

# ORIGINALIDADE NA IDENTIDADE VISUAL: A FUGA DOS CLICHÊS E A CRIAÇÃO DE MATERIAIS AUTÊNTICOS

ORIGINALITY IN VISUAL IDENTITY:  
THE LEAKAGE OF CLICHES AND THE CREATION OF AUTHENTIC MATERIALS

Isabela Maria Santos Silva<sup>1</sup>  
Bruna Leticia Da Silva Bueno<sup>2</sup>  
Rose Adriana Andrade De  
Miranda<sup>3</sup>  
Lilian Lorenzato Rodriguez<sup>4</sup>  
Edgar Ávila Gandra<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Graduanda em Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas: Bolsista PET GAPE  
Email: isabelamariassilva@gmail.com

<sup>2</sup> Graduanda em Psicologia na Universidade Federal de Pelotas: Bolsista PET GAPE Email: bruleticciab@gmail.com

<sup>3</sup> Graduada em Pedagogia e Mestrado em Educação, ambas pela Universidade Federal de Pelotas: Colaboradora e Parceira PET GAPE Email: rosemiranda.educampoufpel@gmail.com

<sup>4</sup> Graduada e Licenciada em Ciências Sociais e Mestrado em Educação, ambas pela Universidade Federal de Pelotas: Tutora do PET GAPE. Líder do Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular do CNPq. Email: lilialorenzato@gmail.com

<sup>5</sup> Graduação em História pela Universidade Federal de Rio Grande, Mestrado em História pela Universidade do Vale do Rio do Sinos, Doutorado em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Pós-doutorado em História do Trabalho e Educação na Universidade do Porto. Atualmente é professor de História na Universidade Federal de Pelotas e colaborador do PET GAPE Email: edgargandra@gmail.com

## Resumo

Muitas vezes na vida acadêmica, bem como na profissional, precisamos de imagens e materiais que sejam originais. Mas originalidade é um elemento que não é tão simples de conseguir. Para produzir elementos autênticos é preciso uma pesquisa aprofundada sobre o tema, a fim de que não ocorram equívocos. Criatividade e dedicação são necessárias, pois, nos dias de hoje, é muito difícil de pensar em algo que ainda não foi criado. Especial atenção deve ser prestada aos clichês e plágios, que, depois da facilidade de acesso às informações e trabalhos de outras pessoas, são perigos que sempre circulam a vida dos artistas. Nesta direção propomos uma breve reflexão sobre os estudos e ações desenvolvidas pelo projeto em torno da construção da representação visual de personagens do folclore de maneira autoral. O mesmo está sendo desenvolvido pela bolsista graduanda em Cinema de Animação, Isabela Maria Santos Silva, através do Programa de Educação Tutorial - PET juntamente com os demais integrantes do Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular - GAPE da Universidade Federal de Pelotas - UFPEL que em parceria com o Curso de Educação do Campo a Distância e o Laboratório Interdisciplinar para a Formação de Educadores – LIFE têm desenvolvido diversos outros projetos e ações semelhantes a estes com as escolas e comunidades parceiras.

**Palavras chave:** autoria, originalidade, criatividade.

## Abstract

Numerous times in academic life, as well as in professional life, we stay in need of original images and material. But originality is an element hard to find. In order to produce authentic elements a deep research on the topic is necessary, with the purpose of avoiding misunderstanding; creativity and dedication are also necessary, since nowadays it is very hard to think about something that has not been created yet; and attention to the clichés and plagiarism must be paid, since these elements are a threat that nowadays surround the artists life more than ever, due to the easy access to other people work and data in general. This article talks about

*how the folklore characters visual representation was created in the copyright way. It is been developed by the undergraduate student Isabela Maria Santos Silva, through the Tutorial Education Program - PET, as well as the members from Group of Action and Research on Popular Education GAPE related to Pelotas Federal University – UFPel witch in cooperation with Distance Field Educational Course and the Cross-curricular Laboratory to Educators Instruction – LIFE has been developing a number of other projects and actions similar these with schools and partner communities.*

**Keywords:** *authorial, originality, creativity*

## Originalidade na Identidade Visual: A Fuga dos Clichês e a Criação de Materiais Autênticos

Esse projeto foi realizado na Universidade Federal de Pelotas pelo Programa de Educação Tutorial Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular. O PET GAPE é um grupo interdisciplinar formado por doze bolsistas (PET/CAPEs) de graduações de diversas áreas, com uma tutora e professores colaboradores, abrangendo áreas desde a pedagogia e a psicologia, até áreas como Cinema Audiovisual e de Animação, Jornalismo e Design. O grupo trabalha a partir dos objetivos do PET e segue os princípios da educação popular, que é uma prática pedagógica que enaltece os conhecimentos do povo e trabalha com base na realidade na qual a comunidade está inserida para a construção de uma escola cidadã e ativa.

Situando-se entre os educadores e as educadoras progressistas do Brasil, hoje, diria que nos assumir assim significa, por exemplo, trabalhar lucidamente em favor da escola pública, em favor da melhoria de seus padrões de ensino, em defesa da dignidade dos docentes, de sua formação permanente. Significa lutar pela educação popular, pela participação crescente das classes populares nos conselhos de comunidade, de bairro, de escola. Significa incentivar a mobilização e a organização não apenas de sua própria categoria, mas dos trabalhadores em geral como condição fundamental da luta democrática com vistas à transformação necessária e urgente da sociedade brasileira (FREIRE, 2000, p. 50).

Partindo disso, essa equipe trabalha basicamente com parcerias, sendo elas com escolas, outros grupos PETs, outros programas interdisciplinares e até mesmo com outros cursos da própria Universidade. Esse trabalho parte dessa dinâmica e surge basicamente em parceria com o Curso de Educação do Campo da Universidade Federal de Pelotas, visando à criação de representação visual dos personagens do folclore, tanto nacionais e internacionais, quanto regionais, de modo que eles tenham uma padronização estética, sendo uma identidade gráfica mais pessoal e própria do trabalho.

Essas representações dos personagens folclóricos foram utilizadas para a elaboração de materiais didáticos, jogos e banners/cartazes. Estes por sua vez foram usados nas atividades com crianças de escolas de ensino fundamental durante a Semana do Folclore e posteriormente nos Projetos/Planos de Ensino – PE, desenvolvidos pelos acadêmicos do Curso de Educação do Campo, Pedagogia a Distância, Dança e outros.

Este trabalho foi visto como necessário depois do desenvolvimento de um projeto de pesquisa realizado junto ao Curso de Educação do Campo orientado e coordenado pela professora Rose Adriana Andrade de Miranda, intitulado *“Cultura Litorânea do Rio Grande do Sul: semelhanças e diferenças entre comunidades da orla da lagoa e comunidades da orla marítima”*, no qual são pesquisadas as culturas populares através da investigação dos folguedos, ritos, técnicas tradicionais, artes populares, causos, lendas e tradições dos moradores da região litorânea, pois a partir destes

[...] foi surgindo uma necessidade cada vez maior de investir em uma pesquisa que mapeasse e organizasse a cultura litorânea do Rio Grande do Sul, com especial atenção para os aspectos diferenciais entre orla da lagoa e orla marítima, pois começamos a perceber, através do convívio com os acadêmicos dessas duas regiões, que podem existir tênues diferenças entre as comunidades litorâneas que convivem com a água doce e as que convivem com a água salgada, com especial atenção para o município de São José do Norte, que está localizado entre as duas orlas e é constituído por uma multiplicidade de pequenas comunidades vinculadas a cultura pesqueira (MIRANDA, 2014, p. 2).

Através do referido trabalho constatou-se que, infelizmente, o folclore brasileiro já não é mais tão cultuado e conhecido hoje para as crianças do município estudado, como era há não muito tempo atrás. Já não são mais comuns os trava-línguas, os contos, as danças e até mesmo as lendas, causando o desconhecimento e o estranhamento dos personagens do nosso folclore, sendo eles brasileiros, internacionais e até mesmo os regionais, onde em alguns lugares costumam ter bastante força.

Sendo assim, notou-se a necessidade do reavivamento dos personagens e superstições folclóricas, bem como das brincadeiras. A maneira mais direta e mais bem-sucedida encontrada no desenvolvimento deste estudo foi a elaboração e produção de jogos didáticos e materiais que estimulassem a criatividade e a aproximação das crianças para com os personagens, de forma sutil e divertida.

As imagens dos personagens do folclore são únicas, contudo existem identidades visuais consagradas pelo mundo, que também são de muito fácil acesso na internet, como é o caso dos desenhos do Maurício de Souza, por exemplo. Por isso, foi extremamente importante a criação visual dos personagens de forma original, a fim de que se enquadrassem ao propósito do projeto e à imagem que, com isso, deseja-se transmitir, pois a imagem é como percebemos e nos relacionamos na primeira instância com o mundo. "A nossa imagem é como somos percebidos pelos outros. E como cada um tem a liberdade para perceber cada coisa do jeito que lhe aprouber, as alternativas imaginativas são infinitas" (NEVES, 1998, p. 18).

Sendo assim, esses materiais foram criados e vêm sendo utilizados também para que haja uma conexão com a realidade das crianças, sejam estes produzidos em preto e branco ou colorido, possibilitando então que elas façam suas próprias alterações e intervenções nas ilustrações, tendo como base a bagagem que trazem consigo e desta forma permitindo que se trabalhe também as partes motora, artística e criativa.

## Construção Visual dos Personagens do Folclore

Antes que se desse início ao processo de “criação” ou recriação visual dos personagens foi necessário decidir com quais deles se trabalharia, pois, por se destinarem à confecção de jogos, infelizmente não se poderia trabalhar com todos eles. Além disso, o folclore brasileiro é muito rico e possui uma vasta quantidade de opções. Para FRANCHINI (2012) "nosso folclore pode ser definido como uma imensa obra aberta, enriquecida pela contribuição das mais diversas etnias [...]. Aquilo que possuímos de mais autêntico, contudo, são as nossas lendas indígenas". Explica-se então o principal motivo da realização de uma pesquisa aprofundada sobre os personagens depois de escolhidos, atentando-se às suas variações estéticas, bem como narrativas pelo mundo e como eles têm contato com o meio em que foram criados, e no qual serão contados. Desse modo, estabeleceu-se desde o começo que o trabalho seria pensado principalmente para o contato das crianças com os personagens do folclore, fosse esse contato direto ou indireto, fazendo com que elas se aproximassem da cultura nacional e regional de maneira mais íntima.

Posteriormente, foi adotada uma padronização visual, que serviu e serve para que o trabalho tenha uma identidade estética e que não se confunda com os outros personagens já existentes. Essa é uma etapa muito importante, porque a identidade visual é um fator essencial no destaque e na diferenciação dos elementos do projeto. Nela, deve-se pensar na forma, na cor, e nos elementos visuais, para, então, mantê-los padronizados em todos os desenhos. Segundo OSTROWER (1996),

Se fôssemos perguntar de quantos vocábulos se constitui a linguagem visual, de quantos elementos expressivos, a resposta seria: de cinco. São cinco apenas: a linha, a superfície, o volume, a luz e a cor. Com tão poucos elementos, e nem sempre reunidos, formulam-se todas as obras de arte, na imensa variedade de técnicas e estilos [...].

Também nessa etapa deve-se ter cuidado para que não se caia em clichês ou plágios e que, ao mesmo tempo, não se fuja da ideia central.

STRUNCK (1989) reforça que a criação e implantação de um projeto de identidade visual é um negócio sério que demanda tempo e persistência. Não basta que o logotipo tenha um bom desenho. É necessário estabelecer todo um conjunto de relações na aplicação desses elementos.

Diante de todos os estilos de traços e de desenhos que poderiam ser trabalhados, optou-se pelo cartum. O cartum é um estilo que possui um traço simplificado, não necessariamente realístico, porém verossímil, muito utilizado para se trabalhar o humor. Sendo assim, os desenhos foram trabalhados de forma que fossem bem singelos, mantendo como identidade estética os olhos pequenos e o traço minimalista. “A relação entre a identidade e a imagem é uma relação causa-efeito, na qual a causa é a identidade a ser comunicada, e o efeito é a percepção dessa identidade projetada em imagem” (TAJADA, 1994, p. 143). Essa ligação de comunicação e identidade que o trabalho propõe é destinada ao público infantil, por isso a necessidade de mantê-la simples. Deve-se ter, assim, uma linguagem direta, que transmita uma ideia objetiva, a qual evidencie imediatamente os personagens do folclore, levando a história e efetivando o diálogo.

A escolha da paleta de cores para a utilização dos personagens em cartazes e jogos também visou a originalidade e objetividade, sem se desviar da matriz original de cada figura, mantendo, assim, fidelidade à imagem que cada um traz consigo. Contudo, de maneira nenhuma o objetivo dos desenhos se manterem na modéstia foi devido ao suposto entendimento das crianças, isso seria subestimá-las. O único e principal motivo para isso foi a facilitação do reconhecimento.



Curupira



Caipora



Cuca



Negrinho do Pastoreio



Homem do Saco



Lobisomem

Outra preocupação na elaboração visual dos personagens foi a de se esquivar dos plágios, e com isso enfatizou-se a necessidade da pesquisa sobre as personalidades trabalhadas, entendendo até onde se estende o senso comum. Notou-se, assim, que personagens consagrados são, muitas vezes, diferentes em cada localidade onde sua história foi contada. O Caipora e o Curupira, por exemplo, em algumas regiões são variações do mesmo personagem, por isso foi importante evidenciar as características que os diferenciam. Foi preciso também posicionar-se de modo a atingir o grande público.

No mesmo sentido, teve-se grande cuidado em aprofundar a análise sobre o contexto e o meio-ambiente em que o personagem vive, ou seja, como este se situa geograficamente, em que condições vive e quais são seus hábitos e rotinas, para que diante dessa contextualização ficasse plausível a ilustração criada. Um bom exemplo é que dentre tantas opções da figura da personagem Iara, a que adotamos foi a de uma índia encontrada em rios e cachoeiras, que é a imagem mais comum na maioria das histórias da nossa região, de modo que, para se manter verossímil, essa personagem deveria ter os cabelos escuros e lisos, a pele morena e as pinturas locais características pelo corpo. Optou-se também pela não utilização de conchas no detalhamento de seu figurino, já que as conchas são elementos relacionados ao mar e às praias, fato que não contempla a construção visual da personagem que adotamos.

Já no caso dos contos regionais, foi necessário extremo cuidado, pois se tratam de histórias próprias e específicas à cultura popular. Nessa etapa, foi necessária maior fidelidade aos fatos, pois se abordam temas conhecidos que mantêm crenças e tradições que estão vivas na memória da comunidade.

Um erro muito comum, que não podemos deixar de mencionar, se refere a crença de que o artista pode ter total liberdade ao trabalhar com imagens públicas. Quando se pensa em personagens originais e produtos autênticos, muitas vezes se fala em inovar, em fugir do estereótipo, porém, quando se trata de figuras populares e consagradas, como é o caso dos personagens folclóricos, a liberdade artística tem limites. Geralmente o artista quer deixar sua marca e acaba forçando em demasia uma ideia vanguardista, que foge muito da matriz, causando uma espécie de estranhamento, de modo que aquela imagem do personagem passa a não ser mais reconhecida como tal.

## Elaboração e Desenvolvimento das Ações Educativas

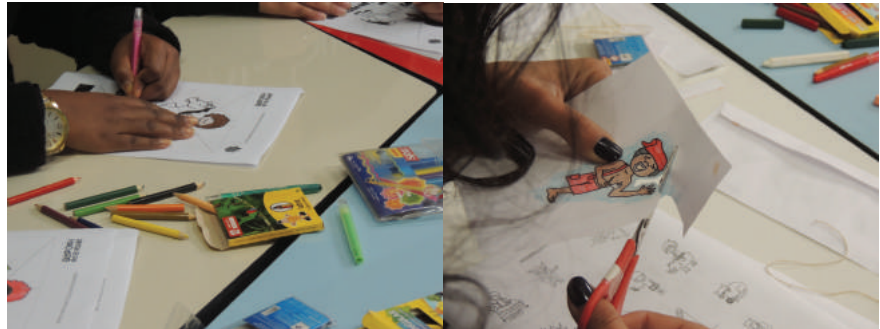
Na sequência e após a elaboração dos personagens, finalizada a etapa de produção, foram construídos jogos didáticos e materiais para o desenvolvimento das atividades e oficinas. O primeiro local onde esses materiais foram utilizados foi durante a Semana do Folclore na UFPel, organizada pelo PET GAPE em parceria com o Núcleo



Formação de Educadores – LIFE-, e desenvolvida junto aos acadêmicos do Curso de Licenciatura em Dança da UFPel.

Figuras 1 e 2

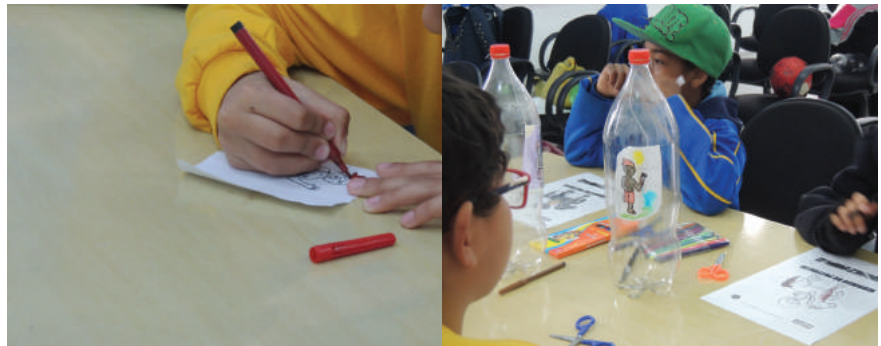
Oficina realizada com os acadêmicos da Dança da UFPel.  
Fonte: Foto Rose Miranda/2016.



Outra atividade do projeto, realizada a partir da criação dos personagens, aconteceu na Escola Municipal de Ensino Fundamental João de Deus Colares, no município de São José do Norte, com crianças do terceiro ano do Ensino Fundamental. Essa atividade foi aplicada junto com o Curso de Educação do Campo – CLEC-, na qual as crianças trabalharam a imaginação colorindo os desenhos após ouvirem as lendas contadas por seus professores/acadêmicos do CLEC/FaE/UFPel.

Figuras 3 e 4

Oficina realizada com os educandos da EMEF João de Deus Colares  
Fonte: Fotos Rose Miranda/2016.



Também foram trabalhadas brincadeiras, como a “Engarrafe o Saci”, no qual folhas de papel com o desenho do saci foram espalhados em um campo localizado ao lado do Polo Universitário da Universidade Aberta do Brasil - UAB, no município de São José do Norte/RS, e os educandos tiveram que encontrá-los. A atividade promovia a interação entre a turma, o contato com a dinâmica da lenda e a natureza, bem como o desenvolvimento físico, competitivo e estratégico das crianças.



Figuras 5 e 6  
Brincadeira do “Caça ao Saci” na  
EMEF João de Deus Colares.  
Fonte: Fotos Rose Miranda/2016.

Os personagens também ajudaram na formação dos professores/estudantes da Licenciatura, como quando em sua utilização no Eixo Temático/disciplina de Seminários Teorias e Práticas Pedagógicas do Curso de Educação do Campo-UFPeL. Nesse eixo temático os desenhos foram trabalhados na construção de jogos para a formação do profissional da educação. Um exemplo foi o jogo “*Dominó com Figuras Folclóricas*”.

No mesmo eixo, no Polo UAB de Hulha Negra, foram criados personagens em material *biscuit*, tendo como inspiração os desenhos desse projeto, os quais foram utilizados na construção de um jogo de circuito para ensinar os conceitos do folclore.



Figuras 7 e 8  
Jogo “Dominó com Figuras  
Folclóricas” e os personagens feitos  
em biscuit para Jogo de Tabuleiro  
produzidos pelos estudantes do  
CLEC/UFPeL.  
Fonte: Fotos Rose Miranda/2016.

Os personagens também foram utilizados para a confecção de jogos didáticos, como quebra-cabeças, palavras cruzadas, etc., que foram trabalhados nas Escolas, nos cursos de licenciaturas (Pedagogia/Educação do Campo/Dança), juntos aos Bolsistas PET/GAPE e LIFE, no decorrer da Semana do Folclore na UFPeL, coordenada pelo Núcleo de Folclore da Universidade. Também foram utilizados para a divulgação do evento na página do Facebook do PET GAPE.



Figuras 9 e 10

Modelo de um dos jogos aplicados na Semana do Folclore e sua divulgação na página do PET GAPE.

Fonte: Acervo da autora e divulgação na página do PET GAPE, disponível em: <https://www.facebook.com/petga-peufpel/photos/a.1050069945032407.1073741829.1047127695326632/1130427453663322/?type=3&theater>



Atualmente, a produção artístico/pedagógica vem sendo utilizada na produção de novos materiais que irão compor novas atividades de ensino e extensão a ser desenvolvidas junto às escolas parceiras, bem como no desenvolvimento de pesquisa e produção de material audiovisual em LIBRAS.

## Considerações Finais

A elaboração de produtos originais não é uma tarefa fácil. Demanda muito tempo, pesquisa e determinação. E quando se atinge a meta estabelecida, quando se percebe que o trabalho está dando frutos, é preciso persistência para que ele não acabe por ali. Atualmente, nossa equipe está se organizando para trabalhar com três novos personagens encontrados nas narrativas dos pescadores de São José do Norte: (1º) a Bruxa; (2º) o Fogo da Linha; e (3º) o Fantasma do Terno, prova de que grupo está bastante empenhado e comprometido com o trabalho que está sendo feito e que pretende dar continuidade. Considera-se que temos alcançado resultados além do esperado com a execução deste projeto e que o mesmo merece atenção científica redobrada, dada sua relevância social e acadêmica.

Muitas vezes, durante as graduações, sente-se muito a ausência de prática. Sendo assim, do ponto de vista da formação profissional dos acadêmicos envolvidos nos projetos de ensino, pesquisa e principalmente no que se refere à extensão, este projeto oportunizou uma interação maior com o campo de trabalho dos bolsistas e suas exigências, possibilitando o desenvolvimento de habilidades e competências pertinentes ao exercício profissional destes. Sem contar que, com a execução deste projeto, a bolsista responsável pelos desenhos do mesmo, pôde expressar seu trabalho artístico autoral, o que nesse ramo é uma das coisas que mais necessitam de divulgação e visibilidade.

A participação no projeto ajudou não somente em sua formação, mas também na produção de recursos que foram e estão sendo utilizados na formação de terceiros. Ressalta-se o fato de que, no processo de criação visual dos personagens, se levou em consideração muitos aspectos da cultura, da história, da geografia e da realidade socioeconômica das comunidades com as quais o grupo tem interagido e colaborado.

## Referências

- CORRÊA, T. M. **A importância da Identidade Visual e do Uso da Marca na Comunicação Empresarial.** Comunicação Organizada, Pelotas, 01 jul. 2009. Online. Disponível em: <<http://comunicacaoorganizada.files.wordpress.com/2009/07/a-importancia-da-identidadevisual-e-do-uso-da-marca-na-comunicacao-empresarial.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2016.
- FRANCHINI, A. S. **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro.** 2. ed. Porto Alegre: L&PM, 2012.
- FREIRE, P. **A Educação na Cidade.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- MIRANDA, R. A. A. **Cultura Litorânea do Rio Grande do Sul: semelhanças e diferenças entre comunidades da orla da lagoa e comunidades da orla marítima.** Projeto de Pesquisa. Pelotas, UFPel, 2014.
- OSTROWER, F. **Universos da arte.** Rio de Janeiro: Editora Campus, 1983.
- STRUNCK, G. L. **Identidade Visual: a direção do olhar.** Rio de Janeiro: Europa Emp. Graf. Ed., 1989.
- TAJADA, L. A. S. **Integración de la identidad y la imagen de la empresa.** Madrid: ESIC, 1994.
- TEIXEIRA, F. C.; SILVA, R. D. O.; BONA R. J. **O processo de desenvolvimento de uma identidade visual.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUL. 8., Passo Fundo, RS, 2007.
- VÁSQUEZ, R. P. **Identidade de marca, gestão e comunicação.** Organicom, São Paulo, v. 4, n. 7, p. 198-211, 2007.