

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

ISABELA MARIA SANTOS SILVA¹; BRUNA LETICIA DA SILVA BUENO²; ROSE ADRIANA ANDRADE DE MIRANDA³; LILIAN LORENZATO RODRIGUEZ⁴

¹Universidade Federal de Pelotas – isabelamariassilva@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – bruleticiaab@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – rosemiranda.educampoufpel@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – lialorenzato@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Esse projeto foi realizado pelo Programa de Educação Tutorial Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular, em parceria com o Curso de Educação do Campo da Universidade Federal de Pelotas, visando à criação dos personagens do folclore, tanto nacionais quanto regionais, de modo que eles tenham uma padronização estética, sendo uma identidade gráfica mais pessoal do trabalho. Esses personagens serão utilizados para a criação de materiais didáticos, jogos e cartazes, que serão trabalhados com crianças de escolas de ensino fundamental durante a Semana do Folclore.

É muito fácil ter acesso à personagens já existentes e consagrados na internet, por isso foi extremamente importante a criação de personagens originais 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 aprovou, as alternativas imaginativas são infinitas" (NEVES, 1998). Sendo assim, esse trabalho foi criado também para que haja uma conexão com as crianças, sendo eles produzidos em preto e branco e colorido, possibilitando então que elas façam suas próprias alterações e intervenções nas ilustrações, tendo como base, a bagagem que trazem consigo.

2. METODOLOGIA

Primeiramente, foi decidido quais seriam os personagens a serem trabalhados, devido à vasta quantidade de opções. Para FRANCHINI (2012) "nossa 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 tem contato com o meio em que foi criado.

Posteriormente foi adotada uma padronização visual, que 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 ser pensado 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 fuja da ideia central e ressalte a essência do grupo. 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 destes elementos. Desse modo, o trabalho foi pensado totalmente para o contato com as crianças, seja direto ou indireto, fazendo com que elas se aproximem da cultura nacional e regional de maneira mais íntima.

Os desenhos foram trabalhados de forma que sejam bem simplificados, 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). Essa ligação de comunicação e identidade que o trabalho propõe é destinada ao público infantil, por isso a necessidade de mantê-lo simples. Deve-se ter, assim, uma linguagem direta, que transmita uma ideia objetiva que 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 originalidade e objetividade, sem se desviar da matriz original de cada figura, mantendo assim fidelidade à imagem que cada um traz consigo, facilitando o reconhecimento.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A preocupação inicial do trabalho foi 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.

Houve grande preocupação também em aprofundar a análise sobre o meio em que o personagem se encontra na história, seja sua localização geográfica, as condições climáticas, o período do dia em que atua, para que diante desse contexto fique plausível a ilustração criada. A figura da lara por exemplo, é de uma índia encontrada em rios e cachoeiras na maioria das histórias, optamos assim pela não utilização de conchas no detalhamento de seu figurino.

Já no caso dos contos regionais, foi necessário extremo cuidado, pois trata-se de histórias mais próximas e particulares. Nessa etapa, foi necessária maior fidelidade aos fatos que se conhece, pois abordam-se temas que mantêm uma tradição viva.



Personagem Caipora



Personagem Iara



Personagem Lobisomem

4. CONCLUSÕES

Para a produção desse trabalho, buscou-se inovar não somente na criação dos personagens do folclore, mas também torná-los mais íntimos. Algo que possa ter a identidade do grupo, e que seja único, partindo de lendas tão comuns para todos.

A elaboração de produtos originais não é uma tarefa fácil. Com a execução deste projeto, a bolsista responsável pelo desenvolvimento do mesmo pode expressar seu trabalho artístico autoral, ajudando não somente em sua formação, mas também na produção de fins que serão utilizados na formação de terceiros.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRANCHINI, A. S. **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro**. 2ed. Porto Alegre: L&PM, 2012.

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.

CORRÊA, T. M. **A importância da Identidade Visual e do Uso da Marca na Comunicação Empresarial**. Comunicação Organizada, Pelotas, 01 jul. 2009. Acessado em 25 jul. 2016. Online. Disponível em:<http://comunicacaoorganizada.files.wordpress.com/2009/07/a-importancia-da-identidadevisual-e-do-uso-da-marca-na-comunicacao-empresarial.pdf>.