

## EDUCAÇÃO POPULAR E EDUCOMUNICAÇÃO: CONSTRUINDO ILUSTRAÇÕES AUTORAIS

ISABELA MARIA SANTOS SILVA<sup>1</sup>; BRUNA LETICIA DA SILVA BUENO<sup>2</sup>;  
HELOISA HELENA DUVAL DE AZEVEDO<sup>3</sup>; ROSE ADRIANA ANDRADE DE  
MIRANDA<sup>4</sup>

<sup>1</sup>UFPEl – isabelamariassilva@gmail.com

<sup>2</sup>UFPEl – bruleticiab@gmail.com

<sup>3</sup>UFPEl - profa.heloisa.duval@gmail

<sup>4</sup>UFPEl – rosemiranda.educampoufpel@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O Programa de Educação Tutorial – Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular - GAPE, desde 2016 firma parceria com o LAM – Laboratório Multilinguagens, através do projeto “Folclore e Educação” e com o Núcleo de Folclore – NUFOLK, todos da Universidade Federal de Pelotas – UFPel. Juntos, vem desenvolvendo projetos e ações sobre literatura, cultura, folclore e educação inclusiva na formação de alunos e professores. Em 2019, essa produção conjunta se expande através da criação de personagens originais que pudessem se apresentar de forma mais pessoal para o diverso público com o qual o LAM dialoga.

Dentro da área da comunicação, a Educomunicação propõe a construção de um meio comunicativo próximo e colaborativo com a comunidade, com relação horizontal entre os envolvidos e produção de materiais interdisciplinares, a fim de ampliar o potencial comunicativo e expressivo dos indivíduos, dando-lhes voz em todos os momentos de sua formação. SOARES (2014), professor, comunicador e propulsor dessa vertente, define:

No caso, a Educomunicação dialoga com a Educação, tanto quanto com a Comunicação, ressaltando, por meio de projetos colaborativamente planejados, a importância de se rever os padrões teóricos e práticos pelas quais a comunicação se dá. Busca, desta forma, transformações sociais que priorizem, desde o processo de alfabetização, o exercício da expressão, tornando tal prática solidária fator de aprendizagem que amplie o número dos sujeitos sociais e políticos preocupados com o reconhecimento prático, no cotidiano da vida social, do direito universal à expressão e à comunicação. (SOARES, 2014, p. 24).

Também KAPLÚN (1984), que é considerado pioneiro dessa metodologia, construiu ideias nessa perspectiva, promovendo o conceito de comunicação transformadora em oposição à comunicação bancária, de modo que “*La verdadera comunicación no está dada por un emisor que habla y un preceptor-recipient que escucha, sino por dos seres o comunidades humanas que dialogan*” (KAPLÚN 1984, p.14). Esse pensamento se aproxima muito da proposta do PET GAPE, que trabalha na perspectiva da Educação Popular: “A Educação Popular procura construir uma relação dialógica entre educador e educando. O diálogo é o caminho para o conhecimento, pois, por meio dele, inicia-se a construção de vínculos mais verdadeiros entre as pessoas envolvidas” (PEREIRA & PEREIRA, 2010, p. 85). Desta forma, confluindo e investigando a realidade da comunidade, lutando para diminuir a desigualdade social e valorizando o conhecimento do povo. JAWSNICKER (2010, p.2) ressalta sobre a relação entre as mídias e o educador Paulo Freire, um dos pioneiros da Educação Popular:

A inserção dos meios de comunicação na escola remete ao conceito de uma pedagogia comunicacional, defendida pelo educador pernambucano Paulo Freire (2000), que considera as mídias e as relações com elas, estimulando um diálogo entre a escola e as linguagens midiáticas. Freire ressalta o caráter 'problematizador' deste diálogo, que propõe despertar no aluno a leitura do mundo, fazendo da educação um ato de aproximação com a realidade. A Educação é entendida, assim, como um processo de construção da consciência crítica, e a mídia como um canal capaz de despertar, nos jovens, o exercício de criticidade em relação aos fatos do cotidiano.

E é nesse contexto que a graduanda em Cinema de Animação e bolsista do PET GAPE, Isabela Maria, se insere para a criação dos materiais para essas parcerias.

Dito isso, esse trabalho surgiu a partir da necessidade da criação de três personagens para se aproximarem de três diferentes públicos nessas atividades. O primeiro para dialogar com os professores em formação, mas que também pudesse representar visualmente o LAM, sendo impresso nos materiais didáticos e originais que o Laboratório produz. Um para ser utilizado nos projetos desenvolvidos em conjunto com a UNATI (Universidade Aberta da Terceira Idade). E por fim, um para ser aplicado nos materiais produzidos no projeto "Folclore e Educação" que possui atividades pontuais e originais nessa vertente.

O projeto se encontra em fase de desenvolvimento, os personagens estão em processo de finalização e de aplicação nos materiais, de modo que posteriormente poderão receber sugestões e ajustes sobre quanto suas aparências e personalidades após o contato com o público.

## 2. METODOLOGIA

Foram realizados, primeiramente, estudos sobre o design desses personagens, para que eles se aproximem minimamente no contexto vivido pelas pessoas envolvidas e atingidas pelos projetos aqui apresentados, podendo se tornar mais íntimo dos mesmos. Nesse momento, deve ser pensado na forma, na cor, e nos elementos visuais essenciais, lembrados por OSTROWER (1983, p. 65):

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 (...).

Pensando nisso, o primeiro personagem foi criado como personificação antropomórfica do logotipo do Laboratório, e será usado para apresentar a plataforma do projeto e para construção dos materiais didáticos. Para isso, foi importante se atentar nas cores e formas do logo, para que ele e o personagem possuíssem verossimilhança. Ele foi pensado como jovem adulto, para que pudesse dialogar com as crianças envolvidas com o Laboratório, bem como com os professores em formação, que são a grande parte do público do LAM, e que também acessam esse material.

A necessidade do segundo personagem surgiu a partir da aproximação do Laboratório Multilinguagem com a Universidade Aberta da Terceira Idade (UNATI), e será utilizado nos projetos desenvolvidos nessa parceria. Esse personagem foi carinhosamente apelidado de "Sr. Lifoso". Seu design foi pensado para se aproximar dos alunos de terceira idade, cativando-os com um pouco de jovialidade. Na perspectiva da Educação Popular e da Educomunicação, inserir o idoso na

produção do material, é de extrema importância, assim como ressalta DOS SANTOS (2015, p.112):

A possibilidade de integrar os idosos nessa perspectiva educacional seria de forma mútua e traria resultados, pois, a idade que os idosos têm de querer aprender e principalmente de mostrar as pessoas, amigos, familiares o que eles aprendem, os instigam a querer mais e de como fazer. Através de sites, rádio online, blogs, e outros meios de mídias, que poderiam ser criados especialmente para estes idosos que estão em busca de conhecimento e interação com outras pessoas seria uma forma desta inclusão.

E por fim, um personagem para ser aplicado nos materiais produzidos no projeto “Folclore e Educação”. Esse personagem tinha um conceito aberto e amplo, permitindo total liberdade artística para a bolsista Isabela. Para se diferenciar das criações anteriores, essa personagem foi imaginada mulher negra, de modo que seus traços e aparência remetessem à professora Rose Miranda, criadora e coordenadora do projeto, como homenagem e representação.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como dito anteriormente, como consequência da criação destes personagens, inicia-se a etapa da construção de materiais didáticos interativos para serem distribuídos em vias impressas e virtuais, com o objetivo de alcançar o maior número de pessoas possível e propagar o conhecimento, como forma de retorno à comunidade.

Uma importante discussão levantada na etapa de criação das ilustrações foi sobre a importância de que os materiais passassem por sugestões e ajustes em relação a sua aparência após o contato com o público, principalmente em relação ao projeto desenvolvido para os alunos da UNATI. A construção de um personagem de terceira idade, assim como qualquer outra produção, deve ter sensibilidade e ser cautelosa em relação representativa, principalmente na perspectiva da Educação Popular. Por isso, a apresentação do “Sr. Lifoso” para a atual turma de alunos já está sendo organizada.

Outro resultado importante é que alguns personagens estão sendo criados para uso em animações e materiais audiovisuais do Laboratório, por isso, após sua construção visual, eles agora passam por um estudo de roteiro e dublagem, uma vez que o que vai ser dito e como vai ser dito tem enorme impacto na aproximação com o público, sendo ela direta ou indiretamente.

### 4. CONCLUSÕES

Para a produção desse trabalho, buscou-se inovar não somente na ilustração dos personagens, mas principalmente torná-los mais íntimos dentro da proposta com a qual foram criados, para que pudessem ter a identidade do Laboratório, do PET GAPE, das suas produções, e do público ao qual se destinam.

A elaboração de produtos originais não é uma tarefa simples, tampouco ausente de esforços. Com a execução deste projeto, a bolsista responsável pelo seu desenvolvimento pode expressar seu trabalho artístico autoral, ajudando não somente em sua formação e construção profissional, como também na produção de materiais que serão utilizados na formação de terceiros, de modo que a construção e a troca de saberes, bem como um contato mais íntimo com a comunidade são as grandes conquistas desta produção.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOS SANTOS, J. O.; DA LUZ, V. C.; PAGOTTO, E. L. Resgate da autoestima na terceira idade por meio da inclusão digital. **Revista de Ciências Exatas e Tecnologia**, v. 7, n. 7, p. 107-121, 2015.

JAWSNICKER, C. Educomunicação: reflexões sobre teoria e prática. A experiência do Jornal do Santa Cruz. **Midiálogos Revista Científica de Comunicação**, n. 1, 2010.

KAPLÚN, M. Comunicación entre grupos – El método de cassette-foro. Bogotá: Centro Internacional de Investigaciones para el Desarrollo, 1984.

OSTROWER, F. **Universos da arte**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1983.

SOARES, I. O. Educomunicação e a Educação Midiática: vertentes históricas de aproximação entre comunicação e educação. **Comunicação & Educação**, Ano XIX. n.2, jul/dez 2014.