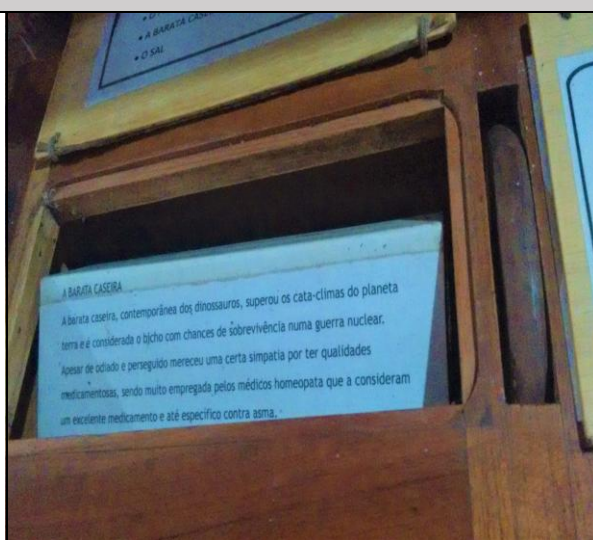
## APÊNDICE - Ficha de Análise (32) - O jeitinho do povo

**1. Temática:** Medicina Cabocla**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador do tipo balcão. Mesa horizontal grande com rodas (5 giros) e placas. Estrutura em madeira no formato de mesa com visor em vidro, placas em compensado que levantam.

2.2 Dispositivos: Em formato de roda embutida funciona como “mouse” acionando estrutura interna, giratória. Além de placas e visores.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície superior. E, nas placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de um *mouse*.

**3. Conteúdo**

2.1 Contexto: Reúne uma coleção de informações sobre remédios caseiros e crendices, remédios duvidosos, pirótica, excretoterapia e outras curiosidades da medicina popular.

2.2 Recursos: Títulos, ilustrações, sumário e textos explicativos.

2.3 O Jogo: Levantar a placa, girar o mouse para passar as informações exibidas no visor.

2.4 Fonte: G.Gallo apresenta um texto estruturado em estudos e narrativas locais., cita o médico Francisco Sampaio; Martius (viagem ao Brasil)



## APÊNDICE - Ficha de Análise (33) - Medicina alternativa

### 1. Temática: Medicina Cabocla

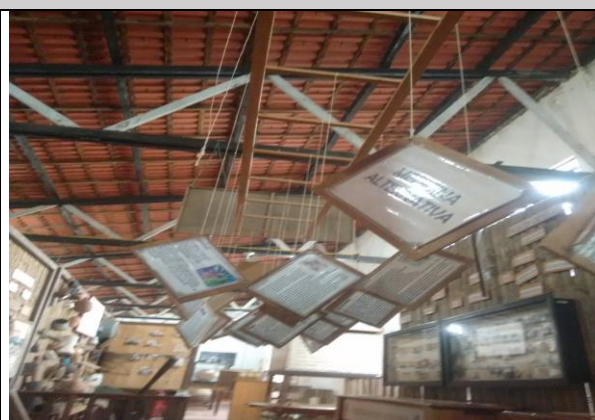


### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo *penduricalhos* suspensa com placas e fios. Contém informações em ambos os lados da placa

2.2 Dispositivos: Fichas suspensas.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas nas placas de lado duplo.



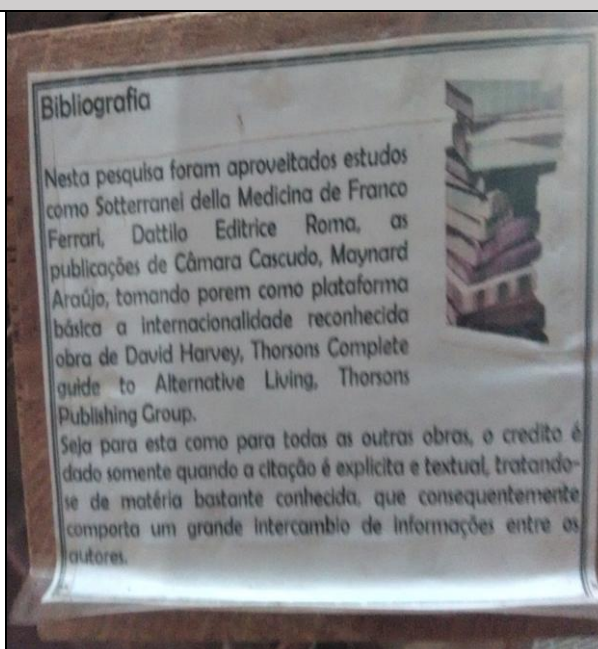
### 3. Conteúdo

3.1: Contexto: Apresenta exemplos de tratamentos alternativos de saúde como: Hidroterapia (água); Iridiologia (olhos); Técnica de Alexander (coluna); Acunputura (agulhas); Cromoterapia (cores); Osteopatia (ossos); Cura pela fé; Simpatias; Arterapia; Ventosas; Radiônica; Talassoterapia (mar); Placebo (agradar); Yoga (meditação); Shiatsu (massagem); Dança e Homeopatia (doses diluídas).

3.2 Recursos: Títulos, ilustrações e textos informativos.

3.3 O Jogo: O visitante pode tocar nas fichas suspensas e movimentá-las para ler verso e anverso.

3.4 Fonte: Há uma placa exclusiva sobre toda a bibliografia consultada.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (34) - Culinária marajoara

## 1. Temática: Cozinha Marajoara



## 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador tipo *roda-roda*, em forma de painel com mecanismo giratório acionado pela roda. E, pequenas placas encaixadas com receitas culinárias. Possui degraus como acessibilidade ao visitante.

2.2 Dispositivos: Roda numerada e placas para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em placas de lado duplo. E no visor interno.



## 3. Conteúdo

3.1 Texto: Apresenta fichas com receitas da culinária marajoara.

3.2 Recurso: Título, imagens, sumários, numerais, textos no gênero receita.

3.3. O Jogo: Girar a roda numerada para visualizar as imagens do sumário.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo na literatura popular.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (35) - Paneiros

**1. Temática:** Cozinha Marajoara**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo *penduricalho*. Possui estrutura suspensa com placas, objetos presos por fios de nylon.

2.2 Dispositivos: Placas e paneiros suspensos

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em placas de lado duplo.

**3. Conteúdo**

3.1: Contexto: Apresenta os paneiros e cuias como artesanato, utensílios de cozinha e manejo do açaí.

3.2 Recurso: Título, objetos, placas com texto explicativo.

3.3 Os Jogos: O visitante pode tocar nas fichas suspensas e movimentá-las para ler verso e anverso

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo na literatura popular.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (36) - Marajó de ontem e hoje

**1. Temática:** Cozinha marajoara**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo *penduricalho*. Utensílios diversos dependurados em uma parede simulando uma casa.

2.2 Dispositivos: Par de utensílios.

2.3 Camadas: Este possui apenas uma placa de apresentação.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Apresenta uma comparação entre os objetos antigo e moderno.

3.2 Recursos: Placa de apresentação e objetos.

3.3 O Jogo: A placa orienta para uma prática comparativa entre os objetos que podem ser tocados pelo visitante.

3.4 Fonte: Não há textos pesquisados.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (37) - Marajó em fotografias

**1. Temática:** Geo-fotográfica**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo *roda-roda* em formato de casa, com quatro lados. Em cada um deles há três placas giratórias. Também possui uma base com degrau contornando todos os lados da estrutura.

2.2 Dispositivos: Placas horizontais giratórias

2.3 Camadas: As informações são narrativas imagéticas acondicionadas em placas giratórias em formato horizontal.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Apresenta narrativas imagéticas do cotidiano marajoara

3.2 Recursos: Fotografias

3.3 O Jogo: Movimentar as placas para visualizar todas as fotografias. Para isso são necessários quatro 4 giros.

3.4 Fonte: Não identificada.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (38) - Os bichos na gíria brasileira

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador do tipo *penduricalhos* com placas suspensas por fios.

2.2 Dispositivos: placas suspensas

2.3 Camadas: Contém informações em ambos os lados da placa.

**3. Conteúdo**

3.1: Contexto: Explica o significado de expressões envolvendo animais na língua portuguesa utilizadas em sentido conotativo.

3.2 Recursos: Título, imagens, texto explicativo para cada expressão.

3.3 O Jogo: O visitante pode tocar nas fichas suspensas e movimentá-las para ler verso e anverso.

3.4 Fonte: Não identificada



## APÊNDICE - Ficha de Análise (39) - Répteis

**1. Temática:** Fauna**2 Forma**

2.1 Estrutura: Computadores tipo Ambão. Trata-se de uma caixa horizontal, com visor em vidro, coberta por duas placas alinhadas que ao ser levantada revela o interior, possui seis lados internos acionados por uma roda externa.

2.2 Dispositivos: 2 Placas para elevação e 1 roda para giro na lateral.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície superior; possui placas internas que são lidas através de um visor.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Esclarece dúvidas sobre répteis por meio de um jogo de pergunta/resposta.

3.2 Recurso: título, imagens e textos no formato pergunta/resposta.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar a placa frontal denominada Pergunta, e na sequência, a placa resposta. As informações aparecerão alinhadas no visor.

3.4 Fonte: O autor seleciona textos científicos e narrativas da comunidade.



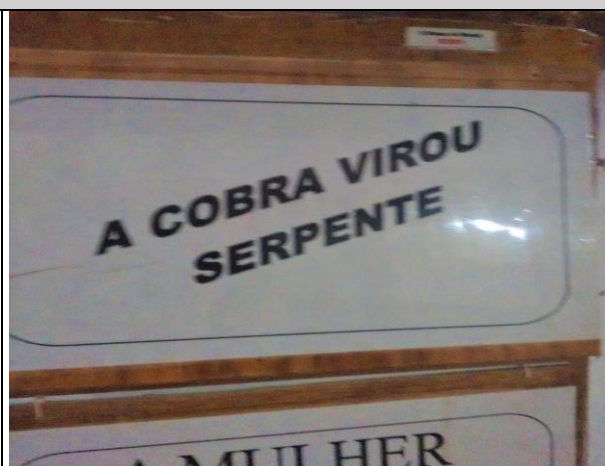
## APÊNDICE - Ficha de Análise (40) - Paineis cobras

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo *levanta-e-vê*. Painel vertical fixado à parede, contendo três placas.

2.2 Dispositivos: 3 Placas para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão nas placas.

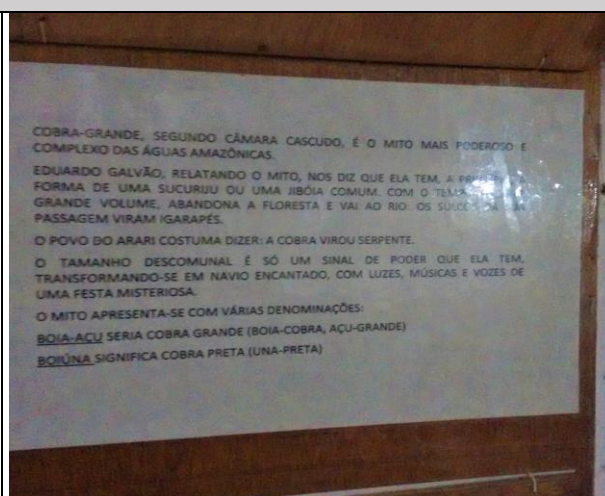
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Aborda curiosidades do folclore popular sobre as cobras.

3.2 Recurso: títulos provocativos e textos elucidativos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar cada uma das três placas para acessar o texto elucidativo.

3.4 Fonte: Cita Câmara Cascudo e Eduardo Galvão.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (41) - O Homem que a cobra comeu

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo *levanta-e-vê*. vertical fixado à parede, contendo três placas.

2.2 Dispositivos: 3 Placas para elevação

2.3 Camadas: As informações estão nas placas.

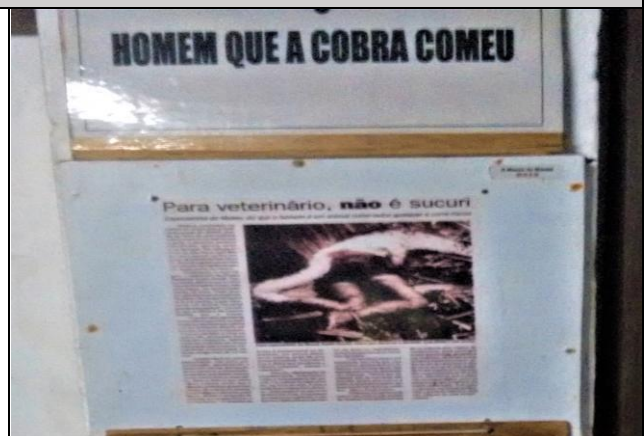
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Específico sobre cobras, destaque para o fato narrado no jornal.

3.2 Recursos: Conformado por título e reportagem de jornal.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar cada uma das três placas para acessar o texto.

3.4 Fonte: Recorte de uma matéria de jornal.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (42) - Uma fera chamada piranha

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo *levanta-e-vê*. painel fixado à parede, do tipo painel, contendo placas para elevação, 1 grande e 15 menores. Também contêm 6 pequenos quadros

2.2 Dispositivos: Placas para elevação, itens expostos.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas nas placas.

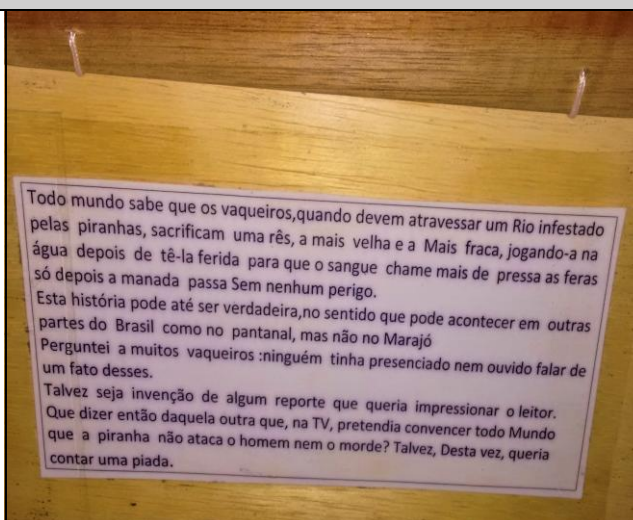
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Aborda conteúdo específico sobre piranhas, curiosidades e expressões usadas no cotidiano.

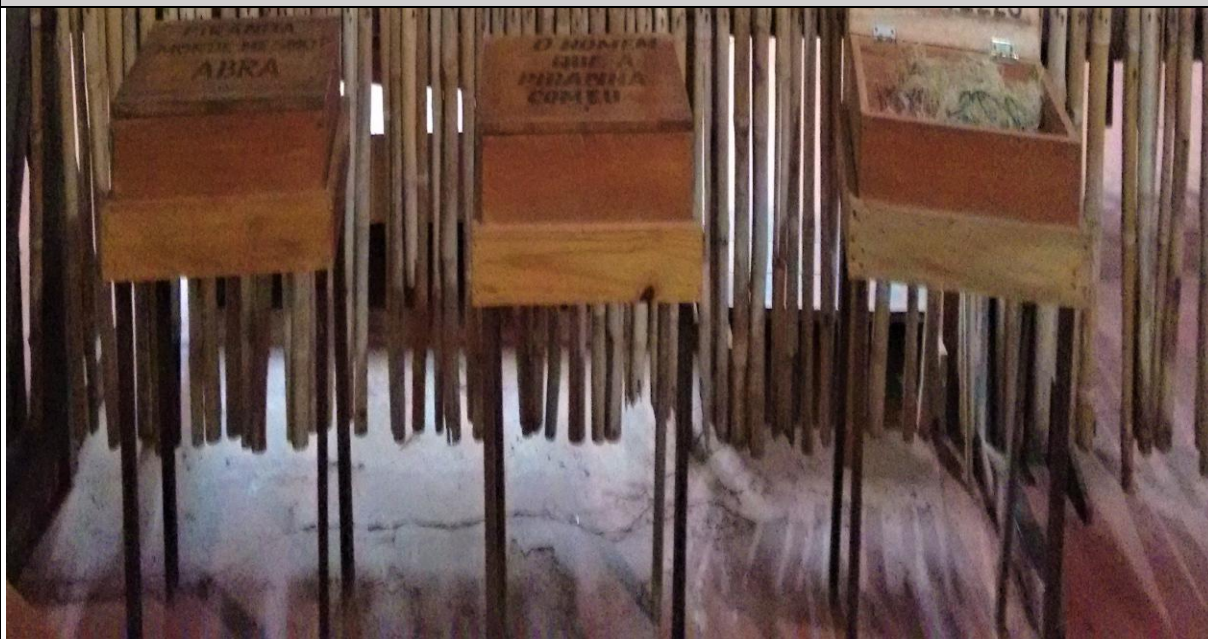
3.2 Recurso: Conformado por títulos como atrativos, ilustrações, espécime empalhado, objetos e textos explicativos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar cada placa para acessar o texto.

3.4 Fonte: Pesquisa em textos científicos e narrativas da comunidade.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (43) - Piranhas

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo *levanta-e-vê*. composta de 3 caixas em madeira, no formato de pequenas mesas, com tampa para abertura. As caixas contêm objetos que respondem às indagações da tampa.

2.2 Dispositivos: tampa para abertura com furo

2.3 Camadas: As informações estão nos lados externos e internos das caixas.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Apresentam objetos que evidenciam incidentes provocados por piranhas.

3.2 Recursos: títulos atrativos, pintado à mão. Além de imagens, objetos e textos explicativos.

3.3. O Jogo: O visitante precisa levantar cada placa para descobrir o segredo de cada caixa.

3.4 Fonte: Pesquisa de G.Gallo.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (44) - A verdadeira lampreia e a falsa

### 1. Temática: Fauna



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador tipo *levanta-e-vê*. Painel fixado à parede, contendo placas para elevação. Painel composto por placas e animal em vidro

2.2 Dispositivos: Placas para elevação e 1 espécime em vidro.

2.3 Camadas: As informações estão nas placas, em ambos os lados.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: detalha a diferença entre a lampreia e outro peixe escondido nas placas.

3.2 Recurso: Conformado por título, ilustrações e textos no formato pergunta-resposta.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar cada placa para acessar o texto.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em textos científicos e narrativas da comunidade.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (45) - Salvatagem

### 1. Temática: Trabalho



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador suspenso. Pequeno cubo suspenso, preso por fio ao telhado.

2.2 Dispositivos: Movimento giratório por suspensão.  
Estruturas. Computador suspenso.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas nos lados externos do cubo.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: detalha a diferença entre a lampreia e outro peixe escondido nas placas.

3.2 Recurso: Conformado por títulos, ilustrações e texto orientador.

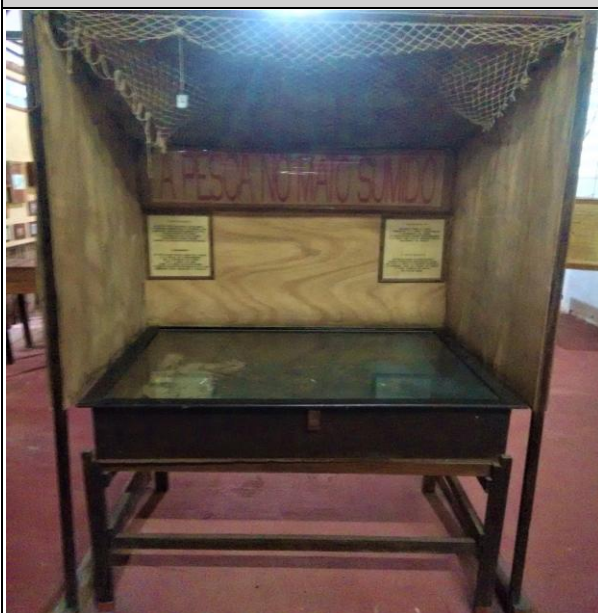
3.3 O Jogo: O visitante precisa movimentar o cubo para visualizar todos os 4 lados e suas respectivas informações

3.4 Fonte: Informações retiradas de um órgão oficial de regulação da prática.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (46) - Pesca no mato sumido

### 1. Temática: Trabalho



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador tipo cabina. Tem-se uma estrutura em formato de cabina. Com placas nas laterais externas, uma maquete com visor em vidro no formato de mesa. O movimento de elevação das placas é possível pelo uso de barbantes.

2.2 Dispositivos: Placas para elevação nas laterais e maquete.

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas na área externa e interna da cabina. Inclusive na maquete.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Apresenta conhecimentos sobre a forma de pesca “no mato sumido”.

3.2 Recurso: Títulos, ilustrações, fotografia e textos explicativos.

3.3. O Jogo: O visitante precisa levantar as placas laterais externamente. No interior da maquete há uma simulação da pescaria.

3.4 Fonte: Cita pesquisa A pesca na Amazônia de José Veríssimo.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (47) - A Pesca do mato

### 1. Temática: Trabalho



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computadores tipo cabina. Tem-se uma estrutura em formato de cabina. Com placas nas laterais externas, uma maquete com visor em vidro no formato de mesa. O movimento de elevação das placas é possível pelo uso de barbantes.

2.2 Dispositivos: Placas para elevação nas laterais e maquete.

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas na área externa e interna da cabina. Inclusive na maquete.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: apresenta conhecimentos sobre o modo de pescar denominado de “pesca do mato”.

3.2 Recurso: títulos, ilustrações, pintura e textos explicativos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar as placas laterais externamente. No interior da maquete onde há uma simulação da pescaria.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em textos científicos e sobretudo sua observação da atividade.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (48) - Assim falam os caboclos

### 1. Temática: trabalho



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo penduricalho. Contém placas em tamanhos variados, suspensas por fios. As informações estão dispostas em ambos os lados de cada placa.

2.2 Dispositivos: Placas suspensas

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas nas placas, em ambos os lados.



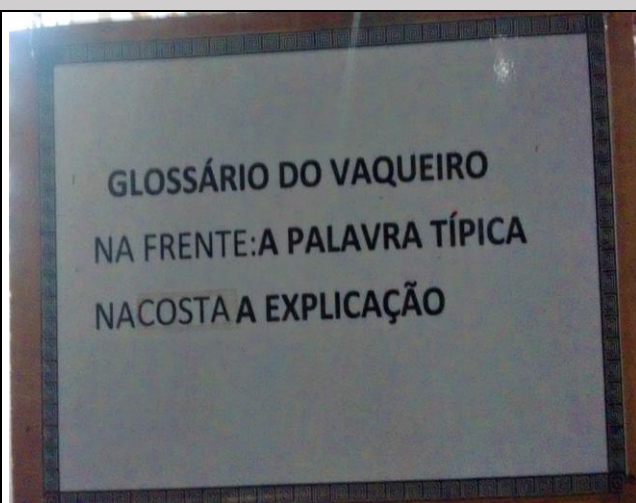
### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Apresenta o significado de expressões típicas do cotidiano do vaqueiro.

3.2 Recursos: Título, texto no formato significante/significado.

3.3 O Jogo: O visitante pode tocar nas fichas suspensas e movimentá-las para ler verso e anverso.

3.4 Fonte: Pesquisado em “O glossário do vaqueiro”, de Júlio Tavares Feio Junior.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (49) - Urubu

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

3.1 Estrutura: Computadores tipo *levanta-e-vê*.

Painel composto por placas horizontais e verticais. Há um degrau de elevação para visitantes.

3.2 Dispositivos: Placas suspensas

3.3 Camadas: As informações estão nas placas, com uso de imagens no lado externo e textos explicativos no lado interno.

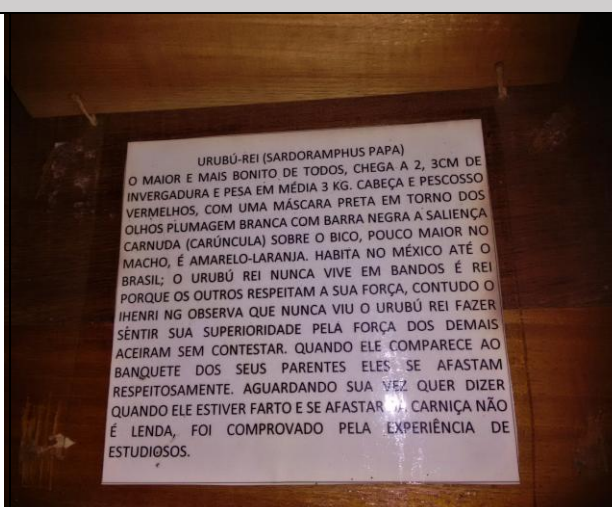
**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Apresenta informações diversas sobre “A vida do urubu, adivinhe e confira”

3.2 Recurso: Título, Fichas com imagens para ilustrar os textos explicativos. No painel horizontal, imagens do próprio animal.

3.3 O Jogo: O visitante pode levantar as fichas

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em textos científicos com observações próprias.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (50) - Tribunal

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computadores tipo *levanta-e-vê*. Pannel vertical fixado à parede, contendo 4 placas para elevação. Pannel em formato de casa com título Tribunal.

2.2 Dispositivos: Placas suspensas.

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas nas placas, em ambos os lados.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Apresenta a simulação de um julgamento, como réu o urubu. Há os argumentos de defesa e acusação, além da sentença.

3.2 Recurso: Título, imagens e textos com termos jurídicos.

3.3 O Jogo: O visitante deve levantar as fichas para conhecer os argumentos a favor e contra o urubu.

3.4 Fonte: Cita pesquisa de Helmut Sick, ornitólogo.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (51) - Os complexos do jacaré

### 1. Temática: Fauna



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computadores tipo *levanta-e-vê*. Pannel horizontal contendo placas para elevação. A base é no formato de mesa. Além das placas, existem outros elementos expositivos.

2.2 Dispositivos: Placas e espécimes

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas nas placas com imagens do animal.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Apresenta informações técnicas e curiosidades sobre o jacaré.

3.2 Recurso: Título, imagens, espécimes empalhadas e textos no formato pergunta/resposta.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar a ficha da pergunta para descobrir a resposta.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em textos científicos.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (52) - Jacaré

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computadores tipo *roda-roda*. Duas caixas giratórias contendo quatro lados cada, movimento giratório.

2.2 Dispositivos: Placas em cubo giratório

2.3 Camadas: As informações estão nas placas, em ambos os lados.

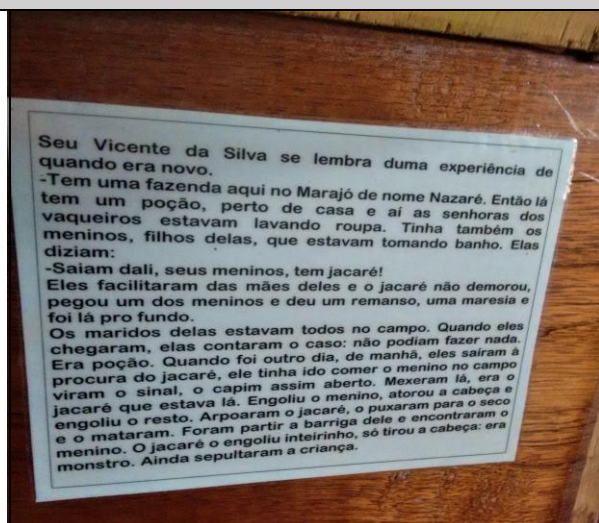
**3. Conteúdo**

3.1: Contexto: Descreve hábitos e curiosidades sobre os jacarés da região.

3.2 Recurso: Título, ilustrações, e textos explicativos.

3.3 O Jogo: O visitante gira o cubo para escolher a placa com a pergunta de seu interesse. Ao levantá-la encontrará a resposta.

3.4 Fonte: Pesquisa do autor em textos científicos e narrativas locais.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (53) - Os pássaros

### 1. Temática: Fauna



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computadores do tipo *penduricalhos*. Uma caixa suspensa contendo 5 lados e outras pequenas placas.

2.2 Dispositivos: Placas suspensas e caixa giratória

2.3 Camadas: As informações estão em placas contendo imagens e nomes científicos de pássaros. A caixa suspensa possui textos em todos os lados.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Composto pela ficha técnica e imagens de pássaros da região.

3.2 Recurso: Títulos, imagens e nomes científicos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa girar a ficha para visualizar a informação.

3.4 Fonte: Pesquisa do autor em textos científicos.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (54) - Inimigos não-naturais

### 1. Temática: Crença



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador tipo suspenso.

2.2 Dispositivos: Placas pequenas para elevação. Em formato de cubos, com tampas móveis, suspensas por fio preso ao telhado. As placas estão sobrepostas e o barbante funciona como dobradiça.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas em placas, pelos lados externos e internos do cubo.



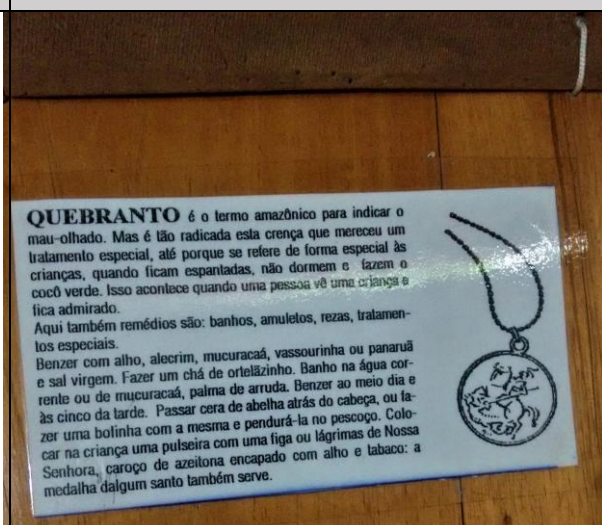
### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Procura explicar o que seriam os inimigos não-naturais do homem. Ex. quebranto, inveja, panemera e outras crenças.

3.2 Recurso: Títulos, ilustrações, textos explicativos de termos do cotidiano marajoara.

3.3 O Jogo: Escolher uma placa e levantá-la para descobrir explicações e prescrições populares.

3.4 Fonte: pesquisa de G. Gallo.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (55) - Homem x bicho

### 1. Temática: Crenças



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo roda-roda. Em forma de painel duplo, com placas internas com giras em 4 voltas. Possui degrau de elevação.

2.2 Dispositivos: Mecanismo giratório e pequenas placas encaixadas para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas no interior do artefato. Há uma placa ilustrada indicado o local das informações.



### 3. Conteúdo

3.1: Contexto: Conteúdo realiza comparações entre o homem e o bicho, dentro das temáticas: desafio bicho homem; técnica, arte, costumes; a sociedade dos bichos e guerra, paz, malandragem.

3.2 Recurso: Títulos, ilustrações, imagem e textos comparativos

3.3 O Jogo: O visitante precisa elevar as placas. Em seguida, girar a placa inicial para acessar mais outras 3 placas.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em textos científicos e narrativas locais.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (56) - Pajelança

### 1. Temática: crenças



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo balcão. Em formato de mesa com visor em vidro, placas escondem as respostas em estruturas giratórias acionadas por *mouse*. Algumas placas escondem objetos protegidos por vidro.

2.2 Dispositivos: em formato de roda embutida funciona como *mouse* acionando estrutura interna, giratória. Além de placas e visores.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície superior. E, nas placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de um *mouse*.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Aborda práticas de pajelança, seus rituais, técnicas e acessórios.

3.2 Recurso: Títulos, ilustrações, sumário, objetos e textos Descritivo.

3.3. O Jogo: Levantar a placa, girar o mouse para passar as informações exibidas no visor.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em estudos científicos e narrativas locais.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (57) - O Pajé é da terra

### 1. Temática: Crenças



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo balcão. Em formato de mesa com visor em vidro, placas escondem as respostas em estruturas giratórias acionadas por *mouse*. Algumas placas escondem objetos protegidos por vidro.

2.2 Dispositivos: em formato de roda embutida funciona como *mouse* acionando estrutura interna, giratória. Além de placas e visores.

2.3 Camadas: As informações estão posicionadas na superfície superior. E, nas placas internas que são lidas através de um visor. As placas se movem mediante acionamento de um *mouse*.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Descreve práticas de pajelança, com ênfase no trabalho do Pajé

3.2 Recurso: Títulos, ilustrações, sumário, objetos e textos descritivos.

3.3 O Jogo: Levantar a placa, girar o mouse para passar as informações exibidas no visor.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em estudos científicos e narrativas locais.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (58) - As lendas Amazônicas

**1. Temática:** Crenças**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo levanta-e-vê. Composta por painel fixado à parede com pequenas placas em madeira para elevação. O acionamento é possível pelo uso de tabuinhas com encaixe em madeira na função de dobradiças. Há degraus para elevação do visitante.

2.2 Dispositivos: Placas para elevação

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas no lado interno de cada placa, com ilustrações externas.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Este painel reúne dezenas de lendas amazônicas detalhando-as em texto, imagem e representação em argila.

3.2 Recurso: Título, ilustrações, texto narrativo e objetos.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar a placa para conhecer a lenda e visualizar a representação do personagem, confeccionado em argila.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em estudos científicos e narrativas locais.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (59) - O boto

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computador tipo levanta-e-vê. Em formato de casa com painel horizontal, com placas triplas para elevação semelhante às folhas de um caderno. Abriga um animal empalhado para contemplação.

2.2 Dispositivos: Placas sobrepostas para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas em placas sobrepostas. Em ambos os lados de cada placa.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Apresenta o boto como indivíduo da fauna, o golfinho do circo e as crenças em torno de sua metamorfose em humano.

3.2 Recurso: títulos, ilustrações, texto narrativo, espécime empalhado e matéria de jornal emoldurada.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar as placas como folhas de um caderno.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em estudos científicos e narrativas locais.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (60) - O bezerro

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

3.1 Estrutura: Computador tipo levanta-e-vê. Estrutura em formato de caixa com placas médias para elevação. Abriga o espécime empalhado para contemplação.

3.2 Dispositivos: Placas para elevação

3.3 Camadas: As informações estão cobertas por 4 placas com a orientação externa para levantar a tampa.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Detalha a história de um bezerro nascido com duas cabeças.

3.2 Recurso: Título, texto narrativo e espécime empalhado.

3.3 O Jogo: O visitante precisa levantar as placas, para visualizar o bezerro empalhado.

3.4 Fonte: Fato real ocorrido em uma fazenda local.



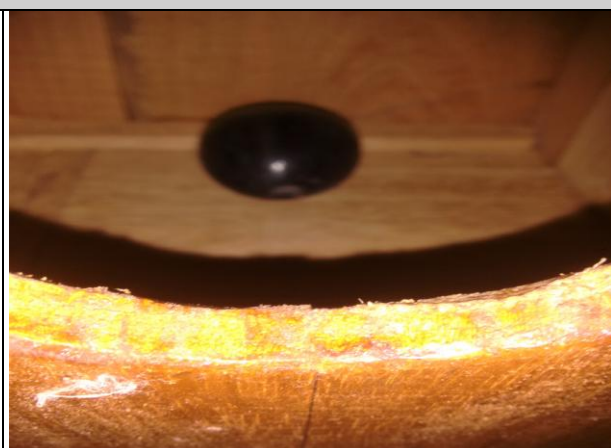
## APÊNDICE - Ficha de Análise (61) - Macaco

**1. Temática:** Fauna**2. Forma**

2.1 Estrutura: Computadores com orifício. em formato de caixa, apresenta dois orifícios com um objeto depositado no fundo da caixa.

2.2 Dispositivos: Orifícios para captura de objetos.

2.3 Camadas: Há uma única informação externa.

**3. Conteúdo**

3.1 Contexto: Consiste em uma brincadeira onde o visitante é provocado pelo texto a colocar a mão nos orifícios.

3.2 Recurso: Ilustração com texto e objetos.

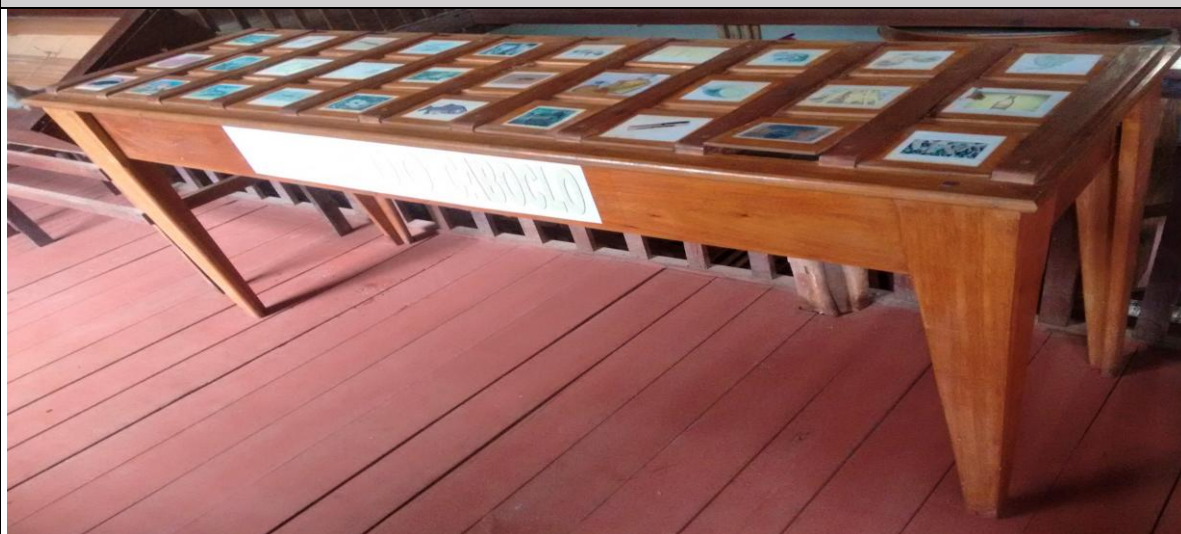
3.3 O Jogo: há objetos no interior da caixa.

3.4 Fonte: Criação de G. Gallo a partir de um ditado popular



## APÊNDICE - Ficha de Análise (62) - Defesa do caboclo

### 1. Temática: Crenças



### 2. Forma

3.1 Estrutura: Computador do tipo levanta-e-vê. Painel horizontal mesa como base, com 30 placas para elevação, cada uma possui um objeto protegido por vidro como representação do texto explicativo.

3.2 Dispositivos: placa para elevação e visor com objeto.

3.3 Camadas: As informações estão distribuídas pelas placas, em ambos os lados. Há um objeto correspondente à informação, protegido por visor.



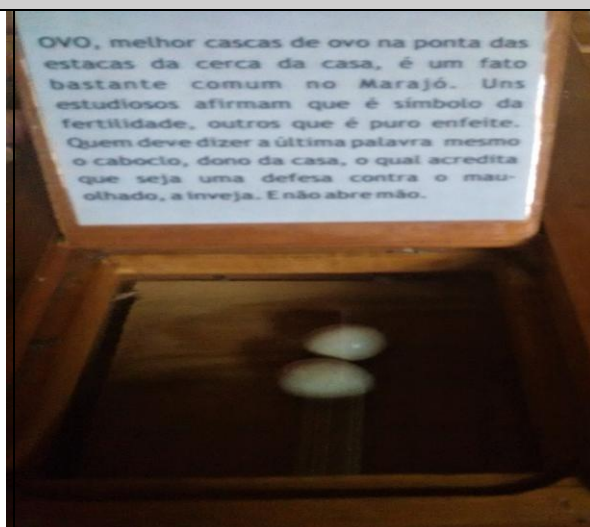
### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: As simpatias realizadas como defesa pelo caboclo marajoara.

3.2 Recurso: Títulos, ilustrações, sumário, objetos e textos explicativos.

3.3. O Jogo: Levantar a placa, para visualizar as informações no verso da placa e objeto no interior do visor.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo em estudos científicos e narrativas locais.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (63) - Coisas que o povo faz

### 1. Temática: Fauna



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador com orifício, em formato de caixa com orifício na parte superior, possui em seu interior uma cuia pitinga.

2.2 Dispositivos: Orifício para captura de um objeto.

2.3 Camadas: Há informações distribuídas pelos lados externos do artefato. E há uma placa frontal que esconde a informação principal.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Descreve uma prática social no Marajó que tem a finalidade de encontrar a localização no rio de uma pessoa afogada.

3.2 Recurso: título, ilustrações, texto narrativo

3.3 O Jogo: Há no interior da caixa, um objeto para manipulação.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo oriunda de uma prática da comunidade.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (64) - A lua

### 1. Temática: Crenças



### 2. Forma

2.1 Estrutura: computador com portinhola, em formato de painel sustentado por base tipo mesa, em formato retangular com abertura frontal.

2.2 Dispositivos: Portinhola com trava lateral para abertura frontal e placas com furos para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas nas portas frontais e nas várias placas internas.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Apresenta as influências da lua no contexto natural e na cosmologia do caboclo e seus ancestrais.

3.2 Recurso: Imagens como ilustrações para os fenômenos e textos explicativos.

3.3 O Jogo: Para iniciar, é necessário abrir a portinhola central. Em seguida, levantar cada uma das 4 placas. Inclusive, há informações no verso de todas elas.

3.4 Fonte: Pesquisa do autor em textos científicos como Couto Magalhães; Jornal O globo, 1996. E também, em práticas populares.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (65) - Os tabus

### 1. Temática: Crenças



### 2. Forma

3.1 Estrutura: Computador do tipo roda-roda, em formato de cubo giratório com base fixa e pequenas placas sobrepostas

3.2 Dispositivos: Mecanismo giratório e pequenas placas encaixadas para elevação.

3.3 Camadas: As informações são compostas de ditados regionais que são esclarecidos com a suspensão da placa.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Conteúdo apresenta dezenas de informações sobre os tabus, simpatias e comportamentos sociais que são respeitados pelo caboclo marajoara.

3.2 Recurso: Título, ilustrações e textos curtos com tabus e suas consequências.

3.3 O Jogo: Atenção! Neste, será necessário levantar a placa anterior para ter acesso a resposta da placa escolhida. Simula um jogo de causa e efeito.

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo a partir de narrativas locais.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (66) - Inimigos naturais

### 1. Temática: Crenças

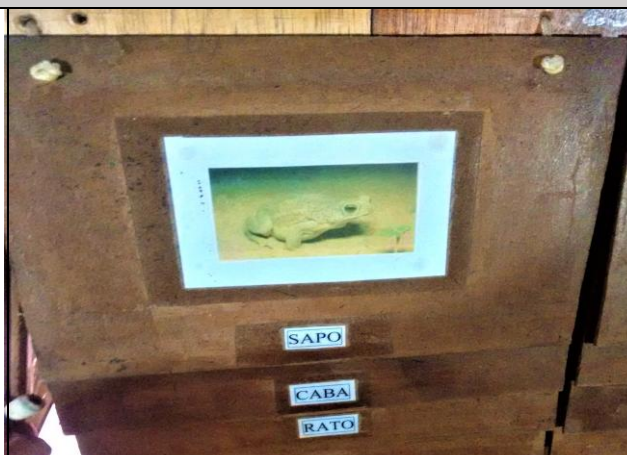


### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo suspenso, em formato de cubos, com tampas móveis, suspensas por fio preso ao telhado. As placas estão sobrepostas e o barbante funciona como dobradiça.

2.2 Dispositivos: Placas pequenas para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão nas placas. Estas ilustradas pelo lado externo escondem a informação principal.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Composto por dezenas de placas que narram receitas secretas contra os inimigos naturais do caboclo, os animais. Em algumas se busca conscientizar sobre o papel de cada animal para o equilíbrio da natureza.

3.2 Recurso: Títulos, imagens como ilustração para o texto explicativo.

3.3 O Jogo: Levantar a placa escolhida

3.4 Fonte: Pesquisa de G. Gallo a partir de narrativas locais.



## APÊNDICE - Ficha de Análise (67) - Projetos futuros

### 1. Temática: Recepção



### 2. Forma

2.1 Estrutura: Computador do tipo roda-roda, em formato de cubo giratório, composta de três partes: superior, onde estão os conteúdos principais. A parte central, onde estão as placas para elevação e conteúdos específicos. E a base inferior ornamentada pelo desenho de cerâmicas

2.2 Dispositivos: Mecanismo giratório e pequenas placas para elevação.

2.3 Camadas: As informações estão distribuídas em placas, em ambos os lados. E na parte superior da estrutura giratória. A base contém desenhos de cerâmica marajoara.



### 3. Conteúdo

3.1 Contexto: Conteúdo predominante é a apresentação de projetos de melhorias para o museu.

3.2 Recurso: Títulos, imagens e textos explicativos.

3.3. O Jogo: Levantar a placa escolhida

3.4 Fonte: O Museu do Marajó



**ANEXOS****ANEXO A- Contrato de Comodato I**

GOVERNO DO ESTADO DO PARÁ  
SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA

**CONTRATO DE COMODATO**

**INSTRUMENTO DE COMODATO QUE ENTRE SI  
CELEBRAM O MUSEU DO MARAJÓ - E O  
ESTADO DO PARÁ, POR MEIO DA SECRETARIA  
DE ESTADO DE CULTURA.**

**O MUSEU DO MARAJÓ**, associação privada filantrópica sem fins lucrativos, com sede na Avenida do Museu, nº 1983, bairro Centro, CEP 68840-000, no Município de Cachoeira do Arari-Pa, inscrita no CNPJ sob nº 04.576.294/0001-55, neste ato representado pelo Presidente, **Sr. Eduardo Jorge Portal Gonçalves**, doravante denominado **COMODANTE**, e o **ESTADO DO PARÁ**, por intermédio da Secretaria de Cultura do Pará - SECULT, criada pela Lei Estadual nº.4.589, de 18 de novembro de 1975, inscrita no CNPJ/MF 05-252.176/00011-54, com sede na Avenida Magalhães Barata, nº 80, bairro São Brás, Cidade de Belém, neste ato representada pela Excelentíssima Secretária de Estado de Cultura, **Úrsula Vidal Santiago de Mendonça**, doravante denominado **COMODATÁRIO**, têm entre si justo e acordado o presente contrato de comodato, que se regerá pelas cláusulas seguintes e pelo disposto nos arts. 579 a 585 do Código Civil Brasileiro:

**CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO**

A COMODANTE cede gratuitamente em comodato ao COMODATÁRIO, e este aceita, os bens móveis e imóveis formadores do MUSEU DO MARAJÓ e seu ACERVO MUSEOLÓGICO (completo), localizado na Avenida do Museu, nº 1983, bairro Centro, CEP 68840-000, Município de Cachoeira do Arari-Pa, cujo imóvel mede 1.300 (hum mil e trezentos metros quadrados) para fins de identificação, catalogação, preservação e exploração visando à sua integração ao Sistema Integrado de Museus, por meio da Secretaria de Cultura do Pará – SECULT. Fica especificado que o Imóvel objeto deste

Avenida Governador Magalhães Barata, 830 – São Brás – Belém /PA – CEP. 66.060-281  
Fone: (91) 4009-8458/8498 e-mail: gabinete@secult.pa.gov.br

*C. P. A.*



GOVERNO DO ESTADO DO PARÁ  
SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA

comodato compreende ao ambiente de exposição, a reserva técnica e a Casa do Padre Giovanne Galo.

**Parágrafo primeiro.** O COMODATÁRIO se compromete a realizar o inventário dos bens móveis objeto deste comodato, no prazo 180 (cento e oitenta) dias úteis, prorrogáveis por igual período, contados a partir da assinatura deste instrumento, por intermédio do Sistema Integrado de Museus e Memórias, cuja relação fará parte integrante deste instrumento.

**Parágrafo segundo.** A COMODANTE autoriza o COMODATÁRIO a usar a imagem

dos bens móveis e imóveis cedidos e/ou reproduzir o acervo cuja titularidade do direito patrimonial pertença à própria unidade museológica.

**Parágrafo terceiro.** O COMODATÁRIO terá o prazo de 60 (sessenta) dias, prorrogáveis por igual período, para instalar a administração e assumir efetivamente a gestão do Museu, nomeando funcionários, conforme prevê a lei e realizando parcerias para a administração do espaço.

#### CLÁUSULA SEGUNDA: DO RECEBIMENTO

Com a assinatura deste instrumento, a COMODANTE compromete-se a realizar a entrega dos bens móveis e imóveis objeto deste contrato, devendo permitir ao COMODATÁRIO o amplo e irrestrito acesso ao Museu do Marajó e a Reserva Técnica, que passará a administrar todo o corpo, estrutura e acervo do Museu, garantindo as condições para que o COMODATÁRIO tenha acesso às obras do acervo identificadas na Cláusula 1ª e seus parágrafos.

**Parágrafo único.** A COMODANTE deverá colaborar para manutenção e preservação do Museu do Marajó e seu acervo Museológico, de modo a não comprometer a sua integridade.

#### CLÁUSULA TERCEIRA: DAS OBRIGAÇÕES DO COMODATÁRIO

São obrigações do COMODATÁRIO:



GOVERNO DO ESTADO DO PARÁ  
SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA

- a) Usar e guardar os bens como se próprios fossem obrigando-se a mantê-los em perfeitas condições de uso e conservação, até a sua efetiva restituição à COMODANTE;
- b) Não ceder ou transferir a terceiros, a qualquer título, as prerrogativas e direitos decorrentes deste contrato, sem prévia autorização escrita do COMODATÁRIO;
- c) Assentar os bens do presente empréstimo em local adequado, observadas as condições técnicas necessárias à correta instalação do acervo;
- d) Permitir que somente pessoas habilitadas, ou por elas supervisionadas, tenham acesso ao uso e manuseio dos bens, desde que sejam observadas as normas de utilização;
- e) Prestar serviços de restauração, por intermédio de técnicos especializados e devidamente credenciados para a recuperação dos bens;
- f) Não prestar por meio de terceiros não credenciados reparos ou consertos nos referidos bens; e
- g) Restituir os bens ao término deste contrato.

**Parágrafo único.** A COMODATÁRIA não se responsabiliza pelo acervo cuja titularidade não pertença à própria unidade museológica cedida.

#### CLÁUSULA QUARTA – DA VIGÊNCIA

O presente contrato terá início a partir da data de sua assinatura e vigorará durante o prazo de 36 (trinta e seis) meses, prorrogáveis a critério das partes, ou até que seja extinto por manifestação, ou descumprimento de alguma das cláusulas deste ajuste por parte do COMODATÁRIO.

**Parágrafo primeiro.** A prorrogação do presente contrato dar-se-á de forma automática se não houver manifestação contrária das partes, por escrito, nos 30 (trinta) dias anteriores ao vencimento.

**Parágrafo segundo.** Este contrato poderá ser modificado no todo ou em parte, por meio de termo aditivo.



GOVERNO DO ESTADO DO PARÁ  
SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA

#### CLÁUSULA QUINTA – DA MÃO DE OBRA

A contratação de mão de obra para o auxílio na gestão do Museu deverá ser preferencialmente de pessoas oriundas do Município de Cachoeira do Arari ou demais cidades da região marajoara, desde que comprovadas suas capacidades e aptidões técnicas para o exercício da função.

#### CLÁUSULA SEXTA – DA RESCISÃO

Em caso de inexecução e/ou descumprimento total ou parcial deste contrato, a rescisão dar-se-á automaticamente, independente de notificação judicial ou extrajudicial.

**Parágrafo único.** Em não havendo interesse do COMODATÁRIO na continuidade do comodato, este deverá comunicar a outra parte, por escrito, com antecedência mínima de 30 (trinta) dias.

#### CLÁUSULA SÉTIMA – DO FORO

O foro competente para dirimir quaisquer dúvidas e controvérsias deste instrumento é o da Comarca de Belém, Estado do Pará.

E por estarem, de acordo com todas as cláusulas e condições, firmam o presente instrumento em 03 (três) vias de igual teor, na presença de testemunhas que declaram conhecer seu inteiro teor, devendo o COMODATÁRIO publicar o seu extrato no Diário Oficial do Estado, no prazo de 10 (dez) dias a contar da sua assinatura.

Belém-PA, 10 de janeiro de 2020.

  
EDUARDO JORGE PORTAL GONÇALVES

PRESIDENTE DA ASSOCIAÇÃO DO MUSEU DO MARAJÓ – COMODANTE

  
URSULA VIDAL SANTIAGO DE MENDONÇA

SECRETÁRIA DE ESTADO DE CULTURA DO PARÁ – COMODATÁRIA

Avenida Governador Magalhães Barata, 830 – São Brás – Belém /PA – CEP. 66.060-281  
Fone: (91) 4009-8458/8498 e-mail: gabinete@secult.pa.gov.br

ANEXO B- Termo de empréstimo do exemplar da pesquisa de Cruz, 2019.



**ASSOCIAÇÃO O MUSEU DO MARAJÓ**  
**Pe. GIOVANNI GALLO**  
 CNPJ: 04.576.294/0001-55

**TERMO DE RESPONSABILIDADE**

Eu, Emmal Fernando de Almeida Junior  
 me responsabilizo pelo seguintes documentos originais do Museu do Marajó Padre Giovanni Gallo: Trabalho de pós graduação da professora Nicélia Muribeca e livro de levantamento do acervo feito em 2010 pela gestão de José Elzerberto Rabelo de Souza. Comprometo-me a devolver os referidos documentos ao Museu do Marajó, logo que coletar as informações necessárias ao trabalho de inventário a ser realizado no Museu.

Cachoeira do Arari, 2 de dezembro de 2019

Maris José da Conceição Gomes

Edna Souza Junior  
 Testemunha

Recebido em  
 02.12.2019  
 Emal Fernando

ANEXO C- Histórico da Associação O Museu do Marajó.

## HISTÓRICO da ASSOCIAÇÃO O MUSEU DO MARAJÓ

e-mail: gallo@amazon.com.br

www.museudomarajo.com.br



- Museu do Marajó nasceu de modo informal em 1972, na cidade de Santa Cruz do Arari.
- No dia 16 de dezembro de 1981 foi fundada a Associação com o nome de O Nosso Museu de Santa Cruz do Arari.
- No dia 14 de julho de 1983, na Assembléia geral dos sócios, foi mudada a razão social, sendo escolhida a nova denominação de O Museu do Marajó.
- Na mesma oportunidade foi mudada também a sede que passou a ser a cidade de Cachoeira do Arari, no prédio da antiga fábrica OLEICA que, por causa da falência, estava abandonada.
- Museu do Marajó resgatou a dívida da OLEICA perante o BASA graças à arrecadação da venda da antiga sede de Santa Cruz do Arari, comprada pelo Governo Estadual, na administração do Gov. Jáder Barbalho e no mesmo tempo indenizou a OLEICA na pessoa do seu Diretor, o Sr. Antônio Pessoa.
- A Prefeitura Municipal de Cachoeira do Arari, através do Prefeito Edir de Souza Neves, doou mais uma área destinada às instalações de apoio, (Fazendola, Capela de São Pedro, Casa do Artesanato, Escola Oficina, mais o terreno onde está prevista a construção da Casa da Cerâmica, da Casa da Cultura, do Hotel, que garantiria o sustento ao museu
- O Museu foi aberto informalmente ao público em 8 de dezembro de 1984, enquanto continuavam os serviços de recuperação e instalação.
- A inauguração oficial foi realizada em 12 de dezembro de 1987.
- O Museu do Marajó nasceu como uma sociedade civil sem fins lucrativos, que visa o desenvolvimento da comunidade Marajoara através da cultura. Está legalizada no Conselho nacional de Serviço Social, no Conselho Nacional de Museus, no Cadastro do Ministério da Cultura com direito a receber doações e patrocínio, tem Inscrição Estadual, CNPJ, Atestado de Utilidade pública Municipal e Estadual.
- O Museu do Marajó continua na sua difícil caminhada para o completo desenvolvimento dos seus projetos culturais e sociais, graças à colaboração do Estado, da Prefeitura Municipal, vários Órgãos Governamentais e doações de amigos. Porém, na situação atual, tais ajudas são suficientes para não morrer mas não para se desenvolver e realizar os projetos planejados. O Museu do Marajó precisa urgentemente de encontrar uma fórmula de subsistência que garanta o futuro, como uma ajuda certa e periódica do Governo, um patrocinador comprometido, uma estrutura anexa, que repasse os seus lucros para o museu, neste caso planejamos um Hotel.

O Museu do Marajó foi fundado e dirigido até à presente data por Giovanni Gallo.

Cachoeira do Arari, 2.000

CNPJ 04.576.294/0001-55 -Inscrição Estadual 15.101499-0  
 Conselho Nacional de Assistência Social Proc. 221.475/82  
 Registro no Cadastro do Ministério da Cultura N. 15.000.222/86-11  
 Atestado de Utilidade pública Municipal Lei n. 019/84  
 Atestado de Utilidade Pública Estadual Lei 5.365 de 05/12/1986

## ANEXO D- Projeto Temático de A55 por G. Gallo

## HOMEM X BICHO / 1

Nº	título	1	2	3	4
01	As palavras-chave	etologia	ecologia	inprinting	grooming
02	Os grandes mestres	Camilo Vianna	Frisch	Lorenz	Tinbergen
03	A sociedade do trabalho	a saúva	as macrotermes da Costa do Marfim	as vespas	as abelhas
04	Alta tecnologia	batalhas aéreas ultrasónicas	poupando combustível	um delito científico	para passear em cima da água
05	Cantando e tocando	alodola	O uirapuru	para produzir os sons	a cotovia
06	Os bichos pais amorosos?	babuinos	marreca	barata d' água	pirarucu
07	Homem ou mulher?	hermafrodita	a fêmea que vira macho	vaca maninha	o travesti
08	não sempre o mais forte vence	jacaré fraco de cabeça	como o jacaré mata o urubu?	andorinha ataca o gavião	um rato valente
09	as leis do território	o território	limites de segurança	marcar os limites na água	territorio mais do que o amor

## HOMEM X BICHO / 2

Nº	título	1	2	3	4
10	mistérios	boto não come gente?	a cigarra	o rinoceronte	misterio dos pas sarinhos mortos
11	colaboração	botos que salvam boto	abelhas kamikaze	Dox	chimpanzé
12	os viciados	o papa-pimenta	o papagaio	a moucura	traficantes e drogados
13	armados para a guerra	passarão	peixe-arqueiro	mimetismo	armas p atacar e se defender
14	a quadrilha dos assaltantes	a onça	a piranha	a guariba	o ouriço
15	o namoro	namoro com pisca-pisca	uma casa bonita	manifeste seu amor c/ presente	o bombideo
16	quantas cabeças? 1, 2, nada	bezerro de duas cabeças	a cobra de duas cabeças	a mula sem cabeças	sem cabeça
17	a hierarquia	mangustos anões	as leis da hierarquia	babuinos	galinheiro
18	casal feliz	o desespero do viuvo	amor assassino	corvo	pai & filho

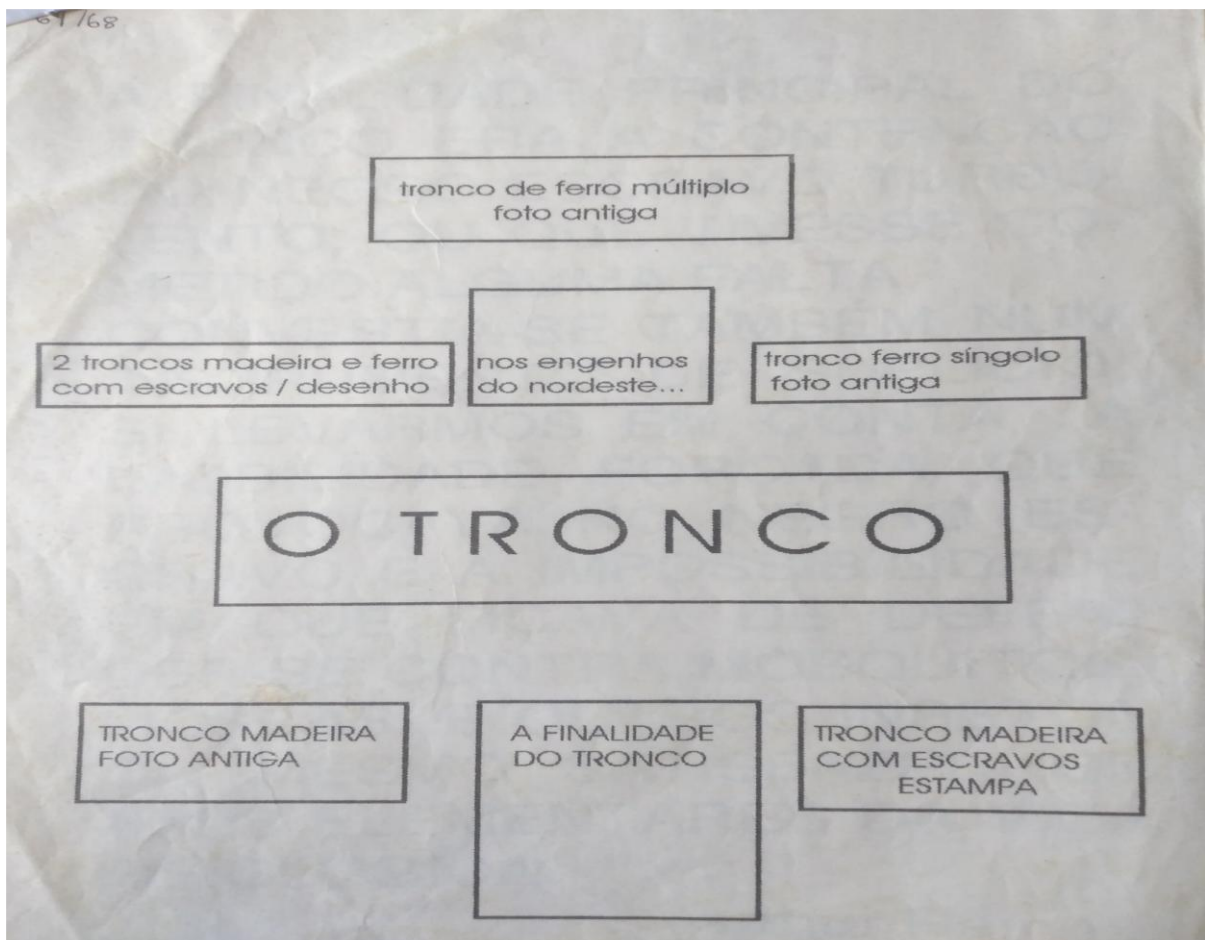
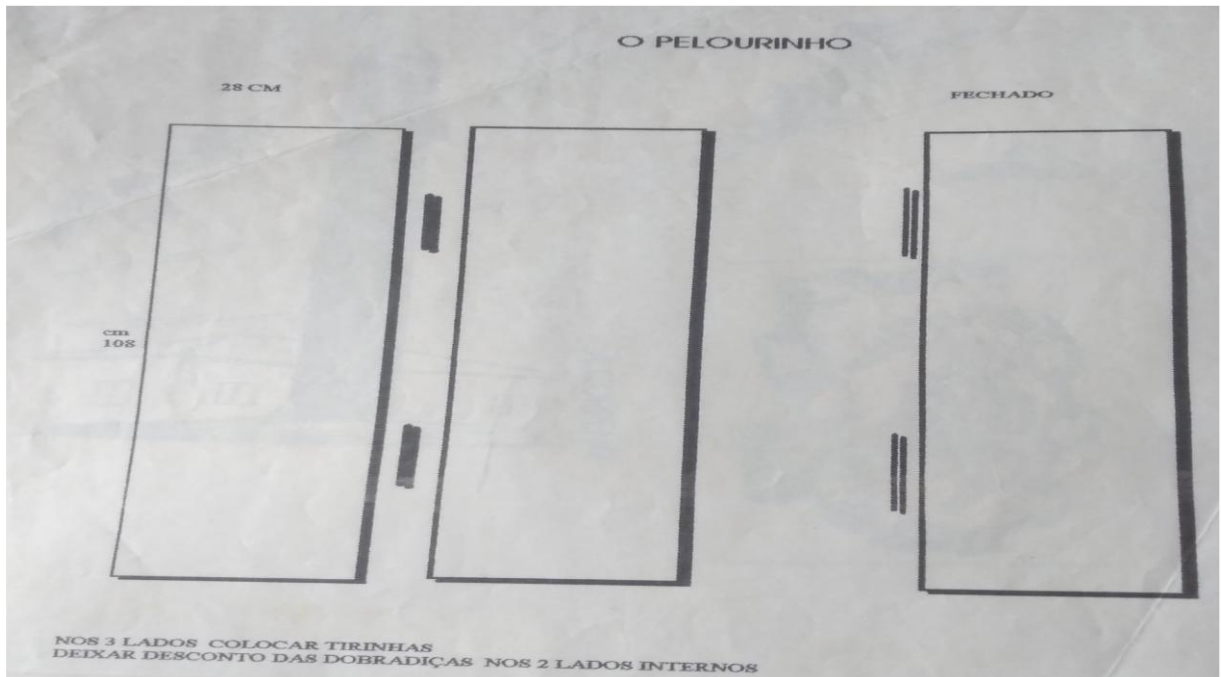
## HOMEM X BICHO / 3

Nº	título	1	2	3	4
19	o jeito de comer	que boca!	a mosca	trofolaxia	a solitária
20	pronto socorro no mato	especialistas na medicina da terra	história do burro inteligente	a higiene é a mãe da saúde	para acabar com os parasitas
21	voa melhor: homem-bicho?	libelula ou jacina	o beija-flor	tráfego aéreo	vôo dos insetos
22	coisas que o povo diz	bicho que nasce do tucumã	peixes que nascem do limo	caranguejo morto ressuscita	jandiá vira sapo
23	os malandros	candiru	lombriga	bicho-do-pé	carapanã
24	you não sabe	um pai que dá à luz	rabo-azedo	acredite, se quiser	uma minhoca
25	detectando o inimigo	enganando o inimigo	golfinho	percevejo	peixe-trombeta
26	os atletas	boxe	competições violentas	a luta	acrobacias aéreas
27	bicho só mata por fome?	a pomba da paz	a guerra entre irmãos	passarinho açougueiro	matar para matar

## HOMEM X BICHO / 4

Nº	título	1	2	3	4
28	a armamais poderosa	caça com o laço	quem não tem cachorro, caça.....	a águia	boca grande garganta pequena
29	os bichos inventam cada uma!	formigas costureiras	o ricardão	boletim metereológico	dança como código
30	procurando o caminho	tartarugas vendes	seguindo as estrelas	olhando para as estrelas	pombo
31	quem enxerga melhor?	os olhos do gato	quem enxerga melhor?	os quatro-olhos	enxergando na obscuridão
32	bibliografia	bibliografia / 1	bibliografia / 2	bibliografia / 3	bibliografia / 4

## ANEXO E- Projeto material de A22 por G. Gallo



## ANEXO F- Projeto textual de A52 por G. Gallo

COMPUTADOR - JACARÉ

O extermínio dos jacarés no Marajó foi causado  
 - Pela cobiça de vender o couro?  
 - Pela fome de comer a carne?

Seu Vicente Silva, enrolando seu "abade", continuou:

- Tinha muito jacaré por aqui, do tamanho desta sala. A gente ia pescar pirarucu, enfiava um jacaré dentro do capim e ia para lá com ele.

Arpoava cada um que tinha cabeça enorme. A gente tinha desses varões que usa na pescaria, ia para a cabeça dele de varão e quando via que ele estava fracassado tirava o arpão, esfaqueava ele e logo chegavam as piranhas, estava grosso delas e devoravam o jacaré e nós ia de novo a pescar...

- Não entendo, vocês matavam jacaré só para matar?

- Só para matar, para extinguir.

O couro não dava nada, a carne idem e a gente nem a comia naquele tempo. Só mais tarde apareceram os que compravam couro de jacaré.

Zé Américo Beltrão, pescador de pirarucu, confirma:

- Quantos jacaré matavam num dia? quantos quisesse. A gente matava jacaré até no terreiro das casas, até centenas. Meu pai tirava dias só para matar jacarés, só para diminuir, que não podiam quase dormir nas canoas. Não aproveitavam nada, nem couro que não tinha valor. A gente matava porque ele agredia a gente na canoa mesmo, viviam boiados por aqui.

O extermínio foi começado como forma de defesa das pescas e do gado: de fato foi uma dizimação violenta. A comercialização do couro e da carne foi o bote final.

COMPUTADOR-JACARÉ

I ( Como é o jacaré tiri-tiri? )

Não pode ser confundido com o jacaré tyrytyri manha, a mãe do terremoto. Este vive só no Marajó, é uma raça especial, com dois rabos.

Será que é verdade?

Os cientistas dizem que não. Por causa duma malformação o jacaré pode ter dois rabos como por ex. o camaleão. (No nosso Museu antigamente tinha um camaleão com três rabos ) porém não representa uma raça especial. Claro que todos os tiri-tiri têm dois rabos, porque o povo chama de tiri-tiri só os que têm dois rabos.

II ( Jacaré mãe do terremoto )

Uma velha lenda referida pelo Stradelli, conta que é o jacaré que sustenta o mundo. Quando, cansado pela posição em que está, procura outra, se mexe, faz tremer o mundo, faz desmoronar a ribanceira, provoca um verdadeiro terremoto.

E' por isso que os índios os chamam Jacaré tyrytyri manha, quer dizer "a mãe do terremoto".

III ( Jacaré têm nome? ou apelido? )

Um, pelo menos tem, é o "Loja"

O nome completo é "Loja de ferragem". Um monstro que não tem tamanho. Mora no lago Arçapão, no Arari.

Disque tem as costas cheias de arpões, tem mais que uma prateleira de loja.

A gente arpoa ele, mas com aquela força estúpida que tem, ele arrebenta o nylon e vai-se embora com um troféu nas costas.

IV A matança dos jacarés no Arari, no começo do século, era um fato comum nas fazendas. Quantos jacarés podiam ser mortos num dia?

"A gente, no verão, ia bater água empurrar os jacacás com a vara para cá e para acolá e eles vinham para o seco. A gente os laçava com a corda de laçar boi. Tinha cada jacaré enorme, que duas ou três pessoas não podiam, que era grande. E com o machado, mas só da frente, batiam com o olho do machado até virar, tinha quinhentos, seiscentos, tinha disconforme jacaré! Só para extinguir: era fera comia, gente"

Assim contava Seu Vicente da Silva de Sta Cruz. Seu Melício do Jenipapo lembrava que na primeira matança em que participou mataram mais de 800.

Benvindo Calandrine de Azevedo, ainda garoto, ouvia o comentário dos pais sobre uma matança de 13.00 jacarés-açu.

V Se você tiver que enfrentar um jacaré, onde é que você fica? na frente? de lado? ou atrás?

Claro que na frente. Na língua tupi, segundo Theodoro Sampaio, Y-echá-caré significa aquele que olha de banda (aliás como as galinhas).

Nas caçadas noturnas, nas lanternagens, o observador descobre uma imagem estranha, dois olhos em vertical: é um olho só, refletido na água.

Em consequência desta sua posição, ele dá o seu bote lateralmente, de forma que a presa, estando de lado fica mais vulnerável.

Apesar de tudo, é recomendável ficar mais longe possível.



"AO ABAIXO-ASSINADO FUGIU EM 15 DO CORRENTE O SEU ESCRAVO DE NOME BERNARDO, PRETO CRIULO, OFICIAL CARPINTEIRO, FALA FINA, PRONÚNCIA BAIXA E UM POUCO NASAL; QUANDO ANDA OLHA MUITO PARA O TERRENO QUE PISA (COMO PORCO), TEM NA FRENTE SUPERIOR DA BÔCA BEM NO MEIO UM DENTE QUEBRADO. JÁ ANDOU FUGIDO EM 1852, E ESTEVE ACOITADO, COMO FORRO, NO DISTRITO DE BARCARENA COM O NOME DE IZIDORO TRINDADE, MAS DESCOBRINDO-SE MUDOU-SE PARA MARAJÓ, PARTES DE MUANÃ, ONDE FOI PRESO POR UMA ESCOLTA QUE O SUBDELEGADO DE BARCARENA MANDOU ATRÁS DELE. E' MUITO MENTIROSO E QUANTO MAIS MENTE MAIS JURA POR DEUS, E POR TODOS OS SANTOS. PROTESTA-SE CONTRA QUE LHE DER COITE E GRATIFIQUE-SE COM VINTE MIL RÉIS, OU GENEROSAMENTE A QUEM O DENUNCIAR OU PRENDER, ENTREGANDO-O A SEU SENHOR, MORADOR NO CACOALINHO (SUBIDO DESTA CIDADE). MANOEL ANTÔNIO DA CUNHA VIDIM."

TREZE DE MAIO, BELÉM, Nº 339, 3 JUNHO 1854.

"O ABAIXO-ASSINADO, TEM PARA VENDER, AUTORIZADO POR D. NATÁLIA MARIA D'OLIVEIRA SERRA, UMA MULATA COM DOIS FILHOS, SENDO UM DE IDADE DE DEZ ANOS, POUCO MAIS OU MENOS, E O OUTRO DE DOIS". (ASS.) BARTHOLOMEU JOSÉ VIEIRA.

TREZE DE MAIO, BELÉM, 1847, P. 12

ALUGUEL

"QUEM TIVER E QUISE ALUGAR OU VENDER, ALGUM PRETO, QUE SEJA ROBUSTO PARA O SERVIÇO, FIÉL E INTELIGENTE, E NÃO SEJA BÊBADO, LADRÃO NEM FUJÃO; DIRIJA-SE À CASA DO TENENTE-CORONEL ANSELMO JOAQUIM DA SILVA, NA RUA DA PAIXÃO CANTO DA TRAVESSA DE S. MATEUS, OU ANUNCIE POR ESTA FOLHA PARA SER PROCURADO, E TRATA-SE DO AJUSTE CASO AGRADE AO COMPRADOR".

TREZE DE MAIO, BELÉM, 1847, P. 12