



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

ÍTALO CÉSAR LINO DE CASTRO NASCIMENTO

SOUL CARPINENSE: criação de uma família iconográfica como meio para
evidenciar a identidade histórica e cultural da cidade de Carpina – PE

Caruaru
2023

ÍTALO CÉSAR LINO DE CASTRO NASCIMENTO

SOUL CARPINENSE: criação de uma família iconográfica como meio para evidenciar a identidade histórica e cultural da cidade de Carpina – PE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Área de concentração: Gráfico.

Orientador (a): Profa. Dra. Camila Brito de Vasconcelos.

Caruaru

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Nascimento, Ítalo César Lino de Castro.

Soul Carpinense: criação de uma família iconográfica como meio para
evidenciar a identidade histórica e cultural da cidade de Carpina - PE / Ítalo
César Lino de Castro Nascimento. - Caruaru, 2023.

76p. : il., tab.

Orientador(a): Camila Brito de Vasconcelos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

Inclui referências, apêndices.

1. Carpina. 2. Identidade. 3. Memória. 4. Iconografia. I. Vasconcelos, Camila
Brito de. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

ÍTALO CÉSAR LINO DE CASTRO NASCIMENTO

SOUL CARPINENSE: criação de uma família iconográfica como meio para evidenciar a identidade histórica e cultural da cidade de Carpina – PE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 05/04/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Camila Brito de Vasconcelos (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Ricardo Oliveira da Cunha Lima (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Dr^ª. Laís Helena Gouveia Rodrigues (Examinadora Externa)
Instituto Federal da Paraíba

AGRADECIMENTOS

De todas as experiências que vivi e que ainda vou viver, começar uma graduação em uma cidade distante que nunca havia visitado e sem nunca ter saído de perto da minha família, com certeza foi uma das mais desafiadoras. Mas entre todo o medo, insegurança e saudade que senti, haviam pessoas que me deram forças para prosseguir e que gostaria de agradecer.

Às pessoas da minha família que em algum ou em vários momentos buscaram me ajudar da maneira que conseguiram. Em especial, meus pais Iracema e Gesivaldo, que incontáveis vezes se deixaram em segundo plano para me priorizar e me incentivar, mesmo quando também tinham medo. Muito obrigado!

À uma das pessoas que conheci ainda nos primeiros períodos do curso e que nunca soltou minha mão, mesmo em todas as inúmeras vezes em que meu estado emocional me tornou insuportável, você estava lá para me apoiar e caminhar comigo ainda que não tivesse certeza de como fazer isso. Wesley, muito obrigado!

Aos amigos que conquistei, principalmente Thays e Bruna, com quem dividi um dos nossos lares. Achei que não conseguiria me aproximar de alguém e, quando percebi, já trocava alegrias e angústias com outras cinco pessoas. Vocês tornaram esse ciclo mais fácil, menos quando fazíamos trabalhos em grupo. Muito obrigado!

À minha orientadora, que desde sempre admirei pela forma gentil e empática que ensina e que foi ainda mais incrível durante essa jornada ao meu lado. O processo não foi simples, muitas vezes tive mais baixos que altos, mas com muita paciência e carinho você me guiou. Camila Brito, muito obrigado!

Por fim, gostaria de agradecer a alguém que no meio de infinitas crises e momentos em que achou que não teria forças para lidar, conseguiu se superar vez após vez e resistir de modos que nem sabe como. Ítalo, eu mesmo, no fundo você sabe que é imensamente grato pela pessoa incrível, capaz e forte que já é.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um projeto de família iconográfica que seja capaz de resgatar e reforçar a identidade da cidade de Carpina – PE. Para isso, se debruça sobre os entendimentos a respeito de como ocorre a construção de identidade a partir da relação entre o individual e o coletivo, mais precisamente na relação entre morador - cidade, além de mergulhar na história carpinense como forma de investigar que aspectos contribuem na configuração identitária daquele povo. Em seguida, em posse de todo o referencial coletado sobre esses pontos, iniciou-se a fase projetual guiada pela metodologia de design de Munari (1998), que orientou o desenvolvimento a partir da realização de etapas ordenadas com o intuito de se chegar em uma solução final forte e coesa. Como resultado, foram criados vinte ícones que representam elementos culturalmente relevantes na manutenção da memória coletiva de Carpina, assim como foram propostas algumas aplicações deles em artefatos do cotidiano como forma de fortalecer e difundir o potencial iconográfico de representação histórico-cultural.

Palavras-chave: Carpina; Identidade; Memória; Iconografia.

ABSTRACT

This work aims to develop a project of iconographic family that is able to rescue and strengthen the identity of the city of Carpina - PE. For this, it focuses on the understandings about how the construction of identity occurs from the relationship between the individual and the collective, more precisely in the relationship between resident - city, in addition to delving into the history of Carpina as a way to investigate what aspects contribute to the identity configuration of that people. Then, in possession of all the references collected on these points, the project phase started, guided by Munari's design methodology (1998), which oriented the development from the accomplishment of ordered steps in order to reach a strong and cohesive final solution. As a result, twenty icons were created that represent culturally relevant elements in the maintenance of Carpina's collective memory, as well as some applications of them were proposed in everyday artifacts as a way to strengthen and spread the iconographic potential of cultural-historical representation.

Keywords: Carpina; Identity; Memory; Iconography.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Os bonecos de Miro	21
Figura 2 –	Etapas da metodologia projetual de Munari (1998)	24
Figura 3 –	Esquema das adaptações das etapas de Munari (1998)	27
Figura 4 –	Mosaico das referências imagéticas	34
Figura 5 –	Resultados visuais dos trabalhos citados como exemplos	36
Figura 6 –	Agrupamento dos ícones por afinidade	36
Figura 7 –	Esquema de representação da história de Carpina através de seus elementos culturais	37
Figura 8 –	Rascunhos iniciais dos ícones do grupo Arquitetura (parte 1)	40
Figura 9 –	Rascunhos iniciais dos ícones do grupo Arquitetura (parte 2)	40
Figura 10 –	Primeiros rascunhos dos ícones de Manifestações Artísticas	41
Figura 11 –	Ícones do grupo Natureza em versões primárias	41
Figura 12 –	Alterações realizadas no ícone do Lira do Carpina	43
Figura 13 –	Retirada de traços do ícone da Igreja de São Sebastião	44
Figura 14 –	Algumas mudanças nos ícones da FALUB e Maria Grande	45
Figura 15 –	Ícones em que há a presença de escadas e rampas	45
Figura 16 –	Ícone do Mercado Público em 6pt com detalhe em 9pt	46
Figura 17 –	Evolução dos ícones (parte 1)	47
Figura 18 –	Evolução dos ícones (parte 2)	48
Figura 19 –	Evolução dos ícones (parte 3)	49
Figura 20 –	Evolução dos ícones (parte 4)	50
Figura 21 –	Exemplo de padronização da altura e traçado dos ícones	51
Figura 22 –	Limites de redução dos ícones com altura de 1080px	52
Figura 23 –	Limites de redução dos ícones com altura de 2160px	53
Figura 24 –	Sistema cromático adotado	54
Figura 25 –	Resultado visual da família iconográfica	55
Figura 26 –	Família iconográfica Soul Carpinense (parte 1)	56
Figura 27 –	Família iconográfica Soul Carpinense (parte 2)	56
Figura 28 –	Família iconográfica Soul Carpinense (parte 3)	57
Figura 29 –	Família iconográfica Soul Carpinense (parte 4)	57
Figura 30 –	Família iconográfica Soul Carpinense (parte 5)	58

Figura 31 –	Capas para celular	60
Figura 32 –	Caneca FALUB	60
Figura 33 –	Ecobag Mercado Público	61
Figura 34 –	Guarda-chuva Espanadores	61
Figura 35 –	Pochete Memórias do Instituto	62
Figura 36 –	Conjunto de Adesivos Soul Carpinense	62
Figura 37 –	Outdoor Teatro de Mamulengos	63
Figura 38 –	Camiseta Parque de Eventos de Carpina	64

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 –	Amostragem de elementos identitários de Carpina	30
------------	---	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	OBJETIVOS.....	12
1.1.1	<i>Objetivo Geral.....</i>	<i>12</i>
1.1.2	<i>Objetivos Específicos.....</i>	<i>12</i>
1.2	JUSTIFICATIVA.....	13
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
2.1	SOBRE IDENTIDADE, HISTÓRIA, MEMÓRIA, CULTURA E O PAPEL DO DESIGN NESSAS RELAÇÕES.....	14
2.2	BEM VINDOS À CARPINA.....	17
2.2.1	<i>A Cultura Esculpida.....</i>	<i>19</i>
3	METODOLOGIA.....	22
3.1	METODOLOGIA PROJETUAL ADOTADA.....	24
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	28
4.1	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA E SEUS COMPONENTES.....	28
5	COLETA DE DADOS E ANÁLISE.....	30
5.1	COLETA DE DADOS.....	30
5.1.1	<i>Referências Imagéticas.....</i>	<i>33</i>
5.1.2	<i>Projetos Semelhantes.....</i>	<i>34</i>
5.2	ANÁLISE DE DADOS.....	36
6	CRIAÇÃO, EXPERIMENTAÇÃO E MATERIAIS.....	39
6.1	PRIMEIROS ESBOÇOS.....	39
7	VERIFICAÇÃO E TESTES.....	43
8	SOLUÇÃO E DETALHES CONSTRUTIVOS.....	51
8.1	SISTEMA CROMÁTICO.....	53
8.2	SOUL CARPINENSE.....	54
8.3	APLICAÇÕES.....	58
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	65
	REFERÊNCIAS.....	67
	APÊNDICE A – REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS.....	70

1 INTRODUÇÃO

A identidade de uma pessoa é construída sob a influência de vários fatores que a perpassam. Esses fatores são provenientes, por exemplo, das relações interpessoais dessa pessoa ou do espaço no qual a mesma se situa. Tais relações são estruturadas de forma mútua, visto que a estruturação de um “eu” depende, consequentemente, da percepção das raízes culturais fincadas dentro das delimitações territoriais em que se vive.

É o que se observa na interação entre morador e cidade, em que ambos os lados se influenciam e colaboram na manutenção de uma memória coletiva resultante de tal relação que, conforme Halbwachs (1990, p 53-54):

[...] envolve as memórias individuais, mas não se confunde com elas. Ela evolui segundo suas leis, e se algumas lembranças individuais penetram algumas vezes nela, mudam de figura assim que sejam recolocadas num conjunto que não é mais uma consciência pessoal.

Em uma cidade, isso acontece porque ela se desenvolve a partir de tudo aquilo que é produzido pela população que a habita, porém ao mesmo tempo em que ruas são criadas e paredes são levantadas se instituem conhecimentos e expressões culturais. Essas expressões delimitam os traços identitários do povo e do local, ou seja, são as características pelas quais os dois são reconhecidos.

São esses traços os componentes da memória estabelecida e repassada entre gerações de moradores de um local. Eles podem ser entendidos como os elementos referentes à paisagem urbana, às produções culturais, artísticas, gráficas, etc. No entanto, observa-se a necessidade de que haja uma continuidade nessa relação para evitar o esquecimento daquilo que a história constituiu, pois esquecer sua história é esquecer de si.

Apesar do evidente risco do apagamento dessas memórias coletivas, é possível perceber uma tendência que aponta para esse caminho em vários locais, que pode ser observada na não preservação de estruturas arquitetônicas históricas, na não valorização das produções do povo, entre outros casos. São justamente esses fatores que interrompem a perpetuação das marcas deixadas pelas vivências do povo e que contribuem para a configuração de um problema de identidade no território e em quem mora sobre ele.

O ponto de partida para esta pesquisa foi a observação da existência desse problema em Carpina, cidade considerada a capital da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Um lugar que cresceu, sobretudo, a partir do cultivo da cana-de-açúcar e das oportunidades geradas através da atividade açucareira e, hoje, se firma como um grande polo comercial da região, o que gera um impulsionamento da economia, principalmente nos campos comercial e imobiliário. Destaca-se, também, seu potencial turístico advindo de suas manifestações arquitetônicas, culturais e da natureza (MARINHO *et al.*, 2018).

Porém, mesmo com suas virtudes que se configuraram durante seu desenvolvimento, percebe-se um notável abandono das raízes populares que dão sentido a um ser carpinense, tanto no que se refere à estruturação de uma memória individual quanto coletiva. Assim, propõe-se a elaboração de um projeto de design que consiste na criação de uma família iconográfica e aplicações, visto que a iconografia se dedica à representação de elementos imagéticos que podem ser associados ao viés da cultura (DUARTE; RIBEIRO, 2015).

Desse modo, a partir da geração de ícones, busca-se evidenciar a identidade histórica e cultural de Carpina, como forma de provocar um reconhecimento por parte da população de suas próprias expressões identitárias e apoiar a preservação dos patrimônios que carregam a história daquele povo. Para tal, o processo de desenvolvimento do projeto se apoia em um conjunto de procedimentos e técnicas metodológicas propostas por Munari (1998) que dão subsídio para a elaboração de um trabalho bem estruturado.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver projeto iconográfico e aplicações que evidenciem a identidade histórica e cultural da cidade de Carpina - PE.

1.1.2 Objetivos Específicos

- a. Discutir sobre identidade, história, memória e cultura;
- b. Apresentar a cidade de Carpina - PE;
- c. Reconhecer elementos identitários da cidade;
- d. Desenvolver projeto iconográfico e aplicações.

1.2 JUSTIFICATIVA

O projeto desenvolvido e apresentado nesta pesquisa mostra relevância no âmbito social, uma vez que seu intuito é o de evidenciar a identidade construída histórica e culturalmente ao longo dos anos em Carpina – PE, como forma de preservar a memória coletiva da mesma. Assim, com o projeto de design, almeja-se colaborar no reconhecimento por parte da população da cidade, enquanto indivíduos e sociedade, de tudo aquilo que se constitui como elemento identitário.

Pode-se, ainda, destacar o valor cultural atrelado ao trabalho, já que ao mesmo tempo em que se insere socialmente no contexto de atuação demarcado, também exerce um papel importante no que se refere à manutenção do que se entende como cultura popular carpinense. Essa manutenção acontece através da criação dos ícones e elementos gráficos apresentados em aplicações que, por sua vez, funcionam como peças fundamentais na configuração de uma memória visual da cultura local.

Além da importância social e cultural, observa-se a existência de um caráter acadêmico pertinente à pesquisa, que se estabelece sobre o fato de que a mesma terá disponibilidade para consulta e, conseqüentemente, poderá ser usada como referência para outros tipos de projetos de design que se dediquem ao estudo e preservação de culturas. Assim como, a partir dos ícones criados, pode ser usada como base para o desenvolvimento de projetos de outras áreas de conhecimento que tenham como foco a investigação de uma identidade e memória constituídas em Carpina.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 SOBRE IDENTIDADE, HISTÓRIA, MEMÓRIA, CULTURA E O PAPEL DO DESIGN NESSAS RELAÇÕES

Nasce, cresce, reproduz e morre (PALANDI, 2013). Apesar de conflituosa por não contemplar as individualidades de cada vivência, a frase dita com frequência para as crianças pelas pessoas mais velhas ao redor parece fazer um grande resumo da existência humana e dos demais seres vivos. Mas ela também pode ser compreendida para além das questões biológicas da vida, no sentido de que nascer, crescer e reproduzir podem ser vistas como fases constituintes dos processos identitários. Assim, não haveria uma morte, mas sim uma perpetuação de tudo que foi apreendido por um e transferido para outro.

Quando uma criança nasce, ela não representa somente mais uma pessoa que vive, é mais uma identidade que começa a ser construída por cada contato com a realidade que a envolve. Entende-se que a partir do momento do nascimento até o falecimento, cada indivíduo fica imerso em uma infinidade de saberes, iguais ou não, que passam por uma espécie de filtro pessoal no qual certo saber exerce mais influência e é absorvido, enquanto outro é descartado, conforme afirma Martinazzo (2010).

O homem dá início à constituição de sua identidade a partir do momento em que entra em contato com o mundo, transforma a natureza e produz diferentes culturas. As suas características próprias, o modo de pensar, ser e agir desenvolvem-se no decorrer das suas ações cotidianas em meio à realidade cultural em que se insere (MARTINAZZO, 2010, p. 34).

Dessa forma, é importante reconhecer o papel da identidade como elemento diferenciador, porque ao mesmo tempo em que constrói um “eu” também impulsiona particularidades entre as várias formas de “ser”, que se afirmam e se modificam enquanto interagem entre si durante o processo de socialização (ZANATTA, 2011). É por meio da socialização que a esfera do individual abre margem para o coletivo.

Por coletivo entendem-se grupos, cidades, países, continentes ou a sociedade. Nesses casos, os aspectos identitários podem ser vistos a partir das configurações culturais estabelecidas ao longo da história, que criam uma memória compartilhada através de gerações. Essa memória é o que representa todo o passado gerado a partir de coletividades e suas autenticidades (RAMOS *et al.*, 2018).

Seguindo neste pensamento, no século XIX, a Revolução Francesa apresentou consigo a necessidade de eleger monumentos que pudessem refutar o esquecimento do passado onde, levando-se em conta as noções historiográficas da época, os monumentos deveriam expressar os fatos de natureza singular e grandiosa. Sendo assim, a preservação do passado colocava-se presa a uma noção de melhoria, evolução e progresso (RAMOS *et al.*, 2018, p. 114).

Nota-se, então, como o conceito de memória se relaciona diretamente com identidade e cultura e como sua manutenção também é a das outras duas, visto que tudo o que é desenvolvido culturalmente, seja físico ou não, representa pessoas e contextos sociais. É o que se observa no fato da Unesco reconhecer o Frevo, em 2012, como Patrimônio Cultural da Humanidade, por ser uma forma de expressão artística que é transmitida e recriada como uma marca do carnaval de Pernambuco (GURGEL, 2018), o que mantém e reforça a cultura pernambucana.

Desse modo, observa-se mais uma vez, a importância de se ter uma continuidade de tudo aquilo que é produzido por um povo, já que é essa produção que faz com que esses próprios indivíduos se sintam parte de si mesmos e do meio no qual estão inseridos em um movimento de identificação (CARDOSO, 2012). Assim, é interessante que haja uma democratização no acesso a esses conhecimentos para que cada vez mais pessoas absorvam os saberes do meio em que vivem (RAMOS *et al.*, 2018).

Essa democratização se mostra relevante no sentido de que uma cultura que não se reconhece como tal, não se sustenta. Por exemplo, se ao longo da história de uma cidade, seus antigos moradores desenvolvem bens materiais ou imateriais com potencial identitário daquela população, mas mesmo que reconhecidos, eles não sejam valorizados e divulgados, haverá um momento em que os moradores de gerações futuras não terão apreendido tais conhecimentos porque eles ficaram restritos a um outro momento e se perderam.

Sob esse ponto de vista, é fácil entender o porquê de se haver pensamentos e estratégias voltadas para a preservação de patrimônios. Eles são formas de resistência contra o apagamento de histórias e a regressão, como se fossem espécies de lembretes de tudo o que se passou antes do momento atual e que serviu como aprendizado e base para o agora, que também terá o mesmo papel na construção do futuro.

Em relação à preservação cultural, Roncca (2020) comenta que é interessante destacar o potencial do design como ferramenta de perpetuação, visto que tudo aquilo que surge a partir do trabalho do designer é fruto da realidade na qual ele atua. Assim, percebe-se uma relação de mutualidade entre os âmbitos do design e da cultura, na qual o primeiro é influenciado por elementos socialmente estruturados e os reflete em suas produções, ao mesmo tempo em que ajuda a manter e propagar aspectos culturais do segundo.

Torna-se importante, também, reconhecer o papel do design de evidenciar a natureza imagética ligada à construção de uma memória coletiva já que, geralmente, o mesmo usa de uma forma de representação visual. Nesse ponto, ele consegue o apoio da iconografia, ramo de estudo que busca entender a construção da imagem, em suas variadas formas, como um meio de comunicação não verbal anterior à escrita capaz de registrar a história e expressar significados (CECATTO; MAGALHÃES JÚNIOR, 2011).

Isso fica claro quando se observa como se deu a formação de um imaginário iconográfico referente à paisagem urbana do Rio de Janeiro que, segundo Perrotta (2012), foi fundamentado sob o olhar do estrangeiro a respeito do patrimônio carioca e culturalmente incorporado e repassado.

Em muito, foi o olhar estrangeiro e a produção (e reprodução) estrangeira da paisagem carioca que lhe conferiu valor, o sentimento de pertencimento ao nativo e a construção do que hoje concebemos como patrimônio. Hoje, a repetição incessante das imagens da paisagem carioca, em todo tipo de veículo, por um lado a banaliza, mas, por outro, funciona como âncora de memória (de patrimônio, de identidade), pois faz o carioca exibi-la com orgulho (PERROTTA, 2012, p. 170).

Ainda dentro do âmbito da representação e da atribuição de sentidos visuais, situam-se as investigações, que também são do interesse do design gráfico, relacionadas à memória gráfica que, como explica Farias (2014), tentam compreender de que maneira as imagens produzidas pela sociedade se tornam também um reflexo dela. Assim, parte-se para um trabalho que procura encontrar nas interpretações da história uma base para realizar a análise gráfica da linguagem visual e suas significações.

2.2 BEM-VINDOS À CARPINA

Na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco situa-se um território sobre o qual, de acordo com dados estatísticos do IBGE (2021), moram 85.131 pessoas. Trata-se de Carpina, cidade localizada a cerca de 50km da capital do estado. Mas sua história começa há muito tempo atrás, mais precisamente, em meados do século XVII.

As terras pernambucanas foram alvo de ocupações europeias, sejam resultantes de conflitos ou de interesses nos recursos da natureza. Como exemplo pode-se citar a guerra de independência entre os Países Baixos e a Espanha em 1630 que provocou a invasão de holandeses ao estado e, em meio ao caos, gerou fugas de escravos e homens livres que não possuíam terras para o interior de Pernambuco. Mais tarde, em 1654, esse movimento de ir para o interior foi acentuado pela expulsão dos holandeses (SILVA, 2012).

É provavelmente dessa época e dos processos de interiorização que se deu início a ocupação da futura cidade, primeiramente nomeada Chã do Carpina. Nome esse, baseado no fato de que o local se situava sobre terras planas (chãs) e no termo “carpina”, incorporado à língua portuguesa como uma derivação do tupi antigo *karapina*, nome de uma espécie de pica-pau que também era atribuída ao trabalho do carpinteiro, como Martinho Francisco de Andrade Lima, mais conhecido como Carpina, um dos primeiros habitantes do local e que liderou um grupo português de marceneiros, carpinteiros e tanoeiros ao lugar (MARINHO *et al.*, 2018).

Ao considerar o fato de que a origem da cidade aconteceu em um contexto em que a atividade açucareira era uma das principais fontes de riqueza locais, como complemento à pecuária e à exploração do pau-brasil, e que a mesma demandava do trabalho madeireiro para a produção de recipientes de madeira para transporte do açúcar (SILVA, 2012), parece fazer sentido que o nome escolhido para a cidade tenha sido esse.

Atraídas pela madeira brasileira, algumas famílias portuguesas, como os Andrade Lima, passaram a explorar solos do interior pernambucano e abriram caminhos que serviram para o transporte de mercadorias (MARINHO *et al.*, 2018). Ao longo dos anos, os tropeiros que passavam por ali e descansavam perto da moradia de Martinho com seus gados e cargas eram agradados pelo clima local e pela proximidade com a capital, fazendo-os considerar aquelas terras como possíveis boas

moradas. Essas características atraíram famílias litorâneas para a região durante o verão, que começaram a somar-se aos já moradores (SILVA, 2012).

Para acompanhar o crescimento do fluxo de pessoas e da produção de açúcar, sob influência das inovações do final do século XIX, foi inaugurada a linha ferroviária de posse da inglesa Great Western, que ligava Limoeiro e Recife e transformou o vilarejo carpinese em uma estação intermediária. Posteriormente as linhas do trem passaram a guiar, também, para Nazaré da Mata. O transporte ferroviário foi um grande impulsionador no desenvolvimento comercial e urbano (FERREIRA, 1958).

Em 1888, enquanto os negros em todo Brasil celebravam a assinatura da Lei Áurea pela Princesa Isabel, em Carpina começavam a ser construídas novas casas. João Batista de Carvalho “teve a iniciativa, muito combatida pelos demais habitantes, de desapropriar roçados e abrir a primeira praça de Carpina”, no lugar onde hoje estão as praças Joaquim Nabuco, Murilo Silva e Otávio Guerra (MARINHO *et al.*, 2018, p. 24).

De acordo com Marinho *et al.* (2018), ao decorrer dos anos a atividade madeireira também funcionou como gatilho para o desenvolvimento de novas moradias, visto que outros carpinteiros frequentavam a região para lavrar madeira e também construíram suas moradas aos arredores o que, conseqüentemente, aumentou o número de moradores. Em ritmo crescente surgiram novas construções, dentre as quais algumas exerciam atividades comerciais.

Por conta de suas boas condições climáticas que ajudavam na cura de doenças respiratórias, o povoado passou a atrair pessoas que buscavam melhorar a saúde, como Francisco José Chateaubriand Bandeira de Melo que, no início do século XX, pediu ao presidente Afonso Pena, que já havia sido recebido na casa de Francisco e passeava por ali, para que Chã passasse a se chamar Floresta dos Leões (MARINHO *et al.*, 2018), de acordo com a Lei Municipal nº 12 de 15 de dezembro de 1901, como um distrito ligado ao município de Paudalho (FERREIRA, 1958).

O novo nome foi uma homenagem a João Souto Maior, também chamado de Leão do Tejucupapo, que liderou a Revolta Pernambucana de 1817 e que, ao lado de seus seguidores, os leões, refugiou-se por ali após combater as tropas do governo. É por esse motivo que existe, até os dias atuais, o monumento de um leão de bronze erguido no centro da cidade na Praça São José, inaugurado em 1909 (CÂMARA MUNICIPAL DE CARPINA, s.d.)

Segundo a Câmara Municipal de Carpina (s.d.), ainda em 1909, Floresta foi declarada vila sob determinação da Lei Estadual nº 991 de 1 de julho. Ela pertencia a Paudalho e Nazaré da Mata, município da qual se tornou parte em 1920, até o ano de 1928 quando, após muita luta por parte de emancipadores que tentavam levar a independência para aquelas terras, a vila foi determinada como uma cidade autônoma pela Lei nº 1931 em setembro daquele ano, com instalação datada de 1 de janeiro de 1929. Nove anos depois o local volta às suas origens e passa a se chamar Carpina, composto também pelo distrito de Lagoa do Carro.

Em virtude do Decreto-lei estadual n.º 235, de 9 de dezembro de 1938, que fixou a divisão territorial para vigorar no quinquênio 1939-1943, o município e, conseqüentemente, o distrito de, Floresta dos Leões, passaram a denominar-se Carpina, permanecendo, porém, o município, com 2 distritos: Carpina e Lagoa do Carro (FERREIRA, 1958, p. 87).

Silva (2012) relata que após algumas reviravoltas políticas na relação entre os dois distritos, chega o momento em que Carpina conquistou sua autonomia de maneira isolada, em 1991. Essa condição é mantida até os dias atuais, mesmo depois de muitas mudanças e inovações que contribuíram no desenrolar dessa história.

Aos 93 anos, as largas e planas ruas carpinenses foram e são palco da construção de muitos enredos, que se entrelaçam em raízes e elementos culturais que são disseminados entre gerações e perpetuam memórias.

2.2.1 A Cultura Esculpida

Ao que se parece, a madeira não serviu somente como um dos pilares que fez com que a história de Carpina começasse a ser escrita, as possibilidades criativas advindas dessa matéria-prima foram fundamentais para o estabelecimento de uma cultura carpinense que, entre diversas vertentes, também se construiu na forma dos bonecos esculpidos por alguns dos artesãos da cidade, no que se entende como mamulengo ou teatro de bonecos.

Trata-se, de acordo com Macêdo e Assunção (2014), de uma espécie de apresentação teatral que provavelmente se originou no interior das cavernas pré-históricas e se adaptou a outros espaços e contextos ao decorrer do tempo. Aqui, a figura humana deixa de ser a presença principal no palco e empresta sua voz para que os personagens representados por bonecos possam dramatizar as histórias que se pretendem contar.

No Brasil, o mamulengo desembarcou junto com as embarcações europeias durante o período de colonização do país. Na época, possuía uma função majoritariamente religiosa, uma vez que era usado pelos padres, com destaque para José de Anchieta, e coroinhas com o intuito de catequizar os povos nativos através de encenações como a do presépio natalino. Passados alguns anos, as apresentações ganharam também um caráter pedagógico (MARINHO *et al.*, 2018).

Apesar do objetivo principal de ensinar sobre a religião católica, os indígenas passaram a aprender também sobre as formas de manipular os bonecos, o que favoreceu a mudança de simbologias atribuídas ao mamulengo, visto que a atividade começou a sair do cenário religioso e se incluir em outros ambientes e absorver outras influências, como a do povo africano. Dessa forma, as regras impostas pela igreja foram deixadas de lado e o modo de se fazer o teatro de bonecos passou a ser muito atrelado ao povo e suas vivências (MACÊDO; ASSUNÇÃO, 2014).

Por meio dos relatos contidos na obra de Marinho *et al.* (2018), entende-se que após muitas mudanças e imersões nas esferas brasileiras, o ofício dos mamulengueiros ganhou uma essência muito própria do país, sobretudo na região Nordeste, berço de muitos desses artesãos que buscavam inspiração no cotidiano de seu público para criar apresentações que os fizessem se identificar. É por isso que as encenações passaram a ter um teor de denúncia às injustiças sociais, conforme reforçam Macêdo e Assunção (2014) no trecho abaixo:

O povo encontrou no teatro de mamulengos uma forma não só de diversão, mas também de expressar suas revoltas, seus sofrimentos, suas agonias e de expor o cotidiano do próprio grupo onde o teatro é construído. Tornou-se um espaço livre e democrático, onde o povo pode falar através dos bonecos sem receber grandes punições dos poderes dominantes ou críticas do grupo por isso, afinal, quem fala, são os bonecos e tudo é uma grande brincadeira (MACÊDO; ASSUNÇÃO, 2014, p. 4).

Em Carpina não ocorreu de modo diferente, já que os mestres mamulengueiros encontraram na feira, ao lado da população, um meio de valorização de seus trabalhos ao conseguirem comercializar seus bonecos. É do solo carpinense que surgiram artistas como o Mestre Solon, um dos principais representantes dessa arte que, com mais de 120 criações populares, levou uma das faces da cultura nordestina para fora do Nordeste e do Brasil, além de inspirar outros artesãos como os Mestres Saúba e

Miro dos Bonecos (Figura 1), que também conquistou reconhecimento internacional (MARINHO *et al.*, 2018).

Figura 1 – Os bonecos de Miro



Fonte: Almeida (2018).

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa classifica-se como aplicada, pois conforme afirmam Prodanov e Freitas (2013), é o tipo de estudo que possui como intuito a geração de conhecimentos ou soluções que serão aplicados de forma prática na resolução de problemas observados. Dessa forma, a mesma se caracteriza como tal, no sentido de que busca evidenciar a identidade histórica e cultural da cidade de Carpina – PE, como forma de ampliar o reconhecimento das expressões identitárias locais.

Quanto aos seus objetivos, pode ser entendida como de cunho exploratório pelo fato de que demanda, ainda em seu início, informações mais precisas acerca do tema em que se insere para que haja um melhor entendimento do problema a ser resolvido e para que sejam definidas as hipóteses de solução (PATAH; ABEL, 2022). No caso, torna-se necessária a exploração em torno das conceituações de identidade cultural e memória gráfica e do modo como elas atuam na região estudada.

Pode, ainda, ser compreendida como pesquisa descritiva, porque é desenvolvida a partir da coleta, observação e análise de dados concretos ao mesmo tempo em que relaciona os aspectos explorados, como explicam Prodanov e Freitas (2013). Aqui, o levantamento dos aspectos referentes ao objeto de estudo, a memória e cultura de Carpina, são cruzados para explicitar os elementos relevantes para o projeto.

O problema pesquisado é tratado sob um ponto de vista qualitativo, visto que não há uma preocupação em representar informações de forma numérica, sua abordagem é subjetiva e se dedica à complexidade das relações, com espaço para a interpretação dos fenômenos percebidos socialmente dentro da realidade investigada (COELHO, 2017).

Como já mencionado, a observação de dados ligados ao objeto de estudo é uma das principais ferramentas utilizadas como viés para a constatação de fatos pertinentes ao desenvolvimento da pesquisa. Assim, o procedimento metodológico adotado se baseia no método indutivo que, de acordo com Prodanov e Freitas (2013), analisa os fatores existentes de forma concreta e busca descobrir as possíveis relações entre os mesmos, das quais serão obtidos os resultados esperados.

Para tal, delimita-se a cidade de Carpina como área espacial a ser investigada, da qual espera-se ser possível a percepção de aspectos frutos da realidade em

questão. Desse modo, a pesquisa é centrada na análise de uma memória gráfica construída historicamente a partir das vivências da população carpinense e na maneira como ela atua na manutenção das expressões culturais no ano de 2022, com o objetivo de se obter material coerente para o desenvolvimento de uma família iconográfica que represente e fortaleça essa identidade.

Como meio para a realização do estudo são adotados procedimentos técnicos alinhados à proposta do mesmo, os quais funcionam como ferramentas auxiliares durante o processo de execução projetual. Para o projeto aqui tratado, se faz necessário haver um levantamento bibliográfico de obras já criadas e publicadas que ofereçam conhecimentos pertinentes à investigação do problema que se quer solucionar (SOUSA *et al.*, 2021).

Ainda sobre os procedimentos, adota-se a pesquisa de campo como viés para a obtenção e inspeção dos dados que surgem a partir do contexto social que se analisa, dos quais serão ressaltados os considerados mais relevantes para o trabalho. Logo, também se implica o estabelecimento de uma observação participante, já que se configuram interações entre pesquisador que, nesse caso, faz parte do universo estudado, e os demais membros que o compõem (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Essa pesquisa de campo e observação participante correspondem à determinação dos ícones que irão compor o projeto iconográfico através de amostragem, que consiste, segundo Paula (2019), na coleta de informações de uma amostra que foi criada a partir do que se tem como elementos relevantes dentro do local e população de interesse. No que se refere ao trabalho aqui mencionado, essa amostragem será realizada através de uma listagem dos principais pontos e referências da cidade.

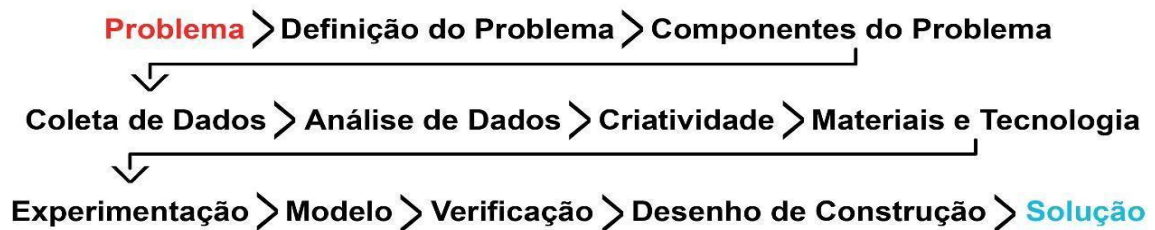
Finalizada essa etapa, os dados embutidos nela serão analisados como forma de identificar quais componentes possuem potencial para se tornarem os ícones que serão desenvolvidos. Esses dados serão obtidos com o apoio de registros fotográficos realizados pelo autor da pesquisa, assim como de registros feitos por outros autores ou encontrados a partir do Street View no Google Maps, além dos conhecimentos adquiridos por meio de bibliografias encontradas em livros ou fontes da internet.

3.1 METODOLOGIA PROJETUAL ADOTADA

Ao se realizar uma pesquisa, é necessário que haja um conjunto de métodos a serem seguidos que, como dizem Prodanov e Freitas (2013), são uma espécie de passo a passo para se chegar no objetivo final, ou seja, são guias para o desenvolvimento do projeto que se almeja produzir. No que diz respeito ao design, todos os projetos que se pretendem criar também demandam a adoção de métodos, é preciso seguir um ordenamento de regras que tendem a diminuir as possibilidades de erros de execução (MUNARI, 1998).

Em sua obra *Das Coisas Nascem Coisas* (1998), Munari traduz sua metodologia em doze etapas ordenadas que exercem poder uma sobre a outra e guiam o processo projetual do designer, conforme esquema representado abaixo (Figura 2).

Figura 2 – Etapas da metodologia projetual de Munari (1998)



Fonte: O autor (2022).

Em relação à primeira etapa, o autor comenta que os problemas de design surgem das necessidades de melhorias que aparecem nas vivências das pessoas. Os designers, então, atuam focados em resolvê-los para tornar a vida mais fácil. É importante entender que um problema não se resolverá sozinho, mas que há muitos fatores inclusos entre se ter um obstáculo e conseguir superá-lo, “é necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução” (MUNARI, 1998, p. 41).

Assim, percebe-se a estreita relação entre essa primeira fase e a segunda, da definição do problema, de forma que as duas se realizam em conjunto. Esse momento é fundamental para o desenrolar do projeto, pois é ele que dita todo o caminho a ser percorrido e que irá “definir os limites dentro dos quais o projectista deverá trabalhar” (MUNARI, 1998, p. 42).

Tomado conhecimento do que precisa ser resolvido, Munari (1998) sugere partir para a divisão do obstáculo em partes menores, ação que deixa em evidência os subproblemas que são componentes do problema maior, os quais precisam ser solucionados para se chegar em uma resolução final e global.

Essas soluções são pensadas com base em todos os dados obtidos a respeito tanto do problema quanto de seus subproblemas. É o que se entende como a etapa de coleta de dados, essencial para delimitar quais aspectos irão fundamentar o projeto. De acordo com Munari (1998), para se ter uma boa coleta é importante observar a existência de resoluções para casos semelhantes com o que se trabalha.

Realizada a coleta, parte-se para a análise dos dados recolhidos, a qual consiste na observação das respostas empregadas para resolver os subproblemas existentes nos casos parecidos. Espera-se compreender o que pode ou não funcionar e que se abram opções de caminhos até o objetivo (MUNARI, 1998).

Em posse de todo o material que se conseguiu, Munari (1998) afirma que há embasamento suficiente para se iniciar o processo de criatividade, momento no qual a pessoa que projeta se dedica à descoberta de alternativas que solucionem o problema de maneira criativa, que não são baseadas em ideias fantasiosas pensadas sem se ter o conteúdo suficiente para tal.

Após a geração de alternativas, é necessário recolher novos dados, dessa vez relacionados aos materiais e tecnologias que estão à disposição para serem usados na produção do projeto. É importante considerar para quais materiais a indústria, que leva o problema ao designer, possui aparatos tecnológicos que possibilitem o trabalho. “É inútil portanto pensar em soluções fora destes dois lados ligados aos materiais e às tecnologias” (MUNARI, 1998, p. 56).

Para saber quais materiais e técnicas possuem mais potencial como possibilidades úteis para o desenvolvimento do projeto, é essencial que haja uma fase de experimentação, que poderá fornecer conhecimentos acerca de novas formas de se usar determinado material ou instrumento (MUNARI, 1998).

Tais conhecimentos, adquiridos por meio de experimentações, se traduzem em amostras e conclusões que orientam a etapa da construção de modelos que demonstram uma ou mais novas utilizações de materiais no contexto projetual. Munari

(1998) reforça a importância dessa fase ao dizer que ela pode gerar as resoluções de subproblemas, que irão refletir na solução global.

Os modelos “[...] deverão necessariamente ser sujeitos a todo o tipo de verificações para ser controlada a sua validade” (MUNARI, 1998, p. 62). Assim, é possível ter uma noção de quais aspectos podem ser mudados e quais podem ser mantidos para a proposta final.

Seguidos todos os passos citados anteriormente, o designer se encontrará munido de informações ideais para começar a fazer o desenho de construção de sua ideia, guiado por medidas e recomendações que facilitarão a construção de protótipos, que podem ser físicos ou não a depender da necessidade observada pelo projetista, visto que o desenho construtivo deve ser o mais claro possível quanto à intenção do projeto, para que seu entendimento seja fácil para variados públicos (MUNARI, 1998).

Após realizar todas as etapas da construção projetual, chega-se à solução, ocasião em que se tem a alternativa mais coerente com o trabalho desenvolvido, capaz de solucionar, de forma geral, o problema que se pretendia superar.

Para a produção da família iconográfica proposta por este trabalho, recorre-se a já apresentada metodologia projetual de design estruturada por Munari (1998) mas, com a realização de algumas adaptações para melhor se enquadrar ao intuito da pesquisa, da qual se deseja um desenrolar mais fluido e dinâmico. A alternativa é defendida pelo próprio autor, que diz que “o método projectual para o *designer* não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se se encontrarem outros valores objectivos que melhorem o processo” (MUNARI, 1998, p. 21).

Conforme as adaptações realizadas nesta pesquisa, as etapas da metodologia de Munari (1998) passaram a ser tratadas em pequenos grupos. No total, foram criados cinco grupos que contemplam todas as fases do processo projetual descrito anteriormente, as quais foram agrupadas de acordo com a natureza de cada uma, de forma que não deixem de ser cumpridas e que seja mantida uma ordem de execução das mesmas (Figura 3), como sugere seu criador.

Figura 3 – Esquema das adaptações das etapas de Munari (1998)

Sem Adaptações	Com Adaptações
Problema	Definição do Problema e seus Componentes
Definição do Problema	
Componentes do Problema	Coleta de Dados e Análise
Coleta de Dados	
Análise de Dados	Criação, Experimentação e Materiais
Criatividade	
Materiais e Tecnologia	
Experimentação	Verificação e Testes
Modelo	
Verificação	Solução e Detalhes Construtivos
Desenho de Construção	
Solução	

Fonte: O autor (2022).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA E SEUS COMPONENTES

Com base no ordenamento projetual proposto por Munari (1998), buscou-se a observação de uma problemática pertencente ao cenário de estudo. No caso, a existência de um problema foi notada a partir da própria percepção do autor, enquanto pesquisador e morador do local alvo da aplicação deste projeto de design, de que o mesmo faz parte de um contexto social há pouco mais de duas décadas e, ainda assim, não o conhece devidamente.

Dessa percepção surgiram algumas outras relacionadas com um auto questionamento a respeito do porquê de uma pessoa viver há muitos anos em determinado lugar e não conseguir reconhecer a essência dele. A partir de tal questionamento associado à vivência do autor, foi possível perceber como essa falta de entendimento a respeito de suas raízes é uma questão muito maior e coletiva, reflexo de uma falta de valorização das partes políticas e, consequentemente, populacional.

Essa perspectiva é reforçada a partir de relatos como o de Gilvan Guilherme da Silva, mais conhecido como Gilvan das Burrinhas, mestre artesão de Carpina que se dedica à manutenção da tradição de confecção das fantasias de burrinhas, personagem da cultura nordestina muito presente nos festejos populares. O mesmo relatou em entrevista para o Voz do Planalto (2019), famoso portal de notícias da cidade, que se sente “desmotivado pela falta de apoio dos órgãos públicos e pelo desprezo das pessoas pela cultura popular” (SILVA, 2019, *apud* FERREIRA, 2019).

Assim, pôde-se chegar a uma situação de problema, que seria a falta de compreensão por parte de muitos moradores da cidade de suas próprias expressões históricas e culturais. A partir disso, foi possível definir um objetivo claro do projeto e pensar que caminhos poderiam ser trilhados para chegar ao final do percurso.

No âmbito da pesquisa, atentou-se para a capacidade de expressão de certos elementos relacionados à natureza, às estruturas arquitetônicas, às produções artísticas e aos festejos populares, que podem ser vistos como componentes da paisagem urbana e do imaginário do povo da cidade, mas que por falta de valorização se tornaram vítimas de um processo de invisibilização que fica mais visível a cada dia,

o que representa um fator de risco para a perpetuação da memória coletiva carpinense.

Desse modo, se torna evidente a necessidade de que se tenham ferramentas capazes de reforçar a identidade desse povo. A solução proposta nesta pesquisa e que motivou todo o trabalho parte de um olhar voltado ao design, ao apresentar a produção de uma família iconográfica da cidade e sua devida aplicação gráfica, com intuito de evidenciar os elementos identitários da mesma.

5 COLETA DE DADOS E ANÁLISE

Após um melhor entendimento acerca do problema a ser solucionado, deu-se início a um momento de coleta e análise de dados referentes ao mesmo, como forma de se adquirir um conjunto de informações necessárias para que fosse possível alcançar o objetivo do projeto.

5.1 COLETA DE DADOS

Em relação à coleta, ela teve como primeira etapa a criação de uma amostragem com base em um agrupamento de elementos que poderiam ser associados a uma visão de identidade de Carpina, de forma que se considerou a importância histórica e cultural de cada um tanto para a cidade quanto para a constituição da memória coletiva do povo carpinense.

A escolha desses elementos se apoiou na vivência do autor enquanto pesquisador participante, em pesquisas de campo e no levantamento bibliográfico sobre a história da cidade. Como forma de organizar de maneira mais clara as opções pensadas para compor a família de ícones, criou-se a tabela abaixo (Tabela 1), a qual é dividida em dois pontos. O primeiro apresenta qual o ponto de referência a ser discutido e o segundo explica qual seria a importância do mesmo dentro do contexto histórico e cultural para a cidade e seus habitantes.

Tabela 1 – Amostragem de elementos identitários de Carpina.

PONTOS DE REFERÊNCIA	PORQUE É IMPORTANTE?
Cana-de-açúcar	Diferentes regiões do estado de Pernambuco, como a Mata Norte, onde a produção açucareira foi e ainda é uma das grandes fontes de renda, passaram a ser povoadas por conta do açúcar. Como é o caso de Carpina, que viu seus primeiros habitantes chegarem graças aos trabalhos ligados ao açúcar, que foi um dos grandes impulsionadores do seu surgimento e desenvolvimento ao longo dos anos e, ainda hoje, gera oportunidades para o local (MARINHO <i>et al.</i> , 2018).
Estação Ferroviária	A linha ferroviária que ligava Recife a Limoeiro e passava pelas terras carpinenses, possibilitou a interação entre os diferentes locais ao redor de Carpina e o favorecimento da expansão do comércio e comunicação. Esses fatores ligados à ferrovia foram essenciais para o processo de urbanização da cidade (FERREIRA, 1958).
Monumento Leão do Norte	Segundo dados da Câmara Municipal de Carpina (s.d.), o Monumento localizado na Praça São José foi inaugurado em 1909 e é um dos símbolos da história da cidade que, enquanto ainda era vila, passou a se chamar Floresta dos Leões em homenagem aos pernambucanos

	combatentes de guerra que se refugiaram ali, chamados de Leões do Norte, inspiração para a escultura da figura do leão.
Mercado Público	Inaugurado em 11 de novembro de 1917, ainda nos tempos de Floresta dos Leões, o mercado público impulsionou o desenvolvimento econômico da cidade, por isso é reconhecido como patrimônio arquitetônico histórico e cultural do município. Mais de cem anos depois, sua arquitetura ainda é preservada e suas paredes abrigam vários tipos de comerciantes (MARINHO <i>et al.</i> , 2018).
Clube Espanadores	Fundado em 17 de fevereiro de 1917, o Clube Carnavalesco Misto dos Espanadores foi criado por moradores e funcionários da rede ferroviária e realizou vários desfiles de carnaval pela cidade. Se tornou um patrimônio tanto de Carpina quanto de Pernambuco, já que foi através do Espanadores que o frevo, que havia surgido em 1909, encontrou uma de suas maiores fontes de divulgação naquela região (FERREIRA, 2017). Ao contrário de outras sedes de clubes carnavalescos que existiram em Carpina, a do Espanadores continua de pé e é um lembrete diário do papel do Carnaval na construção da cultura carpinense.
Igreja Matriz de São José	Consta na obra de Marinho <i>et al.</i> (2018) que ainda durante o processo de formação da cidade, o povo carpinense já demonstrava seu interesse na escolha de São José como padroeiro da cidade. Assim, ao final do século XIX inaugurava-se a capela de São José, que marcou o início do novo século. Mais tarde, em 1943, se tornou paróquia. Alguns anos depois, foi proposta a construção de uma nova igreja, que abrigasse mais pessoas, sua inauguração ocorreu em 1971 e se tornou uma das principais representantes da fé católica presente na cidade.
Igreja de São Sebastião	Apesar da maior preferência por São José, o santo São Sebastião também atraiu a atenção de uma parte dos fiéis de Carpina, o que motivou a construção da capela de São Sebastião, mais tarde demolida. O atual templo católico que compõe a paisagem urbana carpinense foi inaugurado em 1932 e, até os dias atuais, mantém a estética referente ao seu tempo (MARINHO <i>et al.</i> , 2018).
Estátua de Santo Antônio	A estátua com a imagem do Santo Antônio está localizada no bairro de mesmo nome. Além de homenagear uma das figuras religiosas que é alvo de devoção na cidade, a escultura passou a ser utilizada como ponto de referência pelos carpinenses, que usam a localização da mesma para se situar. Próximo ao Santo também se organizam eventos de Carnaval, São João, política, entre outros propostos pela prefeitura.
Instituto Histórico de Carpina	Marinho <i>et al.</i> (2018) relata que ele foi idealizado por José Eduardo da Silva Brito, que lecionava na UFPE, e um grupo de amigos para preservar a memória de Carpina, o Instituto foi fundado em 1962 com locação provisória na Rua Baltazar Ferreira Pinto. Em 11 de setembro de 1964 inaugurou-se a sede da instituição nos arredores da Praça Lourival da Silva Bastos. O local passou a contemplar fotografias, objetos pessoais e jornais de famílias tradicionais da cidade, assim como itens relacionados aos antigos engenhos da região. No entanto, atualmente essa sede encontra-se fechada.
Caboclo de Lança	Com seu manto e cabeleira brilhantes e a lança decorada, o caboclo de lança se tornou o personagem mais representante do maracatu rural, modalidade do maracatu que faz encenações com personagens em apresentações de dança teatral. O maracatu rural é mais característico da Zona da Mata, de onde surge carregado de influências

	africanas, indígenas e portuguesas, manifestadas pelos escravos e trabalhadores dos engenhos e usinas de cana. Em Carpina, haviam vários desfiles de cortejos durante o carnaval, são exemplos o Leão Devorador, Leão Brasileiro, Leão Africano, Leão da Serra e o Leão Vencedor, esse último é um dos poucos que ainda desfilam e é o maior maracatu rural da cidade (MARINHO <i>et al.</i>, 2018).
Bloco Lírico – Lira do Carpina	Conforme descrito por Marinho <i>et al.</i> (2018), os blocos líricos surgiram com a proposta de resgate cultural de elementos clássicos de carnavais passados, em busca da beleza e lirismo presentes nessas comemorações. Como representante carpinense, pode-se citar o Bloco Lira do Carpina, criado em 10 de outubro de 2007 por carnavalescos que sentiam falta da valorização cultural do carnaval na cidade e queriam espalhar e preservar essa memória pernambucana. Através de seus desfiles, passou a ser considerado umas das 29 melhores agremiações de Pernambuco.
Mamulengo do Mestre Solon	O mamulengueiro Solon Alves Mendonça, conhecido como Mestre Solon, foi um dos grandes representantes desse tipo de arte. Suas criações, como o famoso mamulengo “Invenção Brasileira”, ganharam destaque em todo o Brasil ao retratar o povo e elevaram Carpina em esferas estadual, nacional e internacional. Aos 67 anos, em 7 de julho de 1987, o Mestre faleceu durante viagem para Brasília para a Feira dos Estados, na qual iria apresentar seu trabalho e representar o estado. Deixou um acervo de mais de 120 bonecos que representam sua arte e história (BEZERRA, 2021).
Burrinha do Mestre Gilvan	Ferreira (2019), conta que Mestre Gilvan é um artesão carpinense que há mais de 50 anos confecciona as fantasias de burrinhas, personagens da cultura nordestina muito associadas aos festejos de carnaval. Recebeu influência do Mestre Solon, com o qual dividia a produção das burrinhas até o falecimento do artesão, a partir daí passou a criar as peças individualmente. Seu trabalho auxilia na manutenção de uma tradição que se iniciou com os trabalhadores dos tempos dos engenhos.
Mestre Miro dos Bonecos – Maria Grande	Inspirado pelo Mestre Solon, o Mestre mamulengueiro Ermírio José da Silva, popularmente chamado de Miro dos Bonecos, é responsável por perpetuar o simbolismo dos mamulengos através de seus bonecos reconhecidos em território nacional e internacional, pelos quais já conseguiu prêmios. Cansado de não conseguir companheiras de dança durante as festas, Miro criou a boneca Maria Grande, que fica presa em seu sapato e lembra os movimentos de uma pessoa real e é uma de suas marcas (ARRUDA, 2019).
Mestre Saúba - Casa de Farinha	Antônio Elias da Silva era morador de Carpina e se tornou popular como o Mestre Saúba, mamulengueiro que criou bonecos e enredos que valorizavam o povo e debatiam temas relacionados à religião, escravidão, entre outros. Dessa forma, contribuiu para a divulgação da cultura pernambucana dos mamulengos (MARINHO <i>et al.</i>, 2018). Saúba faleceu em maio de 2022 e deixou um legado de um artista que foi fundamental na construção e perpetuação da memória coletiva da cidade e de Pernambuco.
Palmeiras Imperiais	Em conjunto com as demais árvores que compõem a arborização da cidade, as palmeiras imperiais se tornaram marcas da paisagem urbana, vistas em fileira com todo seu tamanho e imponência ao longo das principais praças, como é o caso da Praça São José, onde se

	situam a prefeitura, o monumento do Leão do Norte e a igreja do padroeiro de Carpina.
Parque de Eventos - Palhoção	Trata-se de um espaço público localizado no Parque de Eventos da cidade, local onde acontecem eventos, shows e festas promovidos pela prefeitura principalmente durante os períodos do São João e final de ano. Também passou a funcionar como ponto de referência para localização entre os carpinenses.
FALUB	Pioneira no ensino superior de Carpina, a FALUB atendeu a demanda acadêmica da cidade e das regiões vizinhas. Nascida em 2001, a Faculdade teve sua instalação no antigo palacete Santa Cruz, onde residia a família Petribu (responsável pela fundação da Usina Petribu) entre os anos 1920 e 1930 e onde existiu o Colégio Santa Cruz. O local ainda mantém os traços da arquitetura da época (MARINHO <i>et al.</i> , 2018).
Cantinho das Marias	O Cantinho adquiriu popularidade por conta de seus doces, mas também oferece almoços diários. O local se tornou um ponto de encontro para muitas pessoas, que com frequência visitam a doceria com seus conhecidos. Além da comida, a própria locação e o ambiente viraram marcas da empresa, que funciona entre as paredes rosas de uma casa histórica com arquitetura de tempos passados.
Praça Murilo Silva	Uma característica do projeto de urbanização de Carpina são suas praças dispostas de forma ordenada nas ruas, como é o caso daquelas que compõem o centro da cidade na principal área comercial e são fixadas na memória daqueles que passam por ali diariamente. Um exemplo é a Praça Murilo Silva, que se destaca das demais pela presença de um chafariz adicionado após revitalização realizada pela prefeitura (MARINHO <i>et al.</i> , 2018).

5.1.1 Referências Imagéticas

Como segunda etapa, foi necessário obter referências que serviriam de apoio para o processo criativo. Para este trabalho em específico, que tem um caráter visual e o objetivo de formar uma iconografia a partir de elementos físicos, esse referencial foi composto de imagens referentes a cada constituinte do grupo de ícones que se almejava fazer.

Portanto, criou-se um acervo de fotografias de cada item da listagem (Figura 4) que, em parte, foram obtidas pelo autor desta pesquisa que se locomoveu pela cidade em busca das referências precisas, capturadas através da câmera do celular. No entanto, alguns dos locais visitados não eram passíveis de enquadramento dentro do campo visual da câmera, por conta de seus tamanhos que demandavam maior distância para fotografar o que, conseqüentemente, tornava impossível captar detalhes fundamentais para o desenho dos mesmos.

Além disso, os fatores de tempo e acesso também influenciaram no modo como essas imagens foram obtidas, pois para tirar determinadas fotos, como da cana-de-açúcar, seria preciso percorrer uma grande distância para além das áreas populacionais. Em outros casos, haveria a necessidade de realizar visitas separadas e provavelmente marcar horários para tal, o que demandaria mais tempo do autor para realização, algo que não era possível naquele momento.

Por consequência disso, outra parcela do acervo referencial foi montada por meio de imagens retiradas de páginas da internet, como portais de notícias, redes sociais e também através de capturas de tela do computador durante o uso da função do Street View no Google Maps, a partir do qual foi possível percorrer as ruas da cidade e visualizar com o detalhamento necessário os locais que não poderiam ser vistos de tal forma com a fotografia no celular.

Figura 4 – Mosaico das referências imagéticas



Fonte: O autor (2023).

5.1.2 Projetos Semelhantes

Conforme indicado na metodologia adotada, é importante guiar o olhar para a existência de casos parecidos com o que se pretende fazer, ou seja, buscar outros

trabalhos que não necessariamente girem em torno da iconografia, mas que a tenham como parte relevante para os seus desenvolvimentos. A partir dessa procura, pode-se avaliar como se deu o processo de produção dos ícones e adquirir conhecimento a respeito de estratégias que podem funcionar.

Nesse sentido, a terceira etapa da coleta de dados consistiu na busca de exemplos que se mostrassem interessantes e relevantes (Figura 5). Essa investigação resultou em três principais exemplares, que são os projetos de identidade visual das cidades do Porto (Portugal) e Tracunhaém (Pernambuco) e de criação de uma fonte dingbat¹ a partir de construções da Avenida Padre Zuzinha na também pernambucana, Santa Cruz do Capibaribe, esses dois últimos são frutos dos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) dos designers Silva (2021) e Pinheiro (2021) que foram alunos da UFPE no Campus do Agreste.

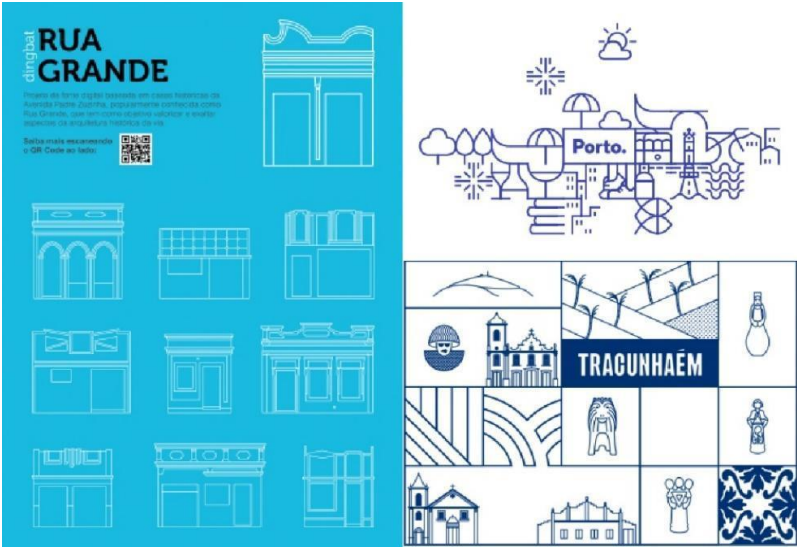
Contratado pela Câmara Municipal, Eduardo Aires (2017) foi o designer responsável pela identidade visual do Porto que, juntamente com sua equipe, recebeu a tarefa de expressar graficamente a cidade, não de forma a traduzir o olhar de um órgão político, mas sim o ponto de vista dos habitantes para levar a imagem mais adequada ao imaginário daqueles que pertencem ou não ao local. Assim, o projeto chegou ao público como uma identidade realmente feita a partir do Porto, atrelada a um conjunto de ícones que expressavam pontos e aspectos importantes do lugar.

De modo similar, Ruy Silva (2021) desenvolveu uma identidade visual que se construiu em cima da história e da cultura de Tracunhaém, sobretudo no que diz respeito ao trabalho artesanal realizado no local. Seu trabalho busca representar a essência da cidade como forma de impulsionar o turismo e, conseqüentemente, o artesanato. Para isso, também houve a criação de uma iconografia de elementos representativos da cidade.

Por fim, com seu dingbat Rua Grande, Jansen Pinheiro (2021) homenageia e reafirma os aspectos culturais e a arquitetura histórica de uma cidade ao se inspirar nas fachadas das casas situadas na Avenida Padre Zuzinha e transformá-las em ícones para criar os caracteres da sua fonte.

¹ Fonte dingbat é o nome dado a uma família tipográfica de caráter ornamental composta por elementos iconográficos individuais (CUNHA, 2019).

Figura 5 – Resultados visuais dos trabalhos citados como exemplos



Fonte: O autor (2023).

5.2 ANÁLISE DE DADOS

Com base na listagem de itens que poderiam se tornar ícones, parte-se para uma análise mais aprofundada dos mesmos, para que seja possível fazer uma avaliação mais concisa dos potenciais componentes da família iconográfica. Dessa forma, buscou-se enxergar para além do óbvio na relação entre cada tópico e sua importância. É nesse momento em que se observa como os vinte elementos citados podem ser agrupados de acordo com suas afinidades (Figura 6).

Figura 6 – Agrupamento dos ícones por afinidade

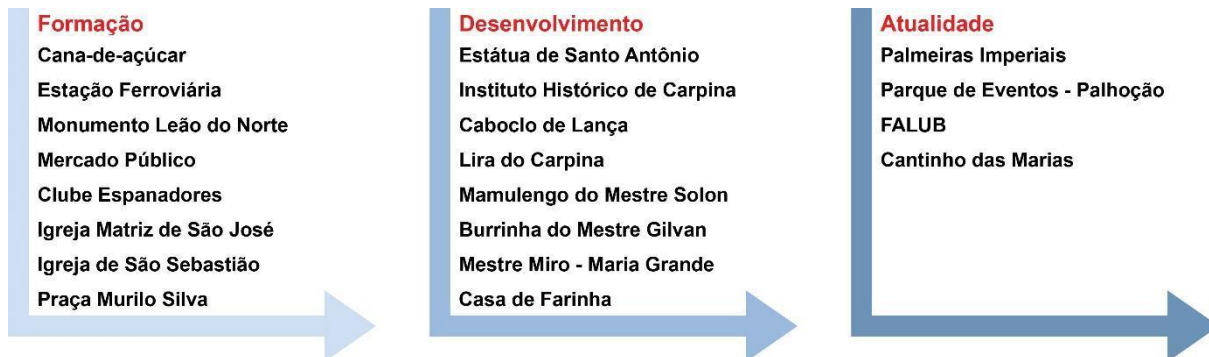
Arquitetura	
Estação Ferroviária	Estátua de Santo Antônio
Monumento Leão do Norte	Instituto Histórico de Carpina
Mercado Público	Parque de Eventos - Palhoção
Clube Espanadores	FALUB
Igreja Matriz de São José	Cantinho das Marias
Igreja de São Sebastião	Praça Murilo Silva
Manifestações Artísticas	
Caboclo de Lança	
Bloco Lírico - Lira do Carpina	
Mamulengo do Mestre Solon	
Burrinha do Mestre Gilvan	
Mestre Saúba - Casa de Farinha	
Mestre Miro dos Bonecos - Maria Grande	
Natureza	
Cana-de-açúcar	
Palmeiras Imperiais	

Fonte: O autor (2023).

Verifica-se, também, como eles construíram enredos tanto próprios quanto coletivos, uma vez que cada um tem o seu porquê de existir e sua relevância na memória da cidade, ao mesmo tempo em que contam uma história conjunta. De maneira mais clara, pode-se dizer que o cultivo de cana-de-açúcar foi o pontapé inicial para o começo do que futuramente seria Carpina, pois foi o motivo pelo qual a região passou a ser explorada e povoada, o que incentivou as primeiras construções e levou a todos os eventos seguintes responsáveis pela formação da sociedade atual.

Percebe-se ainda que os elementos também podem ser divididos a partir das histórias contadas por eles em diferentes momentos, pois há um bloco que remete ao período de formação da cidade, marcado pela arquitetura como forma de fixar os primeiros habitantes, outro que retrata um momento em que o local já havia dado seus primeiros passos e gerado algumas de suas marcas, no qual surgem as manifestações artísticas, ao fim, há itens que conversam de forma mais direta com a atualidade, conforme ilustrado no esquema abaixo (Figura 7).

Figura 7 – Esquema de representação da história de Carpina através de seus elementos culturais



Fonte: O autor (2022).

Em relação à análise dos projetos similares, nota-se que Aires (2017) e Pinheiro (2021) se atentaram para a questão do limite de redução dos ícones, ponto importante para evitar eventuais problemas de legibilidade gráfica, já que um dos princípios do trabalho é causar a identificação entre morador e cidade. Também como forma de priorizar tal princípio, percebe-se que Silva (2021) e Pinheiro (2021) optaram pela representação iconográfica com mais detalhamento nos desenhos.

A montagem do conjunto de imagens foi de suma importância por permitir a visualização de características básicas de cada elemento, de forma que foi criada uma

espécie de base sobre a qual seriam feitos os traçados dos ícones. Como consequência, pôde-se avaliar quais detalhes poderiam ser pertinentes ou não na transformação do físico para o digital, para que não houvesse dificuldade de identificação, visto que as proporções e os modos de ver são alterados na representação sobre telas.

6 CRIAÇÃO, EXPERIMENTAÇÃO E MATERIAIS

A partir do que se foi obtido e analisado a respeito dos referenciais listados anteriormente, percebeu-se que eles apresentam relevância no que diz respeito à capacidade de representar e preservar a memória carpinense, visto que para além de suas importâncias óbvias, eles conseguem permear, de forma conjunta, a história da cidade. Além disso, por meio do estudo de casos semelhantes, criou-se uma noção maior acerca de pontos que merecem atenção no processo projetual. Assim, houve base para iniciar a etapa de criação, da qual surgiram as primeiras ideias e tentativas.

6.1 PRIMEIROS ESBOÇOS

Definiu-se como primeiro passo a elaboração de rascunhos digitais dos referenciais previamente escolhidos. Com “digital”, entende-se que o processo foi realizado através de um software gráfico adequado à necessidade do trabalho, que seria o desenho vetorial, forma de representação de imagens que parte desde o uso de linhas, curvas e pontos até formas geométricas (SAGA, 2020). No caso, o programa utilizado foi o Adobe Illustrator, pelo fato de que o autor já possuía experiência com essa ferramenta.

Os primeiros esboços foram feitos para todos os vinte itens que se esperava incluir na família iconográfica, conforme ilustrado nas figuras 8, 9, 10 e 11. Para tal, foi usado como base o acervo de imagens criado durante a coleta de dados, o intuito era representar de maneira mais adequada aquilo que era observado nas fotografias, com cuidado para não excluir elementos importantes para a visualização, visto que quem olhar as figuras deve conseguir associar as imagens às suas inspirações.

Figura 8 – Rascunhos iniciais dos ícones do grupo Arquitetura (parte 1)



Fonte: O autor (2023).

Figura 9 – Rascunhos iniciais dos ícones do grupo Arquitetura (parte 2)



Fonte: O autor (2023).

Figura 10 – Primeiros rascunhos dos ícones de Manifestações Artísticas



Fonte: O autor (2023).

Figura 11 – Ícones do grupo Natureza em versões primárias



Fonte: O autor (2023).

Este início foi importante por permitir uma melhor visualização daquilo que se esperava em relação à representação dos ícones, pois possibilitou uma reflexão acerca da fidelidade entre referência e desenho, já que se buscava um equilíbrio entre uma estética mais sintetizada característica da iconografia e a aproximação com a inspiração usada. Portanto, das primeiras versões criadas surgiram outras, seja para realizar mudanças de alguns detalhes ou para mudar de forma mais radical todo o resultado inicial.

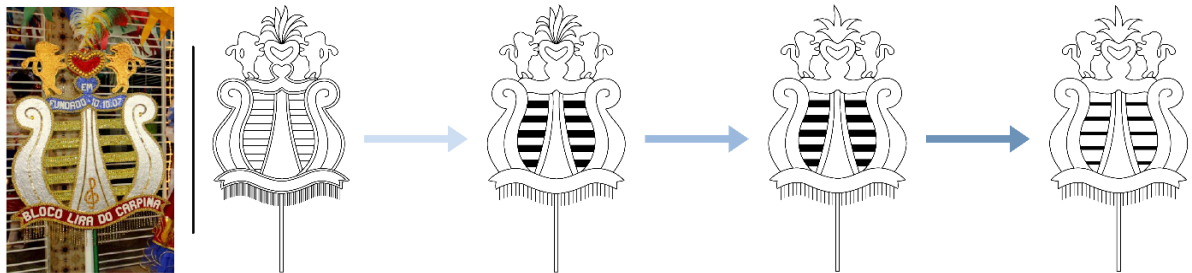
Apesar de partirem do mesmo propósito, tais alterações foram guiadas não somente pelo fator já mencionado, mas também pelo quesito legibilidade, visto que após observar as versões primárias foi possível enxergar futuros pontos problemáticos ao se pensar nos limites de redução que ainda seriam estabelecidos para os ícones.

7 VERIFICAÇÃO E TESTES

Esta etapa consistiu na averiguação da existência dos conflitos na visualização dos ícones, como traços muito próximos, espaços pequenos, sintetização visual, etc. Essa verificação foi realizada através das alterações feitas a partir de cada nova versão que se tinha, com o intuito de observar se os problemas se mantinham ou não.

Essas mudanças englobaram decisões a respeito de aspectos considerados importantes para uma boa legibilidade, como a escolha de manter ou retirar certas informações presentes nos ícones, visto que a manutenção delas poderia, em alguns casos, resultar em um desenho menos próximo de um ideal de simplificação iconográfica. É o que aconteceu no exemplo abaixo (Figura 12), em que a primeira alternativa era mais fiel à realidade, mas por conta do excesso de detalhes causava certa poluição visual que dificultava o entendimento sobre o que era visto.

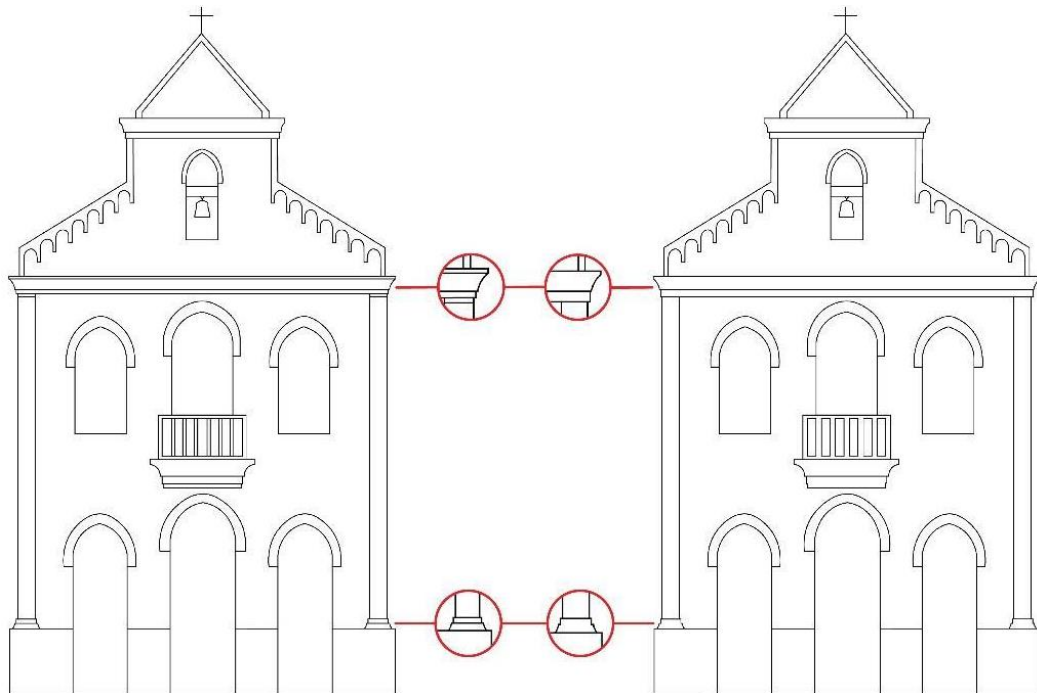
Figura 12 – Alterações realizadas no ícone do Lira do Carpina



Fonte: O autor (2023).

Outro ponto levado em consideração foi o tamanho dos espaços internos de determinadas partes, uma vez que se fossem muito pequenos, eles poderiam ficar com a aparência de um traço único de espessura maior ou de uma mancha assim que fossem reduzidos. Por conta disso, em alguns ícones foi preciso aumentar esses espaços ou retirar traços presentes no interior deles (Figura 13).

Figura 13 – Retirada de traços do ícone da Igreja de São Sebastião



Fonte: O autor (2023).

Por se tratar de uma família iconográfica, é fundamental que se tenha unidade entre todos os componentes, já que eles precisam representar algo não só de maneira individual, mas também de forma coletiva. Por conta disso, algumas modificações se tornaram necessárias para manter a harmonia entre os ícones. Assim, foram definidos elementos repetitivos que aparecem para representar as mesmas coisas em diferentes casos.

Essa padronização ocorreu nas portas e janelas do desenho da FALUB, que inicialmente eram detalhadas conforme à realidade e mais tarde foram alteradas por conta da percepção de que nas vezes anteriores em que elas foram representadas não havia esse detalhamento. O mesmo aconteceu na decisão de manter a parte interna dos olhos preenchidas nos ícones referentes às manifestações artísticas (Figura 14), já que eles caracterizam os estilos dos artesãos.

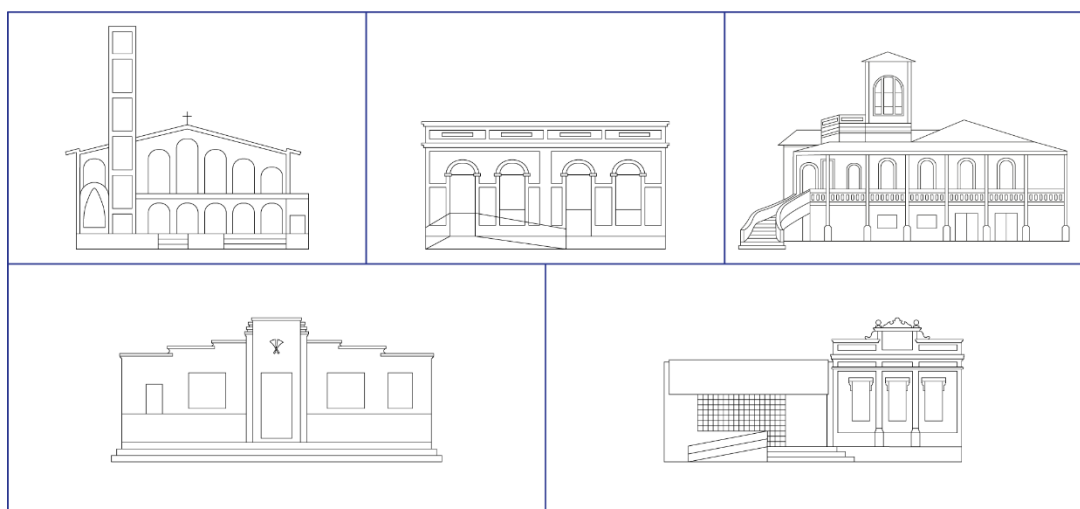
Figura 14 – Algumas mudanças nos ícones da FALUB e Maria Grande



Fonte: O autor (2023).

Da mesma forma que ocorreu com os exemplos acima, foi necessário escolher entre representar ou não escadas e rampas em todos os ícones em que elas apareciam, mesmo que em algum caso específico elas não apresentassem grande relevância na identificação do desenho, pois seria um ponto importante para a manutenção da semelhança. Dessa forma, conforme apresentando na figura 15, optou-se pela representação das mesmas.

Figura 15 – Ícones em que há a presença de escadas e rampas

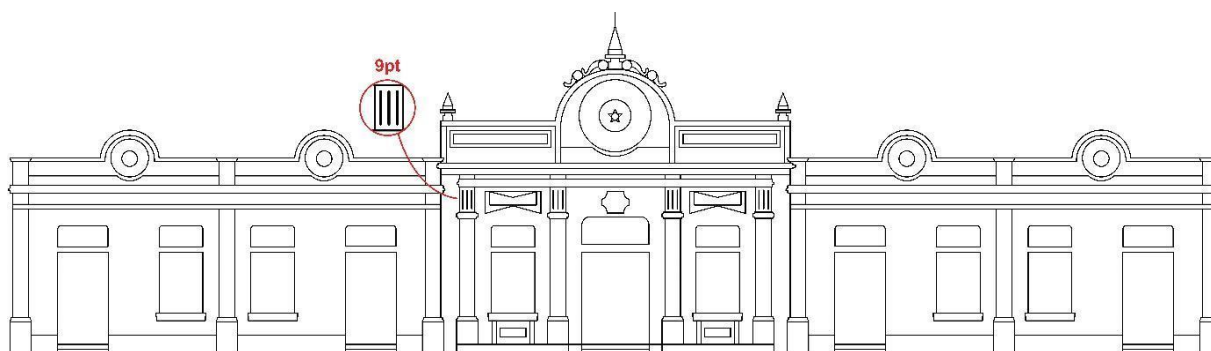


Fonte: O autor (2023).

Quanto ao traçado nos desenhos, observou-se ainda durante a fase dos rascunhos que seria interessante adotar uma espessura de traço maior que a utilizada para fazê-los, de 1pt, pois seria uma forma de trazer mais destaque para o ícone. Portanto, foram realizados alguns testes para escolher qual seria a espessura mais adequada de acordo com a proporção definida, dos quais optou-se pelo uso de 6pt.

No entanto, por conta de futuras reduções, notou-se que não seria viável representar de maneira tão fiel algumas partes de certos ícones, pois aconteceria o mesmo problema com o da Igreja de São Sebastião, mas não seria possível aplicar a mesma solução porque não ficaria visualmente agradável. Por isso, em alguns casos, além do traçado com 6pt, há também traços com 9pt (Figura 16) para reproduzir pequenos espaços sem que eles contrastem de maneira exagerada com o restante.

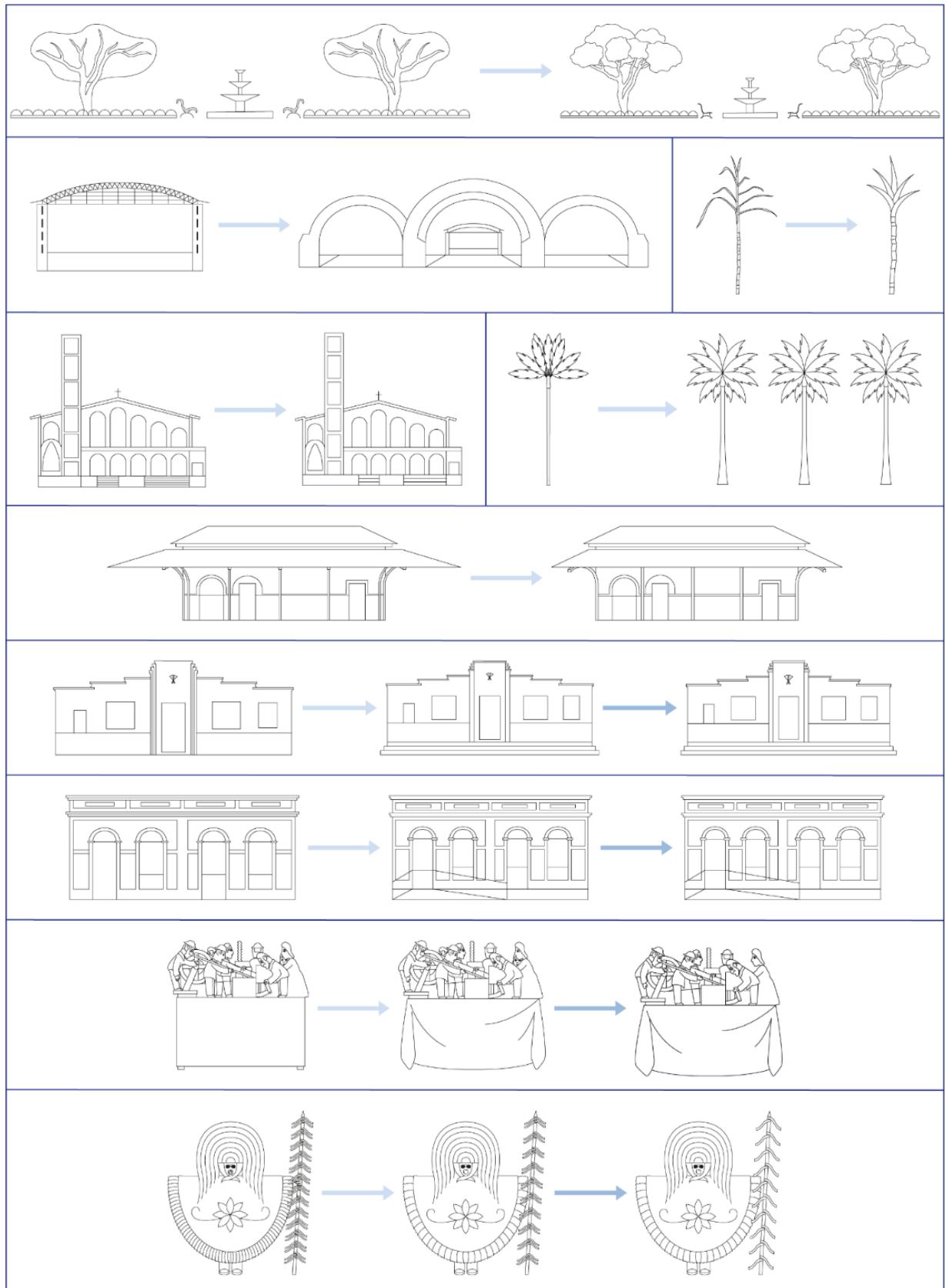
Figura 16 – Ícone do Mercado Público em 6pt com detalhe em 9pt



Fonte: O autor (2023).

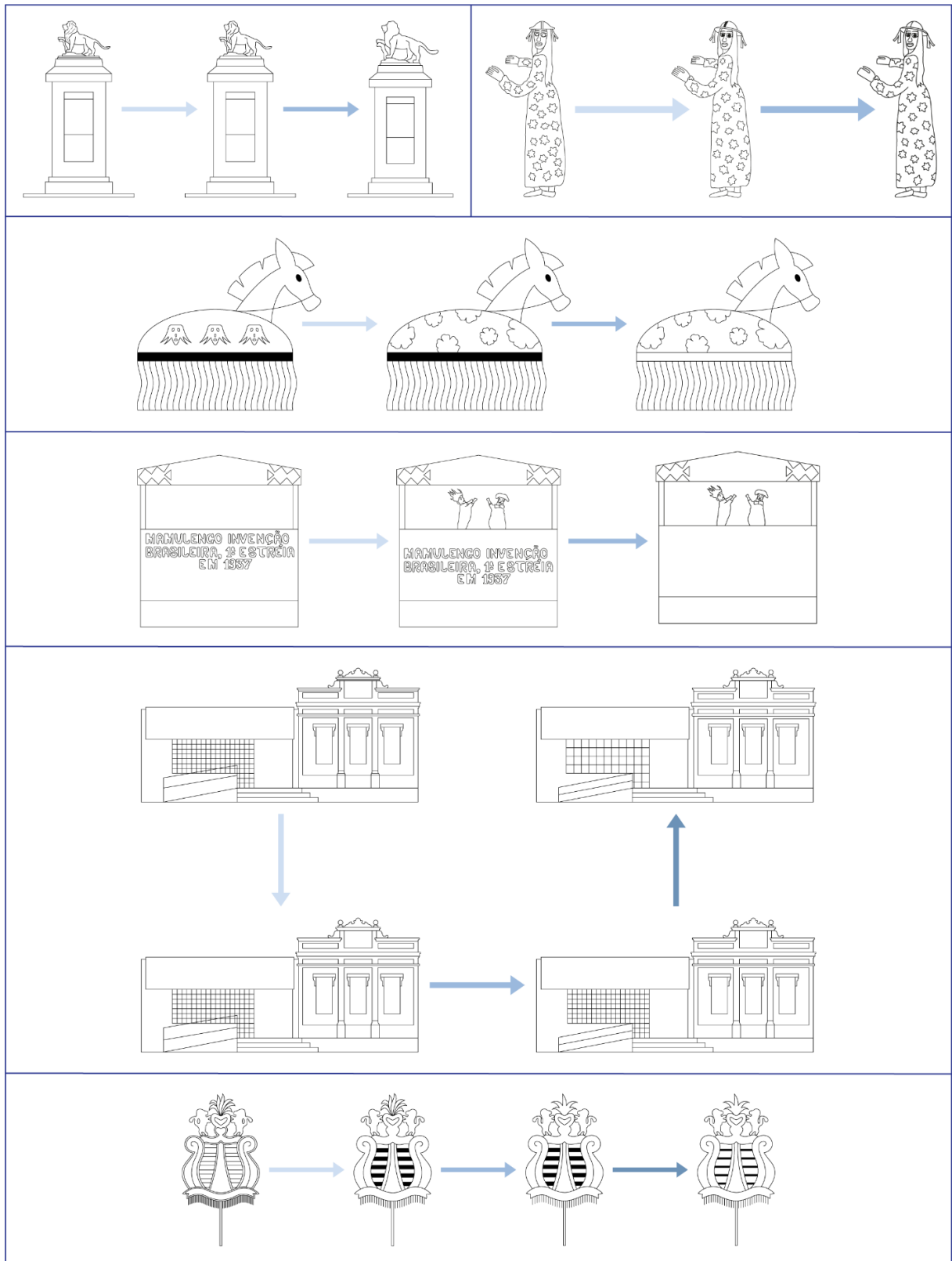
Após a realização de todas as modificações que se tornaram fundamentais durante o percurso de desenvolvimento dos ícones, conseguiu-se chegar em uma versão que consegue equilibrar fidelidade e sintetização nas representações. Esse progresso se encontra nos esquemas das figuras 17, 18, 19 e 20 abaixo, os quais mostram de forma guiada a evolução na construção de cada desenho.

Figura 17 – Evolução dos ícones (parte 1)



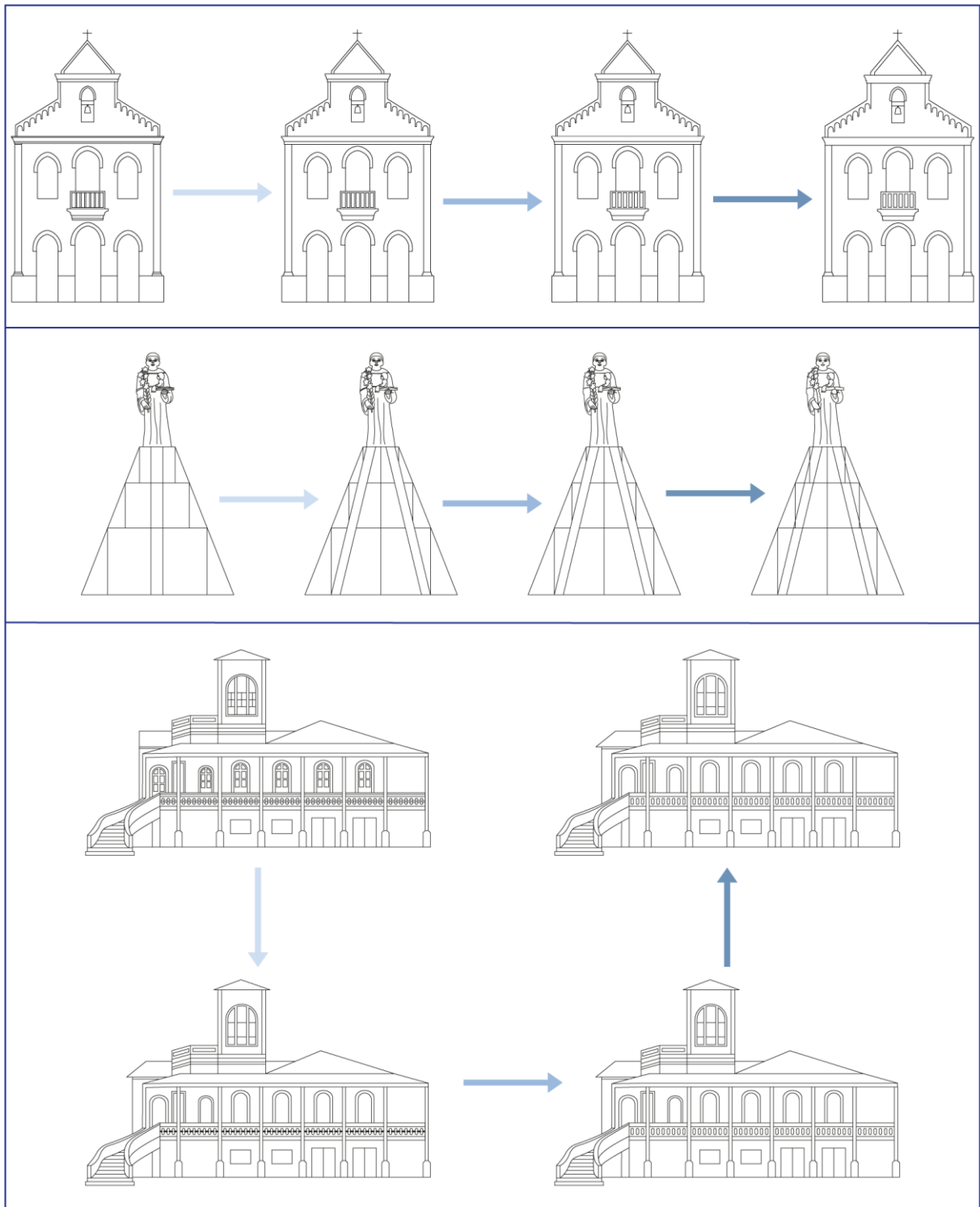
Fonte: O autor (2023).

Figura 18 – Evolução dos ícones (parte 2)



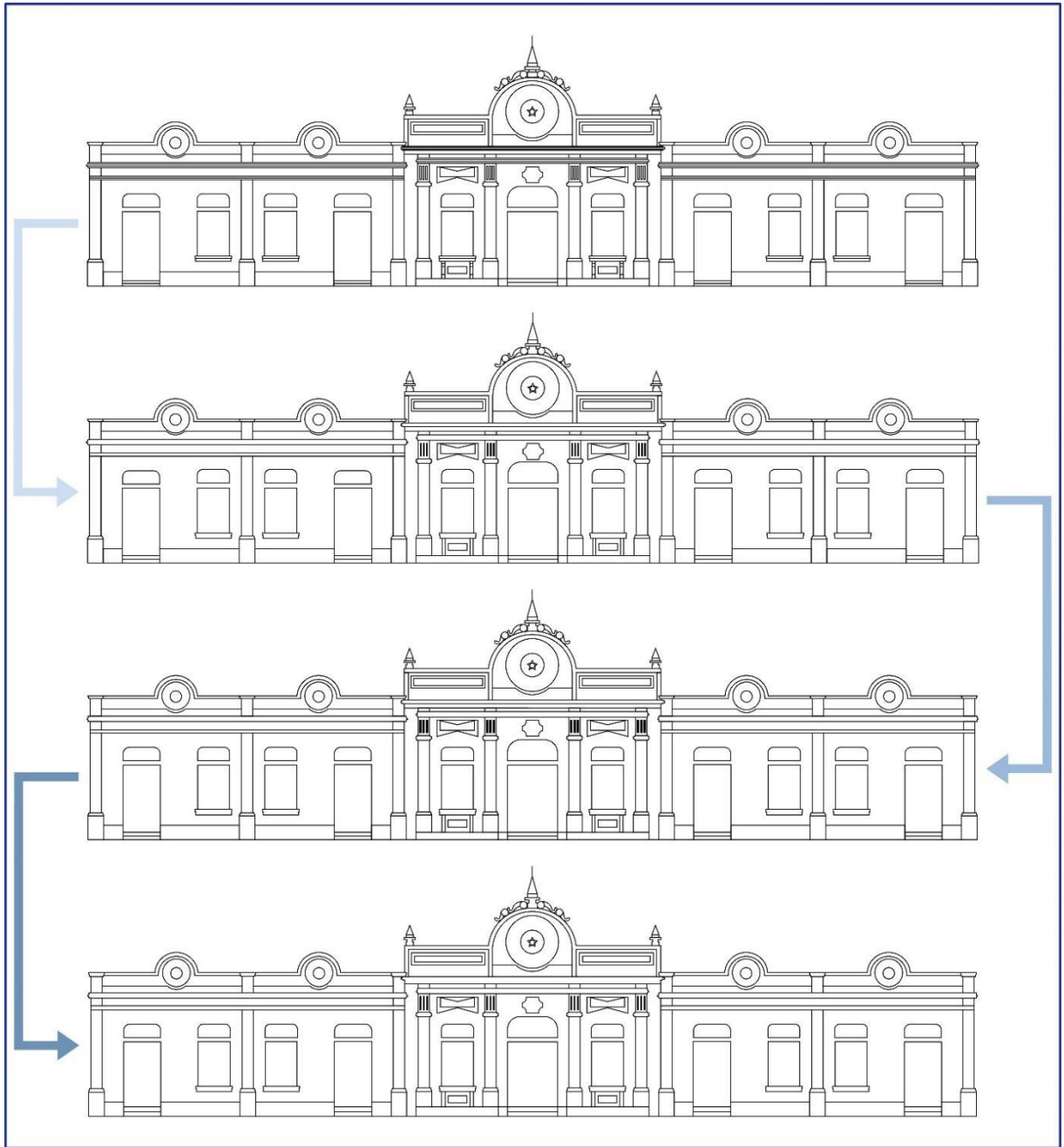
Fonte: O autor (2023).

Figura 19 – Evolução dos ícones (parte 3)



Fonte: O autor (2023).

Figura 20 – Evolução dos ícones (parte 4)



Fonte: O autor (2023).

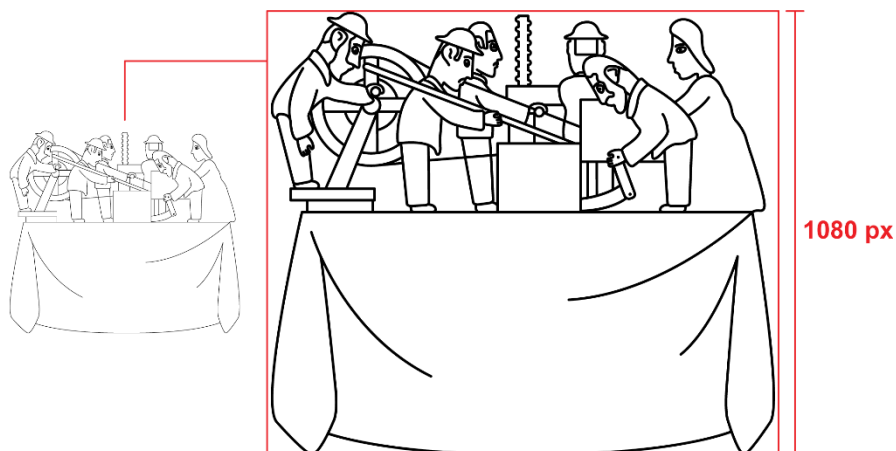
8 SOLUÇÃO E DETALHES CONSTRUTIVOS

Fundamentada por todas as versões geradas no momento de testes, chegou-se em uma opção mais coerente com a finalidade do trabalho, da qual foi possível partir para a definição dos últimos detalhes referentes à construção dos desenhos dos ícones. Aqui, o objetivo foi estabelecer certas especificações técnicas para o correto uso e funcionamento da família iconográfica enquanto recurso visual que poderá ser utilizado para diversos contextos.

Justamente por esse motivo que o primeiro ponto de atenção para essa finalização envolve as delimitações de tamanho e limites de redução para utilização dos ícones, visto que esse é um fator que influencia diretamente na legibilidade, com potencial para prejudicar o processo de representação e identificação iconográfico caso esteja problemático.

Como seria preciso fazer variações de dimensão nos desenhos para especificar um tamanho adequado de uso, foi necessário tomar certos cuidados para prevenir possíveis alterações na proporção ou nas formas (Figura 21). Assim, o primeiro passo foi colocar cada ícone em pranchetas com 1080 pixels de altura. Feito isso, cada um foi aumentado até a altura máxima da prancheta e, então, realizada a mudança do traçado que foi de 1pt para 6pt, conforme já mencionado. Por fim, cada ícone foi selecionado e teve sua aparência expandida.

Figura 21 – Exemplo de padronização da altura e traçado dos ícones



Fonte: O autor (2023).

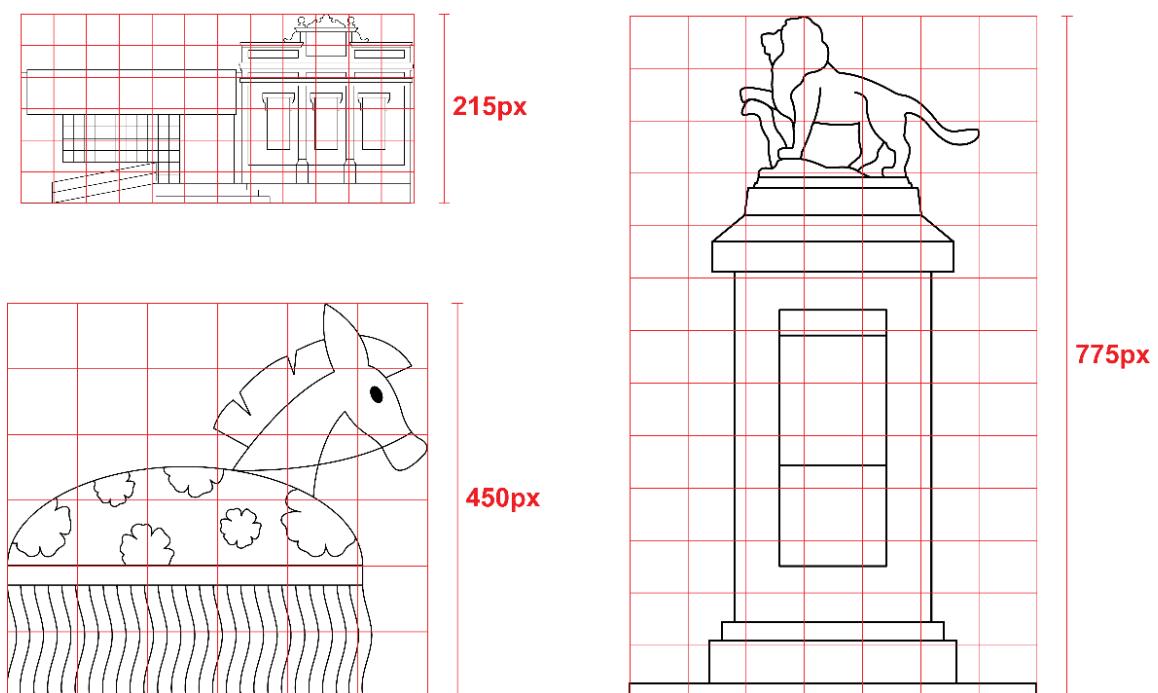
É importante mencionar que para uma parte dos ícones, mais especificamente os da Igreja de São Sebastião, FALUB, Igreja Matriz de São José, Palmeiras Imperiais,

Praça Murilo Silva e Mercado Público, percebeu-se a necessidade de duplicar a altura das pranchetas para 2160px por conta de questões de proporção, visto que eles são originalmente maiores que os demais.

Após essa etapa de precaução eles puderam ser modificados livremente em busca de um limite de redução mais seguro em termos de legibilidade, já que eles não possuem um nível máximo de ampliação, mas não podem ser diminuídos ao ponto de se tornarem ilegíveis. No entanto, como esse conjunto de ícones é formado por elementos proporcionalmente diferentes e por isso foi preciso definir níveis de redução variados.

Logo, para os ícones alinhados à altura de 1080px, foi necessário dividi-los em três grupos com limites reducionais diversos. Nos desenhos do Parque de Eventos, Cantinho das Marias, Estação Ferroviária, Clube Espanadores e Instituto Histórico (grupo 1) a altura mínima definida é de 215px. No caso do grupo 2, composto por Casa de Farinha, Burrinha, Caboclo de Lança, Estandarte Lira do Carpina, Maria Grande, Teatro de Bonecos e Cana-de-açúcar, houve uma variação para 450px. Por fim, a Estátua de Santo Antônio e o Monumento Leão do Norte formam o grupo 3, com altura de 775px (Figura 22).

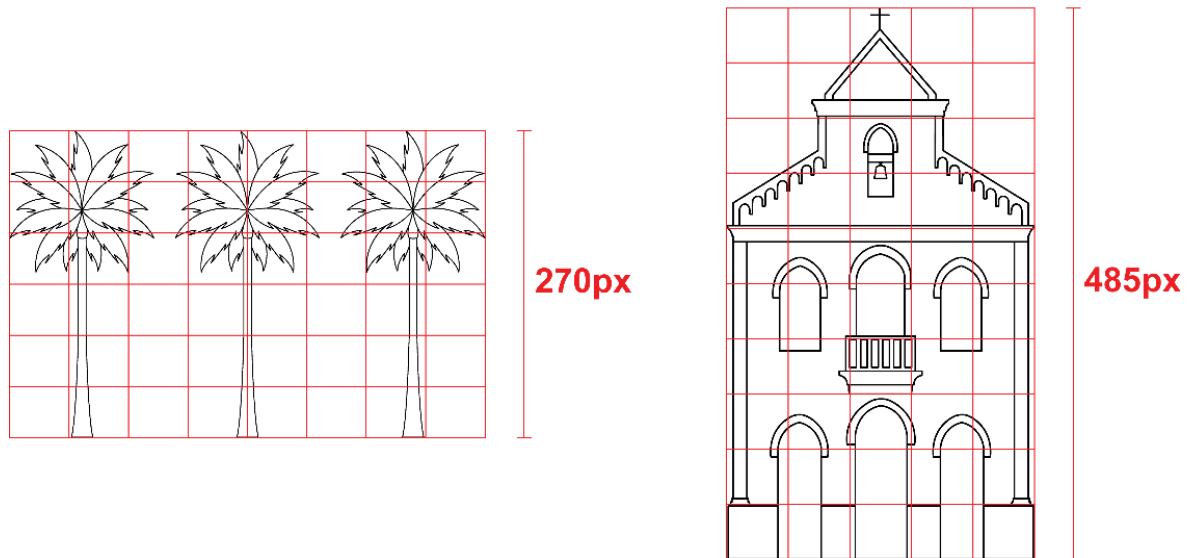
Figura 22 – Limites de redução dos ícones com altura de 1080px



Fonte: O autor (2023).

Em relação aos ícones padronizados com a altura de 2160px (Figura 23), a divisão ocorreu em duas partes. Primeiro, escolheu-se a altura de 270px para a Praça Murilo Silva e Palmeiras Imperiais. Em contrapartida, essa altura foi alterada para 485px para a Igreja de São Sebastião, FALUB, Igreja Matriz de São José e Mercado Público.

Figura 23 – Limites de redução dos ícones com altura de 2160px



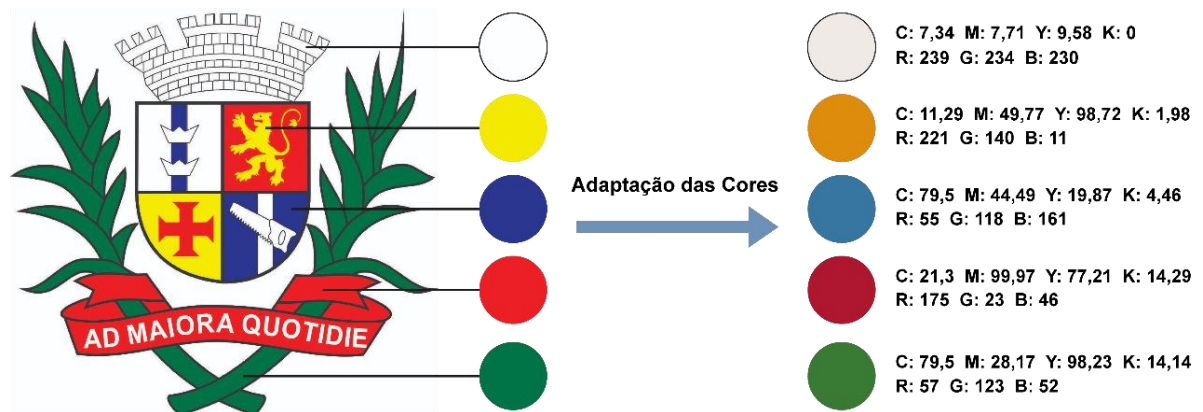
Fonte: O autor (2023).

8.1 SISTEMA CROMÁTICO

Como os ícones tem Carpina como foco, pensou-se que seria interessante associá-los a algum recurso figurativo da cidade, pois é uma forma de fortalecer o objetivo do projeto de produzir a partir de e para Carpina. Então, foi escolhido o brasão por ele ser composto de elementos que representam a história que se passou naquela terra, como a figura do leão que faz referência ao tempo de Floresta dos Leões e o serrote e a cana-de-açúcar, que remetem às formas de trabalho primordiais realizadas pelos cidadãos e que ainda possuem relevância, sobretudo a atividade açucareira.

Optou-se por usar as cores encontradas no brasão que são amarelo, vermelho, azul, verde e branco, usadas em tons muito saturados e desarmônicos entre si. Então, para este trabalho, foram adotadas opções cromáticas em tons mais harmônicos para os provenientes usos da família iconográfica (Figura 24).

Figura 24 – Sistema cromático adotado



Fonte: O autor (2023).

8.2 SOUL CARPINENSE

Superadas todas as etapas do desenvolvimento do projeto, obteve-se como resultado final um conjunto de vinte ícones que compõem e dão sentido a um imaginário de identidade e memória existente em Carpina, que por muitas vezes é invisibilizado pelo passar do tempo. Assim, neste trabalho apresenta-se uma solução capaz de resgatar e reforçar esses aspectos histórico-culturais que fazem parte da cidade.

Por isso, a família iconográfica Soul Carpinense (Figuras 25 – 30) foi construída sob o preceito de retomar a sensação de pertencimento do cidadão com sua terra e ir contra a desvinculação entre um e outro. Esse processo foi facilitado por ser desenvolvido a partir de um ponto de vista não só do design, mas também afetivo, já que foi realizado por um pesquisador participante.

Figura 25 – Resultado visual da família iconográfica



Fonte: O autor (2023).

Figura 26 – Família iconográfica Soul Carpinense (parte 1)



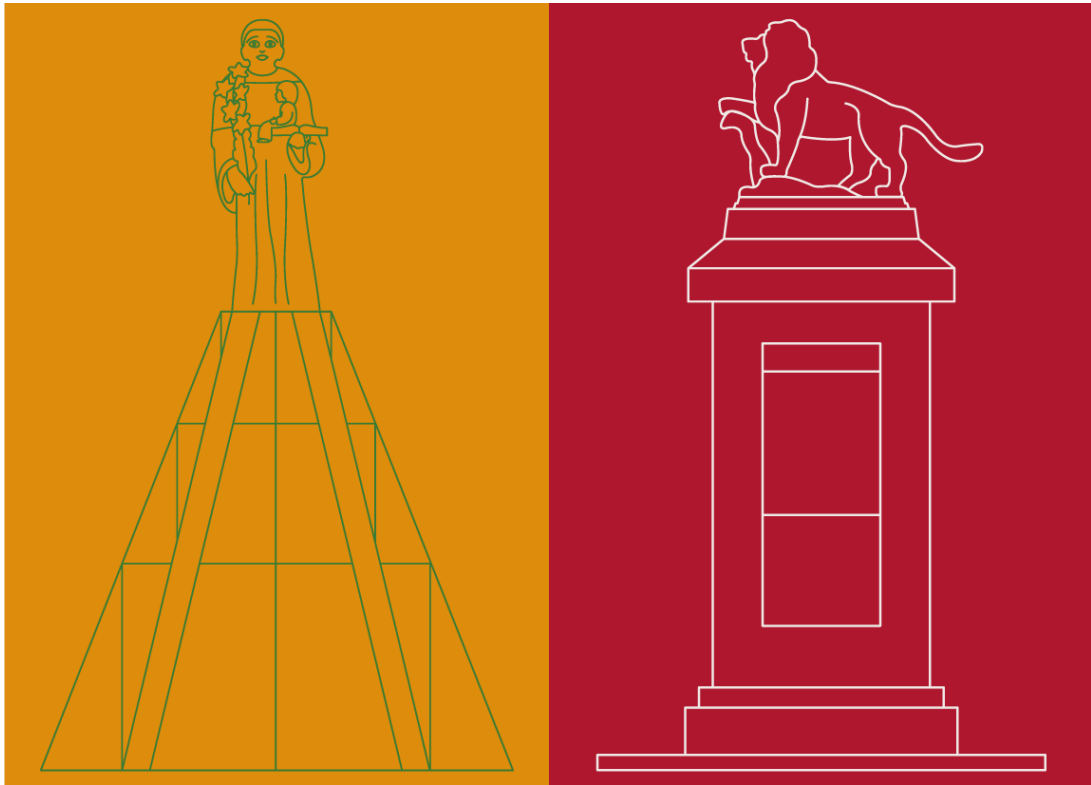
Fonte: O autor (2023).

Figura 27 – Família iconográfica Soul Carpinense (parte 2)



Fonte: O autor (2023).

Figura 28 – Família iconográfica Soul Carpinense (parte 3)



Fonte: O autor (2023).

Figura 29 – Família iconográfica Soul Carpinense (parte 4)



Fonte: O autor (2023).

Figura 30 – Família iconográfica Soul Carpinense (parte 5)



Fonte: O autor (2023).

8.3 APLICAÇÕES

A seguir, como forma de valorizar os ícones criados, foram desenvolvidas aplicações variadas que ilustram várias ocasiões em que eles poderiam se fazer presentes, é também um meio de evidenciar o potencial representativo dos mesmos enquanto recursos visuais atrelados à memória gráfica carpinense capazes de preservar e perpetuar a história do lugar.

Por conta disso, foram escolhidas aplicações em itens mais populares no cotidiano das pessoas, pois além de servirem como elementos utilitários diários, a maioria funciona como recordação para os visitantes, que podem adquirir um pouco da identidade carpinense em forma de artefatos físicos.

Mas é importante mencionar que para as sugestões de aplicações foi preciso aumentar a espessura do traçado dos ícones para 9pt, visto que por conta dos tamanhos dos objetos os desenhos poderiam ficar com traços muito finos caso estivessem com uma espessura menor. Assim, essa mudança é indicada para o uso dos ícones em suportes físicos como forma de evitar problemas na visualização deles.

O primeiro exemplo é o das capas para celular (Figura 31), uns dos objetos mais usados popularmente para proteger os celulares que, nesse caso, além da função de proteção, também servem como uma forma de propagar partes da cultura de Carpina.

A caneca FALUB (Figura 32) se torna mais que um recipiente para bebidas por fazer uma espécie de trocadilho entre o ato de beber e os estudos realizados na faculdade, como se quisesse dizer “beba o conhecimento produzido aqui”. A ecobag (Figura 33), item que geralmente é utilizado para carregar compras, foi estampada pelo ícone do Mercado Público acompanhado da frase “carregando história”, já que ele é um estabelecimento comercial que acompanhou o desenvolvimento da cidade.

A figura 34 traz o ícone do Clube Espanadores em um guarda-chuva, objeto que poderia ser vendido durante um evento carnavalesco realizado pelo clube para que as pessoas se protejam da chuva ou até do sol, mas que não perderia sua utilidade posteriormente. Ainda no contexto de festas e Carnaval, a pochete (Figura 35), que é muito utilizada nessas ocasiões por conta de sua praticidade, aparece ilustrada pelo Instituto Histórico e brinca com a ideia do local de preservar componentes da identidade carpinense a partir da frase “bolsinha de memórias”.

Os adesivos sortidos de elementos históricos e culturais surgem como uma opção de item decorativo tanto para moradores quanto para visitantes, que podem adquirir o conjunto Soul Carpinense (Figura 36) como uma lembrança de sua passagem pela cidade.

A escolha pelo outdoor do teatro de mamulengos (Figura 37) se baseia no fato de que ele é um recurso de divulgação que fica presente nas ruas ou estradas e permite uma visualização rápida e fácil do conteúdo exposto, seja para quem mora na cidade ou para quem passa momentaneamente por ela durante uma viagem. Na última sugestão de aplicação (figura 38) há um retorno para o cenário comemorativo, ao se pensar nas festas realizadas no Parque de Eventos de Carpina, estampado na camiseta para sinalizar que quem a veste irá festejar no local ou já participou de alguma festividade.

Figura 31 – Capas para celular



Fonte: O autor (2023).

Figura 32 – Caneca FALUB



Fonte: O autor (2023).

Figura 33 – Ecobag Mercado Público



Fonte: O autor (2023).

Figura 34 – Guarda-chuva Espanadores



Fonte: O autor (2023).

Figura 35 – Pochete Memórias do Instituto



Fonte: O autor (2023).

Figura 36 – Conjunto de Adesivos Soul Carpinense



Fonte: O autor (2023).

Figura 37 – Outdoor Teatro de Mamulengos



Fonte: O autor (2023).

Figura 38 – Camiseta Parque de Eventos de Carpina



Fonte: O autor (2023).

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desta pesquisa foi possível reconhecer como a construção de sentidos individuais de cada um ocorre atrelada a um saber coletivo proveniente do meio em que se está inserido, em uma espécie de correlação em que um lado influencia o outro. Esse ponto pode ser visualizado com clareza ao observar que o que faz com um cidadão se sinta parte da cidade em que mora vai além do simples fato de viver naquele local, o sentimento de pertencimento está muito mais ligado a um processo de desenvolvimento identitário.

Para esse caso, essa identidade encontra força para crescer nos elementos históricos e culturais gerados durante o tempo e repassados em movimentos de socialização que ocorrem entre a população de tal cidade, que tem como consequência a criação de uma memória coletiva. No entanto, assim como em qualquer relação, podem-se haver falhas na comunicação que impeçam determinada informação de partir de um ponto e chegar a outro. Se esse problema acontece, essa memória pode deixar de ser compartilhada e, aos poucos, ser esquecida.

Foi essa a questão chave para este trabalho, pois tudo que foi exposto e analisado aqui partiu da percepção da existência dessa problemática em Carpina, já que o próprio autor da pesquisa observou através de sua vivência, como seu olhar via apenas o lugar e não a alma dele. Por isso, antes de buscar-se uma solução, foi preciso entender o que de fato é ser carpinense, o que se deu através de investigações a respeito da história da cidade, que mostraram como o problema era maior e plural.

Como o intuito do projeto era encontrar um meio para resgatar e reforçar a identidade da cidade, tornou-se importante reconhecer por quais elementos ela é constituída. Procedimento que se apoiou não só no levantamento bibliográfico, assim como na busca por referências imagéticas que representassem tais aspectos. Com esse passo, conseguiu-se perceber pontos de relevância no que diz respeito à memória carpinense.

Dessa forma, é imprescindível reconhecer o caráter visual atrelado à criação de um imaginário coletivo. Portanto, enquanto projeto de design, recorreu-se ao seu potencial como ferramenta capaz de valorizar e reproduzir sentidos através da imagem. Aqui, isso se traduziu na produção de uma família iconográfica formada por

vinte ícones que retratam os traços histórico-culturais de Carpina, com propostas de aplicações dos mesmos em artefatos corriqueiros que podem contribuir para a propagação identitária da cidade, não só dentro dela, mas possivelmente para além de seus limites territoriais.

Pode-se concluir que a pesquisa cumpriu de forma coerente com o objetivo geral proposto ao perpassar de maneira satisfatória por todas as etapas que o envolviam, mesmo com as dificuldades encontradas no percurso para conseguir encontrar um meio termo entre fidelidade e sintetização formal, de forma que os ícones não perdessem suas características de desenhos iconográficos nem suas capacidades representativas. Ao fim, realizar este trabalho funcionou não só para o coletivo, mas também para o individual do autor da pesquisa que passou a se ver, realmente, como carpinense.

É possível, ainda, ressaltar os prováveis desdobramentos deste trabalho, que poderá ser usado como fonte para a produção de projetos de design que tenham como foco os temas tratados aqui. Do mesmo modo, os conhecimentos abordados a respeito da identidade e história da cidade podem ser úteis para outros projetos voltados para Carpina. Além disso, é importante mencionar as várias possibilidades de aplicação dos ícones, ilustradas anteriormente através de alguns exemplos que mostram a versatilidade de uso dos mesmos, que também podem ser aplicados em formato digital.

REFERÊNCIAS

AIRES, Eduardo. Manual de Identidade do Porto. **Câmara Municipal do Porto**, 2017. Disponível em: <<https://www.cm-porto.pt/marca-porto/marca-porto>>. Acesso em: 06 mar. 2023.

ALMEIDA, César. **Nossos mestres: Miro**. 2018. Disponível em: <<https://www.artesanatodepernambuco.pe.gov.br/pt-BR/mestres/miro/mestre>>. Acesso em: 18 mar. 2023.

ARRUDA, Kelly. EM CENA: MIRO DOS BONECOS. **Imaginário Brasileiro**, 2019. Disponível em: <<https://imaginariobrasileiro.com.br/blogs/news/em-cena-miro-dos-bonecos>>. Acesso em: 06 mar. 2023.

BARROS, Jansen Pinheiro de. **Rua grande**: desenvolvimento de fonte dingbat baseada em casas históricas da Avenida Padre Zuzinha, em Santa Cruz do Capibaribe – PE. Orientadora: Maria de Fátima Waechter Finizola. 2021. 85 p. Dissertação (Bacharel em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021.

BEZERRA, Rodrigo Sávio de Andrade. **Mestre Solon e o mamulengo invenção brasileira**. 1. ed. rev. Carpina, PE: Edição do Autor, 2021. 104 p. ISBN 978-65-00-17668-1. Disponível em: <https://issuu.com/rodrigossavio10/docs/livro_mestre_solon_e_o_mamulengo_invencao_brasileira>. Acesso em: 11 abr. 2022.

CECATTO, Adriano; MAGALHÃES JÚNIOR, Antônio G.. A iconografia e o ensino de história: potencialidades e possibilidades. In: **ENCONTRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM HUMANIDADES, 2., 2011, Fortaleza**. SEMANA DE HUMANIDADES, HUMANIDADES: ENTRE FIXOS E FLUXOS, 8., 2011, Fortaleza. Anais... Fortaleza: Universidade Federal do Ceará; Universidade Estadual do Ceará, 2011, p. 1-15.

CÂMARA MUNICIPAL DE CARPINA. **História de Carpina**. Disponível em: <<https://camaradecarpina.pe.gov.br/historia-de-carpina/>>. Acesso em: 13 mar. 2022.

CARDOSO, Fernanda de Abreu. Design Gráfico Vernacular: Identidade e Patrimônio Cultural. In: CAMARGO, Paula de O., RIBEIRO, Paulo E. V. L., FAJARDO, Washington (org.). **Design e Cultura**. Rio de Janeiro, 2012. p. 41-61.

COELHO, Beatriz. **Pesquisa qualitativa**: entenda como utilizar essa abordagem de pesquisa. [S. l.]: Blog Mettzer, 2017. Disponível em: <<https://blog.mettzer.com/pesquisa-qualitativa/>>. Acesso em: 30 mar. 2022.

DUARTE, Germana; RIBEIRO, Dafne. **Iconografia, uma estratégia de design**. Manaus, 2015. Disponível em: <<https://superfluonecessario.com.br/iconografia-uma-estrategia-de-design/>>. Acesso em: 27 abr. 2022.

FARIAS, Priscila L.. On graphic memory as a strategy for design history, p. 201-206. In: **Tradition, Transition, Trajectories: major or minor influences? [ICDHS**

2014 - 9th Conference of the International Committee for Design History and Design Studies]. São Paulo: Blucher, 2014.

FERREIRA, Jurandyr Pires. Carpina (PE). In: ENCICLOPÉDIA dos municípios brasileiros. Rio de Janeiro: IBGE, 1958. v. 18. p. 87-89. Disponível em: <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv27295_18.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2022.

FERREIRA, Paulo. **A burrinha brejeira de Gilvan**. Carpina: Voz do Planalto, 2019. Disponível em: <<https://www.vozdoplanalto.com.br/carpina-a-burrinha-brejeira-de-gilvan/>>. Acesso em: 11 mar. 2022.

_____. **Clube dos Espanadores de Carpina comemora 100 anos**. Carpina, PE: Voz do Planalto, 2017. Disponível em: <<https://www.vozdoplanalto.com.br/clube-dos-espanadores-de-carpina-comemora-100-anos/>>. Acesso em: 11 mar. 2022.

GURGEL, Geraldo. Dia do Frevo, Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade. **Governo Federal**, 2018. Disponível em: <<https://www.gov.br/turismo/pt-br/assuntos/noticias/hoje-e-dia-do-frevoc-patrimonio-cultural-imaterial-da-humanidade>>. Acesso em: 2 maio 2022.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. Edição Vértice. São Paulo: Revista dos Tribunais LTDA., 1990. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4005834/mod_resource/content/1/4881114_6-Maurice-Halbwachs-A-Memoria-Coletiva.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2022.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Panorama Carpina (PE)**. Rio de Janeiro: IBGE, 2010. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/carpina/panorama>> Acesso em: 11 mar. 2022.

_____. **Histórico Carpina (PE)**. Rio de Janeiro: IBGE, 2010. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/carpina/historico>>. Acesso em: 11 mar. 2022.

MACÊDO, Zildaltes Ramos de; ASSUNÇÃO, Luiz. Teatro de Mamulengos: tradição e modernidade na cultura popular. **Anais Reunião de Antropologia**, 2014. Disponível em: <https://evento.ufal.br/anaisreaabanne/gts_download/Zildaltes%20Ramos%20de%20Macdo%20-%20201019539%20-%20203736%20-%2020corrigido.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2023.

MARINHO, Josi; FERREIRA, Paulo; VENERANDO, Sivaldo. **Carpina, Terra do Leão do Norte**. 1. ed. rev. Carpina, PE: Ed. dos Autores, 2018. 297 p. ISBN 978-85-86320-00-2.

MARTINAZZO, Celso José. Identidade Humana: Unidade e Diversidade Enquanto Desafios para uma Educação Planetária. Revista **Contexto e Educação** – Editora Unijuí. a. 25, n. 84, p. 31-50, jul./dez. 2010.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. Lisboa: Edições 70 Lda., 1981.

PALANDI, Victor. A reprodução das plantas com flores. **Colégio Web**, 2013. Disponível em: < <https://www.colegioweb.com.br/biologia/reproducao-plantas-flores.html#:~:text=As%20plantas%20s%C3%A3o%20seres%20vivos, ficam%20armazenadas%20dentro%20dos%20frutos>>. Acesso em: 22 mar. 2023.

PATAH, Rodrigo; ABEL, Carol. **O que é pesquisa exploratória?** Veja como obter insights e ideias com ela. [S. l.]: MindMiners Blog, 2022. Disponível em: <<https://mindminers.com/blog/o-que-e-pesquisa-exploratoria/>>. Acesso em: 30 mar. 2022.

PERROTTA, Isabella. Pão de Açúcar e Calçadão de Copacabana: a Patrimonialização da Paisagem Carioca em Marcas e Suvenires. In: CAMARGO, Paula de O., RIBEIRO, Paulo E. V. L., FAJARDO, Washington (org.). **Design e Cultura**. Rio de Janeiro, 2012. p. 163-175.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. rev. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013. ISBN 978-85-7717-158-3. *E-book* (177p.).

RAMOS, Marcos R., MERINO, Giselle S. A. D., TRISKA, Ricardo. **Gestão de design e patrimônio histórico cultural: uma análise baseada nos princípios do design inclusivo em um Mercado Público**. 2018. Projeto de pós-graduação em Design – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018.

RONCCA, Fabricio. **A rica relação entre cultura e design**. Londrina, PR: Blog Fabricio Roncca, 2020. Disponível em: <<http://roncca.com.br/pt/blog/a-rica-relacao-entre-cultura-e-design/>>. Acesso em: 10 abr. 2022.

SAGA. **Entenda O Que São Desenhos Vetoriais**, 2020. Disponível em: <<https://blog.saga.art.br/entenda-o-que-sao-desenhos-vetoriais-2/>>. Acesso em: 06 mar. 2023.

SILVA, Ruy Raphael Batista da. **TRACUNHAÉM: Gerando Valor de Marca a Partir do Design**. Orientadora: Camila Brito de Vasconcelos. 2021. 88 p. Dissertação (Bacharel em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021.

SILVA, Severino Vicente da. **CARPINA**. [S. l.]: Programa Que História é Essa?, 2012. Disponível em: <<http://programaquehistoriaeessa.com.br/?p=414>>. Acesso em: 13 mar. 2022.

SOUSA, Angélica S. de, OLIVEIRA, Guilherme S. de, ALVES, Laís Hilário. A Pesquisa Bibliográfica: Princípios e Fundamentos. Cadernos da **Fucamp**, v. 20, n. 43, p. 64-83, 2021.

ZANATTA, M. S. Nas teias da identidade: contribuições para a discussão do conceito de identidade na teoria sociológica. Revista **Perspectiva Erechin**. v. 35, n. 132, p. 41-54, dez. 2011.

APÊNDICE A – REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS



Fonte: O autor.



Fonte: Facebook Bloco Lira do Carpina.

Disponível em: <https://www.facebook.com/liradocarpina>



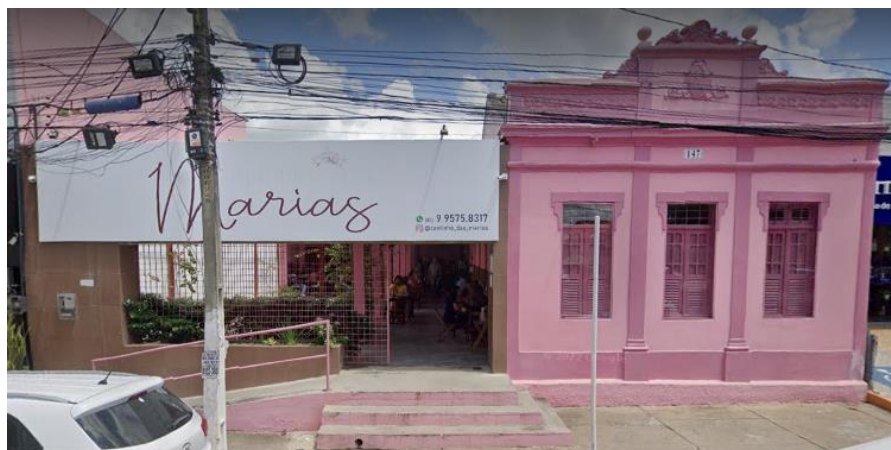
Fonte: Pesquisa Escolar.

Disponível em: <https://pesquisaescolar.fundaj.gov.br/pt-br/artigo/caboclo-de-lanca/>



Fonte: Bio Blog.

Disponível em: <https://www.bioblog.com.br/a-evolucao-tecnologica-da-industria-da-cana-de-acucar/>



Fonte: Google Maps.

Disponível em: <https://goo.gl/maps/R6MVxhDKUhdtbEoE7>



Fonte: Google Maps.

Disponível em: <https://goo.gl/maps/F1iRogSZxsAjsh9H8>



Fonte: Facebook Carpina – Capital da Mata Norte

Disponível em:

<https://www.facebook.com/CarpinaCapitaldaMataNorte/posts/2612517055491656/>



Fonte: Voz do Planalto.

Disponível em: <https://www.vozdoplanalto.com.br/carpina-a-burrinha-brejeira-de-gilvan/>



Fonte: Google Maps.

Disponível em: <https://goo.gl/maps/wdxyN3ahZM1biCsM8>



Fonte: Arte Popular do Brasil.

Disponível em: <http://artepopularbrasil.blogspot.com/2013/03/mestre-sauba.html?m=1>



Fonte: Rodrigo S. de Andrade Bezerra.

Disponível em:

[https://issuu.com/rodrigossavio10/docs/livro_mestre_solon_e_o_mamulengo_inven__o_brasil](https://issuu.com/rodrigossavio10/docs/livro_mestre_solon_e_o_mamulengo_inven__o_brasil_ei)
ei



Fonte: Instagram Miro dos Bonecos.

Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CQZDi04lawe/>



Fonte: Google Maps.

Disponível em: <https://goo.gl/maps/hwzJS6MXnU1XXoiMA>



Fonte: Acervo Américo Pellegrini Filho

Disponível em: <https://www.vozdoplanalto.com.br/seminario-virtual-homenageia-os-100-anos-de-mestre-solon/>