**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM MUSEOLOGIA**

Tayanne Gama de Souza

**Entre identidades e interatividades:
um estudo de caso d'O Museu do Marajó, Pará, Amazônia**

**São Paulo
2015**

Tayanne Gama de Souza

Entre identidades e interatividades:
um estudo de caso d'O Museu do Marajó, Pará, Amazônia

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interunidades em Museologia da Universidade de São Paulo para obtenção do Título de Mestre em Museologia.

Área de Concentração: Museologia.
Orientador: Prof. Dr. Camilo de Mello Vasconcellos.

Linha de Pesquisa: Teoria e método da gestão patrimonial e dos processos museológicos.

Versão corrigida. A versão original encontra-se na biblioteca do MAE-USP

São Paulo
2015

Nome: Souza, Tayane Gama de.

Título: Entre identidades e interatividades: um estudo de caso d'O Museu do Marajó, Pará, Amazônia.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interunidades em Museologia da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Museologia.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

DEDICATÓRIA

À Clara

AGRADECIMENTOS

Às mulheres marajoara Edith (em memória), Tó, Deth e Zezé, que compartilharam comigo suas vivências, experiências e saberes marajoara.

Aos meus pais Tó e Sô.

Aos amigos amazônidas Gleice Costa, Ingrid Silva, Luiz Alexandre e Wagner Veiga. A contribuição recebida foi essencial.

Aos amigos paulistanos: Marcel Lopes, Márcia Hattori, Luana Antoneto, Margaret Oliveira, pelo apoio afetivo, acadêmico e profissional.

Ao Prof. Dr. Camilo de Mello Vasconcellos, pela orientação, paciência e confiança.

À Profa. Dr. Marília Xavier Cury, que compartilhou de forma inestimável seus conhecimentos.

À equipe d'O Museu do Marajó, pela acolhida e contribuição.

À equipe do Museu Paraense Emílio Goeldi, por permitir meu acesso à documentação.

Ao Padre Giovanni Gallo, pela criação d'O Museu do Marajó.

Agradecimento especial às minhas irmãs Day e Carol, pelo apoio financeiro e como tias infinitamente dedicadas e amorosas.

E, finalmente, à minha filha Clara, que me acompanhou e me inspirou diariamente durante esses dois anos de pesquisa.

RESUMO

As discussões sobre identidades e representações em museus estão em voga desde a década de 1960, quando se objetivava sanar a ausência de comprometimento social das instituições. Na década de 1970, chegava à Ilha de Marajó o padre jesuíta italiano Giovanni Gallo que, com o intuito de desenvolver a região, viu na criação de um museu que representasse a identidade cultural do caboclo marajoara um meio possível de alcançar esse objetivo. Mesmo com as dificuldades de construir um museu em uma região carente de diversas estruturas, O Museu do Marajó foi fundado em parceria com a comunidade e apresentou, já naquela época, o diferencial de uma exposição interativa analógica. Neste contexto é que esta pesquisa busca contribuir para a análise da representação das identidades nos museus concentradas em ferramentas interativas, tendo como estudo de caso O Museu do Marajó. Para isso, foi realizada uma análise da exposição de longa duração do Museu e de como ela foi construída ao longo da história da instituição.

Palavras-chave: O Museu do Marajó, Giovanni Gallo, Representação, Interatividade, Crítica de exposição.

ABSTRACT

Discussions of identities and representations in museums are in vogue since the 1960s, when it aimed to remedy the lack of social commitment of institutions. In the 1970s, he came to the Marajo Island Italian Jesuit priest Giovanni Gallo that, in order to develop the region, saw the creation of a museum that represented the cultural identity of the Caboclo marajoara a possible means of achieving this goal. Even with the difficulties of building a museum in a poor region of several structures, O Museu do Marajó was founded in partnership with the community and presented, even then, the differential analogical interactive exhibition. In this context, this research aims to contribute to the analysis of the representation of identities in museums focused on interactive tools, with the case study The Marajó Museum. For this, we performed an analysis of exhibition and how it was built along the history of the institution.

Key-words: O Museu do Marajó, Giovanni Gallo, Representation, Interactivity, Critical exhibition.

LISTA DE FOTOS

Foto 1: Giovanni Gallo em seus estudos no seminário, década 1950. Acervo O Museu do Marajó.....	6
Foto 2: Vista aérea da Vila de Jenipapo, na década de 1970. Acervo O Museu do Marajó.....	8
Foto 3: Pesca no Mato. Santa Cruz do Arari na década de 1970. Acervo O Museu do Marajó.....	9
Foto 4: Laboratório do Projeto Piranhas década 1970. Acervo O Museu do Marajó.	10
Foto 5: Exposição no Nosso Museu de Santa Cruz do Arari, década de 1970. Acervo O Museu do Marajó.....	12
Foto 6: Bezerro de duas cabeças doado por morador de Santa Cruz do Arari, década de 1970. Acervo O Museu do Marajó.....	12
Foto 7: Fábrica Oleica S/A, década de 1980, antes da construção d'O Museu do Marajó. Acervo O Museu do Marajó	14
Foto 8: Limpeza do espaço da antiga fábrica Oleica S.A., década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.....	14
Foto 9: Carta de solicitação de apoio para reforma e construção d'o Museu do Marajó.....	15
Foto 10: Projeto arquitetônico do Museu do Marajó, elaborado por Giovanni Gallo, em 1986. Acervo O Museu do MARajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014....	16
Foto 11: Lauda 1 do documento de solicitação de apoio para manutenção do Projeto O Museu do Marajó. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.....	18
Foto 12: : Lauda 2 do documento de solicitação de apoio para manutenção do Projeto O Museu do Marajó. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.	19
Foto 13: : Lauda 3 do documento de solicitação de apoio para manutenção do Projeto O Museu do Marajó. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.	20
Foto 14: Vitrine exposta com peça original ao centro, cópia na parte superior e réplica na parte inferior da imagem. Foto: Tayane Gama, 2006.....	21

Foto 15: Vitrine exposta com motivos bordados em ponto-cruz e seus respectivos fragmentos de origem. Foto: Tayane Gama, 2014.....	22
Foto 16: Sepultamento de Giovanni Gallo em 2003. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.	24
Foto 17: Espaço no jardim do Museu em que Giovanni Gallo está sepultado. Foto: Tayane Gama, 2014.....	25
Foto 18: Propaganda para o cortejo Cordão do Galo realizado em 2014. Fonte: ONG Arraial do Pavulagem.	26
Foto 19: Cortejo do Cordão do Galo pelas ruas de Cachoeira do Arari, década de 2010. Foto: Dário Pedrosa, sem data.....	26
Foto 20: Frente d'O Museu o Marajó. Foto: Tayane Gama, 2014.....	29
Foto 21: Em primeiro plano, a estrutura da Casa do Caboclo desmontada para revitalização. Ao fundo, Reserva Técnica. Foto: Tayane Gama, 2014.	29
Foto 22: Casa de Giovanni Gallo, atualmente onde funciona a Biblioteca. Foto: Tayane Gama, 2014.....	30
Foto 23: Espaço no jardim do Museu em que Giovanni Gallo está sepultado. Foto: Tayane Gama, 2014.....	30
Foto 24: Secretaria e Escola de Informática. Foto: Tayane Gama, 2014.	31
Foto 25: Fazendola Ecológica. Foto: Tayane Gama, 2014.....	31
Foto 26: Auditório/Recepção com foto de Giovanni Gallo ao fundo, acima. Foto: Tayane Gama, 2014.....	32
Foto 27: Apresentação do conteúdo da exposição na recepção d'O Museu do Marajó. Foto: Tayane Gama, 2014.....	33
Foto 28: O ser humano como objeto principal da exposição. Foto: Tayane Gama, 2014.....	33
Foto 29: Salão 1 visto da entrada do espaço expositivo. Foto: Tayane Gama, 2014.	36
Foto 30: Vitrine 21 com Urna funerária da cultura marajoara. Foto: Tayane Gama, 2014.....	48
Foto 31: Computador analógico 13. Informações sobre pesquisa arqueológica realizada no município de Cachoeira do Arari. Foto: Tayane Gama, 2014.....	48
Foto 32: Computador analógico 14. Verbetes tupi com tradução para o português. Foto: Tayane Gama, 2014.....	49

Foto 33: Detalhe do Computador analógico 14 com tradução de verbete. Foto: Tayane Gama, 2014.	49
Foto 34: Detalhe do Computador analógico 09: “Como você Imagina uma Pajé Marajoara que Mil anos atrás morava onde agora está Cachoeira do Arari?”. Foto: Tayane Gama, 2014.	50
Foto 35: Fotografia FO08 registrada por Giovanni Gallo década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.	50
Foto 36: Entrada de acesso ao salão 2. Foto: Tayane Gama, 2014.	51
Foto 37: Salão 2 e o espaço sobre escravidão negra. Foto: Tayane Gama, 2014. .	51
Foto 38: A Instalação IN02 apresenta a relação da população com o meio ambiente. Foto: Tayane Gama, 2014.	64
Foto 39: A Instalação IN04 informa sobre pesquisas geológicas realizadas na Amazônia e apresenta amostras de rochas e petróleo. Foto: Tayane Gama, 2014.	64
Foto 40: Documentos históricos referentes à política local são apresentados no Computador analógico CA26. Foto: Tayane Gama, 2014.	65
Foto 41: Peça de avião americano que caiu em Marajó durante a Segunda Guerra Mundial. Foto: Tayane Gama, 2014.	65
Foto 42: Modelos diferenciados de lamparinas contam a história da iluminação. ...	66
Foto 43: Castiçais, velas, porongas e lamparina apresentam a história da iluminação. Foto: Tayane Gama, 2014.	66
Foto 44: Computador analógico CA28 apresenta expressões racistas. Foto: Tayane Gama, 2014.	67
Foto 45: Objetos de castigo de negros no período escravista. Foto: Tayane Gama, 2014.	67
Foto 46: Instalação IN03 apresenta objetos e textos sobre o que a cidade de Cachoeira do Arari possuiu em tempos pretéritos. Foto: Tayane Gama, 2014.	68
Foto 47: Computador analógico CA23 apresenta o que a cidade de Cachoeira do Arari possui na contemporaneidade. Foto: Tayane Gama, 2014.	68
Foto 48: Visão geral do Salão 3. Foto: Tayane Gama, 2014.	69
Foto 49: Espaço do salão dedicado às temáticas Religiosidade e Culinária. Foto: Tayane Gama, 2014.	69
Foto 50: Temática Saúde apresentada em vitrines e computadores analógicos. Concomitantemente, a temática Religiosidade está nos mesmos objetos e textos. Foto: Tayane Gama, 2014.	76

Foto 51: Computador analógico CA33. Informações sobre medicina alternativa. Foto: Tayane Gama, 2014.....	76
Foto 52: Temática Religiosidade representada pelo objeto OB40: “Oratório”. Foto: Tayane Gama, 2014.	77
Foto 53: Vitrine V49 com 38 imagens de santos católicos. Foto: Tayane Gama, 2014.....	77
Foto 54: Temática culinária apresentada pelo Computador analógico CA35: “Nossos pratos”. Foto: Tayane Gama, 2014.	78
Foto 55: Placa PL05 com informações sobre fabricação industrial e caseira do suco do açaí. Foto: Tayane Gama, 2014.....	78
Foto 56: Instalação IN05: “Marajó ontem e hoje”. Representação do cotidiano por meio de objetos antigos e contemporâneos. Foto: Tayane Gama, 2014.....	79
Foto 57: Área central do salão 4. Acesso ao mezanino. Foto: Tayane Gama, 2014.	80
Foto 58: Salão 5. Visão geral. Foto: Tayane Gama, 2014.	81
Foto 59: Salão 4. Atividade Pecuária. Figura do Vaqueiro com esqueleto de cavalo ao fundo. Foto: Tayane Gama, 2014.....	90
Foto 60: Salão 4. Espaço que era destinado ao viveiro de cobras na década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.....	90
Foto 61: Salão 4. Couro de cobra sucuriju morta por pescador. Foto: Tayane Gama, 2014.....	91
Foto 62: Salão 4. Computador analógico CA38: “Os Bichos na gíria brasileira”. Foto: Tayane Gama, 2014.....	91
Foto 63: Salão 5. Computador analógico CA49: “Espécies de aves existentes em	92
Foto 64: Salão 5. Vitrines com animais taxidermizados apresentam a temática Fauna. Foto: Tayane Gama, 2014.	92
Foto 65: Salão 5. Computador analógico CA47: “Os complexos do jacaré”. Foto: Tayane Gama, 2014.....	93
Foto 66: Salão 5. Instalação IN08: “A ameaça da poluição global”. Foto: Tayane Gama, 2014.....	93
Foto 67: Vista Geral do salão 6. Foto: Tayane Gama, 2014.	94
Foto 68: Instalação IN10 apresenta o tipo de pesca artesanal praticada em Marajó.	100

Foto 69: O Computador analógico CA50 apresenta informações sobre a piranha e sua relação com a população local. Foto: Tayane Gama, 2014.	101
Foto 70: Canoa e utensílios utilizados para pesca. Foto: Tayane Gama, 2014.	101
Foto 71: Um pirarucu taxidermizado apresenta a fauna e a pesca. Foto: Tayane Gama, 2014.	102
Foto 72: Partes de embarcações que sofreram naufrágio apresentam a temática Navegação. Foto: Tayane Gama, 2014.	102
Foto 73: Visão geral da instalação IN14. Foto: Tayane Gama, 2014.	105
Foto 74 e Foto 75: instalação IN14 com Computador analógico CA52 e detalhe da placa com informações sobre vaca atolada. Foto: Tayane Gama, 2014.	105
Foto 76: Visão geral do salão. Foto: Tayane Gama, 2014.	106
Foto 77: Computador analógico CA52: “As Lendas Amazônicas”, trata de mitos e lendas. Foto: Tayane Gama, 2014.	112
Foto 78: O Computador analógico CA53 apresenta a relação da fauna com as lendas locais. Foto: Tayane Gama, 2014.	113
Foto 79: Computador analógico CA54. O Bezerra de duas Cabeças trata de assuntos ligados ao mistério. Foto: Tayane Gama, 2014.	113
Foto 80: A instalação IN08 aborda crenças. Foto: Tayane Gama, 2014.	114
Foto 81: Organização do Seção “Açaí” na década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.	115
Foto 82: Instalação IN05 em registro de 2010. Na parte superior da fotografia pode ser observada a presença de um computador do qual pendiam objetos que compunham a instalação. Acervo O Museu do Marajó.	116
Foto 83: Texto sobre o Pelourinho que não está mais exposto no Museu, mas foi encontrado nos levantamentos realizados na documentação acondicionada no Museu Emílio Goeldi. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.	116
Foto 84: Croqui de elaboração de um dos computadores caipiras. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.	123
Foto 85: Croqui de elaboração de um dos computadores caipiras. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.	124
Foto 86: Giovanni Gallo e Otaci Gemaque na construção de um Computador caipira, década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.	125

Foto 87: Caderno de campo da coleta de informações do tema “Tabus” para compor a exposição. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.	125
Foto 88: Caderno de campo com entrevista sobre o tema “Pajelança” para compor a exposição. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.	126
Foto 89 e Foto 90: Apresentação do computador e sua divisão. Foto: Tayane Gama, 2014.	128
Foto 91 e Foto 92: Parte interna 1 – Fóssil de peixe e Parte Interna 2 – Espelho.	128
Foto 93: Parte superior e frontal do computador. Foto: Tayane Gama, 2014.	129
Foto 94: Detalhe da parte superior do computador com o título, acima, e uma ilustração de um teso marajoara, abaixo. Foto: Tayane Gama, 2014.	129
Foto 95 e Foto 96: Informações sobre arqueologia no município de Cachoeira do Arari e detalhe do funcionamento do computador. Foto: Tayane Gama, 2014.	131
Foto 97 e Foto 98: Ilustração da arqueóloga Anna Curtennius Roosevelt e ilustração de vaso de cerâmica arqueológica marajoara. Foto: Tayane Gama, 2007.	131
Foto 99: Vista geral do Computador.	136
Foto 100 e Foto 101: Detalhe da parte externa de uma placa e tradução de um dos verbetes na parte interna. Foto: Tayane Gama, 2014.	136
Foto 102: Parte interna do Computador analógico CA06. Foto: Tayane Gama, 2014.	140
Foto 103 e Foto 104: Visão geral e das duas portas da parte interna, respectivamente, do Computador analógico CA06.	140
Foto 105 e Foto 106: Parte externa e interna do computador, respectivamente.	142
Foto 107: Vista Geral do computador.	143
Foto 108: Parte interna do computador.	143
Foto 109: Instalação 01 com a disposição dos computadores 17 e 18 respectivamente.	144
Foto 110 e Foto 111: Detalhes de uma das faces dos computadores 17 e 18 respectivamente.	144
Foto 112 e Foto 113: Visão geral e funcionamento, respectivamente, do Computador Analógico CA30. Foto: Tayane Gama, 2014.	145
Foto 114: Vista frontal do computador.	148
Foto 115: Parte interna de um dos módulos.	148
Foto 116: Vista geral do computador.	155

Foto 117: Vista geral do computador e sua disposição no salão 4. Foto: Tayane Gama, 2014.....	160
Foto 118: Vista Geral do computador. Foto: Tayane Gama, 2014.....	163
Foto 119: Visão geral do Computador analógico CA57. Foto: Tayane Gama, 2014.	165
Foto 120: Vista Geral do Computador e sua disposição no salão 8.	170
Foto 121: Parte interna do computador com texto e miniatura do personagem da lenda em cerâmica. Foto: Tayane Gama, 2014.	170
Foto 122: Vista Frontal do computador com tampa aberta.	175
Foto 123: Vista Geral do Computador. Foto: Tayane Gama, 2007.....	176
Foto 124: Placa de sustentação do Computador analógico CA60 com texto sobre a interatividade do museu. Foto: Tayane Gama, 2014.	178
Foto 125: Logomarca d'O Museu do Marajó com grafismos decorativos baseados em grafismos da cerâmica arqueológica marajoara.....	181
Foto 126: Computador analógico com grafismos baseados na cerâmica arqueológica. Foto: Tayane Gama, 2014.	182
Foto 127: Computador analógico CA05 com fotografia de uma indígena Yanomami. Ao lado, a fotografia em detalhe. Foto: Tayane Gama, 2014.....	183
Foto 128: Computador analógico CA07 com uma fotografia de indígenas Kayapó com o músico Sting ao meio e outras duas de difícil visualização por conta da má preservação Ao lado, foto em detalhe. Foto: Tayane Gama, 2014.....	184
Foto 129: Computador Analógico CA14 com face com fotografias de indígenas Kayapó. Foto: Tayane Gama, 2014.	184
Foto 130: Anúncios de jornais paraenses do século XIX sobre leilão, aluguel, compra, venda e fuga de escravos negros no estado do Pará. Foto: Tayane Gama, 2014.....	185
Foto 131: FO06. Pesca no mato 02. Homens negros empurrando a canoa durante a pesca. Autor: Giovanni Gallo, Sem data. Acervo O Museu do Marajó.....	186
Foto 132: Informações sobre a presença da igreja católica na Ilha de Marajó, Computador analógico CA01. Foto: Tayane Gama, 2014.	187

LISTA DE PLANTAS BAIXAS

Planta baixa 1: O Museu do Marajó e suas instalações.....	28
Planta baixa 2: Disposição dos salões da exposição de longa duração	35
Planta baixa 3: <i>layout</i> Salão 1	37
Planta baixa 4: <i>Layout</i> Salão 2.....	52
Planta baixa 5: <i>Layout</i> Salão 3.....	70
Planta baixa 6: <i>layout</i> Salão 4	82
Planta Baixa 7: <i>layout</i> Salão 5.....	85
Planta baixa 8: <i>layout</i> Salão 6	95
Planta baixa 9: <i>layout</i> Salão 7	104
Planta baixa 10: <i>layout</i> Salão 8	107

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Organização da exposição no Salão 1	38
Quadro 2: Organização da exposição no Salão 2	53
Quadro 3: Organização da exposição no Salão 3	71
Quadro 4: Organização da exposição no Salão 4	83
Quadro 5: Organização da exposição no Salão 5	86
Quadro 6: Organização da exposição no Salão 6	96
Quadro 7: Organização da exposição no Salão 7	104
Quadro 8: Organização da exposição no Salão 8	108

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 1	6
Giovanni Gallo e o Museu do Marajó: a concepção de uma identidade	6
1.1. Giovanni Gallo e O Marajó: o prelúdio de um museu	6
1.2. O Museu do Marajó e sua criação	13
CAPÍTULO 2	32
A exposição de longa duração.....	32
2.1. Considerações sobre as temáticas.....	114
CAPÍTULO 3	117
A interatividade d'O Museu do Marajó	117
3.1. Interatividade e museus	117
3.2. Os Computadores caipiras d'O Museu do Marajó.....	121
3.3. Considerações sobre a interatividade n'O Museu do Marajó.....	178
CAPÍTULO 4	180
Identidade e representação no contexto d'O Museu do Marajó	180
CONSIDERAÇÕES FINAIS	193
REFERÊNCIAS	196
ANEXO 1	204
ANEXO 2	208

INTRODUÇÃO

O processo de globalização que a sociedade contemporânea vivencia afeta de forma significativa os setores econômico, político, tecnológico, social e cultural. Consequentemente, os demais setores intrinsecamente ligados a esses também se dinamizam e procuram se adequar às mudanças. Nesse contexto, os museus se adaptam e buscam refletir em torno dos conceitos local e global, identidade, alteridade, diferença, tolerância, hibridismo, diversidade, singularidade (ABREU, 2005; CARVALHO, 2012).

Dentre os conceitos citados, o de identidade, especificamente, cultural está em discussão no âmbito dos museus desde a década de 1960. Nesse período, o tema se configurava como meio de preencher as responsabilidades que o museu deveria assumir como transformador social. No entanto, essa função, muitas vezes, era realizada de forma acrítica e as identidades, representadas de forma estática (MENESES, 1993).

No cenário de globalização em vigência, as discussões perpassam a diversidade cultural em detrimento da homogeneização. Nesse sentido, para que as representações das identidades culturais nos museus não se tornem reafirmações hegemônicas, é necessário enxergar tais identidades de forma dinâmica, nas quais o ser humano se fragmenta e se ressignifica de acordo com as transformações da cultura em que está inserido (HALL, 2004; VASCONCELLOS, 2011).

Essas representações refletem as ideologias de diferentes épocas e tornam visíveis diversas linhas de pensamentos teóricos e políticos responsáveis por gerar confrontos e tensões (RECA, 2010). Mas, para que etnocentrismos não se perpetuem, é preciso que os museus trabalhem a representação da diversidade cultural de forma política, pois, segundo Vasconcellos (2011):

não basta mostrar a diversidade cultural nos museus antropológicos. É necessário politizar esta questão e trabalhar no sentido de que é possível que os “diferentes” possam interagir e conviver, condição fundamental se quisermos construir um mundo realmente mais comprometido com a paz e a justiça social (VASCONCELLOS, 2011, p. 710).

Baseado nesse panorama de transformações, esta pesquisa buscou refletir sobre as questões de identidade e representação, tendo como estudo de caso O Museu do Marajó (MDM), um museu concebido na década de 1970 pelo jesuíta

italiano Giovanni Gallo que via na cultura local um meio de desenvolvimento social e que tem como diferencial o fato de ter sido construído em parceria com a comunidade e apresentar uma exposição interativa analógica¹ que representa a identidade cultural da Ilha de Marajó.

As ferramentas interativas estão presentes em museus desde o século XIX, mas com as novas tecnologias da informação ganharam visibilidade em virtude do aumento do seu uso por meio de aparatos multimídia e plataformas digitais que atribuíram ao termo “interatividade” novos sentidos e oferecem novas possibilidades de contato com o patrimônio cultural material e imaterial (MENSCH, 2009).

Considerada por Valente, Cazelli e Alves (2005, p.198) uma forma privilegiada de contribuir para a apreensão e interpretação das informações veiculadas nas exposições as autoras afirmam que:

A interatividade é considerada uma pedagogia não diretiva e deve ser entendida como um conceito ampliado que oferece ao público a oportunidade de experimentar fenômenos e participar nos processos de demonstração ou na aquisição de informações, com o propósito de ampliar seus conhecimentos. Dessa maneira, a “museologia da ideia” recorre a um conjunto de técnicas de comunicação (computadores, vídeos, painéis animados ou robotizados etc.) para tornar as práticas sociais mais atrativas, transmitindo informações aos visitantes e motivando-os. O público atual não se contenta em ler textos ou assistir audiovisuais; ele deseja e anseia participar de forma ativa em experiências nas quais supõe realizar determinadas atividades, tais como responder perguntas e iniciar sequências de encontros interativos. Entretanto, devido às atuais características das sociedades contemporâneas, os museus deverão ultrapassar um obstáculo existente no conceito de interatividade: a ausência da dimensão social em sua concepção atual. Frequentemente, o foco da interatividade concentra-se nas dimensões cognitiva e prática, um reflexo da visão excessivamente otimista da ciência e da técnica (VALENTE, CAZELLI, e ALVES, 2005, p. 198-199).

Com base nessas questões e de acordo com Meneses (2000, p. 94), que afirma a identidade e memória serem ingredientes fundamentais para interação social, é que O Museu do Marajó foi escolhido como estudo de caso desta pesquisa, visto que é um Museu que trata de identidades em um ambiente interativo. Agregase à reflexão sobre identidade e representação, portanto, o estudo da interatividade estabelecida no museu em questão e como ela influencia nas representações do que Gallo propôs expor.

É importante notar que Gallo idealizou O Museu do Marajó em período concomitante às mudanças de paradigmas então em curso na Museologia, como as

¹ A definição de analogia utilizada aqui é a da transmissão da informação sem conversão para

destacadas na Mesa Redonda de Santiago do Chile, em 1972. É quando justamente passa-se a pensar os museus como instrumentos transformadores sociais conforme o contexto específico em que estão inseridos e a deslocar o olhar das coleções para a função social dos museus (GUARNIERI, 1989; AIDAR, 2002).

No Brasil, essa tendência foi seguida por Waldisa Guarnieri, que tem como objeto de estudo o fato museológico, sendo o fato a relação entre o ser humano e o objeto no cenário institucionalizado do museu. Assim, o “objeto é parte de uma realidade a qual o homem também participa e sobre a qual tem poder de agir” (GUARNIERI, 1989, p. 180).

O objeto tratado por Guarnieri não se limita a testemunhos materiais apenas, ela ressalta os testemunhos imateriais e considera as relações sociais que geram esses objetos e, conseqüentemente, a cultura em que essas relações acontecem.

N'O Museu do Marajó a interatividade foi um importante mediador dessas relações. Gallo transformou os aparatos manipulativos, criados e chamados por ele de “computadores caipiras”, em vetores sociais. E é nesse contexto de transformação, mediação e representação que essa pesquisa tem como objetivo geral contribuir para a análise da representação das identidades nos museus concentradas em ferramentas interativas, tendo como estudo de caso O Museu do Marajó. Em específico, os objetivos são: 1) levantar e analisar as identidades presente na exposição d'O Museu do Marajó e 2) discutir sobre interatividade como ferramenta de comunicação no espaço expositivo.

Para a realização da pesquisa e o alcance dos objetivos, foram realizados levantamentos bibliográficos e pesquisa de campo em dois museus. A visita ao primeiro, o Museu Paraense Emílio Goeldi (MPEG), localizado em Belém (PA), foi em busca do acesso à documentação d'O Museu do Marajó e de seu fundador, visto que essa instituição concentra desde 2005 parte desses documentos, fundamentais para a compreensão do processo de idealização e concepção do museu em estudo. O segundo museu a ser visitado foi o próprio O Museu do Marajó, onde foi realizado o levantamento da exposição por meio de planta baixa, registro fotográfico e conversas com membros de sua diretoria.

Os resultados da pesquisa serão apresentados em três capítulos: “Giovanni Gallo e o Museu do Marajó: a concepção de uma identidade”, “A interatividade d'O Museu do Marajó” e “Identidade e Representação no Contexto d'O Museu do Marajó”, além desta “Introdução” e das “Considerações finais”.

O primeiro capítulo está subdividido em quatro tópicos: o inicial traz um breve histórico sobre a chegada de Giovanni Gallo à Ilha de Marajó e a formação do Museu no município de Santa Cruz do Arari; o segundo apresenta O Museu do Marajó e sua construção no município de Cachoeira do Arari; o terceiro apresenta a exposição de longa duração e o quarto se detém em uma breve consideração acerca de todo o conteúdo tratado nos tópicos anteriores.

O segundo capítulo aborda a comunicação da exposição e os módulos interativos analógicos criados por Giovanni Gallo. E o terceiro já faz uma análise detalhada da representação de identidades n'O Museu do Marajó com base na documentação levantada e no estudo da exposição, apresentando os resultados e as impressões obtidas durante a pesquisa.

As “Considerações Finais” trazem um debate sobre o panorama de instauração do Museu e dos resultados alcançados e das diversas possibilidades de pesquisa que O Museu do Marajó suscita sobre estudos de representação, identidade, interatividade, política, desenvolvimento local e outras temáticas ligadas às ciências e sociedade.

Dessa forma, a leitura a seguir busca colaborar com o debate das temáticas propostas, mas que precisam ser investigadas e teorizadas considerando as diferentes contextos culturais presentes por conta da amplitude geográfica do território brasileiro. Falar de um museu localizado no interior de um estado ao Norte do país abre possibilidades para o diálogo sobre como as tendências museais brasileiras devem ser apropriadas pela pesquisa, além de permitir o conhecimento de uma proposta museográfica em uma região limitada das grandes discussões sobre o tema.

CAPÍTULO 1

Giovanni Gallo e o Museu do Marajó: a concepção de uma identidade

1.1. Giovanni Gallo e O Marajó: o prelúdio de um museu

O jesuíta Giovanni Gallo foi um padre italiano, de Turim, nascido em 1927, que começou no sacerdócio ao entrar para o Piccolo Seminário di Giaveno, aos 11 anos de idade, ingressando posteriormente, na Companhia de Jesus, aos 16 anos (Foto 1). Durante sua formação como jesuíta, estudou Filosofia e Teologia na Faculdade de Filosofia, em Gallarate, e na Faculdade de Teologia, em Chieri, em Varese e Turim, respectivamente. Já jesuíta, estudou Sociologia e desenvolveu trabalhos na Itália, em Lecce e Sardenha, na Espanha e na Suíça (GALLO, 1996; BRAGANÇA e AYRES, 2011).

Foto 1: Giovanni Gallo em seus estudos no seminário, década 1950. Acervo O Museu do Marajó

Suas missões no Brasil iniciam-se na década de 1970. O primeiro trabalho em solo brasileiro foi em Salvador, Bahia, onde atuou como professor e em projetos sociais voltados para bairros de prostituição. Manteve-se nessa região até receber a proposta de viajar a outras com o objetivo de conhecer as obras da Companhia de Jesus e definir em qual delas atuaria posteriormente.

Ao término das viagens somente que a Ilha de Marajó foi mencionada como missão; porém, o Padre Provincial que havia indicado Gallo tinha receio da região por ela ser muito precária e também pela ocorrência no local de problemas políticos com o bispo à época empossado no território. Gallo então foi designado para o bairro Floresta, na capital maranhense São Luís, onde ficou aproximadamente um ano e meio e realizou grandes feitos na comunidade (GALLO, 1996).

Com a experiência adquirida pelo trabalho no bairro Floresta, Gallo já estava preparado para missões com níveis de dificuldade mais elevados. Assim, sua jornada na Ilha de Marajó, no estado do Pará, começou em 1973, na Vila de Jenipapo, município de Santa Cruz do Arari (GALLO, 1996).

A Vila de Jenipapo, localizada à margem direita do rio Arari, foi originada a partir de um antigo acampamento que servia de base para os pescadores no período da pesca. Ao chegar na região, Gallo encontrou um cenário demasiadamente carente: não havia abastecimento de água, energia, a alimentação e a comunicação eram precárias. Transitar em Jenipapo era problemático, visto que no período de cheia² as pontes que faziam a ligação entre as palafitas eram escassas, débeis ou ausentes (Foto 2), sendo necessária a locomoção em pequenas canoas (GALLO, 1996; ALMEIDA e SPRANDEL, 2006).

A vila de Jenipapo nasceu num lugar errado, num buraco. Nasceu para ser um acampamento de pesca, uma base provisória durante o verão quando a terra está estorricada [...] durante grande parte do ano, todas as casas ficam isoladas pelas águas: não por acaso Jenipapo é um grande conglomerado de palafitas, que eu carinhosamente chamava de pequena Veneza. (GALLO, 1996, p.187)

² No verão, durante a estação seca, a paisagem é constituída de campos, pastagens naturais, aguadas e tesos ou pequenas elevações. No inverno ou período de cheias, os campos e as pastagens ficam alagados, sendo muitas vezes difícil delimitar rios e igarapés. (ALMEIDA e SPRANDEL, 2006.)

Foto 2: Vista aérea da Vila de Jenipapo, na década de 1970. Acervo O Museu do Marajó.

A primeira missão³ de Gallo na Vila de Jenipapo era organizar uma cooperativa de pesca, por conta de esta ser uma das principais atividades de subsistência local. Gallo se uniu aos pescadores para vivenciar a atividade e constatou que somente a pesca artesanal (pesca do mato), exercida no período de águas baixas em que os peixes ficam aprisionados nos pequenos lagos que se formam (Foto 3), não garantiria o sustento para o ano todo. Assim, buscou aprender com pescadores de municípios costeiros as técnicas de pesca em alto-mar que pudessem ser praticadas também em Jenipapo, no período de águas altas. Mesmo com todos os esforços para adquirir os conhecimentos sobre técnicas de pesca necessários, o projeto não vingou; as informações sobre gestão de cooperativas, tanto por parte de Gallo quanto dos pescadores, não foram suficientes para colocar o projeto em prática (GALLO, 1996).

³ Giovanni Gallo pertencia à Prelazia de Ponta de Pedras cuja sede do município fica distante cerca de 115 km da Vila de Jenipapo.

Foto 3: Pesca no Mato. Santa Cruz do Arari na década de 1970. Acervo O Museu do Marajó.

Enquanto a ideia da cooperativa de pesca ficou suspensa para ser melhor estudada, Gallo buscou ainda nos peixes um meio de desenvolver a comunidade, especificamente na piranha (*Serrasalmus rhombeus serrasalmus*). Como em Marajó a piranha é um peixe que sofre tabus, é repleta de lendas e destituída de valor alimentício, sendo dada aos porcos, Gallo utilizou-se disso para vendê-la como souvenir na Europa. Montou um laboratório (Foto 4) onde taxidermizava os peixes junto com a comunidade e exportou mais de 12.000 exemplares. Com o dinheiro arrecadado, realizou outros projetos a favor do desenvolvimento da comunidade, como a criação de: Associação de Pescadores de Jenipapo, dois centros comunitários, duas igrejas, um trapiche, uma pista de pouso e um cemitério. E dentre esses projetos, o de um museu foi ventilado (GALLO, 1996).

Quando a cooperativa de pesca já podia finalmente ser colocada em prática, a autorização foi negada pelo Prelazia. Esse fato foi o desencadeamento para Gallo pensar a formação de um museu que, como os projetos anteriores, com a parceria da própria comunidade, seria um polo de desenvolvimento regional (GALLO, 1996).

Foto 4: Laboratório do Projeto Piranhas década 1970. Acervo O Museu do Marajó.

Bastante habituado com o Marajó e sempre observador do comportamento da população marajoara, Gallo viu na cultura, que tanto lhe impressionava, um meio de desenvolvimento para a comunidade. Ficava fascinado com as expressões que eram faladas corriqueiramente, a relação com o meio ambiente e a intimidade com o sobrenatural.

Como acreditava que o desenvolvimento nunca esteve no dinheiro, mas no ser humano, sobretudo na educação, procurava um meio com que isso chegasse ao Marajó. Segundo Gallo (1996) promover isso seria difícil, uma vez que naquela época só existiam escolas de Ensino Fundamental na região. Foi então que viu na criação de um museu uma maneira de preservar a história, valorizar a identidade e, ao mesmo tempo, incentivar na comunidade o interesse para o progresso intelectual (GALLO, 1996, p. 192).

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 no ambiente. Para receber visitantes precisa melhorar o aspecto da cidade, criar infraestrutura adequada que, em palavras concretas, seria uma nova e variada oferta de trabalho. (Gallo, 1996, p. 192.)

E assim, em 1973, começava O Nosso Museu de Santa Cruz do Arari, primeiramente instalado no município de Santa Cruz do Arari, atrelado à Associação Civil Obras Sociais da Prelazia de Ponta de Pedras e com instalações no salão paroquial (Foto 5 e Foto 6). O uso de “Nosso” no nome é por Gallo considerar um museu construído para e com a população.

As primeiras peças do acervo foram compostas de um presente doado por Seu Vadico, um amigo e colaborador dos projetos de Gallo. Em uma conversa informal, Seu Vadico colocou um pacote em cima da mesa e disse: “Aqui estão uns negócios que não prestam como o senhor gosta”. Eram fragmentos cerâmicos arqueológicos da cultura marajoara⁴ (GALLO, 1996; BRAGANÇA e AYRES, 2011).

Daí em diante, Gallo se dedicou às pesquisas da cultura arqueológica marajoara e, além da Arqueologia, se debruçou em assuntos de Botânica, Zoologia, Antropologia e outras áreas concernentes à formação de um museu. Com a ajuda da comunidade, o acervo do Museu era aumentado com animais taxidermizados, objetos históricos e arqueológicos, organizados de forma a mostrar as relações intrínsecas do ser humano com seu meio ambiente.

⁴ Cultura desenvolvida pela população que habitou a Ilha de Marajó durante o período pré-colonial (400-1300 A.D.). Dentre outros aspectos culturais, é caracterizada pela cerâmica esteticamente elaborada.

Foto 5: Exposição no Nosso Museu de Santa Cruz do Arari, década de 1970. Acervo O Museu do Marajó.

Foto 6: Bezerro de duas cabeças doado por morador de Santa Cruz do Arari, década de 1970. Acervo O Museu do Marajó.

Durante a formação e atuação do Museu, Gallo teve problemas políticos com a Prelazia, fato que o levou a solicitar a excomunhão⁵ para seus superiores; um pedido mal interpretado que culminou, em outubro de 1981, no seu desligamento da Companhia de Jesus e de sua obrigação como jesuíta. Em dezembro do mesmo ano, o Museu foi desligado da Prelazia de Ponta de Pedras e passou a ser gestado pela Associação O Nosso Museu de Santa Cruz do Arari, fundada por Gallo.

A visibilidade do Museu também gerou discordâncias políticas com o prefeito de Santa Cruz do Arari. Eurípedes Bentes Pamplona Filho, conhecido como Pidizinho, começou a propagar informações contra as atividades do Museu de forma a comprometer a imagem de Gallo e os trabalhos realizados pela instituição, alegando, inclusive, que ela não mais interessava ao município e que era prejudicial, pois comprometia o ar da cidade com os “bichos fedorentos”. Consequentemente, o prefeito conseguiu uma liminar pela mudança da razão social e transferência do museu para o município de Cachoeira do Arari (GALLO, 1996).

1.2. O Museu do Marajó e sua criação

Com a transferência em 1983 do Museu para o município de Cachoeira do Arari, o seu nome é alterado para O Museu do Marajó, com o *slogan* “O Nosso Museu”, e a associação passa a ter a razão social Associação O Museu do Marajó. Essas mudanças foram definidas em assembleia deliberativa responsável também pela decisão de que as novas instalações do Museu seriam no prédio desativado da fábrica Oleica S/A⁶, doado pela prefeitura (Foto 7), e de que o Museu não somente mais abrangeria um município, mas toda a região de Marajó.

A proposta d'O Museu do Marajó se mantinha firme quanto à relação de um museu com a comunidade e para a comunidade; tanto que, para ser colocado em funcionamento, contou com a parceria dela na limpeza da antiga fábrica, na organização de pessoal, na coleta de conteúdo e fabricação de mobiliários do espaço expositivo. Esse processo já colocava em prática a produção intelectual e de geração de renda propostas por Gallo (Foto 8).

⁵ É o afastamento temporário da vida religiosa concedido pelo legítimo superior, com dispensa das obrigações incompatíveis com a nova situação. O superior religioso só pode concedê-lo por 3 anos; a prorrogação deste prazo compete à Santa Sé ou, se se tratar de instituto diocesano, ao bispo local.

⁶ Projeto da Superintendência do Desenvolvimento da Amazônia (Sudam), era uma fábrica de extração de óleo vegetal (andiroba e ucuúba), com falência decretada na década de 1960.

Foto 7: Fábrica Oleica S/A, década de 1980, antes da construção d'O Museu do Marajó. Acervo O Museu do Marajó .

Foto 8: Limpeza do espaço da antiga fábrica Oleica S.A., década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.

Além da comunidade, Gallo também buscou parceria de instituições governamentais, como solicitar à Secretaria de Desportos, Cultura e Turismo patrocínio para a execução do projeto arquitetônico, pensado e elaborado por ele (Foto 9 e Foto 10).

Foto 9: Carta de solicitação de apoio para reforma e construção d'o Museu do Marajó
Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

Foto 10: Projeto arquitetônico do Museu do Marajó, elaborado por Giovanni Gallo, em 1986. Acervo O Museu do MARajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

Em 1984, O Museu do Marajó foi aberto informalmente, ocupando apenas 25% do espaço disponível para exposição. Após passar por melhorias na estrutura, foi inaugurado oficialmente em 1987, com o diferencial de apresentar o caboclo⁷ marajoara de forma interativa:

A ideia básica é apresentar não o objeto e sim o homem que está atrás do objeto: daqui se explica a declaração de que o homem é a nossa peça mais importante. Em outras palavras, o nosso Museu começa onde os outros terminam. Uma afirmação bastante hermética que, porém, será de uma evidência cristalina, com poucas linhas de explicação. (GALLO, 1996, p. 260.)

Ainda sobre a interatividade da exposição:

A técnica de comunicação parte da ideia de que o brasileiro tem os olhos na ponta dos dedos: sempre deve mexer nas coisas que observa. Em lugar de coibi-lo, achei mais interessante incentivá-lo a seguir este estilo nacional. Em miúdos, o Museu é um grande brinquedo (GALLO, 1996, p. 260).

Com o Museu em funcionamento, Gallo elaborava projetos voltados para o desenvolvimento local. No entanto, a tarefa de colocar os projetos em prática e fazer a manutenção do museu perpassava por graus diferentes de dificuldades.

O documento de 1991, enviado por Gallo às entidades e aos amigos informando das dificuldades do Museu solicita apoio para dar continuidade ao projeto O Museu do Marajó (Foto 11, a Foto 12 e a Foto 13). No documento, é possível perceber que, embora alguns dos projetos fossem atendidos, as dificuldades iam de problemas básicos administrativos à infraestrutura municipal, como a não conclusão da estrada de acesso do porto de Camará à Cachoeira do Arari⁸ e o não funcionamento da pista de pouso da cidade.

⁷ O termo caboclo apresentado nessa dissertação se baseia nos estudos de Rodrigues (2006, p.128) que considera o caboclo amazônico uma categoria relacional, intersticial e mediadora entre o dentro e o fora. Ressalta-se que os estudos sobre a definição do termo caboclo amazônico apresentam uma complexidade para designar e definir o termo conforme aponta CASTRO (2013).

⁸ No documento, estava em construção a estrada PA 154, que faz a ligação do Porto de Camará, localizado no município de Salvaterra, à Cachoeira do Arari. Até o final da década de 1990 o acesso ao Museu era realizado principalmente por meio hidroviário.

Foto 11: Lauda 1 do documento de solicitação de apoio para manutenção do Projeto O Museu do Marajó. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

Foto 12: : Lauda 2 do documento de solicitação de apoio para manutenção do Projeto O Museu do Marajó. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

Foto 13: : Lauda 3 do documento de solicitação de apoio para manutenção do Projeto O Museu do Marajó. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

Desde a inauguração, foram vários os projetos sociais elaborados. Apesar de nem todos serem realizados, cumpriu-se a proposta de envolvimento da comunidade no processo, pois ela participou de atividades educativas e profissionalizantes como: a produção artesanal; bordado e costura; aulas de música e informática, dentre outras. Todas na intenção de gerar renda, conhecimento e valorização da identidade do caboclo marajora.

Sobre a produção de artesanato e bordado, a arqueologia marajoara foi a base. Cópias e réplicas dos artefatos da cultura arqueológica marajoara eram fabricadas e vendidas (Foto 14). Além disso, os motivos ornamentais dos artefatos eram copiados e bordados, tudo de forma a valorizar e valorar a cultura local. Para o bordado, Gallo inclusive publicou em 1990 *Os motivos ornamentais da cerâmica marajoara*, livro com motivos extraídos da cerâmica arqueológica prontos para serem reproduzidos em bordados ponto-cruz (Foto 15).

Foto 14: Vitrine exposta com peça original ao centro, cópia na parte superior e réplica na parte inferior da imagem. Foto: Tayane Gama, 2006.

Foto 15: Vitrine exposta com motivos bordados em ponto-cruz e seus respectivos fragmentos de origem. Foto: Tayane Gama, 2014.

Em sua autobiografia *O homem que implodiu*, Gallo apresenta um capítulo dedicado à idealização, ao objetivo e à satisfação de ter criado O Museu do Marajó. Dentre uma e outra explicação e apresentação da exposição, ele deixa claro como pensava na função social do Museu e como esse podia atingir quem o visitava:

Antes de sair, uma sabatina para avaliar o proveito realizado na visita, a pergunta com a resposta oculta: *tinga* quer dizer pequeno, mergulhador ou branco? O que é a *caijara* para o índio, o marajoara e o paulista? *Piracuí* é um bicho, uma planta ou uma comida? [...] como qualquer museu moderno que se respeite, O Museu do Marajó dá ênfase à atividade comunitária. Temos a casa do artesanato, com o trabalho das bordadeiras que reproduzem os motivos arqueológicos: eram oitenta e das que assim ganhavam o peixe de cada dia. Atividade agora encalhada por falta de capital de giro, porque a artesã recebe na hora, mas o produto é comercializado devagarinho. A escola-oficina, a Fazendola Ecológica, construída com a ajuda dos fazendeiros, quer dizer uma maloca sobre a qual estou curtindo o projeto de transformá-la numa escola alternativa, com arte, teatro e folclore: por enquanto se reduz a atividades embrionárias, sempre falta recursos (GALLO, 1996, p. 265).

Na construção d'O Museu do Marajó realizada juntamente com os projetos sociais desenvolvidos para e pela população fica evidente a perspectiva da Nova Museologia como pensamento norteador. Todavia, nos documentos analisados e levantados durante a pesquisa não foi encontrado nenhum que explicitasse essa aproximação.

Por conta desse feito para contribuir com a comunidade por meio de um museu, Gallo procurou reconhecimento profissional e se tornou museólogo (de

acordo com a lei n. 7.287, de 18 de dezembro de 1984, que dispõe a respeito da regulamentação da profissão de museólogo para aquelas pessoas que atuam em mais de cinco museus, artigo regido pelo decreto n. 91.775 de 15 de outubro de 1985), foi aceito no COREM-Norte (Conselho Regional de Museologia) em de 1987 com o registro n. 20, certificando e validando os trabalhos perante o conselho de Museologia do país (COSTA, 2014).

A pesquisa mostrou que Gallo sempre esteve em busca de aprimoramento e reconhecimento d'O Museu do Marajó para que fosse possível mantê-lo funcionando. No Anexo 1 é apresentado o relato que Gallo faz da experiência de gestar o Museu idealizado por ele. O documento é da década de 1990 e estava dirigido ao Jornal Liberal, jornal de circulação no estado do Pará. No Anexo 2 é apresentado um Ofício circular para o curso Concepção, planejamento e montagem de exposição: *workshop* de museografia de exposição oferecido pelo Museu do Homem do Nordeste e ministrado pela Prof. Dra. Marília Xavier Cury, em 1998. Embora o documento não comprove a participação, evidencia o contato e a comunicação com outras instituições.

Depois que saiu da Companhia de Jesus, Gallo manteve o Museu com contribuições arrecadadas pelos parceiros que apoiaram a idealização e o funcionamento do Museu, além do auxílio de um salário mínimo concedido pela prefeitura de Cachoeira do Arari como ajuda para a manutenção da instituição. Para seu sustento, Gallo trabalhava com as suas publicações e o salário recebido nos cargos públicos assumidos como Correspondente Literário, Secretário Municipal de Cultura, Esporte e Turismo da cidade e Professor de Inglês para crianças de 5ª a 8ª série na Escola Municipal Adaltino Paraense (COSTA, 2014).

Durante o trabalho d'O Museu do Marajó, Gallo publicou diversos artigos nos jornais estaduais e um na revista *Ciência em Museus* (1989), sob o título "O Museu do Marajó". Nesse artigo, ele apresenta o Museu, suas ideias de exposição e as dificuldades de gestão. Além dos artigos, ganhou prêmios de fotografias e publicou três livros: *Os motivos ornamentais da cerâmica marajoara* (1990); *O homem que implodiu* (1996) e *A ditadura das águas* (1997).

A atuação de Gallo n'O Museu do Marajó foi constante até seus últimos dias. Teve a saúde afetada após ser atropelado por uma bicicleta nas proximidades do Museu, acidente que lhe causou dificuldade de locomoção que, posteriormente,

acabou por se tornar um logotipo⁹. Gallo faleceu em março de 2003 de complicações causadas por uma úlcera perfurada. Seu sepultamento foi realizado no jardim do museu (Foto 16 e Foto 17). Após o falecimento, O Museu do Marajó passou a ter na sua entrada, além do nome “O Museu do Marajó” e o *slogan* “O Nosso Museu”, o nome “Pe. Giovanni Gallo.”¹⁰

Foto 16: Sepultamento de Giovanni Gallo em 2003. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

⁹ O logotipo consistia em uma ilustração de um galo com uma muleta. O registro deste fato foi feito em 2007, durante a minha participação no projeto de construção da reserva técnica do Museu; porém, nesta pesquisa, não pude localizar a imagem correspondente.

¹⁰ Durante a pesquisa não foi encontrada nenhuma documentação que especifique a data da inserção do nome de Gallo na fachada do Museu.

Foto 17: Espaço no jardim do Museu em que Giovanni Gallo está sepultado. Foto: Tayane Gama, 2014.

O Museu do Marajó continua sendo gestado por membros da Associação Amigos do Museu do Marajó, que se dividem em duas chapas concorrentes à direção a cada quatro anos. Fazem parte da associação aproximadamente 400 pessoas que contribuem com valor simbólico para manter o Museu; mas a inadimplência e os conflitos internos dos associados têm impedido que novos projetos possam ser realizados.

Dos projetos para a comunidade pensados por Gallo, apenas a escola de música está em vigor. Entretanto, atividades lúdicas são desenvolvidas em sua memória, como o Cordão do Gallo, um cortejo musical realizado no mês de janeiro nas vésperas dos festejos de São Sebastião, padroeiro da cidade (Foto 18 e Foto 19).

Foto 18: Propaganda para o cortejo Cordão do Galo realizado em 2014. Fonte: ONG Arraial do Pavulagem.

Foto 19: Cortejo do Cordão do Galo pelas ruas de Cachoeira do Arari, década de 2010. Foto: Dário Pedrosa, sem data.

Com Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas de natureza cultural do Ministério da cultura sob o número 15.000222/84-11, o trabalho iniciado e desenvolvido por Gallo ainda permanece com o mesmo objetivo: atender os 250.000 habitantes¹¹ para o desenvolvimento da Ilha de Marajó.

Para quem pretende visitar o Museu partindo da capital paraense, Belém, distante 72 km, o acesso pode ser: direto ao porto de Cachoeira do Arari, em embarcações ou balsas (quando com veículos) com duração de aproximadamente 8 horas; ou via porto de Camará, em Salvaterra, em navios ou balsas (quando com veículos) com duração de aproximadamente 5 horas, de onde continua-se a viagem em um percurso de 80 km pela PA 154 até Cachoeira do Arari.

Dos projetos de instalações elaborados por Gallo, o Museu possui hoje na parte interna do prédio um espaço expositivo; um auditório; uma sala de aula; um jardim com espécies de flora identificadas; uma reserva técnica; banheiros para visitantes; um atelier de cerâmica – destinado a cursos de confecção de réplicas e cópias da cerâmica arqueológica marajoara –; uma loja para venda de souvenir; uma palafita denominada Casa do Caboclo que remonta à moradia do caboclo ribeirinho marajoara – até o momento da pesquisa a casa tinha sido desmontada para ser revitalizada –; a casa de Giovanni Gallo, onde atualmente funciona uma biblioteca, e o seu sepultamento. Na parte externa da antiga fábrica, há um anexo onde funciona a secretaria, uma escola de informática e um atelier de costura e uma marcenaria. Além desses espaços, há a Fazendola Ecológica, projeto elaborado em 1993 para ser a escola alternativa de música, teatro, folclore, que também funciona como espaço de abrigo para receber pesquisadores ou outros grupos de visitantes. A planta baixa e fotos a seguir apresentam os espaços (Planta baixa 1 e Foto 20 a Foto 25).

¹¹ IBGE, 2000

Planta baixa 1: O Museu do Marajó e suas instalações

LEGENDA

- 1 – Recepção/Auditório
- 2 – Exposição
- 3 – Sala de aula
- 4 – Biblioteca/Casa do Gallo
- 5 – Casa do Caboclo Marajoara
- 6 – Sepultamento de Gallo
- 7- Reserva Técnica
- 8 – Banheiros
- 9 – Almoxarifado
- 10 – Loja
- 11 – Casa do Artesão
- 12 – Secretaria/Escola
- 13 – Oficina Marcenaria
- 14 – Fazendola Ecológica
- PÇ – Poço
- CA – Caixa d'água

Foto 20: Frente d'O Museu o Marajó. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 21: Em primeiro plano, a estrutura da Casa do Caboclo desmontada para revitalização. Ao fundo, Reserva Técnica. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 22: Casa de Giovanni Gallo, atualmente onde funciona a Biblioteca. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 23: Espaço no jardim do Museu em que Giovanni Gallo está sepultado. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 24: Secretaria e Escola de Informática. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 25: Fazendola Ecológica. Foto: Tayane Gama, 2014.

CAPÍTULO 2

A exposição de longa duração

Para conhecer a exposição de longa duração d'O Museu do Marajó, o visitante acessa primeiramente o auditório do Museu, um espaço onde também se localiza a recepção e se faz pagamento de R\$ 2,00¹² para visitar a exposição. No geral, não há educadores nem acolhimento, também não há seguranças. Eventualmente, quando há grupos maiores, um dos membros da diretoria faz o papel de educador e explica a exposição apresentando a história de Giovanni Gallo e a proposta interativa d'O Museu do Marajó.

O Museu tem apenas uma exposição de longa duração¹³, que, mesmo sofrendo alterações de *layouts* e de organização de objetos ao longo dos anos, manteve a mesma proposta e o objetivo de representar a identidade e cultura cabocla marajoara.

A exposição não possui título nem ficha técnica e se inicia no auditório, onde informações sobre o Museu e a Ilha de Marajó são apresentadas por meio de *banners* dispostos nas paredes e três módulos que apresentam o principal objeto a ser exibido na exposição: “o ser humano”; e que também convidam o visitante à interatividade d'O Museu: “O museu do Marajó não pode ser interativo somente na concepção e na visita, Deve sê-lo também na montagem. Então, amigo visitante, Colabore com a sua ajuda financeira, com as suas pesquisas” (Foto 26 a Foto 28).

Foto 26: Auditório/Recepção com foto de Giovanni Gallo ao fundo, acima. Foto: Tayane Gama, 2014.

¹² Valor cobrado em outubro de 2014.

¹³ Até 2011 o Museu tinha uma exposição itinerante que funcionava desde a década de 1990.

Foto 27: Apresentação do conteúdo da exposição na recepção d'O Museu do Marajó. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 28: O ser humano como objeto principal da exposição. Foto: Tayane Gama, 2014.

Ao entrar na exposição, o visitante poderá percorrer oito salões que apresentam temáticas sobre Arqueologia, História, Etnografia, Biologia e Cotidiano da Ilha de Marajó. Os temas são apresentados a partir do modo de vida caboclo marajoara. A Planta baixa 2 mostra a divisão dos salões no espaço expositivo do Museu.

A apresentação do conteúdo é realizada em diferentes suportes: modelos variados de vitrines, suportes interativos – também de modelos variados –, painéis, pinturas, placas, pôsters, fotografias e objetos dispostos isoladamente estão expostos ao longo dos salões, fixados ou pintados nas paredes ou ainda presos à treliça da cobertura (o prédio não possui forro). A comunicação visual da exposição apresenta um padrão de cores e desenhos baseados nos motivos dos grafismos arqueológicos marajora com predominância do preto, branco e vermelho, inclusive na construção dos textos.

A apresentação dos salões¹⁴, assim como dos elementos que os compõem, é elencada de acordo com a planta baixa dos espaços expositivos e o quadro descritivo relacionado. Ressalta-se que os “computadores caipiras” serão identificados como computadores analógicos para evidenciar a diferenciação entre analógico e digital. No segundo capítulo, mais informações detalhadas sobre esses aparatos serão apresentadas quando a questão interatividade for discutida.

Segundo Gallo (1996) O Museu do Marajó até 1996 não teve seu acervo inventariado. Esse trabalho foi realizado em 2005 por pesquisadores e estudantes do Museu Emílio Goeldi e da Universidade Federal do Pará que, em um trabalho de mutirão para revitalização da exposição, identificaram todos os objetos da exposição, inclusive os utilizados como recursos expográficos¹⁵. Essa organização é a utilizada atualmente. Dessa forma, a descrição dos objetos se baseou no que O Museu do Marajó considera como acervo e no modelo elaborado por Sardinha (2014) para descrever as exposições dos museus de Rio Branco, estado do Acre.

¹⁴ A sequência de apresentação dos salões seguiu o trajeto feito no momento desta pesquisa.

¹⁵ Durante a pesquisa de campo, não foi possível ter acesso a esse inventário; porém, Oliveira (2012), em sua dissertação *Curandeiros e pajés numa leitura Museológica: O Museu do Marajó* Pe. Giovanni Gallo – PA, apresenta o inventário como anexo.

Salão 1 – Arqueologia

O primeiro salão é dedicado à arqueologia da Ilha de Marajó e trata de temas ligados à origem da ocupação humana, à língua indígena e ao modo de vida pretérito. É composto por 43 vitrines com objetos arqueológicos, 12 computadores analógicos, 2 quadros, 13 fotografias e 1 pintura (Foto 29).

Foto 29: Salão 1 visto da entrada do espaço expositivo. Foto: Tayane Gama, 2014.

Planta baixa 3: layout Salão 1

Legenda

Computador analógico - CA04- Texto sobre Língua Indígena e cultura marajoara
Computador analógico - CA05- Textos e Imagens sobre Arqueologia da Ilha de Marajó
Computador analógico - CA06- Texto, 1 estatueta de cerâmica arqueológica marajoara, uma boneca de madeira (maytrioska) e um material lítico.
Computador analógico - CA07- Textos e Imagens sobre Língua Indígena
Computador analógico - CA08- Textos sobre pesquisa arqueológica na Ilha de Marajó
Computador analógico - CA09- Textos e Imagens sobre pesquisa arqueológica na Ilha de Marajó
Computador analógico - CA10- Textos, imagens e mapas sobre modo de vida indígena
Computador analógico - CA11- Textos e Imagens sobre Arqueologia da Ilha de Marajó
Computador analógico - CA12- Textos sobre Língua Indígena
Computador analógico - CA13- Textos e Imagens sobre Arqueologia da Ilha de Marajó
Computador analógico - CA14- Textos sobre Língua Indígena
Fotografia- FO01- Fotografia Projeto Piranha
Fotografia- FO02- Fotografia Pesca no Mato
Fotografia- FO03- Fotografia Merino Marajoara
Fotografia- FO04- Fotografia Paróquia na Vila de Jenipapo
Fotografia- FO05- Fotografia Estivas na Vila de Jenipapo
Fotografia- FO06- Fotografia Pesca no Mato 2
Fotografia- FO07- Fotografia Caminhonete nos campos de Marajó
Fotografia- FO08- Fotografia Barraca de vendas
Fotografia- FO09- Fotografia Pesca
Fotografia- FO10- Fotografia Pesca
Fotografia- FO11- Fotografia Caboclo
Fotografia- FO12- Fotografia Cheia
Fotografia- FO13- Fotografia Estivas
Pintura em parede- PI01- Croqui de uma moradia indígena pretérita e fases arqueológicas
Quadro- QU01- Mapa Amazônia Solos
Quadro- QU02- Mapa Amazônia Hidrografia
Vitrine- V01- 19 objetos de cerâmica arqueológica (fragmentos de urnas, vasilhas e miniaturas de vasos)
Vitrine- V02- 34 objetos de cerâmica (fragmentos de urna, apêndices, estatuetas e vasilhas)
Vitrine- V03- 8 objetos de cerâmica (fragmentos de urna e pratos)
Vitrine- V04- 1 objeto de cerâmica (urna funerária)
Vitrine- V05- 11 objetos de cerâmica (fragmentos de urnas e pratos)
Vitrine- V06- 6 objetos de cerâmica (vasilhas e fragmentos de pratos)
Vitrine- V07- 24 objetos de cerâmica (fusos, apêndices e apliques)
Vitrine- V08- 39 objetos de Cerâmica Arqueológica Marajora (Fusos, Apêndices e Apliques)
Vitrine- V09- Cédulas e moedas antigas
Vitrine- V10- 1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)
Vitrine- V11- 2 objetos de cerâmica (urnas funerárias com bordas fragmentadas)
Vitrine- V12- 1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)

Vitrine- V13- 1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)
Vitrine- V14- 2 objetos de cerâmica (urnas funerárias com bordas fragmentadas)
Vitrine- V15- 1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)
Vitrine- V16- 1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)
Vitrine- V17- 3 objetos de cerâmica (1 prato fragmentado e 2 vasilhames inteiros)
Vitrine- V18- Cópias de cerâmica arqueológica marajoara (2 pratos e 5 vasilhames).
Vitrine- V19- 15 objetos de cerâmica (fragmentos de urnas com motivos antropomorfos)
Vitrine- V20- 33 objetos de cerâmica (fragmentos de apliques, bordas, estatuetas, bancos e vasilhas, miniaturas de vasilhas, inaladores e cachimbos).
Vitrine- V21- 1 objeto de cerâmica (urna funerária)
Vitrine- V22- 19 objetos (5 cópias de tanga marajoara e 14 elementos utilizados para sua fabricação).
Vitrine- V23- 19 objetos de cerâmica (8 tangas inteiras e 11 fragmentos) e 12 placas com textos informativos
Vitrine- V24- 11 objetos de cerâmica (cópias de tangas tarajoara)
Vitrine- V25- 18 objetos de cerâmica (cópias de tangas marajoara)
Vitrine- V26- 5 objetos de cerâmica (cópias de 3 pratos e 2 bancos de cerâmica arqueológico marajoara)
Vitrine- V27- 21 objetos de cerâmica (fragmentos com motivos antropomorfos e zoomorfos) e 1 placa com texto informativo
Vitrine- V28- 3 objetos de cerâmica (baquinhos) e 1 folha de palmeira seca
Vitrine- V29- 1 objeto de cerâmica (urna funerária)
Vitrine- V30- 2 objetos de cerâmica arqueológica (1 urna funerária com borda fragmentada e 1 vasilha)
Vitrine- V31- 1 Urna de Cerâmica Arqueológica Marajoara
Vitrine- V32- 1 objeto de cerâmica (urna funerária)
Vitrine- V33- 2 objetos de cerâmica arqueológica (1 urna funerária com borda fragmentada e 1 vasilha)
Vitrine- V34- 1 objeto de cerâmica (urna funerária)
Vitrine- V35- 2 objetos (material lítico pré-colonial).
Vitrine- V36- 5 objetos de cerâmica (vasilhames)
Vitrine- V37- 4 objetos de cerâmica Arqueológica Marajoara (1 vasilha, 2 pratos e 1 fragmento com motivo antropomorfo).
Vitrine- V38- 4 objetos de cerâmica Arqueológica Marajoara (1 fragmento de banco e 3 urnas erodidas e/ou fragmentadas).
Vitrine- V39- 3 objetosde cerâmica (1 urna erodidas e 2 fragmentos possivelmente de urnas).
Vitrine- V40- 35 objetos líticos (lâminas de machado e afiadores)
Vitrine- V41- 4 objetos de cerâmica (2 pratos e duas vasilhas pequenas erodidas)
Vitrine- V42- 8 objetos de cerâmica (fragmentos de bancos e vasilhames)
Vitrine- V43- 9 objetos de cerâmica (fragmentos de vasilhas), 10 pedaços de tecidos ponto-de-cruz e texto explicativo

Quadro 1: Organização da exposição no Salão 1

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Pesquisa Arqueológica	Computador analógico	CA05	Textos e Imagens	Como viviam os índios do Marajó?	Bom
	Computador analógico	CA06	Texto, 1 estatueta de cerâmica arqueológica marajoara, uma boneca de madeira (maytrioska) e um material lítico.	A menina índia do marajó e a mocinha da Rússia. Apesar da distância de milhares de quilômetros e a diferença de séculos, têm uma coisa em comum: o quê?	Bom
	Computador analógico	CA08	Textos	Os Estilos da Cerâmica Marajoara nas Cinco Fases de Ocupação pelos Índios	Ruim: mecanismo com defeito
	Computador analógico	CA09	Textos e Imagens	É verdade que não existe O índio brasileiro? A pronúncia da língua dos índios é difícil? Os últimos índios do Marajó eram Aruã: por que nos deixaram palavras Tupi? Como você Imagina uma Pajé Marajoara que Mil anos atrás morava onde agora está Cachoeira do Arari? Os índios marajoara, querendo fazer o retrato de uma mulher, fizeram assim, enfeitando esta urna funerária. Uma grande urna funerária, representando uma figura feminina. Agachada provavelmente continha os restos de um homem importante.	Bom
	Computador analógico	CA11	Textos e Imagens	Computador de onde vieram os índios?	Ruim: mecanismo com defeito
	Computador analógico	CA13	Textos e Imagens	O Museu Do Marajó e O Projeto Arqueological Research On Marajó Island	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Pesquisa Arqueológica	Vitrine	V01	19 objetos de cerâmica arqueológica (fragmentos de urnas, vasilhas e miniaturas de vasos)	-	Bom
	Vitrine	V02	34 objetos de cerâmica (fragmentos de urna, apêndices, estatuetas e vasilhas)	-	Bom
	Vitrine	V03	8 objetos de cerâmica (fragmentos de urna e pratos)	-	Bom
	Vitrine	V04	1 objeto de cerâmica (urna funerária)	-	Bom
	Vitrine	V05	11 objetos de cerâmica (fragmentos de urnas e pratos)	-	Bom
	Vitrine	V06	6 objetos de cerâmica (vasilhas e fragmentos de pratos)	-	Bom
	Vitrine	V07	24 objetos de cerâmica (fusos, apêndices e apliques)	-	Bom
	Vitrine	V08	39 objetos de Cerâmica Arqueológica Marajora (Fusos, Apêndices e Apliques)	E Muito Mais: Além de urnas, pratos alguidares, banquinhos, vasilhas de todo tipo, os Marajoaras pasavam as horas de folga inventando objeto de utilidade e de lazes. Aqui podemos ver os fusos (peças cilíndricas ou ovóides com perfuração longitudinal para passar o haste),batoques para enfeitas as orelha de moças, como confirma a ecoração de urnas, mais algum objetos que pode aceitar várias interpretações.	Bom
	Vitrine	V09	Cédulas e moedas antigas	-	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Pesquisa Arqueológica	Vitrine	V10	1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)	-	Bom
	Vitrine	V11	2 objetos de cerâmica (urnas funerárias com bordas fragmentadas)	-	Bom
	Vitrine	V12	1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)	-	Bom
	Vitrine	V13	1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)	-	Bom
	Vitrine	V14	2 objetos de cerâmica (urnas funerárias com bordas fragmentadas)	-	Bom
	Vitrine	V15	1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)	-	Bom
	Vitrine	V16	1 objeto de cerâmica (urna funerária com borda fragmentada)	-	Bom
	Vitrine	V17	3 objetos de cerâmica (1 prato fragmentado e 2 vasilhames inteiros)	-	Bom
	Vitrine	V18	Cópias de cerâmica arqueológica marajoara (2 pratos e 5 vasilhames)	-	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Pesquisa Arqueológica	Vitrine	V19	15 objetos de cerâmica (fragmentos de urnas com motivos antropomorfos)	-	Bom
	Vitrine	V20	33 objetos de cerâmica (fragmentos de apliques, bordas, estatuetas, bancos e basilhas; miniaturas de vasilhas; inaladores e cachimbos)	-	Bom
	Vitrine	V21	1 objeto de cerâmica (urna funerária)	A Igaçaba é a peça mais característica da arqueologia marajoara; A palavra tupi igaçaba, yg-açaba significa o transporte d'água, o pote, o cântaro, a urna; Dentro da igaçaba se encontra outro pote com os restos mortais e apetrechos do defunto; Os caboclos acreditam que os índios cortavam os mortos: Não! Esta é uma sepultura secundária	Bom
Pesquisa Arqueológica	Vitrine	V22	19 objetos (5 cópias de tanga marajoara e 14 elementos utilizados para sua fabricação)	A Tanga não podia servir para provar que a mulher era moça: é uma teoria bastante estranha e difícil, ainda mais: Como explicar o fato que se encontram tangas com dimensões próprias da idade de 6 a 7 anos? Uma explicação do tamanho reduzido existe: Poderia ser brinquedo de mocinha, assim como o machado era brinquedo de menino! Porém a dúvida sobre a menina moça continua. Óxido de ferro; Engobo amarelo; Sumo da casca de cumate; Sumo da casca de jutaí; Engobo branco: argila branca líquida; Sumo da casca de jutairana; Caimbé; Taboca, Argila da beira do rio; Pincéis de cerdas da crina de cavalo e pelo de carneiro; Jutaicica, Cariepe; Carço de inajá.	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Pesquisa Arqueológica	Vitrine	V23	19 objetos de cerâmica (8 tangas inteiras e 11 fragmentos) e 12 placas com textos informativos	Tanga; História; Finalidade; Os índios marajoara não conheciam a escrita consequentemente não deixaram nenhuma informação a respeito das tangas. Então a única coisa que a gente pode fazer agora é arriscar suposições e hipóteses e tentar adivinhar interpretando os poucos elementos que estão a nossa disposição com a convicção de que estas nossas suposições podem evoluir.	Bom
	Vitrine	V24	11 objetos de cerâmica (cópias de tangas marajoara)	-	Bom
	Vitrine	V25	18 objetos de cerâmica (cópias de tangas marajoara)	-	Bom
	Vitrine	V26	5 objetos de cerâmica (cópias de 3 pratos e 2 bancos de cerâmica arqueológica marajoara)	-	Bom
	Vitrine	V27	21 objetos de cerâmica (fragmentos com motivos antropomorfos e zoomorfos) e 1 placa com texto informativo	Caretas:	Bom
	Vitrine	V28	3 objetos de cerâmica (baquinhos) e 1 folha de palmeira seca	-	Bom
	Vitrine	V29	1 objeto de cerâmica (urna funerária)	-	Bom
	Vitrine	V30	2 objetos de cerâmica arqueológica (1 urna funerária com borda fragmentada e 1 vasilha)	-	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Pesquisa Arqueológica	Vitrine	V31	1 Urna de Cerâmica Arqueológica Marajoara	-	Bom
	Vitrine	V32	1 objeto de cerâmica (urna funerária)	-	Bom
	Vitrine	V33	2 objetos de cerâmica arqueológica (1 urna funerária com borda fragmentada e 1 vasilha)	-	Bom
	Vitrine	V34	1 objeto de cerâmica (urna funerária)	-	Bom
	Vitrine	V35	2 objetos (material lítico pré-colonial)	-	Bom
	Vitrine	V36	5 objetos de cerâmica (vasilhames)	-	Bom
	Vitrine	V37	4 objetos de cerâmica Arqueológica Marajoara (1 vasilha, 2 pratos e 1 fragmento com motivo antropomorfo).	-	Bom
	Vitrine	V38	4 objetos de cerâmica Arqueológica Marajoara (1 fragmento de banco e 3 urnas erodidas e/ou fragmentadas).	-	Bom
	Vitrine	V39	3 objetos de cerâmica (1 urna erodidas e 2 fragmentos possivelmente de urnas).	-	Bom
Pesquisa Arqueológica	Vitrine	V40	35 objetos líticos (lâminas de machado e afiadores)	-	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Pesquisa Arqueológica	Vitrine	V41	4 objetos de cerâmica (2 pratos e duas vasilhas pequenas erodidas)	-	Bom
	Vitrine	V42	8 objetos de cerâmica (fragmentos de bancos e vasilhames)	-	Bom
	Vitrine	V43	9 objetos de cerâmica (fragmentos de vasilhas), 10 pedaços de tecidos ponto-de-cruz e texto explicativo	-	Bom
	Pintura em parede	PI01	Croqui de uma moradia indígena pretérita e fases arqueológicas		Bom
Língua	Computador analógico	CA04	Texto	O que é o que é ?	Razoável
	Computador analógico	CA07	Textos e Imagens	A Língua do Índios 1. As línguas do mundo 2. A língua dos Aruã 3. Por que palavras tupi no Marajó? 4. Uma lenda Tupi na língua Tupi 5. O índio e as palavras Novas	Bom
	Computador analógico	CA12	Texto	Tupi em Marajó	Ruim: Faltam informações

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Língua	Computador analógico	CA14	Textos	<p>Você Fala Tupil?</p> <p>Quantas vezes você encontra na nossa língua palavras estranhas que não são portuguesas. Podem ser inglesas como SHOW, francesas ou quase francesas como Balé, italianas como BAMBINO. Muitas são as palavras índias da língua geral ou NHEENGATY, originais ou adaptadas ao português. Poucos porém sabem que elas são lindíssimas, cheias de fantasias e bom gosto. Escolha a palavra que lhe interessa nesse painel, quer dizer, no nosso computador de primeira geração, levante a tabuinha e encontrará uma interessantíssima surpresa. Gostou? Leia aqui.</p>	Bom
Modo de vida	Computador analógico	CA10	Textos, imagens e mapas	Índios: Um Quebra Cabeças Epidemias O Escuso Humano	Razoável
	Fixado à parede	FO01	Fotografia Projeto Piranha	-	Bom
	Fixado à parede	FO02	Fotografia Pesca no Mato	-	Bom
	Quadro Fixado à parede	FO03	Fotografia Menino Marajoara		Bom
	Quadro Fixado à parede	FO04	Fotografia Paróquia na Vila de Jenipapo		Bom
	Quadro Fixado à parede	FO05	Fotografia Estivas na Vila de Jenipapo		Bom
	Quadro Fixado à parede	FO06	Fotografia Pesca no Mato 2		Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Modo de vida	Quadro Fixado à parede	FO07	Fotografia Caminhonete nos campos de Marajó		Regular
	Quadro Fixado à parede	FO08	Fotografia Barraca de vendas		Regular
	Quadro Fixado à parede	FO09	Fotografia Pesca		Regular
	Quadro Fixado à parede	FO10	Fotografia Pesca		Regular
	Quadro Fixado à parede	FO11	Fotografia Caboclo		Regular
	Quadro Fixado à parede	FO12	Fotografia Cheia		Regular
	Quadro Fixado à parede	FO13	Fotografia Estivas		Regular
	Quadro Fixado à parede	QU01	Mapa Amazônia Solos		Regular
	Quadro Fixado à parede	QU02	Mapa Amazônia Hidrografia		Regular

Como pode ser observado por meio do *layout* e do quadro explicativo, as temáticas estão dispostas de forma conjunta distribuídas em painéis, vitrines, computadores, pinturas e fotografias.

A temática da origem de ocupação, ligada principalmente à Arqueologia é a parte mais evidente no salão visto a quantidade de vitrines com objetos arqueológicos. As 42 vitrines exibem urnas funerárias, estatuetas, banquinhos, lâminas de machados e vasilhames de uso ritual e doméstico. Ligados a essa temática estão também os computadores CA05, CA06, C08, C09, CA11 e CA13. Para demonstrar como ela está exposta no salão (Foto 30 e Foto 31).

A temática da língua é apresentada principalmente nos computadores que, por meio de textos, apresentam informações sobre a língua tupi com algumas palavras traduzidas para o português, utilizadas inclusive no cotidiano do caboclo marajoara. Os computadores CA04, CA07, CA12 e CA14 fazem essa apresentação. Além desses, o CA09, que também trata a temática de ocupação, aborda a temática da língua. Vale ressaltar que os estudos sobre a iconografia da cerâmica marajoara demonstram que a comunicação dos índios marajoara era realizada por meio dos grafismos presentes na cerâmica (Foto 32 e Foto 33).

Sobre os modos de vida, tanto os objetos arqueológicos expostos nas vitrines como textos e imagens contidos nos computadores fornecem essas informações. A maneira como as tangas cerâmicas estão exibidas na vitrine 22, as pesquisas arqueológicas descritas nos computadores CA09 (Foto 34) e CA13, as informações apresentadas no CA05 e CA10, a pintura PI01 e as fotografias evidenciam seguramente o tema (Foto 35).

Foto 30: Vitrine 21 com Urna funerária da cultura marajoara. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 31: Computador analógico 13. Informações sobre pesquisa arqueológica realizada no município de Cachoeira do Arari. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 32: Computador analógico 14. Verbetes tupi com tradução para o português. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 33: Detalhe do Computador analógico 14 com tradução de verbete. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 34: Detalhe do Computador analógico 09: “Como você Imagina uma Pajé Marajoara que Mil anos atrás morava onde agora está Cachoeira do Arari?”. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 35: Fotografia FO08 registrada por Giovanni Gallo década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.

Salão 2 – História

O salão aborda temáticas ligadas à história de Cachoeira do Arari. Para essa pesquisa, ele foi dividido em 5 temáticas: Meio ambiente, Documentação histórica, História da iluminação, Escravidão negra e Desenvolvimento. A apresentação é feita por meio de 4 instalações (IN02 a IN05), 6 vitrines (V54 a V59), 15 computadores analógicos (CA23 a CA37), 16 objetos, (OB25 a OB40), 1 fotografia (FO14), 9 quadros (QU03 a QA11), 5 painéis (PA06 a PA10) e 2 placas (PL03 e PL04).

Foto 36: Entrada de acesso ao salão 2. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 37: Salão 2 e o espaço sobre escravidão negra. Foto: Tayane Gama, 2014.

Planta baixa 4: layout Salão 2

Legenda

- Computador Analógico-CA16-Textos e imagens sobre o meio ambiente da Ilha de Marajó
- Computador Analógico : Cubos rotacionáveis-CA17-Imagens e Textos sobre meio ambiente da ilha de Marajó
- Computador Analógico : Cubos rotacionáveis-CA18-Imagens e Textos Imagens e Textos sobre meio ambiente da ilha de Marajó
- Computador Analógico fixado à parede.-CA19-Documentos Históricos Escritos
- Computador Analógico preso à parede.-CA20-Documentos Históricos Escritos
- Computador Analógico preso à parede.-CA21-Documentos Históricos Escritos
- Computador Analógico fixado à parede.-CA22-Documentos Históricos Escritos
- Computador Analógico fixado à parede.-CA23-Textos e Imagens sobre temática de desenvolvimento
- Computador Analógico fixado à parede.-CA24-Textos e imagens sobre escola em Cachoeira do Arari
- Computador Analógico-CA25-Textos e Cópias de documentos sobre temática da escravidão negra
- Computador Analógico-CA26-Textos e Cópias de documentos sobre temática da escravidão negra
- Computador Analógico -CA27-Textos e imagens sobre temática de escravidão negra
- Computador Analógico-CA28-Textos e imagens sobre temática de escravidão negra
- Computador Analógico-CA29-Textos e imagens sobre temática de escravidão negra
- Fotografia-FO14-Menina Marajoara
- Quadro-QU07- Mapa político da Ilha de Marajó
- Quadro-QU08- Mapa da hidrografia da Ilha de Marajó
- Quadro-QU09- Mapa Fotocológico de Cachoeira de Arari
- Instalação-IN03- Instalação composta de objetos e textos que fazem referências a instituições que não existem ou funcionam em Cachoeira do Arari
- Instalação-IN01-Maquete da ilha de Marajó e Mapa da ilha, textos e imagens
- Instalação-IN02-Um globo terrestre, dois computadores analógicos, cinco fotografias
- Instalação-IN04-Instalação sobre pesquisa geológica no Brasil. Apresenta amostras de rochas e petróleo
- Objeto-OB01-Relógio de Parede de Pêndulo
- Objeto-OB02-Relógio de Parede de Pêndulo
- Objeto-OB03-Peça de avião americano
- Objeto-OB04-Peça de avião americano
- Objeto-OB05-Baú
- Objeto-OB06-Peça de avião americano
- Objeto-OB07-Baú
- Objeto-OB08-Rede de dormir de fibra
- Objeto-OB09-Tear andino
- Objeto-OB10-Rede de dormir de fibra
- Objeto-OB11-Tronco de madeira seccionado longitudinalmente. Utensílio de alimentação dos escravos.
- Objeto-OB12-Vira Mundo
- Objeto-OB13-Bola do Escravo
- Objeto-OB14-Tronco de castigo
- Objeto-OB15-Vira Mundo
- Objeto-OB16-Tronco utilizado como pelourinho
- Painel-PA01-Textos e imagens sobre temática de escravidão negra
- Painel-PA02-Textos e imagens sobre temática de escravidão negra
- Painel-PA03-Textos sobre temática de escravidão negra
- Painel-PA04-Textos sobre temática de escravidão negra
- Painel-PA05-Textos e imagens sobre temática de escravidão negra
- Placa-PL01-Textos sobre temática de desenvolvimento
- Placa-PL02-Textos sobre temática de escravidão negra
- Quadro-QU03-Documentos Históricos Escritos
- Quadro-QU04- Texto sobre distância entre aeroportos do Brasil e outros países
- Quadro-QU05-Textos sobre aviação
- Quadro-QU06-Textos sobre temática história
- Quadro-QU10-Textos e imagens sobre temática de escravidão

Quadro 2: Organização da exposição no Salão 2

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
Desenvolvimento	Computador analógico	CA23	Textos e Imagens	Agora a Cidade já tem	Regular
	Instalação	IN03	Instalação composta de objetos e textos que fazem referências a instituições que não existem ou funcionam em Cachoeira do Arari	A Cidade do Já Teve	Ruim
	Placa	PL01	Textos	A cidade do já teve. Será que a cidade vai ter de novo? Filho de Cachoeira ajude o Museu a preservar nossa memória	Bom
Documentação histórica	Computador analógico	CA19	Documentos Históricos Escritos	A Nossa História. Nomeação do Intendente do Município de cachoeira 5.9.1919	Bom
	Computador analógico	CA20	Documentos Históricos Escritos	Crônica de Carlos Drumond de Andrade. A moça do Marajó	Bom
	Computador analógico	CA21	Documentos Históricos Escritos	O Nosso Arquivo. Nomeação de Manoel da Costa Vianna para o posto de capitão Assistente da 16 Brigada da Infantaria da Guarda de Nacional (21 de Março de 1904). Primeiro Título de Eleitor da República	Bom
	Computador analógico	CA22	Documentos Históricos Escritos	A Nossa Memória	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
Documentação histórica	Computador Analógico	CA24	Textos e imagens	Escola Villa de Nossa Senhora da Conceição de Cachoeira do Marajó.	Regular
	Objeto	OB03	Peça de avião americano	-	Regular
	Objeto	OB04	Peça de avião americano	-	Regular
	Objeto	OB06	Peça de avião americano	-	Regular
	Quadro	QU03	Documentos Históricos Escritos	Histórico da Associação d'O Museu do Marajó	Bom
	Quadro	QU04	Textos	Distâncias entre aeroportos	Ruim
	Quadro	QU05	Textos	<p>Aviões Americanos no Marajó. O pessoal do Arari tem lembrança de uns aviões americanos que caíram ou fizeram aterrissagem forçada na nossa área na época da Segunda Guerra Mundial. As datas são incertas, mas dá para fazer a necessária pesquisa nos anais da aeronáutica.</p> <p>Durante a guerra um avião caiu na contra costa. Fazenda Cajueiro, o piloto saltou depara-queda, mas morreu.</p> <p>Outro na Fazenda Montenegro: a tripulação foi resgata pelos americanos.</p> <p>As peças que temos no nosso Museu são de um avião bimotor que aterrissou na Fazenda Guajará. Estes</p>	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
				<p>são os dados que foi possível recolher, especialmente com a colaboração do Sr. Hélio Ventura, que naquele tempo era um garoto e morava na fazenda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • O lugar é o Retiro Tucumã da Fazenda Guajará. • A data é no fim da guerra ou pouco mais tarde. • Foi uma aterrissagem forçada. “O avião esta voando torto, presumivelmente um motor falhou, até que aterrissou no que parecia ser uma clareia, mas de fato era uma baixa: o avião se enterrou e seguiu perdendo os pedaços”. • Eram mais ou menos às 18:00hs. • O vaqueiro Miguel Mamed andava pelo campo, viu o avião descendo e foi lá. <p>Entretanto a tripulação tinha deixado o avião e se tinha refugiado num teso: ao aproximar-se do vaqueiro correram para o avião. Mas logo o medo deles passou e deram presentes ao vaqueiro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • No dia seguinte vários aviões começaram a sobrevoar a área, jogando água e comida. • No horário da tarde, veio “Zeppelin” que resgatou a tripulação, deixando presentes ao pessoal do lugar, enquanto os tripulantes levaram do avião só uns poucos objetos. • O pessoal saqueou os restos do avião, levando peças como 	

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
				<p>lembranças ou chapas para ajeitar o galinheiro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conseguimos resgatar somente três peças, graças ao Sr. Humberto Pamplona Monteiro. <p>Aqui a relação das peças</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uma peça maior de difícil identificação. 2. Um cano que aparenta ser de descarga. 3. Uma braçadeira ou junta do mesmo diâmetro, com uma placa com as seguintes palavras: INSTALLATION INSTRUCTIONS INSTALL BOLTS SNUG NOT TICHT BACK OFF 1/3 TURN AND SAFETY. <p>Quem tiver condição de oferecer maiores informações sobre estes aviões, data; tipo, pormenores históricos, entre em contato com o Museu do Marajó, que desde já agradece. Já recebemos muitas promessas, infelizmente todas perdidas! GG.</p>	

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
Documentação histórica	Quadro	QU06	Textos	<p>COMO OS HOMENS RECEBERAM A REDE.</p> <p>Antigamente os homens ainda não possuíam rede e dormiam no chão. Passou-se muito tempo. Encontraram um cachorro que dormia numa rede. A noite, os homens dormiam no chão, mas o cachorro dormia em sua rede.</p> <p>Na manhã seguinte disseram ao cachorro: “meu cunhado, venda-nos essa rede!”. O cachorro respondeu: “O que querem pagar por ela?”. Os homens disseram: “nada temos que possamos dar em troca de tua rede!”. Aí o cachorro disse: “Então paguem-na com SAKURA”. (para o cachorro, excremento humano, que ele gosta de comer é SAKURA). Os homens não entenderam o que o cachorro o que o cachorro queria dizer. A noite, quando dormiam com o cachorro, os homens saíram de casa para defecar. m o cachorro saiu atrás, achou pelo cheiro o excremento e comeu-o. Aí o cachorro disse para os homens: “Está bem, eu vos dou a minha rede!”. vendeu-lhes a rede e lhes disse: “agora, ide defecar para pagar a rede!” até o dia de hoje, o cachorro gosta de comer excremento de humano. O cachorro também deu aos homens ao mesmo tempo a semente de algodão. Lenda recolhida entre os taulipangs Koch-Grunberg, o qual a ouviu da Boca do</p>	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
				<p>Taulipangs.Mayuluípu. Foi publicado em seu Livro Von Roraima zum Oricoro (strecker Und Schroder, Stutt Gart, 1924, pág.76).</p> <p>Os Taulipangs pertencem à família lingüística Caraíba.“Massa de caxiri” (Koch-Grunberg, O.C., Pág. 76). O Caxiri é uma bebida fermenta de qualquer espécie de fécula, mas especialmente de mandioca.</p>	
Escravidão Negra	Computador analógico	CA25	Textos e Cópias de documentos	Cópias de carta de alforria	Regular
	Computador analógico	CA26	Textos e Cópias de documentos	Relação de escravos pertencentes ao Coronel Benedito Servo da Silveira Frade	Regular
	Computador analógico	CA27	Textos e imagens	Comércio de escravos	Bom
	Computador analógico	CA28	Textos e imagens	Você sabia que a nossa gíria discrimina o negro	Bom
	Computador analógico	CA29	Textos e imagens	Reescrevendo a História Dicionário da Vergonha Branca Dicionário do Sofrimento do Negro	Regular
	Objeto	OB11	Tronco de madeira seccionado longitudinalmente. Utensílio de alimentação dos escravos.	O prato do escravo	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
Escravidão Negra	Objeto	OB12	Vira Mundo	Vira Mundo ou Limbabo. Experimente!	Bom
	Objeto	OB13	Bola do Escravo	Bola do escravo acorrentado	Bom
	Objeto	OB14	Tronco de castigo		Bom
	Objeto	OB15	Vira Mundo		Bom
	Objeto	OB16	Tronco utilizado como pelourinho	O Pelourinho	Bom
	Quadro	QU10	Textos e imagens	Você que não aguenta uma camisa de gola alta, pense no castigo dos escravos. Imagem de escravo usando limbabo	Ruim
	Quadro	QU11	Cópia de textos. Nilma Bentes	Consciência Negra no Brasil	Regular
	Painel	PA01	Textos e imagens	A maçonaria de Belém e a Libertação dos escravos	Regular
	Painel	PA02	Textos e imagens	Leilão, Compra, Venda e Fuga	Regular

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
Escravidão Negra	Painel	PA03	Textos	<p>Será que o branco é melhor que o preto?</p> <p>Dizem que no Brasil não existe preconceito racial. Mentira!</p> <p>Ser diferente não quer dizer ser mal feito;</p> <p>Lendas, orações, devoções, canções de ninar. Tudo pra convencer o menino que o preto não presta.</p>	Regular
	Painel	PA04	Textos	<p>A grandeza não tem cor;</p> <p>A gíria contra o preto é uma vergonha vamos acabar com ela;</p> <p>A nossa gíria é a prova do nosso racismo.</p>	Regular
	Painel	PA05	Textos e imagens	Escrava Anastácia	Regular
	Placa	PL02	Textos	Negro e Escravo. Uma história cheia de lágrimas. Vamos descobri-la juntos.	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
Iluminação	Vitrine fixada à parede	V44	5 objetos (Contém 2 pratos, 1 quebra cubos de gelo, 1 lamparina, 1 relógio de embarcação, calculadora, farolete, Telescópio)	-	Regular
	Vitrine fixada à parede	V45	3 objetos (uma luneta, um tripé e um sextante)	-	Regular
	Vitrine fixada à parede	V46	12 instrumentos de observação astronômica	-	Regular
	Vitrine fixada à parede	V47	13 bonecas de pano	-	Regular
	Vitrine fixada à parede	V48	5 lamparinas	-	Regular
	Vitrine fixada à parede	V49	12 objetos de iluminação (5 castiçais, 7 lamparinas)	-	Regular
	Objeto	OB01	Relógio de Parede de Pêndulo	-	Regular
	Objeto	OB02	Relógio de Parede de Pêndulo	-	Regular
	Objeto	OB05	Baú	-	Regular
	Objeto	OB07	Baú	-	Regular
	Objeto	OB08	Rede de dormir de fibra	-	Regular
	Objeto	OB09	Tear andino	-	Regular
	Objeto	OB10	Rede de dormir de fibra	-	Regular

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Textos	Estado de Conservação
Meio Ambiente	Computador Analógico	CA16	Textos e imagens	Você conhece o Marajó	Regular
	Vitrine estilo mesa + Computador Analógico 16	IN01	Maquete da ilha de Marajó e Mapa da ilha, textos e imagens	Você conhece o Marajó e Projeto RADAM	Ruim
	Computador Analógico : Cubos rotacionáveis	CA17	Imagens e Textos	Marajó A Ditadura das Águas	Ruim
	Computador Analógico : Cubos rotacionáveis	CA18	Imagens e Textos	Marajó A Ditadura das Águas	Ruim
	Mesa + Computador Analógico 17 e 18	IN02	Um globo terrestre, dois computadores analógicos, cinco fotografias	Marajó A Ditadura das Águas	Regular
	Fotografia	FO14	Menina Marajoara	Menina Marajoara	Bom
	Quadro	QU07	Mapa	Mapa político da Ilha de Marajó	Ruim
	Quadro	QU08	Mapa	Mapa da hidrografia da ilha de Marajó	Ruim
	Quadro	QU09	Mapa	Mapa Fotoecológico de Cachoeira de Arari	Ruim
	Instalação	IN04	Instalação sobre pesquisa geológica no Brasil. Apresenta amostras de rochas e petróleo	-	Ruim

A abordagem sobre Meio ambiente é feita pelas instalações IN01, IN02 e IN04. A primeira apresenta um computador com perguntas sobre a Ilha de Marajó: quando foi a chegada dos europeus à Ilha, a ocupação humana, a divisão dos municípios, há também uma vitrine com a maquete da Ilha. A IN02 traz os aspectos climáticos da Ilha, com imagens e fotos do período da seca e da cheia. A IN04 expõe amostras de rochas e pôsteres sobre a geologia da floresta amazônica.

Ainda sobre Meio ambiente, há no salão dois quadros com mapas hidrográfico e político da Ilha de Marajó e um com mapa fotoecológico de Cachoeira do Arari. A foto FO14 também representa o ser humano que habita os ambientes marajoaras (Foto 38 e Foto 39).

As nomeações políticas de Cachoeira do Arari, a frequência escolar, o histórico da associação d'O Museu do Marajó e crônicas sobre o comportamento marajoara escritas por autores como Carlos Drummond de Andrade são apresentados nos computadores CA19 a CA21, CA24 e quadro QU03 (Foto 40). Além desses documentos, objetos oriundos de fatos históricos curiosos ocorridos em Cachoeira do Arari também fazem parte da temática Documentação histórica, como peças de aviões americanos OB03, OB03 e OB06 que caíram em Marajó no período da Segunda Guerra Mundial (Foto 41).

O salão possui um espaço reservado para a História da iluminação com objetos de iluminação e observação astronômica expostos em vitrines (Foto 42 e Foto 43). Essa temática foi identificada no capítulo “A ficha do nosso Museu” do livro *O homem que implodiu* (GALLO, 1996). Os objetos OB01, OB02, OB05 e OB07 a OB10, o quadro QU04 e as vitrines V44 a V49 estão dispersos e de difícil compreensão por não possuírem legendas ou outra informação que os identifique.

A temática da Escravidão negra é a maior do salão, possui 5 computadores analógicos (CA25 a CA29), 6 objetos (OB11 a OB16) 5 painéis (PA01 a PA05) e 2 placas (PL01 e PL02). De documentos de alforria a objetos de castigo a temática faz um histórico da presença do negro na Ilha de Marajó e aborda a questão do racismo (Foto 45).

Sobre a temática do Desenvolvimento, o computador CA23 e a IN03 fazem a apresentação. Com objetos e textos são apontados o que Cachoeira do Arari já teve e o que adquiriu ao longo de sua história nos âmbitos da cultura, saúde, lazer, cidadania, etc. (Foto 46 e Foto 47)

Foto 38: A Instalação IN02 apresenta a relação da população com o meio ambiente. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 39: A Instalação IN04 informa sobre pesquisas geológicas realizadas na Amazônia e apresenta amostras de rochas e petróleo. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 40: Documentos históricos referentes à política local são apresentados no Computador analógico CA26. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 41: Peça de avião americano que caiu em Marajó durante a Segunda Guerra Mundial. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 42: Modelos diferenciados de lamparinas contam a história da iluminação.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 43: Castiçais, velas, porongas e lamparina apresentam a história da iluminação. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 44: Computador analógico CA28 apresenta expressões racistas. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 45: Objetos de castigo de negros no período escravista. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 46: Instalação IN03 apresenta objetos e textos sobre o que a cidade de Cachoeira do Arari possuiu em tempos pretéritos. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 47: Computador analógico CA23 apresenta o que a cidade de Cachoeira do Arari possui na contemporaneidade. Foto: Tayane Gama, 2014.

Salão 3 – Etnografia

O salão 3 pode ser associado à Etnografia e está dividido em quatro temáticas: Saúde, Religiosidades, Culinária e Objetos do cotidiano. As temáticas estão expostas em 10 vitrines, 7 computadores analógicos, 24 objetos, 1 instalação, 5 painéis e 3 placas.

Foto 48: Visão geral do Salão 3. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 49: Espaço do salão dedicado às temáticas Religiosidade e Culinária. Foto: Tayane Gama, 2014.

Planta baixa 5: layout Salão 3

Legenda

- Computador Analógico-CA30-Textos sobre temática saúde
- Computador Analógico-CA31-Textos e Imagens sobre temática saúde
- Computador Analógico-CA32-Textos e Imagens sobre temática saúde
- Computador Analógico-CA33-Textos e Imagens sobre temática saúde
- Computador Analógico-CA34-Textos e Imagens sobre temática saúde
- Computador Analógico-CA35-Textos e Imagens sobre temática culinária
- Computador Analógico-CA36-30 tipos de cestaria e textos explicativos sobre temática culinária
- Instalação - IN05- 58 objetos de utilidade doméstica, de higiene, de caça, de pesca, de vestimenta, e relacionados à alimentação (Cada objeto antigo corresponde outro moderno)
- Objeto-OB17-Cadeira Dentista?
- Objeto-OB18-Roda de Carroça
- Objeto-OB19-Roda de Carroça
- Objeto-OB20-Conjunto de máquina elétrica de Açai com panela de alumínio
- Objeto-OB21-Suporte de ferro com vaso de cimento
- Objeto-OB22-Caixa de Metal/Cofre?
- Objeto-OB23-Cópia de urna marajoara
- Objeto-OB24-Bule de cerâmica estilo marajoara tamanho ampliado
- Objeto-OB25-Forno de Cerâmica
- Objeto-OB26-Panela de ferro
- Objeto-OB27-Panela de ferro
- Objeto-OB28-Caldeirão de ferro
- Objeto-OB29-Triturador de açaí de madeira
- Objeto-OB30-Conjunto de objetos formado por uma mesa suporte para duas vasilhas de cerâmica, uma cuia, duas peneiras.
- Objeto-OB31-Placa de Venda de açaí
- Objeto-OB32-Cacho de Açai sem grão
- Objeto-OB33-Coador de fibra de açaí
- Objeto-OB34-Coador de fibra de açaí
- Objeto-OB35-Cuia
- Objeto-OB36-Grelha de ferro
- Objeto-OB37-Panela de ferro
- Objeto-OB38-Conjunto com suporte de madeira para quatro painéis de ferro
- Objeto-OB39-Suporte vazio
- Objeto-OB40-Oratório
- Painel-PA06-Placas com palavra-chave sobre Excretoterapia
- Painel-PA07-Placas com palavra-chave sobre Medicina Empírica
- Painel-PA08-Placas com palavra-chave sobre Balneoterapia
- Painel-PA09-Placas com palavra-chave sobre Benzedura, Medicina Mágica e Profilaxia Mágica
- Painel-PA10-Placas com palavra-chave sobre Práticas Gestos e Palavras
- Placa-PL03-Textos sobre açaí
- Placa-PL4-Textos sobre açaí
- Placa-PL05-Textos sobre açaí
- Vitrine fixada à parede-V50-Insumos Medicinais
- Vitrine fixada à parede-V51-Ervas Medicinais secas
- Vitrine fixada à parede-V52-Vitrine vazia
- Vitrine fixada à parede-V53-Sementes Medicinais
- Vitrine fixada à parede-V54-Talismã
- Vitrine fixada à parede-V55-38 Imagens de Santos Católicos
- Vitrine fixada à parede-V56-4 Suporte para Bíblia, 2 castiçais, um sacrário
- Vitrine fixada à parede-V57-17 objetos fabricados por artista local com representação da cabeça de santos católicos
- Vitrine fixada à parede-V58-2 garrafas de vidro com líquido não identificado 1 vidro com farinha de mandioca
- Vitrine fixada à parede-V59-36 Objetos utilizados para servir açaí

Quadro 3: Organização da exposição no Salão 3

Eixo temático	Suporte	Objeto Exposto		Texto/Título	Estado de Conservação
Saúde	Computador Analógico	CA30	Textos	Pescaria da Saúde	Regular
	Computador Analógico	CA31	Textos e Imagens	Medicina Mágica e Religiosa	Bom
	Computador Analógico	CA32	Tetos e Imagens	Jeitinho do Povo	Bom
	Computador Analógico	CA33	Textos e imagens	Medicina Alternativa	Bom
	Computador Analógico	CA34	Textos e Imagens	Medicina Rústica e da Terra	Bom
	Vitrine fixada à parede	V50	Insumos Medicinais	-	Bom
	Vitrine fixada à parede	V51	Ervas Medicinais secas	-	Bom
	Vitrine fixada à parede	V52	Vitrine vazia	-	Ruim
	Vitrine fixada à parede	V53	Sementes Medicinais	-	Bom
	Vitrine fixada à parede	V54	Talismã	-	Regular
	Objeto	OB17	Cadeira Dentista?	-	Ruim
	Painel	PA06	Placas com palavra-chave sobre Excretoterapia	Dietas, Rezas, Leite, Tabu, Urina, Fezes, Saliva, Dietas, Bichas, Cera de Ouvido, Comidas Especiais	Bom
	Painel	PA07	Placas com palavra-chave sobre Medicina Empírica	Fitoterapia, Mezinha, Chá, Lambedouro, Vomi'torio, Garrafada, Suadouro	Bom
	Painel	PA08	Placas com palavra-chave sobre Balneoterapia	Banho, Pirótica, ajuda, Brasa, Interno, Externo, Purgante	Bom
	Painel	PA09	Placas com palavra-chave sobre Benzedura, Medicina Mágica e Profilaxia Mágica	Gestos, Bentinho, Santinho, Talismã, Relique, Benção,	Bom
	Painel	PA10	Placas com palavra-chave sobre Práticas Gestos e Palavras	-	Bom

Eixo temático	Suporte	Objeto Exposto		Texto/Título	Estado de Conservação
Religião	Vitrine fixada à parede	V55	38 Imagens de Santos Católicos	-	Ruim
	Vitrine fixada à parede	V56	4 Suporte para Bíblia, 2 castiçais, um sacrário	-	Ruim
	Vitrine fixada à parede	V57	17 objetos fabricados por artista local com representação da cabeça de santos católicos	-	Ruim
	Objeto	OB23	cópia de urna marajoara	-	Ruim
	Objeto	OB40	Oratório		Ruim
Culinária	Vitrine fixada à parede	V58	2 garrafas de vidro com líquido não identificado, 1 vidro com farinha de mandioca	-	Ruim
	Vitrine fixada à parede	V59	36 Objetos utilizados para servir açaí	-	Ruim
	Computador Analógico	CA35	Textos e Imagens	Nossos Pratos	Regular
	Computador Analógico	CA36	30 tipos de cestaria e textos explicativos	Cestaria	Bom
	Objeto	OB18	Roda de Carroça	-	Bom
	Objeto	OB19	Roda de Carroça	-	Bom
	Objeto	OB29	Triturador de açaí de madeira	-	Regular
	Objeto	OB30	Conjunto de objetos formado por uma mesa suporte para duas vasilhas de cerâmica, uma cuia, duas peneiras.	-	Ruim
Culinária	Objeto	OB31	Placa de Venda de açaí	Açaí	Ruim
	Objeto	OB32	Cacho de açaí sem grão	-	Ruim
	Objeto	OB33	Coador de fibra de açaí	-	Ruim
	Objeto	OB34	Coador de fibra de açaí	-	Ruim
	Objeto	OB35	Cuia	-	Ruim
	Objeto	OB36	Grelha de ferro	-	Ruim

Eixo temático	Suporte	Objeto Exposto		Texto/Título	Estado de Conservação
Culinária	Objeto	OB37	Panela de Ferro	-	Ruim
	Objeto	OB38	Conjunto com suporte de madeira para quatro painéis de ferro	-	Ruim
	Objeto	OB39	Suporte vazio	-	Ruim
	Objeto	OB20	conjunto de máquina elétrica de Açaí com painel de alumínio	-	Ruim
	Objeto	OB21	Suporte de ferro com vaso de cimento	-	Ruim
	Objeto	OB24	Bule de cerâmica estilo marajoara tamanho ampliado	-	Ruim
	Objeto	OB25	Forno de Cerâmica	-	Ruim
	Objeto	OB26	Painel de ferro	-	Ruim
	Objeto	OB27	Painel de ferro	-	Ruim
	Objeto	OB28	Caldeirão de ferro	-	Ruim
	Placa	PL03	Textos sobre açaí	O nosso irmão açazeiro já está desenganado. A indústria do palmito breve anunciará: O Açaí já era!	Bom
	Placa	PL4	Textos sobre açaí	Foi ao Pará, Parou. Tomou açaí. Ficou!	Bom
	Placa	PL05	Textos sobre açaí	Ver Foto 55	Bom

Eixo temático	Suporte	Objeto Exposto		Texto/Título	Estado de Conservação
Cotidiano	Instalação com objetos presos à parede e dispostos no chão. A Instalação é limitada por cercado de madeira de 2,0 m de comprimento, 0,60 m de profundidade e 0,60 m de altura.	IN05	58 objetos de utilidade doméstica, de higiene, de caça, de pesca, de vestimenta, e relacionados à alimentação	Marajó ontem e hoje. Cada objeto antigo corresponde outro moderno. Confira!	Ruim: Objetos e textos ausentes
Sem definição	Objeto	OB22	Caixa de Metal/Cofre?	-	Ruim

A temática Saúde está representada em 5 computadores analógicos (C16, C17, C18, C19 e C20), 5 vitrines (V44, V45, V46, V47 e V48), 5 painéis (PA01, PA02, PA03, PA04 e PA05) e 1 objeto (OB01). Os computadores, por meio de textos e imagens, apresentam informações sobre doenças e tratamentos diferenciados que vão da medicina tradicional à alternativa, que no caso de Marajó perpassa sobre tratamentos atualmente abordados como “tradicionais”. As vitrines trazem sementes, ervas secas, insumos medicinais e artefatos religiosos utilizados para tratamentos e prevenção de doenças. Os 5 painéis existentes no salão estão nessa seção e são formados por palavras-chave que chamam a atenção para o conteúdo exposto na seção; eles estão localizados acima dos computadores analógicos. Em estado de conservação bastante ruim, uma cadeira de dentista (OB01) está disposta de forma um pouco isolada do restante dos demais objetos. Sobre ela não há mais informações, o que se pode aferir é que consiste em um objeto de representação da saúde bucal deslocado de seu lugar inicial na exposição, que não compõe uma instalação ou que, por falta de informações, aparenta estar isolado. (Foto 50 e Foto 51).

A Religiosidade é apresentada no salão com imagens de santos católicos dispostos em 2 vitrines (V50 e V51) e 1 oratório (OB24). Além desses objetos, essa temática é apresentada também de forma concomitante com a de Saúde, pois, ao tratar das curas por meio de orações, pajelança e utilização de patuás, por exemplo, as temáticas são apresentadas intrinsecamente (Foto 52 e Foto 53).

Culinária é exposta por 2 computadores analógicos (CA35 e CA36), 2 vitrines (V58 e V59), 3 placas (PL03 a PL05) e 19 objetos. Os computadores apresentam as comidas regionais e as cestarias utilizadas para guardar e transportar os alimentos. As vitrines expõem objetos utilizados para servir e armazenar o açaí. Os objetos são ferramentas utilizadas para o preparo e a extração do vinho do açaí, o armazenamento e também utensílios para servi-lo. As 3 placas presentes no salão fazem parte da seção “Açaí”, sendo que a primeira tem a frase regional sobre o consumo do fruto: “Foi ao Pará. Parou. Tomou açaí. Ficou!”; a segunda chama atenção sobre a indústria do palmito e a terceira explica a fabricação do vinho de açaí. (Foto 54 e Foto 55).

A temática Cotidiano está representada na instalação 05 (IN05). Nela, há o objetos de variadas funções utilitárias. Por meio deles a instalação busca relacionar o objeto antigo com o contemporâneo, que tem a mesma função. Contudo, visto a

má conservação e ausência de alguns objetos, a instalação se apresenta de forma incompleta, sem textos explicativos e um computador analógico, que foi retirado. Ao todo, segundo inventário realizado em 2005, estavam expostos 70 objetos (Foto 56).

Foto 50: Temática Saúde apresentada em vitrines e computadores analógicos. Concomitantemente, a temática Religiosidade está nos mesmos objetos e textos. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 51: Computador analógico CA33. Informações sobre medicina alternativa. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 52: Temática Religiosidade representada pelo objeto OB40: “Oratório”. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 53: Vitrine V49 com 38 imagens de santos católicos. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 54: Temática culinária apresentada pelo Computador analógico CA35: “Nossos pratos”.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 55: Placa PL05 com informações sobre fabricação industrial e caseira do suco do açaí.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 56: Instalação IN05: “Marajó ontem e hoje”. Representação do cotidiano por meio de objetos antigos e contemporâneos. Foto: Tayane Gama, 2014.

Salão 4 e Salão 5 – Biologia

Os salões 4 e 5 são dedicados à Biologia da Ilha de Marajó. Com os objetos e textos contextualizados de acordo com a cultura cabocla marajoara, os salões apresentam temáticas ligadas à Fauna, Flora e Preservação do meio ambiente. Ao todo, nos dois salões, estão dispostas 17 vitrines, (V60 a V62, salão 4; V63 a V76, salão 5), 12 computadores analógicos (CA38 a CA42, salão 4; CA43 a CA49, salão 5), 3 objetos (OB41 e OB42, salão 4; OB43, salão 5); 4 Instalações (IN06 e IN07, salão 4; IN08 e IN09, salão 5), 1 fotografia (FO15, salão 5) e 5 quadros (QU12, salão 4; QU13 a QU16, salão 5).

Foto 57: Área central do salão 4. Acesso ao mezanino. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 58: Salão 5. Visão geral. Foto: Tayane Gama, 2014.

Planta baixa 6: layout Salão 4

Legenda

Computador analógico-CA38-Textos e Imagens sobre a temática Fauna

Computador analógico-CA39-Textos sobre a temática Fauna

Computador analógico-CA40-Amostras dos tipos de madeira existentes na Amazônia

Computador analógico-CA41-Textos sobre a temática Fauna

Computador analógico-CA42-Textos e Documento (jornal) sobre a temática Fauna

Instalação-IN06-3 manequins com diferentes vestuários de vaqueiros

Instalação-IN07-1 canoa, 1 esqueleto de cavalo, 1 peixe-boi taxidermizado

Objeto fixado à parede-OB41-1 couro de cobra

Objeto fixado à parede-OB42-1 canoa

Quadro-QU12-Quadro informativo referente ao OB41

Vitrine-V60-Maquete d'O Museu do Marajó

Vitrine-V61-1 tatu, 6 ninhinhos, 2 passarinhos, 1 cobra e 1 tamanduá

Vitrine-V62-1 feto de vaca conservado em formol, 1 cobra conservada em formol, 1 couro de veado, 3 mandíbulas de cobra, 1 cabeça de cobra, 7 crânios de gado, 3 couros de mamíferos, 1 capivara e 1 bezerro taxidermizados

Quadro 1: Organização da exposição no Salão 4

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Pecuária	Cercado de madeira	IN06	3 manequins com diferentes vestuários de vaqueiros	Por que um vaqueiro nordestino no Marajó?	
	Cercado de madeira	IN07	1 esqueleto de cavalo, 1 peixe-boi taxidermizado	-	Regular
Flora	Computador analógico	CA40	Amostras dos tipos de madeira existentes na Amazônia	SUDAM Centro de Tecnologia Madeireira	Regular: texto desbotado
Fauna	Vitrine	V61	1 tatu, 6 ninhós, 2 passarinhos, 1 cobra e 1 tamanduá	-	Ruim
	Vitrine	V62	1 feto de vaca conservado em formol, 1 cobra conservada em formol, 1 couro de veado, 3 mandíbulas de cobra, 1 cabeça de cobra, 7 crânios de gado, 3 couros de mamíferos, 1 capivara e 1 bezerro taxidermizados	-	Ruim
	Objeto fixado à parede	OB41	1 couro de cobra	-	Regular
	Quadro	QU12	Quadro informativo referente ao OB41	No lago Guajará morava uma sucuriçu que media 8 metros, depois da luta como caçador sobrou só um couro de 5, 30 metros. O couro mais essa placa representa o comprimento da cobra.	Regular: texto desbotado
	Computador analógico	CA38	Textos e Imagens	A Gíria dos Bichos	Bom Imagens desbotadas

Fauna	Computador analógico	CA39	Textos	Coisas que o povo diz, coisas que o povo faz. Às vezes dá certo. Outras vezes não.	
	Computador analógico	CA41	Texto	A mulher que pariu uma cobra	Bom
	Computador analógico	CA42	Textos e Documento (jornal)	O homem que a cobra comeu	Bom
Navegação	Objeto	OB42	Canoa		
Museologia	Vitrine	V60	Maquete d'O Museu do Marajó	Maquete d'O Museu do Marajó	Ruim: Vitrine vazia

Planta Baixa 7: layout Salão 5

Legenda

- Computador analógico- CA48- Glossário do Vaqueiro
Assim falam os Caboclos
Computador analógico- CA44- Julgamento Urubu
Computador analógico- CA45- Ilustrações referentes à vida do urubu
Computador analógico- CA46- Ameaça da Poluição Global
Computador analógico- CA47- Os complexos do Jacaré
Computador analógico- CA48- Preservação Meio Ambiente
Computador analógico- CA49- Os Pássaros do Marajó
Fotografia- FO15- Imagem de mulher caminhando sobre campos alagados com palafita ao fundo
Instalação- IN09- Instalação composta de computador analógico CA47, conjunto de vitrines V74 e V75 e 2 jacarés taxidermizados
Instalação- IN08- Instalação composta de computador analógico CA46 e 22 placas informativas fixadas na parede
Objeto- OB43- Corda
Quadro- QU13- Informações sobre objetivos d'O Museu do Marajó.
Quadro- QU14- Informações sobre tipos de borboletas do Brasil (texto e imagens)
Quadro- QU15- Informações sobre Psitacídeos da América do Sul (texto e imagens)
Quadro- QU16- Informações Aves da Costa do Brasil (texto e imagens)
Vitrine- V63- 6 tubos de ensaio com 3 contendo 1 cobra em cada, 1 com caracóis e 1 com minhocas.
Mesa com 1 vitrine (redoma acrílico)- V64- 1 porco espinho taxidermizado
Mesa com 1 vitrine (redoma acrílico)- V65- Ninho de Jum Jum
Vitrine fixada à parede (redoma acrílico)- V66- Filhote de urubu macho taxidermizado
1 vitrine fixada na parede (redoma acrílico)- V67- Cobra D'água taxidermizada
Vitrine fixada à parede (redoma acrílico)- V68- Barata D'água taxidermizada
4 vitrines fixada na parede (redoma acrílico)- V69- Muçum e Mangirona
Vitrine fixada parede- V70- 12 Cabeças de pássaros (ênfase no tipo de bico)
Vitrine fixada parede- V71- 9 ninhos de pássaros
Mesa com 2 vitrines (redoma acrílico)- V72- colmeias(?) e lagosta(?)
Mesa 3 vitrines (redoma acrílico)- V73- 1 tracajá em cada vitrine
Conjunto de 3 vitrines fixadas na parede (redoma acrílico)- V74- 3 crânios de jacaré
Vitrine fixada parede- V75- 14 Objetos veterinários
Vitrine de madeira e vidro- V76- 52 tipos de nós

Quadro 5: Organização da exposição no Salão 5

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Fauna	Vitrine	V63	6 tubos de ensaio com 3 contendo 1 cobra em cada, 1 com caracóis e 1 com minhocas.	-	Ruim
	Mesa com 1 vitrine (redoma acrílico)	V64	1 porco espinho taxidermizado	-	Ruim
	Mesa com 1 vitrine (redoma acrílico)	V65	Ninho de Jum Jum	-	Ruim
	Vitrine fixada à parede (redoma acrílico)	V66	Filhote de urubu macho taxidermizado	-	Ruim
	1 vitrine fixada na parede (redoma acrílico)	V67	Cobra D'água taxidermizada	-	Bom
	Vitrine fixada à parede (redoma acrílico)	V68	Barata D'água taxidermizada	-	Bom
	4 vitrines fixada na parede (redoma acrílico)	V69	Muçum e Mangirona	-	Bom
	Vitrine fixada parede	V70	12 Cabeças de pássaros (ênfase no tipo de bico)	-	
	Vitrine fixada parede	V71	9 ninhos de pássaros	Bichos Brasileiros	Ruim
	Mesa com 2 vitrines (redoma acrílico)	V72	colmeias(?) e lagosta(?)	-	Ruim
	Mesa 3 vitrines (redoma acrílico)	V73	1 tracajá em cada vitrine	-	Bom
	Conjunto de 3 vitrines fixadas na parede (redoma acrílico)	V74	3 crânios de jacaré	-	Ruim
	Vitrine fixada parede	V75	14 Objetos veterinários	-	Ruim

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Fauna	Quadro	QU14	Informações sobre tipos de borboletas do Brasil (texto e imagens)	-	Bom
	Quadro	QU15	Informações sobre Psitacídeos da América do Sul (texto e imagens)	-	Bom
	Quadro	QU16	Informações Aves da Costa do Brasil (texto e imagens)	-	Bom
	Computador analógico	CA44	Imagens e Textos	Julgamento Urubu	Bom
	Computador analógico	CA45	Imagens e Textos	Ilustrações referentes à vida do urubu	Bom
	Computador analógico	CA47	Imagens e Textos	Os complexos do Jacaré	Razoável
	Computador analógico	CA49	Imagens e Textos	Os Pássaros do Marajó	
	Instalação	IN09	Instalação composta pelo computador analógico CA47, vitrines V74 e V75 e 2 jacarés taxidermizados	-	Ruim: Instalação com itens deslocados no espaço
Linguagem	Computador analógico	CA43	Textos	Glossário do Vaqueiro Assim falam os Caboclos -	Bom
Navegação	Vitrine de madeira e vidro	V76	52 tipos de nós	-	Razoável
Preservação Ambiental	Computador analógico	CA46	Imagens e Textos	Ameaça da Poluição Global	Bom
	Computador analógico	CA48	Imagens e Textos	Preservação Meio Ambiente	Bom
	Instalação	IN08	Instalação composta pelo computador analógico CA46 e 22 placas informativas fixadas na parede	-	Razoável

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Concepção de Museu	Quadro	QU13	Texto	O Marajó tem como objetivo mostrar: não simplesmente o objeto e sim o objeto em seu contexto cultural. A peça mais valiosa é o homem. O Museu do Marajó pretende ser o pólo de desenvolvimento de Cachoeira do Arari	Razoável
Caça	Objeto	OB43	Corda	-	
Cotidiano	Fixado à parede	FO15	Imagem de mulher caminhando sobre campos alagados com palafita ao fundo	-	Bom

A temática da Fauna é a mais abrangente, com vitrines e instalações que apresentam animais taxidermizados; peles e couros; computadores analógicos contextualizados com a cultura e atividades do caboclo marajoara; pássaros; répteis; anfíbios e mamíferos (Foto 59).

Percebe-se, pela Foto 60 (década de 1980), que no lado esquerdo do salão 4, construído como aquário embutidos na parede, havia um viveiro de cobras. Esse, relacionado aos computadores analógicos CA39, CA41 e CA42 e ao couro da cobra sucuriçu OB41 (Foto 61), integrava uma área dedicada aos répteis. Além dos répteis, outros animais são apresentados pelo Computador analógico CA38 “Os Bichos na gíria brasileira”: nele, a relação entre animais e o ser humano é representada por meio de trocadilhos (Foto 62). No Salão 5, os pássaros existentes na Ilha de Marajó são elencados com nomes científicos e imagens (Foto 63 e Foto 64).

A Flora está evidente no computador analógico CA40, que apresenta espécies de árvores existentes na Amazônia com amostras da madeira.

A Preservação do meio ambiente é constante nos dois salões por meio dos textos da instalação IN08 e dos demais computadores que relacionam o comportamento animal à visão da cultura local (Foto 65 e Foto 66).

No Salão 5, há o quadro QU13, a fotografia FO15, a vitrine V86 e o computador CA43, que tratam de museologia, cotidiano, navegação e linguagem, respectivamente..

Foto 59: Salão 4. Atividade Pecuária. Figura do Vaqueiro com esqueleto de cavalo ao fundo.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 60: Salão 4. Espaço que era destinado ao viveiro de cobras na década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.

Foto 61: Salão 4. Couro de cobra sucuriju morta por pescador. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 62: Salão 4. Computador analógico CA38: "Os Bichos na gíria brasileira". Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 63: Salão 5. Computador analógico CA49: “Espécies de aves existentes em Marajó”. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 64: Salão 5. Vitrines com animais taxidermizados apresentam a temática Fauna. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 65: Salão 5. Computador analógico CA47: “Os complexos do jacaré”. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 66: Salão 5. Instalação IN08: “A ameaça da poluição global”. Foto: Tayane Gama, 2014.

Salão 6 – Pesca, Caça e Navegação

O salão está dividido em temáticas relacionadas à subsistência, tais como Pesca, Caça e, conseqüentemente, Navegação, visto que a locomoção para a realização das atividades ocorre bastante por meio de embarcações.

No Salão são apresentadas ferramentas de caça e pesca, tipos de pesca e peixes taxidermizados – e as histórias que os envolvem na cosmologia do caboclo, além de miniaturas dos tipos de embarcações utilizadas em Marajó.

O Salão possui 3 instalações (IN10 a IN12), 14 objetos (OB44 a OB57), 16 vitrines (V77 a V94), 1 fotografia (FO16) e 2 placas (PL05 e PL06).

Foto 67: Vista Geral do salão 6. Foto: Tayane Gama, 2014.

Planta baixa 8: layout Salão 6

Legenda

- Computador Analógico – CA50- Textos e Imagens sobre o peixe piranha
Computador Analógico- CA51- Textos, Imagens e material osteológico de peixe.
Fotografia- FO16- Projeto Piranha
Instalação- IN10- Texto e Imagens Pesca do mato sumido sumido
Instalação- IN11- Texto e Imagens Pesca do mato sumido
Instalação IN12 - Pirarucu Taxidermizado e rede de pesca
Objeto sem suporte- OB44- Cabine de Embarcação
Objeto sem suporte- OB45- Motor de embarcação
Objeto sem suporte- OB46- Motor de embarcação
Objeto sem suporte- OB47- Canoa
Objeto sem suporte- OB48- Matapi
Objeto sem suporte- OB49- Matapi
Objeto sem suporte- OB50- Remo
Objeto sem suporte- OB51- Remo
Objeto sem suporte- OB52- Remo
Objeto sem suporte- OB53- Remo
Objeto sem suporte- OB54- Arpão
Objeto sem suporte- OB55- Arpão
Objeto sem suporte- OB56- Cesto de palha
Objeto sem suporte- OB57- Tipiti
Placa - PL05- Sinalização Marítima
Placa - PL06- Primeiros Socorros em caso de afogamento
Vitrine vidro com fundo de madeira- V77- 4 miniaturas de embarcação feitas em miriti
Vitrine fixada à parede- V78- 6 miniaturas de embarcação feitas em miriti
Vitrine fixada à parede- V79- 1 miniatura de embarcação feitas em miriti
Vitrine vidro madeira- V80- 1 miniatura de embarcação feitas em miriti
Vitrine vidro madeira- V81- 1 miniatura de embarcação feitas em miriti
Mesa com 1 vitrine (redoma acrílico)- V82- 9 peixes taxidermizados
Vitrine vidro madeira- V83- 2 peixes taxidermizados (Tucunaré e Tambaqui)
Vitrine vidro madeira- V84- 1 Rede de pesca
Vitrine vidro madeira- V85- Espada de espartarte taxidermizada
Vitrine vidro madeira- V86- Arraia taxidermizada e texto informativo sobre ferrão
Vitrine vidro madeira- V87- Mandíbula de tubarão e texto informativo
Vitrine fixada à parede (redoma em acrílico)- V88- 4 peixes taxidermizados (tatuatá)
Vitrine fixada à parede (redoma em acrílico)- V89- 1 peixe taxidermizado (Mandi)
Vitrine fixada à parede- V90- Pios de caça
Vitrine fixada à parede- V91- Vitrine de armas
Vitrine- V92- Peixe taxidermizado
Vitrine- V93- Arraia taxidermizada
Vitrine – V94- 3 piranhas e 2 estrelas-do-mar

Quadro 6: Organização da exposição no Salão 6

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Pesca	Vitrine coberta com cabine	IN10	Ilustração e texto (parte interna da cabine) Vitrine maquete deteriorada	Pesca do Mato-	Ruim
	Vitrine coberta com cabine	IN11	Texto e Imagens	Pesca do Mato sumido	Ruim
	Instalação delimitada por cercado de madeira	IN12	Pirarucu Taxidermizado e rede de pesca	-	Regular
	Objeto sem suporte	OB48	Matapi	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB49	Matapi	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB50	Remo	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB51	Remo	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB52	Remo	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB53	Remo	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB54	Arpão	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB55	Arpão	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB56	Cesto de palha	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB57	Tipiti	-	Bom
	Quadro fixado à parede	FO16	Fotografia Mulher empalhando piranhas (Projeto Piranha)	-	Regular

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Navegação	Vitrine vidro com fundo de madeira	V77	4 miniaturas de embarcação feitas em miriti	-	Bom
	Vitrine fixada à parede	V78	6 miniaturas de embarcação feitas em miriti	-	Bom
	Vitrine fixada à parede	V79	1 miniatura de embarcação feitas em miriti	-	Bom
	Vitrine vidro madeira	V80	1 miniatura de embarcação feitas em miriti	-	Bom
	Vitrine vidro madeira	V81	1 miniatura de embarcação feitas em miriti	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB44	Cabine de Embarcação	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB45	Motor de embarcação	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB46	Motor de embarcação	-	Bom
	Objeto sem suporte	OB47	Canoa	-	Bom
	Preso à treliça da cobertura por corda	PL05	Sinalização Marítima	-	Ruim
	Preso à treliça da cobertura por corda	PL06	Primeiros Socorros em caso de afogamento	-	Ruim

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Fauna	Computador analógico	CA50	Textos e Imagens	Uma fera chamada Piranha	Regular
	Computador analógico	CA51	Textos e Imagens	A Verdadeira e a Falsa Lampréia	Regular
	Mesa com 1 vitrine (redoma acrílico).	V82	9 Peixes taxidermizados	-	Bom
	Vitrine vidro madeira	V83	2 peixes taxidermizados (Tucunaré e Tambaqui)	-	Regular
	Vitrine vidro madeira	V84	1 Rede de pesca	-	Regular
	Vitrine vidro madeira	V85	Espada de espartarte taxidermizada	-	Regular
	Vitrine vidro madeira	V86	Arraia taxidermizada e texto informativo sobre ferrão	-	Regular
	Vitrine vidro madeira	V87	Mandíbula de tubarão e texto informativo	Os tubarões são peixes vorazes e velozes que caçam de preferência durante a noite, dirigidos pelo olfato muito sensível. Os dentes são triangulares, pontiagudos, cortantes e bastante desenvolvidos, dispostos em várias séries concêntricas seja na parte superior como na inferior da boca, mas próprios para segurar a presa que para mastigar. Quando estão desgastados são substituídos por outras séries durante a vida toda. (la vita deglianimal, utet) o pescador que nos doou este exemplar, disse tratar-se de um cação.	Regular

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Fauna	Vitrine fixada à parede (redoma em acrílico)	V88	4 peixes taxidermizados (tamuatá)	-	Regular
	Vitrine fixada à parede (redoma em acrílico)	V89	1 peixe taxidermizado (Mandi)	-	Regular
	Vitrine	V92	Peixe taxidermizado		Regular
	Vitrine	V93	Arraia taxidermizada		Regular
	Vitrine	V94	3 piranhas e 2 estrelas-do-mar	-	Regular
Caça	Vitrine fixada à parede	V90	Pios de caça	-	Regular
	Vitrine fixada à parede	V91	Vitrine de armas	-	Regular

A Pesca é apresentada de forma bastante ampla. Duas instalações (IN10 e IN11) explicam os dois tipos de pesca: pesca do mato e pesca do mato fugido, respectivamente. O Computador analógico CA50 traz a relação da piranha com a população, os tabus, tipos de pesca, etc, objetos como matapi; rede e cestos de palha apresentam as ferramentas e os utensílios utilizados na pesca. Ademais, vários peixes taxidermizados são dispostos em vitrines (Foto 68 a Foto 71).

A Caça aparece em menor escala, somente em 2 vitrines (V90 e V91) são expostos armas e pios de caça de forma a representar a atividade.

A Navegação, bastante abrangente no salão, é apresentada por meio de miniaturas de embarcações, 1 canoa, 1 cabine e 2 motores resgatados de barcos naufragados nos rios da Ilha de Marajó, além de utensílios como remos de tipos variados (Foto 72).

**Foto 68: Instalação IN10 apresenta o tipo de pesca artesanal praticada em Marajó.
Foto: Tayane Gama, 2014.**

Foto 69: O Computador analógico CA50 apresenta informações sobre a piranha e sua relação com a população local. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 70: Canoa e utensílios utilizados para pesca. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 71: Um pirarucu taxidermizado apresenta a fauna e a pesca. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 72: Partes de embarcações que sofreram naufrágio apresentam a temática Navegação.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Salão 7 – Pecuária

Este Salão é composto das instalações IN13 e IN14 e do Computador analógico CA52, que buscam representar a vida dos vaqueiros e a atividade pecuária desenvolvida na Ilha de Marajó. A primeira instalação é formada por objetos utilizados em montaria e placas de madeira com carimbos de identificação de gado pertencentes às fazendas da região de Marajó. A segunda é a reprodução de uma fazenda marajoara na qual estão detalhados espaços e objetos para o desenvolvimento das atividades cotidianas. As duas instalações estão em estado comprometido de conservação; alguns objetos e textos explicativos estão ausentes e/ou faltantes (Foto 73). O Computador apresenta o berrante regional e como ele é utilizado em Marajó; traz ainda a imagem de uma vaca atolada que, no período entre a cheia e a seca, se prende em atoleiros de lama (Foto 74 e Foto 75).

Planta baixa 9: layout Salão 7

Quadro 7: Organização da exposição no Salão 7

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título	Estado de Conservação
Pecuária	Instalação	IN13	100 placas de madeiras com carimbos de gados das fazendas da região, 4 chapéus de couro, dois marcadores de ferro, uma sela, cabresto. A instalação é limitada por cercado de madeira	-	Ruim
	Instalação	IN14	Maquete de fazenda com pintura cenário ao fundo, placa com desenho de raça de gado, 8 crânios de gado, 1 fotografia, 1cocho e 1 matapi.	-	Ruim
	Computador analógico	CA52	Computador com dois berrantes, fotografia da vaca atolada e textos informativos	O Berrante A Vaca Atolada	Ruim

Foto 73: Visão geral da instalação IN14. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 74 e Foto 75: instalação IN14 com Computador analógico CA52 e detalhe da placa com informações sobre vaca atolada. Foto: Tayane Gama, 2014.

Salão 8 – Mitos, Lendas, Crenças e Mistérios

O Salão 8 é o mezanino do espaço expositivo, localizado acima do Salão 4. Neste espaço as temáticas Saúde, Religiosidade e Fauna abordadas nos demais salões são retomadas, mas com um viés ligado a mitos, lendas, crenças e mistérios. São 12 computadores analógicos (CA53 a CA64), 1 instalação (IN15), 10 vitrines (V95 a V104) e 2 painéis (PA11 e PA12).

Foto 76: Visão geral do salão. Foto: Tayane Gama, 2014.

Planta baixa 10: layout Salão 8

Legenda

- Computador analógico- CA53- Texto e Imagens sobre crença, mistério, mito e lenda.
Computador analógico- CA54- Texto e Imagens sobre a relação do caboclo com a lua.
Computador analógico- CA55- Textos sobre a temática crença (Inimigos naturais)
Computador analógico- CA56- Textos sobre a temática crença (Inimigos não naturais)
Computador analógico- CA57- Texto sobre a temática crença (Os Tabus)
Computador analógico- CA58- Texto e Imagens sobre a temática crença (Coisas que o povo faz).
Computador analógico- CA59- Texto e objetos relacionados a temática saúde e crença (A defesa do Caboclo)
Computador analógico- CA60- Texto e Imagens relacionadas à temática crença/(pajelança)
Computador analógico- CA61- Texto e Imagens
Computador analógico- CA62- Texto e objetos relacionados a Lendas Amazônicas.
Computador analógico- CA63- 1 Boto taxidermizado e texto
Computador analógico- CA64- 1 Bezerro de duas cabeças taxidermizado e textos
Instalação – IN15- 2 Computadores Analógicos (CA50 e CA51) ,Imagens de santos católicos e de orixás, velas, vasilhames de cerâmica e três quadros de santos católicos.
Painel- PA11- Textos e imagens
Painel- PA12- Textos e imagens
Vitrine- V95- Sapo taxidermizado
Vitrine- V96- 1 japin taxidermizado em seu ninho e 1 ninho de vespa
Vitrine- V97- 8 placas com textos informativos, uma lâmina de machado e 1 cópia de uma machado pré-histórico
Vitrine- V98- Bezerro mumificado e 1 texto explicativo
Vitrine; V99; 10 textos explicativos e 3 frascos de vidro vazio
Vitrine; V100; Dois textos explicativos , 1 tartaruga e 1 aramã taxidermizadas, respectivamente.
Vitrine; V101; 1 bem-te-vi taxidermizado e 4 placas com textos informativos
Vitrine; V102; Dois crânios de macaco (espécie não identificada) taxidermizados e 1 fotografia
Estante de quatro andares com vitrines pequenas (redomas de acrílico) em cada andar.- V103- 1 filhote de cachorro com 8 pernas, duas tartarugas corcundas, 1 filhote de cachorro com duas pernas, e 1 pinto com 1 perna taxidermizados respectivamente
Mesa com 1 vitrine (redoma acrílico).- V104- 1cachorro com 6 pernas taxidermizado

Quadro 8: Organização da exposição no Salão 8

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Crença	Computador analógico	CA54	Texto e Imagens	A primeira pisada do homem na lua	Regular: Textos borrados pela umidade
	Computador analógico	CA57		Os Tabus	Regular: Textos ausentes
	Computador analógico	CA58	Texto e Imagens	Coisas que o povo faz	Regular: Textos borrados pela umidade
	Computador analógico	CA59	Texto e objetos relacionados	A Defesa do Caboclo	Ruim: Objetos ausentes
	Computador analógico	CA60	Texto e Imagens	Pajelança	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Crença	Computador analógico	CA61	Texto e Imagens	O Pajé é da Terra	Bom
	Instalação	IN15	2 Computadores Analógicos (CA60 e CA61) ,Imagens de santos católicos e de orixás, velas, vasilhames de cerâmica e três quadros de santos católicos.	-	Regular
	Computador analógico	CA55	Texto e Imagens	As receitas secretas do caboclo contra os inimigos naturais Bicho ataca o caboclo? Apanha na hora! Tem bicho por aí? Lá vai o remédio certo! Mata os bichos perigosos sem poluir o ambiente com a química.	Bom
	Computador analógico	CA56	Texto e Imagens	Os inimigos não naturais com o caboclo não tem vez! Não adianta ser bom pescador ou bom caçador quando há panemeira. Cuidado com a lua. Tem cara bonita mas ataca criancinhas. Os inimigos não naturais estão em toda parte. Cuidado com eles!	Bom

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Crença	Vitrine de madeira e vidro translúcido	V99	10 textos explicativos e 3 frascos de vidro vazio	Estórias Etiológicas	Ruim
Crença/Mistério/Mito e lenda	Computador analógico	CA53	Texto	Homem X Bichos	Desmontado
Mistério	Computador analógico	CA64	1 Bezerro de duas cabeças taxidermizado e textos		Bom
	Vitrine de madeira e vidro translúcido	V98	Bezerro mumificado e 1 texto explicativo	Bezerro mumificado	
	Estante de quatro andares com vitrines pequenas (redomas de acrílico) em cada andar.	V103	1 filhote de cachorro com 8 pernas, duas tartarugas corcundas, 1 filhote de cachorro com duas pernas, e 1 pinto com 1 perna taxidermizados, respectivamente	-	Ruim
	Mesa com 1 vitrine (redoma acrílico).	V104	1cachorro com 6 pernas taxidermizado	-	Ruim
Mito/Lenda	Computador analógico	CA63	1 Boto taxidermizado e texto	É verdade que o boto vira gente?	Ruim: textos desbotados e suporte fragilizado pela ação da umidade
Mito/Lenda	Vitrine de madeira e vidro translúcido	V95	Sapo taxidermizado	Marajó Misterioso	Ruim: Objetos ausentes

Eixo temático	Suporte	Objetos Expostos		Título/Texto	Estado de Conservação
Mito/Lenda	Vitrine de madeira e vidro translúcido	V96	1 japin taxidermizado em seu ninho e 1 ninho de vespa	Troca de Favores: O Japim e as Vespas	Ruim
Mito/Lenda	Vitrine de madeira e vidro translúcido	V97	8 placas com textos informativos, uma lâmina de machado e 1 cópia de uma machado pré-histórico	Pedra de raio	Bom
Mito/Lenda	Vitrine de madeira e vidro translúcido	V100	Dois textos explicativos , 1 tartaruga e 1 aramaçã taxidermizadas, respectivamente.	A tartaruga. A Aramaçã	Ruim
Mito/Lenda	Vitrine de madeira e vidro translúcido	V101	1 bem-te-vi taxidermizado e 4 placas com textos informativos	O Bem-te-vi	Ruim
Mito/Lenda	Vitrine de madeira e vidro translúcido	V102	Dois crânios de macaco (espécie não identificada) taxidermizados e 1 fotografia	O macaco já foi gente?	Ruim
Mito/Lenda	Painel	PA11	Textos e imagens	Você Sabia?	Ruim
Mito/Lenda	Painel	PA12	Textos e imagens	O macaco já foi gente?	Bom
Mito/Lenda	Computador analógico	CA62	Texto e objetos relacionados	As Lendas Amazônicas	Ruim: Objetos ausentes

Os mitos e as lendas estão apresentados nos computadores CA62 e CA63, nas vitrines V95 a V67 e V100 a V102 e nos painéis PA11 e PA12. Os objetos e animais taxidermizados representam as lendas ou mitos relacionados a eles, como no caso do CA62, que para cada lenda tem uma miniatura de cerâmica com representação do personagem central (Foto 77 e Foto 78).

A temática Mistério está representada principalmente por meio dos animais que possuem algum tipo de alteração morfológica, como o bezerro de duas cabeças e um filhote de cachorro com 8 pernas (Foto 79).

A crença está presente nos computadores CA54 a CA61, na vitrine V67 e na instalação IN15. Os tabus, as simpatias e as religiosidades estão apresentados por meio de textos e, no caso da IN15, também por objetos rituais (Foto 80).

A hibridização dos conteúdos é bastante evidente nesse salão. As temáticas estão bastante entrelaçadas. Todavia muitas informações estão ausentes e/ou faltando por conta do acondicionamento do acervo.

Foto 77: Computador analógico CA52: “As Lendas Amazônicas”, trata de mitos e lendas.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 78: O Computador analógico CA53 apresenta a relação da fauna com as lendas locais.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 79: Computador analógico CA54. O Bezerro de duas Cabeças trata de assuntos ligados ao mistério. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 80: A instalação IN08 aborda crenças. Foto: Tayane Gama, 2014.

2.1. Considerações sobre as temáticas

De forma geral, as temáticas abordadas nos salões apontam para a representação da construção da identidade cultural do caboclo marajoara. Inicia com os aspectos da ocupação indígena anterior e concomitante ao período colonial (Salão 1); perpassa pelo sincretismo cultural com a presença indígena e negra, aspectos de organização social, culinária, medicina e religiosidades (Salões 2 e 3); evidencia aspectos que envolvem a relação (e adaptação) do caboclo marajoara com/no meio ambiente, com as peculiaridades da fauna local (Salões 4 e 5); até tratar das organizações das tarefas para a subsistência, com as embarcações de transporte e pesca, os tipos de pesca, as organizações nas fazendas e a relação com os próprios animais fontes de alimento – gado e o peixe, tratado inclusive com os tabus, como a piranha (Salão 6). Finaliza questões ligadas ao sobrenatural, ao imaginário e às relações míticas originadas dos sincretismos (Salão 8).

De acordo com a documentação pesquisada junto ao Museu Emílio Goeldi e o levantamento da exposição, percebeu-se que, após a morte de Giovanni Gallo, não foram realizadas novas pesquisas sobre as temáticas apresentadas ou propostas outras. Muitas das informações estão sendo perdidas por conta da umidade e da difícil tarefa de manter uma exposição com poucos recursos.

No Salão 2, por exemplo, diversos elementos estão em processo de deteriorização ou fora do contexto inicial. O espaço destinado ao açaí está bastante desorganizado se comparado à sua estrutura na década de 1980 retratada na Foto 81. A instalação IN05 também era constituída de um computador analógico, semelhante ao CA36, conforme registro de (Foto 82). Em documentação encontrada no Museu Emílio Goeldi, há um texto sobre o Pelourinho (Foto 83) que não está mais exposto e as informações pesquisadas e redigidas por Gallo sobre o instrumento de tortura não acompanham mais o objeto, ainda presente na exposição, que retrata o tema.

No capítulo 3, a exposição em si e as temáticas descritas serão retomadas na análise sobre identidade e representação do discurso expositivo d'O Museu do Marajó.

Foto 81: Organização do Seção “Açaí” na década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.

Foto 82: Instalação IN05 em registro de 2010. Na parte superior da fotografia pode ser observada a presença de um computador do qual pendiam objetos que compunham a instalação. Acervo O Museu do Marajó.

Foto 83: Texto sobre o Pelourinho que não está mais exposto no Museu, mas foi encontrado nos levantamentos realizados na documentação acondicionada no Museu Emílio Goeldi. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

CAPÍTULO 3

A interatividade d'O Museu do Marajó

3.1. Interatividade e museus

Como um dos objetivos dessa pesquisa é discutir interatividade n'O Museu do Marajó, se faz necessário conhecer e refletir a respeito do que venha a ser “interatividade” e de sua prática no universo dos museus. Para em seguida debater sobre o seu uso empregado por parte do idealizador do Museu, Giovani Gallo.

Além de “interatividade”, outro termo bastante utilizado no âmbito de museus é “interação”, inclusive quando se trata de assuntos ligados à mediação. De forma geral, “interação” se refere às relações humanas e “interatividade” se restringe à relação homem-máquina (FALCÃO, 1999). No entanto, essas definições (e diferenças) dos termos não são consensuais entre os teóricos, e o valor semântico de cada um acaba por ser atribuído de acordo com o contexto em que é utilizado para explicar a comunicação estabelecida. Assim, algumas transmutações ocorreram com os termos e com a prática deles no cotidiano.

O conceito de interação é oriundo da Física e refere-se ao comportamento de partículas que têm seu movimento alterado pelo movimento de outras. Na Física, basta aplicar uma força para criar ou alterar o movimento de um objeto; as forças resultam da capacidade das várias partes do universo e da matéria de interagirem entre si. No âmbito das Ciências Humanas, esse conceito foi adotado pela Sociologia e pela Psicologia Social com a premissa de que nenhuma ação humana ou social acontece separada da interação (MULTIGNER,1994; FALCÃO,1999).

A área das Artes foi outro *locus* para o surgimento do termo, sobretudo no movimento *pop art*, que valorizava o “participacionismo” e envolvia o público nas manifestações artísticas dos anos de 1960. A concepção corrente entre artistas da época era a de que a arte não deveria ser apenas vista, mas penetrada fisicamente pelo público, que podia interagir com as obras (SILVA, 1998).

No final de 1970 e início de 1980, no contexto das novas tecnologias de informação e comunicação (TICs), o termo interação não bastou para designar o tipo de comunicação proporcionada por interfaces amigáveis, como as que os *sites* colaborativos, os *chats*, os simuladores de jogos e até mesmo os sistemas

financeiros e administrativos possibilitavam. Novos cenários de comunicação e interação foram criados e a partir de então o termo interação transmuta-se para “interatividade” (SILVA, 1998; LÉVY, 2003).

Com a utilização ampla do termo, durante a década de 1980 foram realizados estudos para conceituá-lo e diversas linhas conceituaram interatividade de maneira distinta, híbrida e aplicável a diferentes contextos (SHEIZAF RAFAELI 1988, PIERRE LÉVY, 1999; SILVA, 1998; PRIMO e CASSOL, 1999; KIOUSIS, 2002; MANUEL CASTELLS, 2003; FEITOSA et al., 2009)

Rafaeli (1988) define interatividade como uma variável característica das configurações da comunicação, em que a troca de transmissão de dados exige a participação de quem recebe o estímulo em tempo real.

Primo e Cassol (1999, p. 4) ressaltam que interatividade “é a atenção em que os usuários podem participar, modificando a forma e o conteúdo do ambiente mediado em tempo real”. A interação entre a pessoa e um meio físico pode ocorrer sob duas formas de interação: a reativa e a mútua.

A primeira corresponderia a um sistema fechado, quando o processo interativo se daria apenas por um estímulo-resposta ou ação e reação, quando a interface se resume ao possível, que espera o clique do usuário para realizar-se. Neste caso específico, o fluxo de informações seria linear predeterminado e o *throughput* como mero reflexo ou automatismo. Em segundo lugar, a interação mútua se caracteriza por um sistema aberto que se dá através da negociação e pela interface virtual, não de forma mecânica ou pré-estabelecida, mas decodificada e interpretada, podendo gerar uma nova codificação. Cada interpretação se dá pelo confronto da mensagem recebida com a complexidade cognitiva do interagente (PRIMO e CASSOL, 1999, p. 17).

No seu livro *Cibercultura*, Pierre Lévy (1999) aborda a interatividade como um problema, em que o termo é usado de maneira aleatória, sendo desconsiderada a palavra (signo) da coisa ou a sua utilização para significar aspectos diferentes e que não são devidamente explicitados. O autor fala de diferentes tipos de interatividade: *mensagem linear* – com dispositivos que variam desde a imprensa, rádio, TV e cinema; e *mensagem participativa* – com dispositivos que variam dos *videogames* individuais até a comunicação em mundos virtuais que envolvem negociações contínuas. Lévy (1999) vai mais além da conceituação básica de interatividade imposta pelo binômio homem-máquina e afirma que, por mais que o termo ressalte a condição de participação ativa, “um receptor passivo, a menos que esteja morto, nunca é passivo” (1999:79):

Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho. (LÉVY, 1999, p. 79).

Marco Silva (1998) entende que conceito de interatividade transcenderia o de interação se associando ao campo da Informática e designando uma nova dimensão conversacional. Assim como Lévy, faz crítica ao uso inapropriado do termo:

Hoje muita coisa é definida como interativa. Tenho visto o adjetivo ser usado nos contextos mais diversos. A consequência disto é que o termo interatividade tornou-se tão elástico a ponto de perder (se é que chegou a ter!) a precisão de sentido. O termo virou *marketing* de si mesmo. Vende mídias, vende notícias, vende tecnologias, vende *shows* e muito mais (SILVA, 1998, p.2).

Manuel Castells (2003) afirma que a interatividade – dentro das tecnologias da comunicação, em que há interatuação de textos, sons e imagens integrados em um único sistema – causou uma alteração radical na forma de comunicar, quer seja em tempo real, quer não.

Por sua vez, Kiouisis (2002) questiona se a interatividade está estritamente dependente da tecnologia utilizada nas interações comunicacionais ou é uma percepção na mente dos usuários. Para levantar essa questão, o autor se baseou nos estudos de Wu (1999), que observa nos processos interativos o impacto que as percepções têm sobre as atitudes das pessoas. Nesse caso, a interatividade pode ser compreendida como uma variável que reside na mente dos indivíduos.

Feitosa et al. (2009) aponta que o processo de interatividade gera uma reação permanente por meio do critério da coordenação comunicativa da ação, ou seja, “não como um processo estático, mas uma situação em que os sujeitos envolvidos exercitam uma ação comunicacional transformadora” (p.4). De todos os modos, caso não haja uma ação que provoque uma reação, inexistente a interatividade.

Tomando como base esses pensamentos, pode-se compreender que a interatividade se caracteriza pela possibilidade dos envolvidos na comunicação tornarem-se tanto emissores como receptores da mensagem, comunicação esta estabelecida por meio de dispositivos técnicos. Assim, se a interação pode ser definida como a existência de reciprocidade das ações de vários agentes físicos ou biológicos, a interatividade traduz, mais especificamente, uma qualidade técnica

das “máquinas inteligentes”. Tais aparatos possibilitam a comunicação na qual os receptores-emissores da mensagem têm a possibilidade de modificar e interferir na mensagem, de construir um discurso contestatório, ou não, e de serem capazes de formular críticas ao que lhe é apresentado, reinterpretando os códigos de acordo com suas experiências (LÉVY, 1999; PRIMO e CASSOL, 1999, KIOUSIS, 2002; CAVALCANTI, 2011).

No contexto de museus e exposições, interatividade e interação remetem à participação em contraposição à contemplação e os termos são usados de forma variada (FALCÃO, 1999). Essa maneira de comunicação já era utilizada desde o século XIX para apresentar os fenômenos físicos e/ou naturais expostos pelos museus de ciências ou para exibir o progresso das indústrias nas exposições universais (MCLEAN, 1993; BARBUY, 1996; 1999).

Na primeira metade do século XX, interatividade foi associada aos modelos *hands-on* e na segunda metade ganhou mais atenção por parte de outras tipologias de museus (PAVÃO e LEITÃO, 2007). Nesse período, passou a ser utilizada como ferramenta metodológica para dinamizar e substituir a contemplação pela relação de interação que possibilitasse diferentes interpretações e significações (DOMINGUES, 1997; CAVALCANTI, 2011).

Com o avanço da tecnologia da informação, novas mídias passaram a fazer parte dos projetos expográficos nos espaços museais. Museus como o Museu da Pessoa, fundado em 1991 em espaço virtual; o Museu da Língua Portuguesa, inaugurado em 2006, e o Museu do Futebol, em 2008, ambos na cidade de São Paulo, são exemplos de interatividade que apresentam a cultura material e imaterial com ferramentas interativas digitais.

Assim como os museus citados, O Museu do Marajó possui uma interatividade que apresenta testemunhos materiais e imateriais da cultura marajoara. A diferença é que, para se adequar ao contexto local, utilizou-se de ferramentas interativas analógicas que foram pensadas a partir do contato com a população.

A construção dessas ferramentas e do conteúdo expositivo, em parceria com a comunidade, revelou uma forma de comunicação museológica, pensada por Gallo. Essa proposta compactua com modelo de interação proposto por Cury (2005), pois busca romper com a cadeia emissor-receptor e se revela um espaço dialógico que defende as trocas simbólicas, a ressignificação cultural e desloca o

processo de comunicação da mensagem para a interação já na própria concepção do discurso expositivo. Assim,

a proposta do processo de comunicação museológica não está na mensagem, e sim na interação entre os significados atribuídos pelo museu e aqueles atribuídos pelo público, uma relação de participação recíproca. Certamente nesse espaço há conflitos, divergências e negociação em torno da (re)significação cultural. Nesse espaço, também, a recepção revela a rica diversidade e pluralidade de públicos que o museu recebe e que até então desconhecia. O espaço da interação é lugar para a interação desses públicos entre si, igualmente. A interação revela ainda os diversos profissionais como sujeitos ativos da elaboração do discurso museológico carregado de significação. O executor é substituído pelo participante ativo de processo. A noção de curadoria se expande e, conseqüentemente, de curador. A curadoria – entendida como as ações em torno da (re)significação do objeto musealizado e como autoria do discurso museológico, expositivo e educacional – é ressignificada, e o curador – entendido como o agente da (re)significação do objeto museológico e autor de discursos científicos e/ou comunicacionais – passa a ser "título" de vários profissionais de museu (CURY, 2005, p. 78).

Dessa forma, de acordo com Meneses (1993) e Cury (2005), pode-se aferir que O Museu do Marajó se propôs a ser um espaço de interação e interatividade, onde a comunicação se dá de forma complexa e articulada com o cotidiano das pessoas que interpretam o discurso expositivo conforme suas vivências e repertórios culturais.

3.2. Os Computadores caipiras d'O Museu do Marajó

A ideia de uma exposição interativa surgiu da observação de Giovanni Gallo sobre um traço da cultura brasileira em algumas regiões, que é a das pessoas tocarem outras pessoas ou objetos durante a comunicação. Ilustra essa observação um episódio de Gallo: ao contar a história do cangaço no nordeste ilustrada com uma fotografia de Maria Bonita, a maioria dos ouvintes tocava a imagem como se para compreender a história, tanto que o rosto da fotografa se desbotou com o tempo. Gallo então entendeu que o brasileiro tem os olhos na ponta dos dedos e abraçou a interatividade como um meio de comunicação e participação da população na construção d'O Museu do Marajó (ANDRADE, 2008). Daí, unir esse hábito com todo repertório cultural do marajoara o levou à ideia dos computadores analógicos ou "caipiras".

Para construir os computadores, Gallo projetava os módulos manipulativos e repassava para Otaci Gemaque, marceneiro do Museu (Foto 84, Foto 85 e Foto 86). Os computadores eram fabricados com madeira, fios de algodão, roldanas e outras

peças facilmente encontradas na região. Eram de modelos variados e de várias gerações, patenteados por Gallo com os nomes Pull-down; Roundoubt, Puxa-Puxa, Levanta e vê; Windows; Windows-Super; Penduricalhos, Roda-Roda tamanho Gigante, Big e Mirim, Dobra a página (GALLO, 1996; OLIVEIRA, 2013):

quanto mais o visitante mexe com os painéis, mais novidades ele descobre e isto através de recursos que nós, numa forma não pretensiosa e sim brincalhona, definimos como computadores de marca caipira. Com o recurso de barbantes, tabuinhas, placas móveis, tudo é inspirado nalgum artefato de estilo popular que, quando manipulado, desvenda os seus segredos, exatamente como computador de verdade” (GALLO, 1996, p. 260).

O conteúdo informativo dos computadores analógicos era pesquisado por Gallo ou por equipe de pessoas da comunidade que faziam entrevistas com outros moradores sobre temas específicos da cultura local (Foto 87 e Foto 88). Dessa forma, a construção dos Computadores caipiras os tornavam objetos constituintes das relações interativas e vetores das relações sociais, relativizando o termo interatividade (GUARNIERI, 1989, MENESES, 1993; FALCÃO, 1999).

Além dos computadores elaborados por Giovanni Gallo, após a sua morte em 2003, a Associação Amigos d'O Museu do Marajó, para homenageá-lo, elaborou e construiu um Computador analógico com o título “O Cantinho do Gallo”. Nele estão informações sobre a biografia do Padre. Ele integrou exposição de longa duração até 2011 e depois foi transferido para a antiga casa de Giovanni Gallo, atual biblioteca.

Foto 84: Croqui de elaboração de um dos computadores caipiras. Acervo O Museu do Marajó.
Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

Foto 85: Croqui de elaboração de um dos computadores caipiras. Acervo O Museu do Marajó.

Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

Foto 86: Giovanni Gallo e Otaci Gemaque na construção de um Computador caipira, década de 1980. Acervo O Museu do Marajó.

Foto 87: Caderno de campo da coleta de informações do tema “Tabus” para compor a exposição. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

Foto 88: Caderno de campo com entrevista sobre o tema "Pajelança" para compor a exposição. Acervo O Museu do Marajó. Foto do documento: Gleice Costa, 2014.

Até o momento de realização desta pesquisa (Nov/2014), a exposição conta com 65 Computadores analógicos, 64 no espaço expositivo e 1, o CA65 “O Cantinho do Gallo”, acondicionado na biblioteca. Nessa dissertação, a descrição¹⁶ dos Computadores analógicos buscou respeitar a postura de Gallo e da comunidade de não apresentar todo o conteúdo do Museu:

Não dá para contar mais, senão quem chegar até aqui já sabe tudo, mas com certeza, também se dará conta de que esta descrição não consegue dar a idéia do que está guardado nos 900 m² da Exposição Permanente. O bezerro de duas cabeças, o homem que a piranha comeu são pontos de referência para todos os caboclos (GALLO, 1996, p.264).

Assim, serão apresentados, seguindo a ordem dos salões, 17 Computadores analógicos cuja seleção foi realizada com base nas temáticas e nos diferentes modelos.

¹⁶ Quando descritos os textos que compõem os computadores, será mantida a grafia conforme original em exposição no Museu, sem correções ortográficas ou adaptações à nova ortografia.

Auditório/Recepção

Computador analógico CA01

Temática: Apresentação d'O Museu do Marajó

Título: O Museu começa por aqui

Descrição: Computador medindo aproximadamente 1,0 x 0,50 x 080 m. É dividido em duas partes: na primeira, apresenta um fóssil de peixe (provável traíra – *Hoplias sp*) e textos sobre escala de tempo geológico; na segunda, apresenta textos e um espelho. O estado de conservação é bom.

Foto 89 e Foto 90: Apresentação do computador e sua divisão. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 91 e Foto 92: Parte interna 1 – Fóssil de peixe e Parte Interna 2 – Espelho. Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Parte 1: Quanto anos tem a peça mais antiga do Museu? A peça mais antiga é da era mesozóica, período jurássico. Confira a idade na escala da história da terra.

Parte 2: A peça mais nova do nosso museu é mesmo você! Aqui cada visitante descobre um museu diferente, uma resposta às suas curiosidades, aos seus interesses pessoais. Saindo deixa um pedacinho de si, sua saudade, sua colaboração.

Salão 1

Computador analógico CA05

Temática: Pesquisa Arqueológica

Título: Como viviam os índios do Marajó?

Descrição: Computador com 0,38 x 0,25 x 1,10 de medidas. Possui uma abertura na parte superior do totem para visualização do módulo giratório na parte interna, que é manipulado por suporte projetado na lateral externa do totem. Apresenta texto e imagens sobre a organização da sociedade indígena pretérita na Ilha de Marajó e imagens de grupos indígenas contemporâneos.

Foto 93: Parte superior e frontal do computador. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 94: Detalhe da parte superior do computador com o título, acima, e uma ilustração de um tesó marajoara, abaixo. Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Segundo E. Galvão: Os tesos são ditos também aterros e mounds. Eram de várias dimensões, eram usados por uma ou mais gerações. Podiam ser só moradia, ou cemitério ou os dois.

Ananatuba: Moravam na Costa Norte do Marajó. Praticavam uma agricultura incipiente, viviam em aldeias de 300 a 700 m² de área formadas por uma grande casa comunal construída sobre estacas nos limites da mata com o campo e nas proximidades de um rio ou igarapé. Por vezes, também, contruíam as casas em elevações naturais. Duração da aldeia: até 100 anos. Esta nação surgiu provavelmente em 1100 e sobreviveu até 200 d.C.

Mangueira: Moravam na Costa Norte do Marajó e Ilha Caviana. Praticavam uma agricultura de derrubada e queima da mata, vivam em aldeias de 2000 a 4000 m² de área localizadas na mata, distantes das margens dos rios cerca de 250m, em locais não sujeitos a inundações. Duração da aldeia: 18 a 118 anos. Provavelmente surgiu em 1000 a.C. e sobreviveu até 100 d.C (Contemporânea com Ananatuba).

Acauã: Moravam na Ilha de Marajó (Costa Norte) e Ilha Mexiana (Centro e Costa Sul). Praticavam uma agricultura de derrubada e queima da mata. De curta duração, mantendo contato com a fase Mangueira.

Formiga: Moravam na Ilha de Marajó (área entre a cidade de Chaves, na Costa Norte e as cabeceiras dos rios Goaiapi e Camará, a sudeste do Lago Arari). Praticavam uma agricultura de derrubada e queima da mata. Surgiu provavelmente em 100 a.C. e sobreviveu até 400 d.C.

Marajoara: Moravam na Ilha de Marajó (parte Centro-Oriental, centralizado no Lago Arari). Praticavam agricultura intensiva, vivam em aldeias com raio de 5 km, sítios habitação, cemitério e cerimonial construídos em áreas de campo e formados por aterros artificiais (mounds). Tais áreas eram inundáveis e se localizavam as margens de rios e igarapés. Provavelmente surgiu em 400 d.C. e sobreviveu até 1400 d.C. As casas eram construídas diretamente sobre estacas.

Aruã: Moravam inicialmente no Amapá e posteriormente nas ilhas Mexianas, Caviana e Costa Oriental de Marajó; praticavam a agricultura de derrubada e queima da mata; aldeias localizadas às margens de rios navegáveis e sempre próximas à Costa. Duração da aldeia: 20 anos, sítios, cemitérios localizados no interior das matas; sítios cerimoniais (comuns só no Amapá) localizados no topo de tesos naturais. Surgiram no século XIV sobreviveram até o século XVIII.

Salão 1

Computador analógico CA13

Temática: Pesquisa Arqueológica

Título: O Museu Do Marajó e O Projeto Archeological Research On Marajó Island

Descrição: Computador suspenso preso ao teto por uma corda com distância aproximada de 1,50 m do chão. Tem 0,50 x 0,50, 0,50 m de medidas. Possui 16 placas móveis de madeira que, levantadas, apresentam textos sobre a pesquisa arqueológica desenvolvida em 1985, sob coordenação da arqueóloga Anna Curtenius Roosevelt, e desenhos e fotografias acerca da arqueologia em Marajó.

Foto 95 e Foto 96: Informações sobre arqueologia no município de Cachoeira do Arari e detalhe do funcionamento do computador. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 97 e Foto 98: Ilustração da arqueóloga Anna Curtenius Roosevelt e ilustração de vaso de cerâmica arqueológica marajoara. Foto: Tayane Gama, 2007.

Textos:

Lado 1: O MUSEU DO MARAJÓ E O PROJETO ARQUEOLOGICAL RESEARCH ON MARAJÓ ISLAND

O Museu do Marajó, apesar de não poder ser definido colaborado do projeto, com certeza deu uma ajuda válida, servindo como base de apoio, guardando e transmitindo encomendas, facilitando bastante o serviço. Na ocasião de uma visita ao Teso dos Bichos, tive a oportunidade de ouvir pela boca da Dr^a. Roosevelt a mais complexa explicação do projeto em andamento. Gravei tudo e preparei uma matéria que foi publicada em dezembro de 1985 e janeiro de 1986 na Província do Pará, com os títulos: Marajó, chegou a hora da arqueologia, Cachoeira do Ararí, Sítio Arqueológico e O antigo homem marajoara. Aqui está o resumo da entrevista. Giovanni Gallo, diretor de O Museu do Marajó.

Em 1985 a Dr^a. Anna Curtenius Roosevelt, Phd, Diretora da Seção de Arqueologia da América Central e Meridional do Museum of American Indian De Nova York, estava no Marajó e mais exatamente no Teso dos Bichos, na Fazenda Santa Maria dos Cardoso, perto do Sítio Taperebá para dirigir um projeto arqueológico iniciado em 1982 e financiado pela National Science Foundation, com colaboração do Museu Goeldi e do CNPq. Altamente competente pelas pesquisas realizadas em Venezuela, México e Orinoco, especialista em cerâmica amazônica, tinha como colaboradores a americana Felice Mueller, o panamenho Carlos Fitzgerald e as arqueólogas brasileiras Cristina Miranda e Cintia Jalles.

Por que está fazendo esta pesquisa? Estamos aqui para conhecer a vida dos Marajoaras, na sua organização social, ideologia, saúde, economia. Considero este projeto muito importante porque a arqueologia da Amazônia quase não é conhecida. A satisfação é grande! Cada momento descobrimos alguma informação totalmente nova. Se antes não tínhamos nada, agora temos Milhões de fragmentos de comida, de plantas econômicas, de animais, restos de caça e pesca, coisas que pertencem à nossa vida de hoje, mas que nas escavações tem mais de 1000 anos de idade. Plantas como o açaí, peixes como o pirarucu e a piranha. Nós queremos ver dentro do sítio, para conhecer a estrutura dele.

por que foi escolhido o tesó dos bichos para a pesquisa? Porque encontramos o extraordinário apoio da família Cardoso e pelas condições do sítio. A situação da vida e da ocupação são muito bem preservadas, a altura de cinco metros é notável,

com a extensão aproximada de cinco hectares. É um teso médio em área e maior em altura. Aqui temos muitas ocupações sucessivas e uma ocupação comprida.

Lado 2: OS CACHOEIRENSES DE 1000 ANOS ATRÁS

Por que fazer o corte do terreno? A resposta é de John Fitzgerald. Estou fazendo um perfil com este corte profundo de dois metros para descobrir que tipo de estratos ou camadas estavam no sítio e assim depois analisar a estratigrafia geral do teso. Às vezes a camada acompanha as ondulações do terreno mas as camadas culturais ou de ocupação geralmente não. Nesta camada, por exemplo, encontramos estufas, fogões semicirculares cheios de cinza e todos cobertos com pedaços de adubo, quer dizer, pedaços de argila amassada e queimada que servia para sustentar as coisas.

Como pode a tecnologia de ponta revelar os segredos da arqueologia? Nós usamos diferentes magnetômetros para encontrar os fogões, um radar para revelar as camadas, a estratigrafia das camadas, um método de condutividade e resistência elétrica para dar informação química, para detectar onde existe uma certa camada de tipo lixoso, outra camada de construção, outra de casa, outra do fogão. Cada objeto tem uma diferente assinatura química e os aparelhos nos dão esta informação. O resultado desta pesquisa instrumental de uma semana corresponde a uma vida de pesquisa manual! Os dados colhidos serão examinados em laboratório, mas já recebemos uma análise muito completa de todo o aspecto geofísico.

No momento em que vocês estudam o sítio não acabam com ele? Estamos usando pela primeira vez no Brasil, equipamentos de prospecção geofísica na área arqueológica, instrumentos que podem ver dentro da terra sem escavações. Para fazer uma escavação completa precisaríamos de mais de 100 anos. Eu não posso nem quero, porque depois não vamos ter mais o sítio! Quero ver sem destruição e, depois, mostrar os resultados. Já fizemos uns 50 buracos, mas para ver tudo deveríamos fazer mais de mil! Por causa da fundamental preocupação de preservar o sítio, a nossa escolha foi em favor da tecnologia de ponta: já disse que somos os pioneiros no Brasil.

As cores revelam os segredos da arqueologia? Encontro a colega americana da Dra. Roosevelt, Felice Muller dentro de um buraco, completamente concentrada em desvendar os mistérios do passado. No meio de tanta tecnologia, é até gratificante descobrir que os olhos ainda prestam para alguma pesquisa. Ela explica: - Este livro é o Catálogo de Munsel, uma mostra de cores, uma tentativa de classificar e

padronizar as cores na arqueologia. Para nos atender melhor nós temos mais de 80 matizes diferentes de marrom que tem ferro ou outro componente. Estou desenhando o perfil para estudar a estratigrafia dele. Aqui por exemplo, tem areia de erosão. Aqui é amarela, de lama, muito dura... A gente morava aqui fez esta camada para morar mais alto. Aqui uma areia com mais cacos... A gente morava mais aqui.

Lado 3: DESCOBRINDO OS SEGREDOS DOS ANTIGOS ÍNDIOS

Os índios do teso do bichos moravam em palafitas? O campo de pesquisa que se abre ao nosso estudo é fascinante e ao mesmo tempo, sem limites. Encontramos como exemplo, uma camada de palha em cima do teso que parece um teto de palha, um pouco desprezado. Encontramos estruturas de palmeiras, muitos moldes de potes e, no mesmo tempo, paredes de lama, só lama. Existia então, mais de um tipo de construção. Pode-se chegar a conclusão que não eram palafitas, de fato não era preciso, já que o teso era muito alto e, sobretudo, a estrutura da casa demonstrava que não estava sobre água.

O que significa a descoberta de tesos dentro dos tesos? São montículos, pirâmides, paredes muito grandes com terra tirada do rio. Não é possível dar agora uma interpretação definitiva: talvez defesa ou cerimônias rituais. Aí se encontram só uns poucos pratos carbonizados e uns poucos cacos, grandes como uma vasilha e pequenos. Os pequenos vêm do lixo, vasilha quebrada no uso e depois jogada: a gente passava em cima e triturava. Nos fogões encontra-se vasilhas quase inteira, só um pouco quebrada pelo peso da terra. E de todo tipo. Temos Joanes pintada, Pacoval inciso, Ararí.

Como era organizada a vida dos marajoara neste teso? Os fogões são os elementos mais importantes para interpretar as diferentes funções que estavam distribuídas de acordo com a localização. Por exemplo, havia uma parte que estavam todos os fogões. Na parte leste, que pegava o vento constante do mar para alimentar melhor o fogo. São todos fogões para fazer comida, e não para confecção de cerâmica. De fato aqui só se encontra cerâmica não pintada, nem decorada. Nos fogões destruídos encontramos muitos traços de comida carbonizada, pedaços muito pequenos e osso dos peixes que comiam. Depois de comer, varriam todo o lixo para o mesmo lugar, de modo que o teso deveria ficar sempre limpo.

Na prática o que significam ocupação comprida, ocupações sucessivas? Aqui temos mais ou menos dez ou doze ocupações, quase todo tipo de cerâmica. Parece

que durante todo o tempo dos marajoaras viveu gente aqui. Para calcular o número dos moradores temos como base o número dos fogões, mas que cem, e todos no mesmo tempo. Uma mulher em cada fogão com quatro membros da família, e chegamos a conclusão de que moraram aqui, no mesmo tempo, pelo menos quinhentas pessoas.

Lado 4: CACHOEIRA DO ARARI SÍTIO ARQUEOLÓGICO

Como pode ser definida a cultura marajoara? A cultura marajoara parece ser uma das mais altas do hemisfério com um arte reconhecida no mundo inteiro. Eles construíram um grande número de tesos e coisas interessantes, é uma cultura com qualidade urbana. Existem sítios com mais de 2km de comprimento, maiores que Knosso e Minos, maiores que grandes sítios da Europa. Há sítios com mais de cem hectares de extensão. Uma novidade descoberta aqui é a presença de tesos dentro de tesos.

Como se explica a sucessão de cinco nações diferentes de índios no marajó?

Eu tenho a impressão de que não seria uma sucessão de ocupação, mas a mesma população que continua. A prova está aqui. Em cada fase ou época nós encontramos a mesma técnica na produção de cerâmica, essencialmente no uso do tempero ou temperante que é constituído de fragmentos de cacos triturados, usados para dar consistência a manufatura. Na base de estudos por mim realizados nos vários museus e coleções do mundo, chego a conclusão de que aqui se trata de uma tradição técnica integral. Um arqueólogo, quando encontra uma tradição não quebrada, pensa que seja sempre o mesmo povo.

Os marajoaras que não tinham escrita conheciam algum recurso para se comunicar?

Certamente os marajoaras não tinham escrita, mas não lhes faltavam linguagens importantes. Um estudo da iconografia é essencial para conhecer o mundo ideológico deste povo. Apesar de encontrar adornos animais, o conjunto é sempre baseado na figura humana.

Qual a explicação dos dois tipos de cerâmica? A pintada e a ordinária?

A cerâmica decorada e pintada de todo o tipo deve ter sido uma cerâmica de serviço, para comer e para beber. A localização induz a pensar que, talvez, fosse de uso exclusivo dos homens.

Salão 1

Computador analógico CA14

Temática: Língua

Título: Você Fala Tupi?

Descrição: Computador medindo aproximadamente 2,8 x 0,3 x 1,50 m com 112 placas que se movem para cima e apresentam verbetes em TUPI, na parte externa da placa é apresentado o verbete e na parte interna sua tradução para o português. Do total das placas, 6 estão com textos ausentes. O estado de conservação do computador é bom.

Foto 99: Vista geral do Computador.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 100 e Foto 101:: Detalhe da parte externa de uma placa e tradução de um dos verbetes na parte interna. Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Quantas vezes você encontra na nossa língua palavras estranhas que não são portuguesas. Podem ser inglesas como SHOW, francesas ou quase francesas como Balé, italianas como BAMBINO. Muitas são as palavras índias da língua geral ou NHEENGATY, originais ou adaptadas ao português. Poucos porém sabem que elas são lindíssimas, cheias de fantasias e bom gosto. Escolha a palavra que lhe interessa nesse painel, quer dizer, no nosso computador de primeira geração, levante a tabuinha e encontrará uma interessantíssima surpresa. Gostou? Leia aqui.

1. Pitiú (PITIÚ): Palavra Tupi inalterada: O cagiro do peixe.
2. Ipiranga: Água (I) Vermelha (PIRANGA).
3. Itapuã (ITA-APUÃ): A pedra redonda, o bloco de pedra.
4. Pindorama (PINDÓ-RAMA ou PINDÓ-RETANA): País das Palmeiras.
5. Sájico (AGIC): Duro, rígido, rijo.
6. Camará (CAA-MBARÁ): A planta de folha de várias cores.
7. Peconha (PYCOIN): O mesmo sentido que o atual no Marajó. Lingua de pano forte ou envira colocado nos pés descalços, firmar as plantas no tronco liso das palmeiras para subir nelas.
8. Surubin (ÇOE-R-OBY): O animal azulado.
9. Quiriri (KIRIRI): Solitário, silencioso, calado é o silencioso do mato - Quiriri indica perigo.
10. Rana: É um sufixo para indicar semelhantes, que aparece tratando de fruta, indica a variedade não comestível batatarana, jeniporana, muçurana.
11. Paraíba (PARÁ-AYBA): o rio ruim, impraticável.
12. Iara (Y-ARA): Aquele que fica, o dormidor.
13. Iaci {YA (fruta) CY (mãe)}: A mãe da fruta e da lua.
14. Tamuatá (TAMBÚ-ATA): Faz rumor ao andar, anda no mato as extremesções com ruídos.
15. Tucano (TU-QUÃ): O bico que sobrepuja exagerado.
16. Paraná (PARA-NÃ): O que semelhante ao mar.
17. Caruru (CAÁ-RURÚ): A folha grossa inchada.
18. Camotim (CAMU-CHI) - VARIANTES: Camucy, Camucim, Camoti): O vaso d'água, o pote, o cântaro - urna funerária com o mesmo sentido que igaçaba.
19. Pacaembú (PACA0YEMBÓ): O rio das pacas.
20. Jacundá (YA-CUNDÁ): O indivíduo retorcido.
21. Guaxinim (GNÁ-CHINI): O roncador.
22. Jabutí: Aquele que não bebe.
23. Coivara (CÔ-VARA): O que sobra da roça, o mato cortado ou roçado que espera queimada depois de seco.
24. Caju (ACÁ-YÚ): O Pomo amarelao.
25. Arari (ARARA-I): O rios as araras ou arara pequena (I: pequeno)
26. Guarani (GUARINI): O Guerreiro
27. Iguaçu (I-GUAÇU): A Água grande, a Cachoeira.
28. Jurema: YU-R-EMA: O espinheiro succulento, a árvore alucinante.
29. Tucupi (TYCÚ-PI): A decoada picante.
30. Guaraci (Guara-cy): Amãe dos viventes.
31. Caboclo (CAÁ-BOC): Aquele que vem do mato.
32. Pirapora (PIRÁ-PORA) A mordida do peixe.
33. Itaqui (ITÁ-KI): A pedra aguçada, a pedra de amolar.

34. Piauí: Rio dos pias ou PIABAS.
35. Maçaranduba (MA-ÇARAN-A-MBA): A árvore do escorrego longarina utilizada para rolar sobre ele a mata tirada.
36. Itapemirim (ITAÉ-MIRIM): A laje pequena.
37. Imbira (M: BIARA): A caça, o pescado, lugar apto para caça e pesca.
38. Cutia (ACUTI OU ACU-TI): Indivíduo que comoe em pé.
39. Mogi (MBOI-GY): O rio das cobras.
40. Mirim (também MIRI, MINI, IM, I): Pequeno
41. Mopunga (MU, JUNTAR, ALIAGAR, COLGADO PONGA-PONGA): Ruído, barulho que os pescadores fazem batendo as palmas da mão na água para empurrar os peixes para a rede de espera.
42. Xará (CHE-RERA-Á): O meu nome tira, meu nome tira.
43. Jandiá (IUNI-Á): Nome comum a todos os bagres de água doce.
44. Piracema (PIRA-PEIXE, CEMA): Subir a transmigração que sobe o rio para desovar nas cabeceiras.
45. Lacitá {YACY (LUA) - TATÁ (FOGUINHO)}: O foguinho da lua (a estrela).
46. Taquari (TAQUA-Í): A cana pequena.
47. Carionca (CARI-OCA, CARI-BOC): O mestiço descendente de branco. Também CACY-OCA: A casca do branco.
48. Marajó (MBARÁ-YÓ): Tirado do mar. tapa mar, anteparo do mar.
49. Mundeu (MUONDE): Cobrir, o alçapão.
50. Geremum (CORR-YURÚ-M-UM): O espaço escuro, nome de uma variedade de abóbora grande.
51. Moqueca (MOQUE OU PO-KÉCA): Feito embrulho. Peixe assado entre folhas que o embrulha no meio das cinzas.
52. Jenipapo (YANDI-IPAB): O fruto das extremidades que dá suco.
53. Igaçaba (YG-AÇABA): Que serve para o transporte de água, pote. Urna funerária, o mesmo que camotim.
54. Puça (PIÇÁ): A rede de pesca.
55. Urubu (URUBÚ): Indivíduo feio.
56. Paca: {Paca do verbo PAG (despertar)}: A desperta, a sempre tenta.
57. Paraguai (PARAGUÁ-I): O rio dos papagaios.
58. Acará (A-CARÁ): O cascudo, o escamoso.
59. Caranã (CARANDÁ): O escamoso cheio de asperezas, nome de palmeira (Copernícia cerifera).
60. Arariuna {ARARA-I (Rio) - UNA (Preto)}: O rio das araras pretas ou a pequena arara preta.
61. Igapó (YG-APÓ OU Y-APÓ): A água que invade, o alagável.
62. Perereca: Saltitar, andar às tontas.
63. Copaíba (CUPA-YBA): A árvore que fabrica no tronco abundância de óleo balsâmico medicinal.
64. Maqueira (Makira): Rede de dormir fabricada com fibra de nossa flora. Mar-r-oca, a Casa de guerra.
65. Pernambuco (PARNÁ-MBUA): A entrada do laga-mar.
66. Cuiabá (CUIABA): Era o nome da antiga tribo de índios que moravam naquela região.
67. Samauma: Sem informações.
68. Pipoca (PY-POCA): A epiderme de partida ou estrelada.
69. Caatinga (CAÁ-TINGA): O mato branco, típico da seca.
70. Mupicar (MAPICÁ): Torcer, vergar, dobrar todos os fólhos da palma para um lado quando destinada a cobrir a casa de palha.
71. Anú (A-N-UM): O vulto preto, o indivíduo negro.
72. Uruguai (URUÁ-I): Rio dos caracóis, dos URUÁ.
73. Pará (PARÁ-MBARÁ OU MARÁ) O mar, segundo Batista Caetano: V-PA-RÁ, o colecionador das águas.
74. Guariba: O indivíduo feio.
75. Jacarandá (Y-ACÃ-RANTÃ-TÃ): O de amargo rijo.
76. Jirau (Y-RAU): Suspenso da água.
77. Embiara (Y-MBIARA): A pele da árvore, a casca.
78. Saracura (TARA-CURA): Engole milho.

79. Marambaia (MBARA-MBA): O cerco do mar, língua arenosa cercando o mar.
80. Poraquê (PORÁ-KÉ): Agente adormece ou entorpece.
81. Tabatinga (TAUÁ-TINGA): O barro branco.
82. Tapera (TAPER-Á): Saído das ruínas.
83. Muçurana (MOCYM-RAMA): O falso Mossum cobra preta que come as outras cobras, insensível a todos os venenos, menos o veneno da cobra coral.
84. Pacú (PAG-Ú): O comer desperto, o que é arisco em comer a isca.
85. Tapioca (TYPY-OCA): Colhido do fundo, o sedimento do suco da mandioca.
86. Pirarucu (PIRA-PEIXE/URUCU): Fruto do urucuzeiro, o peixe vermelho como urucu.
87. Surucucu (ÇUÚ-Ú-Ú): Morde muitíssimo.
88. Bacuri (YBA-CURU): O fruto apressado que frutifica logo
89. Jacaré (YA-CARÉ): Aquele que é torto. Y-ECHÁ-CARÉ: Aquele que olha de banda.
90. Araçari (ARÁ-ÇAR): A ver o medo. Nome de variedade de tucanso que vivem em bando.
91. Mingau (MINGÁ-U): O comer visguento.
92. Goiaba (A-COYABA): o ajuntamento de caroços
93. Maracá: A cabeça de ficção. Instrumento do pajé feito com uma cabeça enfeitada com olhos e cabelos etribados numa flecha sobre pescoço.
94. Sucuri (ÇUU-CURI): Morde rápido.
95. Pitinga (PI-TINGA): A pele branca, a titinga, o pano branco.
96. Piranha (PIRA-ÁI): O que corta a pela a tesoura.
97. Tatu (TA-TÚ): O casco grosso.
98. Panema (PANÉ): ruim, imprestável, mal sucedido.
99. Boiúna (MBOI-Uma): A cobra preta.
100. Socó (ÇOO-CO): O bicho que se arrima (num pé só).
101. Piraquara (PIRA-QUARA): O buraco, a toca do peixe.
102. Saúva (YÇA-UB): A formiga mestra. A formiga má.
103. Igarapé: I (Água), GARA ou IARA (Senhora), APÉ (Caminho): O caminho da água (Canoa).
104. Bacaba (YABÁ-CABA): a fruta gorda.

Salão 1

Computador Analógico CA06

Temática: Pesquisa Arqueológica

Título: Menina Marajora e a Menina Russa

Descrição: Módulo de madeira, suspenso, com uma primeira porta de uma folha com abertura para cima e outra porta de duas folhas com abertura para as laterais. Na parte interna o computador apresenta vitrine com um objeto em madeira com representação da Matrioska, um objeto em cerâmica com representação antropomorfa e uma lâmina de machado polido. O Computador es'ta em bom estado de conservação.

Foto 102: Parte interna do Computador analógico CA06. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 103 e Foto 104: Visão geral e das duas portas da parte interna, respectivamente, do Computador analógico CA06.

Textos:

A menina índia do marajó e a mocinha da Rússia. Apesar da distância de milhares de quilômetros e a diferença de séculos, têm uma coisa em comum: o quê?

Para a menina índia uma boneca de barro. Para o menino índio um machadinho de pedra.

A menina índia também gosta de boneca, não pode ficar sem ela. A encontramos na urna funerária como objeto de identificação. É uma só, porém com dois rostos, um para frente e outro para trás. A boneca é oca, dentro tem uns seixos para fazer um maracá na hora de dormir.

Esta é a famosa Matrioska, a bonequinha de madeira que todo turista em terra russa sente obrigação de levar para casa como lembrança. Confira a forma simplificada, sem braços, muito prática, feita na medida certa para uma criança. A fim de produzir um barulhinho encontram-se várias Matrioskas, uma dentro da outra!

Salão 2

Computador analógico: CA21

Temática: Documentação Histórica Escrita

Título: O Nosso Arquivo

Descrição: Computador medindo aproximadamente 1 x 0.15 x 0.60 m. Fixação na parede. Possui uma porta de folha única com abertura para cima. Parte interna se apresenta como uma vitrine de vidro translúcido. O Computador apresenta os documentos de nomeação de um cidadão cachoeirense ao posto de capitão assistente da Brigada da Infantaria da guarda Nacional com data de 21 de março de 1890. O segundo documento é o primeiro título de eleitor da república em Cachoeira do Arari, com data de 3 de junho de 1890. Na parte interna da porta há transcrição dos textos dos documentos, porém, estão desbotados ou danificados, dificultando a leitura.

Foto 105 e Foto 106: Parte externa e interna do computador, respectivamente.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Nomeação de Manoel da Costa Vianna para o posto de capitão Assistente da 16 Brigada da Infantaria da Guarda de Nacional (21 de Março de 1904). Primeiro Título de Eleitor da República

Salão 2

Computador analógico: CA25

Temática: Escravidão Negra

Título: Carta de Alforria

Descrição: Computador medindo aproximadamente 1 x 0.15 x 0.60 m. Possui uma porta de folha única com abertura para cima. Parte interna se apresenta como uma vitrine de vidro translúcido. O Computador apresenta os cartas de alforria de cativos das fazendas da Ilha de Marajó. Na parte externa e interna da porta há imagem de pessoas negras africanas e textos transcritos de duas cartas. Na parte interna da porta há mais transcrição de três cartas e ilustração de uma senzala. Na vitrine do computador há dois livros com cópias e cartas originais. O Computador está em estado ruim de conservação. Os textos estão deteriorados e os livros danificados por conta da umidade.

Foto 107: Vista Geral do computador.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 108: Parte interna do computador.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Salão 2

Computador analógico: CA17 e CA18

Temática: Meio Ambiente

Título: Marajó. A Ditadura das Águas

Descrição: Computador em formato de cubo presos nas laterais à suportes que possibilitam rotação vertical sobre o próprio eixo. O computador 17 apresenta textos, mapas, e ilustrações sobre o clima da Ilha de Marajó, o computador 18 apresenta fotografias de autoria de Giovanni Gallo nas estações do ano da Ilha de Marajó e uma reportagem sobre uma Olimpíadas infantil de Natação na Vila de Jenipapo. Os dois computadores fazem parte da Instalação IN01. Estão em estado regular de conservação com fotos e textos desbotados.

Foto 109: Instalação 01 com a disposição dos computadores 17 e 18 respectivamente.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 110 e Foto 111: Detalhes de uma das faces dos computadores 17 e 18 respectivamente.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Computador Analógico CA30

Temática: Pesquisa Arqueológica

Título: Pescaria da Saúde

Descrição: Computador analógico com aproximadamente 1 x 1 x 2.10 m. É composto por 3 módulos: o primeiro na parte superior que apresenta títulos em cada uma das quatro faces; o segundo, localizado abaixo do primeiro módulo, apresenta textos informativos sobre medicina popular; o terceiro e último módulo é composto por quatro bancadas, uma em cada face do computador. Às bancadas estão presos fios de barbante que se ligam ao segundo módulo pela parte superior. Cada fio corresponde a um texto. Na extremidade do barbante preso à bancada é identificado a doença, e na extremidade que perpassa pelo segundo módulo está uma placa com receitas da cura.

O computador está em estado razoável de conservação. Algumas placas estão danificadas e há fios barbante quebrado.

Foto 112 e Foto 113: Visão geral e funcionamento, respectivamente, do Computador Analógico CA30. Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Pescaria da saúde com cuidado!

O segredo da medicina popular não esta somente nas ervas, nas banhas, nas cascas. Ela tem sobre tudo o poder misterioso de mexer com a alma da gente

fazendo estalar aquela força misteriosa chamada fé está fé, que não é a fé em Deus e sim a fé no remédio, utilizando todo um arsenal de armas secretas que são os condicionamentos, as cantigecias, os tabus desencadeia aquela reação que mobilizar o organismo e o espírito do paciente, empurrado-o a correr em direção da saúde.

É para você conhecer não sempre para usar!

Critérios para saber qual o remédio com mais força:

- Quanto mais amargo, ruim de engolir
- Quanto mais dói, se for injeção
- Se for purgante ou lavagem, quando é forte mesmo
- Se é tomado por boca, depende da quantidade
- Se tem cor muito viva, melhor ainda se tem muitas cores
- Se remédios para vermes, quanto tomado em minguate ou lua nova
- Quanto administrado por boa-mão
- Quanto acompanha uma dieta conveniente.

Remédio popular pode se ótimo, mais ou menos bom, inútil e até muito perigoso!

Aqui está uma amostragem de remédio da terra: remédios ótimos que exploram um profundo conhecimento da natureza, outros tem o poder curativo mais ou menos Como a água do pote; outros podem até ajudar mais somente pela auto-sugestão do paciente. Esta é uma pesquisa sobre uma cultura em fase de extinção não um catálogo de remédios.

Remédio que o povo gosta. Cuidado! Nem sempre presta!

A medicina da terra não said as faculdades não é financiada pelas multinacionais. É um brotar instintivo e singelo duma experiência repassada de pai para filho, motivada por sucesos, com uma justificativa sempre pronta para explicar os fracasso. O fator psicológico é o elemento catalizador que coordena e reforça os fatores positivos, tendo como resultado um remédio altamente personalizado.

Doenças e receitas de cura:

Epilepsia: Sendo a primeira vez que dá o ataque seja em criança ou adulto a roupa que a pessoa usa no momento deve ser queimada. Com as cinzas misturado com azeite de carrapatos. Faz-se uma fricção passando em todo corpo da pessoa afetada.

Ameba: Para se curar ameba, chá de caroço de abacate ralado e também uma gota de creolina na água.

Dentição atrasada: Esfregar bem na gengiva um dente de alho.

Tontura: Leite de coco, mais não para beber e sim para espalhar bem no meio cabeça!

Diarréia: Remédio para diarreia. Fazer o chá da casca de churú do grelo da goiabeira ou cajueiro dá para criança tomar com um limão.

Terçol: Esfregar o dedo na mão ate esquentar e colocar em cima do terçol todo os dias até desaparecer.

Placenta presa: Quando a placenta custa sair coloca-se um pouco de sal na mão da parturiente, pega-se uma garrafa de cerveja e manda-se a mesma soprar dizendo essas palavras (três vezes): “minha Santa margarida não estou prenha nem parida, tirei esta carne morta que tem na minha barriga”.

Tuberculose: Para curar uma tuberculose faça um lambedor de pé de boi. Cozinhar os pés ate ficarem moles, coar num pano e bota cravinho, cebolinha branca, canela e da ao doente uma colher pela manhã e outra pela tarde.

Úlcera no estômago: Três centímetro de casca de sucuba. Quatro folhas de mamelão. Ferver em um litro de água tomar durante o dia. Repetir durante três meses.

Frieira: Óleo queimado com cebola quente entre os dedos.

Parto difícil: Quando a criança custa nascer coloca-se a gestante de cabeça para baixo, puxa na perna direita e depois na esquerda, coloca-se novamente na cama manda-a mesma respirar bem fundo três vezes daí em seguida meio copo de vinho com duas gemas de ovo.

Gagueira: Quando a pessoa estiver gaguejando, pega-se um novelo de fio e atira-se na costa do gago e se esconde.

Pneumonia: Fazer o chá com folha de óleo elétrico, folha de arruda, folha de pucar, catinga de mulata, cravo, sumo de zezilin preto, banha de jacaré Açu, copaíba, mamona simples e rauluan. Fricção da cabeça aos pés com o mesmo ingrediente do chá.

Mordida de cobra: Quando for mordida por cobra fazer tudo para matar a cobra em seguida tira-se o fígado e frita-se no azeite doce com pena de arara amarela e coloca-se em cima da cesura.

Dor de urina: Urinar com dificuldade. Se você encontra uma pessoa que não pode urinar, não fique assustado, pegue uma mosca torre-a e faça um chá em seguida de ao doente que vai urinar imediatamente.

Cisco nos olhos: Quando cair um cisco no olho, procure a semente de alfavaca e bote no cantinho do olho que chama o cisco, imediatamente e você ficará aliviado.

Dor de barriga: Dor de barriga do nenê cura-se com: chá de alfazema, erva doce e hortelãzinho.

Pesadelos: Copia o Pai Nosso e pendura-o no punho da rede. Colocar o chinelo em cruz de baixo da rede.

Mijar na rede: Para a criança deixar de mijar na rede faça com que ela urina na poeira onde a galinha cisca. Coloque alguns bago de milho em um saquinho plástico e pendura no punho da rede da criança.

Rasgadura: Fazer de conta que esta costurando a carne rasgada com o dedo dizendo ave Maria, ave Maria, ave Maria. Colocar o emplasto sabia.

Vento caído: Vento caído em criança (coco verde). Mostra o bumbum da criança para a lua e dizer: toma lua a tua panela e me da a minha.

Espinha no rosto: Coloca em cima a pasta de dente. O primeiro ovo da galinha.

Hemorróidas: Para hemorróidas de sangue, lavagem de chá de verônica.

Salão 3

Computador analógico CA31

Temática: Saúde e Religião

Título: Medicina Mágica e Religiosa

Descrição: Computador medindo aproximadamente 1.8 x 0.50 x 0.80 m . É dividido em cinco módulos internos que rotacionam verticalmente. As informações são indicadas por um índice presente em placas de madeira que ao serem levantadas revelam os módulos com informações relacionadas à saúde e religião. O computador está bem conservado.

Foto 114: Vista frontal do computador.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 115: Parte interna de um dos módulos.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Módulo 1: Profilaxia Mágica

- O QUE É PROFILAXIA
- RELIQUE
- PATUÁ
- BENTINHO
- AMULETO

Profilaxia é o conjunto daquelas medidas que ajudam a evitar as doenças. Como parte da medicina, ensina as normas básicas da higiene pessoal e das ações no preparo dos alimentos, na eliminação das várias formas de contágio possível. A profilaxia mágica, como diz o nome, é baseada na crença que existam elementos materiais que são portadores de determinadas virtudes com o poder de prevenir e evitar doenças. Neste caso, além do elemento material em si mesmo, precisa-se tomar conta de todo um conjunto de regras e condições para que possa surtir o efeito desejado.

O Relique não pode ser confundido com relíquia. Esta última faz parte do patrimônio religioso católico e é formado por algum fragmento ou resto duma pessoa santa ou um objeto sagrado: água de uma fonte considerada milagrosa, osso de um santo, objeto que ficou em contato com elemento religioso, imagem etc. O Relique é um pequeno saco de pano contendo objeto portador de força especial: presos de aranha caranguejeira para curar dor de dentes, três formigas saúva para asma, alho para curar tonturas, frasco com mercúrio (azougue) para propiciar a queda dos piolhos, guizo de cascavel para dor de ouvido.

O patuá é um pequeno invólucro, que contém uma oração escrita num pedaço de papel, e fica pendurado no pescoço. Para que o patuá passe a conseguir o efeito desejado não precisa ler a oração, é suficiente que ela fique a contato com a pele por meio do saquinho do pano em que está colocada.

O bentinho, que algumas vezes é identificado com o patuá, para os mais exigentes tem alguma diferença característica. De fato ele deve ter algum elemento separado junto com a oração, como uma imagem religiosa, farrapos de batina de “MEU PADIM CÍCERO” no Nordeste. Em palavras simples: uma oração mais algum objeto particular para dar mais força e acrescentar um elemento de sacralidade.

Amuleto EXISTE UMA DISTINÇÃO BEM CLARA ENTRE OS AMULETOS E OS TALISMÃS. O Amuleto é um elemento mágico passivo cuja finalidade é defender e

proteger a pessoa que o carrega: a medalha de um determinado santo, a figa, o signo de Salomão, a meia-lua, o dente de jacaré Açu para proteger da mordida de cobra. O talismã, pelo contrário tem força ativa, para fins determinados, para realização de seus desejos, como ossinho de saco para as conquistas amorosas, o pinto do boto. Algumas vezes o talismã é conhecido também com o nome mascote.

Módulo 2: Catolicismo de Folk

- QUE É CATOLICISMO
- A PROMESSA
- A MISSA
- A REZA
- SANTO DEFENSOR DO TABU

O que é catolicismo de folk? Todo mundo sabe o que é catolicismo: O Brasil seria a maior nação católica do mundo. O Folk é uma palavra inglesa (em alemão Volk), quer dizer povo, gente. Daqui o termo folclore, aquela ciência que estuda a cultura popular em todos os seus aspectos: canto, dança, medicina, lendas, rezas, crenças, abusões, superstições. Catolicismo de folk, na definição de Maynard de Araújo, evidencia uma parcela de católicos menos esclarecidos que nas suas práticas religiosas revelam um certo sincretismo, quer dizer misturam elementos ortodoxos com fórmulas mágicas, talurismo (influxos ambientais, medicina superstição).

A Promessa. Na tradição católica, existe a prática da promessa. Um devoto, para conseguir um favor do céu, promete a Deus a aos Santos uma determinada coisa que exige dele um certo sacrifício. Este fato, que em si, é louvável é sinal de fé, acaba deformado no catolicismo de folk quando assume elementos não ortodoxos como um valor mágico, absoluto, ou seja, a exigência de que Deus e os Santos façam necessariamente o que o indivíduo pede. Como a gente vê as posições ficam invertidas: Deus não é mais o ser supremo e sim um servidor obrigado a conceder, forçado a realizar aquele determinado favor.

A Missa. Como é possível que a Missa, ponto central do Catolicismo, possa ser considerada de folk? quer dizer deformada? Não depende do alto de culto em si mesmo, mas da disposição do fiel que assiste. Não é raro, em Salvador, na Igreja de Santo Antônio da Barra, encontrar um grupinho de devotos que acompanham uma moça vestida de branco que encomendou a Missa, assiste devotamente e comunga. É uma candidata a ser Mãe de Santo do Candomblé que cumpre com uma das suas obrigações. Evidente que, neste caso, a Missa se transforma num rito

acessório deste culto afro-brasileiro que assimilou certos atos do Catolicismo só por fora, porque de fato é uma religião completamente.

A Reza faz parte da medicina mágica, então é claro que não é a mesma reza que o padre faz na igreja, apesar de que umas orações podem ser usadas nas duas situações, como por exemplo o Pai Nosso. Na igreja a reza é a invocação a Deus diretamente ou através de alguns santos, para pedir uma certa graça. Na medicina popular a reza é uma fórmula mágica, formada de orações estranhas, que podem ou não ter nomes de santos reais ou imaginários com exigências de gestos e mímicas. Não pode ser feita por qualquer um, deve ser um benzedor que conhece essa fórmula secreta que ele pode revelar somente quando ele pressente a morte, na sexta feira santa, dia de Natal e dia de finados.

Santo defensor do tabu. Nas moções, no dia de Santa Luzia um caboclo foi fazer lenha. Apesar de ser dia santo. Apareceu uma velhinha: “Não faça isso. É pecado!” O caboclo desobedeceu porque precisava e pegou no machado. De repente a terra se abriu debaixo dele e o engoliu até o pescoço. Tentaram salvá-lo. Que nada! Onde a enxada batia jorrava sangue! e o coitado gritando. Chamaram Padre Giovanni de Santa Cruz do Arari que só pude benzer e enterrar o coitado. Depois de ter tirado o retrato. Foi em 1980 mais ou menos. Esta estória correu muito. Quanta gente veio atrás de mim para ver o retrato. Típica expressão do santo folk. Neste caso, Santa Luzia, feita velhinha que castiga quem quebrou o tabu, Trabalhando no dia dela. Testemunha da fantasia sou eu, Padre Giovanni Gallo, Ex-Vigário de Santa Cruz do Arari.

Módulo 3: Pajelança

- PAJELANÇA
- VOCÊ ACREDITA NO PAJÉ?
- CONTRA QUEM LUTA O PAJÉ?
- AS DOENÇAS NÃO NATURAIS;
- SINCRETISMO: JUNTAR TUDO NUMA BOA

Pajelança. Entre as formas de medicina mágica, no Marajó, a palavra merece o maior destaque. No mezanino você vai encontrar uma dupla de computadores, que apresentam em todos os detalhes os princípios e a técnica do pajé. Aqui cabe somente dá uma idéia geral. A pajelança é uma herança direta dos nossos índios, que no pajé tinham o médico, o chefe espiritual e político. A pajelança do nosso caboclo já não é mais aquela antiga: apresenta contaminação com elementos

africanos e cristãos.

Você acredita no pajé? A pergunta é um tanto ambígua, deve ser bem explicada: Acredita que existe no Marajó? Claro que sim, é uma realidade social marcante, em fase de evolução como todas as coisas. Acredita que pode curar? Depende do pajé e depende da cura. Umas doenças estão na cabeça da gente. O pajé é mestre na arte da encenação, com todo aquele show (canto, fogo, transe) uma doença psicossomática tem boa chance de receber ajuda. O pajé faz concorrência ao médico? Antigamente, quando não tinha médico ele fazia o papel de médico, também curandeiro. A especialidade dele porém são as doenças não-naturais.

Contra quem luta o pajé? Como sempre, aqui só a relação: a explicação está no computador do pajé, no mezanino:

- Os espíritos (maus, penitentes, mal-assombrados, encarnado)
- Os encantados (encantado-do-fundo, corrente-do-fundo)
- Não-encantados (mal-olhado-de-gente, panemeira, quebranto)
- Feiticeiro, matinta-pereira (parauá)
- Os astros (sol, lua).

As doenças não naturais. Aqui está a relação, a explicação você encontrará no computador do pajé, no mezanino:

- Aborrecimento, flechado-de-bicho, ataque-de-boto, parauá.
- Feitiço, mal-assombrado, panemeira, quebranto.
- Mau-olhado-de-sol, mau-olhado-de-lua.
- Doença de espírito, corrente-de-fundo.

Sincretismo: Juntar Tudo Numa Boa. Apreciando o trabalho do pajé a gente fica um pouco perplexo, vendo tantas coisas que não deveriam estar juntas. No congá (altar) ao lado do Sagrado Coração De Jesus está Iemanjá, canta-se a ladainha de Nossa Senhora das invocações a tranca-rua e Cabocla Mariana. Este fenômeno cultural chama-se sincretismo, que dizer o esforço de casar, numa boa, sistemas diferentes, agradando a todos. Porém fique claro: pajelança não é candomblé é um culto, é essencialmente uma cura. Os elementos católicos servem como enfeites, para dar mais força.

Módulo 4: Simpatia

- O QUE É SIMPATIA
- A TRANSFERÊNCIA

- A AÇOTERAPIA
- O SUSTO
- SABUGO DE MILHO SEGURA A TOSSE

O que é simpatia? A simpatia faz parte do ritual protetivo, quer dizer, é um conjunto de gestos, rezas e palavras com as quais se procura obter a cura, proteção da saúde. Diferencia-se da benzedura pela pessoa que a executa: na benzedura é um especialista (curador-decobras, curador, benzedor); na simpatia é qualquer um na condição que cumpra com o ritual que deve ser acompanhado de mímica, palavrório especial (não raramente sem anexo e incompreensível). Pode ser ensinada em qualquer momento e não implica a perda de forças, de quem ensina.

A Transferência. Um dos princípios sobre os quais está baseada a simpatia merece destaque: a transferência. É uma técnica, segundo a medicina popular, que serve para transferir, repassar, ou seja, tirar a doença de uma pessoa fazendo com que a doença vá para um animal ou uma coisa. Naturalmente serve também para curar os animais. Exemplos: uma pessoa doente de erisipela esfrega um sapo no local da doença e ela fica boa, enquanto o sapo fica com a doença. Um asmático pesca um peixe, cospe na boca dele de novo, e o peixe vai, carregando e asma consigo.

Açoterapia. Açoterapia é uma técnica bastante comum na prática das simpatias: quer dizer a cura por meio do aço, usado no sentido genérico de metal cortante. Em outras palavras: determinados instrumentos cortantes são utilizados para cortar certos males, usando a palavra cortar no sentido de eliminar, cortar o efeito. Uma aranha ou uma abelha picou deixando o ferrão? Só colocar uma faca sobre ele e as conseqüências dele estão cortadas. Você bateu a testa numa parede e saiu um galo? Basta colocar uma faca e mais uma vez ele desaparece, foi cortado o baque. Em certos casos mais melindrosos e receitas faz exigências especiais como da “faca virgem”, que nunca foi usada.

O Susto. O susto é considerado causa de muitos males: por susto uma pessoa pode ficar grega, louca, uma mulher pode sofrer “suspensão”, depois duma refeição pode provocar até congestão. No mesmo tempo, o susto é considerado um grande remédio que salva quando a gente não tem outros recursos. Susto é bom para curar soluço, seja ocasional em adulto, seja em criança nova, quando não pára. É bom

não usar o susto com crianças que têm lombriga: é verdade que a lombriga se assusta mas, pela pressa de sair, pode escolher a boca e as narinas e não a via normal. Nestes casos precisam precauções especiais.

Sabugo de milho segura a tosse cortado em pedacinhos e enfiado num barbante feito colar e pendurado no pescoço do cachorro é remédio para tosse: é uma barreira que não deixa a tosse passar! Caveira ou simplesmente chifre de boi colocado na cerca da casa ou dentro da propriedade afasta olho grande e mau-olhado: ta na cara, a ponta do chifre fura o olho! Casca de ovo na ponta dos paus da cerca não são enfeites, são uma barreira contra o mau olhado. As simpatias hoje viraram manias, locutores de rádios, revistas e publicações populares lançam na praça lotes de simpatias, geralmente sem nenhuma relação com o folclore tradicional.

Módulo 5: Sem informação

Salão 3

Computador analógico: CA35

Temática: Culinária

Título: Culinária Marajoara

Descrição: Módulo retangular medindo 1.70 x 0.50 x 2.10 m com dois degraus. Para na parte da frente. Possui duas maneiras de apresentar as informações: A primeira é por meio de pequenas placas de madeira que se sobrepõem uma sobre as outras e informam receitas de comidas regionais. Estão localizadas no lado esquerdo do módulo; a segunda é apresentada por meio de módulo interno giratório que é acionado por volante localizado na parte externa. As informações seguem um índice e são apresentada em seis janelas localizadas no lado direito do módulo. Está em estado razoável de conservação. O Módulo 2 apresenta dificuldade de manuseio.

Foto 116: Vista geral do computador.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Módulo 1 :

Aluá : Colocar num pote com água a casca do abacaxi, deixando-a em infusão durante três dias. Depois espremer e tirar o caldo. Colocar um pouco de cachaça e açúcar, deixar ferver até ficar bom.

Aracu de Barriga Cheia :Peixe de recheio refogado e assado e moquém, com ou sem envolvimento em folhas de bananeira. O Aracu é muito gostoso também quando titicado e moqueado.

Aviú:É um camarão minúsculo, pouco maior que um grão de arroz, somente encontrado em Cametá ou no Tapajós. É usado seco, com longo período de conservação. Preparado em sopa, só na água e sal. Ótimo para fazer tortas e bolinhos, sem precisar de outros ingredientes.

Bolinhos de Pirarucu: Desfiar o pirarucu já cozido com sal. Temperar com: cebola, alho, chicória, cheiro-verde, ovos e trigo para ligar. Fazer os bolinhos e levá-los ao fogo no óleo bem quente.

Cabeça de Galo: Colocar numa panela: óleo, cheiro-verde, tomate, cebola, coloral, pimenta-do-reino e sal. Refogar. Depois colocar água e deixar ferver. Colocar no caldo um pouco de cuí de farinha para engrossar em seguida acrescentar os ovos, mexa até ficar bom.

Caldo de Espinhaço: Colocar água com os temperos (pimenta, cominho, cheiro-verde, sal e alho). Quando estiver fervendo, acrescentando o espinho e mexer sem parar, para não embolar deixar ferver até o espinhaço amolecer.

Caldo verde: Cortar um pouco de couve bem miudinho, colocar para ferver com: cebola, alho, pimenta-do-reino e presunto. Cozer meio quilo de batata separada, bater no liquidificador e depois acrescentar no molho.

Camarão: De toda a forma: fresco, salgado, “DE MOURA”. Cozinhado em “ÀGUA GRANDE”, guisado, frito em tortas e bolinhos, condimentado com pimenta-de-cheiro e limão.

Canhapira: Socar o tucumã e tirar o vinho Socar o tucumã e tirar o vinho. Depois levar ao fogo e ficar mexendo até ferver. Colocar em seguida carne de sol ou de porco salgada e bem temperada. Deixar ferver novamente e então servir com arroz ou farinha d'água.

Canja de galinha: Pegar o miúdo da galinha: cabeça, asa, fígado e coração. Temperar com todos os temperos, refogar. Depois acrescentar água e deixar ferver. Em seguida acrescentar cuí de farinha para engrossar.

Caranguejo: Como casquinho guisado ou simplesmente cozido para ser quebrado na mesa: O Famoso Toc-Toc. Ótima a sopa de caranguejo e quando assado no braseiro. Dizem que é mais gostoso se comido nos meses que não tem “R”: só precisa de farinha, pimentão e limão, a gordura ele mesmo tem.

Caribé: colcar a farinha, lavar bem e deixar meia hora de molho. Depois levar ao fogo com um dente de alho para ferver. Se preferir, coloca manteiga e leite ou ovo batido.

Carne seca com pirão: este é um prato duplo. Assar a carne seca (de gado salgada, deixada no sol) preparar o pirão com água e farinha, comendo os dois.

Casquinho de mussuã: Desfiar o mussuã já cozido, só a carne e o fígado. Preparar o tempero com: alho, sal, limão, cebola e tomate. Refogar e colocar nos cascos já misturado com farofa ou com farofa por cima.

Caturra: larvas de insetos desenvolvidas no coco de palmeiras diversas, tucumã, anajá etc. (seiva de Anajá), fritas na própria gordura mais farinha.

Chibé: Colocar em uma cuia a farinha e acrescentar água até cobrir a farinha. Se preferir, colocar açúcar. O chibé pode ser servido com limão, camarão ou carne de sol assada.

Churrasco: Cortar a carne do gado miudinho temperar com limão, alho e pimenta-do-reino. Deixar no molho umas três horas, depois enfiar no espeto e assar na churrasqueira.

Cuscus: colocar numa panela a farinha de milho, acrescentar sal e água, mexer até descansar a massa. Depois por no prato cobrir com guardanapo e colocar em banho-maria. Quando estiver pronto passar leite de coco ou manteiga.

Escabefe de Tucunaré: Fritar as postas do peixe, fazer o molho com: tomate, pimentão, alho e cheiro-verde. Refogar e colocar água. Depois de ferver, acrescentar as postas de peixe frito e óleo português.

Feijão com Picadinho De Bucho: Preparar o feijão, moer o bucho e colocar para refogar. Depois misturar com o feijão e deixar pegar o ponto, e servir.

Frito de Fazenda: Cortar a carne em cubinhos como para guisado, sem lavar, colocando apenas sal, alho e limão. Levar ao fogo deixando amolecer e apurar bem na gordura da própria carne. Pode ser usado para fazer farofa ou comer acompanhada de farinha e café.

Galinha com Arroz: Refogar a massa da galinha com todos os temperos. Depois desfiar e fazer arroz separado. Misturar o desfiado da galinha com o arroz. Colocar azeitona, macã, batata e cenoura

Macunjá: Milho socado no pilão, bem limpo e depois cozido com feijão, juntamente com folhas de cipó-alho, chicória e alfavaca.

Manicoba: Refogar e assar de panela ou de fogo: carne de porco, toucinho defumado, mortadela e lingüiça. Com no mínimo 8 dias de antecedência, moer a folha da maniva e colocar para ferver com folhas de louro. No sétimo dia começar a colocar os ingredientes, assados, por último temperar com: cominho, sal e etc. Servir com arroz branco.

Manicuera: Suco de macacheira, seja da variedade branca ou amarela, cozinhada em pequena porção de arroz e nacos de cará-inhame e cará-roxo: é um ótimo mingau.

Marreca Assada De Panela: Cortar a marreca em pedaços. Lavar direitinho depois colocar na panela e por o sal. Levar ao fogo, deixar refogar, depois colocar um pouco de água para cobrir e deixar ferver até secar. Se for preciso, acrescentar mais água.

Marreca no Tucupi: Assar a marreca de panela. Preparar o tucupi com: chicória, alho, alfavaca, jambú e pimenta-de-cheiro. Por para ferver. Então colocar a marreca assada no tucupi. **MINGAU DE ARROZ** Colocar água com sal para ferver. Depois acrescentar o arroz. Quando o mesmo amolecer, colocar açúcar, leite, coco e canela. Sirva-se!

Mingau de Banana: Ralar a banana descascada, colocar água e levar ao fogo para cozinhar. Acrescentar açúcar e trigo ou maizena para engrossar.

Mingau de Farinha De Tapioca : Colocar água com sal para ferver acrescentar a farinha de tapioca, após alguns minutos acrescentar o leite e a açúcar a gosto.

Mingau De Farinha: Colocar um pouco de água com sal para ferver. Após alguns minutos acrescentar a farinha, deixar ferver e acrescentar o leite.

Mingau de Milho-Branco: Colocar o milho de molho durante duas horas, juntamente com o sal, trigo que serve para engrossar. Depois de pronto, acrescentar leite, açúcar e canela em pó. MUJICA Cozinhar os miúdos da marreca, somente com sal e água. Quando estiverem moles e fervendo, colocar a farinha coada e mexer como se faz o Caribé até engrossar.

Muqueca de Peixe: Cozinhar o peixe com todos os temperos, depois separar o peixe do caldo e catar (tirar espinha do peixe), pegar o peixe já catado e coloca no caldo, juntamente com óleo português. Mexer até ficar bom.

Paçoca de Carne Seca: Assar a carne de sol, depois cortá-la em pedaços pequenos, colocar no pilão com farinha de e pilar bem. Tirar do pilão. Temperar com cebola e depois de misturada, levar ao fogo para aquecer. Pode ser servida com café.

Peixe Assado Desfiado: Depois de assar o peixe com escama, catar as espinhas e desfiar. Temperar com: cebola, alho, coloral e pimenta-do-reino, levar ao fogo acrescentando água e sal.

Peixe em Água E Sal: Lavar o peixe com limão, colocar água no fogo somente com sal. Quando estiver fervendo, acrescentar o peixe e esperar cozinhar.

Peixe Moqueado: Tirar a tripa do peixe, escamar e colocar limão e sal, levar ao fogo em brasa e deixar moquear

Pirarucu No Leite De Coco: As postas ressecadas do pirarucu, após ficar de molho durante algum tempo para retirar o sal, são cozidas no leite de coco. Como acompanhamento arroz e farinha d'água.

Puqueca de Pacu: Tirar a tripa do Pacu (peixe) e temperar com cebola, cheiro-verde, chicória e sal. Embrulhar na folha de bananeira e assar.

Sacái de Marreca: Cozinhar asas, pés e cabeça de marreca em água e sal. Acrescentando cuí de farinha, o prato será uma variante de mujica.

Saia Velha: Desfiar A Carne (Cozida Ou Assada De Panela), Colocar Os Temperos (Cebola, Tomate, pimentão, cheiro verde e um pouco de óleo). A seguir, colocar no fogo até refogar bem, acrescentando depois de ovos, mexendo sempre.

Sarapatel: Tirar o sangue do porco e deixá-lo qualhar. Cortar miudinho o: coração, o fígado, o bobo e a banha. Por tudo para ferver juntamente com o sangue. Depois temperar com: coloral, alho, pimenta-do-reino, cheiro-verde e sal. Deixar com pouco molho.

Sopa de Mocotó: Colocar O Mocotó De Gado Na Panela De Pressão Para Ferver Com Todos Os Temperos, Depois acrescentar a massa e deixar pegar o ponto.

Tacacá: Misturar na cuia tucupí, goma de tapioca cozida, jambú e camarão seco. Acrescentar pimenta-de-cheiro a gosto

Tamuatá Cozido: olocar água no fogo temperada com sal, chicória, alfavaca e cheiro-verde. Quando a água estiver bem quente, colocar o tamuatá já bem lavado e deixar ferver até cozinhar. Servir com farinha d'água.

Tamuatá no Tucupí: Lavar o peixe assar na brasa. Depois descascar e colocar no tucupí para cozinhar com os seguintes temperos: alho, jambú, chicória e alfavaca. Servir com arroz branco e farinha d'água.

Tipuca ou Trono: Leite do final da ordenha, considerado prejudicial à rês se esgotado totalmente é como dotado de propriedades altamente nutritivas: “DÁ SUBSTÂNCIA”. Tomado cru com farinha.

Vatapá: Descascar camarões secos refogar, com: cebola, tomate e azeite de dendê. Cozinhar no leite de coco, engrossar com farinha de arroz ou de trigo. Pode ser guarnecido com folhas de jambú cozidas e camarões secos.

Vinho de Acaí: Colocar o caroço de açaí numa lata, acrescentar água morna para amolecer. Depois de mole, amassar o caroço com água, espremer na peneira ou bater na máquina. Está pronto o vinho.

Vinho de Cupuacu: Quebrar o cupuaçu, tirar o caroço e cortar a massa com tesoura bate no liquidificador com açúcar, água e leite.

Vinho de Tucumã: Socar o caroço de tucumã, depois de velho, em um pilão, colocar água e coar. Depois de tirado o vinho, acrescentar açúcar.

Módulo 2: O módulo encontra-se em mal condições de uso não sendo possível rotacioná-lo, por isso apenas um dos 8 itens apresentados no índice foram possíveis de serem extraídos.

- COMIDA REIMOSA: aquela que tem reima indica o grau de segurança dos animais domésticos e selvagens para o consumo. Deriva do latim “RHEUM”, líquido viscoso.
- Praticamente a comida reimosa é aquela que faz mal, prejudica o sangue, engrossa o sangue.
- Quando a reima é excessiva pode até ser considerada venenosa, dependendo sobretudo, das circunstancia especiais em que é comida
- A reima depende do alimento em si, antes de ser preparado ou consumido: se o animal é macho se é imperfeito em relação á sua classe, se inteiro, de raça ou não, estropiado no transporte (carne cansada).
- Sobre tudo o estado da pessoa que vai consumi-lo: se é gestante, menstruada, quando a menina “vira” moça, o luto, quando tem alguma ferida (de arraia, de cobra). É purgada...
- Depende de modo de preparo do alimento: comida salgada, que pega fumaça na preparo, está insossa, forma de cozimento.

Salão 4

Computador analógico: CA38

Temática: Fauna

Título: Os Bichos na gíria brasileira

Descrição: Módulo formado por ripas de madeira entrecruzadas fixadas ao teto. Das ripas, presas por barbantes, caem pequenas placas de madeira com imagem de animais e informações de como o nome de cada um deles é utilizado como expressão popular brasileira. Em cada um dos lados do módulos há uma placa com o título do computador e frases que utilizam o nome de animais fazendo analogias com relações sociais humanas. Ao todo são 23 placas. De modo geral o computador está em estado bom, mas algumas placas estão com imagens desbotadas.

Foto 117: Vista geral do computador e sua disposição no salão 4. Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Abelha: Abelha-mestra: mulher astuciosa; Abelhudo: curioso indagador (será que vem de abelha?)

Anta: pessoa pouco inteligente, parada, tapada; também: pessoa sadia, viva, esperta (grande aurélio), jogador de futebol ingênuo que se deixa levar pelos empesários.

Bode: homem muito feio, sensual, sátiro, catingoso, sem vergonha, crioulo, protestante (N.E.), menstruação. Amarrar um bode: deprimir-se sob efeito da droga. Ficar de bode amarrado: amuado, aborrecido. “Lá vem você com bode”: fazendo segredo, mistério. Bode expiatório: indivíduo sobre o qual se fazem recair culpas dos outros.

Burro: Dizer que o aluno é burro é ofensa mortal. Pessoa com pouca inteligência (no popular).

Cachorro: vigilante, fiel amigo cão que ladra não morde. pirento, mau-caráter, sem-vergonha neste mato tem cachorro. cadela, canalha, babaca, pessoa indigna. no jogo do bicho o número 5. menino levado, turbulento, cachorrão. pra cachorro: muitos. soltar os cachorro encima de... insultar. cão: o diabo. cachorro quente: hot dog. Quem não tem cão caça com gato!

Caranguejo: É chamada a pessoa que anda para trás.

Cavalo: sem vergonha, bruto, grosseiro, desastrado, barrigudo. Cavalo de tróia: truque, como na guerra de tróia. Cavalo de santo: médium possuído pelos orixás. Tirar o cavalo da chuva: desistir. Cavalo-de-pau: mulher feia magra e pouco elegante. Égua: prostituta. Pai d'égua: enorme. Cavalo vapor: unidade de medida de potencia: CV/HP.

Cobra: pessoa de má índole, durão, traidor, venenoso. o cobra: um craque na sua profissão. andar como cobra quando perde a peçonha: desejo de vingança. dizer cobras e lagartos: coisa alguma coisa e provê-la. cobra-grande figura lendária da terra.

Coelho: orelhudo, peludo, branco, assado. mulher peluda, sensual, filhenta, coelhinha da Play-boy. símbolo da páscoa. no jogo do bicho número 10. Torcedor do América FC. Tempo atrás cédula de 10 cruzeiros.

Coruja: pai e mãe coruja: “meu filho é o mais bonito”. pensa que troca a noite pelo dia. bruxa: de dia mulher e de noite coruja (strix). corujão: ônibus noturno, filme da noite na TV, variedades de papagaio de papel.

Galinha: mulher (às vezes homem) muito volúvel que se entrega com facilidade. Homem frouxo e vulgar, mulher gritadeira, nervosa, medrosa. Galinha choca: pessoa inquieta ou doentia ou medrosa. Galinha garnisé: pessoa pequena, arrogante e brígona. Galinha d'água (N.E.) descendente de holandês, de olhos azuis e cabelos loiros. Galinha morta: pessoa medrosa, coisa fácil de fazer. Dormir com galinhas: deitar cedo. Quando as galinhas criarem dentes: nunca. Soltar a franga: ficar desinibido

Gato: Aquele rapaz é um gato: bonitão, simpático. A namorada dele é uma gatinha: linda que só. Cuidado, aquela moça é um gato? Não presta.

Jaboti: Te vira, meu filho, você não é jaboti.

Paca: Tolo, besta, inesperiente. Pederasta passivo. Na festa havia gente paca (nada a ver com o bicho).

Papagaio: Linguarudo, Fofoqueiro, memorizador, repete sem entender. Letra de câmbio, promissória, cheque sem fundo. Brinquedo de empinar. Licença provisória para guiar o automóvel. Diz-se do cavalo que pisa com os pés voltados um para o outro.

Porco: pessoa imunda, grosseira, obscena. no jogo do bicho o número 18. o diabo. tomar um porco: um porre. montar num porco: envergonha-se, encabula-se.

Preguiça: pessoa vagarosa e “preguiçosa” como a preguiça. A preguiça teve um filho, organizou uma festa e foi fazer compras. Demorou, demorou. O filho dele cresceu, casou e teve um filho. No dia do batizado do neto chegou o avô dele. Até que enfim! Porém, entrando em casa, o avô tropeçou quebrando o garrafão de vinho. Desabafou: “viu o que acontece quando a gente quer fazer as coisas depressa!”

Raposa: Pessoa astuta, manhosa “Vom Hommel” a raposa do deserto, General Alemão da II guerra mundial.

Sanguessuga: É aquele homem que suga os outros, um parasita.

Tucano: Tribo de índios. Pertencente ao partido criado por Mário Corvas. Narigudo.

Veado: na gíria, veado indica a homossexualidade, com um certo tom de desespero. A origem da palavra parece estar no filme “bamby” de Walt Disney: é a história de um veadinho, o bamby que tem um certo jeito efeminado. Desmunhecado, u tanto ambíguo.

Verme: É a pessoa vil, abjeta, desprezível.

Salão 6

Computador analógico: CA51

Temática: Pesca

Título: A Verdadeira Lampreia e a Falsa.

Descrição: Módulo de compensado de madeira com aproximadamente 1.30 x 1.50 m. No centro apresenta um peixe conservado em formol. Na parte superior cinco placas com textos na parte externa e interna, excetuando uma que apresenta uma arcada dentária do peixe em questão. Na parte inferior são apresentadas três placas de tamanhos maiores. O Computador está em estado bom de conservação.

Foto 118: Vista Geral do computador. Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

A Gazeta Do Povo: No jenipapo um pescador Foi mordido por uma lampreia Que é venenosa. Conseqüência Perdeu a perna Pela gangrena.

Não é Verdade que: Que o pescador Foi mordido por uma Lampreia Cujo veneno provocou a Gangrena.

Que dentes! Desculpe: Que dentadura! De fato, é uma Dentadura Reforçada: Para ninguém botar Defeito.

E verdade que: Um pescador foi mordido Por um peixe Foi tratado com carinho Mas lhe foi amputada Uma perna?

E como é que a gente Sabe? Porque a lampreia Não existe no Brasil e ele foi mordido Por outro peixe que não é venenoso.

A verdade verdadeira sobre esta história: A lampreia não existe no Brasil. A lampreia Não é venenosa nem pode morder: Está sem dentes! O pescador então foi Mordido por outro peixe. As lampreias Geralmente são Parasitas. Prendem-se aos peixes Por meio do funil bucal, Com os dentes da língua Fazem uma raspagem Injetam então Um anticoagulante, Enquanto o sangue Do hospedeiro Flui para dentro Da boca delas. Para entender Esta operação, Observar o funil bucal, Em vista ventral, com Muitos dentes córneos.

O fim da confusão seria este: o peixe ou cobra d'água que os caboclos do marajó chamam de lampreia de fato é outro peixe: a pirambóia Seria uma Trairambóia ou Pirambóia ou Lepdosiren paradoxa De Fitz. É um peixe pulmonado, m dipnóico, quer dizer respira pelas guelras, quando está na água, e pelos pulmões, quando está na lama. Existe o africano, o sulamericano e o australiano. Já foi considerado anel de junção entre peixes e Batráquios na evolução das espécies. Peixes pulmonados (Superordem Dipinói). A. Australiano (Neocratodus), comprimento até 1 metro ou mais, B. Sulamericano (Lepidostren) comprimento até 90cm. C. Africano (Protopterus), comprimento até 81cm. (De Norman, Guide 10 Fish Gallery, British Musetum).

Por que então o coitado perdeu a perna?As causas Podem ser Várias, mas vale a Pena Citar aqui Uma que já Criou Muitos Problemas Não somente No Marajó: A Pirótica. No computador da Medicina Empírica, pode encontrar mais Informações. É um método popular de cura com o fogo e material quente, p.ex. ovo frito ou sbjeto quente sobre a ferida.

Salão 8

Computador Analógico CA57

Temática: Crença

Título: Os Tabus

Descrição: Computador com aproximadamente 0.80 x 0.80 x 1 m. Se divide em seis faces horizontais e dois módulos horizontais. Cada uma das faces possui 80 placas de madeira com textos informativos sobre os tabus. As placas são móveis com abertura para cima, sobrepondo-se umas as outras. O computador está em estado ruim de conservação. As informações estão ausentes ou incompletas.

Foto 119: Visão geral do Computador analógico CA57. Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Cuidado, depois de **comer feijão**: não sair no molhado, não se embalar na rede, não fazer força porque dá congestão.

Gestante não pode carregar chave no bolso ou no seio porque o filho vai nascer com o beijo rachado.

Cuidado os que comem **manga com febre** dá congestão. manga e açaí dá congestão também

Moça não deve passar debaixo de escada porque... não casa, fica pra titia.

Faz mal passar a **vassoura nos pés** de alguém o coitado, não casa mais.

Quem **sai de casa e logo volta atrás** já está condenado, não casa mais.

Quem **pisar no estrumo do cavalo** e passar por cima do cabresto vai pegar uma doença na barriga que é mortal

Gestante saindo de casa, não deve voltar porque, na hora de ter filho, a criança vem e volta.

Gestante não pode usar roupa de bolso porque o filho nasce ladrão.

Gestante não pode por moeda no bolso porque o filho nasce umbigudo.

Gestante não pode chupar o talo da graviola porque o filho sai com o pinto grande.

Gestante não pode parar na porta porque a criança fica preguiçosa, até custa a nascer.

Gestante não pode sentar na pedra a criança não nasce, e a placenta seca na barriga. A pedra só se arreda do lugar, se agenta carregar.

Gestante pode fazer visita a mordido cobra ou ferrado de arraia? Pelo amor de Deus, não pode! Dói demais, pode até matar!

Gestante pode sentar no pilão, parar ou sentar à porta? Também não: a criança pode morrer na barriga.

Se gestante deixar secar a panela no fogo...Coitada, a placenta vai secar!

Se a gestante passar por cima duma corda a criança vai nascer com a volta do umbigo no pescoço.

Gestante pode comer língua de porco e cabeça de jacaré? Não! A criança vai nascer com a língua pregada.

Gestante não pode comer cabeça de mussuã porque o filho nasce chorão

Gestante não deve matar cobra porque o castigo é certo: a criança nasce mole mole.

Gestante não pode se aproximar dum macaco, o menino nasce mexilhão, com eclipse no rosto, quer dizer uma mancha.

A puérpera não deve usar talco nem perfume porque dá dor de cabeça

A puérpera não deve catar piolho. O piolho é símbolo e sinal de prosperidade: é bom não afasta-lo

O morto deve ser colocado com a cabeça em direção da porta porque se for colocado com os pés para fora, ele vai voltar.

A visita, deixando a casa, não pode abrir a porta senão não volta mais.

Ninguém deve comer na panela porque de certo vai pegar chuva.

Gestante não pode comer fruta emendada porque a criança nasce com os dedos emendados, ou nascem gêmeos.

Gestante deve evitar sair num barquinho. O boto está com raiva de mulher gestante e vai pular para virar o casco.

Gestante deve evitar passar no mato onde tem onça que gosta de comer gestante e o caçador sabe disso: para atrair a onça, manda a gestante passar três vezes em cima da embiara. O cuidado deve ser máximo porque a onça chega na hora e se dirige à gestante.

Gestante deve tomar cuidado quando toma banho para que a criança não entorte na barriga, a gestante deve encher a boca de água e, ficando em pé, soltar a água de comprido na barriga.

Gestante não deve montar a cavalo porque castiga muito a cabeça da criança que fica amassada.

Quem toma remédio não pode tomar café porque corta o efeito do remédio.

Tomar café e comer banana ou laranja faz mal, pode provocar até a morte.

No dia de São Bartolomeu (dia do cão) não pode tomar banho: cai o cabelo

Na sexta-feira Santa não se pode tomar banho é falta de respeito, é mesmo que está lavando o corpo do cristo morto.

Pessoa que se levanta da rede ou da cama tem que deixar o corpo esfriar senão pega vento ou trombose.

Abotoar mal a camisa faz mal empata o casamento

Rapaz ou moça que pisam no rabo do gato já estão condenados; não casam mais.

Quando a noiva perde a aliança perde também o casamento, porque a sorte do casamento está na aliança.

Faz mal varrer ou lavar a casa na sexta-feira santa É como varrer o corpo de cristo

Faz mal mulher comer pé de galinha comum porque ela fica logo bisbilhoteira

Faz mal cuspir no fogo. Seca a saliva

Faz mal pegar vento nas costas. Mata mais do que peixaria

Faz mal urinar no fogo. Secará a urina, ficará com dores de bexiga

Faz mal urinar no lado em que está o sol. É grande pecado

Faz mal urinar na água. É pecado.

Pescar na semana santa faz mal Porque o diabo está solto e o pescador poderia encontrá-lo de alguma forma, por exemplo de jacaré, de violento temporal com árvore e prejuízo.

Pescar a primeira segunda-feira de agosto? Faz mal este dia é considerado potencialmente perigoso, é propício às tempestades que podem ser muito violentas. Nem todos sabem porque faz mal: alguns acreditam que foi o dia em Caim matou o seu irmão Abel.

Faz mal comer goiabada debaixo da goiabeira. Porque ficariam “bichados” todos os frutos. O mesmo tabu vale para o araçazeiro, o abieiro e o ingazeiro.

Faz mal o peixe de esporão e o peixe de pele seria a pessoa está em certas condições como gravidez, puerpério, estados febris.

Fruto quente! Fruto quente, quando colhido com o sol a pino ou no lado do sol, e logo **saboreado, faz mal!**

Corpo quente e refeição. Fazer refeição de corpo quente, quer dizer logo esforço físico que produz suor, faz mal.

Cuidado com a temperatura da comida e bebida tomar alimentos (líquidos ou não) Frios em seguida a quente faz mal: risco de “estuporar”.

Sair à chuva após tomar café. Faz mal também comer caju: dá esquenência (doença de garganta) ou comer manga; dá “puxado” (asma)

Quem está com febre não pode comer frutas frescas, sobretudo ácidos, alimentos com sal. É claro que faz mal Quem está machucado: não pode comer comida reimosas, salgadas, geladas, carne de caça, qualquer animal morto no mesmo dia.

Cuidado com a hora de tomar banho. de noite traz malefícios, até doenças a mesma coisa com o sol a pino ou apos bebida quente.

Tomar banho durante a menstruação faz muito mal pode provocar a suspensão ou morte da lua (menostade) com perigo que suba a cabeça!

Para evitar complicações na doença e resguardo! Fica em quarto fechado, obstruindo as frestas com forro improvisado sanefa, pano ou papel.

Pisar no chão frio ao despertar faz mal! Pode provocar doença feia (venérea).

Sentar em assento quente faz mal! Pode provocar hemorragia de caroço e até provocar doença do mundo (venérea).

Banho frio faz mal durante o tratamento de qualquer doença e até durante a convalescença.

Para que o remédio contra vermes seja eficaz: Deve se evitar qualquer coisa de cor verde.

Tomando purgativo não se pode tomar nada até o afeito do mesmo.

As mulheres menstruadas podem dar panema aos pescadores se elas tocarem em algum de seus aparelhos de pesca, andarem sobre os mesmos ou pisarem sobre ossos, escamas ou vísceras de suas capturas.

Mulher menstruada dos índios Sharanahua do alto Purus não pode tomar parte nas expedições de envenenamento dos peixes. O único evento pesqueiro em que as mulheres são permitidas de participar; dão panema.

Mulher gestante e apetrechos de pesca: **mulher gestante dá panema** se tocar em passar encima dos apetrechos de pesca.

Pessoa ciumenta pode passar panema ao pescador. Basta colocar um osso ou uma escama de peixe do pescador num ninho de cupim ou simplesmente urinar ou defecar sobre ossos e escamas dos peixes que ele pegou.

Pescador de pirarucu deve o máximo cuidado com os ossos e as escamas de pirarucu; se urubu comer ele pega panema.

Vai-vem cura a panema. As raízes de vai-vem (*Maranta Arundinacea*), folhas de mucuraecaá (*Petiveria Alliacea*) e gaivotinha (*Cróton nervosus*) misturadas nas águas são um banho poderoso para tirar a panema do pescador.

Tucupi com pimenta malaqueta esmagada serve para preparar um banho que acaba com a panema do pescador.

Os índios Tupinambá e muitos pescadores acham que a fumaça tira a panema: só deixar impregnar os apetrechos de pesca.

Aninga e pião roxo tiram panema: só bater as canoas, os instrumentos de pesca, com as armas com pião roxo e a panema vai embora.

Tipiti espremedor de panema: basta que o pescador coloque o braço no tipiti e puxa; a panema pode ser esprimida e vai embora.

Remédio contra mulher panema: basta que a mulher que dá panema jorda os anzóis ou a ponta dos arpões usados na pesca. Não sabendo quem é que dá panema, só esfregar pimenta malaqueta nos apetrechos de pesca.

Salão 8

Computador analógico: CA63

Temática: Mito/Lenda

Título: As Lendas Amazônicas

Descrição: Computador medindo 2.20 x 0.30 x 2.10. Apresenta 50 vitrines que são fechadas por placas móveis de madeira que abrem para cima. No interior de cada vitrine está uma miniatura em cerâmica do personagem correspondente a lenda. Na parte externa da placa de madeira há uma ilustração referente à lenda e na parte interna, o texto que a explica.

O computador está em estado ruim de conservação com miniaturas quebradas ou faltando e textos desbotados, rasgados ou ausentes.

Foto 120: Vista Geral do Computador e sua disposição no salão 8.
Foto: Tayane Gama, 2014

Foto 121: Parte interna do computador com texto e miniatura do personagem da lenda em cerâmica. Foto: Tayane Gama, 2014.

Textos:

Amazonas

Mulheres esbeltas e formosas, as Amazonas eram ágeis e tinham coragem de montar fogosamente cavalos. Encantavam, atemorizavam e dominavam toda floresta e seus povos. Viviam em tribos só de mulheres e por isso chamavam-naicam iabas (mulheres sem marido). Todavia, vez por ano, os guerreiros mais fortes das tribos (os índios guacaris) eram roubados para casarem-se com elas (o casamento só durava um dia). Após, os guaris eram presos numa gruta da qual só elas conheciam a entrada. Ali eles morriam, os filhos homens eram sacrificados aos deuses ou entregues aos habitantes das tribos vizinhas, as filhas eram criadas cuidadosamente. Antes do casamento, pouco antes da meia-noite, ao lago Jamundá (espelho da lua) levando potes com um barro verde que dava, formas de rãs, peixes e outros.

Esse barro endurecido servia de amuleto e chamava-se Muiraquitã. Apesar de todo mistério que envolve as Amazonas e das dúvidas sobre sua origem (vêm dos originários da selva ou dos colonos letrados?), elas continuam povoando o imaginário amazônico.

Anhanga ou anhangá

É o espírito que anda vagando na floresta e nos campos provocando os viventes que caçam e fazendo-lhes diabruras. Anhangá quer dizer sombra. É o Deus da caça do campo e dos setões, e aparece tradicionalmente na forma de um veado branco que expõe sua fúria pelos olhos. Mas pode ser visagem de gene, de peixe (há pirarucu-anhangá), de tatu, de boi, etc. Apesar das ditaduras ele não é mal quando se vai de encontro aos seus princípios, ou seja, pássaro que está chocando ou criando.

Cobra-norato

Certa vez, uma mulher feia e má, casou-se com um animal das florestas.

Aconteceu que este animal era encantado e, desse casamento, nasceram duas crianças gêmeas. Um menino? Honorato e uma menina, Maria. Para ficar livre dos filhos ela jogou-se no rio. Eles se encantaram e se criaram nas margens.

Maria era má e destruía tudo. Honorato viu-se obrigado a mata-la para preservar a beleza da natureza. Em determinadas noites, deixando a escama da vestimenta, ia visitar a mãe, sempre lhe pedindo que fosse a beira do rio, abrisse a boca da cobra e despejasse leite humano. Depois, desse uma cutilida na cabeça e cortasse até

sangrar. Fazia este pedido toda vez que ia a casa materna, mas ninguém tinha coragem. Ele só se desencantou quando soldado valente o entendeu. Alguma gota de sangue marejaram estava seca. Honorato desencantou-se pode ser gente outra vez.

Curupira

É o guardião dos animais, das árvores e de tudo o que tem vida na floresta.

Curupira é como um moleque peralta, por isso, não confiável. Seus pés são voltados para trás, cabeleira cor de fogo e olhos de tição aceso.

Ele espanta a caça e protege-a contra a sanha dos caçadores. Mas quando o caçador é experiente e sabido, sempre que vai para o mato dirige um pensamento forte e ambicioso para o curupira. Daí, se o curupira vai com a cara dele, ele se vende direitinho. Muda de time e passa a ser um auxiliar eficiente e dedicado do próprio caçador. Em troca de comida quente, pois adora comer, o curupira varregalhe e arma, ensina-lhes os segredos da mata e mostra-lhe boa caça, mas para a felicidade dos animais, isso pouco acontece. Geralmente o curupira não gosta de caçador. O atrai si e faz com que ele se perca nas matas.

Guaraci

Para os primitivos habitantes de nossas selvas, guaraci é o sol. É um ente sobrenatural que se desmancha em luz, desenhando sombras suaves e despertando todas as forças naturais. Faz germinar as sementes, dá cor as flores, dá gosto aos frutos e alegria aos homens. Mas quando guaraci fecha os olhos brilhantes para o longo sono da noite, os espíritos invadem a floresta. É por isso que os índios também fecham os olhos e dormem durante a noite. Ao abrir os olhos, na madrugada, outra vez tudo se ilumina, os fantasmas fogem da terra e guaraci volta a reinar com seu império de luz e de cor. Às vezes guaraci se zanga. Seca a terra, queima as plantas. Mas logo se arrepende e chora. Suas lágrimas são as chuvas que fazem tudo reverdecer e florir de novo. Os índios temem que um dia guaraci deixe de abrir seus olhos de luz, ferido pela maldade dos homens.

Jurupari

Um dia, o sol sentindo-se solitário com sua esfera de fogo, resolveu se casar. Assim, depois de muito esquentar a cuca, enviou a terra, com a missão de arranjar-lhe uma noiva, jurupari. O “filho do sol”, veio com forma humana, arranjou uma noiva para o sol, seduziu as mulheres e mudou os costumes na terra. Naquele tempo, as mulheres dominavam tudo e o sol, sublime dominador, acatou as mudanças e deu

poderes para jurupari: implantar as leis do silêncio as mulheres, provocando a queda do matriarcado. Os conhecimentos e instrumentos dados aos homens deram-lhe a condição de ser considerado um espírito renovador da floresta. E quando uma mulher manda no marido, é porque esse homem não acredita em jurupari.

Macunaíma

É o herói sem caráter, o anti-herói. Garotão matreiro e malandro de mil histórias. Preguiçoso, aproveitador e sabido. Vive embaraçado, mas sempre se sai bem de todas as situações. Os outros se atrapalham, mas ele não. Bom de conversa, leva todo mundo no bico. Uma de suas proezas mais notáveis, foi transportar sua casa, com bananeiras e tudo suporta, pois pensava na fome que teria que passar caso se rebelasse contra seu irmãozinho. Além disso ele não podia passar sem essa espécie de Pedro malazarte indígena, que em casa era uma criança, mas fora virava homem.

Mapinguari

É um terror dos índios amazônicos. É um ser estranho, muito alto, com o corpo verde e escamoso. Embora ágil, é ligeiramente arcado, braços longos e dedos finos. Quando o mapinguari ataca é para tirar e comer a cabeça do caçador. Dizem que o mapinguari é o corpo e a alma dos índios velhos que em vez de morrerem se transformam no mostro. Por isso é acado e corre como um ancião. Ele não ataca durante a noite, só de dia, especialmente aos domingos, e nem avança silencioso. Ele se anuncia como a pedir a condição da coragem do guerreiro. Mas quando aparece assusta que os valentes perdem a fibra e os descuidados perdem a cabeça. Comprido cheio de escamas verdes. O mapinguari se confunde com as folhagens. Aparece e somente de repente. Reina, mesmo recente, na vastidão amazônica pelo prestígio do medo.

Matinta-pereira

Irmão do uira-pajé (saci-pererê), ambos são nascidos de uma tragédia. Para conseguir seus fins (geralmente tabaco) e fazer suas proezas, se metanorfoseia em pássaros, que pode ser uma coruja, um acua ou um xincoã, cujo canto melancólico (pio) ilude o ouvinte. É chamado, pássaro de agouro. Passa a noite acordado, voando. Atualmente a matinta pereira abriga e incorpora o espírito de um ser vivo (moleques, feiticeiros, pajés e principalmente velhas). Ouvindo seus gritos, os ouvintes prometem em voz alta, fumo. Manhã a velha, o feiticeiro, pajé ou moleque vem cobrar a promessa.

Mula sem cabeça

Numa cidade do interior, não se sabe onde, uma jovem mulher beata e resadeira se apaixonou pelo padre de sua paróquia. Sentido o terrível pecado eu isso significa, tentou fugir, certa noite, dormiu numa estrebaria entre bestas e cavalos. Acordou em forma de mula. Saltou. Relinchou. Não tinha cabeça. Desesperada, passou a correr pelos campos. Em lugar da cabeça, relincha, um relincho desafinado e muito triste. Quem já viu a mula-sem cabeça afirma apavorada que apesar de ser assustadora, ela é um animal esquivo e muito bonito, com sua cabeça de fogo a iluminar as matas.

Saci

O negrinho barrigudinho de uma perna só. Que fica nuzinho, usa carapuça vermelha e fuma cachimbo de barro, é uma das figuras mais familiares de nosso folclore. É a ele que se atribui o que acontece na fazenda, no campo, na mata e que ninguém explica. É o símbolo da travessura. É quem espanta o gado apaga o fogão de lenha, quem derruba a água da moringa, custa a encontrar. Dizem que ele aparece no meio de um redemoinho, da risinhos agudo e nunca pára no lugar.

Existe a Ave Saci (tapera Naevia), que é Uira-pajé (irmão do mati-taperê = matinta pereira), também chamado sem-fim (mãe das almas), pois chupa a alma dos defuntos. É uma espécie de demônio, enganando todos com seu canto. No Amazonas seu apelido é fem-fem, possivelmente o vem vem do nordeste. A “alma do caboclo” (*diplopterus naevius*) é dado como sendo saci e ainda o ating-aí (tincoã, xincão) chamado pássaro-pajé. Como o negrinho, a ave saci engana pelo canto, o seu assobio é um elemento desnorteante.

Salão 8

Computador analógico: CA64

Temática: Mistério

Título: O Bezerro de duas Cabeças

Descrição: Módulo de madeira e vidro translúcido medindo aproximadamente 1.0 x 1.30 m. Possui portas com abertura para cima nas laterais. Duas estão ausentes. No interior o bezerro de duas cabeças taxidermizado está sobre suporte de madeira os dois corações conservados em formol. Está em estado razoável de conservação. As portas estão soltas e danificadas pela ação da umidade.

Foto 122: Vista Frontal do computador com tampa aberta.
Foto: Tayane Gama, 2014.

Texto:

Levante a Tampa! O bezerro de duas cabeças mereceu logo um carinho todo especial por parte dos visitantes d'O Museu do Marajó, sobretudo por aquela aura de mistério que traz embutida. O folclore capricha bastante sobre as cabeças: temos a mula sem cabeça (a amante do padre que traz consigo castigo da traição. A cobra de duas cabeças ou sem cabeça. Mais seres misteriosos com cabeças de fogo ou de monstro. O bezerro de duas cabeças n'O Museu do Marajó está mesmo no lugar certo!

Biblioteca

Computador analógico: CA65

Temática: Memória

Título: O Cantinho do Gallo

O Computador mede aproximadamente 1.50 x 0.50 x 2.10 m. Possui 45 placas com textos e sobre a vida de Giovanni Gallo. No centro do módulo há uma pequena vitrine com apito utilizado por Gallo. Apenas algumas placas possuem os textos informativos, os demais estão ausentes.

Foto 123: Vista Geral do Computador. Foto: Tayane Gama, 2007.

Textos:

A cheia de 2004: Nos lembra a cheia de 1976 quando Gallo chegou aqui em Cachoeira. Levante e confira

Pensativo: Quando estava muito cansado, Gallo tinha como distração seu cachimbo para dar uns tragos e esquecer algumas coisas tristes porque a vida continua.

Sofredor: Como podemos dizer que Gallo era feliz? Pois ele sofreu momentos aqui para manter esse museu de pé. Essa foto nos lembra uma das viagens que fez para Brasília em busca de tratamento. No hospital, todo amarrado ainda sorria para não chorar.

A partida para sempre: Uns alegres outros tristes, só podia, pois estamos perdendo o nosso melhor amigo que para nós foi tudo. Sua partida nos deixou muitas lembranças dos momentos felizes que passamos juntos, mas a tristeza desta vez venceu...

3.3. Considerações sobre a interatividade n'O Museu do Marajó

Como pôde ser observado nas descrições acima, a interatividade d'O Museu do Marajó é apresentada desde a entrada do museu e foi pensada não apenas como uma ferramenta comunicacional da exposição em si. O Computador analógico CA01 e CA03 já identifica O Museu do Marajó como interativo por meio da participação do visitante na montagem, no conteúdo, na opinião e na formação de acervo. Ao longo da exposição a interatividade é novamente relacionada com a comunidade que é considerada a principal fonte de informação na montagem da exposição no Computador analógico CA60 (Foto 124).

Foto 124: Placa de sustentação do Computador analógico CA60 com texto sobre a interatividade do museu. Foto: Tayane Gama, 2014.

A interatividade foi estabelecida desde a construção dos aparatos manipulativos com coleta de dados, marcenaria e montagem com a comunidade. Desta forma. O museu, localizado em uma região carente acaba por ser uma das poucas instituições que exerce um papel educativo na comunidade, ao contribuir para a construção dos computadores analógicos e posteriormente manuseá-los na exposição, a população adentra no universo de sua própria cultura, se apropria desse conhecimento e dinamiza sua identidade.

O que se pode observar é que os computadores passam por ressignificações funcionais, simbólicas e de valores desde o momento em que são elaborados até serem instalados no espaço museográfico, corroborando com os

pensamentos de Meneses (1994, p.12): “No museu nos defrontamos com objetos enquanto objetos, em suas múltiplas significações e funções”. Com a intenção de serem ferramentas/suporte para comunicar a cultura material e principalmente a imaterial acabaram por ser objetos do acervo cuja valorização foi intensificada após a morte de Gallo, tornando-os fragmentos da identidade do Gallo, do caboclo marajoara e do próprio O Museu do Marajó (STOCKING, 1995; POMIAN, 2010).

A interatividade d'O Museu do Marajó perpassa por níveis diferenciados e se fosse para ser enquadrada em alguma das definições apresentadas pelos teóricos que discutiram e discutem o conceito do termo, em algum deles não se encaixaria como interativa, pois os computadores interpretados apenas como aparatos de perguntas e respostas não exige do receptor a participação além da mecânica de virar, puxar ou levantar as “tabuinhas”. No entanto, não só a construção dos aparatos interativos, mas a própria concepção museológica de fazer d'O Museu do Marajó um polo de desenvolvimento já o torna interativo, visto que, na visão de Gallo, a participação da sociedade das mais inúmeras formas, no contexto do museu, propicia as diversas nuances de interatividade e interação.

Pensar uma exposição interativa requer muito mais do que pensar nas ferramentas táteis. A preocupação com o conteúdo e como ele pode ser comunicado – de forma a permitir que diferentes estruturas simbólicas que configuram as versões da realidade possam ser significadas e ressignificadas – foi o alvo de Gallo e deve continuar sendo não apenas n'O Museu do Marajó.

O papel do museu de se constituir em um espaço de conhecimento, interação, interatividade, ciência, educação, diversidade, diferença, contestação entre outros aspectos que sejam formadores de opiniões críticas deve prevalecer em qualquer tipo de comunicação que ele adote.

Diante do exposto, pode-se aferir que a interatividade, dependendo da forma como é empregada não pode ser apenas mais uma ferramenta de comunicação nos espaços expográficos. Assim como a comunicação de forma geral, deve ser pensada como uma forma de propiciar e considerar diferentes perspectivas e circunstâncias próprias das contextualidades. Afinal, é na interação que as mediações se revelam e causam a produção e as trocas simbólicas; e a apreensão social dos discursos museológicos se efetiva na circulação da significação que essas trocas geram (CURY, 2012).

CAPÍTULO 4

Identidade e representação no contexto d'O Museu do Marajó

Para tratar sobre o tema identidade e representação em museus no contexto d'O Museu do Marajó, foi necessário realizar a descrição contextual apresentada nos capítulos anteriores. Conhecer a história da origem do museu em questão, sua exposição e sua proposta interativa permite perceber que processo de criação, instalação e manutenção do Projeto O Museu do Marajó está engendrado em dois diferentes momentos, marcantes, de construção de representação no decorrer do discurso expográfico: O Museu do Marajó na presença de Giovanni Gallo e O Museu do Marajó após o seu falecimento.

No primeiro momento, obviamente que não se pode descartar o fato de que a coleta de informações, a pesquisa, a intenção do trabalho social e o próprio Museu, as ações desenvolvidas por Gallo em si, revelam o seu olhar sobre a cultura do outro, no caso do caboclo marajora. Nesse ponto, a identidade cabocla marajoara é representada com fragmentos do olhar de um padre europeu, já familiarizado com o contexto amazônico. Logo, o discurso expositivo é baseado na interpretação que ele tem sobre a cultura local.

O debate não será sobre a validação desse processo, se é um ponto negativo ou um ponto positivo sobre o conhecimento da cultura, mas será acerca do discurso estabelecido, mesmo porque, segundo Meneses (1993) e Cury (2005) discursos expositivos são ressignificados constantemente. Ter sido construído em parceria com a comunidade e bastante próximo das concepções da Nova Museologia é um fato que colabora para a discussão das interpretações intersubjetivas da cultura e da crise das representações das identidades nos museus (GEERTZ, 1978; STOCKING, 1995; RECA, 2010).

O discurso expositivo pretendido por Gallo é o de apresentar a cultura marajoara por meio das identidades que a constitui – a indígena, a africana e a européia – e da relação delas entre si e com o meio ambiente. Ao longo da exposição, tais relações se entrelaçam e se fundem revelando significações, dinamizações e possibilidades de inúmeras interpretações (MENESES, 1994; HOOPER-GREENHILL, 1996; CURY, 2005). Apesar de a exposição não seguir uma cronologia linear, talvez pelo fato de ter sido montada de forma gradativa, há nela

uma temporalidade no que concerne às temáticas de ocupação, de construção de identidades e de transformação da paisagem marajoara.

A divisão dos salões tem embutida tal estrutura. Os salões 1 e 2 trazem a formação do caboclo marajoara inserido em um contexto etnohistórico enfatizando identidades presentes nos períodos retratados. No Salão 1, a indígena se faz mais presente porque é dedicado ao período anterior e recém da chegada do europeu colonizador. Em contrapartida, no Salão 2, é visualizada a inserção da identidade africana no processo de construção do caboclo, pois é exposta a presença colonizadora mais enraizada em solo brasileiro com recorte para a escravidão negra, além da configuração política e social de Cachoeira do Arari no período Pós-Colônia. Os demais salões, 3 a 8, já apresentam em mais detalhe o modo de vida do caboclo e as influências dos contatos interétnicos na formação do *ethos* marajoara – reitera-se que esse contato fica evidente no entremeamento das temáticas apresentadas no capítulo 1, como religião e medicina, que se fundem em um contexto cosmológico regido por fatores sobrenaturais.

A figura do indígena, em especial, permeia todo o Museu, que tem na sua própria identidade visual traços dessa cultura com a utilização de grafismos da cerâmica arqueológica marajoara na composição de fachada, logomarca, painéis, computadores e instalações. Como mostram a Foto 125 e Foto 126.

Foto 125: Logomarca d'O Museu do Marajó com grafismos decorativos baseados em grafismos da cerâmica arqueológica marajoara.
Acervo O Museu do Marajó.

Foto 126: Computador analógico com grafismos baseados na cerâmica arqueológica. Foto: Tayane Gama, 2014.

Dentre os salões, no 1 é que a identidade indígena está mais enfatizada. Ao tratar do período anterior à chegada do europeu colonizador, aborda-se o índio que habitava a Ilha de Marajó até então por meio de objetos arqueológicos e de informações sobre as pesquisas arqueológicas de diferentes grupos que ocuparam a região, as suas formas de comunicação e organização:

Como viviam os índios do Marajó? Segundo E. Galvão: Os tesos são ditos também aterros e mounds. Eram de várias dimensões, eram usados por uma ou mais gerações. Podiam ser só moradia, ou cemitério ou os dois. (Computador analógico CA05.)

O período do contato entre indígenas e europeus, ainda nesse salão, é marcado pela chegada do catolicismo à Ilha e pela relação de confronto estabelecida que levou ao extermínio de milhares de nativos.

O Escudo Humano: Na ilha de Marajó havia 40.000 índios quando Pe. Vieira prometeu a paz na década em que viveu na região, e já eram muitos os mortos, pois aqueles índios serviam como escudo humano às pretensões dos irlandeses e escoceses de criar colônias com estabelecimentos de troca. (Computador analógico CA10.)

Não só o indígena marajoara é retratado; em textos e fotografias componentes de computadores analógicos, há elementos de outros grupos, dentre eles os Macuxy, Yanomani e Kayapó, conforme exemplos a seguir:

Há muito tempo na tribo dos Macuxy no Amazonas, um índio chamado Anaro que amava profundamente sua esposa, viviam em doce enlevo até

que um dia ela não pode mais andar, pois estava parálitica das pernas. Anaro encheu-se de tristeza, e não querendo expor sua bem amada aos perigos dos animais bravos, nem deixá-la sozinha no tipujá, resolveu fazer um tipóia, que armava em seus ombros fortes, para levá-la às costas onde quer que fosse.

Certo dia verificou-se que o precioso fardo pesava demais, e constatou com grande angústia que sua mulher estava morta. Não suportando a separação, feriu o seio da terra, abrindo-lhe uma cova, acomodou-se dentro dela, envolvendo com o próprio a morta querida, e rogava aos companheiros aturdidos que cobrissem-no com terra, guardando então como um tesouro a grandeza de seu amor. Passada a 1ª lua, brotou naquele mesmo lugar uma planta estranha que os índios dessa tribo chamaram Tamba-tajá, Porque fazia no verso da folha uma outra folhinha, como Anaro e sua mulher às costas.

No Pará o misticismo que envolve esta planta é muito grande e as ocas costumam cultivar um tamba-tajá para ter certeza de fidelidade no amor. O feitiço da planta dá a mensagem da seguinte forma:

- Se a planta cresce vigorosa, com folhas grandes, e se traz a folhinha no verso o amor é perfeito.
- Se não trouxer a folhinha no verso haverá infidelidade do homem, mesmo que haja amor.
- Se não trouxer a folhinha atrás não haverá amor.
- Se nascerem duas folhinhas no verso haverá infidelidade do homem, mesmo que haja amor.
- Se nascerem filhos ao redor da planta, há fartura e riqueza além de amor.

O tamba-tajá permanece até hoje como símbolo de amor e é comum vê-lo pelos barracos de nossos rios, e por toda parte ao lado da barraquinha de nossos caboclos, onde é sempre indício de que tem gente apaixonada.

Dizem que a magia desta planta nunca foi contestada, porém há o segredo de ser plantada e cuidada exclusivamente pela pessoa que está apaixonada. Se mãos impuras tocarem a planta, quebra-se o encanto (Lenda Tamba Tajá dos Macuxy. Computador analógico CA62).

Foto 127: Computador analógico CA05 com fotografia de uma indígena Yanomami. Ao lado, a fotografia em detalhe. Foto: Tayane Gama, 2014.

Foto 128: Computador analógico CA07 com uma fotografia de indígenas Kayapó com o músico Sting ao meio e outras duas de difícil visualização por conta da má preservação Ao lado, foto em detalhe. Foto: Tayane Gama, 2014

Foto 129: Computador Analógico CA14 com face com fotografias de indígenas Kayapó. Foto: Tayane Gama, 2014.

Tais elementos permitem identificar que, na representação indígena no discurso expositivo, o mais evidente é o indígena de períodos pretéritos, sobretudo pelo fato de ele ter sido o que contribuiu na formação do caboclo marajoara. A sua valorização nesse contexto se dá pelo extenso acervo arqueológico presente no Museu e pelo uso de pesquisas arqueológicas que apontam para um Marajó pretérito emergente com a ocorrência de uma sociedade hierarquizada organizadas em cacicados (SCHAAN, 2007). Vale ressaltar que foram cacos de cerâmica arqueológica os primeiros objetos a constituírem esse acervo.

A identidade negra aparece primeiramente no Salão 2, representada por meio das temáticas escravidão e racismo, localizando a escravidão negra no Pará, em especial na Ilha de Marajó, que começou por volta de 1659, concomitantemente com a introdução da produção agrícola e pecuária iniciada pela Companhia de Jesus (SOARES, 2010). Foram utilizados por Gallo instrumentos de castigo, cartas de alforria e anúncios de jornais paraenses do século XIX sobre leilões, aluguel, compra e venda de escravos.

Foto 130: Anúncios de jornais paraenses do século XIX sobre leilão, aluguel, compra, venda e fuga de escravos negros no estado do Pará. Foto: Tayane Gama, 2014.

O material pesquisado por Gallo para compor as temáticas dessa seção é matéria-prima contribuinte para estudos sobre a influência da cultura africana nas formações das identidades na Ilha de Marajó; considerados escassos pelo historiador Pacheco (2012), mesmo havendo um campo em potencial para tal:

as trocas e empréstimos culturais em torno de cosmologias, expressões de seus modos de vida praticados e compartilhados em ambientes de campos e florestas, agenciaram significados de lutas culturais estabelecidas astuciosamente contra a dominação de suas artes, corpos e pensares por grupos no poder no contexto colonial. (PACHECO, 2012, p.198.)

No que concerne ao racismo, a exposição apresenta informações de repúdio com painéis e Computadores analógicos que apresentam textos de luta por igualdade e combate a expressões depreciativas. No seu livro *O homem que*

implodiu, Gallo (1996) critica o racismo quando descreve a seção da escravidão negra:

Passando ao presente, aí está uma denúncia inteligente para gente inteligente, apresentada por tabuinhas penduradas numa grade de taboca: o racismo bem brasileiro revelado pela gíria de hoje. Gíria refinada “Eu não gosto de duas coisas: do racismo e dos pretos”, e popular: “Qual a diferença entre preto e câncer? O câncer evolui, o preto nunca!”, mais muitas outras expressões engraçadas e sutis mas sempre perversas. “Quando nasce um preto, a mãe o joga para cima: se engatar, é macaco; se avoar é urubu, se cair é merda!” “Só para chegar à conclusão: o racismo é anticonstitucional, tem que acabar!” (GALLO, 1996 p.264).

O computador analógico ao qual Gallo se refere é o CA35 que possui cerca de 80 placas de madeiras com tais expressões. Esse Computador é um objeto de polêmica, pois as diferentes formas de interpretá-lo pode gerar conflitos quanto a prática do racismo.

Além das temáticas de escravidão e racismo, a identidade negra é representada de forma sincretizada em assuntos como religiosidade, culinária, medicina e em imagens registradas pelo próprio Giovanni Gallo, como mostra a Foto FO06 que apresenta caboclos negros em atividades cotidianas. (Foto 131).

Foto 131: FO06. Pesca no mato 02. Homens negros empurrando a canoa durante a pesca.
Autor: Giovanni Gallo, Sem data. Acervo O Museu do Marajó.

A representação da identidade branca na constituição da identidade do caboclo marajoara não possui um espaço específico na exposição, está relacionada à colonização europeia e às relações desiguais estabelecidas no contato entre colonizadores, índios e negros africanos. Os relatos de extermínio indígena vinculados à chegada do catolicismo na Ilha (Salão 1) e os instrumentos de tortura de escravos (Salão 2) expostos reforçam essa ideia. A Foto 132, de um dos itens da

série de perguntas e respostas que compõe o Computador analógico CA01, faz referência à presença e história da Companhia de Jesus em Marajó, uma das instituições religiosas responsáveis pela escravização do indígena e pela chegada do escravo negro ocorridas na Ilha.

Foto 132: Informações sobre a presença da igreja católica na Ilha de Marajó, Computador analógico CA01. Foto: Tayane Gama, 2014.

A figura do curador d'O Museu do Marajó – o próprio Giovanni Gallo – é um dos elementos representativos da identidade branca, o que se evidencia nos seus textos e na analogia entre as visões de mundo do caboclo marajoara e estudos científicos – geralmente de pesquisadores europeus, norte-americanos ou brasileiros brancos – presentes na exposição.

O Computador analógico CA56, “O Julgamento do Urubu”, corrobora com essa afirmação. Nele, a ave urubu é apresentada como réu: encadeando o julgamento ao qual responde estão os textos de acusação, o de defesa e o da sentença final. Esses textos mostram o sincretismo das informações e consequentemente das visões de mundo. Os dois primeiros textos demonstram a interpretação de Giovanni Gallo sobre as impressões negativas que permeiam o imaginário popular local acerca da ave urubu, ao passo que os dois últimos demonstram o Gallo pesquisador/curador que utiliza conhecimentos científicos para explicar o comportamento da ave. É interessante notar a identidade de Gallo, enquanto religioso na utilização dos termos “Bestial” e “Pecado”, presentes nos textos de acusação e da sentença, respectivamente. Dois termos que revelam um traço importante da identidade do Gallo-padre, afinal sua formação desde a infância é católica e o motivo pelo qual o fez estar em Marajó é justamente o de ser padre;

sem isso O Museu do Marajó não existiria, ou pelo menos, não no contexto em que foi construído.

Réu

O senhor urubu brasileiro legítimo, 20.000 anos de permanência na nossa terra, com parentes espalhados no velho e no novo continente, conhecido pelos gringos como *sardoramphus papa*, *coragypis atratus*, *cathartes aura*, *burro vianus* e *melambrotos*, identificado policialmente como rei, caçador, campeiro, jereu, jereba, tinga, pupeba, gameleira, apelidado pelos pescadores de urubengo e xengo, com peso que varia entre 2 e 3 kg, envergadura entre 1,40 e 1,80, anda constantemente vestido de preto, uns pintam a cabeça de vermelho e de amarelo com vergonha de terem perdido o cabelo, gosta muito de planar e é considerado melhor instrutor de asa-delta, tem filhos que nascem brancos, mas são mesmo filhos dele porque depois ficam pretos.

Acusação

O senhor Urubu apelidado também de etc. etc. é o objeto de muitas queixas por parte da comunidade humana e bestial, por ser um aproveitador que nunca trabalha, não caça, pesca, não planta roça, vive constantemente à custa dos outros, rouba carne de sol, tira os olhos dos bezerros, come leitões recém nascidos, acaba com as vacas atoladas, dá azar fazendo cocô na cabeça dos “mal-quistos”, estraga palmeiras, tem o mal costume de comer carniça e coisa podre, gabando-se de ser o lixeiro voluntário quando de fato deveria ser considerado um grande poluidor ambiental porque espalha com suas fezes doenças perniciosas como carbúnculo, febre aftosa, cólera, salmonelose. Fazendo um balanço entre a atividade de lixeiro e de propagador de doenças, deve-se chegar à conclusão que ele é de fato um mal sujeito, provocador de mal-estar generalizado e por isso deve ser condenado à morte e consequentemente exterminado.

Defesa

Apesar de conhecer inegáveis defeitos determinado porém pela invasão de seu hábitat que o obriga a fazer alguma malandragem para sobreviver, fato comum aliás a todos os bichos, deve ser inocentado da acusação fundamental de poluidor ambiental. Baseado nos estudos do famoso ornitólogo *Helmut Sick* tal acusação deve ser considerada uma simples “suposição”, sem fundamento científico. A favor dele apresentamos laudo comprovando que seu suco gástrico é tão ativo bioquimicamente, que neutraliza as toxinas cadavéricas e bactérias, de forma que elimina posteriores riscos de infecções e contaminações. Apesar de reconhecer na sua conduta uns fatos desagradáveis, como o de quebrar as antenas de tv e furar com o seu cocô os telhados de alumínio, assim como roubos ocasionais com a cumplicidade de vaqueiros descuidados, as vantagens por ele proporcionadas na sua tarefa essencial de lixeiro primoroso e incansável. São muito superiores, de forma que merecem o maior respeito e consideração pela comunidade e o direito à vida e as suas atividades específicas.

Sentença

Examinamos os elementos da acusação, assim como as provas de defesa, o Sr. urubu deve ser considerado um cidadão digno de respeito, com direito à vida e ao prosseguimento de suas atividades. Se por um lado faz alguns estragos, devido à falta de educação por causa da sua marginalização, a ciência por enquanto o absolve da sua acusação fundamental de grande poluidor ambiental. Os pecados que ele faz já tem o seu castigo nas dificuldades de sobrevivência; o futuro será bastante sombrio, não só para ele e sim para todos os seres, já que o bicho-homem insiste em estragar definitivamente o planeta Terra.

A peculiaridade ecológica da Ilha de Marajó também é um elemento que contribui para a constituição da identidade do caboclo marajora. Representada em todos os salões da exposição, ela ratifica a dinâmica da transformação cultural da paisagem – a própria Ilha –, que é analisada como fenômeno de cultura ressignificada pelos indivíduos que a dinamizam e a transformam de acordo com suas necessidades e vivências (CAFÉ, 2007; ABREU e BEZERRA, 2007). No Salão 1, por exemplo, há a abordagem arqueológica; no 5, computadores sobre a poluição ambiental; e no 6, instalações da pesca artesanal, sendo que os objetos concernentes à navegação, à pesca, e à relação com os animais especificam o manejo ecológico realizado pelos caboclos marajoaras.

Diante do panorama apresentado, a forma como as identidades descritas estão representadas revela transformações e adaptações ocasionadas por conta do mistura das identidades do indígena, do negro e do branco em um ambiente específico (e propício) para a composição de uma outra, no caso, a do caboclo marajoara. Essa identidade, sob o discurso de Gallo, passeia por toda a exposição. O Salão 1, por exemplo, traz o enterramento secundário dos índios marajoara explicado pela visão do caboclo sobre os achados arqueológicos: “Os caboclos acreditam que os índios cortavam os mortos: Não! Esta é uma sepultura secundária.” (Vitrine V21); quando o Salão 2 tem um caboclo inserido em uma temática de desenvolvimento, com a organização do município observada por meio de objetos e documentos históricos; e os demais salões inserem esse caboclo no seu hábitat e o localiza nas influências herdadas do contato interétnico.

Mas essas identidades não estão representadas somente no discurso pretendido por Gallo. Para além desse discurso, ficam evidentes outras formas de constituição da representação da identidade branca e do próprio caboclo marajoara.

No caso da identidade branca, a figura do Gallo é o que a representa, pois ele, enquanto branco, está presente na própria construção do Museu e do discurso expositivo. Aqui não é um Gallo produtor de um discurso que representa o branco, é ele sendo a própria representação desse branco.

A representação do caboclo marajora também está externa ao discurso construído por Gallo, uma vez que parte das informações matérias-primas foram fornecidas pela população no processo interativo de constituição do Museu como um todo, inclusive seu mobiliário. O caboclo representado está no Museu e não

somente no discurso, visto que o Museu foi construído em parceria com a comunidade local.

Assim, a análise das identidades representadas no Museu pode ser baseada nos estudos de Stuart Hall (2004) sobre a concepção de identidade do sujeito do Iluminismo, o Sociológico e o Pós-moderno. O primeiro é aquele indivíduo centrado, dotado de capacidades da razão, ação, consciência cujo núcleo interior se desenvolvia desde o nascimento, permanecendo inalterado. O segundo já tem sua identidade formada a partir da interação do indivíduo com a sociedade, sem descartar um “eu real” que se transforma em um diálogo contínuo com o mundo “exterior”. O terceiro é o pós-moderno, constituído por várias identidades que se fragmentam de acordo com as transformações da sociedade globalizada.

Ao utilizar essas linhas para analisar as identidades representadas no discurso de Giovanni Gallo, apenas dois sujeitos podem ser abordados. Visto de forma “linear”, em um primeiro momento tais identidades se aproximam do segundo sujeito, o Sociológico, pois estão representadas no contato interétnico e na relação com o meio. Porém, ao considerar a elaboração do discurso expositivo, para além dele e a constituição do Museu, o sujeito anteriormente descrito não dá conta do todo das identidades, sendo válido analisar as representações propostas à luz do sujeito pós-moderno.

O Próprio Giovanni Gallo dinamizou e ressignificou sua identidade ao se socializar e se adaptar à Ilha de Marajó. A comunidade, em contato com Giovanni e suas concepções, também absorveu traços culturais que colaboraram para novas interpretações da sua própria cultura e visão de mundo. Dessa forma, toda essa dinâmica presente nos espaços museais d'O Museu do Marajó acaba por hibridizar a cultura em um movimento constante (CANCLINI, 2001).

A proposta de comunicação interativa d'O Museu do Marajó é uma evidência dessa hibridização, visto que uma das características da população local, a de “ver com os dedos”, foi absorvida por Gallo, que se utilizou disso para criar as ferramentas interativas da exposição e um meio de interagir com a comunidade que contribuiu nessa construção. Os computadores caipiras, principais ferramentas interativas, baseados em um traço da cultura local, fizeram da exposição uma marca pessoal de Giovanni Gallo, responsável por os compor como vetores de transformações sociais e de construção de conhecimento. E a população estava ali,

a ressignificar seus símbolos, fragmentar e dinamizar suas identidades a cada conteúdo pesquisado para compor os aparatos.

É importante ressaltar a ressignificação do próprio O Museu do Marajó ao longo de sua história. Enquanto gerenciado por Giovanni Gallo, a configuração d'O Museu do Marajó era uma; após a morte do padre, a sua pessoa e as suas ideias foram ressignificadas pela população e passaram a integrar o Museu como patrimônio. Isso é visível nas várias ações realizadas em homenagem a Giovanni Gallo como: o seu nome incluído ao do Museu, na fachada; o Computador analógico CA65 com a sua biografia, denominado “O Cantinho do Gallo” (ambas de autoria da Associação Amigos d'O Museu do Marajó); o cortejo “Cordão do Gallo”; e o seu sepultamento no jardim do próprio Museu.

Nos dois momentos d'O Museu do Marajó, a figura de Giovanni Gallo é bem marcante e respeitada pela população local. Enquanto vivo, sua aproximação com a Nova Museologia e suas ações buscavam preparar a população para seguir com o Museu mesmo na sua ausência. Após sua morte, Giovanni Gallo foi antropofagizado pela população marajoara que o considerou um patrimônio representado pelo Museu do Marajó. Fazendo uma analogia com o texto de Chagas, “As diabruras do saci” (2004), O Museu do Marajó é a perna do Saci e este, o Padre Giovanni Gallo.

O Projeto O Museu do Marajó como um todo representa a identidade de Gallo que, íntimo da cultura local, adaptado ao meio ambiente e em parceria com a comunidade, fez d'O Museu do Marajó um espaço de conhecimento, troca, representação, difusão cultural e desenvolvimento social. Inaugurou, dessa forma, uma “Museologia Marajoara”, aproximando-a da Museologia Morena proposta por Aécio Oliveira (CHAGAS, 2003), pois buscou nos aspectos regionais desenvolver uma museologia que atendesse às demandas sociais locais e apresentasse o Marajó em um contexto de diversidade cultural.

Pode-se observar que Gallo compartilhava desse pensamento de diversidade cultural pela leitura do Computador analógico CA02, assim que se adentra ao Museu. Nesse computador, o italiano indica que são várias as interpretações passíveis a cada visitante visto o respectivo repertório cultural: “A peça mais nova do nosso museu é mesmo você! Aqui cada visitante descobre um museu diferente, uma resposta às suas curiosidades, aos seus interesses pessoais. Saindo deixa um pedacinho de si, sua saudade, sua colaboração”.

Ao partir das análises apresentadas, O Museu do Marajó, enquanto espaço de representação de identidades, não necessariamente passa por crises de autenticidade, soberania científica, hegemonia social, intelectual e demais aspectos que tornam as identidades estáticas e os museus santuários das identidades. O Museu se apresenta como um meio de relativizar as culturas conforme a subjetividade de cada visitante (GEERTZ, 1978; MENESES, 1993; CANCLINI, 2001).

Pode-se aferir que, de acordo com as mudanças sociais ocorridas ao longo da história d'O Museu do Marajó, as identidades, tanto as que Gallo pretendia mostrar quanto aquelas que são reveladas a cada visitante (local ou de fora da Ilha), são transformadas. Assim, a representação de cada uma delas passa por alternâncias que podem gerar diferentes crises, pois, a todo momento que as identidades são interpretadas e reinterpretadas, a crise se fortalece ou se atenua.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de museu de Giovanni Gallo se insere no que tipologicamente é designado por Varine (1988) como museu comunitário e/ou museu regional. Eram objetivos inerentes ao projeto o compromisso em constituir um espaço como um banco de dados e objetos da e para a comunidade, ajudar a comunidade com as dinâmicas sociais, ser um ponto de encontro para novas iniciativas e, sobretudo, revelar a cultura regional aos visitantes. Apesar de todo o trabalho em parceria com a comunidade, nos documentos levantados junto ao Museu Paraense Emílio Goeldi não há uma definição tipológica d'O Museu do Marajó como regional ou comunitário por parte de Gallo; o que se observa é que ele considerava que um museu sem função social não fazia sentido (GALLO, 1996, p. 265).

É interessante notar que Gallo, no início da década de 1970, já estava colocando em prática ações que só começaram a ser discutidas no Brasil na década seguinte. Segundo Varine (2000), a experiência pioneira dessa natureza aconteceu na França, na comunidade urbana de Le Creusot e Montceau-Les Mines, em 1971. O Nosso Museu de Santa Cruz do Arari foi criado em 1973, mas a sua ideia de construção antecedia essa data.

Desde sua chegada à região marajoara, em Vila de Jenipapo, até seu falecimento, em Cachoeira do Arari, o objetivo de Gallo era desenvolver a comunidade. Assim, viu no projeto de museu um meio para que isso se tornasse real e possível. No entanto, não o realizou sozinho, buscou parceria dentro e fora da comunidade, apresentou e trabalhou a cultura local de maneiras que extrapolaram os muros do museu, como conferido em suas publicações.

É importante pontuar que O Museu do Marajó tem enfrentado dificuldades para se manter em funcionamento; problemas de inadimplências junto a órgãos públicos estão se perpetuando de uma gestão para outra, o que dificulta que projetos sejam aprovados em meios governamentais e não governamentais. Há carência de oficinas, seminários, cursos e palestras sobre gestão do patrimônio e temáticas afins. Isso suscita questões sobre como a Museologia brasileira e suas esferas competentes podem rever a maneira de tratar os assuntos administrativos e financeiros de projetos aprovados em museus regionais.

Atualmente, o museu prossegue com o ideal de desenvolvimento social. As ideias de Gallo prevalecem como norte para a manutenção e continuação do projeto, mesmo ressignificadas pelas gestões que se sucederam às do seu fundador. Porém, o foco cultura regional, tido por seu mentor como conteúdo principal da exposição, se entrelaçou com a história de criação do Museu e do próprio Gallo.

Identificar essas transformações somente se deu pela leitura da documentação coletada no acervo acondicionado no Museu Paraense Emílio Goeldi em conjunto com a da exposição d'O Museu do Marajó (elaboração da planta baixa, registros fotográficos e digitalização de textos dos computadores analógicos). O conteúdo é bastante expressivo e volumoso e revela o cuidado, comprometimento e disponibilidade de Gallo e da população que juntos constituíram esse acervo. Todavia, a organização do acervo pessoal de Giovanni Gallo e a d'O Museu do Marajó ainda está em andamento, sendo que no O Museu do Marajó muitos documentos se perderam ou foram destruídos pela falta de acondicionamento adequado. É possível que, após toda a organização documental e uma revitalização da exposição, novas interatividades e representações sejam reveladas e a própria aproximação de Gallo com a Nova Museologia, melhor averiguada.

Dentre os resultados desta pesquisa em específico, um foi abrir possibilidades de compreender como os sentidos de “interação” e “interatividade”, para Gallo, fazem parte de um mesmo espectro e aparecem ampliados ao se conceber a construção do Museu em parceria com a comunidade e para a comunidade. Essa compreensão influenciou de forma expressiva na representação das identidades reveladas na exposição e na ressignificação do próprio museu após a morte de Gallo.

O Museu do Marajó também propicia a identificação de dinâmicas para além da comunidade local. Busca ser um museu diferente para cada visitante e representa além do índio, do negro, do branco e do caboclo marajoara, a diversidade cultural como um todo. A própria experiência de Gallo corrobora com essa afirmação.

O Museu do Marajó é um meio para a reflexão sobre identidade, representação e interatividade nos museus e dos estudos dessas temáticas no âmbito da política, memória, desenvolvimento, sobretudo, o papel transformador

que propostas dessa natureza possibilitam. Relacionas essas temáticas é um desafio constante e que sempre suscitará outros.

Obviamente que cada identidade descrita nessa dissertação possibilita um estudo específico e diversas representações, por exemplo, o do indígena marajoara que, por meio dos grafismos cerâmicos está representado em outros espaços da Ilha, todavia esses mesmo grafismos também representam o caboclo contemporâneo que os ressignificaram e os utilizam de formas diversificadas em roupas, louças, tatuagens, etc.

Propostas como a pensada por Gallo para desenvolver a comunidade via um museu com o ser humano como foco central e os objetos representados nos seus contextos culturais, propiciam inúmeras formas de conhecimento e preservação da cultura. A exposição de longa duração d'O Museu do Marajó apresenta os saberes e fazeres da cultura marajoara valorizando a propriedade intelectual do caboclo que, ao participar da constituição do Museu, ativou suas camadas de memória, compartilhou-as e construiu outras.

É necessário ressaltar que o projeto de Giovanni Gallo é eficaz e alcança seu objetivo a cada “tabuinha” levantada que, para obter resposta, suscita perguntas. Assim, as identidades se renovam, são reinterpretadas e representadas, fragmentando cada visitante.

REFERÊNCIAS

ABREU, Regina. Museus etnográficos e práticas de colecionamento. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)**, Rio de Janeiro, n. 31, 2005, p. 101-125.

AIDAR, Gabriela. Museus e inclusão social. **Ciências & Letras**, n. 31, p. 53-62, 2002.

ALMEIDA, Alfredo Wagner Berno; SPRANDEL, Anita. Marcia. Palafitas do Jenipapo na Ilha de Marajó: a construção da terra, o uso comum das águas e o conflito. **Novos Cadernos NAEA**, Belém, v. 9, 2006, p. 25-76.

BARBUY, Heloisa. **A Exposição Universal de 1889 em Paris: visão e representação na sociedade industrial**, São Paulo: Loyola / História Social USP, V. 1, 1999.

BARBUY, Heloísa. O Brasil vai a Paris em 1889: um lugar na Exposição Universal. **Anais do Museu Paulista**. São Paulo. n. Sér. v. 4, p. 211-61, jan./dez. 1996.

BRAGANÇA. Diego e AYRES, João. Giovanni Gallo e O Museu do Marajó: A preservação de uma história invisível **Revista PZZ: Arte, Educação e Cultura**. Belém, ano IV, n. 11, p. 24 - 92. 2011.

CAFÉ, Daniel. **Patrimônio, Identidade e Memória: proposta para a criação do Museu do território de Alcanena**, 2007, 200 p. Tese (Doutorado) - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa.

CANCLINI, Nestor García. **Culturas Híbridas. Estratégias para entrar y salir de la modernidad**, Buenos Aires: Paidós, 2001.

CARVALHO, Ana. Desafios Da Diversidade Cultural Nos Museus Do Séc. XXI. In: **Nuevos Museos, Nuevas Sensibilidades**. ed. ASENSIO, Mikel, ASENJO, Elena e CASTRO Yone. 2012, 4:101–119. Series de Investigación Iberoamericana de Museología Año 3. Madrid. Universidad Autónoma de Madrid.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**, São Paulo. Paz e Terra, v. 1, 2003.

CASTRO, Ana Lúcia Siaines de. **O Museu do Sagrado ao Segredo**, Rio de Janeiro, Revan, 2009.

CASTRO, Fábio Fonseca, A identidade denegada. Discutindo as representações e a autorrepresentação dos caboclos da Amazônia, revista de antropologia, são paulo, usp, 2013, v. 56 nº 2.

CAVALCANTI, Cecilia Carrossini. Bezerra. **O conhecimento em exposição: Novas linguagens da comunicação como construção multidirecional de conhecimento e de percepção do mundo contemporâneo**, 2011, Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea) - Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro.

CHAGAS, Mário. **A imaginação museal: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro**, 2003. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual do Rio de Janeiro.

_____. Diabruras do Saci: museu, memória, educação e patrimônio. IPHAN. Revista Brasileira de Museus e Museologia – MUSAS. Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 13, 2004.

COSTA, Gleice. **Os Arquivos do Pe. Giovanni Gallo: A Musealização do acervo, a partir do subprojeto: Os Arquivos de Giovanni Gallo: a construção de um museu na Ilha do Marajó**, 2014, Monografia – (Graduação em Museologia) Universidade Federal do Pará, Belém.

CURY, Marília Xavier. **Comunicação Museológica: Uma Perspectiva Teórica e Metodológica de Recepção**. 2005, 366 p. Tese (Doutorado) - Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo.

_____. Museologia, novas tendências. In: **MAST. Museu e museologia: interfaces e perspectivas**. MAST Colloquia, Rio de Janeiro, n. 11, 2009, p. 25-41.

_____. Análise de exposições antropológicas. Subsídios para uma crítica. In: ENANCIB, XIII, 2012, Rio de Janeiro. **Anais do XIII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciências da Informação - A informação na sociedade em rede para a inovação e o desenvolvimento humano**. Rio de Janeiro. ANCIB. 2012. v. 1. p. 1-20.

DOMINGUES, Diana. A humanização das tecnologias pela arte. IN: **A arte no século XXI: a humanização da tecnologia**, São Paul, . Fundação Editora UNES,. 1997.

É Proibido Não Tocar os Saberes n'O Museu do Marajó. Direção: Darcel Andrade. Produtora: Uni Escolas Cinema, 2008. DVD (5 minutos).

ERIKSON, Erick H. **Identity and the life cycle**. A re-issue. Nem York, Norton & Co. 1980.

FALCÃO Douglas. **Padrões de Interação e Aprendizagem em Museus de Ciências**. Dissertação de Mestrado em Educação, Gestão e Difusão em Biociências. Departamento de Bioquímica Médica do Instituto de Ciências Biomédicas, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. 1999.

FEITOSA, Deisy; ALVES, Kellyanne Carvalho e NUNES FILHO, Pedro. **Conceitos de interatividade e aplicabilidades na TV digital**. Universidade Federal da Paraíba – Disponível em: <www.bocc.uff.br/pag/feitosa-conceitos-bocc-05-09.pdf> . Acesso em: 25/06/2015.

GALLO, Giovanni. **O homem que implodiu**. Belém: SECULT, 1996.

_____. O Museu do Marajó. **Revista Ciências em Museus**. CNPQ. 1989. v.1 . 91-94.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978, 321 p.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. **Antropologia dos objetos: coleções, museus e patrimônios**. 1. ed, Rio de Janeiro, IPHAN, v. 1, 2007, 252 p.

GUARNIERI, Waldisa Rússio Camargo. Museologia e Identidade. In: BRUNO, Maria Cristina Oliveira (Coord.). **Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional**. São Paulo, Pinacoteca do Estado, v. 1. 2010.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós Modernidade**. 9. ed. Rio de Janeiro, DP&A, 2004.

HOOPER-GREENHIL, Eilean, A new communication model for museums. In: KAVANAGH, Gaynor (Ed.). **Museum languages: objects and texts**. Leicester; Londres; Nova York, Leicester University Press, 1996, p. 49-61.

KIOUSIS, Spiro. **Interactivity: a concept explication**. vol. 4. London. new media & society p. 355–383. 2002.

KRZYSZTOF, Pomian. **Historia cultural, historia de los semióforos**. [online] Xalapa, Ver. AL FIN LIEBRE EDICIONES DIGITALES. 2010. 32 pp. Disponible em <www.alfinliebre.blogspot.com>. Acesso: 25/06/2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**, São Paulo, Editora 34. 1999.

MCLEAN, Kathleen. **Planning for people in museum exhibitions**. Washington, DC: Association of Science-Technology Centers, 1993.

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. A problemática da identidade cultural em museus: de objetivo (de ação) a objeto (de conhecimento), **Anais do Museu Paulista História e Cultura Material**, São Paulo, n.1, p. 207-222, 1993.

_____. Do Teatro da Memória ao Laboratório da História. a exposição museológica e o conhecimento histórico. **Anais do Museu Paulista História e Cultura Material**, São Paulo, n. 2, p. 9-42-75-84, 1994.

_____. Educação e museus: sedução, riscos e ilusões. **Ciências & Letras**. Porto Alegre, Faculdade Porto-Alegrense de Educação, Ciências e Letras, n.27, p. 91-101, 2000.

MENSCH Peter van, Notas sobre os arredores: patrimônio e novas tecnologias, **Musas. Revista Brasileira de Museus e Museologia** v. 4, p. 11-23, 2009.

MULTIGNER, Gilles. Sociedad interactiva o sociedad programada? In: **FUNDESCO (org.). Apuntes de la sociedad interactiva Cuenca**. Espanha UIMP, 1994, p. 421.

MUÑOZ, A. When the 'other' became the neighbour. In VOOGT, Paul. (Ed.). **Can we make a difference?: Museums, society and development in North and South**. Amsterdam, KIT Publishers, 2008, p. 54-62.

OLIVEIRA, Karla Cristina Damasceno de. **Curandeiros e Pajés numa leitura museológica: O Museu do Marajó Pe. Giovanni Gallo – PA**. 2012. 175p. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, UNIRIO/MAST, Rio de Janeiro. Anexo B.

OLIVEIRA, Karla Cristina Damasceno de, BORGES, Luiz Carlos. **O Computador Caipira, o Fato Museológico e a Identidade Marajoara**. XIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. Informação e Interação: Ampliando perspectiva para o desenvolvimento Humano. Florianópolis. 2013. Disponível em <<http://enancib2013.ufsc.br/index.php/enancib2013/XIVenancib/paper/view/136/218>> Acesso em: 25/06/2015.

PACHECO, Agenor Sarraf. Cosmologias Afroindígenas na Amazônia Marajoara. Projeto História. **Revista Eletrônica da PUC**. São Paulo. n. 44. pp. 197-226. jun. 2012. Disponível em < <http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/10219> >Acesso em 25/06/2015.

_____. A Conquista do Ocidente Marajoara: Índios, Portugueses e Religiosos em Reinvenções Históricas. In: SCHAAN, Denise Pahl e MARTINS, Cristiane Pires (Org.). **Muito além dos Campos: Arqueologia e História Na Amazônia Marajoara**. 1ªed. Belém. GKNORONHA. v. 01,. 2010. p. 11-30

PAVÃO, Antônio Carlos.; LEITÃO, Angela. Hands-on? Mindson? Herts-on? Social-on? Explainers-on! In: MASSARANI, L; MERZAGORA, M.; RODARI, P. (Org.).

Diálogos & Ciência: mediação em museus e centros de ciência. Rio de Janeiro: Museu da Vida, 2007. P. 39-48.

PIETERSE, Jan Neder veen. Image and Power In: CORBEY E LEERSEN (Eds.) **Alterity, identity, image: selves and others in society and scholarship.** Atlanta, GA, Rodopi, 1991. p.191-203.

PRIMO, Alex e CASSOL, Márcio. **Explorando o Conceito de interatividade: definições e taxonomias.** V.2, nº 2, Informática na Educação: teoria e prática. Porto Alegre. PGIE. UFRGS. 1999.

PROGRAMA DAS NAÇÕES UNIDAS PARA O DESENVOLVIMENTO (PNUD). Ranking do IDH dos Municípios do Brasil 2010. Disponível em <<http://www.pnud.org.br/arquivos/idhm-do-brasil.pdf>> Acesso em: 10/01/2014.

RAFAELI, Sheizaf. **Interactivity: From New Media to Communication. Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes.** Londres. Sage. 1988. Disponível em: <http://gsb.haifa.ac.il/~sheizaf/interactivity/Rafaeli_interactivity.pdf> Acesso em 20/11/2013.

RECA, Maria Marta. Reflexiones en torno al patrimonio etnográfico en los museos y sus contextos de significación. In: CURY, Marília Xavier, VASCONCELLOS, Camilo Mello, ORTIZ, Joana Montero (Orgs.). **Questões indígenas e museus: debates e possibilidades.** 1. ed. São Paulo e Brodowski: SEC, ACAM Portinari e MAE-USP, 2012. P. 112-129).

RODRIGUES, Carmen Izabel. Caboclos na Amazônia: a identidade na diferença, **Novos Cadernos NAEA**, Belém, UFPA, v. 9, n. 1, p. 119-130, 2006.

SARDINHA, Agda. **O Discurso Identitário nos Museus de Rio Branco, Acre: Uma Análise de Narrativas Expositiva**, 2014, 116 p. Dissertação (mestrado em Museologia) - Programa de Pós-Graduação Interunidades da Universidade de São Paulo, São Paulo.

SOARES, E. C. L. **Família, compadrio e relações de poder no Marajó (séculos XVIII e XIX).** 2010. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo.

SILVA, Marco. **O que é Interatividade.** v. 24, n. 2, Boletim Técnico do SENAC. p. 27-35. maio/ago. 1998. Disponível em:

<http://www.senac.br/BTS/242/boltec242d.htm> > Acesso em: 7/06/2010.

STOCKING, George W. (Ed.). **Objects and others: essays on museums and material culture**, Madison, University of Wisconsin Press, 1985.

VALENTE, M. E., CAZELLI, S. e ALVES, F.: Museus, ciência e educação: novos desafios. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, v. 12, 2005. (suplemento), p. 183-203,

VARINE, Hugues de. O Ecomuseu. **Ciências e Letras**, n. 27, p. 61-90, 2000.

_____. **Rethinking the museum concept** in Gjestrum, J. A. and Maure, M. (eds.) Okomuseumsboka - identitet, okologi, deltakelse. ICOM: Tromso, 1988, pp. 33-40.

VASCONCELLOS, Camilo Mello. Museus Antropológicos e Universitários: por um novo diálogo junto ao público. In: CURY, Marília Xavier, **VASCONCELLOS, Camilo Mello**, ORTIZ, Joana Montero (Orgs.). **Questões indígenas e museus: debates e possibilidades.** 1. ed. São Paulo e Brodowski: SEC, ACAM Portinari e MAE-USP, 2012. p.129-136.

_____. Museus antropológicos na contemporaneidade: perfil, perspectivas e novos desafios. In: Nelly Decarolis, Gimena Dapiano. (Org.). **El pensamiento museológico contemporáneo.** Buenos Aires: ICOFOM-ICOM, 2011, p. 707-715

TORRES, Gabriel. Como conversores analógico/digital funcionam. 2006. Disponível em < <http://www.clubedohardware.com.br/printpage/como-conversores-analogico-digital-funcionam/1307> >. Acesso em 25/06/15.

WU, Guohua. **Perceived Interactivity and Attitude Toward Websites**. Paper presented at the Annual Conference of the American Academy of Advertising in Albuquerque, New Mexico March, 1999.

ANEXO 1

dem a resposta, que assim adquirem maior interesse, possibilitando uma visita diferenciada segundo o tempo e a capacidade do visitante, agradando tanto o caboclo quanto o homem culto.

O nosso objetivo não é mostrar simplesmente peças e sim peças no seu contexto cultural, quer dizer a realidade global que está embutida ou escondida nos peças. Em última análise, para nós, a peça mais importante do Museu é sempre o homem. Daqui é fácil deduzir a missão social do Museu. 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. Em outras palavras, ajuda a comunidade a crescer, descobrindo as suas raízes, reconhecendo os seus valores característicos.

Não cabe aqui descrever em todos pormenores a Exposição Permanente, ainda mais porque é possível visitá-la virtualmente através do o nosso Site, ainda incompleto e em elaboração, porém já em condição de apresentar de forma satisfatória as dimensões do nosso projeto: www.museudomarajo.com.br

O PONTO DE CHEGADA: A PROMOÇÃO DA COMUNIDADE

A nossa cidade, desde muitas décadas, está em estagnação, para não dizer em evidente retrocesso: não a toa a nossa Exposição Permanente mostra o painel *A Cidade do já teve*, para incentivar a renovação e o progresso.

No nosso município não existe um único empreendimento industrial, a maior atividade comercial é a venda de cerveja (para a mesma comunidade!). A cidade é estrangulada pelas fazendas, latifúndios médios em evidente crise e decadência.

O único empregador é a Prefeitura Municipal, que paga mal, paga atrasado, quando paga: a administração anterior deixou o calote de vários meses para muitos.

A cidade está ligada diretamente a Belém pelo rio o ano todo, com viagem de cinco horas em média. Os barcos são seguros, porém não oferecem o conforto exigido por um movimento turístico. Seria possível planejar viagens fretador.

Existe também a possibilidade de balsa de Belém até Câmara (4 horas) e depois por terra, com ônibus ou carro próprio (Km 62), em estrada de chão. O primeiro trecho é bom, mas perto de Cachoeira fica intransitável durante os meses de chuva.

Aqui está o problema básico do Museu e de Cachoeira do Arari. Sem esta estrada é impossível pensar no desenvolvimento do nosso Município, e consequentemente também do Museu do Marajó: aqui não há hotel porque não há estrada, outros dizem que não vale a pena ter um museu, porque não há hotel. Graças a Deus existem sinais de que quanto antes será acabada a famosa estrada Estadual (PA 154), quebrando assim este isolamento e relativo círculo vicioso. Com certeza foi o Museu do Marajó que forçou esta decisão: valeu a pena fazer o Museu, só para acelerar este progresso!

Outro problema fundamental na nossa comunidade é a falta de trabalho. O Museu deveria ser um elemento determinante para desenvolver um turismo com características culturais na visita ao Museu e ecológico, com viagem através dos campos naturais e no rio até ao lago Arari. Desta forma o Museu se transformaria em autêntico polo de desenvolvimento em toda a micro-região.

No que diz respeito à promoção do trabalho, o Museu elaborou o *Manual. Motivos Ornamentais da Cerâmica Marajoara*, modelos para o artesanato de hoje: é o resultado de uma pesquisa de vários anos sobre os fragmentos arqueológicos. Esgotada a 2ª edição estamos preparando uma re-elaboração da matéria, de forma mais científica, com a foto da peça original e o bordado programado pelo computador. Consequência prática foi a difusão dos motivos marajoara e incentivo ao trabalho de bordado. Tempo atrás o Museu fornecia trabalho, pagando na hora, a 82 bordadeiras, depois paramos por falta de capital de giro. Objetivo porém é criar uma atividade familiar, com venda do produto na porta das casas, como acontece no nordeste ou por meio da Internet.

O Museu merece destaque (sublinhado pelo Prêmio Nacional conquistado), pelo incentivo dado ao artesanato de cerâmica. Com a promoção de cursos, conseguimos o surgimento de vários artesões independentes que já oferecem uma produção de primeira qualidade. Aqui vale o mesmo princípio do bordado: o Museu não pretende ser dono de uma fábrica, mas quer dar o suporte técnico aos artesões para que tenham condição de desenvolver esta atividade.

Um grave problema é a falta de uma sede própria; pela cerâmica, que por evidentes motivos, não pode conviver com a serigrafia, o bordado ou qualquer outra atividade artesanal. Daqui a idéia de construir a Casa da Cerâmica, para poder iniciar nesta técnica os alunos das Escolas locais. Já temos projeto e área, só falta o financiamento.

Podemos concluir que o objetivo do Museu, de ser pólo de desenvolvimento através da cultura já está sendo alcançado, apesar de que o progresso seja demasiadamente lento por falta de um conveniente suporte financeiro, seja para o desenvolvimento das atividades e das estruturas, seja para a remuneração dos colaboradores. Mas este assunto merece ser exposto à parte.

AS DIFICULDADES DO MUSEU

Infelizmente o Museu do Marajó, não tem garantia para o futuro, por causa de uma série de fatores. Nasceu como atividade paroquial, concebido como suporte social à atividade pastoral. Infelizmente este esquema não deu certo e tudo ficou dependendo exclusivamente da minha atuação. É verdade que o Museu é dono de um patrimônio notável pelos imóveis e o acervo, é verdade que O Museu do Marajó é uma sociedade juridicamente perfeita no seu gênero, porém falta o fundo financeiro de sustentação: é notório que nenhum Museu pode sobreviver somente com a arrecadação dos ingressos! Tenho certeza de que, com meu suporte e o meu prestígio pessoal, o Museu agüenta firme, mas esta é uma situação que só vale enquanto provisória. Além do mais eu sou velho, 74 anos e não posso fazer projeções em longo prazo: o depois é muito incerto para não defini-lo como zona de risco, sobretudo pelo esforço de autoridades para tirar o Museu daqui e levá-lo a lugares ligados a outros interesses políticos.

Ao longo destes anos, tentamos várias soluções: transformar a Sociedade em Fundação Estadual, Mista ou Privada; desistimos por várias razões. O Governo Estadual garantiu porém ajuda periódica, que de fato é muito incerta e com certeza insuficiente. A Prefeitura paga (muito mal) os nossos funcionários sempre tendo como elemento determinante os interesses políticos e não do Museu. Aparecem de vez em quando verbas, sempre imprevisíveis e insuficientes.

Dispondo de uma área conveniente, pensamos num hotel, que resolveria um problema básico da comunidade e do Museu, sustentando no mesmo tempo o nosso projeto. Até agora o atraso da rodovia matou qualquer esperança de encontrar um financiador.

Atualmente estão rolando vários projetos, para resolver os problemas básicos, como recuperação e ampliação da Exposição permanente, a construção da Reserva Técnica e da Casa da Cerâmica.

A AJUDA FINANCEIRA NECESSÁRIA

Complementação ao salário dos funcionários: R\$ 1.000,00 mensais

Por muitos anos os nossos funcionários foram considerados *lixo político*, quer dizer a Prefeitura mandava para o Museu os funcionários considerados pessoa não grata com salário mingado. Atualmente a situação melhorou, mas ainda não conseguimos a remuneração merecida. Seria necessário ter um verba para complementar o mingado salário municipal.

Manutenção ordinária do Museu R\$ 1.000,00 mensais

A Prefeitura prometeu a ajuda mensal de dois salários mínimos. É sempre uma ajuda aleatória, que por qualquer motivo pode parar, sendo baseada na benevolência e não numa decisão sancionada por lei. Atualmente esta ajuda está atrasada de dois meses e nós estamos em pânico.

O Museu do Marajó
Relato de Experiência

O Museu merece destaque (sublinhado pelo Prêmio Nacional conquistado), pelo incentivo dado ao artesanato de cerâmica. Com a promoção de cursos, conseguimos o surgimento de vários artesões independentes que já oferecem uma produção de primeira qualidade. Aqui vale o mesmo princípio do bordado: o Museu não pretende ser dono de uma fábrica, mas quer dar o suporte técnico aos artesões para que tenham condição de desenvolver esta atividade.

Um grave problema é a falta de uma sede própria; pela cerâmica, que por evidentes motivos, não pode conviver com a serigrafia, o bordado ou qualquer outra atividade artesanal. Daqui a ideia de construir a Casa da Cerâmica, para poder iniciar nesta técnica os alunos das Escolas locais. Já temos projeto e área, só falta o financiamento.

Podemos concluir que o objetivo do Museu, de ser pólo de desenvolvimento através da cultura já está sendo alcançado, apesar de que o progresso seja demasiadamente lento por falta de um conveniente suporte financeiro; seja para o desenvolvimento das atividades e das estruturas, seja para a remuneração dos colaboradores. Mas este assunto merece ser exposto à parte.

AS DIFICULDADES DO MUSEU

Infelizmente o Museu do Marajó, não tem garantia para o futuro, por causa de uma série de fatores. Nasceu como atividade paroquial, concebido como suporte social à atividade pastoral. Infelizmente este esquema não deu certo e tudo ficou dependendo exclusivamente da minha atuação. É verdade que o Museu é dono de um patrimônio notável pelos imóveis e o acervo, é verdade que O Museu do Marajó é uma sociedade juridicamente perfeita no seu gênero, porém falta o fundo financeiro de sustentação; é notório que nenhum Museu pode sobreviver somente com a arrecadação dos ingressos! Tenho certeza de que, com meu suporte e o meu prestígio pessoal, o Museu agüenta firme, mas esta é uma situação que só vale enquanto provisória. Além do mais eu sou velho, 74 anos e não posso fazer projeções em longo prazo; o depois é muito incerto para não defini-lo como zona de risco, sobretudo pelo esforço de autoridades para tirar o Museu daqui e levá-lo a lugares ligados a outros interesses políticos.

Ao longo destes anos, tentamos várias soluções: transformar a Sociedade em Fundação Estadual, Mista ou Privada; desistimos por várias razões. O Governo Estadual garantiu porém ajuda periódica, que de fato é muito incerta e com certeza insuficiente. A Prefeitura paga (muito mal) os nossos funcionários sempre tendo como elemento determinante os interesses políticos e não do Museu. Aparecem de vez em quando verbas, sempre imprevisíveis e insuficientes.

Dispondo de uma área conveniente, pensamos num hotel, que resolveria um problema básico da comunidade e do Museu; sustentando no mesmo tempo o nosso projeto. Até agora o atraso da rodovia matou qualquer esperança de encontrar um financiador.

Atualmente estão rolando vários projetos, para resolver os problemas básicos, como recuperação e ampliação da Exposição permanente, a construção da Reserva Técnica e da Casa da Cerâmica.

A AJUDA FINANCEIRA NECESSÁRIA

Complementação ao salário dos funcionários: R\$ 1.000,00 mensais

Por muitos anos os nossos funcionários foram considerados *lixo político*, quer dizer a Prefeitura mandava para o Museu os funcionários considerados: pessoa não grata com salário mingado. Atualmente a situação melhorou, mas ainda não conseguimos a remuneração merecida. Seria necessário ter um verba para complementar o mingado salário municipal.

Manutenção ordinária do Museu R\$ 1.000,00 mensais

A Prefeitura prometeu a ajuda mensal de dois salários mínimos. É sempre uma ajuda aleatória, que por qualquer motivo pode parar, sendo baseada na benevolência e não numa decisão sancionada por lei. Atualmente esta ajuda está atrasada de dois meses e nós estamos em pânico.

ANEXO 2

Fundação Joaquim Nabuco
Instituto de Documentação

Museu do Homem do Nordeste

OFÍCIO CIRCULAR Nº 01/98/INDOC/MUHNE

Recife, 31 de Julho de 1998

Senhor (a),

Como instituição comprometida com o estudo e a preservação do patrimônio cultural, a Fundação Joaquim Nabuco, através do Instituto de Documentação/Museu do Homem do Nordeste, promove, em outubro próximo, o curso **Concepção, Planejamento e Montagem de Exposição — Workshop de Museografia de Exposição**, cujo conteúdo programático, carga horária, período e outras informações encontram-se em anexo.

A realização desse curso, que atende solicitações oriundas de diversas localidades e instituições, visa contribuir para a melhoria da qualidade dos serviços prestados pelos museus das regiões Norte e Nordeste e dá continuidade à política institucional voltada para o apoio e a cooperação na formação de profissionais habilitados no trato do bem cultural.

A instrutora, museóloga **Marília Xavier Cury**, é uma profissional com formação e atuação em algumas das mais conceituadas instituições do país, devendo proporcionar o conhecimento de novas e atualizadas técnicas para criar e utilizar esse importante instrumento de comunicação dos museus e instituições correlatas: a exposição.

Atenciosamente,

ANTONIO CARLOS MONTENEGRO
Diretor do Museu do Homem do Nordeste

Visto

FREDERICO PERNAMBUCANO DE MELLO
Superintendente do Instituto de DocumentaçãoAv. Dezaneto da Agosta, 2187, Casa Forte
52061-340 — Recife-PE
Fone: (081) 441 5500 — Fax: (081) 441 5600

Fundação Joaquim Nabuco
Instituto de Documentação

Museu do Homem do Nordeste

Curso Concepção, Planejamento e Montagem de Exposição *Workshop de Museografia de Exposição*

Instrutora

Marília Xavier Cury, museóloga, arte-educadora, professora da Universidade de São Paulo.

Metodologia

Aulas teóricas seguidas de exercício prático.

Conteúdo programático

- **Processo de comunicação em museus**
Definição de museologia; processo museológico e comunicação; especificidades da mídia museológica; Museologia X Museografia.
- **Definição e classificação de exposições**
Programas de comunicação museológica (exposição e educação).
- **Arquitetura de museus**
Conceito e forma; leitura de planta arquitetônica.
- **Acervo**
Pesquisa e exposição

- **Processo de trabalho: do conceito à forma**
- **Planejamento**
Planejamento participativo: processo de trabalho e equipe de profissionais.
- **Design de exposições e recursos museográficos**
- **Projeto museológico para exposição**
Exercício

Carga horária
30 horas/aula

Períodos

De inscrições: 15 de agosto a 30 de setembro de 1998

Do Curso: 5 a 10 de outubro de 1998

Vagas
20 vagas

Taxa de inscrição
Será cobrada taxa de inscrição no valor de R\$ 150,00.

Curso Concepção, Planejamento e Montagem de Exposição *Workshop de Museografia de Exposição*

Ficha de Inscrição

Nome		RG	
Endereço			
Bairro	Cidade	UF	CEP
Telefone	Instituição		

A inscrição será feita diretamente no Museu ou mediante envio, por fax ou correio, de depósito bancário no valor de R\$ 150,00 para a Fundação Joaquim Nabuco — c/c 170500-8, Banco do Brasil, Agência 3602-1, **Depósito identificado/Finalidade 34400234202 416-4** — até 30 de setembro de 1998 (válida a data de expedição do correio).

INFORMAÇÕES E INSCRIÇÕES

Museu do Homem do Nordeste

Av. Dezessete de Agosto, 2187, Casa Forte, 52061-540 — Recife-PE

Fone: (081) 441 5500, ramais 626 e 639

Fax: (081) 441 5500, ramal 632