

Desenvolvimento de personagens como ferramenta de divulgação científica no Museu DICA

Alessandra Koth Alves¹, Daizi de Freitas Alves², Silvia Martins dos Santos³

email para contato: alessandrakoth@gmail.com.br

Resumo: O presente relato de experiência busca apresentar o processo de reformulação dos personagens, do Museu Diversão com Ciência e Arte, evidenciando sua importância para a comunicação visual e divulgação científica do museu

Palavras-chaves: comunicação visual, divulgação científica, mascote

Introdução

A proposta deste trabalho é destacar como foi observada a necessidade de reformulação dos personagens que integram a comunicação visual do Museu Diversão com Ciência e Arte (DICA) do Instituto de Física da Universidade Federal de Uberlândia. Não só por uma questão estética (falta de consistência nas representações, design ultrapassado etc) mas por certas discrepâncias e, em alguns casos, falta de ligação deles com suas respectivas exposições no museu.

O mascote de uma instituição ou marca faz uma ponte importante entre a organização e o seu público. É uma ferramenta de comunicação imprescindível e que agrega bastante na divulgação científica, justamente pela identificação do público. Através de personagens é possível aproximar do ouvinte e traduzir até mesmo conceitos complexos que às vezes o interlocutor tem dificuldade de visualizar.

No Museu DICA esse recurso é utilizado desde o começo de suas atividades. Os personagens sempre estiveram presentes no espaço físico do museu, nas exposições, nas redes sociais e em todos os artigos de comunicação externa. Como o público do museu são majoritariamente crianças, se fez necessário uma comunicação que dialogasse com elas. Por isso, o aspecto mais lúdico e visual foi implementado com a intenção de que ciência também chegasse a elas, mas com moldes mais didáticos e atrativos a estes olhares.

Atualmente são oito os personagens que integram essa comunicação, sendo um deles a Diquinha que representa a instituição, o Zezinho para os eventos e demais personagens de exposições específicas.

A personagem Diquinha é a representação de uma criança curiosa, que brinca nos experimentos do Museu e está ali para se divertir com a ciência. Ela é a mascote principal do museu e conseqüentemente a primeira personagem criada. Ela foi feita para representar o museu, as atividades e os eventos, auxiliar na comunicação e ser uma maneira de despertar interesse especialmente do público infantil - por meio de identificação e representações nas quais ela poderia ser inserida. No espaço de exposições temporárias, a Diquinha é quem acolhe e apresenta o museu aos visitantes. Nas Redes Sociais, ela é a ponte para comunicar visualmente com o público e auxiliar na divulgação científica.

A Água, Sabão e Docinho são personagens da exposição de Bolhas de Sabão do Museu DICA e representam uma maneira lúdica de explicar o funcionamento dos fenômenos que ocorrem por trás do experimento. Eles estão presentes em banners, placas, publicações, histórias em quadrinhos e possuem também representações físicas (bonecos) no museu.

O Franquistinho faz parte da exposição sobre corrente elétrica, Caminhos da Eletricidade. Ele é uma ferramenta para chamar atenção do público, por causa do seu design diferente dos demais personagens, mas além disso também serve para demonstrar experimentos da própria exposição.

1 Museu Diversão com Ciência e Arte
2 Museu Diversão com Ciência e Arte
3 Instituto de Física da Universidade Federal de Uberlândia

Como antigamente, no imaginário popular, acreditavam que era possível trazer seres a vida novamente utilizando eletricidade, Franquinstinho faz referência à cultura popular e ao Frankenstein de Mary Shelley.

Em um primeiro momento, foram selecionados esses cinco personagens para terem seu design reformulado de acordo com as demandas do DICA.

Análise do desenvolvimento do projeto

Com a pandemia diversos espaços tiveram suas portas fechadas. Para além do impacto social do fechamento e isolamento a atenção necessitada de manutenção do museu não mais obtivera prioridade. A permissão para reabertura trouxe a possibilidade de ressignificação de espaços de exposição.

Durante esse momento foi observada a necessidade de reformulação de seus personagens - por falta de coerência em seu estilo de desenho e incapacidade de transmitir informações na forma que se era esperado.

Nas alterações dos personagens foi priorizada a consistência do estilo para que os personagens mantivessem as mesmas características e também conversassem entre si.

Para o desenvolvimento da Diquinha, foi necessário levar algumas questões em consideração. Como a personagem havia sido criada há anos, possuía muito material contendo ela que já havia sido amplamente divulgado, além de parte da estrutura física do museu possuir sua silhueta disposta nas paredes. Foi optado por manter suas características principais e sua silhueta, mas fazendo mudanças que foram julgadas necessárias e coerentes. O design no geral foi alterado para que ficasse mais atrativo (especialmente para o público infantil), seus olhos foram aumentados (para que ela passasse melhor o ar de criança curiosa), foram feitas alterações de cores por conta dos valores tonais e o seu short foi alterado para que o foco no design fosse somente o seu cabelo.



Figura 1 - Diquinha Versão 2022

Os personagens da exposição de bolhas possuíam um design original não muito consistente entre si, o que era um problema já que faziam parte de uma mesma exposição. O traço dos personagens foi alterado de maneira a fazer mais sentido em conjunto, mas as características foram mantidas o mais similar possível para que o conteúdo físico da exposição ainda pudesse ser utilizado e não precisasse ser alterado.



Figura 2 - Docinho, Água e Sabão Versão 2022

De todos os personagens, Franquinstinho é o que mais sofreu alterações. Seu design original fugia da proposta da exposição e destoava dos demais personagens do museu. O personagem possuía aparência velha e sua aparência era assustadora demais para a proposta. Com características mais próximas do Frankenstein original, a identificação e familiaridade com o público era prejudicada. Seu design foi pensado de maneira a ser um personagem mais adolescente e que tivesse características mais amigáveis. A estampa na sua roupa faz referência à exposição e seus olhos remetem às cores do Dica. Há características do Frankenstein original, mas ao mesmo tempo ele ainda conversa com os outros personagens do museu.



Figura 3 - Franquinstinho exploração da Versão 2022

Considerações Finais

A reabertura do Museu DICA ainda não aconteceu. No entanto, a reformulação dos personagens trouxe coerência nas abordagens das exposições e já é possível observar os impactos dessas mudanças através da melhor comunicabilidade das ações educativas que estão sendo elaboradas para essas exposições.

O trabalho de alteração dos personagens do museu ainda continua, juntamente com sua reforma, para que em breve o museu volte a realizar seu trabalho de divulgação científica integralmente.

Referências Bibliográficas

VITAL, Adriana de Fátima Meira. Design da mascote Ana Terra do Projeto Solo na Escola/UFCG. Revista Principia, Paraíba, v. 59, n. 2, p. 268-279, jun. 2021.

COELHO, Adriana da Costa. Criação de personagens lúdicos para capacitação em serviço da equipe de Enfermagem sobre anticoagulantes orais. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, p. Rio de Janeiro, mar. 2021.