

# Identidade da Ilha de Santa Catarina retratada através da iconografia

*Santa Catarina Island Identity portrayed through the iconography*

Merino, Eugenio; Dr. Universidade Federal de Santa Catarina - NGD  
[merino@ngd.ufsc.br](mailto:merino@ngd.ufsc.br)

Merino, Giselle; Mestranda do Programa de pós-graduação em Design e Expressão Gráfica; Universidade Federal de Santa Catarina - NGD  
[giselle@ngd.ufsc.br](mailto:giselle@ngd.ufsc.br)

Conte, Scheila Eliza; Graduanda em Design; Universidade Federal de Santa Catarina - NGD  
[scheila@ngd.ufsc.br](mailto:scheila@ngd.ufsc.br)

## Resumo

O design, utilizando como recurso a iconografia pode contribuir para que produtos e serviços apresentem identidade própria e valor cultural, através do reconhecimento e promoção de ícones específicos da cultura de determinado território e sua aplicação em diversos setores como: artesanato, turismo, etc. Neste sentido foi realizado um projeto de iconografia na Ilha de Santa Catarina, objetivando retratar e fortalecer sua identidade cultural, através do desenvolvimento de padrões gráficos temáticos do local. A aplicação deste recurso em produtos e serviços da região contribui para que estes possam ser destacados e identificados pela unidade, exclusividade e valorização das raízes.

**Palavras Chave:** design; iconografia; identidade cultural.

## Abstract

*The design, using as resource the iconography can contribute so that products and services present own identity and cultural value, through the recognition and promotion of specific icons of the culture certain territory and its application in several sections as: craft, tourism, etc. In this sense an iconography project was accomplished at Santa Catarina island, aiming at to portray and to strengthen its cultural identity, through the development of thematic graphic patterns of the place. The application of this resource in products and services of the area contributes so that these can be outstanding and identified for the unit, exclusiveness and valorization of the roots.*

**Keywords:** *design, iconography, cultural indentity.*

**Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

## 1. Introdução

Concordando com a idéia que “o fator que irá permitir um efetivo diferencial competitivo entre os produtos – cada vez mais tecnologicamente iguais – será a forma como eles serão pensados e desenvolvidos e os valores a eles agregados” (SANTOS 2000:83), percebe-se que a incorporação de aspectos culturais a produtos e serviços, torna-se uma estratégia favorável para a construção de uma identidade própria, exclusiva e com significado. Neste sentido o design como transformador de idéias, é de fundamental importância, pois se preocupa não somente com a função estética do produto, mas também com as questões simbólicas dos mesmos.

Assim, o projeto de iconografia realizado na Ilha de Santa Catarina visa fortalecer sua identidade local, através da expressão gráfica de sua cultura. O objetivo é apresentar um recurso gráfico, padrões temáticos da Ilha, que possam ser aplicados a produtos e serviços da região, conferindo-lhes significado cultural.

“Não podemos cair na armadilha de fazer produtos com mais e mais componentes que a maioria das pessoas simplesmente não entende ou de qualquer modo, dos quais não precisa” (MARZANO apud MANU, 1995:108). Desta forma, o projeto se compromete com a sociedade e seu desenvolvimento, atentando a sua sustentabilidade através da valorização das raízes.

A Ilha de Santa Catarina possui especificidades (história, ambiente, tradições...) que auxiliam na construção de sua identidade. Buscando incorporar essas características próprias e explicitá-las em seus produtos e serviços, a fim de otimizar os aspectos de valorização de significado e composição visual dos mesmos se iniciou uma pesquisa listando e classificando os principais ícones representativos do local, para que pudessem ser desenvolvidos padrões gráficos de temática cultural e específica da Ilha. Poderão, também, beneficiar outros setores que buscam enfatizar as características do local de origem em seus serviços.

Neste artigo compreender-se-á o processo de construção dos padrões gráficos da Ilha, bem como perceber o papel do design na comunicação da essência formal dos elementos culturais, sua importância para o fortalecimento de identidade e como valor.

### 1.1 Iconografia

Iconografia, palavra do grego *eikón* (imagem) significa “desenho de imagem”. As iconografias foram à forma mais primitiva de representação gráfica para expressar as idéias do pensamento humano e a característica deste grafismo está na representação de imagens que imitam ou se assemelham aos elementos criados pela Natureza ou pelo Homem (GOMES, 1998). É neste ponto que a iconografia diz respeito ao desenho como linguagem, utilizando para isso o ícone, uma vez que este conforme (FISKE, 1998) guarda uma semelhança com seu objeto, parece-se com ele.

Como exemplo de linguagem iconográfica, (GOMES, 1998) aponta a pictografia (desenho pintado), ilustração simplificada de imagens utilizada desde tempos antigos, pelo elevado valor formal e informacional, atualmente, através das facilidades tecnológicas, é com frequência utilizada em sistemas de sinalização.

## 2. Materiais e métodos

O Design Gráfico possui como fundamental objetivo a comunicação, ocupando-se da organização formal de elementos visuais que compõem peças gráficas feitas para reprodução. Ainda segundo ele, não existe design gráfico sem projeto: uma forma sistematizada, voluntária e criativa de gerar uma solução para um dado problema (VILLAS-BOAS, 1999). O método de projeto tem como objetivo atingir o melhor resultado, com o menor esforço,

utilizando para tanto, uma série de operações necessárias e dispostas em ordem lógica (MUNARI, 2002).

Para que os padrões da Ilha fossem representados, o trabalho iniciado em 2007/2 foi dividido em quatro etapas. Inicialmente a pesquisa assumiu caráter exploratório no sentido de identificar os ícones do local, para que posteriormente pudesse ser elaborado um conteúdo prático com os elementos gráficos desenvolvidos, agrupados em categorias e sendo estudadas as aplicações possíveis deste material.

## 2.1 Etapa de expansão

Como destaca (SCOREL, 2000:24) “não teria cabimento escolhermos o repertório do vizinho para exprimir a cultura que fazemos dentro de nossa própria casa.” Assim, esta primeira etapa objetivou o levantamento de informações e imagens em materiais impressos e digitais sobre os aspectos culturais e históricos da Ilha de Santa Catarina. Algumas imagens foram registradas em visitas a pontos da cidade.

## 2.2 Etapa de síntese

As informações coletadas na etapa anterior foram analisadas, estruturadas em mapa (figura 1). A partir da relevância cultural destas para a Ilha, foi possível identificar os ícones característicos da identidade local.

Foram separadas imagens desses elementos culturais para servir de base estrutural ao desenvolvimento dos padrões.

Dos ícones apontados, surgiram nove categorias: flora, fauna, arquitetura, monumento, cultura popular, folclore, artesanato e paisagem. Esta classificação teve a intenção de agrupar as referências visuais quanto à afinidade dos elementos, definindo sua temática para melhor entendimento de seu contexto.

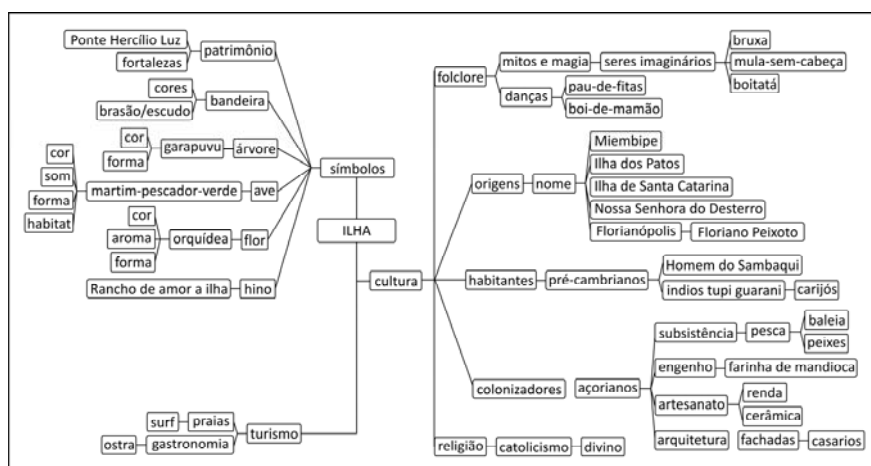


Figura 1: Mapa conceitual da pesquisa

## 2.3 Etapa criativa

As imagens selecionadas passaram por processo de abstração, originando imagens simplificadas, mas que pudessem ser associadas ao referencial através do reconhecimento de seus traços principais. A abstração conforme (DONDIS, 1991:95), “busca um significado mais intenso e condensado”.

Alguns padrões foram desenhados diretamente, uma vez que não foi possível dispor de fotografias que favorecessem o processo criativo.

É importante salientar que cada padrão desenvolvido levou em consideração as características individuais de seu referencial real, mas de certa forma todos primaram por uma unificação, como pode ser verificada por (GOMES FILHO, 2000:31) “quando fatores de harmonia, equilíbrio, ordenação visual e, sobretudo, a coerência da linguagem ou estilo formal das partes ou do todo estão presentes no objeto ou composição.”

Após desenvolvimento desses elementos visuais, foi realizada a conversão a código de pontos, a fim possibilitar e facilitar sua aplicação. Nesta etapa também foram definidas cores a serem utilizadas nas aplicações dos padrões em materiais gráficos.

## 2.4 Etapa conclusiva

Padrões gráficos passaram por análise e refinamento. Estudaram-se também as possibilidades de aplicações.

## 3. Resultados e discussão

Este estudo possibilitou a criação de um repertório gráfico, expresso através de ícones, cujas aplicações visam retratar a identidade local.

Os padrões desenvolvidos não são o produto final, mas um repertório a ser explorado e aplicado em diversos materiais (papel, tecido, cerâmica...) e em várias técnicas (impressão, bordado, pintura...), servindo, então, de subsídio aos mais diversos setores.

### 3.1 Mercado Público de Florianópolis – Categoria arquitetura

A edificação se destaca pelas características ecléticas e traços simples (SOUZA, 1992). Frequentado por moradores e turistas, consolidou incremento ao comércio local. O vão central abriga vários bares onde também acontecem festas populares (GUIA turístico Florianópolis, 1995).

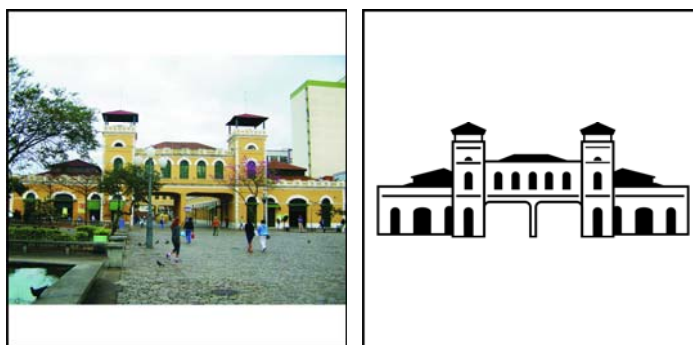


Figura 2: Imagem de referência – ícone desenvolvido

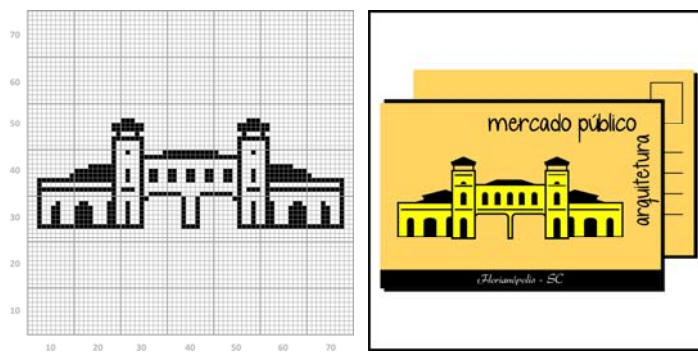


Figura 3: Conversão a código de pontos – cartão postal (frente e verso)

### 3.2 Boi-de-mamão – Categoria folclore

Evento mais conhecido e tradicional da Ilha, apresentando similaridade com o Bumba-meu-boi encontrado no Nordeste brasileiro (GUIA turístico Florianópolis, 1995). O folguedo alegre e gracioso possui como tema épico a morte e ressurreição do boi. “A ele se juntam uma música que alia improviso e cantoria, num número variado de personagens dançarinos e, atualmente, também um multicolorido figurino de tom carnavalesco” (FUNDAÇÃO FRANKLIN CASCAES, 1995:5).

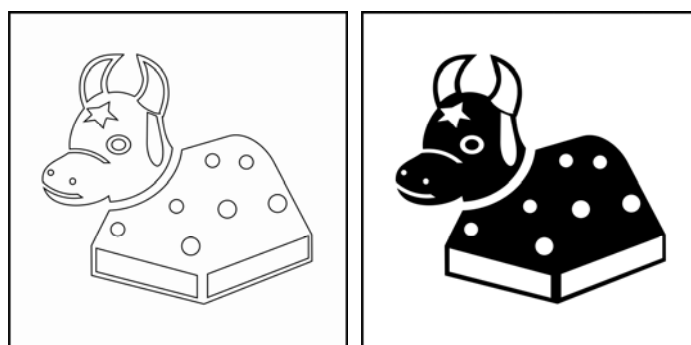


Figura 4: Desenho inicial – ícone desenvolvido

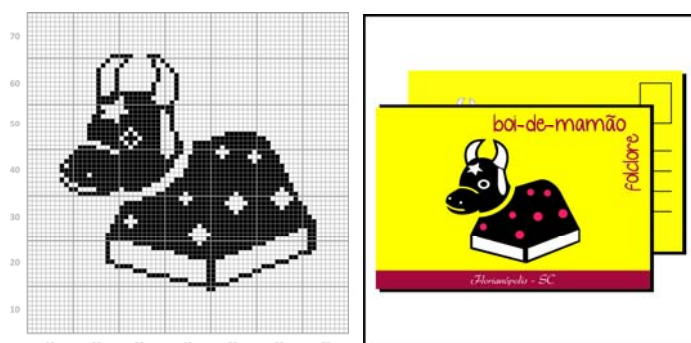


Figura 5: Conversão a código de pontos – cartão postal (frente e verso)

### Conclusão

O design foi fundamental na utilização de métodos e técnicas apropriadas para chegar às melhores soluções comunicativas. Através dele as referências culturais da Ilha de Santa Catarina puderam ser traduzidas a elementos gráficos. Este repertório visual se revelou vantajoso por possibilitar uma vasta aplicabilidade em diversos materiais, propiciando o fortalecimento da identidade da Ilha, incorporando cultura e significado na produção. Através de uma linguagem iconográfica se pode obter uma produção exclusiva com elementos próprios da Ilha, diferenciada e com uma grande força comunicativa.

### Referências

- DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.  
ESCOREL, Ana Luisa. **O efeito multiplicador do design**. 2. ed São Paulo: SENAC, 2000.  
FISKE, John. **Introdução ao estudo da comunicação**. 4.ed. Lisboa: Edições Asa, 1998.  
FUNDAÇÃO FRANKLIN CASCAES. **Roteiro das manifestações culturais do município de Florianópolis**. 2. ed Florianópolis: Fundação Franklin Cascaes, 1995.

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Desenhando: um panorama dos sistemas gráficos**. Santa Maria: Ed. UFSM, 1998.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras, 2000.

**GUIA turístico Florianópolis**. 4. ed. Florianópolis: Outras Palavras, 1995.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

MARZANO, Stefano. apud MANU, Alexandre (org). **Revista A aldeia humana**. Florianópolis: LBDI, n.1, 1995.

SANTOS, Flávio Anthero dos. **O design como diferencial competitivo**. 2.ed.Itajaí: 2000.

SOUZA, Alcido Mafra de. **Guia dos bens tombados**, Santa Catarina. Florianópolis: Fundação Catarinense de Cultura; Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1992.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi: the dub remix**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.