

O GATO QUE FUGIU DO MUSEU

Sandra Aymone



VENDA PROIBIDA

Autora
Sandra Aymone

Coordenação editorial
Sílvia N. Martins Prado

Preparação e revisão
Katia Rossini

Ilustração
Pierre Trabbold
Felipe Rostodella

Projeto gráfico
Linea Creativa

Colaboração
Nilson Agostini

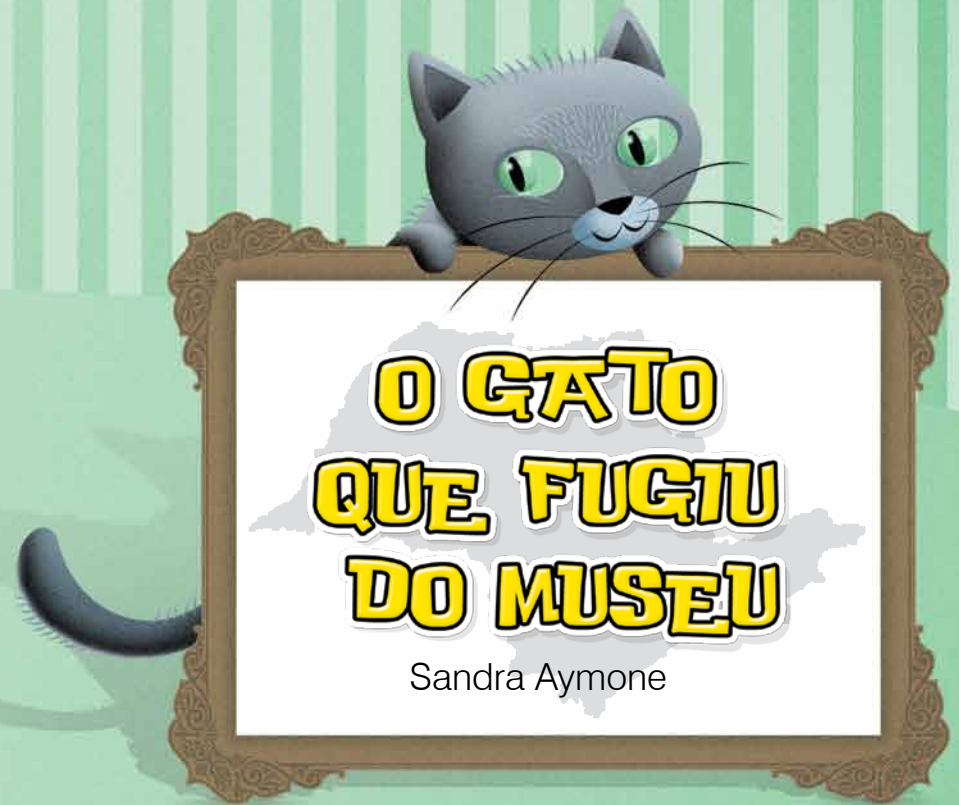
Realização
Fundação Educar DPaschoal
www.educardpaschoal.org.br
F: (19) 3728-8129

Agradecemos aos nossos parceiros a colaboração na distribuição destes livros:
Argius Transportes Ltda., Atlas Translog, Hiperion Logística, Reunidas Catarinense, RTE
Rodonaves Transportadora Capivari Ltda., Transportadora JPN Ltda., TRN Pavan.

Esta obra foi impressa na Gráfica e Editora Modelo Ltda.
em papel cartão (capa) e couché fosco (miolo).
Esta é a 1ª edição, datada de 2007 com tiragem de 25.000 exemplares.

Deloitte.

A tiragem e a prestação de contas referentes a esta
publicação foram conferidas pela Deloitte.



– Gente, acho que vou dormir dois dias seguidos!

Luciana estava exagerando, mas no fundo tinha um pouco de razão: nos últimos dias, ela e seus colegas, alunos da tia Sônia, tinham visitado dez museus da cidade de São Paulo! A menina tinha razão de estar cansada!

– E eu que antes pensava que museu era só um depósito de coisas antigas! – comentou Julinho. – Mas tia Sônia explicou: nos museus, a gente vê várias coisas que explicam a nossa vida e a de outros povos. Podem ser objetos antigos...

– ...podem ser invenções e descobertas da ciência... – continuou Serginho.



– ...e também objetos de arte, como pinturas, esculturas – completou Carolina.

– Nós vimos todos esses tipos de museu! – percebeu Luciana. – E outra coisa bacana que tia Sônia contou é que, antigamente, nos museus, as pessoas só podiam olhar, não participavam de nada...

– Que diferença de hoje! – comentou Julinho, animado – No Catavento a gente participa de quase tudo! Eu adorei aquela parede de escalada! Fui até lá em cima!

Julinho estava falando do Catavento – Espaço Cultural da Ciência, um museu divertido, cheio de atrações que deixaram as crianças maravilhadas! Uma delas era justamente essa parede de escalada: à medida que a pessoa vai subindo, aparecem informações sobre grandes personagens da história, falando sobre sua vida e suas obras.

– E a hora em que a Luciana ficou de cabelo em pé? – lembrou Serginho, rindo.

– Foi quando eu coloquei as mãos naquele aparelho maluco, o Gerador de Van de Graaff! – disse a menina – Mas eu gostei mais ainda foi de tocar no meteorito de verdade que caiu do espaço! Ai, fiquei arrepiada de emoção!

Como era gostoso lembrar de tudo o que tinham visto e feito! Serginho propôs que fossem para a sua casa tomar um lanche e continuar a conversa. Todos concordaram.



– Tá bom! Vou deixar pra dormir só de noite! – brincou Luciana.

Mas de nada adiantou sua decisão! Logo que acabaram de lanche, ela se ajeitou em uma poltrona e, num instante, já estava cochilando...

De repente, Carolina ouviu um barulho estranho saindo da mochila do Julinho. Lembrava um miado!

Julinho abriu a mochila e... surpresa! Lá de dentro pulou um gato preto, de pelo arrepiado, que mais parecia um personagem de desenho animado!

– Miau, onde é que eu estou? Miau, me perdi! – disse o gato, aflito.



– Quem é você? – perguntou Julinho – Como foi parar no meio das minhas coisas?

– Sou um gato, ora! Eu morava no quadro de um pintor famoso, que fica no museu. Mas não me lembro dos nomes, nem do lugar... Estava cansado de ficar ali parado e aproveitei que vocês passavam por ali... pulei na mochila! Mas agora preciso voltar pro meu lugar, senão vai ser uma confusão!

– Claro! – disse Carolina. – Se você fazia parte de um quadro, logo vão sentir sua falta! E com certeza esse quadro deve ser muito valioso, não pode ficar incompleto!

Nenhum deles se lembrava de ter visto o gato, o que era natural: tinham olhado tantos quadros!

O jeito era lembrar um por um todos os museus, para tentar descobrir de onde ele tinha vindo e poderem devolvê-lo a seu lugar...

– Será que foi no Paço das Artes? – arriscou Serginho.

O Paço das Artes é uma grande galeria, onde as crianças viram exposições de arte contemporânea, quer dizer, da época atual. Tinha obras de artes plásticas, de artes gráficas e de multimídia.

– Eu achei tudo tão moderno! – disse Julinho.

Mas o gato garantiu que não tinha vindo de lá.



– Nós conhecemos também o Museu de Arte Sacra – lembrou Carolina.
– Ele fica no Mosteiro da Luz.

– Eu li que, no lugar onde hoje é o mosteiro, antigamente existia uma capela – disse Serginho. – Um dia, em 1603, um casal levou para lá uma imagem de Nossa Senhora da Luz, que existe até hoje. E, por isso, o nome do bairro mudou: antes era Campos do Guarepe, e hoje, se chama Luz.

– O que eu achei mais bonito foram os presépios! – disse Julinho. – Tia Sônia disse que são mais de cem, e vieram de várias regiões do Brasil e de muitos lugares do mundo.

Bem, presépios têm vaquinhas, burrinhos e camelos. Mas gatos, não...



– E vocês gostaram do Museu da Imagem e do Som? – quis saber Carolina.

– Achei bacana! – disse Julinho – Lá tem música, cinema, vídeo, fotografia... Tenho um amigo que adora essas coisas de arte com tecnologia. Se visse, ia querer morar lá!

– Eu soube que esse museu tem um festival chamado Mobilefest. – disse a menina – Até me deu vontade de participar! Qualquer pessoa pode concorrer com textos, fotos ou vídeos criados no celular... Muito legal, né? Mas e o gato? Com certeza, não era som nem vídeo, então, não era de lá...

– Ah, eu adorei o Museu da Língua Portuguesa! – disse Serginho. – Comecei até a gostar ainda mais da nossa língua, depois de ver tudo aquilo. Tia Sônia disse que ele é um dos museus mais visitados do Brasil e da América do Sul!

– Eu também amei! – disse Carolina. – Por mim, ficava o dia inteiro brincando naqueles monitores e assistindo aos vídeos. Nunca imaginei que a língua portuguesa tivesse uma história tão interessante! Fiquei orgulhosa!

– E esse é outro museu interativo, né? – perguntou Julinho.

– Miau! – disse o gato, que, com certeza, não tinha saído daquele museu.

– Será que ele não veio da Casa Guilherme de Almeida? – sugeriu Serginho.

– Nunca ouvi falar desse senhor – disse o gato. – Quem é ele?

As crianças explicaram: Guilherme de Almeida foi um grande poeta brasileiro. Ele viveu nessa casa, que depois virou museu, e sempre reunia seus amigos, artistas famosos da nossa história: Tarsila do Amaral, Oswald de Andrade, Anita Malfatti. Ele tinha muitas obras de arte. Além das obras, o museu tem muitos livros antigos e móveis lindos!

O gato também não era de lá.



– Poxa, quero ir de novo ao Museu do Futebol! – lembrou Julinho, entusiasmado. Tem tudo! Fotos, camisetas de jogadores famosos, bolas, vídeos...

– Eu contei quinze salas, cada uma com um tema diferente! – disse Carolina.

– Eu gostei mais da sala Jogo de Corpo, que tem imagens em câmera lenta do que acontece com o corpo durante os principais movimentos – disse Serginho. – E aquilo de poder bater um pênalti e saber, na hora, a velocidade do nosso chute!... Bacana demais!

– Acho que o único bicho que entende de futebol é a zebra – brincou Carolina, olhando para o gato. – Você não veio de lá.



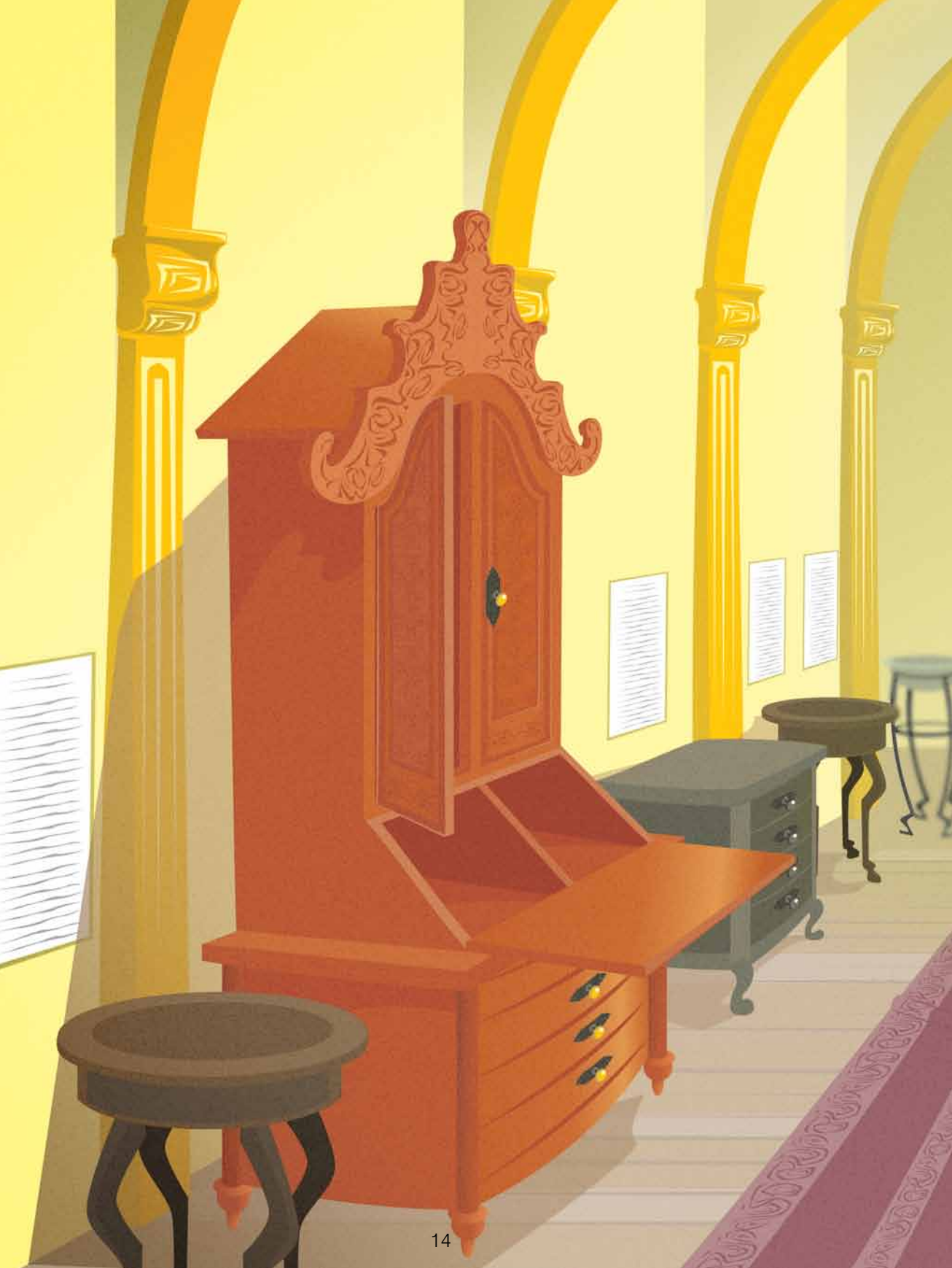
– O Memorial do Imigrante me deixou emocionado – disse Serginho. – Sabiam que lá foi uma antiga hospedaria, construída para receber as pessoas que vinham de outros países para tentar uma vida melhor no Brasil?

– Sim, vinha gente de todo o lugar, quase sempre pra trabalhar no campo – disse Carolina. – Lá tem muitas lembranças destes imigrantes: fotos antigas, roupas, móveis, objetos de cozinha, moedas...

– Eles chegavam de navio, em Santos, e iam para São Paulo de trem. O trem ainda está lá! – lembrou Julinho.

– Não sou imigrante! – esclareceu o gato. – Nasci aqui mesmo, no Brasil!





– Nós fomos também ao Museu da Casa Brasileira. Que beleza! – disse Carolina. – Lá a gente fica conhecendo vários tipos de mobílias que já foram usados no nosso país. Eu adoro imaginar quem eram as pessoas que, um dia, foram donas daqueles móveis...

– Lá tem móveis muito antigos! – explicou Julinho. – Tem coisas do século 17, já pensaram? Do ano de 1600 e pouco... quase 400 anos atrás! Eu adoro ver coisas antigas!

Mas e o gato? Serginho, Carolina e Julinho já estavam desanimando.

Até começaram a pensar em adotar o gatinho, mesmo sabendo que não poderiam... Mas, pelo jeito, não iam conseguir devolvê-lo! Foi nesta hora que Luciana acordou. Olhou para o gato e disse:

– Olha só quem está aqui! O gatinho daquele quadro de Di Cavalcanti, que nós vimos na Pinacoteca do Estado!



Incrível! Então a única pessoa que sabia quem ele era tinha dormido o tempo todo! Ela também se lembrava do nome do quadro, *Mocinha com gato na janela em Ouro Preto*.

– Gostei tanto! – declarou. – A moça parecia tão sonhadora!

Devolver o gato não foi tão fácil. Ele foi colocado de volta na mochila de Julinho e instruído a não soltar nenhum miado no caminho... Quando chegaram à Pinacoteca, esperaram um momento em que ninguém estava olhando, abriram a mochila e – zup! – o gato pulou para os braços de sua dona, que pareceu sorrir ao vê-lo voltar...

Para comemorar as aventuras nos museus, as crianças escreveram algumas quadrinhas. Tia Sônia adorou e leu em voz alta para a classe:

Museus de todos os tipos
são vistos em toda parte;
são de História, de Ciências,
ou mostram obras de arte.

Fazer visita a museus
é um passeio interessante;
lá vi quadros e objetos
que não conhecia antes.

As visitas aos museus
ficaram em minha memória:
mostrando coisas curiosas
eles contam muita história.



Sobre a Fundação Educar DPaschoal

A Fundação Educar DPaschoal foi criada em 1989 para gerir os investimentos do grupo DPaschoal em programas de estímulo à leitura. Promover a educação para a cidadania como estratégia de transformação social é a missão da Fundação Educar, que constrói parcerias e desenvolve três projetos.

O Leia Comigo!, que utiliza recursos próprios e de outras empresas através da Lei Rouanet, para produzir e distribuir gratuitamente livros educativos para crianças e adolescentes. Desde o ano 2000, já foram doados mais de 30 milhões de exemplares, em todo o Brasil.

A Academia Educar, que promove a formação de núcleos de lideranças juvenis em escolas públicas, criando oportunidades para que o jovem descubra em si o potencial que o torna capaz de transformar sua realidade, de sua escola e de sua comunidade.

E o Prêmio Trote da Cidadania, que reconhece e incentiva universitários de todo o Brasil a promover ações sociais com os calouros, para estimular o empreendedorismo social e reduzir a prática do trote humilhante ou violento.

Procurando contar sempre com valiosas parcerias, a DPaschoal deseja, cada vez mais, dar sua contribuição à sociedade em sua caminhada pela educação e pela cidadania.





educação

Museus de todos os tipos
são vistos em toda parte;
são de História, de Ciências,
ou mostram obras de arte.



Fundação
EDUCAR | Leia Comigo!

DPASCHOAL

AutoZ

Agradecemos aos parceiros que investem em nosso projeto.

