

## COMUNICAÇÃO VISUAL E INSTITUIÇÃO MUSEAL: A LOGOMARCA DO MUSEU CIÊNCIA E VIDA A PARTIR DA INTERPRETAÇÃO DE ARTESÃOS DE DUQUE DE CAXIAS

*Jacqueline de Cassia Pinheiro Lima* (UNIGRANRIO)

[jpineiro@unigranrio.edu.br](mailto:jpineiro@unigranrio.edu.br)

*Ana Paula Cavalcante Lira do Nascimento* (CBNB e UNIGRANRIO)

[apcln@hotmail.com.br](mailto:apcln@hotmail.com.br)

### RESUMO

Relações humanas tem por base o conceito de representação. A linguagem é uma representação e, assim sendo, é construída socialmente. Dentre os vários tipos de linguagem encontramos a comunicação visual, muito presente numa sociedade que vive o tempo de forma intensa e acelerada. A intenção desse trabalho é estabelecer uma relação entre comunicação visual e patrimônios, a partir de suas logomarcas. Como os logos podem, ou não, serem lidos por transeuntes e moradores de uma cidade? Que representações são produzidas a partir dessa leitura? Essas representações podem incentivar uma aproximação dos transeuntes com os espaços patrimoniais? Escolhemos como objeto de pesquisa o Museu Ciência e Vida, situado em Duque de Caxias, na Baixada Fluminense. Os dados foram coletados a partir de uma pesquisa de opinião com a participação de artesãos que trabalham semanalmente em frente ao museu.

#### Palavras-chave:

MUSEAL. Comunicação visual. Artesãos de Duque de Caxias.

### 1. Introdução

A relação entre museu e patrimônio no contexto urbano de Duque de Caxias se estabelece na maioria das vezes pela falta dela. Ou seja, os moradores da cidade da Baixada Fluminense, pouco se reconhecem como possibilidades culturais em seu próprio espaço.

A comunicação visual entre patrimônios e transeuntes/moradores de uma cidade, deveria estabelecer este papel de mediador entre o que se vê e o que se tem e inserir no cotidiano dos moradores da cidade a marca do lugar e, portanto, de se sentirem “em casa”.

Isto posto, identificamos que a partir da entrevista com a diretora do museu percebemos que a marca do museu carrega um simbolismo importante para a equipe. Mas, de que forma sujeitos que não fazem parte dessa relação tão estreita com esse museu “lêem” essa logomarca? Essa questão nos impulsionou a ouvir esses sujeitos. A pesquisa de opinião foi o caminho escolhido para obtenção dos dados.

## 2. O Museu Ciência e Vida

O Museu Ciência e Vida faz parte de um conjunto de patrimônios da cidade de Duque de Caxias. Com uma arquitetura moderna, a estrutura do prédio impressiona. São 15.000 m<sup>2</sup> distribuídos em 3 andares. Como um local de divulgação da ciência, o Museu trabalha com exposições permanentes e itinerantes, em parceria com outras instituições do Rio de Janeiro como o Museu Ciência e Vida.

O Museu é uma iniciativa do governo do Estado do Rio de Janeiro (CECERJ). E hoje faz parte de um dos principais patrimônios da cidade de Duque de Caxias. Em funcionamento há 8 anos, a referência dos transeuntes e moradores de Duque de Caxias ainda é o antigo prédio do Fórum.

Por conta de pesquisas no Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Culturas e Artes da UNIGRANRIO, o Museu Ciência e Vida tem sido objeto de estudo do Núcleo de Estudos Urbanos (NURBS), no período de 2014-2018, desde quando um Projeto de uma das autoras, foi aprovado como Jovem Cientista do Nosso Estado, da FAPERJ.

Patrimônio, no seu sentido mais original, remete a ideia do pater (pai). Inicialmente, no grego, referia-se a todos os bens que passavam como herança do pai aos filhos. Exatamente tudo, inclusive pessoas. Atualmente, podemos compreender o patrimônio como herança seja ela histórico-cultural ou natural.

Um dos questionamentos que buscamos pesquisar é a relação dos transeuntes e moradores de Duque de Caxias com os patrimônios da cidade. Esse relacionamento vai além da frequência a esses espaços como visitantes ou não visitantes. Percebemos que essa relação passa pelas representações das pessoas com esses espaços.

Representação social carrega em si o conceito de construção. Apresentam-se como uma rede dinâmica de idéias, metáforas e imagens que se ligam de forma mais ou menos livremente a partir de ação de sujeitos ativos. A fundamentação teórica da Teoria das Representações Sociais nasce a partir dos trabalhos de Serge Moscovici. Vários autores trabalham com esse conceito, mas nos apoiaremos em Jean-Claude Abric para esclarecer que

Se chama de representação [social] o produto e o processo de uma atividade mental por intermédio da qual um indivíduo ou grupo reconstitui o real com o qual é confrontado e lhe atribui uma significação específica. (ABRIC, 2001, p. 156)

Portanto, a representação dos espaços patrimoniais começa com a leitura da arquitetura. Se esse espaço inibe ou estimula a aproximação das pessoas. O que existe neles que chama ou não a atenção para si. Nas pesquisas voltadas para o público de museus, não é raro surgirem dados significativos de pessoas que ficam impactadas com o museu e até dos funcionários. A postura de um profissional da segurança usando terno e gravata pode inibir uma pessoa não acostumada com espaços tão formais.

Também os logos podem criar tais representações? Para buscar compreender isso, fizemos uma pesquisa de opinião com artesãos que trabalham semanalmente em frente ao Museu Ciência e Vida. A escolha dos sujeitos participantes foi motivada por dois motivos: primeiro, pela proximidade dos mesmos com o patrimônio citado; e, segundo, por desenvolverem atividades voltadas à estética. Como artesãos, pressupomos que esse olhar para o logo seria um pouco diferenciado do transeunte que apenas passa em frente ao Museu.

### ***3. A criação do logotipo do museu ciência e vida***

A Fundação Centro de Ciências e Educação Superior à Distância do Estado do Rio de Janeiro (CECIERJ), em parceria com a Secretaria de Ciência e Tecnologia do governo do Estado do Rio de Janeiro iniciou a construção de um museu de ciências em Duque de Caxias como parte de um projeto de divulgação e popularização da cultura, arte e ciência no município.

O Museu Ciência e Vida (MCV) ocupa uma área de 5000m<sup>2</sup> que pertencia ao antigo Fórum de Duque de Caxias. O projeto arquitetônico do museu foi pensado para ser um espaço moderno e sofisticado, no qual a população de Caxias pudesse se orgulhar. Dividido em quatro pavimentos, o Museu iniciou suas atividades em 2010, utilizando parte do espaço disponível. Somente a partir de 2012 a reforma foi totalmente concluída para receber o público.

O Museu Ciência e Vida oferece atividades bem diversificadas à população de Duque de Caxias e áreas adjacentes. Destacamos as sessões de planetário e do cineclubes, encontro com cientistas, exposições temporárias, oficinas de robótica, dentre outras. De acordo com entrevista concedida pela diretora do museu, Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Monica Damouche, o público inicial atendido era em sua maioria, espontâneo. Posteriormente, o público escolar vai ganhando vulto.

Durante as pesquisas realizadas no Museu Ciência e Vida, tivemos a oportunidade de entrevistar a diretora. A Prof<sup>a</sup>. Mônica Damouche faz parte da equipe do Cecierj e foi convidada a estar à frente da criação do museu.

Durante a entrevista, a Prof<sup>a</sup> Monica afirmou que o logo foi pensado e criado com muito cuidado. A marca foi desenvolvida por uma empresa. Mas, somente depois de diversas entrevistas com os funcionários do museu. Ouvir os funcionários e entender o que esperavam do museu e de sua relação com a comunidade local.

#### **4. As representações do logo pelos artesãos**

Os artesãos que contribuíram com esse estudo trabalham semanalmente na Praça Roberto Silveira, situada em frente ao Museu Ciência e Vida. Essa praça localiza-se em um local considerado “nobre” na cidade de Duque de Caxias conhecido como Bairro 25 de Agosto. O nome da praça é uma homenagem a um ex-governador do Estado do Rio de Janeiro – Roberto Teixeira Silveira – que, em seu mandato teria contribuído para o combate de um problema crônico da Baixada Fluminense, a falta d’água.

A Feira de Artes e Artesanato existe há muitos anos, mas foi reconhecida oficialmente através da Lei Municipal nº. 1731/2003 e está vinculada à Secretaria de Cultura e Turismo de Duque de Caxias. O objetivo principal da Feira é o comércio de produtos de artesanato e os artesãos e artesãs ao serem selecionados e cadastrados comprovam ter residência fixa no município, um dos requisitos exigidos pela citada secretaria.

Podemos afirmar que o movimento de transeuntes e moradores é intenso durante a semana na Praça Roberto Silveira. Esse fluxo grande de pessoas deve-se também às atividades comerciais, culturais e administrativas que são desenvolvidas nesse espaço. Estão nesse ponto da cidade vários cartórios, a sede da Câmara Municipal de Vereadores, a Universidade do Grande Rio e o próprio Museu Ciência e Vida.

Dos artesãos que trabalham às quintas-feiras na Feira de Artesanato, conseguimos conversar com 16 deles. Utilizamos como coleta de dados um formulário de pesquisa de opinião de forma que dados como identificação nominal e registro de documento oficial não foram solicitados. Esclarecemos que esse tipo de pesquisa dispensa um parecer do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), de acordo com a documentação tal.

O perfil dos nossos colaboradores foi delineado a partir de informações como a faixa etária e a formação acadêmica. Esse grupo caracterizou-se da seguinte forma;

- ✓ A maioria declarou-se do sexo feminino;
- ✓ A faixa etária era bem heterogênia, incluindo sujeitos de 20 a 80 anos;
- ✓ Quanto à formação acadêmica, a maioria possui o ensino médio completo.

Tendo traçado um breve perfil sociocultural, direcionamos aos participantes a seguinte questão: o que significa para você o logo do Museu Ciência e Vida?



Fonte: <https://portalbaixada.com.br/museu-ciencia-e-vida-duque-de-caxias/>

A reação à pergunta, em sua maioria, foi de surpresa. Vários artesãos afirmaram que nunca tinham parado para prestar atenção ao logo do museu. Sendo assim, foram convidados a observá-lo e emitir uma opinião a respeito do que visualizaram. Depois de observarem o logo, alguns emitiram as seguintes opiniões:

- Seres Vivos. Pode ser peixe.

- Um monte de mãos. Um leque.
- Uma folha.
- Nunca tinha reparado. Uma flor. Algo que vai espalhando-se.
- Um arco-íris.
- Um troféu.
- Não tinha prestado atenção. Um fogo. Algo aceso. Vida.
- Lembra o Carnaval.

Nesse grupo de respostas percebemos que o logo é associado a algo mais aproximado do concreto, como uma festa, um animal, um vegetal.

Os demais tentaram associar o logo a algo mais abstrato ou não conseguindo expressar uma opinião mais definida:

- Chama a atenção.
- Bonito.
- Diversidade.
- Como umas ramificações.
- Não lembra nada que remeta à Cultura.
- Nunca reparei.

Uma das participantes foi muito específica na sua avaliação. De imediato demonstrou sua insatisfação na relação visual do museu com o público. Um dos problemas quanto ao logo foi quanto à localização porque “tinha que ser mais baixo”. A análise do logo não foi desvinculado da fachada que desagradou esteticamente a participante. Para ela o prédio é frio, não chama a atenção da pessoas já que “o cinza com o verde não combinam”. Indo além, ela sugere duas estratégias para avivar esse patrimônio: a aplicação de adesivos nos vidros que incentivasse as pessoas a tirarem selfies em frente ao prédio e o grafite como outro recurso estético. Para ela, o trabalho de grafiteiros da cidade dariam “vida aos muros”.

Nessa amostragem percebemos que os artesãos não demonstravam muita atenção para o logo do museu, mas as representações, em sua maioria, são simpáticas. , mesmo sem Pedimos ainda que os participantes completassem da seguinte frase: Eu vejo o MCV como um lugar...

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para aprender.</li> <li>✓ Bom para as pessoas até de fora.</li> <li>✓ Um espaço importante.</li> <li>✓ Aprendizado.</li> <li>✓ De conhecimento.</li> <li>✓ Como um lugar de aprender sobre o passado.</li> <li>✓ Importante que valoriza a cidade.</li> <li>✓ Agradável para todas as pessoas.</li> <li>✓ De aprendizado. Inspiração.</li> <li>✓ Não respondeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Um prédio da Prefeitura que só tem documento. Um prédio apagado.</li> <li>✓ Parado.</li> <li>✓ Muito pouco divulgado.</li> <li>✓ Eu não vejo como benefício. Uma outra obra que poderia ter beneficiado a população. Algo para a saúde ou para tirar as crianças do sinal como uma escolinha de futebol.</li> <li>✓ É um investimento que não traz retorno às crianças.</li> </ul>
---	---

### 5. *Considerações finais*

A intenção desse trabalho é estabelecer uma relação entre comunicação visual e patrimônios, a partir de suas logomarcas. Como os logos podem, ou não, serem lidos por transeuntes e moradores de uma cidade? Que representações são produzidas a partir dessa leitura? Essas representações podem incentivar uma aproximação dos transeuntes com os espaços patrimoniais?

Nesta perspectiva, podemos analisar os conceitos de memória evidenciados por esses passantes, percebendo como se encaixam no lugar em que estão.

Percebe-se assim, como as características do Museu Ciência e Vida como monumento histórico da Cidade de Duque de Caxias, constroem uma relação entre teoria e prática sendo uma ponte com a população local, sejam os moradores ou os trabalhadores do Município;

Deste modo, identificamos as heranças culturais e históricas através das análises teóricas sobre as questões de Patrimônio e Educação, percebendo valores sociais como identidade, cidadania e memória.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRIC, Jean-Claude. O estudo experimental das Representações Sociais. In: JODELET, Denise (org). *As representações sociais*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

ARANTES, Antonio Augusto. Preservação como prática social. In: *Revista de Museologia*, v. 1, n. 1, p. 12-6, 1989.

ARGAN, Giulio Carlo. *História da Arte como História da Cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

BESSEGATTO, Mauri Luiz. *O Patrimônio em sala de aula: fragmentos de ações educativas*. Santa Maria: UFSM/LEPA, 2003.

FONSECA, Maria Cecília Londres. *O Patrimônio em Processo: trajetória da política federal de preservação no Brasil*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ; Minc – IPHAN, 2005.