Universidade Federal de Pernambuco
Centro Acadêmico do Agreste
Núcleo de Design
Projeto de Graduação em Design

Paulo Andrade de Oliveira Fernandes
Orientadora: Sophia Costa

PERNAMBUCO-POSTAL

A REPRESENTAÇÃO ILUSTRADA DOS FOLGUEDOS PERNAMBUCANOS EM CARTÕES POSTAIS

Caruaru, 6 de outubro de 2012.

Paulo Andrade de Oliveira Fernandes

PERNAMBUCO-POSTAL

A REPRESENTAÇÃO ILUSTRADA DOS FOLGUEDOS PERNAMBUCANOS EM CARTÕES POSTAIS

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco para conclusão do curso de
Bacharel em Design, sob orientação da Prof.ª Sophia Costa.

Caruaru, 6 de outubro de 2012.

.

Catalogação na fonte
Bibliotecária Simone Xavier CRB4 - 1242

F363p Fernandes, Paulo Andrade de Oliveira.
Pernambuco - postal: A representação ilustrada dos folguedos pernambucanos em cartões-postais. /. Paulo Andrade de Oliveira Fernandes. - Caruaru: O autor, 2012.
89f. : il. ; 30 cm.

Orientadora: Sophia de Oliveira Costa e Silva
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA. Design, 2012.
Inclui bibliografia.

· Folguedos - Pernambuco. 2. Cartões postais. 3. Ilustração. I. Silva, Sophia de Oliveira Costa e (orientadora). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2012-117)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

PAULO ANDRADE DE OLIVEIRA FERNANDES

"Pernambuco-postal: O cartão-postal ilustrado como difusor da cultura local"

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o aluno PAULO ANDRADE DE OLIVEIRA FERNANDES

APROVADO

Caruaru, 24 de outubro de 2012.

Professora Sophia Costa

Professora Rosângela Vieira de Souza

Professora Daniella Rodrigues de Farias

Dedico este trabalho à meus pais, Henrique e Cecília, que sempre me apoiaram nas minhas decisões e acreditaram na minha capacidade.

Também dedico à Vovô Cide, que de lá de cima, continua guiando e servindo de exemplo para toda a família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me ajudaram, direta ou indiretamente, na concretização deste trabalho;

à Deus e meus pais e minhas irmãs pela força, carinho e ensinamentos no decorrer da minha vida;

Henriquinho, que trouxe um alegria sem igual para dentro de casa, e Maria que está chegando para completar a bagunça;

toda minha família, pai, mãe, irmãs, tios e tias, primos e primas, meus cunhados folgados e amigos e amigas queridas que tanto ouviram um "não" quando eu não podia sair;

às grandes amizades que fiz desde que entrei no curso. O pessoal do Edf. Taciana, Solar do Agreste e a turma da van;

pessoas queridas e especiais como Ricardo Pansera, Paula Neves, Isabel Eyre, Chico Tigre, Carolina Pereira, Claudinha Falcão, Flavia Santoro, os Boinas, os Amigões, entre tantas outras que foram, cada uma à sua maneira, de uma

importância sem igual para mim durante a idealização de projeto;

agradeço à Eric Clapton, B.B. King, Miles Davis, e tantos outros grandes músicos que me fizeram companhia durante as longas noites de trabalho;

agradeço à Sophia Costa, minha orientadora, pela força que me deu desde o início, acreditando em mim, e pela disposição para a concretização deste projeto.

Resumo

O presente trabalho teve como objetivo principal a produção de uma série de cartões postais ilustrados que representassem os espetáculos populares de Pernambuco, ou folguedos.

Aplicando as metodologias de Rodolfo Fuentes (2006) e Lawrence Zeegen (2009), foi possível realizar o levantamento de dados sobre cartões postais, assim como sobre ilustração, auxiliando no melhor entendimento dos tópicos abordados. Tomando como base o estudo sobre folguedos pernambucanos feito por Fonte (1996), foi realizado um questionário *online* entre pernambucanos para identificar quais folguedos deveriam ser ilustrados.

Fuentes e Zeegen também propõem metodologias de design para a elaboração de projetos. Fuentes auxiliou no levantamento de dados sobre postais e Zeegen contribuiu para a criação das ilustrações. Após um estudo sobre estas metodologias, foi possível adaptá-las e usá-las de uma forma que melhor respondessem ao problema proposto e atingir um resultado final satisfatório.

Palavras chave | cartões postais, folguedos, ilustração

Abstract

This present paper had, as its main objective, the production of a series of postcards that represent the popular spectacles from Pernambuco known as *folguedos*.

Applying the methodologies of Rodolfo Fuentes (2006) and Lawrence Zeegen (2009), it was possible to perform the collection of data about postcards, as well as illustration, helping with a better understanding of the broached topics. Based on the study of *folguedos* in Pernambuco done by Fonte (1996), an online survey was performed among Pernambuco natives to identify which *folguedos* should be illustrated.

Fuentes and Zeegen also pose design methodologies for the elaboration of projects. Fuentes aided in the collection of data about postcards and Zeegen contributed to the creation of the illustrations. After studying these methodologies, it was possible to adapt and use them in the way that best answers the posed issue, and to achieve a satisfactory final result.

Keywords | postcards, folguedos, illustration

SUMÁRIO

Introdução		11
Capítulo 1:	História e Análise dos Postais	18
1.1.	A história dos postais	20
1.2.	A chegada no Brasil	23
1.3.	Os postais no Recife	25
1.4.	Tipos de postais	27
1.5.	Formatos dos postais	32
1.6.	Os postais no turismo	36
Capítulo 2:	Espetáculos populares de Pernambuco	40
Capítulo 3:	Ilustração	62
3.1.	Diferentes estilos	63
Capítulo 4:	Metodologia	79
4.1.	Metodologias de Design	79
Capítulo 5:	Análise e Produção dos Postais	84
5.1	Seleção dos folguedos	85
5.2	Desenvolvimento das Ilustrações	86
Capítulo 6:	Resultados e considerações finais	99
6.1.	Ilustrações desenvolvidas e aplicações dos postais	99
6.2.	Conclusão	102
Referências		104
Anexos		107

INTRODUÇÃO.

Os espetáculos populares de Pernambuco sempre foram objeto de fascínio. Que criança nunca correu de um Caboclo de Lança quando um passava com sua “cabeça grande”, lança e chocalhos, fazendo muito barulho e atiçando os pequenos? Quem de nós, em todo carnaval, não montava um grupo de La Ursa para pedir dinheiro aos pais, tios e familiares para comprar bombons no fiteiro da esquina?

Da mesma maneira que nos encantamos com esse tipo de espetáculo, há o encantamento pelo mundo afora, fora das fronteiras da imaginação... Quem nunca se perdeu numa folha de papel e criou personagens, cenários e mundos imaginários se divertindo por dias e dias? Vindo de uma família de artistas que tem as raízes fundas na cultura popular, pode-se afirmar que já explorou-se bastante. Foi possível explorar mundos diferentes e guardar com carinho o registro deles num pedaço de papel, mantendo viva essas memórias. Foi neste contexto imaginário que memórias foram criadas e experiências pessoais marcaram até hoje. A partir destas experiências, unida à vontade de viajar e conhecer o mundo, desenvolveu-se o prazer em colecionar cartões postais, guardando lembranças de outros lugares, outras culturas, outras lembranças. Assim, surgiu a ideia de desenvolver este projeto.

Com a crescente facilidade de acesso aos meios de comunicação, é possível se ter mais informações a cultura e costumes de diferentes povos ao redor do mundo. Tal facilidade de informações deixa os indivíduos a par do ambiente cultural que os rodeia. Os espetáculos populares, ou folguedos, encontrados em Pernambuco, que são considerados de uma riqueza única, onde mestres e brincantes se esforçam para manter essa memória viva, infelizmente, aos poucos, estão caindo no esquecimento a cada geração que passa.

A cultura de nossa região é muito bela e vasta, seja ela escrita, cantada, falada ou retratada através de inúmeras formas e técnicas diferentes. O autor Mircea Eliade (1991) afirma que o símbolo, o mito e a imagem pertencem à substância da vida espiritual, que podemos camuflá-los, mutilá-los e degradá-los, mas que jamais podermos extirpá-los da nossa vivência. Desta maneira, os folguedos são parte integral e essencial da nossa sociedade, como símbolos culturais a serem representados no projeto de postais deste projeto. Fonte (1996), em seu livro *Espetáculos Populares de Pernambuco*, realiza um levantamento dos

principais folguedos encontrados no estado, apresentando uma descrição de suas histórias e costumes.

Observou-se que, atualmente, a maioria dos cartões à venda no mercado brasileiro peca por não serem esteticamente atraentes, apresentarem informações desatualizadas, além de pouca variedade de assuntos. E isso não é diferente no estado de Pernambuco:

> Atualmente, ressalvando-se raras e honrosas exceções, os cartões-postais que se encontram nas principais cidades e localidades turísticas brasileiras, apresentam baixa qualidade técnica e nenhum comprometimento com a imagem turística do lugar: é frequente encontrarmos postais desatualizados ou com imagens invertidas dos sítios que representam. (FRANCO, 2006, p.34)

Este projeto propõe um estudo dos postais encontrados na cidade do Recife, além de propor uma representação visual de folguedos do estado de Pernambuco, através do uso de técnicas de ilustração, para serem aplicados nos cartões-postais a fim de valorizar nossa cultura através de um meio de comunicação que pode ser mais bem explorado pelo mercado. O projeto consiste em quatro etapas, sendo elas divididas da seguinte forma:

- Levantamento histórico e uso dos postais no Brasil e no mundo.
- Levantamento dos principais folguedos de nosso estado a serem explorados visualmente;
- Identificação e definição de estilos e técnicas de ilustração para representação dos folguedos nos postais.
- Elaboração das ilustrações e impressão dos cartões postais.

Ao produzir esta série de postais ilustrados, espera-se que este projeto possa, de uma maneira fácil e com uma abordagem contemporânea, proporcionar uma retomada e maior veiculação dos postais como meio de comunicação, tornando-os uma ferramenta atuante na propagação de nossa cultura popular e ajudando a difundir os folguedos pernambucanos.

Grande área

Design gráfico x representação cultural.

Tópico amplo

Cartões postais do Recife.

Tópico específico

Postais contemporâneos de manifestações culturais do estado de Pernambuco.

Problematização

-Tópico: Compreender como representar as manifestações culturais do estado de Pernambuco em forma de Cartões Postais.

-Pergunta: Como representar as manifestações culturais (materiais e imateriais) encontradas em Pernambuco através de ilustrações, já que estas permitem uma maior intervenção gráfica criativa do designer, ao invés do uso da imagem gravada da realidade em forma de fotografia?

-Fundamento Lógico: Como produzir uma série de postais que sejam diferentes dos encontrados no mercado e que promovam a cultura local.

Problema Prático

A partir de uma observação dos postais encontrados no mercado, percebeu-se que estes não estariam satisfatoriamente representando e valorizando o estado de Pernambuco nem sua riqueza cultural, além destes se encontrarem desatualizados ou mal produzidos.

Problema de Pesquisa

Como produzir novos cartões postais ilustrados que apresentem como tema os espetáculos populares de Pernambuco, fazendo uso de estilos e técnicas de ilustração que permitam melhor representa-los.

Objetivo Geral

Projetar postais ilustrados contemporâneos que melhor promovam as manifestações culturais de Pernambuco.

Objetivo Específico

Pesquisar técnicas e estilos de ilustração.

Conhecer e identificar os elementos culturais mais significativos e que melhor representem a cultura do estado de Pernambuco.

Estudar os postais, sua história, como são produzidos, onde são comercializados e quem os compra (com que propósito? Comunicação, coleção, valor simbólico/estético?).

Definir um modelo / método criativo para o processo.

Objeto de Estudo

Manifestações culturais de Pernambuco e Cartões postais do Recife.

Justificativa.

A idealização deste projeto se deu a partir de uma motivação pessoal. A admiração e contato com os espetáculos populares de Pernambuco, o gosto pelas artes visuais e por colecionar cartões postais, tornou possível observar que os cartões postais encontrados na cidade do Recife sofrem de acordo com a análise de Franco (2006), quando o autor diz que a maioria dos postais encontrados em grande destinos turísticos brasileiros são desatualizados e apresentam baixa qualidade no material representado.

Pelo seu apelo estético, funcional e sentimental, os postais sempre atraíram a interesse de um grande número de admiradores que os colecionam, vendem e trocam entre si, dando início à Cartofilia. Existem atualmente grupos que trocam postais entre si, aumentando suas coleções pessoais, além do simples prazer de receber um postal. Estes cartofilistas apresentam muito interesse em ter nos postais o registro de lugares e culturas diferentes. Os postais são um ótimo meio propagação da nossa cultura, promovendo nosso estado, seus costumes, crenças e geografia.

Os postais são um excelente veículo a ser adotado por serem uma mídia de custo relativamente baixo e de fácil acesso ao público, e sendo prioritariamente direcionado a um público que não é residente da cidade, sejam turistas ou pessoas de passagem, podem ajudar a melhor difundir a cultura popular do estado.

A partir desta observação impulsionada pela motivação pessoal e formação profissional, surgiu a ideia de produzir uma série de cartões postais ilustrados que representem os nossos folguedos. Fuentes (2006) diz ser possível explorar uma visão mais emocional e pessoal da imagem fazendo uso da ilustração. Muito do imaginário dos folguedos está no mundo mágico dentro de nós, por isso, optou-se por serem produzidos postais ilustrados devido ao poder lúdico proporcionado pela ilustração.

Através de metodologias específicas, será realizado um levantamento sobre quais folguedos pernambucanos serão representados; um estudo sobre a história, tipos e formatos de postais; assim como técnicas e estilos de ilustração que melhor supram as necessidades do projeto. Espera-se, assim, que ao propor métodos de análises de informações e passo-a-passos direcionados à prototipação de projetos, este trabalho tenha significativa importância como uma fonte útil de informações e ferramenta facilitadora no que diz respeito ao processo criativo no design.

METODOLOGIA CIENTÍFICA

Será produzida uma série de nove cartões postais ilustrados, inspirados nos espetáculos populares do estado mais representativos para o povo pernambucano, sendo eles selecionados de acordo com um questionário *online*, onde estes apontarão quais os folguedos

que mais representam o estado. A partir do resultado, serão selecionados os folguedos mais populares a serem ilustrados.

A Metodologia de Design que será aplicada a análise das imagens terá como base o método analítico proposto por Rodolfo Fuentes (2006) em seu livro *A Prática do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa*. Esta metodologia possibilitará uma melhor compreensão dos elementos que compõem os cartões postais e como estes elementos interagem entre si. Assim torna-se possível identificar e transcrever estes elementos da forma visual à verbal, passando do *percebido* ao *nomeado.*

Para o auxílio no desenvolvimento das Ilustrações, serão explorados os meios e técnicas apresentados no livro *Fundamentos de Ilustração* de Lawrence Zeegen (2009). Nele o autor explica como elaborar ilustrações através de etapas específicas que auxiliam no processo criativo. Ao seguir estas etapas, torna-se possível interpretar e selecionar informações acerca do objetivo proposto, criar um repertório gráfico que servirá como referência e aplicar técnicas de ilustração na mídias a ser explorada.

O uso destas metodologias, e adaptação das mesmas de acordo com as necessidades apresentadas pelo projeto, nos auxiliará em relação ao estudo sobre a ilustração, levantamento de técnicas e estilos existentes, para posterior seleção da melhor opção a ser utilizada e que melhor acentue as características dos elementos escolhidos. A metodologia proposta por Fuentes também será aplicada no levantamento de dados e análise dos postais. A partir destes levantamentos de informações, será possível identificar e selecionar qual o modelo de postal a ser utilizado.

Método de Abordagem: Dedutivo

Este método foi escolhido como método a ser adotado na pesquisa pois ele se baseia no Processo Observacional, onde observa-se as premissas da pesquisa a partir de um caráter geral, descendendo até as particularidades que serão apontadas.

Método de Procedimento

Para o auxílio na pesquisa, decidiu-se adotar os seguintes métodos de procedimentos que poderão ser úteis em determinadas etapas da pesquisa. O **Método Tipológico** nos auxiliará na busca por um tipo (modelo) projetual ideal que melhor atenda as necessidades encontradas. O **Método Comparativo** nos auxiliará na comparação entre os postais encontrados da cidade do Recife e postais encontrados em outros lugares, avaliando quais as semelhanças e diferenças presentes entre eles. O **Método Estruturalista** auxiliará na desconstrução e reconstrução dos postais a fim de melhor identificar e entender os seus elementos, a sua relevância, frequência, hierarquia, e a relação presente entre estes elementos.

Capitulo 1: História e Análise dos Postais.

O objeto de estudo deste trabalho são os cartões postais. Como já citado na introdução, além dos postais serem um eficiente meio de comunicação, também servem à função de propagar informações sobre um determinado lugar. Como cartofilista amador (colecionador de postais), observou-se que fazer uso de postais como mídia traria algumas oportunidades como: aplicar técnicas e habilidades em design gráfico para melhoria visual dos cartões postais; uma maneira de divulgar de forma diferente os folguedos pernambucanos para um público não habituado à eles. Como já dito anteriormente, os postais atuais, em sua grande maioria, somente apresentam fotografias de pontos turísticos, limitando a divulgação da cultura do estado.

Para embasar melhor o projeto se faz necessária a apresentação do nosso objeto de estudo, sua origem, sua história e seu uso na contemporaneidade.

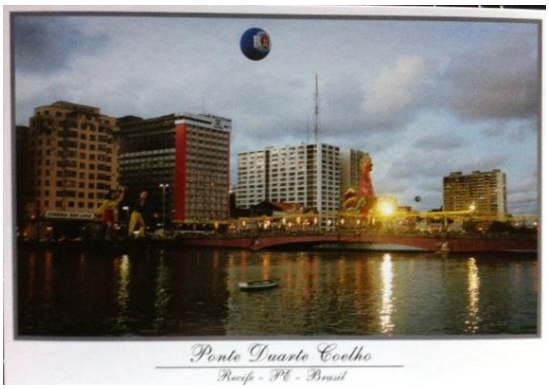
O cartão postal foi criado a partir da ideia de simplificar uma carta convencional. Por não precisar de envelopes para ser enviados, tornara-se uma alternativa mais rápida e prática que as cartas convencionais, além de ser financeiramente mais viável dependendo do tipo do postal escolhido.

Em geral, os postais são pequenos retângulos de papelão fino, tendo uma de suas faces reservada às informações como o endereço do destinatário, o espaço para o selo postal e a mensagem, curta e objetiva, a ser escrita pelo remetente. Na outra face são encontradas imagens com os temas mais variados, as quais comumente fazem alguma menção ao local de onde o remetente enviou o postal, permitindo ao destinatário recriar um cenário do contexto de onde o remetente enviou o postal.

Devido à praticidade, custo e a grande variedade de modelos e assuntos abordados, o cartão postal tornou-se um meio de comunicação bastante popular entre turistas. Ao serem enviados, auxiliam no desenvolvimento turístico da região, divulgando o local, suas atrações turísticas, belezas geográficas, arquitetônicas e culturais, tornando o cartão postal uma útil ferramenta de divulgação de seu local de origem.

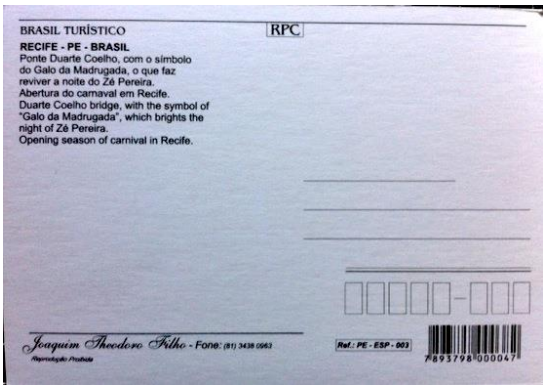
A imagem a seguir é um exemplo comum de modelo de cartão postal encontrado atualmente na cidade do Recife, no qual, em geral, mostra um local de interesse ou ponto turístico da cidade.

Figura 1: Ponte Duarte Coelho (frente).



Fonte: Acervo pessoal. 2012.

Figura 2: Ponte Duarte Coelho (verso).



Fonte: Acervo pessoal. 2012.

A beleza e importância histórica e cultural dos cartões postais atrai a atenção de admiradores e colecionadores que compram, colecionam e trocam postais entre si, dando origem à **Cartofilia**, que Miranda (1985 apud DALTOZO, 2006, p.51) define como o ato de colecionar cartões postais. Os postais sempre chamaram a atenção pelo valor estético e sentimental das experiências e destinos que representam. Comprar postais para enviá-los ou como recordação é bastante comum, surgindo, assim, coleções a partir das viagens e passeios realizados por diferentes cidades e países, como mostra a imagem abaixo.

Figura 3: Ponte Duarte Coelho (verso).

Fonte: Acervo pessoal. 2012.

A paixão de inúmeros indivíduos em colecionar, enviar e receber cartões postais, possibilitou a criação de comunidades com o fim específico de troca de cartões postais, como a encontrada no *website* **www.postcrossing.com.** Através de um cadastro, o usuário recebe um endereço aleatório de outro usuário e o envia um cartão postal. Ao receber este postal, o outro usuário cadastra o recebimento do mesmo e recebe um endereço para envio, criando uma rede internacional de troca de cartões postais entre cartofilistas. Atualmente o site conta com cerca de 330 mil usuários em 207 países e mais de 12 milhões de cartões postais trocados.

1.1. A História dos Postais.

Existem diversas versões não oficiais quando se fala sobre a origem do cartão postal. Segundo Daltozo (2006, p.13), o primeiro registro oficial acerca dos cartões postais se dá em 29 de janeiro de 1869, quando o austríaco Emmanuel Hermann, professor de economia política da Academia Militar de Viena, não satisfeito com os altos custos, tempo e logística necessários para que as correspondências convencionais chegassem ao seu destino, escreveu um artigo chamado “Acerca de um novo meio de correspondência”, onde ele sugere aos Correios a criação de um meio de correspondência mais barato, fácil e rápido.

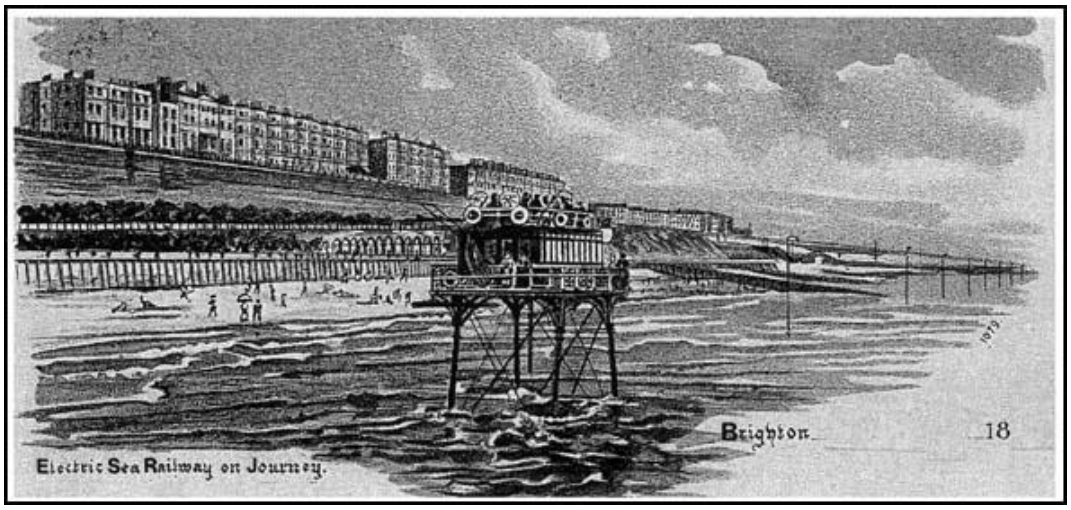
A partir dessa sugestão, foi criado em 1 de outubro de 1869, o *Correspondenz-Karte*, ou Inteiro Postal, feito de uma pedaço de cartolina medindo 8,5x12cm. Na face frontal apresentava o selo do Império Austro-Húngaro e um espaço para escrever o destino do cartão. Na face posterior eram escritas mensagem curtas e diretas. Considera-se a data de criação do *Correspondenz-Karte* como a data do nascimento da Cartofilia. A imagem abaixo representa o primeiro *Correspondenz-Karte* oficial a ser veiculado.

Figura 4: Primeiro Inteiro Postal – Império Austro-Húngaro – 1869.

Fonte: DALTOZO, Cartão-Postal, Arte e Magia. 2006, p.15.

Por ser economicamente mais viável, do *Correspondenz-Karte* tornou-se bastante popular entre os países europeus, sendo tomado como exemplo por diversos países com o passar dos anos. A agilidade e baixos custos serviram como alavanca para a popularização do mesmo, mas, foi com a adição de imagens impressas que o ele ganhou o mundo. Inicialmente eram impressos apenas gravuras ou ilustrações, como podemos observar na imagem abaixo. Anos depois, com a popularização da fotografia e avanços nas técnicas de impressão, foi possível imprimir imagens fotográficas que retratavam cidades, monumentos, acontecimentos históricos ou uma variedade de momentos notáveis da sociedade.

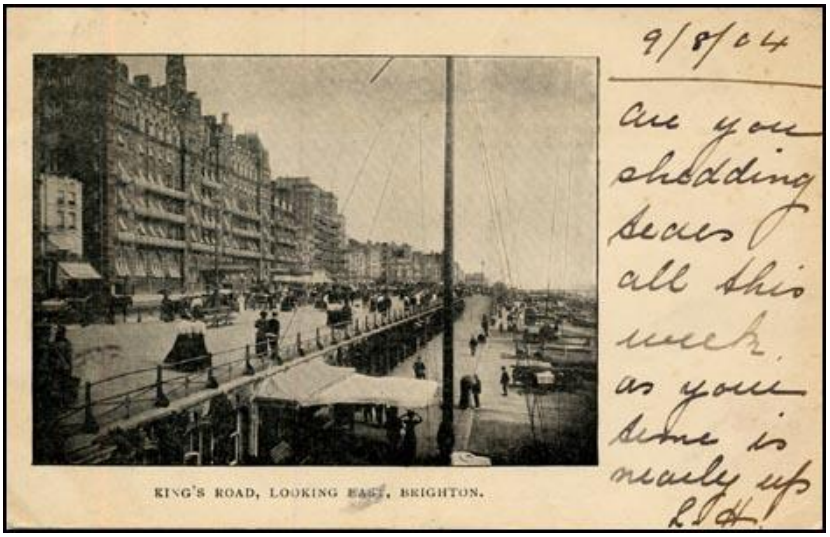
Figura 5: Electric Sea Railway on Journey.



Fonte: http://www.spartacus.schoolnet.co.uk/DSphotosea6G1e.jpg. Acesso em dez. 2011.

O acesso à fotografia era muito difícil e quase exclusivo das classes dominantes da época. Ao passar a veicular fotografias "o postal promoveu a democratização da imagem fotográfica garantindo para as gerações futuras acesso a uma memória que poderia ter sido facilmente descartada". (FRANCO, 2006, p.26). Isso aumentou o interesse da população pelo visual, gerando uma curiosidade sobre outras cidades, culturas e acontecimentos captados pelas lentes dos fotógrafos. Abaixo segue um dos primeiros modelos de postais com imagens fotográficas.

Figura 5: King's Road, Looking East, Brighton.



Fonte: http://www.spartacus.schoolnet.co.uk/DSphotosea6G1a.jpg. Acesso em dez. 2011.

Em meados dá década de 1890, a Alemanha foi o primeiro país a usar o cartão postal com uma mensagem de saudações de onde o postal estava sendo enviado, tornando-se o precursor dos postais turísticos. Ao imprimir o termo "*gruss aus",* que significa "saudações de", junto às imagens impressas, o postal se transformou num ótimo souvenir para o viajante ou para o destinatário. Era uma opção barata e decorativa, possibilitando mostrar os lugares visitados aos que não estavam na viagem.

Inicialmente impressos em uma única cor, como no exemplo da próxima imagem, logo passaram a serem impressos através do processo chamado de cromolitografia, o qual tornara possível a aplicação de várias cores nos postais, tornando-os coloridos.

Figura 6: Gruss Aus Hannover.

Fonte: http://www.hitcollect.com/userfiles/productimages/product_4605.jpg. Acesso em dez. 2011.

1.2. A chegada ao Brasil.

Daltozo (2006, p.18) afirma que 11 anos após sua data de sua criação na Áustria, foi quando os postais foram adotados no Brasil, ao ser criado o Bilhete Postal, precursor do cartão postal como é conhecido atualmente. Foi graças ao Ministro Buarque de Macedo quem expôs ao Imperador D. Pedro II as vantagens de se produzir e circular os bilhetes postais no Brasil, alegando que os mesmo contribuiriam com o aumento de correspondências enviadas, ao invés de diminuir este numero, como antes se acreditava. Então, em 28 de abril de 1880, através do decreto 7695, o Bilhete Postal foi oficialmente adotado pelo Correio do Império Brasileiro.

Figura 7: Primeiro Inteiro Postal – Império Brasileiro – 1880.

Fonte: DALTOZO, Cartão-Postal, Arte e Magia. 2006, p.15.

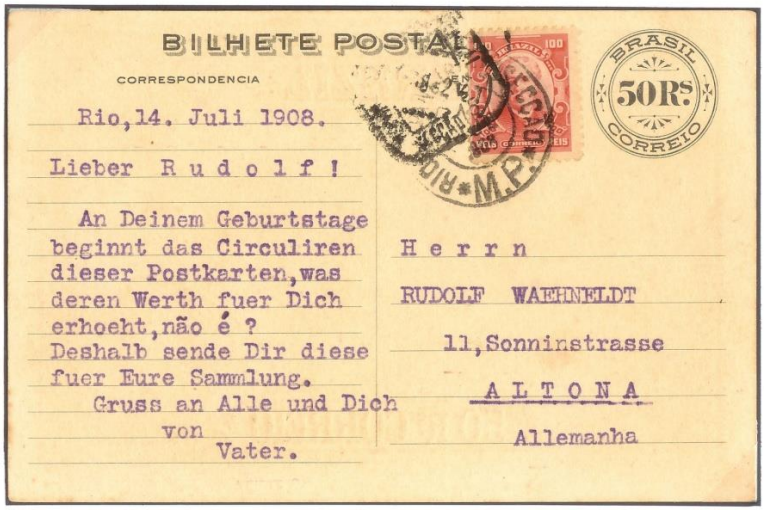
Na época, eram produzidos três tipos de bilhetes postais, dividindo-se em cores e classes distintas: o **vermelho** era usado em bilhetes postais para correspondência urbana, pelo preço de 20 réis;

Figura 8: Bilhete Postal Vermelho.

Fonte: http://www.ctc-campinas.org.br/site/images/Diversos/fig1a.jpg. Acesso em dez. 2011.

O **azul,** para ser enviado ao interior das Províncias do Império Brasileiro, custava 50 réis;

Figura 9: Bilhete Postal Azul.



Fonte: http://www.ctc-campinas.org.br/site/images/artigos/RM/fig.1a.jpg. Acesso em dez. 2011.

O **laranja** para correspondência internacional, que custava 80 réis;

Figura 10: Bilhete Postal Laranja.

Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_W0EOAjb_FwU/Sg2XscojfI/AAAAAAAABJY/bJbniLNLI9Q/s1600/-Digitalizar0029.jpg. Acesso em dez. 2011.

Era possível pagar o dobro do valor de envio de cada classe caso o remetente quisesse pagar o custo do bilhete postal de resposta.

Berger (1986 apud DALTOZO, 2006, p.18) diz que a grande aceitação dos bilhetes postais pelo público fez com que, em apenas 4 anos, seu número de exemplares em circulação quase se igualasse ao número de correspondências comuns, onde foram impressos 282.248 cartas contra 212.662 bilhetes postais.

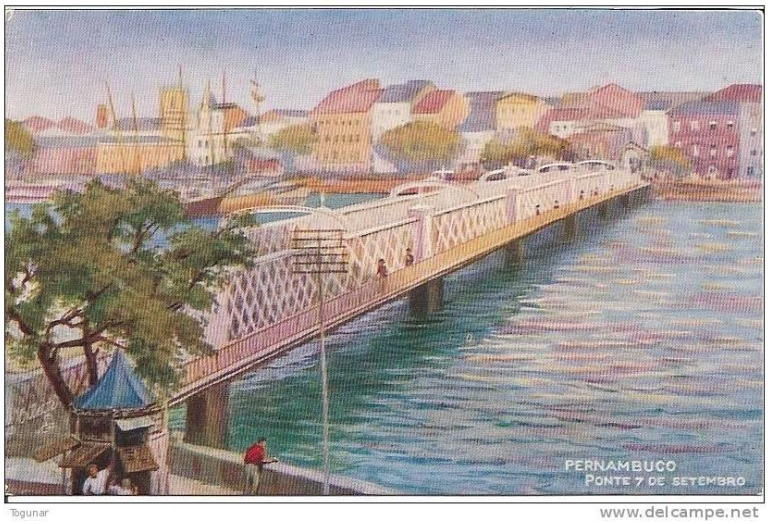
O Governo Republicano, através da Lei 640 criada em 14 de novembro de 1899, autorizou a indústria gráfica particular a produzir bilhetes postais, criando mais opções de modelos e preços, sendo esta data de grande importância para a cartofilia brasileira.

1. 3. Os postais no Recife.

Com a autorização da publicação de cartões postais feitos por empresas particulares, era possível encontrar mais opções de postais com imagens locais, apesar de que alguns anos antes já era possível encontrar no exterior alguns exemplares de postais que mostravam paisagens do Recife. Em Hamburgo, na Alemanha, foi produzido uma série de cartões postais que mostravam vistas de Recife, Salvador, Pará e Rio de Janeiro.

Entre os principais editores estrangeiros, se destacam os editores Raphael Tuck & Sons, que imprimiram postais que mostravam os portos na era das grandes companhias de navegação, além de postais com imagens de Salvador, Rio de Janeiro, Santos e Recife, como visto na imagem a seguir.

Figura 11: Ponte 7 de Setembro, Recife.



Fonte: http://images-02.delcampe-static.net/img_large/auction/000/102/152/530_001.jpg?v=1. Acesso em dez. 2011.

A grande maioria dos postais encontrados nos principais centros turísticos do Recife sofre de acordo com a avaliação feita por Franco (2006, p.34), onde aponta que os cartões postais encontrados nas grandes cidades e principais localidades turísticas brasileiras são produzidos em material de baixa qualidade, sem uma boa qualidade técnica, e muitas vezes não representam a cidade, sua cultura e seus pontos turísticos corretamente, estando desatualizados ou mesmo trazendo informações incorretas.

Assim, os postais muitas vezes não atraem o interesse dos turistas por serem desatualizados, apresentando fotos antigas que não valorizam ou refletem a realidade dos locais propostos, com elementos gráficos que não harmonizam com a peça, ou produzidos em material de má qualidade. A imagem abaixo mostra como exemplo um postal onde a imagem está desfocada e está num ângulo que realça os detalhes e a real beleza da cidade.

Figura 12: Vista parcial do Rio Capibaribe e suas pontes.

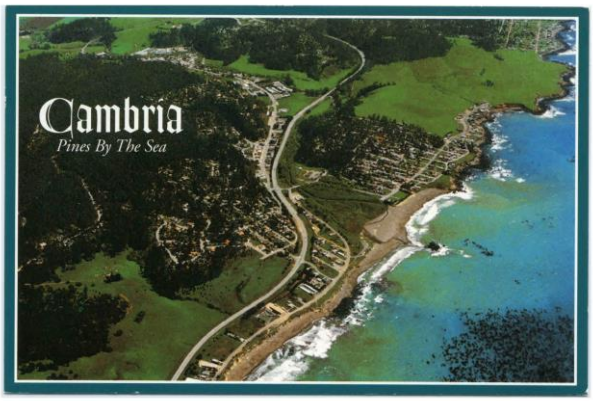
Fonte: Acervo pessoal. 2012.

1.4. Tipos de postais.

Para entendermos um pouco mais o funcionamento deste tipo de mídia, buscamos em Nicholson (1994 apud KRUG, 2010) uma classificação que define os tipos de representação gráfica dos cartões postais. Podem ser classificados em 5 diferentes categorias de acordo com a imagem impressa neles, como descrito a seguir.

a) **Cartões de Paisagens**: São os cartões mais comuns entre os cartofilistas que os colecionam e os trocam entre si. Eles oferecem referências históricas sobre prédios, ruas e pontos turísticos dos locais retratados, servindo como documento de comparação das mudanças significativas ocorridas em uma cidade através dos tempos, além de oferecerem informações sobre os destinos dos viajantes. As mensagens escritas nos Cartões de Paisagens geralmente nos dão informações sobre a imagem contida nele ou sobre o sentimento que o remetente sentia na hora.

Figura 13: Cambria pines by the sea.



Fonte: http://janetmortonrealtor.com/blog/wp-content/uploads/2010/11/Cambria-Post-Card-20034.jpg, Acesso em nov. 2011.

b) **Cartões de Felicitações**: Este tipo de cartão é bastante comum e parecido com o Cartão de Paisagens, sendo que a sua popularidade veio diminuindo com o passar do tempo. Neles, são representados feriados, datas comemorativas e ocasiões especiais como Natal, Páscoa e Aniversários. Cartões com temas sobre datas específicas são mais difíceis de se encontrar, sendo considerados raros pelos colecionadores. Os primeiros cartões de felicitações são considerados alguns dos cartões postais mais belos já produzidos. Devido a popularidade desse tipo de cartões, as editoras, competindo pelas vendas dos mesmos, criaram vários diferencias para alavancar a venda de seus cartões. Como diferencial, foram usadas intrincadas técnicas de gravura, arte de alta qualidade, tintas e papel de qualidade superior, novidades como glitter, seda e plumas.

Figura 14: Easter Greetings.

Fonte: http://ny-image0.etsy.com/il_fullxfull.225214292.jpg, Acesso em nov. 2011.

c) **Cartões Históricos**: São cartões impressos com a finalidade de comemorar eventos como guerras, problemas sociais, exposições, política, entre outros temas. Geralmente as imagens são fotografias e sua tiragem é limitada, o que aumenta seu valor entre os colecionadores mais ávidos, que os dão mais valor devido ao seu significado histórico e às mensagens contidas no cartão.

Figura 15: The King's homage to the glorious dead.

Fonte: http://farm3.static.flickr.com/2617/3878306841_1ddcd7b4fd.jpg, Acesso em nov. 2011.

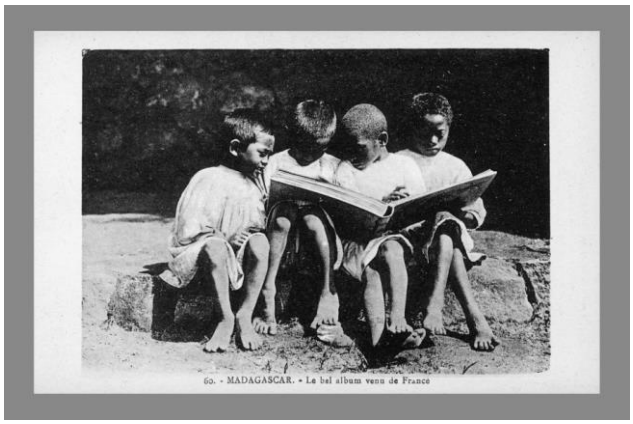
d) **Cartões Artísticos**: São cartões que o seu tema não é representado através de fotografias, e sim através de ilustrações. Provavelmente a categoria mais importante de cartões postais antigos. Sendo impressos com ilustrações contendo temas especiais, estes cartões são diferenciados dos cartões de paisagens e cartões de felicitações tanto em qualidade quanto no preço. Cada estilo, época de produção ou movimento artístico adotado, tornam o postal um representante dos mesmos, sendo alguns deles raros. Feitos por artistas habilidosos, são encarados pelos colecionadores como objetos de desejo, e não postais comuns, tornando-os mais especiais.

Figura 16: Art Deco Postcard, 1920s.

Fonte: http://farm4.static.flickr.com/3085/2356302541_8c728d64f3_o.jpg, Acesso em nov. 2011.

e) **Cartões Fotográficos**: Neste tipo de cartões, as fotografias impressas nos postais são consideradas verdadeiras obras de arte. São fotos artísticas reais dos mais diferentes temas como pessoas, cidades, paisagens, animais, etc., podendo ser alterados através de diferentes técnicas de fotomontagens, tornando-os únicos.

Figura 17: Le bel album venu de France.



Fonte: http://sirismm.si.edu/eepa/postcards/eepa_mg_20_19.jpg, Acesso em nov. 2011.

Após identificados quais os tipos de cartões postais existentes, foi possível observar e identificar em quais categorias se encaixam os postais encontrados em Recife, assim como os cartões postais internacionais que serviram como base para a comparação. Os postais observados são basicamente do tipo de Paisagem, como podemos identificar na imagem em seguida. Alguns deles contêm apenas uma imagem do local de destino, ou a imagem acompanhada de uma legenda. Vale a pena ressaltar o comentário de Franco (2006, p36) onde ele diz que, em sua grande maioria, os cartões postais encontrados nos principais pontos turísticos do Brasil são de baixa qualidade, com imagens antigas ou desatualizadas, que não refletem a realidade local.

Figura 18: Praia de Boa Viagem.

Fonte: Acervo pessoal. 2012.

Ao que diz respeito aos postais encontrados em diferentes cidades do mundo, existe uma variedade maior de modelos e temas, sendo bastante comum encontrar as categorias de postais citadas, sendo eles Fotográficos, Artísticos, Históricos, de Felicitações ou de Paisagem. Como o foco deste trabalho é desenvolver uma série de cartões postais ilustrados, concentrou-se na comparação com postais unicamente do tipo Artístico, focando naqueles que contém representações de aspectos da cultura local de onde foram adquiridos. Estes postais apresentam ilustrações bastante variadas que passam de mensagens engraçadas e lúdicas a representações de situações do cotidiano, pontos turísticos, atrações famosas, festas e eventos locais.

As imagens abaixo mostram alguns postais ilustrados com temas de festas populares, dança, música, e eventos, valorizando o estilo gráfico da época e local relacionados às imagens. Na postal La Bauta vemos a típica fantasia das festas de carnaval, com as máscaras que evocam a cultura de Veneza, bem como a ilustração do postal Tango, estilo de dança típico da cidade de Buenos Aires. Também vemos o exemplo ilustrado do famoso Gran Prix de Mônaco, admirado pelos aficionados em corridas de carros, representado em estilo Arte Decó, movimento artístico acontecido nos idos de 1920 e 1930.

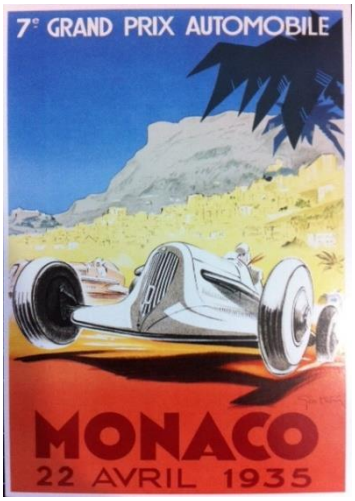
Figura 19: La Bauta (Veneza).

Fonte: Acervo pessoal. 2012.

Figura 20: Tango (Buenos Aires)

Fonte: Acervo pessoal. 2012.

Figura 21: 7 Grand Prix (Monaco)



Fonte: Acervo pessoal. 2012.

1.5. Formatos dos Postais.

Nesse tópico falaremos sobre os formatos dos postais. A forma é um elemento importante do projeto, fazendo-se necessário entender a sua história e evolução com o passar dos tempos, além dela possuir uma relação direta com a produção do postal, influenciando no seu custo e a eficácia da mensagem a ser transmitida.

De acordo com Miranda (1985 apud DALTOZO, 2006), os cartões postais sofreram grandes mudanças e adaptações ao longo dos anos, mas atualmente podem ser classificados em 3 formatos distintos: **Clássico** ou **Antigo**; **Moderno** ou **Italiano**; e **Vanguarda** ou **Bizarro.**

Os cartões postais com o formatos **Clássico** ou **Antigo**, tinham tamanho de impressão padrão de 9x14cm. Foram os mais usados entre o final do século 19 até aproximadamente a década de 1940. Nos Estados Unidos, este modelo ainda foi bastante utilizado até meados da década de 1960, fato que o tornou comumente conhecido como “formato americano”,

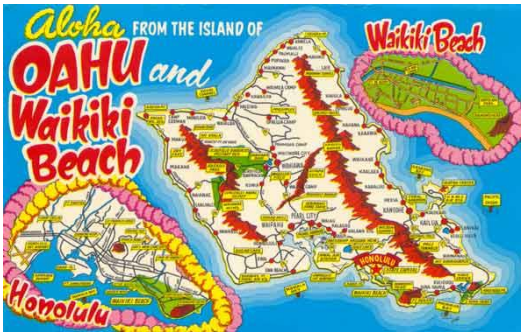
enquanto que no Brasil seu uso perdurou até o início da década de 1960. Podemos ver na imagem abaixo um modelo de postal clássico, o qual ilustra a fábrica da cerveja Schlitz, bastante apreciada por anos nos Estados Unidos.

Figura 22: Home of Schlitz.

Fonte: http://www.ernanileiloeiro.com.br/imagens/img_g/067/8850.jpg. Acesso em mar. 2012.

Os cartões postais do formato **Moderno** ou **Italiano** são os mais utilizados no mundo, apesar de sua origem antiga. Só se tornaram populares a partir de 1950, especialmente na Itália, criando assim a sua outra nomenclatura. O postal moderno era originalmente impresso no formato de 10x14cm, mas foi sofrendo pequenas modificações até assumir o seu formato atual de 10,5x15cm. Em geral, são impressos em preto-e-branco ou colorido, normalmente com um acabamento envernizado para proteger a imagem. É bastante comum encontrar nos postais modernos margens ao redor da imagem, além do local impresso na imagem, explicitando de onde veio o postal.

Figura 23: Oahu Postcard, 1960.

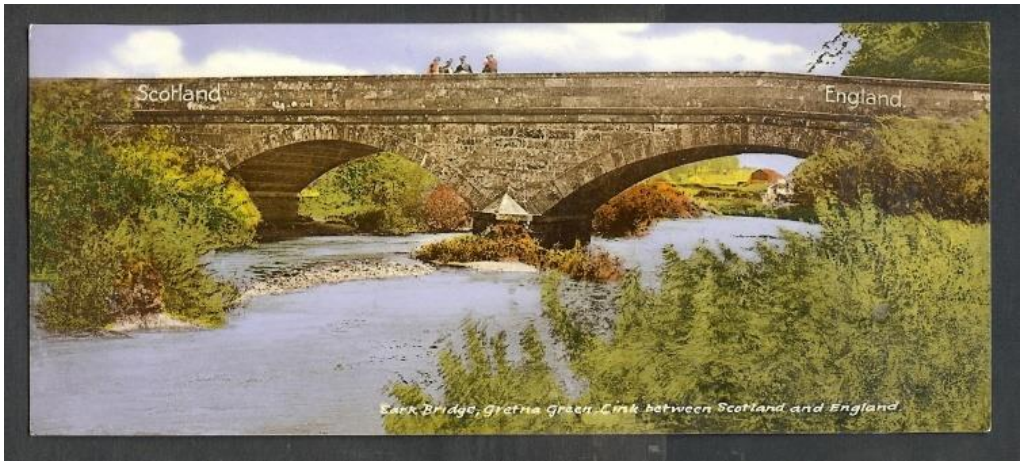


Fonte: http://www.hawaiihighways.com/oahu-postcard-early-1960s.jpg. Acesso em mar. 2012.

Mais utilizados na Europa e Estados Unidos, os postais de **Vanguarda** ou **Bizarros** são geralmente produzidos num tamanho maior que os outros formatos, com dimensões de

12x16cm. Neste grupo também se enquadram postais com formas que fogem do convencional, apresentando diferentes tamanhos e formatos, como o postal da Sark Bridge da imagem abaixo.

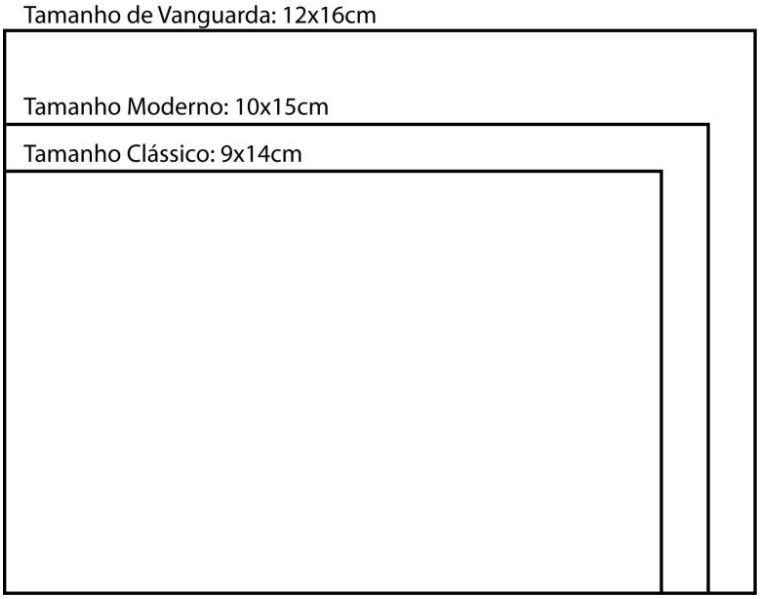
Figura 24: Sark Bridge between Scotland and England.



Fonte: http://www.browse-a-while.com/postcard%20bridge%20sark%20gretna%20%20long%20card.jpg. Acesso em mar. 2012.

O quadro abaixo ilustra a relação de tamanho presente entre os formatos Clássico, Moderno e de Vanguarda.

Figura 25: Relação de Tamanho entre os tipos de postais.

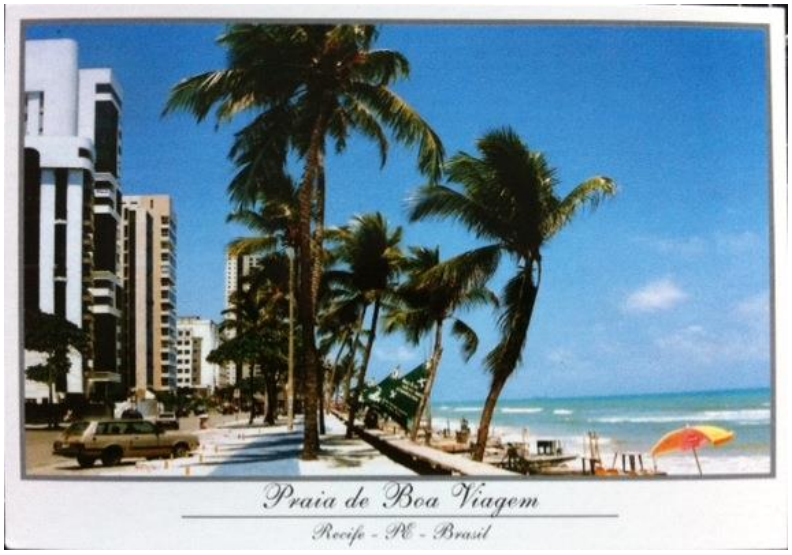


No Recife, os postais encontrados para análise são quase que exclusivamente postais do tipo Moderno. Apesar de saber da existência de outros formatos de postais na cidade,

não foi possível encontrar nenhum exemplar para ser usado na análise. Em outras cidades do mundo é bastante comum encontrar cartões postais do formato de Vanguarda ou Bizarro, mas em sua grande maioria são produzidos no formato Moderno.

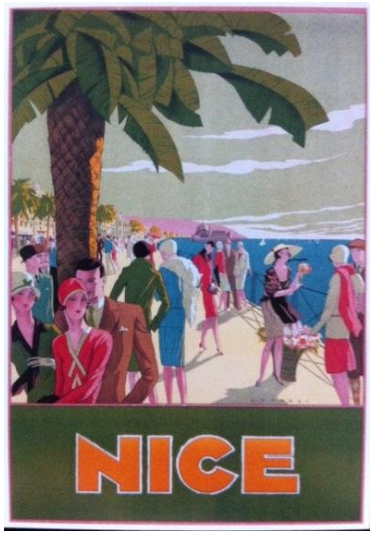
As imagens a seguir representam um postal atual no formato moderno de Recife, um de formato moderno encontrado na França, e um de formato de vanguarda espanhol.

Figura 26: Praia de Boa Viagem (formato moderno)



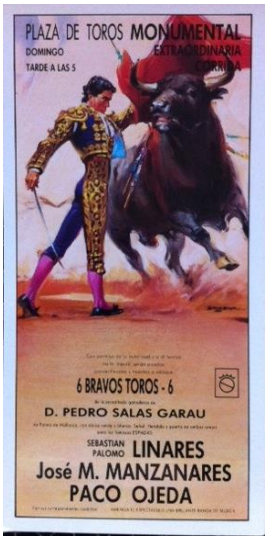
Fonte: Acervo pessoal. 2012.

Figura 27: Nice (formato moderno).



Fonte: Acervo pessoal. 2012.

Figura 28: Plaza de Toros, Madri (Formato de Vanguarda).



Fonte: Acervo pessoal. 2012.

Por ser largamente adotado e reconhecido em todo mundo, o formato Moderno torna-se a melhor opção de formato a ser adotada para a série de postais a ser criada.

1.6. Os Postais no Turismo.

O postal é um tipo de mídia usualmente comprado por turistas, que são os mais interessados em manter recordações e compartilhar souvenires dos locais visitados, tornando-se importantes disseminadores dos destinos e da cultura apresentadas nos postais.

A indústria do turismo se consolida no período da história compreendido entre 1890 e 1940, no qual estavam se definindo pontos turísticos nas cidades, assim como o comportamento e hábitos dos turistas. Daltozo (2006, p.20) classifica esse mesmo período como a Época de Ouro dos Cartões Postais, na qual a curiosidade por informações visuais, notícias e acontecimentos históricos de outras localidades gerou uma grande demanda de postais por parte do público. Com essa demanda, surgiram cada vez mais adeptos à cartofilia, aumentando o número de colecionadores de postais. No exemplo abaixo podemos ver um postal dessa época de ouro, onde a fotografia ainda era uma novidade.

Figura 29: Postal da Época de Ouro: Campagne 1914-1917

Fonte: DALTOZO, Cartão-Postal, Arte e Magia. 2006, p.42.

O turismo pode ser classificado como “uma atividade econômica e social cuja oscilação está na motivação, que pode, por sua vez, ser influenciada pela percepção de uma imagem”. (DA SILVA, 2009, p.199). Sendo esta percepção da imagem dependente da leitura da imagem contida nos postais, Da Silva (2009) também diz que a capacidade de transmissão de informações dos postais os caracteriza como uma importante ferramenta usada no auxílio ao desenvolvimento do turismo, e da apreciação da cultura local de determinado lugar.

A primeira experiência do turista ao chegar em um local é inicialmente visual. De acordo com Gontijo (2004 apud FRANCO, 2006, p.40), o turista é um colecionador de imagens. O impacto das imagens vistas nas paisagens, monumentos, pessoas e detalhes dos locais, fazem com que o turista se lembre do local, tornando-o especial ou não. Este impacto pode ser tanto positivo quanto negativo, dependendo da experiência vivida no local ou do repertório previamente adquirido pelo turista. O cartão postal tem um papel importante na formação de tais imagens, criando expectativas e desejos por parte do turista.

Boyer (2002, p.25 apud FRANCO, 2006, p.42) afirma que os postais contribuem na formação da imagem turística de um local quando o viajante se programa para uma viagem, dividindo o processo em três etapas:

a) **Antes da viagem**: etapa na qual o viajante desperta um interesse ou desejo pelo local a se visitar após ver imagens e postais sobre o mesmo.

b) **Durante a viagem**: o postal servindo como produto de consumo e como registro da experiência da viagem, seja enviando-os ao dar notícias da viagem ou comprando-os como objetos de recordações ou *souvenires*.

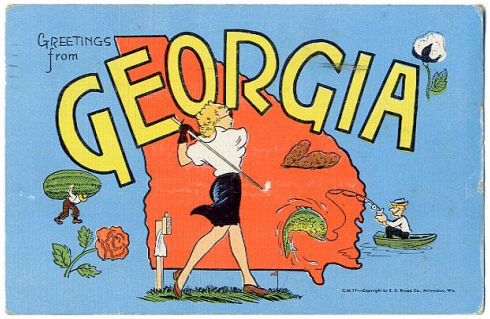
c) **Retorno da viagem**: o postal serve como prolongamento da experiência turística vivida durante a viagem, como confirmação da viagem tanto para o turista como para o grupo no qual ele esta inserido, compartilhando os acontecimentos da viagem.

Abaixo temos dois modelos de postais: um de souvenir e outro de saudações. Ambos contribuem com a formação da imagem turística de um local ou com a experiência pessoal do turista.

Figura 30: Souvenir from Havana.

Fonte: http://farm5.static.flickr.com/4050/4518867821_c3f1d74a94.jpg. Acesso em mar. 2012

Figura 31: Greetings From Georgia.



Fonte: http://eyedealpostcards.com/images/postcards/GolfGreetingsFromGeorgia10132.jpg.
Acesso em mar. 2012.

Os postais são geradores de paisagens e destinos turísticos na mesma proporção que estes destinos geram os cartões postais, dando origem a um ciclo repetitivo sócio-econômico entre o que é visto e o que deve ser visto. As imagens dos cartões postais são socialmente construídas de modo a representar determinado grupo social. (BREWER, 2004, p.2 apud FRANCO, 2006, p.40). Portanto, deve-se levar em consideração que o que é visto nos postais depende da interpretação e interesse do fotografo que captou a imagem, de seu editor, assim como o mercado-alvo ao qual se destina o postal.

Independente da intenção dos fotógrafos e editores, os postais não devem retratar imagens muito diferente da realidade, pois elas devem passar credibilidade e cumplicidade ao turista. Deste modo, as imagens contidas nos postais podem ser manipuladas a fim de melhor cumprirem seu papel enquanto ferramenta efetiva da construção da imagem turística local. Um dos objetivos principais da produção de cartões postais é de mostrar a cidade em momento majestoso, com edifícios públicos bem desenhados, casas particulares e jardins projetados meticulosamente, assim como logradouros públicos.

As imagens são símbolos, e como tal, revelam aspectos da realidade que desafiam qualquer outro meio de conhecimento. Elas não são criações irresponsáveis da nossa mente; elas respondem a uma necessidade e preenchem uma função de revelar as mais secretas modalidades do ser. (ELIADE, 1991, p.8-9) Esse ser não é necessariamente individual, ele também pode ser coletivo, como a imagem que reflete um povo e sua cultura. Desta maneira, é importante atentar ao tipo de imagem que representará a cidade (ou estado) que se está querendo divulgar, assim como seus aspectos culturais.

Com tais informações coletadas ao decorrer deste capitulo, se deu um melhor entendimento acerca dos postais, sua história, seus tipos e formatos, finalidades e aplicações. Es-

tas informações são essenciais para o desenvolvimento do projeto e para a concepção das ilustrações que serão aplicadas nos postais, auxiliando no processo criativo.

Capítulo 2: Espetáculos Populares de Pernambuco.

Este capítulo tem como objetivo explorar melhor os folguedos presentes na cultura do estado de Pernambuco, sua história e principais características que possam influenciar no desenvolvimento do projeto.

O termo “cultura” apareceu pela primeira vez em 1871 quando Taylor mesclou os dois termos alemão *Kultur* e o francês *Civilization*, criando o termo inglês *Culture*, que tem como significado “um todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade.” (TAYLOR, 1871 *apud* LARAIA, 2009). Taylor também entendia a cultura como um fenômeno natural que pode ser analisado de forma sistêmica, possibilitando a formulação de leis que esclareçam sua origem e formas de transmitir as suas particularidades.

A cultura, ou folclore popular, não se limita a um conjunto de mitos e lendas, mas significa também a ligação de uma cultura popular ligada à realidade social urbana, como se observa em expressões e ações presentes no dia a dia da sociedade. Folclore é “um conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social.” (CASCUDO, 1995 *apud* CARVALHO, 2013). Cascudo (1995) ressalta o valor do folclore popular como parte integrante da cultura nacional, sendo equiparadas às demais formas de expressão cultural, bem como seus estudos aos demais ramos das Humanidades”. O autor também discursa sobre a necessidade real de incentivos públicos e privados serem concedidos à cultura em geral e às atividades científicas relacionadas ao tema, para o seu melhor entendimento e disseminação e propagação de suas características.

A partir dessas definições, entende-se que a cultura como algo complexo que engloba vários aspectos dentro de uma sociedade, mas como é foco deste trabalho, serão prioritariamente estudados os aspectos relevantes da cultura que se referem ao folclore popular em torno dos folguedos e como é possível representá-los de forma a melhor transmitir suas características e essências.

O estado de Pernambuco possui algumas das mais interessantes e expressivas formas de expressão cultural do país, sendo amplamente reconhecidas e admiradas tanto no Brasil como em outros lugares do mundo pela sua diversidade, beleza única e riquezas matérias e imateriais. A presença e influência de diferentes povos (notoriamente dos portugueses e africanos) durante o período da colonização do Brasil contribuiu para criação de uma enorme pluralidade de culturas e costumes, o que resultou no surgimento de diversos espetáculos populares (FONTE, 1996).

Fonte (1996) faz um levantamento, dentre uma enorme quantidade de folguedos, daqueles que são mais representativos ou que tenham exercido maior influência na criação de novas formas de arte e expressão na cultura pernambucana, assim como a sua importância para o reconhecimento do estado de Pernambuco como um polo cultural singular no Brasil.

Dentre os 16 folguedos que o autor descreve, nem todos serão representados na série de postais ilustrados. Essa seleção se dará através de um questionário on-line, onde os participantes elegerão, a partir de um ponto de vista pessoal, quais folguedos representam melhor a cultura do estado. Ao fim do questionário, teremos gerado um ranking entre os folguedos, onde serão selecionados os 9 primeiros colocados que serão ilustrados e aplicados nos postais.

O povo pernambucano têm características bastante singulares que, somadas às suas histórias e crenças, tornaram possíveis o surgimento de alguns espetáculos populares, ou folguedos, mais belos do país. Fortemente referenciados e enraizados na cultura local, tornam-se praticamente exclusivos da região, como é o caso do Maracatu, Cavalo Marinho e do Frevo.

De acordo com Fonte (1996), os costumes, danças e divertimentos destes espetáculos e formas de expressão culturais são conhecidos como folguedos ou brinquedos, e quem vive estes costumes são os folgazões. Cabe aos folgazões preservar e repassar os costumes dos folguedos às gerações futuras, mantendo viva a tradição e cultura local.

> As danças, os costumes e os divertimentos de um povo – seus folguedos, enfim, são preservados naturalmente pela própria comunidade, pelos próprios folgazões, graças à sua capacidade de resistência, exercida à custa de economias e sacrifícios quase milagrosos. Os folguedos de Pernambuco – ou brinquedos, como os

> folgazões gostam de chamar – são conhecidos e respeitados em todo o país. (FONTE, 1996).

Grillo (2011) aponta como estas tradições e costumes sofrem influência da globalização, onde tanto podem ser beneficiadas através de sua divulgação, expandindo-os tanto nacional quanto internacionalmente, como esta mesma globalização também pode gerar mudanças profundas, causando uma descaracterizações não deseja dos folguedos.

Por estarem inseridas num contexto de sociedade, por mais que lutem por manter sua pureza, Grillo (2011) afirma que é impossível que estes folguedos não passem por mudanças, mantendo-se isentas das influências do mundo. A fim de ajudar a preservar suas características e amenizar tais mudanças, se faz presente ter um melhor entendimento da história, costumes e imagens associadas aos folguedos pernambucanos, para que possam ser melhor representados através de ilustrações, com o intuito de veiculá-las através de cartões postais que ajudem a manter viva a lembrança dos mesmos.

Segue abaixo os folguedos levantados por Fonte (1996) como os principais representantes do folclore pernambucano. São eles:

MARACATU.

Fonte (1996) diz que o maracatu tem sua origem em um folguedo chamado Auto dos Congos, onde africanos reproduziam uma peça com música e dança próprias. Com o passar do tempo, a parte da representação foi deixada de lado, ficando apenas a tradição do cortejo, hoje conhecida como o folguedo Maracatu. Existem dois tipos distintos de Maracatu: o Maracatu de Baque Solto ou Maracatu Rural, e o mais antigo chamado de Maracatu de Baque Virado ou Maracatu Nação.

O Maracatu Nação é assim chamado por agregar diferentes nações africanas, é mais comum na área urbana e tem como tradição o cortejo, como podemos observar na imagem a seguir. No cortejo, é mantida a hierarquia entre seus participantes, começando pelas damas de paço, que seguram as calungas ou bonecas, passando por rei e rainha, príncipe e princesa, ministro, embaixador, duque e duquesa, conde e condessa, conselheiro, soldados, vassalos, baianas, lanceiros, porta-bandeira, guarda-coroa, corneteiro, baliza, secretário, batuqueiros e caboclos de pena.

Figura 32: Cortejo de Maracatu Nação.

Fonte: arquivo pessoal, 2010.

As danças do cortejo mantém as origens africanas. Seus cânticos tem uma conotação religiosa e profana e a sua música é exclusivamente composta por instrumentos percussivos como alfaia, tarol, gonguê e caixas.

O Maracatu Rural, que foi chamado de Baque Solto pelo Maestro Guerra Peixe nos anos 50, nasce a partir de um misto de diferentes folguedos encontrados principalmente em Nazaré da Mata, na zona da mata norte de Pernambuco e tem como provável origem um folguedo chamado Cambindas, onde homens trajavam vestimentas femininas para brincar. Tem como principais praticantes os trabalhadores que vivem do corte de cana-de-açúcar, que apesar de todas as dificuldades, se esforçam e se dedicam de corpo e alma à manter viva esta tradição.

O Maracatu Rural tem como maior símbolo o Caboclo de Lança, com sua roupa confeccionada pelos próprios brincantes tendo a gola como parte mais importante da fantasia, rica em detalhes bordados com lantejoulas, vidrilhos e canutilhos. Embaixo da gola está o surrão que é uma bolsa cheia de chocalhos e guizos que produzem o som característicos emitido pelos caboclos. A cabeleira é feita de fios de papel celofane predominantemente amarelos e vermelhos. O visual é completo com camisa e calça de chitão, lenço colorido na testa, óculos escuros e uma flor de cravo na boca. Na imagem abaixo é possível identificar algumas das características do Caboclo de Lança.

Figura 33: Caboclo de Lança.

Fonte: arquivo pessoal, 2010.

Outros personagens deste folguedo são o Mestre da orquestra (constituída de instrumentos de sopro e percussão), Mateus, Catirina, baianas, dama do paço, bandeiristas, burra, caçadores e caboclos de pena.

FREVO.

O frevo que conhecemos hoje teve sua origem por volta do final do século XIX, onde as Bandas Militares faziam seus desfiles pelas ruas do Recife. Cada banda acreditava e defendia fervorosamente que a sua era a melhor, criando assim uma grande rivalidade entre bandas. Desta rivalidade, muitas vezes aconteciam disputas (tanto musicais quanto físicas) para saber qual grupo era o melhor. Brigas eram comuns. À frente das bandas ficavam os negros libertos, chamados de capoeiras, dançando e pulando, seguravam porretes e sombrinhas velhas para se defender e agredir os integrantes do grupo adversário. Abaixo temos alguns passistas empunhando sombrinhas, prontos para o desfile.

Figura 34: Ensaios Patrimoniais.

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_xouULh7tF44/TFijCylCCkI/AAAAAAAALRY/v9OB6IM9W0/-s1600/Pierre+Verger_Frevo+-+Recife+%281947%29.jpg, Acesso em jan. 2012.

Segundo Fonte (1996), a palavra frevo deriva-se da palavra ferver, que o povo comumente chamava de “frever”, significando agitação e fervura. O Frevo foi assim chamado pela primeira vez em 9 de fevereiro de 1907 pelo pesquisador Evandro Rabelo, dia o qual ficou conhecido como Dia do Frevo.

Sua música é uma mistura de ritmos como dobrado e polca com maxixe, quadrilha, marchas e o tango brasileiro, dividindo-se em 3 categorias distintas: frevo de rua; frevo de bloco; e frevo-canção. O frevo de rua não possui letras e sempre termina suas entoadas por um acorde longo. O frevo de bloco é composto por uma orquestra de instrumentos de corda como violão, bandolins e cavaquinho. O frevo-canção tem um cantor ou coral que acompanha a orquestra e geralmente entoam canções sobre o carnaval.

A dança do frevo é caracterizada por ser um estilo leve, de movimentos largos e livres, onde o improviso é característico do estilo. Foram adaptados a partir dos movimentos do capoeiras que defendiam as bandas militares. Existem cerca de 120 passos catalogados. Os dançarinos de frevo são chamados de passistas. Na imagem a seguir temos passistas executando alguns passos e podemos visualizar sua indumentária.

Figura 35: Passistas de Frevo de Rua.

Fonte: http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/02/frevo3.jpg, Acesso em jan. 2012.

A vestimenta usada pelos passistas são leves e permitem movimentos largos e exagerados, de cores fortes e vibrantes. A sombrinha, que é uma adaptação dos porretes usados pelos capoeiras, é usada como adorno e também serve para dar equilíbrio ao passista.

MAMULENGO.

Fonte (1996, p. 61) cita Hermilo Borba Filho, que diz que o mamulengo "é a nossa exclusiva forma de espetáculo total, onde o boneco é o personagem integral e o público um elemento atuante".

O Mamulengo é uma forma de espetáculo onde os bonecos atuam em representações dramáticas que misturam teatro, dança e música. São uma adaptação dos fantoches e entraram no Brasil pelo Nordeste. O termo mamulengo deriva-se da expressão "mão-molenga", fazendo uma referência aos movimentos dos artistas. O palco onde são realizadas as apresentações são pequenos e cercados por uma tenda onde o artista se esconde do público. Podem ser confeccionados em uma variedade enorme de materiais, mas os mais comuns são os de madeira. Cada boneco é único e possuem características e personalidades próprias. Os bonecos podem ser movimentados pelas mãos dos artistas dentro dos bonecos, como podemos observar na próxima imagem, por cordões ou por varetas presas aos seus membros.

Fonte (1996) ressalta que as peças são feitas a base do improviso, de acordo com a reação do público, seguindo um roteiro quase inexistente, tornando cada apresentação única e espontânea.

Originalmente, as peças adotavam uma temática natalina, daí a presença constante de personagens como Deus e o Diabo. Aos poucos foi sendo usado em temáticas diferentes, representando até outros folguedos. Temas divertidos, estranhos e absurdos são amplamente explorados nas peças atuais.

Figura 36: Bastião e a Cobra.

Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_LjLxD2ejOrQ/TS3tdeO8lRI/AAAAAAAAAeI/_u2311qVVk-g/s1600/bastiao_e_a_cobra1.jpg, Acesso em jan. 2012.

BUMBA MEU BOI.

É um dos folguedos mais famosos, onde são retratados a realidade social, econômica e cultural de uma época. Geralmente retrata uma sátira sobre o poder do senhores de engenhos sobre a população, sendo rica em costumes da população sertaneja e das cidades da época colonial. Este folguedo é festejado junto à época do natal e no carnaval, onde é adornado com cores fortes e alegres. O ápice da celebração do bumba meu boi é a morte e ressurreição do boi.

O folguedo tem como principais personagens o Bumba meu boi, o Capitão, o Capitão de Campo, o Guarda, o Fiscal, Mateus, Catirina e a Cantadeira, além da banda, que toca ins-

trumentos característicos do sertão como zabumba, rabeca, viola e pandeiro. A imagem a seguir retrata um dos momentos das apresentação

Figura 37: Bastião e a Cobra.

Fonte: http://www.fundacaocultural.ba.gov.br/04/revista%20da%20bahia/Imagens/RB%2-038%20domingueiras3.jpg, Acesso em jan. 2012.

BACAMARTEIROS.

Tendo suas origens na Guerra do Paraguai, os bacamarteiros aparecem junto as comemorações juninas como uma das formas mais expressivas do folclore do agreste nordestino. Considerado um esporte entre os praticantes, sua hierarquia é quase de caráter militar, onde os Jagunços respondem ao Comandante, líder do grupo.

Como podemos observar na próxima imagem, eles se apresentam em grupos, geralmente vestidos de roupas de brim azul e lenços vermelhos no pescoço ou trajando roupas de cangaceiros, além do uso tradicional bacamarte, conhecido pelo forte “coice do bacamarte”. Se o bacamarteiro não segurar o bacamarte da maneira correta, o impacto da arma pode feri-lo, um companheiro ou um espectador, sujeitando-o a punições dadas pelo Comandante do grupo.

Por portarem armas de fogo, é necessário uma permissão da polícia para uso dos bacamartes, que são armas de cano curto e largo, com reforço na coronha. Devido ao seu caráter não agressivo, de esporte nordestino, até hoje não foi registrado nenhum incidente relativo ao uso do bacamarte como arma de fogo.

Figura 38: Os Bacamarteiros.

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_hE9AURecxw8/TJLw8OPikTI/AAAAAAAAAD8/RDlCfdx9d8/s1600/-Imagem+2028.jpg, Acesso em jan. 2012.

COCO.

De origem incerta, Fonte (1996) fonte afirma que a grande maioria das pesquisadores acreditam que a criação do Coco se deu de forma espontânea pelos negros dos Palmares, que ao sair à procura de cocos, tentavam quebrar a casca do fruto, produzindo um barulho alto. As conversas animadas e o som alto faziam com que alguns se levantassem para dançar e os outros tentavam bater nos cocos ao ritmo da dança, dando origem à dança. Levado às senzalas, as pedras e cocos foram substituídos por palmas e passou a ser dançada em rodas formadas por pares. O coco foi se espalhando das áreas rurais até o litoral, onde em Itamaracá, em meados de 1930 chegou a ser considerado proibido.

Atualmente, os músicos que tocam o coco são chamados de Tiradores de Coco e criam sua música improvisando a letra, que falam sobre pessoas presentes e acontecimentos populares. Instrumentos como a zabumba, pandeiro, ganzá, bombos e tamborins dão o ritmo as danças. Abaixo é possível observar uma das apresentações de Coco. O Coco de Roda de Selma, em Olinda, é um dos principais grupos de coco em atividade.

Figura 39: O Coco.

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_XaN0SUvzF_8/S76yH3wEcII/AAAAAAAABI8/RE9MhxcmSkg/s1600-/coco.jpg, Acesso em jan. 2012.

CIRANDA.

A ciranda é um mistura entre dança e cantigas, que tem sua origem em Portugal e se espalha pelo Nordeste brasileiro a partir da zona norte de Pernambuco. Nela todos os participantes ficam de mãos dadas formando uma grande roda, girando e balançando ao som das entoadas feitas pelo Mestre de Ciranda, personagem principal deste folguedo.

Cabe ao mestre, junto com o resto dos músicos, tocar as músicas peculiares que ditam o ritmo da ciranda. Eles podem ficar ao centro da ciranda ou ao seu lado. O mestre é responsável por tocar o ganzá e cantar canções que falam dos mais variados temas, sendo acompanhado por outros instrumentos como a zabumba e o tarol, criando melodias belas e originais.

Outra figura que aparece no folguedo é o Dono da Ciranda, que geralmente é dono de algum comércio e patrocina a apresentação de um grupo de ciranda a fim de ter lucros com a apresentação e pagar ao Mestre de Ciranda. Atualmente temos Lia de Itamaracá como uma das cirandeiras mais reconhecidas pelo Brasil, e abaixo temos uma imagem de uma das apresentações dela na Praça do Arsenal, no Recife Antigo.

Figura 40: Show de Lia de Itamaracá na Praça do Arsenal.

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/DQZWo3pVcf4/Tbxi1EvknZI/AAAAAAAAPVA/pzQsgVg7POU/s640/-ciranda4.jpg, Acesso em jan. 2012.

QUADRILHA.

Fonte (1996) aponta que a quadrilha tem sua origem nas festas nos grandes palácios europeus do XVIII, e deriva-se da palavra francesa *quadrille.* Aos poucos foi adotada pelo resto da sociedade tomando um caráter popular e folclórico. Chegando ao Brasil, foi adotada pelo povo do interior que deu suas características atuais, sendo considerada uma dança tipicamente rural. Palavras estrangeiras foram usadas para dar nomes aos passos, como é o caso de Anavantur e Anarriê, que derivam das expressões francesas *en avant* tous, e *en arriere*. A quadrilha é hoje copiada e tem suas características recriadas e imitadas exageradamente ao retornar aos centros urbanos.

A apresentação da quadrilha consiste em retratar um casamento matuto, onde os noivos são acompanhados por outros personagens como o padre, o juiz, os padrinhos e convidados, totalizando um mínimo de 16 pares. O Marcador de Quadrilha é responsável por ditar os passos a serem realizados pelos participantes. A banda geralmente é composta por zabumbas, sanfonas e triângulos.

Na versão exagerada da cidade, representada na imagem a seguir, cada vez mais são incorporados novos personagens e adicionados elementos maliciosos, tirando risos bem aceitos por parte da platéia, tornando-se um espetáculo divertido aprovado pelos nordestinos.

Figura 41: Quadrilha do Sampaio I.

Fonte: http://www.forroemvinil.com/wp-content/uploads/2010/08/Quadrilha-do-Sampaio-I.jpg.

Acesso em jan. 2012.

XAXADO.

O xaxado tem sua origem no sertão do nordeste brasileiro cuja divulgação se deu por meio de cangaceiros como Lampião, o Rei do Cangaço e tem esse nome devido ao som emitido pelos cangaceiros ao arrastarem suas alpargatas no chão: "xá, xá". Da onomatopéia nasceu o nome Xaxado. O xaxado é essencialmente uma dança comemorada no período junino, onde somente homens, os cangaceiros, podiam dançar. Eles trajavam suas vestimentas características e empunhavam as suas armas como se fossem as parceiras.

As danças eram regadas ao som do baião de viola, um bailado rápido e animado, acompanhado atualmente de instrumentos como zabumba, triângulo e sanfona. Atualmente as mulheres também podem dançar o xaxado, adicionando à dança um ar gracioso, porém firme, como pode-se observar na imagem abaixo.

Figura 42: Grupo de Xaxado Cabras de Lampião.

Fonte: http://c.photoshelter.com/img-get/I0000zf0loTx80Dc/s/650/03d0610-2331.jpg, Acesso em jan. 2012.

REISADO.

O reisado tem sua origem quando os portugueses vieram para o Brasil na época da colonização e apresenta uma forte influencia religiosa durante o espetáculo. É encenado na época das festividades natalinas até o Dia de Reis e tem como principal tema a representação do nascimento do Menino Jesus, onde os participantes do espetáculo interagem com o público, entregando seus chapéus, instrumentos musicais, espadas e colocando lenços e fitas nos ombros dos espectadores. Tal gesto é considerado uma honra e implica que o espectador deve contribuir com dinheiro à tal gesto. Case se recuse a contribuir, o "eleito" pode virar motivo de chacota e receber chicotadas do personagem Mateus.

Segundo Fonte (1996), o reisado é um dos folguedos mais belos quando se trata das roupas usadas pelos personagens. Além de saiotes xadrez e capas de cetim, são usados muitos acessórios como lantejoulas, vidrilhos e espelhos, o qual se acredita ser um tipo de amuleto de proteção que possui uma função mística de refletir de volta todos os maus pensamentos endereçados a eles. Os chapéus, como podemos observar na próxima imagem, são cuidadosamente confeccionados com fitas e espelhos, representando de fachadas de igrejas à tiara papal, tornando-se ícones do folguedos.

Figura 43: Reisado.

Fonte: http://www.bamburim.com.br/wp-content/uploads/Reisado.jpg. Acesso em jan. 2012.

O número de personagens varia de estado para estado, mas em geral, tem como personagens principais o Rei e Rainha, identificados por usarem coroas. Também são personagens importantes os Palhaços, que usam chapéus cônicos chamados de cafuringas, o Secretário, Mestre e Mestra, Guias e Contra-Guias, Mateus, Lira, o Governador, Embaixadores e Embaixatrizes, a Estrela, o Índio Peri e a Sereia.

As apresentações são acompanhadas por ritmos fortes marcados por sanfonas, rabecas, zabumbas, caixas, pandeiros, foles e violas.

PASTORIL.

Assim como o Reisado, o Pastoril também sofre grande influência da religião, inspirado nos presépios da Idade Média na Europa, onde é retratada dramaticamente por meio de danças e cantigas a estória do nascimento de Cristo.

Tem como personagem principal a Diana, responsável por moderar a disputa entre os dois cordões de pastorinhas: o vermelho e o azul. O cordão vermelho, ou encarnado, é comandado pela Mestra, e o cordão azul pela Contra-mestra. Também são personagens deste folguedo o Pastor, responsável pela interação com o público, os Anjos, a Borboleta e a Estrela D'alva.

Por ser um personagem neutro, a Diana usa roupas com detalhes em vermelho e azul. As pastorinhas de ambas os lados usam chapéus floridos enfeitados com tiras e vestidos de acordo com a cor de seu cordão. Todas também carregam uma pandeirola enfeitada com fitas para acompanhar as músicas entoadas. Na imagem abaixo temos a Diana, com roupa com as cores azul e vermelha, à esquerda.

Figura 44: Pastoril Religioso.

Fonte: http://s.glbimg.com/jo/g1/f/original/2011/12/15/cantata-pq.jpg. Acesso em jan. 2012.

Fonte (1996) também fala sobre a outra forma de pastoril chamada de Pastoril Profano, na qual o pastor dá lugar ao Velho, figura cômica e emblemática que interage com o público contando piadas, cantando cantigas picantes e leiloando ações das pastorinhas que vão de cantos e danças até beijos. Vale tudo para instigar a plateia. A improvisação é uma característica essencial para o Velho, ou Pastor, que usam ao máximo o público, cenário, palco e personagens para enriquecer o espetáculo, representado na imagem a seguir.

Figura 45: Pastoril Profano.

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/-0TVlm1bQxxY/TwI35AO6mdI/AAAAAAAAAz4/jtM_ez_NpIo/s1600/pastoril%2Bprofano.jpg. Acesso em jan. 2012.

FANDANGO.

Sendo parte dos espetáculos populares que compõem o ciclo natalino, sempre apresentam uma temática marítima na forma de um bailado dramático que no seu espetáculo une vários elementos de canções, orações, romances antigos e literatura oral originadas na Península Ibérica. Também conhecido como Marujada, Chegança de Marujos, Nau-Catarineta, Barca, entre outros nomes variando de acordo com a região do Nordeste, acredita-se que o Fandango seja originário da Espanha e veio parar no Brasil trazido pelos portugueses. Foi primeiro encenado em 1814 na Ilha de Itamaracá.

Além do nome que muda de acordo com a região, também podem mudar os personagens, a dança, estória e instrumentos musicais tocados no ato. Em geral, o enredo gira em torno das conquistas marítimas realizadas pelos portugueses ou no confronto entre a nau cristã e o Rei Mouro, pagão. Na imagem a seguir temos uma apresentação em Pernambuco, onde os instrumentos musicais utilizados são basicamente de cordas, sendo tocados por músicos que se apresentam junto aos outros personagens num palco em forma de um barco. Os personagens simbolizam os membros de uma tripulação verdadeira e suas vestimentas variam de acordo com a patente do personagem.

Figura 46: Fandango.

Fonte: http://farm4.staticflickr.com/3132/2863024686_56d1356e6d.jpg. Acesso em jan. 2012.

Tem como personagem principal o Capitão da Nau, passando pelo Comandante, o Gajeiro que representa o Diabo, o Cirurgião-Mor, a Sabóia que é a filha do Capitão, a Vas-

soura que é o palhaço ou zelador da nau, o Ermitão que representa um padre, os Marujos, o Rei Mouro no papel de invasor pagão e os Mouros, vassalos do Rei Mouro.

CABOCLINHOS.

Este folguedo é de origem indígena e denomina os filhos dos Caboclos, índios ou os frutos do cruzamento entre o homem branco e o índio. De acordo com Fonte (1996), o primeiro registro feito dos caboclinhos foi feito em 1584 ao observar os curumins, as crianças indígenas, apresentando danças indígenas durante as missões catequizadoras.

A temática da dança gira em torno de estórias de batalhas, colheitas e caçadas, acompanhadas por uma música rápida e leve, tocada com pífanos, maracás, surdos, ganzás e reco-recos. O ritmo forte também é marcado pelos dançarinos que dançam com arco e flechas conhecidos como preacas, que possuem um som característico e seco. Abaixo temos um caboclinho com sua preaca.

Figura 47: Caboclinho com preaca.

Fonte: http://www.old.pernambuco.com/carnaval/2005/wallpapers/caboclinhos01_g.jpg.
Acesso em jan. 2012.

Cheia de detalhe e riqueza, a dança do caboclinho, também conhecida como Toré, pode ser realizada em solo ou em grupo, requerendo um ensaio coreografado. Geralmente é celebrado no carnaval. É uma dança extremamente energética e para dançá-la é necessário

um bom preparo físico, pois a variedade de passos, que vão de agachamentos a rodopios, demandam uma grande quantidade de esforço por parte dos dançarinos.

Tem como personagens principais o Cacique, a Índia-Chefe, o Pajé, o Matruá, o Capitão, o Tenente, o Porta-Estandarte, o Caboclos de Baque que são os músicos, os Caboclos e Caboclas e os Perós, que são os meninos e meninas.

As vestimentas usadas nesse folguedo são bastante ricas em detalhes e cores. O uso de penas coloridas de pavões, emas avestruzes se faz presente em todas as peças do vestuário do brincante, que são basicamente saiotes, cocares e atacas ou pulseiras nos pulsos e tornozelos. Também se faz uso de acessórios como colares de dentes de animais e cabaças na cintura.

CAVALO-MARINHO.

O Cavalo-Marinho é um folguedo que é celebrado na Zona da Mata de Pernambuco e na Paraíba, faz uso de personagens, coreografias e músicas oriundas do Bumba meu boi. Mesmo tendo muitos pontos em comum, ainda é considerado como um folguedo diferente com características bem distintas das do bumba meu boi.

Sendo exclusivamente praticado por homens, geralmente mascarados, tem como tema de suas apresentações situações encontradas no cotidiano da sociedade e contam a ajuda do público presente para enriquecer o espetáculo. Temos na imagem abaixo o registro do espetáculo, que começa quando o Banco, ou banda, entra em cena tocando suas entoadas e chamando ao palco os outros personagens. O Banco é composto por pandeiros, ganzás, reco-recos e rabeca e é ele quem dá dita o ritmo da apresentação.

Fonte (1996) fala que existe uma grande variedade de personagens distintos, dando um caráter divertido à apresentação. Eles dividem-se em três categorias: humanos, animais e fantásticos. O Cavalo-Marinho tem figura principal o Capitão, que representa o senhor do local, figura imponente que usa um quepe e dragonas nos ombros. Ao montar em seu cavalo passa a ser chamado de Capitão-Marinho e o animal é o Cavalo-Marinho. O Cavalo-Marinho é uma armação no formato de um cavalo, preso à cintura, lembrando as burras do São João. Outros personagens humanos de maior importância são Mateus, Bastião, Catirina, o Doutor e o Vaqueiro. Já nos personagens fantásticos destacam-se o Caboclo de Arubá, que “baixa”

na brincadeira cantando e brincando, e o Parece-mas-não-é, personagem que usa 4 máscaras e faz movimentos estranhos, representando um indivíduo não confiável. Nos personagens animais, além do Cavalo-Marinho, são citados o Boi e a Burra Calu.

Figura 48: Cavalo Marinho Boi Matuto de Olinda.

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_0Qyn9_Q29ts/SzNjuD4YGmI/AAAAAAAAKV4/9jnjY8BfQA4/s1600-h/2_Cavalo_Marinho_Boi_Matuto_de_Olinda_-_Foto_Ivan_Alecrim.jpg. Acesso em jan. 2012.

PAPANGUS.

É um folguedo carnavalesco onde se tem como principal personagem o Papangu, onde mascarados saem brincando pelas ruas e entrando nas casas de pessoas conhecidas e amigos para brincar, pedindo dinheiro, comida, bebidas e um prato de angu, comida típica do Nordeste. A cidade de Bezerros, no interior de Pernambuco, apresenta uma das maiores concentrações de papangus, tornando-se um festividade muito popular durante o carnaval. Gaspar (2009) diz que a origem dos papangus se deu quando um par de irmãos, que comiam muito angu, resolveram cortar as pernas das calças para cobrir e rosto e não serem reconhecidos, mas a tática não funcionou.

As máscaras originalmente eram feitas com coité (cuia de fruto) e pintadas com tintas à base de azeitona preta, açafrão e folha de fava. Na roupa, enfeitada com palha de banana, eram pendurados chocalhos, e na mão se carrega um maracá de coco seco com pedras dentro. A imagem tirada abaixo foi tirada durante a famosa festa dos Papangus de Bezerros.

Figura 49: Papangus de Bezerros.

Fonte: http://www.onordeste.com/administrador/personalidades/imagemPersonalidade/10ff69ae23e0a8152-decbfe09b06eb44131.jpg. Acesso em jan. 2012.

LA URSA.

De acordo com Ramos (2009), a La Ursa, também conhecida apenas como Urso, tem sua origem no século XIX, quando imigrantes italianos, alguns ciganos que dominavam a arte circense, saíam às ruas com seus ursos adestrados. Os ciganos iam se apresentando de cidade em cidade, e pelo animal não ser nativo do Brasil e por impressionar o público com seus apresentações, a imagem do Urso tornou-se bastante popular.

As apresentações, na sua forma mais simples, contém 4 personagens: o Urso, o Domador ou Italiano, que segura o urso por uma coleira, o Caçador que brinca com o público e dá tiros para cima com sua espingarda quando o Urso vai escapar, e o arrecadador, que anda com uma vasilha recolhendo dinheiro do público e entoando uma marcha “a la ursa quer dinheiro, quem não dá é pirangueiro”. O Traje do Urso é um macacão coberto de estopa, luvas de couro com garras e uma máscara feita de papel-machê, que lembra as feições de um urso. A imagem abaixo mostra um pouco da roupa do urso.

Figura 50: La Ursa.

Fonte: http://farm6.staticflickr.com/5060/5444239676_668f539b6c_z.jpg. Acesso em jan. 2012.

Estes dois últimos folguedos descritos acima, Papangu e La Ursa, não foram listados na pesquisa realizada por Fonte (2006), porém, é possível observar a sua importância e recorrência na cultura local, tornando-se necessário falar sobre os mesmo e lista-los junto aos demais folguedos.

O processos de globalização e o interesse pelo conhecimento de novas manifestações e formas de expressão popular, apoiados pelas diferentes formas de mídia, auxiliam na divulgação das manifestações e espetáculos populares de Pernambuco, que encantam pela sua diversidade, força e pujança. Assim, torna-se interessante o uso da união entre os postais e os folguedos, utilizando a mídia cartão-postal, um meio rápido e barato de comunicação, como meio para a disseminação das imagens dos folguedos pernambucanos.

Grillo (2011) também afirma que o artista tem papel importante na preservação e inclusão dessas manifestações frente à sociedade, assim como pesquisadores e instituições governamentais interessados no registro desses espetáculos, não deixando que estes folguedos sejam apenas uma forma de entretenimento passageiro, contribuindo para a manutenção do caráter imagético destes patrimônios imateriais.

Sob esta perspectiva, afirma-se o papel do designer gráfico como personagem atuante na divulgação e manutenção da memória dos espetáculos populares, o que estimula ainda mais a produção das ilustrações a serem aplicadas nos cartões postais.

Capítulo 3: Ilustração.

Tendo sua origem no Latim *illustratione*, a palavra ilustração é definida nos dicionários como uma imagem ou figura que orna ou elucida o texto de livros, folhetos e periódicos. Sob esta perspectiva, a imagem tem grande importância como ferramenta de comunicação. Desde os primórdios da humanidade até os dias atuais, a ilustração é um elemento bastante utilizado como parte de significativa importância na composição da mensagem, auxiliando na sua construção, melhor entendimento da mensagem e registro.

Heller (2008, apud NUNES, 2009) define a ilustração como:

> Ilustração é claramente um ato de fazer arte, cujo objetivo é iluminar um página impressa (ou para uma matéria qualquer) ou como dizem a maioria dos dicionários, uma representação visual (uma imagem ou diagrama) que é usado para fazer algum assunto mais agradável e mais fácil de entender. Poderia ser uma pintura ou escultura, os quais também são muitas vezes encomendados por razões comerciais, ou qualquer outro meio, incluindo a colagem, montagem, xilogravura, gravura, e desenho. (HELLER & CHWAST, 2008).

A ilustração foi e vem sendo utilizada por diferentes grupos, em diferentes épocas e sob diferentes aspectos. Na arte rupestre, as homens primitivos desenhavam cenas de caça e animais nas paredes das cavernas acreditando que isto auxiliaria nas suas caçadas. A religião também teve um papel de grande importância no desenvolvimento da ilustração, aplicando afrescos e iluminogravuras para melhor transmitir seus ensinamentos e atingir um público maior como leigos e analfabetos. A ilustração, aliada às artes plásticas, teve grande parte no registro dos acontecimento históricos das sociedades.

Nunes (2009) afirma que o ilustrador tem papel essencial no que diz respeito à melhor representação da mensagem final, pois é de sua responsabilidade tornar uma ideia em algo visualmente concreto e, muitas vezes, passar pela difícil tarefa de representar através de linhas, formas e cores, o abstrato e amórfico, como é o caso dos sentimentos e emoções. O autor também ressalta como a ilustração é uma artifício que tem um capacidade de comunicação diferente da fotografia, podendo se relacionar intimamente com o texto proposto, sendo essa relação de grande importância para o sucesso da mensagem final.

Fuentes (2006) afirma que pelo grande poder lúdico e liberdade que a ilustração proporciona ao artista, é possível chegar à uma interpretação mais pessoal e emocional do tema proposto, que no caso deste projeto são os folguedos pernambucanos, caracterizando a ilustração como uma poderosa ferramenta de abordagem visual.

A partir do que foi apresentado por Fuentes (2006) e Nunes (2009), no que diz respeito ao papel do designer ao produzir as ilustrações a serem aplicadas nos postais, se faz necessário um levantamento dos estilos e técnicas de ilustrações mais comumente empregados por artistas amadores e profissionais, levando à seleção do estilo de ilustração que melhor atenda às necessidades do projeto.

3.1. Diferentes estilos.

Nunes (2009) realiza uma pesquisa nos quais são catalogados os tipos de ilustrações mais utilizados por profissionais no mercado, ilustradores e designers. Cada estilo tem seu conjunto próprio de características e são aplicadas de acordo com o conceito e técnica desenvolvido pelo profissional, com o intuito de melhor passar a mensagem final.

Abaixo são relacionados estes principais estilos, suas principais características e, para melhor compreensão, são apresentados exemplos de cada um.

a) **Tosco-Fofo**: Estilo no qual são empregados recursos visuais infantis em contraste com temas adultos. Caracteriza-se pelo uso de cores fortes e vivas e técnicas de caricaturização de personagens, aplicando um visual infantil. A apresentação das ideias se da de forma satírica e lúdica. É comumente associado à linguagem empregada nos Toy-Art.

Figura 51: Tosco-Fofo 1

Fonte: http://www.archetoy.com/files/image/news/2008/october/candy-cult.jpg. Acesso em abr.2012.

Figura 52: Tosco-Fofo 2

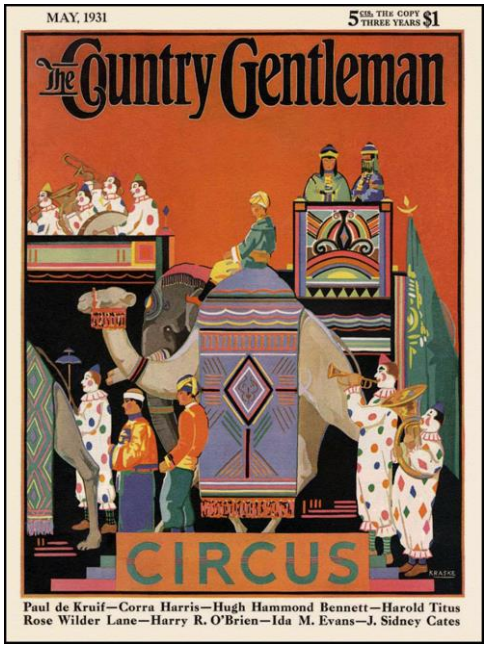
Fonte: http://25.media.tumblr.com/tumblr_m15o1oztHc1r5ajz9o1_1280.jpg. Acesso em abr. 2012. Acesso em abr. 2012.

b) Retrô: São aplicados recursos visuais de décadas passadas a fim de construir ilustrações que pareçam antigas. O visual da ilustração varia de acordo com a década que precisa ser retratada, necessitando técnicas, referências e estilos específicos para chegar ao produto final.

Figura 53: Retrô 1.

Fonte: http://25.media.tumblr.com/tumblr_m15o1oztHc1r5ajz9o1_1280.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 54: Retrô 2.

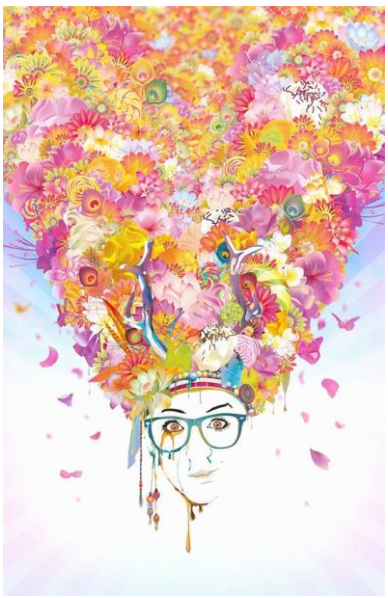


Fonte: http://2.bp.blogspot.com/eFFLZE7jRfc/T6OU1vHm5kI/AAAAAAAATKM/xk4iCIr0WZ0/s1600/-CountryGentleman_May1931_100.jpg. Acesso em abr. 2012.

c) Firulativismo: Identifica-se pelo uso excessivo de elementos decorativos, que podem estar ou em não em harmonia com a peça. Geralmente são ilustrações carregadas de

elementos gráficos muito complexos, que chamam a atenção devido a quantidade de detalhes.

Figura 55: Firulativismo 1.



Fonte: http://media-cache-lt0.pinterest.com/upload/120752833728937161_kPGiQoXY_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 56: Firulativismo 2.

Fonte: http://ny-image0.etsy.com/il_fullxfull.33985436.jpg. Acesso em abr. 2012.

d) Tipográfico: Estilo no qual se faz uso de caracteres tipográficos arranjados estrategicamente de forma que componham uma imagem ou ideia. Os caracteres podem ser agrupados formando palavras ou encaixando-se de acordo com o conceito desenvolvido para a peça.

Figura 57: Tipográfico 2.

Fonte: http://media-cache-ec5.pinterest.com/upload/260012578457080630_kzgfocnE_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 58: Tipográfico 2.

Fonte: http://media-cache-ec4.pinterest.com/upload/132926626471913366_kYfWn2jX_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

e) Comic: Estilo que se inspira em historias em quadrinhos, onde se constrói uma narrativa, fazendo uso de balões de texto, expressões gestuais e faciais marcantes, contorno destacados, cenários, onomatopéias e elementos que reforcem a visual da mensagem.

Figura 59: Comic 1.

Fonte: http://media-cache-ec5.pinterest.com/upload/223983781438358671_Ph7bpuCt_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 60: Comic 2.

Fonte: http://media-cache-ec6.pinterest.com/upload/278941770641060418_rWjjKAv8_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

f) **Infantil**: Amplamente empregado em livros didáticos e paradidáticos, é um estilo bastante conhecido. Geralmente direcionado ao público infantil, o visual possui traços simples e cores vivas, além de uma mensagem curta e objetiva.

Figura 61: Infantil 1.

Fonte: http://media-cache-ec5.pinterest.com/upload/251075747946216368_NvchMbBt_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 62: Infantil 2.

Fonte: http://ingridsnotes.files.wordpress.com/2010/04/childrens-book-fair_335-wide.jpg. Acesso em abr. 2012.

g) Caricato: Estilo bastante empregado quando se quer ressaltar exageradamente características físicas ou do caráter de um determinado indivíduo ou alvo da mensagem. Também é conhecido como charge.

Figura 63: Caricato 1.

Fonte: http://behance.vo.llnwd.net/profiles3/215530/projects/642754/e73e735ba9dee8304393f9accc3e26ce.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 64: Caricato 2.

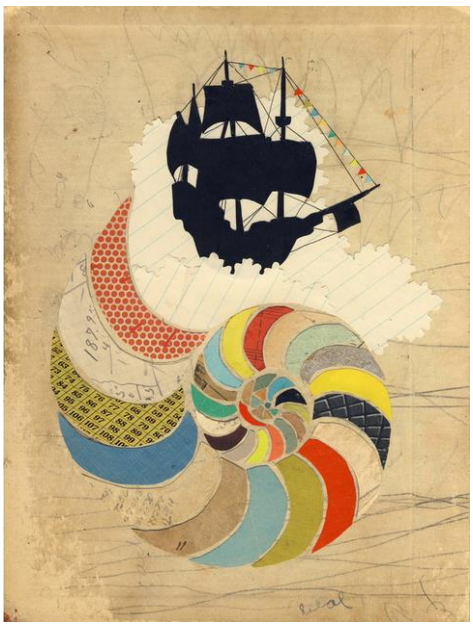
Fonte: http://thecreativefinder.com/userfiles/members/woutertulp/9604/optimized-maxW950-hulkweb.jpg. Acesso em abr. 2012.

h) Colagem: Caracteriza-se pela justaposição, de forma ordenada, de diversas imagens, desenhos, fotografias, palavras e tecidos a fim de preencher a composição proposta no conceito da peça, criando uma unidade entre os elementos. Com a difusão de *softwares* de edição e criação de imagens que facilitam o trabalho, este estilo tornou-se bastante popular.

Figura 65: Colagem 1.

Fonte: http://media-cache-ec5.pinterest.com/upload/111253053264372595_E7w4jqCN_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 66: Colagem 2.



Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_wWjOdRiyS_w/TU9e3y4FjwI/AAAAAAAAAO0/BTopesZrYBo/s640/Screen+shot+2011-02-06+at+9.53.49+PM.png. Acesso em abr. 2012.

i) **Colorismo**: Tem como principal elemento a cor. Comumente usam-se cores vivas e contrastantes em harmonia, criando uma imagem na qual a mensagem passada através da cor é mais significativa do que a forma.

Figura 67: Colorismo 1.

Fonte: http://mag.weandthecolor.com/wp-content/uploads/2012/03/Alternate-Ending-Illustration-by-Matheus-Lopes-3454646.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 68: Colorismo 2.

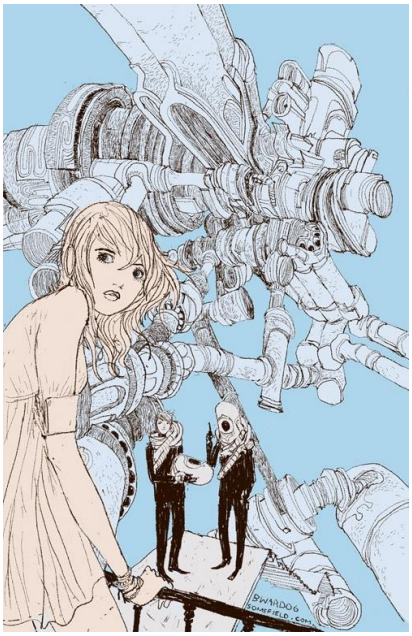
Fonte: http://media-cache-ec6.pinterest.com/upload/206391595394348712_7qAhAVvJ_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

j) **Manual/Handmade**: Caracteriza-se por apresentar traços trêmulos e formas assimétricas, ressaltando a “imperfeição” da ilustração, aparentando que a peça foi “feita-a-mão”.

Figura 69: Handmade 1.

Fonte: http://media-cache-ec5.pinterest.com/upload/23221754299386476_cLh9d8tm_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 70: Handmade 2.



Fonte: http://media-cache-ec3.pinterest.com/upload/86131411592958211_fChHxJ8z_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

k) Vetorial: Estilo oposto ao Manual, o Vetorial faz uso de linhas firmes e formas geométricas e cores chapadas. A simetria é um recurso bastante empregado na composição das peças deste estilo. Tornou-se bastante popular nas últimas décadas.

Figura 71: Vetorial 1.

Fonte: http://media-cache-ec5.pinterest.com/upload/111112315776648058_y7KaDbMV_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 72: Vetorial 2.

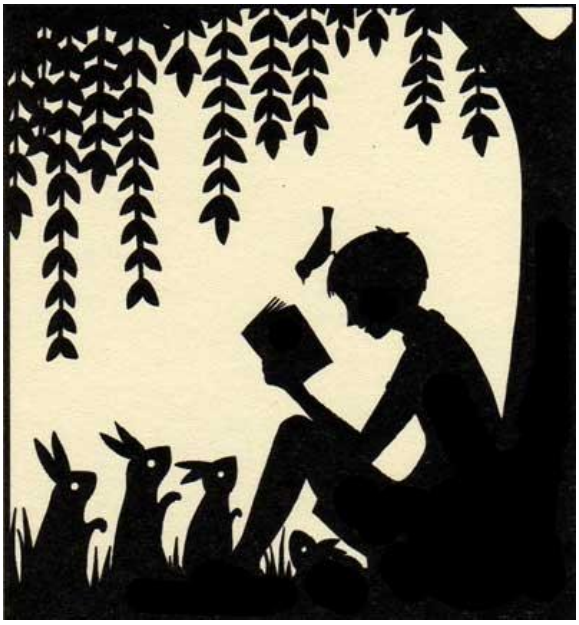
Fonte: http://media-cache0.pinterest.com/upload/125608277077398448_lhIl9Oui_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

l) Sombra e Luz: Estilo no qual o contraste entre luz e sombra o contraste é o principal elemento empregado na criação da ilustração. O uso de poucas cores é muito comum neste estilo.

Figura 73: Sombra e luz 1.

Fonte: http://media-cache0.pinterest.com/upload/190136415488640577_rejiIyHk_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 74: Sombra e luz 2.



Fonte: http://media-cache-lt0.pinterest.com/upload/150729918748034841_cHIlcphX_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

m) Pintura: Estilo bastante antigo e ainda muito utilizado atualmente, seja no meio físico ou digital, no qual a ilustração assemelha-se a uma pintura. Caracteriza-se por aplicar ou simular técnicas de pintura como tinta a óleo, aquarela ou guache.

Figura 75: Pintura 1.

Fonte: http://media-cache-ec2.pinterest.com/upload/232076187018666259_3oNotrAg_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Figura 76: Pintura 2.

Fonte: http://media-cache-ec2.pinterest.com/upload/284149057710550610_5zFvXgrd_c.jpg. Acesso em abr. 2012.

Com o advento da fotografia, a ilustração assumiu um papel mais decorativo enquanto elemento facilitador do entendimento de uma mensagem. Mareis (2006, *apud*, NUNES. 2009) define fotografia como uma ilustração de acordo com a definição clássica de que a ilustração serve para representar ou decorar um texto, sendo assim, a ela também exerce esse papel dentro de um texto. Mas por que o uso de ilustrações no lugar de fotografias?

Estando de acordo com os pontos levantados por Nunes (2009) e Fuentes (2006), quando os autores reafirmam o papel essencial que o ilustrador tem de, através de uma interpretação mais lúdica e pessoal do tema, ressaltar intimamente questões abstratas como sentimentos e emoções através de formas, linhas e cores, optou-se por fazer uso de ilustrações em vez de fotografias, pois acredita-se ser uma ferramenta que melhor supra as necessidades levantadas neste projeto.

"Tudo que é ilustrado é mais interessante de se ver." (CORTEZ, 1970, *apud* DUARTE, 2013).

Após o levantamento dos principais pontos de cada estilo de ilustrações apresentados, e de acordo com a proposta de utilizar o aplicativo de pintura digital ArtRage v3.0, que simula de forma realista inúmeras mídias físicas como tintas, pincéis e texturas, acredita-se que o estilo de ilustração PINTURA é a melhor opção dentre as listadas. Este estilo possibilitará explorar uma grande variedade de técnicas tradicionais de pintura no meio digital de forma mais contemporânea e lúdica, permitindo ressaltar certas características dos folguedos pernambucanos.

Sejam elas simples ou complexas, o importante é que as ilustrações tenham um objetivo e transmitam uma mensagem, fazendo com que o espectador veja algo que ele não veria normalmente apenas através da leitura. Zeegen (2009) fala sobre o papel da imagem em ajudar o público a perceber uma ideia, sendo a ilustração responsável por agregar um significado visual à mensagem de um determinado projeto. É de grande importância como as ilustrações devem ser empregadas de modo à transmitir emoção ao espectador, criando uma relação com o mesmo, transmitindo intimidade e uma certa humanidade à sua mensagem.

Dentro da proposta criativa de design deste projeto, acredita-se que o uso de ilustrações proporcionarão, pela sua linguagem gráfica diferenciada, diversidade de técnicas e estilos existentes, e poder estético aliadas às inúmeras formas de aplicações nos cartões postais,

uma melhor interpretação das informações relativas aos folguedos, permitindo ao ilustrador melhor expressar particularidades que não poderiam ser descritos unicamente em forma de texto ou representados através de fotografias.

Capítulo 4: Metodologia.

O método de abordagem no qual este projeto se baseia é o Método Dedutivo. Este método foi escolhido como referencial pois ele se baseia no Processo Observacional, onde se percebem as premissas da pesquisa a partir de um caráter geral, descendendo até as particularidades que serão apontadas. A partir deste ponto de vista, através de uma observação da amostragem dos postais encontrados na cidade do Recife, foi possível constatar que apenas pontos turísticos da cidade e estado são representados nos postais. Não foi possível encontrar, nessa pesquisa, nenhum postal que representassem as manifestações populares em geral e os folguedos de Pernambuco. Não se pode afirmar que tais postais não existam, mas, durante a decorrer da pesquisa, não foram encontrados exemplares.

Para o auxílio na pesquisa, decidiu-se adotar os seguintes métodos de procedimentos que poderão ser úteis em determinadas etapas da pesquisa. O **Método Tipológico** auxiliará na busca por um tipo (modelo) projetual ideal que melhor atenda as necessidades encontradas. O **Método Comparativo** auxiliará na comparação entre os postais encontrados da cidade do Recife e postais encontrados em outros lugares, avaliando quais as semelhanças e diferenças presentes entre eles. O **Método Estruturalista** auxiliará na desconstrução e reconstrução dos postais a fim de melhor identificar e entender os seus elementos, a sua relevância, frequência, hierarquia, e a relação presente entre estes elementos.

4.1. Metodologias de Design.

Rodolfo Fuentes é um designer generalista polivalente. Ele voluntariamente não faz design “assinado”, mas resolve problemas de comunicação gráfica. Por isso não é escravo de nenhuma fórmula, tendência ou estilo e se permite absoluta liberdade na hora de dar forma aos seus trabalhos. Mas essa liberdade criativa nunca é um salto no desconhecido: baseia-se no conhecimento exaustivo do problema e nas maneiras metódicas de proceder. A criatividade é, por definição, uma criação funcional. Para o autor, o bom design não tem outra ideologia senão a eficácia (Joan Costa *apud* Fuentes, 2006)

Muitos confundem os métodos com as técnicas. Na realidade, os métodos servem para a estratégia de pensar e planejar, e as técnicas servem para "fazer". É isso que alimenta o espírito criativo e move os mecanismos combinatórios da mente. As boas ideias surgem quando o designer se concentra no problema que tem de resolver; não somente compreendendo os dados e contexto, mas também o sentindo e vivenciando-o (Fuentes, 2006).

Em seu livro, Fuentes se baseia em mais de 30 anos de pratica no design gráfico e alguns de docência para propor uma metodologia como ponto de referência de onde o designer poderá avançar na construção da linguagem própria necessária a cada profissional.

O autor divide sua metodologia em algumas etapas:

- **Identificação da necessidade** – etapa que é o ponto de partida de todo processo de design.
- **Definição do projeto** – onde o profissional pode verificar múltiplas possibilidades de execução de um projeto, avaliando dúvidas, erros e certezas, como ferramentas na bagagem multidisciplinar dos designers. Nessa etapa Fuentes apresenta esquemas de vários autores para uma metodologia de design,.
- **Análise da necessidade** – momento da análise das ações anteriores. Realizando coleta de informações relacionadas com o objetivo que se pretende atingir, as quais provem de diversas fontes, segundo o autor.
- **Pesquisa** – completa o processo de informação pesquisando sobre a concorrência local, referencias internacionais, etc.
- **Concepção** – junta todas as etapas anteriores para a elaboração criativa de um projeto.
- **Concretização** – envolve elementos técnicos para a realização concreta do projeto.

Ao longo do nosso trabalho, aplicamos algumas das etapas propostas por Fuentes, mas para elaboração dos postais ilustrados, nos atemos no ponto da concretização, onde ele apresenta alguns elementos como: Estrutura, Escala, Tipografia, Cor, Suporte, Natureza das Imagens, Métodos de pré-impressão e impressão.

Dentre estes, abordando a livre iniciativa metodológica proposta pelo autor, focamos em dois elementos para nossa metodologia de criação dos postais. O Suporte e a Natureza das imagens.

O Suporte – é o palpável no trabalho do designer, atua como protagonista no contato da mensagem com o seu receptor. No caso dos postais, esse é um fator primordial, pois tendo formato e materiais definidos, o postal é em si mesmo o suporte para a imagem a ser reproduzida, e cobiçado até mesmo por seu formato e materiais.

Natureza das imagens – Fuentes discorre sobre vários tipos de imagens, e o que nos interessou em sua metodologia, foi a ilustração. O autor afirma que a ilustração é um aspecto da visão pessoal, uma interpretação de coisas não visíveis. Isto nos interessou muito, na medida em que a proposta de nosso trabalho é projetar postais com imagens que sejam uma interpretação visual dos folguedos de Pernambuco. Justificando assim, nossa ideia de ilustrar pessoalmente os postais.

Por si só a ilustração não é design gráfico, para isso tem que cumprir a premissa de poder ser multiplicada de forma industrial, não podendo ser isolada dos outros elementos gráficos. Desta forma, como já explicado, a ilustração aplicada aos postais tem seu caráter de design gráfico, na medida que sua meta é ser reproduzido em larga escala para atender ao público de turistas e colecionadores.

A metodologia proposta por **Lawrence Zeegen**, em seu livro *Fundamentos de Ilustração* (2009), faz uma abordagem sobre as principais etapas envolvidas no processo de ilustração, passando da fase de preparação até a criação da mesma e além, revelando as práticas mais adequadas para cada projeto.

Em sua proposta, o autor demonstra todas as etapas que estão envolvidas em um projeto de ilustração, partindo do início, da folha em branco, até o final, na venda e promoção da peça. O livro apresenta dicas e conceitos de ilustração, de como o profissional deve se portar diante do mercado e de outras empresas. Também são apresentadas sugestões de como o profissional deve agir para uma melhor apresentação de seus trabalhos e de uma autopromoção mais eficaz.

Zeegen (2009) divide todo o processo em cinco etapas, das quais, apenas as duas primeiras são relacionadas à metodologia projetual. São elas:

- **Comunicando ideias**: o autor diz que “a essência do processo de ilustração é o desejo de comunicar”. Nesta etapa, ele afirma que a essência da ilustração está no pensamento. É nas ideias e conceitos formados para a criação da ilustração que estão os

fundamentos da mensagem contida na imagem. Zeegen também ressalta o papel do ilustrador como responsável por dar vida e forma visual a um texto ou mensagem, associando esta mensagem à imagem, através de técnicas e práticas específicas.

- **O meio é a mensagem**: nesta fase é ressaltado como a ilustração é o meio de comunicação do ilustrador, e como a força da ideia e a temática utilizada são essenciais para o projeto. Zeegen também mostra como o material utilizado, as técnicas e estilos empregados, assim como uma pesquisa sobre o assunto relacionado ao projeto são de uma relevância crucial para um bom resultado.

Cada projeto tem uma necessidade específica, tornando cada um único e com características singulares, permitindo adequar quais os passos da metodologia que melhor supram as expectativas do problema (Zeegen, 2009). Dentre os tópicos encontrados nas etapas descritas acima, foram abordados os pontos que melhor respondiam as necessidades que surgiram durante a elaboração das ilustrações.

Da primeira etapa, **Comunicando ideias**, foram abordados os seguintes tópicos:

- **O Briefing**: Nesta etapa, Zeegen ressalta a necessidade de conhecer e entender o projeto, suas particularidades e conhecer as informações pertinentes. No caso dos postais ilustrados, se fez necessário entender o contexto no qual as ilustrações seriam inseridas, assim como detalhes como tamanho da ilustração, posição e composição, paleta de cores, etc. O autor ressalta a necessidade de conhecer o publico ao qual ela se destina.
- **Investigação do assunto**: No inicio de qualquer trabalho é importante realizar uma pesquisa e levantamento de dados relevantes para o projeto. Usar de fontes como livros, artigos e internet é de crucial importância para conhecer melhor o projeto. Esta etapa auxiliou no que diz respeito à pesquisa sobre ilustração, nos postais e folguedos, assim como suas características e particularidades.
- **Reunindo inspiração:** Nesta etapa, Zeegen fala sobre como referências auxiliam no processo criativo, sendo de grande importância a busca constante por inspiração. No caso deste projeto, a maior inspiração foi a coleção de cartões postais ilustrados encontrados em outras localidades do mundo, livros sobre ilustração e revistas de design como a Zupi, assim como imagens que representavam os folguedos.

Da segunda etapa, **O meio é a mensagem**, usou-se como base os seguintes tópicos

- **Misturando técnicas**: neste tópico, Zeegen fala sobre a liberdade que os ilustradores tem em explorar, misturando e experimentar diferentes técnicas e estilos de ilustração, criando imagens a partir do que for mais adequado ao projeto. Por mais perfeita que seja a técnica, sempre será um trabalho realizado "à mão", dando um toque pessoal ao trabalho. Também fala sobre a enorme diversidade de meios de criação e ilustração que o mundo digital deu ao ilustrador.
- **O divisor digital:** aqui o autor fala sobre o poder do computador, ou meio digital, na criação de ilustrações, elevando o nível dos trabalhos. Também fala da grande gama de possibilidades de estilos e técnicas, assim como de *softwares* e meios que podem ser exploradas no processo criativo. Este acesso à diferentes opções deu espaço a possibilidade de utilizar o smartphone como plataforma de criação das ilustrações para o projeto.

Seguindo como modelo estas etapas descritas por Zeegen (2009) e aplicando-as ao projeto, se fez possível a coleta de informações pertinentes para a elaboração das ilustrações, assim como a criação de um passo a passo que descreve o processo utilizado para a elaboração das mesmas.

Capítulo 5: Análise e Produção dos Postais.

Tomando como base o modelo de análise e produção de imagens proposto por Fuentes (2006), se fez possível analisar os cartões postais encontrados na cidade do Recife em função dos encontrados ao redor do mundo. Fuentes (2006) afirma que dificilmente se desenvolve um projeto absolutamente original, fazendo com que o processo criativo necessariamente sofra influências externas. Ainda afirma que em certos casos, tais influências exercem um fator imprescindível no desenvolvimento do projeto, sendo importante se realizar uma pesquisa para descobrir quais parâmetros e como um projeto é desenvolvido em outro contexto.

Sob esta perspectiva, foi realizada uma análise dos cartões postais encontrados na cidade do Recife e de cartões postais internacionais, que pode ser vista no capítulo História e Análise dos Postais. Este método nos permitiu identificar elementos presentes nos postais e realizar uma comparação entre os mesmos. A partir do modelo de Fuentes (2006), os principais aspectos que serão analisados serão o **suporte** (ou meio) da imagem e a **imagem** contida neles.

Fuentes diz que o papel (**suporte**) exerce uma função como protagonista no contato da mensagem e o receptor. “O destino mais comum de uma ideia de comunicação processada através do design gráfico é o papel, e sua chegada a muitos destinatários acontece através de um processo de reprodução industrial”(FUENTES, 2006, p.78). Elementos como textura, gramatura, peso e cor são essenciais para sucesso da peça e devem ser estudados com cuidado a fim de melhor corresponder às necessidades de cada projeto. A escolha do suporte pode conter a chave para o sucesso do projeto. Mesmo o suporte sendo fundamental para a transmissão da mensagem, Fuentes ressalta que o suporte em si, não é a mensagem.

Para Fuentes (2006), quando fala da natureza **imagem,** o ato de desenhar, ilustrar, assim como as funções básicas do corpo, é primitivo e necessário para o homem enquanto comunicador e indivíduo de um grupo ou sociedade. “A utilização de sinais, imagens figurativas e combinações entre ambos antecedem, pelo menos para as culturas ocidentais, às sistematizações em forma de alfabeto” (FUENTES, 2006, p.79). Estes sinais e imagens não necessariamente constituem um exemplo de design gráfico, mas quando são arranjadas em

um contexto com a finalidade de passar uma mensagem, podem ser consideradas como peças de design gráfico.

1º	FREVO	**9º**	BUMBA MEU BOI
2º	MARACATU	**10º**	PAPANGUS
3º	QUADRILHA	**11º**	LA URSA
4º	COCO	**12º**	PASTORIL
5º	XAXADO	**13º**	MAMULENGO
6º	CIRANDA	**14º**	CAVALO MARINHO
7º	CABOCLINHO	**15º**	REISADO
8º	BACAMARTEIROS	**16º**	FANDANGO

A ilustração é, muitas vezes, a única forma de representar fatos, processos e sensações não percebíveis ao olho nu. Daí se tem o uso da ilustração como elemento lúdico essencial para o sucesso da mensagem, pois permite ao ilustrador ou artista o emprego de uma variedade sem fim de estilos e técnicas. Outra grande vantagem do uso da ilustração é a possibilidade de trabalhar e interpretar a mensagem a partir de um ponto de vista pessoal, complementando e dando uma visão intimista à mesma. Fuentes (2006) ressalta que a ilustração por si só nem sempre é design gráfico, sendo necessário contextualizá-la graficamente para poder ser considerada como tal, senão pode ser considerada apenas como arte.

5.1. Seleção dos Folguedos.

Para a seleção de quais folguedos foram ilustrados, elaborou-se uma enquete online na qual 100 pernambucanos participaram da mesma, escolhendo, de acordo com suas experiências, afinidades e opiniões pessoais, quais são os folguedos que melhor representam o estado e a cultura pernambucana. Tal questionário teve como finalidade criar um ranking de popularidade entre os folguedos, não pela sua importância, pois cada folguedo tem o seu devido valor e beleza, e sim pela representação e presença que cada um tem na vida dos participantes da pesquisa.

Após definido este ranking, os folguedos mais votados foram selecionados para o desenvolvimento das ilustrações à serem aplicadas nos cartões postais. O resultado se deu de acordo com a tabela a seguir.

Encontram-se em anexo à este projeto as imagens relativas à enquete realizada (ANEXO A) e aos resultados percentuais (ANEXO B).

5.2. Desenvolvimento das ilustrações.

Para este projeto, serão desenvolvidas nove ilustrações referentes aos nove primeiros folguedos apontados como mais importantes para a cultura do estado. Tal número de ilustrações foi definido depois de analisar outras séries de cartões postais de acordo com o número de exemplares contidos nas mesmas. As séries apresentavam um quantia que variaram entre cinco e dez postais, e por considerar nove ilustrações um número suficientemente considerável para uma serie de cartões postais, podendo ser adquiridos separadamente ou em série.

Aqui será definido qual estilo de ilustração seria utilizado. Fuentes (2006) ressalta que para a realização de um projeto, se faz necessário que o estilo utilizado, além da ferramenta empregada no processo, agrade ao ilustrador e seja adequado ao que foi proposto, apresentando maiores possibilidades de opções de e experimentações a serem exploradas.

O estilo que mais supre as necessidades impostas pelo projeto é o da **Pintura.** A Pintura Digital atualmente é largamente utilizada para a criação de ilustrações, e existe uma variedade infindável de softwares e aplicativos que auxiliam no processo. A proposta deste projeto é dar um caráter contemporâneo e artístico aos cartões postais, e para tal, será utilizado uma ferramenta muito difundida atualmente mas que muitos ainda não exploram o seu potencial como ferramenta poderosa de criação: o ***smartphone***. Será utilizado o **iPhone 4**, da **Apple**, que é praticamente um minicomputador que cabe no bolso, permitindo-nos criar em qualquer lugar e qualquer momento, além de dispor de uma variedade enorme de aplicativos voltados para ilustração e criação.

O aplicativo utilizado é o **ArtRage 3.0**. Ele é um aplicativo estilos e intuitivo que foi criado para a produção de imagens digitais que se assemelhem com as técnicas tradicionais como pintura óleo, pastel, entre outras. Ele possui uma grande variedade de ferramentas artísticas que auxiliam na criação das imagens, sem passar pelo complexo processo de aprendizagem empregado nas técnicas tradicionais.

Adaptando a metodologia proposta por Zeegen (2009), foi possível criar, para melhor entendimento do processo, criando um passo-a-passo ilustrado de como foram criadas as ilustrações a serem aplicadas nos cartões postais. A seguir são descritas as etapas a serem realizadas para a criação das ilustrações. O processo de criação foi dividido em 5 passos:

1. **Selecionar a imagem do folguedo a ser trabalhada:** esta etapa consiste em selecionar uma imagem fotográfica sobre o folguedo em questão para que sirva como referência para a ilustração.

2. **Criar *outlines* da ilustração para servirem como guias:** nesta etapa, a imagem escolhida é aberta no programa e, com o uso da ferramenta *ink pen*, são delineadas as linhas guias que darão forma à ilustração.

3. **Criar uma paleta de cores de referência:** neste estágio, com a ajuda do *color picker* (ferramenta que serve para selecionar amostras de cores), serão selecionadas as cores predominantes da imagem de referência, possibilitando a criação de uma paleta de cores a ser utilizada.

4. **Pintar as formas básicas da ilustração:** depois de desenhadas as linhas principais e criada a paleta de cores, serão pintadas as áreas referentes a cada cor obtida.

5. **Detalhar ilustração:** esta fase consiste em aplicar detalhes como variações de cores, contrastes de luz e sombra, textura e assinatura.

Tomemos como exemplo a criação da ilustração referente ao **Frevo**. Para melhor entendimento por parte do leitor, abaixo está representado o passo-a-passo ilustrado das etapas do processo criativo.

PASSO 1: imagem de referencia para a ilustração.

Figura 77: Passistas de Frevo.

Fonte: http://www.grandocamaragogiresort.com/documen/blog/pt/298-ef0-Frevo2.jpg.

Acesso em abril de 2012.

PASSO 2: *outlines* (linhas-guia) da ilustração.

Figura 78: Outilne Frevo.

PASSO 3: paleta de cores a ser utilizada.

Figura 79: Cores Frevo.

PASSO 4: formas básicas da ilustração.

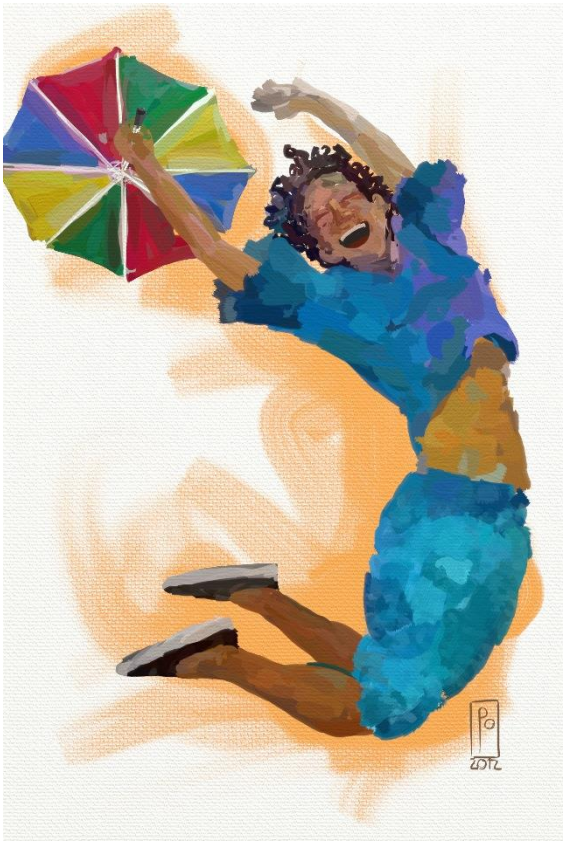
Figura 80: Formas Básicas Frevo.

PASSO 5: aplicação de detalhes.

Figura 81: Detalhes Frevo.

Depois de seguidos os passos descritos acima, foi possível chegar a um resultado satisfatório no qual a ilustração final já estaria pronta para ser aplicada nos postais.

Figura 82: Ilustração Folguedo



O mesmo processo foi aplicado em todas as ilustrações restantes. A seguir, é possível acompanhar o passo-a-passo referente aos outros folguedos selecionados, partindo da imagem selecionada, passando pelas etapas descritas acima e chegando ao resultado final.

MARACATU:

PASSO 1:

Figura 83: Caboclo de Lança.

Fonte http://alfaiaria.files.wordpress.com/2011/04/587450995.jpg. Acesso em jun. 2012.

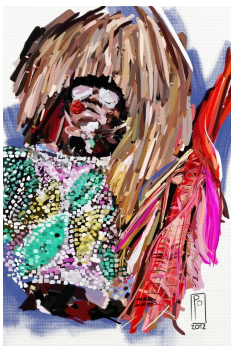
PASSO 2:

PASSO 3:

PASSO 4:

PASSO 5:

Ilustração Final:



QUADRILHA:

PASSO 1:

Figura 84: Quadrilha Junina.

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/vKYratAiOuI/TZH_Ud_PZzI/AAAAAAAABR8/3RLUoC8cm2E/s1600/-quadrilhas+juninas+iguatu+festeiro.JPG. Acesso em jun. 2012.

PASSO 2:

PASSO 3:

PASSO 4:

PASSO 5:

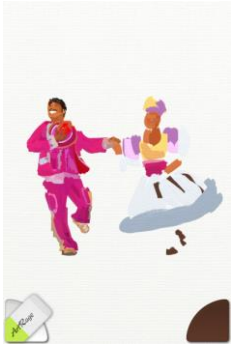
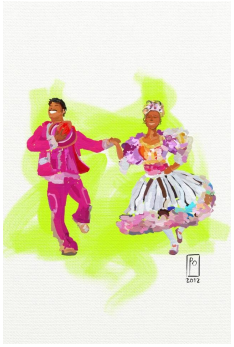


Ilustração Final:



COCO:

PASSO 1:

Figura 85: Dançarinas de Coco.

Fonte: http://www.gp1.com.br/images/lancamento-do-encontro-nacional-de-folguedos-124579.jpg.

Acesso em jun. 2012.

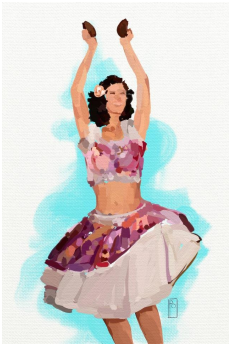
PASSO 2:

PASSO 3:

PASSO 4:

PASSO 5:

Ilustração Final:



XAXADO:

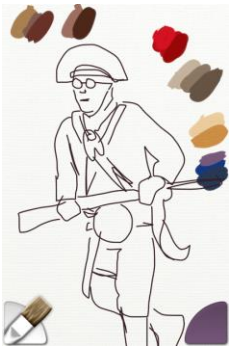
PASSO 1:

Figura 86: Dançarinos de Xaxado.

Fonte: http://www.cecor.org.br/uploads/apresentacao-xaxado-no-aniversario2.jpg Acesso em jun. 2012

PASSO 2:

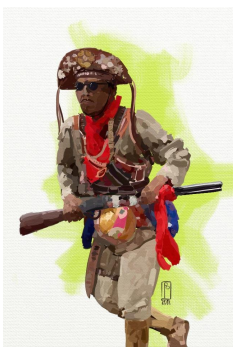
PASSO 3:



PASSO 4:

PASSO 5:

Ilustração Final:



CIRANDA:

PASSO 1:

Figura 87: Ciranda de Roda.

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/rEPldEznDaA/TuDyYAB8MkI/AAAAAAAAANw/cWyifPiLQWM-/s1600/_MG_2580.JPG Acesso em jun. 2012

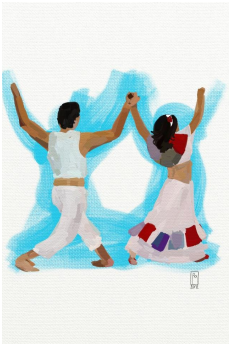
PASSO 2:

PASSO 3:

PASSO 4:

PASSO 5:

Ilustração Final:



CABOCLINHO:

PASSO 1:

Figura 88: Caboclinho.

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_glCxmEdKFK0/S6ZKD0AzCI/AAAAAAAAABs/TOf7NTfTDm4/-s320/cabl02.jpg.

Acesso em jun. 2012

PASSO 2:

PASSO 3:

PASSO 4:

PASSO 5:

Ilustração Final:

BACAMARTEIRO:

PASSO 1:

Figura 89: Bacamarteiro.

Fonte: http://farm4.static.flickr.com/3658/3642648746_3ca1bdc422.jpg. Acesso em jun. 2012

PASSO 2:

PASSO 3:

PASSO 4:

PASSO 5:

Ilustração Final:

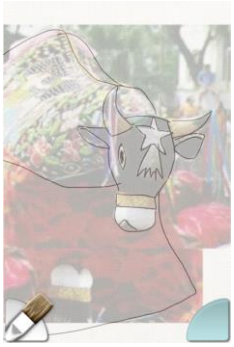
BUMBA MEU BOI:

PASSO 1:

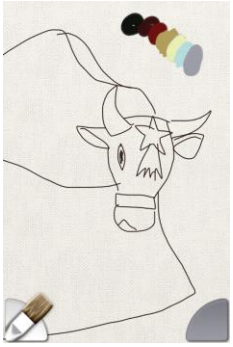
Figura 90: Bumba meu boi.

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_73xQ7tjbyQk/TCSf3RyKwWI/AAAAAAAAAAM/0hOUzTdpDt-8/s400/20060907-boi%5B1%5D.jpg. Acesso em jun. 2012

PASSO 2:



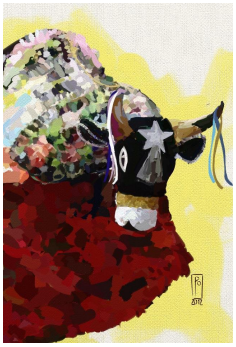
PASSO 3:



PASSO 4:

PASSO 5:

Ilustração Final:



Capítulo 6: Resultados e Considerações Finais.

6.1. Ilustrações desenvolvidas e aplicação nos postais.

Após aplicado o passo-a-passo descrito no item anterior, foi possível chegar a um resultado satisfatório em relação ao problema proposto: a criação das ilustrações. Cada ilustração já foi desenvolvida nas medidas corretas (10cmx15cm) do formato do postal tipo Moderno, a fim de facilitar sua aplicação nos postais. O papel a ser utilizado na produção dos postais, assim como muitos encontrados no mercado atualmente, será o Triplex 300gr, com acabamento fosco no lado destinado à ilustração. A seguir, são apresentadas as ilustrações finais prontas para serem aplicadas.

Figura 91: Ilustração Frevo

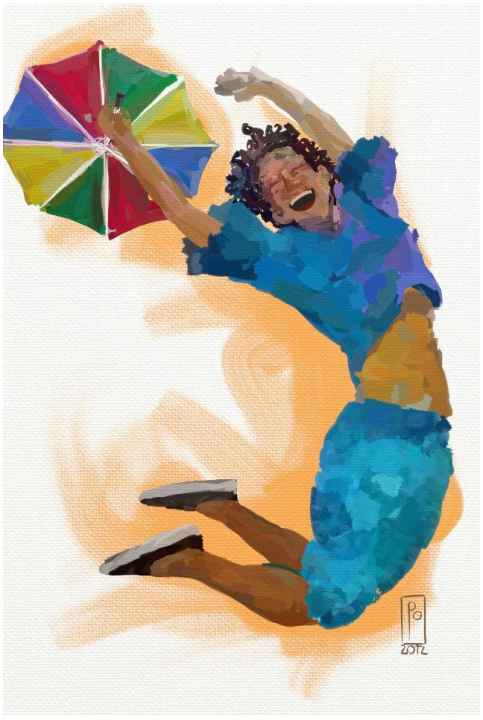


Figura 92: Ilustração Maracatu

Figura 93: Ilustração Quadrilha

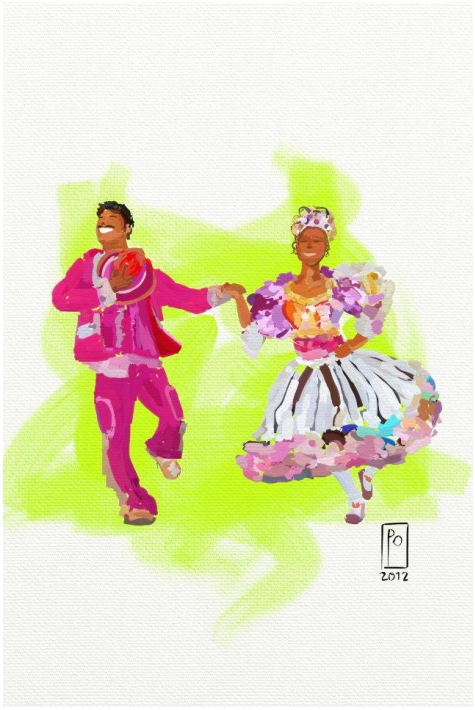


Figura 94: Ilustração Coco

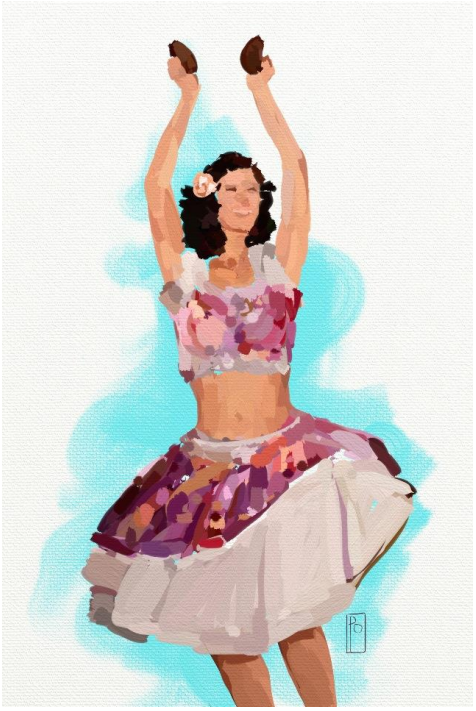


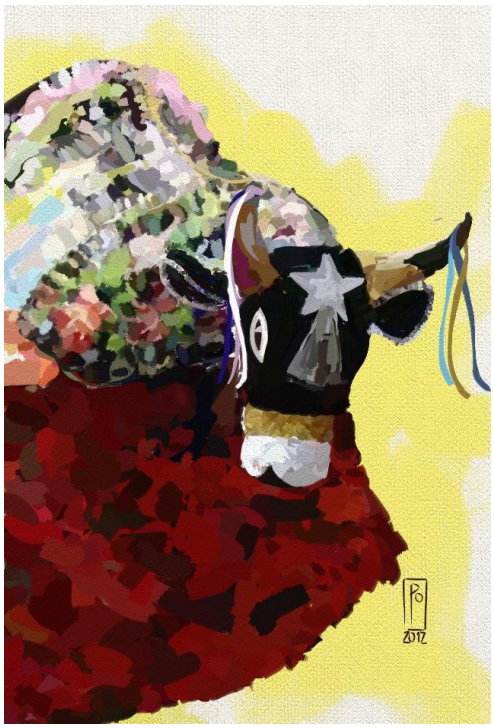
Figura 95: Ilustração Xaxado

Figura 96: Ilustração Ciranda

Figura 97: Ilustração Caboclinho

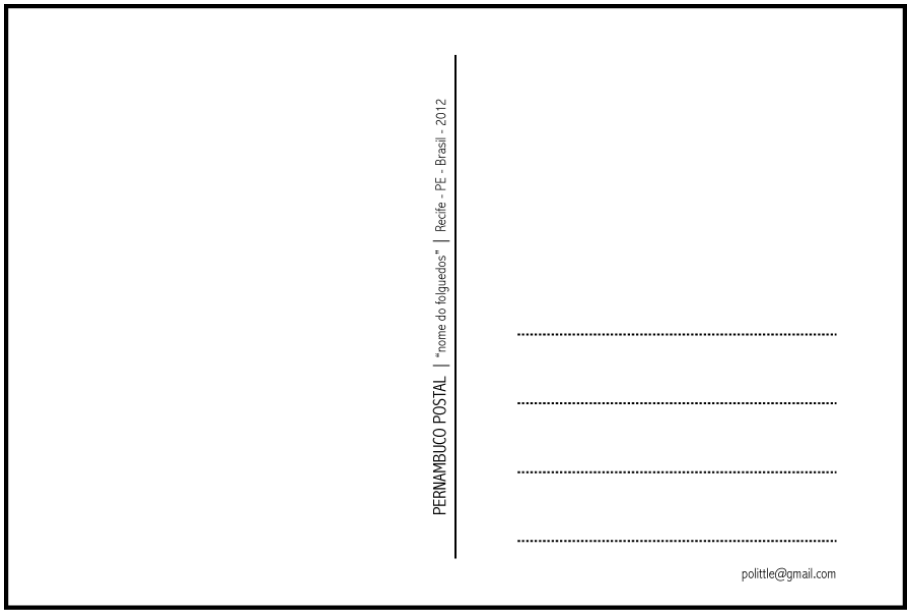
Figura 98: Ilustração Bacamarteiro

Figura 99: Ilustração Bumba meu boi



A parte posterior do cartão postal, destinada à mensagem e endereço de remetente, foi desenvolvida de modo semelhante aos modelos internacionais analisados, com o mínimo de informações possíveis, contendo apenas o nome do projeto, o nome do folguedo, o local e ano onde foi produzido, e um e-mail para contato. Ele apresenta uma área maior, à esquerda, reservada para a mensagem e, separados por uma linha, ao ledo direito, se encontra a área para colocação do selo postal e endereço do remetente.

Figura 100: Face posterior dos postais.



6.2. Conclusão.

Esta pesquisa teve seu início a partir de uma motivação e admiração pessoal pelos temas estudados e uma vontade de aprofundar os conhecimentos em torno dos mesmo, mas ao decorrer do projeto foi se desdobrando e apresentando uma série de experiências, métodos e conhecimentos que, juntos, puderam contribuir como um modelo de pesquisa, passando do teórico ao prático, e servindo como uma ferramenta que pode auxiliar no processo criativo do design gráfico.

Como cartofilista amador, realizar uma pesquisa sobre a história dos cartões postais, descobrindo sua relevância histórica na comunicação mundial, e seu impacto na disseminação da cultura de um determinado local e seu papel como ferramenta auxiliadora no proces-

so de criação de destinos turísticos se mostrou uma atividade bastante prazerosa que serviu para aumentar ainda mais a vontade de colecionar cada vez mais peças. Ao fazer o uso de metodologias específicas de pesquisa como a de Fuentes (2006), identificar seus principais tipos e formatos, como são produzidos e como estes pontos interagem entre si se apresentou de uma forma dinâmica e intuitiva, facilitando todo o processo.

No que diz respeito à ilustração, as metodologias de Fuentes (2006) e Zeegen (2009) auxiliaram a identificar diferentes estilos, técnicas, e a realizar cruzamentos e experimentos que poderiam ser utilizados. Também ajudaram a entender um pouco da história deste elemento e como ela pode auxiliar o design gráfico como ferramenta imprescindível na transmissão e bom entendimento de uma mensagem se mostrou bastante esclarecedor.

Na segunda parte do projeto, identificar quais metodologias de design melhor supririam as necessidades do projeto se mostrou um desafio. Após adotar as metodologias propostas por Fuente e Zeegen, entender como funcionavam e adapta-las de forma a melhor corresponder as questões necessárias para a idealização do projeto se deu de uma forma bastante natural, tornando o processo adequado e eficaz.

A metodologia de Zeegen, aplicada na parte projetual de criação das ilustrações, se apresentou de forma inesperadamente explicativa e o seu método, bastante didático, possibilitou a adaptação do mesmo, gerando um passo-a-passo que pôde ser seguido respeitando cada etapa apresentada, além de proporcionar um guia bastante simples para a criação de novas ilustrações e contribuindo como ferramenta criativa para o design gráfico.

Ao fim da parte projetual foi possível chegar a um resultado satisfatório no qual, baseado na fundamentação estudada, acredita-se que o cartão postal tem um grande potencial como meio viável de propagação da imagem dos folguedos, e que aliado à ilustração, evidencia e potencializa a sua importância como ferramenta indispensável do repertorio criativo do designer gráfico.

Referências.

Livros:

BERGER, Paulo, **O Rio de ontem no Cartão-Postal 1900-1930; introdução de Elysio O. Belchior**. Rio de Janeiro, RIOARTE, 1986.

BOYER, M. **La Carte postale: un indicateur touristique**. Espaces 199, 2002.

DALTOZO, José Carlos. **Cartão-Postal, Arte e Magia**. Presidente Prudente (SP), Gráfica Cipola, 2006.

DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da Linguagem visual**. São Paulo, Martins Fontes, 1997.

FARINA, Modesto, **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo, Edgard Blücher, 2006.

FONTE, Carlos da. **Espetáculos Populares de Pernambuco**. Recife, Bagaço, 1996.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo, Edições Rosari, 2006.

HELLER, Steven; CHWAST, Seymour. **Illustration: a visual history**. New York, Abrams, 2008.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Lisboa, Ed 70, 2007.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico.** Rio de Janeiro, 2009.

LUPTON, Ellen. **Novos fundamentos do design**. São Paulo, Cosac Naify, 2008.

MIRANDA, António. **O que é Cartofilia**. Brasília, Thesaurus Editora, 1985.

MIRCEA, Eliade. **O sagrado e o** Profano. São Paulo, Martins Fontes, 1992.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

NICHOLSON, Susan Brown. **The Encyclopedia of Antique Postcards**. Radnor, PA, Wallace-Homestead Book Co, 1994.

ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos de ilustração**. Porto Alegre, Bookman, 2009.

Artigos e Revistas, Monografias e Dissertações:

DUARTE, Vanessa Alves; PASQUALINI, Marco Antônio. **Análise de Ilustrações da Revista Mundo Estranho**. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG. 2013

GRILLO, Maria Angela de Faria. **Cavalo Marinho, um folguedo pernambucano**. Revista Esboços, Florianópolis, v. 18, n. 26, p. 138-152, dez. 2011.

RAMOS, Eliana Maria de Queiroz. **O híbrido papangu, do sagrado ao profano, uma possível herançaa do bumba-meu-boi**. Recife, 2009.

NUNES, Ítalo. **ILUSTRAÇÃO: Caçando Tendências & Aplicando em Design**. Recife, 2009.

FRANCO, Patrícia dos Santos. **Cartões-postais: fragmentos de lugares, pessoas e percepções**. Revista Métis: história e cultura, Caxias do Sul: Eduscs, v.5, n.9, p.25-62, 2006.

GASPAR, Lúcia. **Papangus de Bezerros, PE**. Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/>. Acesso em: jan. 2012.

GONTIJO, J. **A importância da paisagem na atividade turística**. Revista Turismo (on line). Disponível em: http://revistaturismo.cidadeinternet.com.br/artigos/paisagem.html. Acesso em: 12 ago. 2011.

CARVALHO, Flávia Medeiros de. **O dicionário do folclore brasileiro: um estudo de caso da etnografia e tradução etnográfica.** Brasília-DF, UnB / Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, 2013.

Sites:

BREWER, T. **Cultural landscape: Californian Postcards (20040. Cultural Landscape – Unknown to us: Heritage and Modernity in Southern California**. Disponível em: http://homepage.ntlworld.com/tfbrewer/california/. Acesso em: 25 abri. 2011.

Carta do Folclore Brasileiro. Bahia, 1995. Disponível em: **http://www.fundaj.gov.br/geral/folclore/carta.pdf.** Acesso em: 15 nov. 2015.

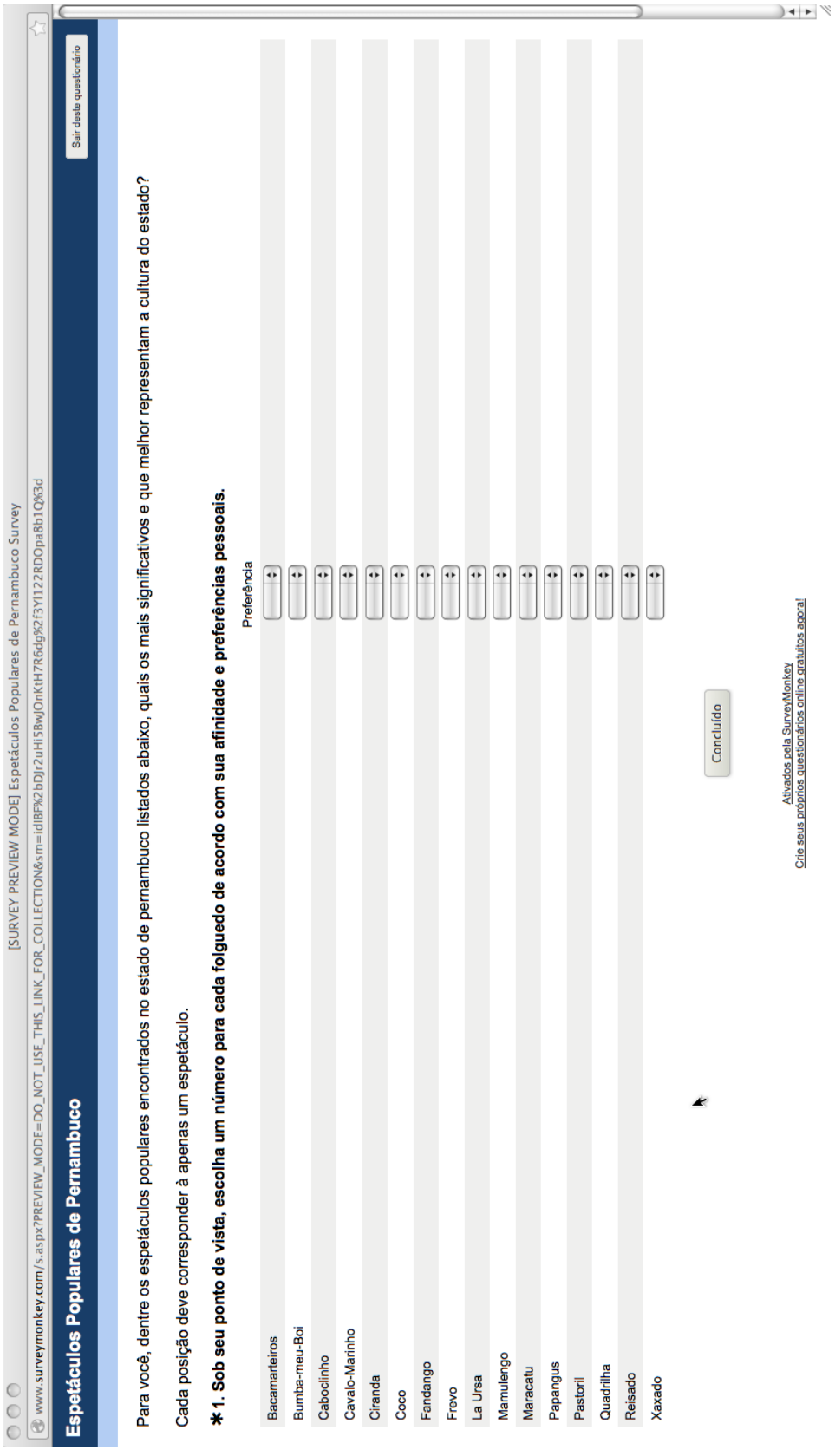
KRUG, Vivian. **Emotion Greeting Cards**. Disponível em: http://www.emotionscards.com/museum/gradingpostcards.htm. Acesso em: 02 dez. 2011.

SAKALL, Sérgio. **Girafamania – Cartofilia.** Disponível em:

http://www.girafamania.com.br/introducao/cartofilia1.html. Acesso em: 02 dez. 2011.

Anexos.

ANEXO A: *printscreen* da tela da enquete online realizada.



ANEXO B: *printscreen* da tela de resultados da enquete.

1. Sob seu ponto de vista, escolha um número para cada folguedo de acordo com sua afinidade e preferências pessoais. Baixar

Preferência	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°	Contagem de resp.
Bacamarteiros	2,0% (2)	6,0% (6)	2,0% (2)	4,0% (4)	7,0% (7)	**13,0% (13)**	10,0% (10)	7,0% (7)	8,0% (8)	8,0% (8)	8,0% (8)	8,0% (8)	6,0% (6)	3,0% (3)	3,0% (3)	5,0% (5)	100
Bumba-meu-Boi	2,0% (2)	3,0% (3)	7,0% (7)	6,0% (6)	7,0% (7)	9,0% (9)	**11,0% (11)**	4,0% (4)	4,0% (4)	9,0% (9)	3,0% (3)	4,0% (4)	7,0% (7)	**11,0% (11)**	7,0% (7)	6,0% (6)	100
Caboclinho	2,0% (2)	4,0% (4)	13,0% (13)	10,0% (10)	9,0% (9)	**14,0% (14)**	**14,0% (14)**	8,0% (8)	4,0% (4)	9,0% (9)	5,0% (5)	1,0% (1)	2,0% (2)	2,0% (2)	2,0% (2)	1,0% (1)	100
Cavalo-Marinho	3,0% (3)	3,0% (3)	2,0% (2)	5,0% (5)	8,0% (8)	4,0% (4)	4,0% (4)	5,0% (5)	2,0% (2)	7,0% (7)	8,0% (8)	7,0% (7)	11,0% (11)	**14,0% (14)**	7,0% (7)	10,0% (10)	100
Ciranda	4,0% (4)	4,0% (4)	13,0% (13)	16,0% (16)	**20,0% (20)**	10,0% (10)	11,0% (11)	6,0% (6)	4,0% (4)	2,0% (2)	3,0% (3)	3,0% (3)	2,0% (2)	0,0% (0)	1,0% (1)	1,0% (1)	100
Coco	5,0% (5)	2,0% (2)	7,0% (7)	**17,0% (17)**	12,0% (12)	10,0% (10)	7,0% (7)	13,0% (13)	7,0% (7)	3,0% (3)	5,0% (5)	6,0% (6)	3,0% (3)	1,0% (1)	1,0% (1)	1,0% (1)	100
Fandango	2,0% (2)	0,0% (0)	1,0% (1)	0,0% (0)	0,0% (0)	1,0% (1)	4,0% (4)	1,0% (1)	1,0% (1)	2,0% (2)	2,0% (2)	3,0% (3)	7,0% (7)	14,0% (14)	18,0% (18)	**44,0% (44)**	100
Frevo	**77,0% (77)**	14,0% (14)	3,0% (3)	1,0% (1)	2,0% (2)	0,0% (0)	0,0% (0)	1,0% (1)	1,0% (1)	0,0% (0)	0,0% (0)	0,0% (0)	0,0% (0)	0,0% (0)	0,0% (0)	1,0% (1)	100
La Ursa	4,0% (4)	0,0% (0)	0,0% (0)	5,0% (5)	4,0% (4)	4,0% (4)	7,0% (7)	7,0% (7)	**11,0% (11)**	**11,0% (11)**	10,0% (10)	10,0% (10)	6,0% (6)	4,0% (4)	9,0% (9)	8,0% (8)	100
Mamulengo	4,0% (4)	1,0% (1)	3,0% (3)	3,0% (3)	2,0% (2)	7,0% (7)	3,0% (3)	11,0% (11)	5,0% (5)	12,0% (12)	13,0% (13)	**17,0% (17)**	7,0% (7)	6,0% (6)	5,0% (5)	1,0% (1)	100
Maracatu	19,0% (19)	**54,0% (54)**	9,0% (9)	7,0% (7)	5,0% (5)	0,0% (0)	1,0% (1)	1,0% (1)	0,0% (0)	1,0% (1)	1,0% (1)	1,0% (1)	0,0% (0)	0,0% (0)	0,0% (0)	1,0% (1)	100
Papangus	3,0% (3)	3,0% (3)	6,0% (6)	9,0% (9)	11,0% (11)	6,0% (6)	8,0% (8)	9,0% (9)	**16,0% (16)**	3,0% (3)	8,0% (8)	4,0% (4)	5,0% (5)	6,0% (6)	1,0% (1)	2,0% (2)	100
Pastoril	2,0% (2)	4,0% (4)	1,0% (1)	2,0% (2)	5,0% (5)	10,0% (10)	6,0% (6)	4,0% (4)	9,0% (9)	**13,0% (13)**	10,0% (10)	9,0% (9)	11,0% (11)	9,0% (9)	2,0% (2)	3,0% (3)	100
Quadrilha	4,0% (4)	14,0% (14)	**24,0% (24)**	6,0% (6)	5,0% (5)	3,0% (3)	5,0% (5)	5,0% (5)	4,0% (4)	6,0% (6)	6,0% (6)	5,0% (5)	2,0% (2)	1,0% (1)	4,0% (4)	6,0% (6)	100
Reisado	0,0% (0)	3,0% (3)	2,0% (2)	4,0% (4)	0,0% (0)	3,0% (3)	0,0% (0)	2,0% (2)	4,0% (4)	3,0% (3)	4,0% (4)	7,0% (7)	12,0% (12)	15,0% (15)	**27,0% (27)**	14,0% (14)	100
Xaxado	3,0% (3)	5,0% (5)	8,0% (8)	**16,0% (16)**	6,0% (6)	6,0% (6)	7,0% (7)	11,0% (11)	7,0% (7)	8,0% (8)	4,0% (4)	4,0% (4)	6,0% (6)	3,0% (3)	4,0% (4)	2,0% (2)	100
																questão respondida	100