



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

JOTA ESTELAR ARAUJO DE LIMA

**LEMBRANÇAS DO FOLGUEDO: CONSTRUÇÃO DE UMA FAMÍLIA
ICONOGRÁFICA DO CAVALO MARINHO DE NAZARÉ DA MATA**

Caruaru
2023

JOTA ESTELAR ARAUJO DE LIMA

**LEMBRANÇAS DO FOLGUEDO: CONSTRUÇÃO DE UMA FAMÍLIA
ICONOGRÁFICA DO CAVALO MARINHO DE NAZARÉ DA MATA**

Memorial descritivo de projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste Da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador (a): Prof^ª Dr^ª Camila Brito de Vasconcelos

Caruaru

2023

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

Araujo de Lima, Jota Estelar .

Lembranças do folgado: Construção de uma família iconográfica do Cavalo Marinho de Nazaré da Mata / Jota Estelar Araujo de Lima. - Caruaru, 2023.
74p : 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. Memória Gráfica. 2. Folgado. 3. Ícones Gráficos. 4. Cavalo Marinho.
5. Nazaré Da Mata. I. Vasconcelos, Camila Brito de . (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

JOTA ESTELAR ARAUJO DE LIMA

**LEMBRANÇAS DO FOLGUEDO: CONSTRUÇÃO DE UMA FAMÍLIA
ICONOGRÁFICA DO CAVALO MARINHO DE NAZARÉ DA MATA**

Memorial descritivo de projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste Da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 26/09/2003

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Camila de Vasconcelos Brito
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Veronica Emilia Campos Freire
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Amilcar Almeida Bezerra
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, que além do apoio para me manter estudando e com a transição de gênero enquanto fazia esse TCC, me agraciou com a memória do mestre Ambrósio, que fez parte da minha infância

Agradeço também a minha mãe, a minha rainha, que não deixou de batalhar por mim até hoje, é eu sei que vai estar comigo sempre

Agradeço ao meu avô, Arnaldo, por sempre buscar ser um pai pra mim e que apesar de que não tínhamos muito em comum, sempre buscou transmitir seu legado ao me levar para assistir as apresentações de maracatu e cavalo marinho quando menor.

Agradeço a Lucas, por me ajudar nos momentos delicados durante todo o processo, não fugindo e me apoiando quando eu estava prestes a quebrar o computador, quase que na cabeça dele. Amo-te

É um agradecimento mais que especial para minha orientadora, Camila, que podia ter desistido de mim a muito tempo. Obrigade pelo apoio nos momentos difíceis. De fato, sem você esse projeto não teria sido concluído.

RESUMO

Esse projeto de conclusão de curso de Design busca criar uma uma conexão do design gráfico com a cultura local. Visto que há um déficit midiático para expor esse movimento cultural do cavalo marinho, o folguedo tem sofrido problemas de ser transmitido para um maior contingente, correndo o risco de ser deixado cada vez mais de lado e seus costumes e rituais alterados ou até mesmo esquecidos com o passar dos anos. Porém, a partir do levantamento de dados do folguedo, juntamente com registros midiáticos adquiridos com a pesquisa. Este projeto buscou transmitir a linguagem visual para a criação de ícones gráficos, usando princípios básicos de design e metodologia da Aela School para adquirir o resultado esperado. Por fim, o resultado obtido foi de uma família de ícones gráficos no qual o seu propósito é servir de material para propagação e preservação da cultura, podendo servir posteriormente como base para estudos na área do design.

Palavras-chave: Memória Gráfica; Folguedo; Ícones Gráficos; Cavalo Marinho; Nazaré Da Mata.

ABSTRACT

This Design course completion project seeks to create a connection between graphic design and local culture. Since there is a media deficit to expose this seahorse cultural movement, the celebration has suffered problems in being transmitted to a larger contingent, running the risk of being increasingly left aside and its customs and rituals altered or even forgotten with the years go by. However, from the collection of data from the revelry, together with media records acquired through the research. This project sought to transmit the visual language for the creation of graphic icons, using Aela School's basic design principles and methodology to achieve the expected result. Finally, the result obtained was a family of graphic icons whose purpose is to serve as material for the propagation and preservation of culture, and can later serve as a basis for studies in the area of design.

Keywords: Graphic Memory; Folguedo; Graphic Icons; Seahorse; Nazaré Da Mata.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Legibilidade de ícones	15
Figura 2 –	Síntese das figuras	16
Figura 3 –	Consistência dos ícones	17
Figura 4 –	Tamanho do grid	18
Figura 5 –	Área de respiro	19
Figura 6 –	Centralizados	19
Figura 7 –	Ícones horizontais e verticais	20
Figura 8 –	Os ângulos	21
Figura 9 –	Os cantos	21
Figura 10 –	As curvas	21
Figura 11 –	Tamanho do traço	22
Figura 12 –	Pixel perfeito	22
Figura 13 –	Placas de trânsito	23
Figura 14 –	Comparativo das etapas da AELA School (2020) e as adaptações realizadas no projeto	24
Figura 15 –	Capas dos Cds do Mestre Ambrósio	27
Figura 16 –	Painel semântico	27
Figura 17 –	Grid, alinhamento e área de respiro	28
Figura 18 –	Cores dos ícones	29
Figura 19 –	Esboço do mestre Ambrósio	29
Figura 20 –	Mateu e Bastião	30
Figura 21 –	Vista parcial dos esboços	37
Figura 22 –	Vista parcial dos ícones	44
Figura 23 –	Alinhamento com grade de pixel	44
Figura 24 –	Teste de redução	45
Figura 25 –	Teste de movimento	45
Figura 26 –	Ícones com as bordas	46

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Lista de ícones	26
Quadro 2 –	Esboço do personagem	31
Quadro 3–	Esboço dos instrumentos	34
Quadro 4 –	Esboço dos passos	36
Quadro 5 –	Correção de ângulo, traço e detalhes	38

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAA –	Centro Acadêmico do agreste	11
UFPE –	Universidade Federal de Pernambuco	11

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
1.1	APRESENTAÇÃO.....	12
1.2	OBJETIVO E PROBLEMA DE PESQUISA	13
1.2.1	objetivo geral.....	13
1.2.2	objetivo específico.....	13
1.2.3	problema de pesquisa	14
2	METODOLOGIA.....	14
2,1	metodologia de pesquisa.....	14
2.2	metodologia de projeto.....	14
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	26
3.1	1ª ETAPA: ANTES DA CRIAÇÃO.....	26
3.1.1	definição do conjunto de ícones.....	26
3.1.2	metáfora apropriada.....	27
3.1.3	referências.....	27
3.2	2ª ETAPA: CRIAÇÃO.....	29
3.2.1	tamanho do grid.....	29
3.2.2	cores.....	30
3.2.3	formas.....	30
3.2.4	não restringir a criatividade.....	31
3.2.5	precisão com Ângulos, traço e Detalhes.....	39
3.2.6	clareza dos ícones.....	45
4	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÃO.....	47
5	CONCLUSÃO.....	48
	REFERÊNCIAS.....	49
	APÊNDICE A – DRIVE DOS ÍCONES GRÁFICOS.....	50
	APÊNDICE B – DRIVE MANUAL DE MARCA.....	51
	APÊNDICE C – CAPA DO MANUAL.....	52
	APÊNDICE D – SUMÁRIO DO MANUAL.....	53
	APÊNDICE E – INTRODUÇÃO DO MANUAL.....	54
	APÊNDICE F – ÍCONES DO MANUAL.....	55
	APÊNDICE G – PROCESSO DE CRIAÇÃO DO MANUAL.....	56

APÊNDICE H – VARIAÇÕES E EXEMPLOS DO MANUAL.....	57
APÊNDICE I – VISIBILIDADE DO MANUAL.....	58
APÊNDICE J – APLICAÇÕES CAPA DO MANUAL.....	59
APÊNDICE K – APLICAÇÕES 1ª PÁGINA DO MANUAL.....	60
APÊNDICE L – APLICAÇÕES 2ª PÁGINA DO MANUAL.....	61
APÊNDICE M – APLICAÇÕES 3ª PÁGINA DO MANUAL.....	62
APÊNDICE N – MOCKUP DE ECOBAG.....	63
APÊNDICE O – MOCKUP DE IMPRESSO EM FOLHA DE PAPEL.	64
APÊNDICE P – MOCKUP CARIMBADO NA FOLHA.....	65
APÊNDICE Q – MOCKUP CARIMBO.....	66
APÊNDICE R – MOCKUP DISCO DE VINIL.....	67
APÊNDICE S – MOCKUP FLAG.....	68
APÊNDICE T – MOCKUP ESTAMPA DE CAMISETA 1.....	69
APÊNDICE U – MOCKUP ESTAMPA DE CAMISETA 2.....	70
APÊNDICE V – MOCKUP ESTAMPA DE CAMISETA 3.....	71
APÊNDICE W – MOCKUP QUADRO DE ENCONTRO DO MESTRES.....	72
APÊNDICE X – MOCKUP DE QUADRO DE CAVALO MARINHO...	73
APÊNDICE Y – MOCKUP DE POSTER DE ENCONTRO DOS MESTRES.....	74

1.INTRODUÇÃO

1.1. APRESENTAÇÃO

O projeto que irá se desenvolver ao longo desse memorial de projeto de conclusão de curso, surgiu de um exercício avaliativo da cadeira de Tipografia Experimental da professora Fátima Finizola da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) Campus Acadêmico do Agreste(CAA). O projeto em questão tinha por objetivo Criar fontes Dingbats com o tema lembrança e a partir daí o folguedo (festa de caráter popular e tradicional que traz os costumes ou hábitos de um povo de uma região, Dicio 2009-2023) do Cavalo Marinho entra em cena como uma das memórias mais afetivas que tive.

Farias (2011) define cavalo marinho como um folguedo típico da Zona da Mata de Pernambuco e do agreste da Paraíba. Um auto que reúne teatro, música e dança e poesia (loas). possui ao todo 70 personagens que variam entre humanos, animais e fantásticos que ocorre nos períodos juninos e natalinos e tem uma duração aproximada de 8 horas. O enredo consiste em: O **Capitão Marinho** oferece um baile aos santos reis do oriente, e para isso contrata **Mateus e Bastião**, dois personagens cômicos, que são apaixonados pela **Catirina**. Eles ficam responsáveis por tomar conta do terreiro, porém eles acabam se denominando donos do lugar, e por conta disso o Capitão chama o **Guarda da Guarita** para resolver. Após a normalização da situação aparece o **Empata Samba** para interromper a festa até que o **Mane do Baile** aparece abrindo espaço para o balé. outros personagens acabam se destacando na brincadeira como o **Mestre Ambrósio, Valentão, Mané Joaquim, Matuto da Goma, Véia do bambu**. Há também as entidades sobrenaturais como o **jaraguá, o caboclo de Arubá** entre outros personagens. O teatro só acaba pela manhã quando o Boi é repartido entre os participantes.

Entretanto, com a falta de arsenal midiático de seus personagens, danças e rituais tornou o projeto difícil de ser concluído na atividade em questão, sendo necessário uma atenção maior para concluir tal projeto. Além do mais, a falta de conteúdo sobre essa cultura regional traz à tona uma questão muito importante: a falta da preservação dessa memória e a forma como sua escassez dessa memória altera o ambiente em que está inserido, desapropriando-o de sua cultura.

Felizmente o interesse em pesquisar sobre memória gráfica tem crescido bastante atualmente, surgindo como uma alternativa para manter vivas as memórias

tão preciosas que se perdem no tempo. A partir desse conhecimento surgiu a oportunidade de criar uma família gráfica de ícones como projeto de conclusão de curso utilizando o folgado do cavalo marinho, como forma de mantê-lo vivo.

Para DESIGNERD (2022), ícones são elementos gráficos que comunicam ou representam algo ou alguma ação, eles podem assumir três níveis: imagem, que possui a semelhança com o objeto que representa; diagrama, possui uma relação estrutural o que representa e o de metáfora, que possui uma relação no significado do representante.

Continuar esse projeto tem por objetivo levantar e agregar dados a pesquisa de memória gráfica, a cidade de Nazaré da Mata e até a própria manifestação do cavalo marinho. Além do mais valorizar a cultura do cavalo marinho através de ícones gráficos irá preservar os aspectos importantes dessa atividade cultural. Aliás, assim como a maioria das atividades que envolvem a cultura, esse projeto também envolve a sociedade. Pois quando se evidencia uma manifestação cultural, reforça-se o seu valor social para moradores e turistas, principalmente entre aqueles que participam.

Entretanto, aliado a isso, reforça o objetivo 11.4 de desenvolvimento sustentável das Nações Unidas no Brasil (2022) que propõe “Fortalecer esforços para proteger e salvaguardar o patrimônio cultural e natural do mundo”. ou seja, ao concluir esse projeto de memorial gráfico o tornou essencial para guardar e proteger a manifestação cultural do cavalo marinho na cidade de nazaré da mata.

1.2. OBJETIVO E PROBLEMA DE PESQUISA

Objetivo geral:

Desenvolver uma família de ícones gráficos para a Manifestação cultural do cavalo marinho em Nazaré da Mata.

Objetivo específico:

- a)** Levantamento de dados sobre o cavalo marinho na cidade de nazaré da mata e memória gráfica;
- b)** Adquirir mídias sobre o cavalo marinho;
- c)** Selecionar um grupo de amostragem a partir das categorias existentes;

- d) Desenvolver ícones gráficos usando como base o acervo midiático encontrado;
- e) Apresentar a família de ícones gráficos.

Problema de pesquisa:

Esse projeto tem por objetivo responder: Como desenvolver uma família de ícones Gráficos que reforce, represente e traga visibilidade para o folclore do Cavalo Marinho na Zona da Mata.

2. METODOLOGIA

2.1. Metodologia de Pesquisa

A pesquisa desse projeto é de natureza aplicada, pois irá produzir uma família de ícones no fim do projeto. Como os resultados encontrados serão obtidos a partir de uma observação de casos específicos, o método a ser utilizado é o indutivo.

Quanto ao objetivo da pesquisa, pode ser considerada exploratória e descritiva. Exploratória pois será explorado várias outras formas de pesquisa para concluir o projeto com êxito; e descritivo por se utilizar de conteúdos já estudados e descritos em artigos acadêmicos.

Quanto a forma de abordagem da pesquisa é a qualitativa, visto que o produto final não pode ser mensurado de forma numérica exata, é mensurado de forma subjetiva levando em consideração os dados obtidos no desenvolvimento da pesquisa.

Por fim, na metodologia de pesquisa com relação às ferramentas empregadas, faz uso de um levantamento bibliográfico sobre o tema, buscando um aprofundamento suficiente para produzir os ícones.

2.2. Metodologia de Projeto

Quanto à metodologia aplicada ao projeto, a escolhida foi a da AELA School, ao qual é aplicada em interfaces digitais de aplicativos e sites. A AELA(2020) é uma escola de design e inovação registrada na europa e seu método consiste em processos simples de design onde ela define primeiramente entender os atributos fundamentais do design de ícones e princípios do design de ícones para depois fazer passo a passo da criação de ícones em 9 etapas.

- **Atributos fundamentais do design de ícones**

Segundo AELA(2020) para o desenho de ícones é essencial ter em mente alguns atributos como: Forma, unidade estética e reconhecimento. Sem eles a família de ícones corre o risco de não ser entendida da forma que deseja.

O primeiro deles, a forma, é a base estrutural da construção de ícones. São utilizadas formas geométricas elementares de modo a sintetizar a imagem(AELA,2020), pois quando se observa os ícones ao redor, no dia-a-dia, observa-se formas quadradas, retangulares, triangulares e/ou elipses.

O segundo deles, a unidade estética, é a onde se define um padrão que será utilizado, sem ele tão pouco o conjunto de ícones será classificado como uma família. Os ícones precisam mostrar consistência e possuir padrões estéticos, indicando que fazem parte de um mesmo grupo. Por isso, observar o peso das linhas, os cantos, os ângulos, estilo e cores é importante na apresentação da família iconográfica.

O último deles, o reconhecimento, é um atributo chave para o design de ícones. Neste atributo o usuário precisa compreender a mensagem que está sendo passada, como uma ação, uma ideia ou um detalhe estético na identidade do ícone. Caso o utilizador não seja capaz de reconhecer ou compreender a mensagem que o ícone deseja passar, o objetivo principal da criação dos ícones não foi cumprida.

- **Princípios do design de ícones**

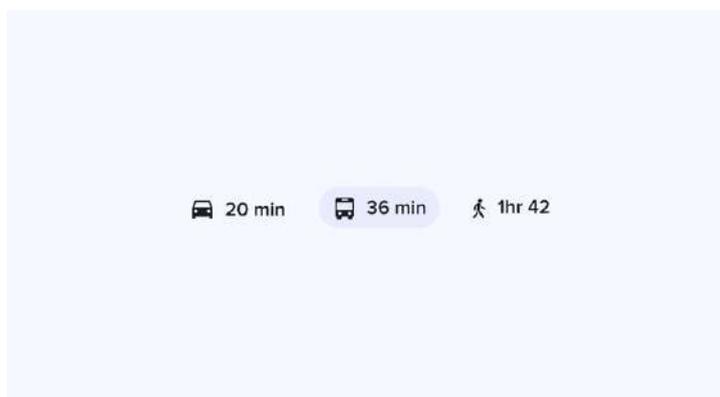
A AELA (2020) definiu 8 princípios na criação do design de ícones de forma eficiente. E nele estão presentes a clareza, legibilidade; público e persona; alinhamento; brevidade; consistência; personalidade e identidade; facilidade de uso.

Clareza: A clareza ressalta o atributo do reconhecimento. a mensagem para o usuário precisa ser bastante clara e compreensível, de forma que, se há alguma dificuldade entre esses aspectos é preciso voltar algumas casas, analisar e redesenhar. Um detalhe sobre a clareza é que ela precisa ser reconhecida dependendo do público alvo. por exemplo: notas musicais de uma partitura são claras para os músicos que estudam música, mas não para leigos. ou seja, a clareza precisa funcionar para o grupo ao qual se destina a mensagem.

Legibilidade: Legibilidade para a AELA(2020) se difere da clareza, pois a legibilidade está mais atrelado a estética enquanto a clareza mexe com conceitos

interpretativos e culturais. com isso defini-se que na legibilidade os ícones precisam ser legíveis, seus detalhes claros e uma melhor qualidade da imagem para que o usuário compreenda a figura. um ponto importante desse princípio é trabalhar com espaçamentos e larguras de linhas adequando para o tamanho do ícone(Figura 1). Desenvolvê-los no tamanho exato para o objetivo final ajuda no processo, evitando de redimensioná-lo para utilizar em vários tamanhos.

Figura 01: Legibilidade de ícones



Fonte: Site da AELA School¹.

Público e persona: Em coincidência com a clareza, o público e a persona do objeto a ser desenvolvido é um ponto chave para o reconhecimento do design do ícone. levando em consideração aspectos culturais, sociais ou até mesmo particulares do público em questão. pois se lido de maneira errada pode ser ofensivo para o grupo de usuário e causar incômodo. Por isso, é de extrema importância buscar conhecimento através de pesquisa sobre o público que está direcionando seu desenho de ícones para a interface. E depois disso teste com alguns usuários para entender a afetividade, assim como muitos aspectos do UX Design (*User Experience design*).

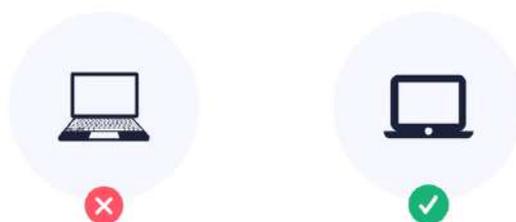
Alinhamento: Assim como no UI Design(*User interface design*), o alinhamento assume um papel importante e não seria diferente com o desenho de ícones para interfaces. o alinhamento entre os ícones significa equilíbrio entre eles. Ou seja, sem esse princípio o design fica inconsistente e os aspectos estéticos ficam desbalanceados, causando incômodo visual. Utilizar-se de ferramentas dos próprios

¹fonte:<https://aelaschool.com/designvisual/design-de-icone-passo-a-passo-para-desenhar-os-icone-de-uma-interface/> acesso em maio de 2022

softwares é imprescindível, porém nem sempre o alinhamento perfeito fica agradável aos olhos, por isso não existe nada melhor do que o olho de um bom designer.

Brevidade: Segundo AELA (2020) brevidade é “não desenhar detalhes demais”, ou seja sintetizar o máximo possível o objeto ou a ação que deseja demonstrar através dos ícones, toma-se o maior cuidado para não o deixar poluído e confuso quando aplicado. lembrar que os ícones na maioria das vezes são utilizados em tamanhos pequenos, então muito detalhe pode interferir no entendimento da imagem, a poluindo. por conta disso é bom procurar trazer simplicidade para seus desenhos de ícones,ou seja, trazendo aspectos minimalistas (Figura 2). e trabalhar bem com as cores e contrastes caso precise deixar claro algum detalhe.

Figura 02: Síntese das figuras

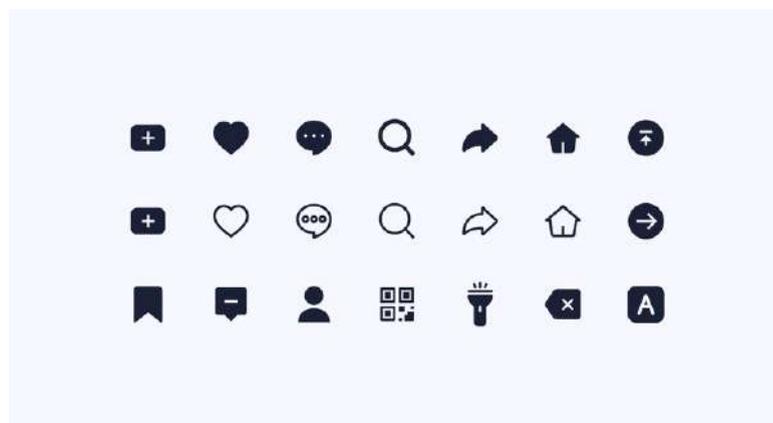


Fonte: site da AELA (2022).

Consistência: A consistência é um dos princípios que se atrela a quase todos os outros de forma natural, o fazendo ser essencial para o desenho de ícones. Conforme a AELA (2020) “O princípio da consistência determina que os seus ícones devem possuir padrões que os tornem reconhecíveis dentro de um grupo ou sistema”, ou melhor dizendo quando dispostos lado a lado os ícones devem possuir identidades únicas, traços de mesmo tamanho e cores, sem destoar um do outro dentro da família(Figura 3). Além do mais, garantir a consistência é assegurar que o usuário tenha uma experiência mais agradável, ao assumir uma identidade própria.

Contudo, garantir que esses ícones estejam consistentes é observar: o preenchimento; largura das linhas; cores, sombras, luz; perspectiva; tamanhos e formas (AELA,2020).

Figura 03: Consistência dos ícones



Fonte: site da AELA School.

Personalidade e identidade: Fazer com que seus ícones transmitam uma personalidade e identidade única traz uma sensação de exclusividade aos ícones, afinal de contas é preciso fazê-los chamarem a atenção e nada melhor que deixá-los com a cara da marca ou produto. Mesmo que sejam objetos simples que já foram lidos e entendidos como universais, pode sim adquirir aspectos da identidade visual, dando mais personalidade a eles.

Fácil de usar: O uso do ícone não está diretamente determinado assim que se termina de desenhá-lo. É preciso documentar e criar um manual de uso, conforme a AELA (2020), tornando-o mais fácil criar novos, já que foram determinadas diretrizes para seu desenvolvimento. Além do mais, testar seus ícones com os usuários é de extrema importância para saber a eficiência na interação com o próprio, já que os ícones precisam ser fáceis de usar tanto pelos designers, desenvolvedores ou pelos usuários.

• Passo a passo da criação

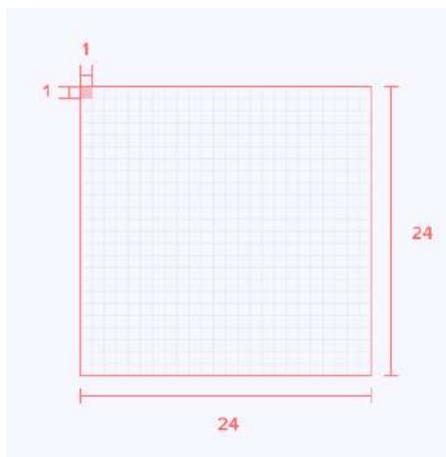
Foi visto acima a teoria para a criação dos ícones, determinado sua importância para o desenvolvimento do mesmo para as interfaces. Contudo chegou a etapa de pôr a mão na massa e fazer as ideias irem para o papel. Nessa parte das etapas a AELA(2020) desenvolveu uma metodologia prática para que se possa criar ícones utilizando os atributos e princípios citados acima.

- 1) Antes de botar a mão na massa: antes de criar é preciso se planejar e pensar que podem vir a calhar no design dos ícones:

- a) Qual é o conjunto de ícones que será desenvolvido, entendendo onde eles serão utilizados, quais são representações reais e quais são metáforas.
- b) metáforas apropriadas, se familiarizar com as definições e conceitos; usar o dicionário ou encontrar sinônimos pode ajudar (AELA,2020), afinal as metáforas precisam ser bem pensadas para passar com clareza a mensagem do ícone.
- c) Pesquisar referências, ir atrás de ícones que se pareçam com o que deseja criar e também utilize-se de ícones universais já que a leitura dele já está pré definida, isso facilitará bastante a familiaridade do usuário com os ícones.

2) Tamanho do grid: O grid é uma ferramenta essencial, auxilia na proporção, alinhamento e consistência dos ícones (AELA,2020). Dessa forma, definir o tamanho do grid é essencial para o projeto. Geralmente os ícones para interfaces são exibidos em 24 x 24 dp (pontos por polegada) (Figura 4), contudo pode usar outros tamanhos variando para mais como, 28; 30; 32 dp, ou para menos como, 22 ou 20 dp. lembrar também que as os ícones não devem preencher todo o espaço das dimensões, caso contrário, entre os limites não terá uma zona de respiro (AELA,2020).

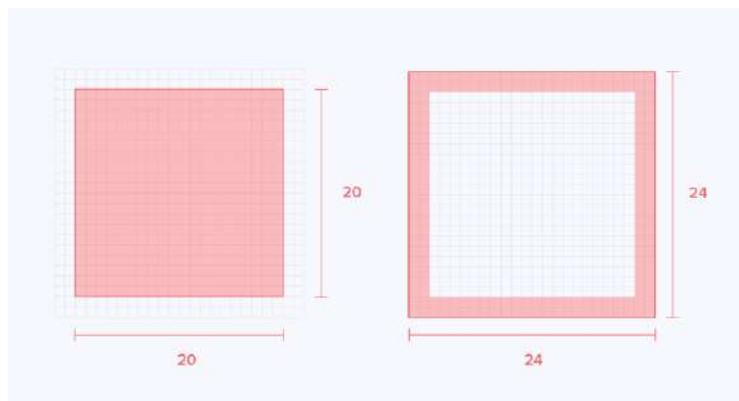
Figura 04: Tamanho do grid



Fonte: Site da AELA.

Neste caso, será necessário estabelecer dentro do grid uma “área viva e um espaço negativo” (AELA,2020) (Figura 5), por exemplo: dentro de uma dimensão de 30 x 30 dp a área viva seria de 26x26 dp. E claro que o intuito é não passar dos limites, mas se necessário pode ultrapassar a área viva e preencher uma parte do espaço negativo.

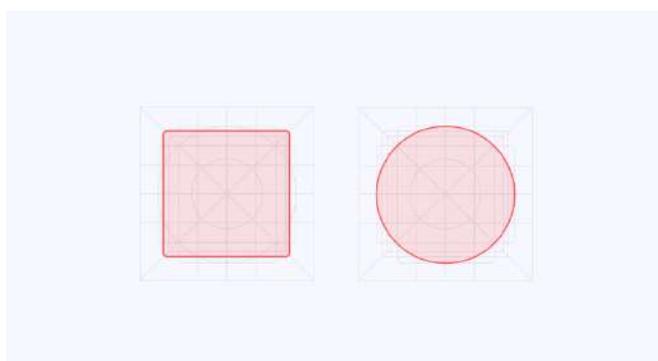
Figura 05: Área de respiro



Fonte: Site da AELA.

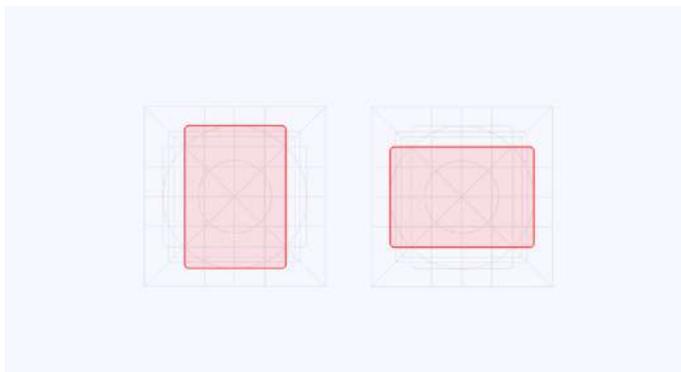
Já no alinhamento dentro do grid é comum que estejam alinhados ao centro, independente da forma que assumem, de pontudos a abaulados (Figura 6). Além do mais, ícones circulares chegam até o limite da área viva, pois os lados externos possuem uma maior área de respiro. No caso de outras formas é indicado evitar estender até os limites da área viva. ademais, para ícones com orientação vertical ou horizontal é apropriado construir retângulos dentro da área viva (AELA,2020) (Figura 7), a fim de não preencher a área viva e não ultrapassar a área de respiro.

Figura 06: Centralizados



Fonte: Site da AELA.

Figura 07: Ícones horizontais e verticais



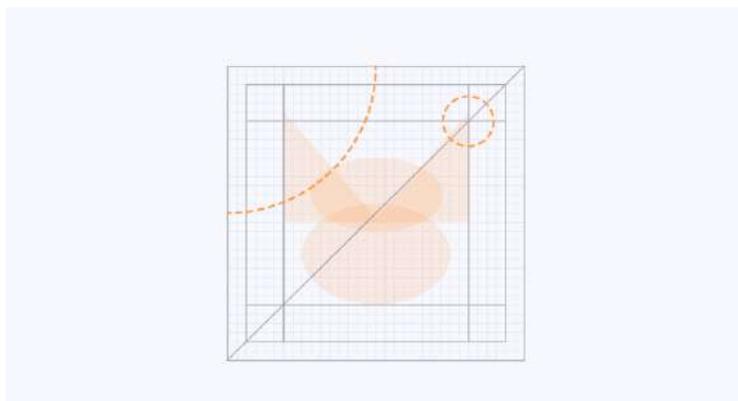
Fonte: Site da AELA.

3) Utilizar formas geométricas simples: conforme a AELA(2020) é apontado que consiga desenhar os ícones utilizando apenas formas simples e geométricas como quadrados, retângulos, círculos e triângulos. Deixando assim seu desenho mais sintetizado, mesmo que depois ele tenha um formato mais orgânico, começar dessa maneira pode ajudar a construir seu ícone e deixá-lo mais limpo, menos confuso e bagunçado.

4) Seja Preciso com os ângulos, cantos e curvas: para esse passo indica-se não utilizar fazer os detalhes como ângulos, curvas e cantos desenhando a mão. o melhor é utilizar o grid e a precisão para deixar o ícone mais consistente. Porém só tomar o cuidado de ao fazer isso não deixar o ícone mecânico de mais.

Com relação aos ângulos utilizar os múltiplos de 45° pode deixar esteticamente mais harmoniosos e deixar seu design mais nítido (Figura 8). Já com relação aos cantos, se forem arredondados, é bom utilizar como padrão 2dp de raio, porém se for na parte interna do traço é melhor utilizar ângulos retos (Figura 9). Nas curvas, assim como nos ângulos, não é indicado fazer a mão, sempre é bom utilizar ferramentas do próprio software para ter mais precisão nelas (Figura 10).

Figura 08: Os ângulos



Fonte: site da AELA.

Figura 09: Os cantos



Fonte: Site da AELA.

Figura 10: As curvas

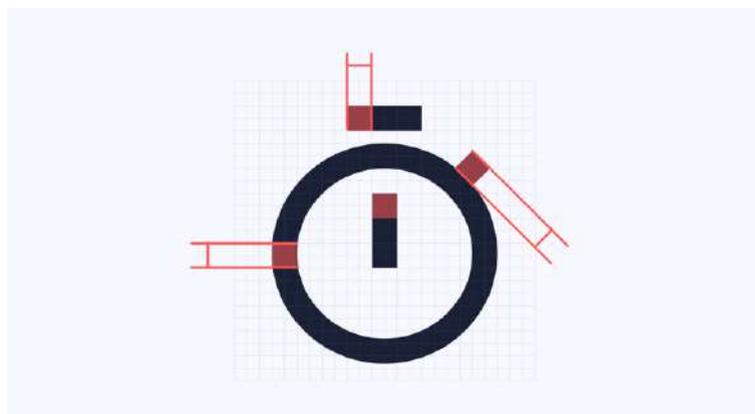


Fonte: site da AELA.

5) Manter a consistência do traço: aqui define-se o tamanho dos traços, geralmente é utilizado o tamanho de 2dp (Figura 11). Porém, há

possibilidade de estabelecer uma hierarquia entre os traços (AELA,2020). isso gera mais flexibilidade durante a produção do ícone aumentando as possibilidades de criação. no entanto, é bom estabelecer uma hierarquia a cada 2dp, só não é indicado ter mais que 3 níveis de hierarquia (AELA,2020).

Figura 11: Tamanho do traço



Fonte: site da AELA.

6) Clareza aos ícones: Posicionar o desenho do ícone em cima dos pixel, caso não tome esse cuidado o ícone ficará com um aspecto borrado (Figura 12), o nome desse conceito é “Pixel Perfection” (AELA,2020). Para evitar o embaçado, é necessário transformar as coordenadas de X e Y em números inteiros. Como os desenhos são realmente menores, esse conceito é bastante importante, para que não haja uma dificuldade visual.

Figura 12: Pixel perfeito



Fonte: site da AELA.

7) Cuidado nos detalhes e elementos decorativos: o ícone tem a características de ser uma síntese do objeto ou ação que deseja mostrar, exagerar nos detalhes e elementos decorativos podem deixar os ícones complexos no reconhecimento e na leitura do mesmo (AELA, 2020). Afinal de contas, são desenhos a serem usados de um tamanho pequeno, e o detalhe pode virar um borrão na tela. Por isso, buscar utilizar poucos detalhes é essencial para não comprometer o entendimento do ícone.

8) Cores: nesse passo usualmente a melhor prática é escolher uma única cor, tanto para identificar como um um grupo como para manter a consistência entre eles. Porém, se utilizar de mais cores pode ser interessante para criar hierarquias (Figura 13) ou até mesmo para destacá-los para o usuário (AELA, 2020). Além do mais, selecionar a cor certa pode causar contraste entre o ícone e o background.

Figura 13: Placas de trânsito



Fonte: site sinalização de trânsito².

9) Não restringir a criatividade: Apesar do passo a passo aconselhar algumas medidas. Elas não devem ser levadas com restrição para a criatividade, o intuito é construir uma base para que os ícones sejam funcionais e eficientes. Nesse caso, inspirar-se e deixar a criatividade fluir é um dos pontos essenciais para a criação de ícones (AELA, 2020).

² fonte : <https://www.sinalizacaodetransito.com.br/placas-de-sinalizacao> acesso em maio de 2022

• Adaptação

Para aplicação nesse projeto a metodologia sofreu uma reorganização proposta com base no conteúdo da AELA(2020). já que o objetivo aqui não é aplicá-las a interfaces digitais e muito menos tem um teor informativo e sim um objetivo de reconhecimento do folguedo como uma memória gráfica. portanto foi proposto a seguintes alterações (Figura 14), entendendo que a metodologia primeiramente busca explicar atributos fundamentais e princípios para poder aplicar o passo a passo.

Figura 14: Comparativo das etapas da AELA School (2020) e as adaptações realizadas no projeto

AELA School		Adaptação	
Atributos fundamentais do design de ícones	Forma	Definição do conjunto de ícones	Etapa 1: Antes da criação:
	Unidade Estetica	Familiarização e metáforas apropriada	
	Reconhecimento	Referencias	
Princípios do design de ícones	Clareza	Tamanho do grid	Etapa 2: criação
	Legibilidade	cores	
	Publico e persona	formas geometricas	
	Alinhamento	Não restringir a criatividade	
	Brevidade	precisão com angulos , traços e detalhes	
	Concistencia	Clareza de ícones	
	Personalidade	<ul style="list-style-type: none"> • Forma • Unidade Estetica • Reconhecimento 	
	facil de usar		
Passo a passo da criação	Antes da criação: • Definição do conjunto de ícones • Familiarização e metáforas apropriada • Referencias	<ul style="list-style-type: none"> • Clareza • Legibilidade • Publico e persona • Alinhamento • Brevidade • Concistencia • Personalidade 	etapa 3: Checar se cumpre os atributos fundamentais e principios dos ícones
	Tamanho do grid		
	formas geometricas		
	precisão com angulos		
	Consistência do traço		
	clareza de ícones		
	detalhes e elementos criativos		
	cores		
Não restringir a criatividade			

Fonte: AELA School, 2020; próprio autor, 2023.

Como o método da Aella School tem como objetivo a criação de ícones com base no entendimento dos atributos fundamentais e princípios, é sugerida como

desdobramentos possíveis do projeto a checagem da etapa 3. Ou seja, esse projeto só contemplará a etapa criativa apresentando ao fim uma família de ícones.

3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3.1. 1ª Etapa: Antes de Começar

3.1.1. Definição do Conjunto de Ícones

Inicialmente o projeto tinha como princípio criar ícones gráficos das tão marcantes máscaras dos seus personagens no Cavalo Marinho. Com isso, uma breve pesquisa de quantos personagens do cavalo marinho existiam na no folguedo foi feita. Segundo FARIA,2011, existem mais de 70 figuras, dentre eles humanos, animais e fantásticos.

Contudo devido ao projeto se tratar de um memorial gráfico, e ao estarmos falando de uma brincadeira folclórica, houve a necessidade de também incluir dança e instrumentos musicais. Porém existia um problema em mãos,tínhamos bastante personagens juntando com instrumentos e danças, foi necessário definir uma quantidade mínima de ícones a serem produzidos.

Devido a grande dificuldade de encontrar imagens das figuras a serem representadas e a quantidade de instrumentos e passos, foi definida uma quantidade de **20 ícones** sendo **10 figuras do folguedo: 6 personagens humanos, 2 animais e 2 fantásticos; 5 passos de dança e 5 instrumentos.**

Quantidade definida. Chegou o momento de decidir quais seriam os personagens a serem representados. A princípio pensou-se em pegar os personagens mais relevantes da história e os mais conhecidos Popularmente. Mas devido a falta de acervo fotográfico citado anteriormente disposto na internet, foram filtradas 11 figuras distintas para compor nossa família de ícones, então foi proposto a adição de mais um personagem humano na composição. outro ponto a ser observado é que o trupe é o nome da dança que acompanha vários passos variados, e devido a isso o restantes dos passos de dança será preenchido com essas variações. considerando tudo isso, a Lista de ícones foi definida dessa forma:

Quadro 1– Lista de ícones

Personagens humanos	Animais	Fantásticos	Passos de dança	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> ● Ambrósio ● Mateus e Bastião ● Valentão ● Véia do Bambu ● Guarda da Guarita ● capitão marinho ● Galante 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bode ● boi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Caboclo de Arubá ● Jaraguá 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mergulhão ● variações do trupe 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rabeca ● Bexiga ● ganzá ● Reco-reco/ Bagé ● Pandeiro

fonte: próprio autor, 2023

3.1.2. Metáfora Apropriada

Como o projeto apresenta uma representação visual direta das imagens selecionadas, não foi necessário a criação de metáforas para passar a mensagem correta.

3.1.3. Referências

Tendo em mente as imagens pesquisadas e a definição da família de ícones como base, foi o momento de buscar outras referências visuais para com o projeto ganhar mais sentido no reconhecimento. Como referência estética foram selecionados os CDs da banda **Mestre Ambrósio**, cujo nome é oriundo de um dos personagens do Cavalo Marinho. A máscara do personagem é muito presente em seus cds e shows, sendo uma estética muito bem disseminada e ocupa boa parte do imaginário popular, facilitando o reconhecimento dos ícones. devido a isso a escolha de se guiar em cima da estética da banda é plausível, tendo em vista a afetividade e reconhecimento das pessoas o universo ao qual os musicistas se inspiraram

Figura 15: Capas dos Cds do Mestre Ambrósio



Fonte: compilação do autor³

A segunda referência buscada veio a partir dos formatos da máscara e dos desenhos nelas, que são formas simples, apresenta uma estética tribalista, quase que animalésca, porém pouco orgânica. Portanto, essa observação serviu como base para ir atrás de referências iconográficas que seguissem o mesmo padrão ou apresentassem uma forma dinâmica de representá-los. Para isso foi necessário a criação de um painel semântico.

Figura 16: Painel semântico



³ Montagem a partir de imagens nos sites da marofa e spotify

Fonte: compilação do autor, 2023⁴.

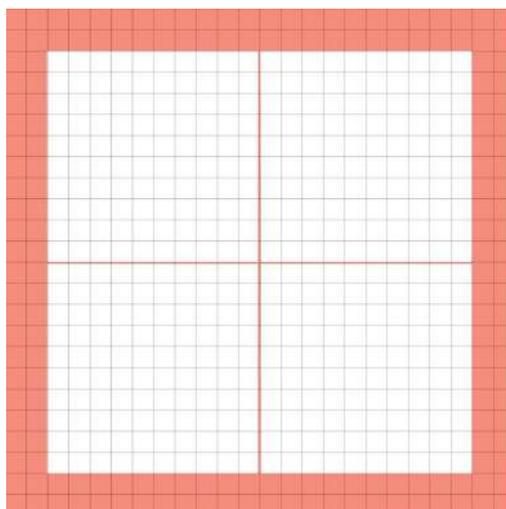
Neste Painel semântico é possível observar caracterizações dos personagens e suas caricaturas em suas expressões do rosto . O uso do preto em alguma de suas feições; uso de cores vibrantes para destacar o festejo. Quanto ao uso da forma: observa-se o uso de formas primárias e simples para a criação das expressões. O movimento das fotografias expressa agilidade e energia e os movimentos da dança que utiliza bastante os pés.

3.2. 2ª Etapa: Criação

3.2.1. Tamanho do Grid

Seguindo as instruções do método da AELA School foi definido uma grade de 24x24dp, medindo 30x30mm, pois os ícones apresentam detalhes gráficos que precisam ser bem visualizados. Definindo a quantidade de pontos por polegadas, a área de respiro é de 2x2dp de cada um dos quatro lados, deixando a área viva de 20x20dp para a criação dos ícones. Para o alinhamento básico definido neste projeto foi a centralização com um linha central na horizontal e outra na vertical.

Figura 17: Grid, alinhamento e área de respiro



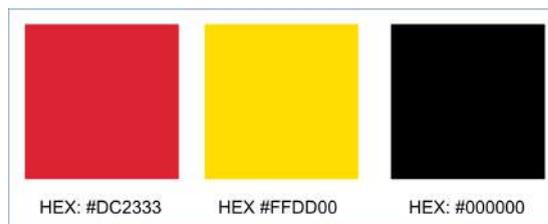
Fonte: próprio autor, 2023

⁴ Montagem a partir de imagens nos sites da marofa, spotify, SciELO Brasil, Corpo em fluxo, Blog Simão Pessoa, fundaj, fotógrafos Felipe Scapino e Luna Borges, autor karin Söderquist, autor Spencer Huddleston, autor Jade Kuzak.

3.2.2. Cores

Para definir as cores foi utilizado as paletas das capas do CD de Mestre Ambrósio, justamente por gerar uma familiaridade com os contempladores do projeto. as cores selecionadas são: vermelho (HEX: #DC2333); amarelo (HEX: #FFDD00); preto (HEX: #000000); branco (HEX: #FFFFFF).

Figura 18: Cores dos ícones



Fonte: próprio autor, 2023

A hierarquia quantitativa das cores foram definidas em 40% de preto, 30% de vermelho, 30% de amarelo e 20% branco. o preto será utilizado como base para os instrumentos e a cor da pele dos personagens, trazendo o recorte social. Em função de que é um folguedo oriundo dos trabalhadores escravizados da diáspora africana em lavouras de cana-de-açúcar da zona da mata pernambucana (DIAS, 2018). O branco servirá ao propósito de contraste ou a representação do background. O amarelo e o vermelho foram determinados pelos detalhes e acessórios de cada ícone.

3.2.3. Formas

A princípio é defendido pela AELA School (2020), que é ideal que as formas iconográficas sejam simples e geométricas. Entretanto, para a definição das formas a serem utilizadas foi necessário uma experimentação, fazendo esboço pelo software *Procreate*, de alguns ícones utilizando as formas básicas. A partir dele seria definido o padrão para os próximos. O primeiro a ser desenhado foi o do **Mestre Ambrósio**, já que possui uma imagem icônica, gerando mais familiaridade para os outros ícones.

Figura 19: Esboço do mestre Ambrósio



Fonte: próprio autor, 2023⁵

No esboço foram identificados círculos, semicírculos, meias luas e formas retangulares. Contudo, para saber se as formas identificadas nesse primeiro esboço contemplariam o restante dos ícones sem que haja muita dificuldade, foi necessário um segundo experimento, porém desta vez aplicando as mesmas formas em um novo esboço de personagem. A figura selecionada seria os dois personagens mais importantes para a trama: Mateus e Bastião, que tomam conta do terreiro (FARIA, 2011).

Figura 20: Mateu e Bastião



Fonte: próprio autor, 2023⁶

Com a tentativa de encaixar meias luas, círculos e retângulos, foi necessário aderir a forma $\frac{1}{4}$ de círculo para fazer outros detalhes que funcionam para dar textura.

3.2.4. Não restringir a criatividade

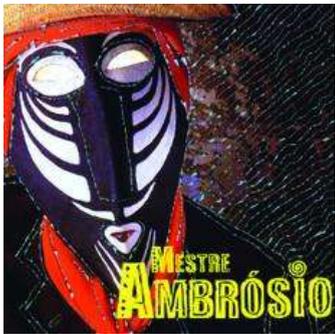
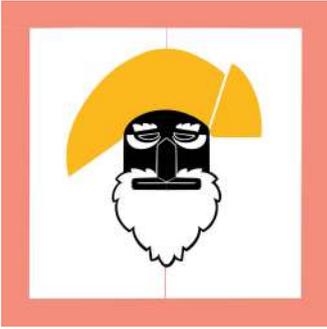
Após os primeiros testes, já havia obtido dois ícones, nessa etapa da criação é o momento de soltar a criatividade e criar o restante pelo *Procreate*. Como as primeiras a serem produzidas foram personagens, foi decidido continuar no trajeto, por tanto seguiu-se uma ordem de produção: os personagens, depois os instrumentos e por último os passos

⁵ Montagem a partir de imagens produzidas pelo autor e site spotify

⁶ Montagem a partir de imagens produzidas pelo autor e fotografia de Sandrine Neves

Quadro 2 – Esboço dos personagens

(Continua)

Nome do Ícone	Referência	Esboço
Mestre Ambrósio	 <p>Fonte: Spotify</p>	
Mateus e Bastião	 <p>Fonte: Sandrine Neves, 2021.</p>	
Véia do Bambu	 <p>Fonte: Renata Pires, 2012.</p>	
Valentão	 <p>Fonte: Ivan Alecrim, 2014.</p>	

Quadro 2 – Esboço dos personagens

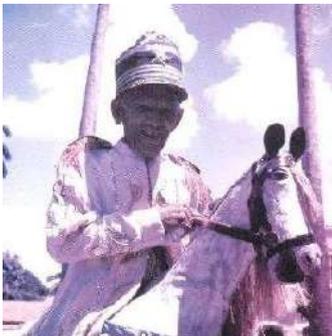
(continua)

Nome do Ícone	Referência	Esboço
Guarda da Guarita	 <p data-bbox="687 779 1002 813">Fonte: Elysangela Freitas⁷</p>	
Galante	 <p data-bbox="695 1176 1018 1209">Fonte: Renata Pires, 2015.</p>	
Bode	 <p data-bbox="651 1541 1010 1574">Fonte: Glauco Machado, 2012.</p>	
Boi	 <p data-bbox="679 1937 978 1971">Fonte: Lara Torres, 2021.</p>	

⁷ Fonte: <https://corpomfluxo.com/cavalo-marinho/> acessado em agosto de 2023

Quadro 2 – Esboço dos personagens

(conclusão)

Nome do Ícone	Referência	Esboço
Capitão Marinho	 <p data-bbox="746 831 951 864">Fonte: Geocities⁸</p>	
Jaraguá	 <p data-bbox="724 1225 973 1258">Fonte: Fundaj, 2009.</p>	
Caboclo de Arubá	 <p data-bbox="724 1659 973 1693">Fonte: Fundaj, 2009.</p>	

Fonte: próprio autor, 2023.

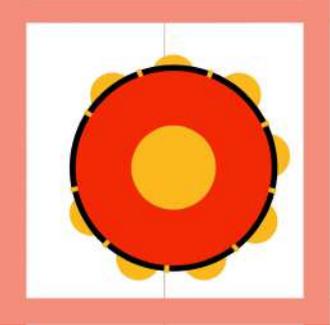
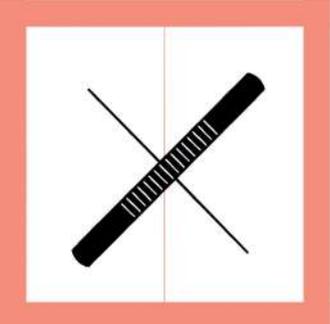
Para a criação dos instrumentos seguiu a mesma lógica da forma base e os detalhes em cores, entretanto alguns instrumentos apresentam dois objetos: o objeto sonoro e o objeto que toca. Para representá-los de uma melhor forma colocá-los na

⁸ fonte: http://www.geocities.ws/polemicas_2000/ritmos/cavalo/cavalo.htm acessado em agosto de 2023.

diagonal não só distribui melhor o peso da imagem como também aumentou o espaço de criação para destacar melhor os detalhes e elementos criativos.

Quadro 3– Esboço dos instrumentos

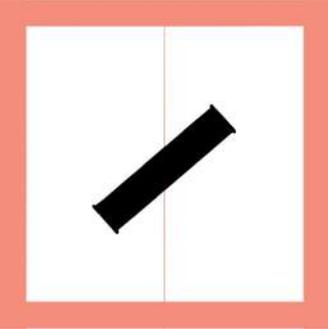
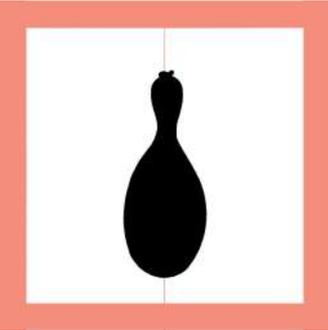
(continua)

Nome do Ícone	Referência	Esboço
Rabeca	 <p data-bbox="635 943 997 972">Fonte: Encanto musical, 2021.</p>	
Pandeiro	 <p data-bbox="719 1350 912 1379">Fonte: SciELO.⁹</p>	
Reco- Reco	 <p data-bbox="727 1776 903 1805">Fonte:SciELO.</p>	

⁹ <https://doi.org/10.1590/0102-33062018abb0346> acesso em 2023

Quadro 3 – Esboço dos instrumentos

(conclusão)

Nome do Ícone	Referência	Esboço
Ganzá	 <p data-bbox="727 891 903 922">Fonte: SciELO</p>	
Bexiga	 <p data-bbox="691 1305 940 1337">Fonte: Fundaj, 2009.</p>	

Fonte: próprio autor, 2023.

Para a criação dos passos houve a necessidade de mudar o ângulo e tirar o foco dos rostos dos personagens, a ênfase era mais nos pés dos brincantes e como representar essa movimentação. No início pensou-se em usar linhas de apoio indicando o movimento, porém iria fugir muito da estética que já estava sendo produzida, por conta disso foi necessário pegar frames dos paços no momento do movimento. Dessa vez as cores serviram para destacar as formas do corpo e chamar o foco para o movimento corporal e não para os detalhes estéticos.

Quadro 4 – Esboço dos passos

(continua)

Nome do Ícone	Referência	Esboço
Mergulhão	 Fonte: Instituto Brincante ¹⁰ .	
Trupe: Variante 1	 Fonte: Instituto Brincante.	
Trupe: Variante 2	 Fonte: Instituto Brincante.	
Trupe: Variante 3	 Fonte: Instituto Brincante.	

¹⁰ fonte: https://www.youtube.com/watch?v=W_8l-tP5-6s acesso em fevereiro de 2023

Quadro 4 – Esboço dos passos

(conclusão)

Nome do Ícone	Referência	Esboço
Trupe: Variante 4	 <p data-bbox="655 779 1054 853">Fonte: Cavalo Marinho Estrela do Amanhã¹¹.</p>	

Fonte: próprio autor, 2023.

No fim do processo haviam-se criado todos os 21 ícones no que juntos formam essa composição visual (figura 20), observando uma consistência entre as figuras, pelas formas e cores, fazendo com que façam parte da mesma família. Nesses esboços não teve a preocupação de trabalhar o código correto das cores, pois como é um processo de criação a preocupação foi mais de distribuição das cores nas formas.

Figura 21: Vista parcial dos esboços



Fonte: próprio autor, 2023.

¹¹ fonte: https://www.youtube.com/watch?v=P4_6H2O4mYA acesso em fevereiro de 2023

3.2.5. Precisão com Ângulos, Traço e Detalhes

Após a conclusão das ilustrações dos esboços, para a precisão dos ângulos, traços e detalhes foi necessário utilizar o software *Corel Draw* para vetorizar as ilustrações e mexer nelas de forma mais técnica e corrigir também enquadramento, padronização e as cores nos códigos corretos.

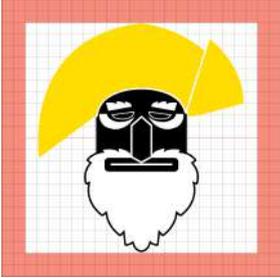
Quadro 5 – Correção de ângulo, traço e detalhes

(continua)

O que mudou	Esboço	Ícone
Enquadramento e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os detalhes das indumentárias.		
Enquadramento e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os detalhes das indumentárias		
enquadramento e alinhamento no grid, adição dos espaços entre a máscara e indumentária		

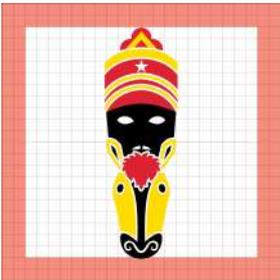
Quadro 5 – Correção de ângulo, traço e detalhes

(continua)

O que mudou	Esboço	Ícone
Enquadramento e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os detalhes das indumentárias		
Enquadrado e alinhamento no grid e a adição dos espaços entre os detalhes das indumentárias		
Enquadrado e alinhamento no grid; uniformização dos espaços entre os detalhes e aumento do traço dos elementos decorativos das indumentárias; a circunferência da parte da indumentária mais achatada		
Enquadrado e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os detalhes das indumentárias		

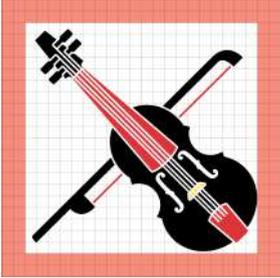
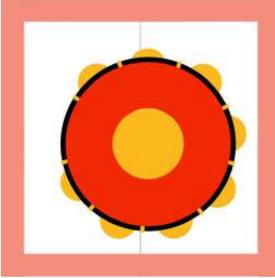
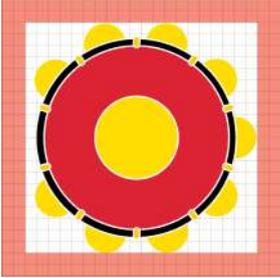
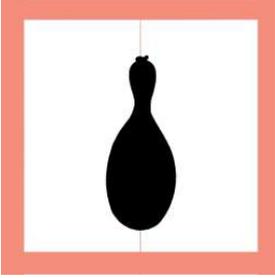
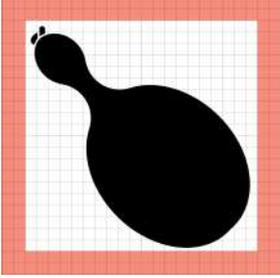
Quadro 5 – Correção de ângulo, traço e detalhes

(continua)

O que mudou	Esboço	Ícone
<p>Enquadrado e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os elementos decorativos.</p>		
<p>Enquadrado e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os detalhes das indumentárias e do cavalo. Diminuição da quantidade de linhas e do tamanho da estrela da indumentária</p>		
<p>Enquadrado e alinhamento no grid e a uniformização das flores dos espaços entre os detalhes das indumentárias.</p>		
<p>Enquadrado e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os detalhes das indumentárias. Organização das penas e arredondamento dos detalhes das penas</p>		

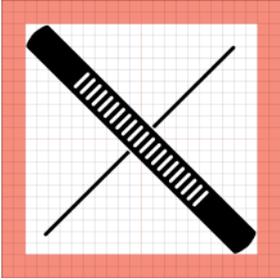
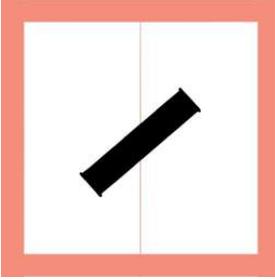
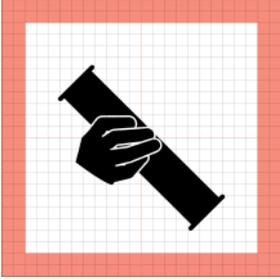
Quadro 5– Correção de ângulo, traço e detalhes

(continua)

O que mudou	Esboço	Ícone
<p>Enquadramento e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os detalhes. Adição do espaço nos detalhes das cordas para melhor identificação e a mudança das cores para melhor identificação das cordas.</p>		
<p>Enquadramento e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os detalhes</p>		
<p>Enquadramento e alinhamento no grid de forma diagonal, para padronizar com os outros instrumentos; a uniformização dos espaços entre os detalhes. deixando-a mais volumosa e circular para preencher e dar mais peso visual a imagem e deixá-la na mesma proporção que os outros instrumentos</p>		

Quadro 5 – Correção de ângulo, traço e detalhes

(continua)

O que mudou	Esboço	Ícone
<p>Enquadramento e alinhamento no grid e a uniformização dos espaços entre os detalhes. mudança de posição para padronizar com os outros instrumentos na diagonais</p>		
<p>Enquadramento e alinhamento no grid, mudança de posição para padronização; adição de uma mão para melhor identificação do instrumento</p>		
<p>enquadramento e alinhamento das figuras, padronização e engrossamento das linhas para melhor detalhe nas roupas</p>		
<p>enquadramento e alinhamento das figuras, padronização e engrossamento das linhas para melhor detalhe nas roupas</p>		

Quadro 5 – Correção de ângulo, traço e detalhes

(conclusão)

O que mudou	Esboço	Ícone
<p>enquadramento e alinhamento das figuras, padronização e engrossamento das linhas para melhor detalhe nas roupas</p>		
<p>enquadramento e alinhamento das figuras, padronização e engrossamento das linhas para melhor detalhe nas roupas e mudança na disposição das cores para padronizar e diferenciar que são duas figuras diferentes.</p>		
<p>enquadramento e alinhamento das figuras, padronização e engrossamento das linhas para melhor detalhe nas roupas, troca da posição para indicar que o passo que fazem é no mesmo sentido como a imagem de referência.</p>		

Fonte: próprio autor, 2023.

Ao fim do processo os ícones compõem essa família de ícones (Figura 22), tendo em vista um melhoramento na consistência do conjunto visual, por ele ter

passado por uma padronização maior dos ângulos, traços e detalhes. As cores nos códigos corretas trouxeram mais contraste para as figuras, deixando elas mais agradáveis e distintas.

Figura 22: Vista parcial dos ícones

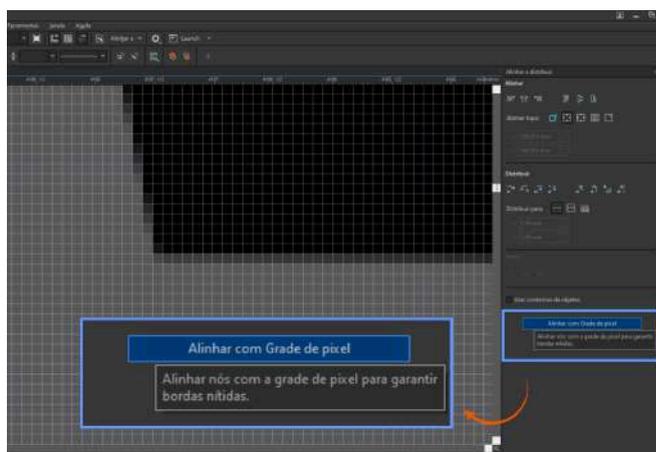


Fonte: próprio autor, 2023.

3.2.6. Clareza de Ícones

Para o pixel não fixar com uma sombra por causa da posição em cima do pixel foi necessário transformar a forma de medida por pixel no software do corel draw, logo depois abrir a janela de “alinhar e distribuir” e alinhar com a grade de pixel para transformá-los em um pixel perfeito (Figura 22).

Figura 23: Alinhamento com grade de pixel



Fonte: próprio autor, 2023.

Contudo, esse procedimento é uma cautela para evitar a falta clareza nas interfaces digitais, e visto que esse projeto não atende só ao digital, foram feitos

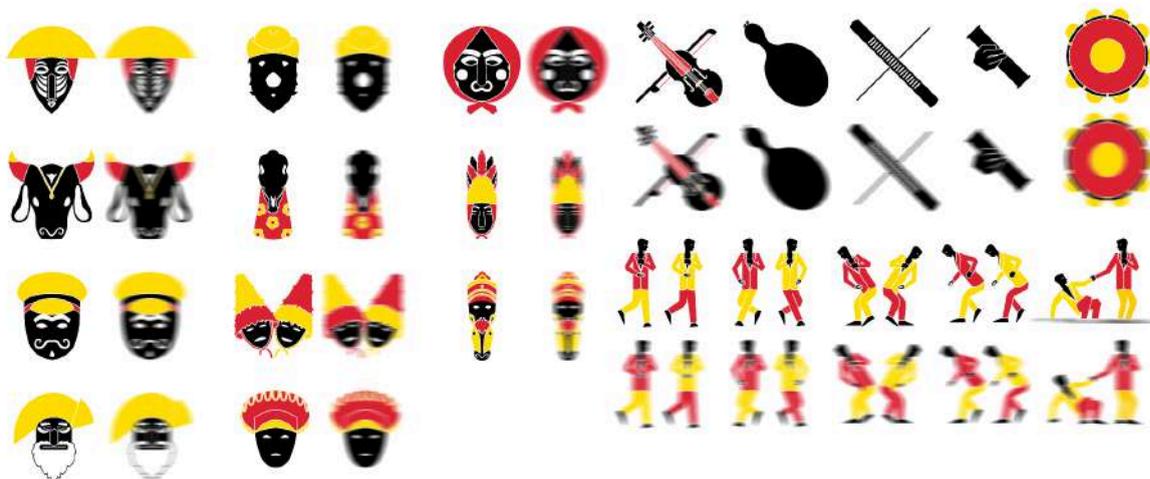
mais dois testes de clareza para melhor identificação dos ícones: redução (Figura 24) e movimento (Figura 25).

Figura 24: Teste de redução.



Fonte: próprio autor, 2023.

Figura 25: Teste de Movimento



Fonte: próprio autor, 2023.

Nesses testes Definiu que a redução Máxima para identificação do ícone sem que eles percam o sentido é de 1cm ou 37 px de altura. Para a de movimento foi aplicado 30 dp em todos os ícones é percebido que não perdem a distinção entre eles. Por fim, o resultado encontrado é esse conjunto ícones (figura 16), organizado com a área de proteção definida na etapa do grid.

Figura 26: ícones com as bordas



Fonte: próprio autor, 2023.

4. DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÃO

Os ícones produzidos estão disponíveis (apêndice A) para serem utilizados em projetos culturais envolvendo o cavalo marinho e seu folgado, juntamente com o manual de Ícones detalhando a apresentação dos ícones e detalhamento das formas de uso para futuros projetos ou criação de mais ícones do folgado, disponível em pdf (apêndice B).incluindo: apresentação do positivo e negativo dos ícones; processo de criação para construção de novos ícones; testes de visibilidade e exemplos de aplicações. contendo essas especificações:

1. variações: para os ícones coloridos é indicado que seja aplicado em fundos brancos ou claros, pois suas cores distintas perdem o foco na imagem, contudo as versões positivas e negativas conseguem contemplar melhor os fundos coloridos(apêndice H).

2. visibilidade: os ícones atingem um mínimo de 1 cm em impressos e 37 px em plataformas digitais. Caso haja uma redução maior que os números apresentados, os ícones correm o risco de não serem identificados devidamente.

3. Aplicações: para o uso como ícones é indicado respeitar as bordas de proteção para uma visualização mais limpa. Contudo, para uso como estamparias, plano de fundo, ou viés mais artístico não é necessário se prender as bordas de proteção.

5. CONCLUSÕES

Ao longo do processo de criação deste projeto de conclusão de curso foi desenvolvido uma família de ícones gráficos da Manifestação cultural do cavalo marinho em Nazaré da Mata, com o objetivo de reforçar, representar e trazer visibilidade para o folguedo, criando uma memória gráfica.

Com uma abordagem de uma metodologia não muito utilizada, da AELA School, 2020, o desafio maior foi adaptá-la ao objetivo do projeto e aplicar de uma maneira eficaz, tendo em vista que a metodologia apresentava várias etapas informativas e boa parte das etapas podiam ser feitas em uma única etapa. Contudo, a metodologia serviu ao propósito e com a abordagem correta chegou ao resultado de uma família de ícones

Entretanto, apesar de ter cumprido o objetivo, é recomendado um futuro desdobramento desse projeto, continuando a terceira etapa, checagem dos atributos fundamentais e princípios dos ícones, aprimorando ainda mais os ícones gráficos, caso seja necessário.

Por fim, é crível que a finalização desse projeto é um passo importante para trazer visibilidade e representatividade desse folguedo para mais pessoas e criar esse acervo material, mantendo vivo esse folguedo, guardando e protegendo a manifestação cultural. E também agregar dados científicos a pesquisa de memória gráfica e desenvolvimento de ícones gráficos, para que mais projetistas consigam alcançar resultados ainda melhores.

REFERÊNCIAS

AELA. **Design De Ícones**. Passo a Passo Para Desenhar Os Ícones De Uma Interface. AELA School, 2020. Disponível em: <https://aelaschool.com/designvisual/design-de-icone-passo-a-passo-para-desenhar-os-icone-de-uma-interface/>. Acesso em: 02 maio. 2022.

BRASIL, Nações Unidas. **Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil**. Nações Unidas Brasil, 2022. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs> . Acesso em: 02 maio. 2022.

DESIGNERD. **Um guia simplificado sobre design de ícones**. Designerd, 2009-2023. Disponível em: <https://www.designerd.com.br/guia-simplificado-design-de-icone/> . Acesso em: 30 agosto. 2023.

DICIO. **Folguedo**. Significado de Folguedo. Dicio, Dicionário Online de Português, 2009-2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/folguedo/>

FARIA, Maria Ângela. **Cavalo-Marinho**: Um Folguedo Pernambucano. Florianópolis: Revista Esboços, 2011.

DIAS, Carolina. **Dramaturgias do Cavalo Marinho**: Corporalidades e sentidos ambivalentes. João Pessoa: Revista Moringa, 2018

IPHAN. **Processo nº 01450.010232/2008-04**: Pedido de registro do Maracatu Nação. Brasília, 2014.

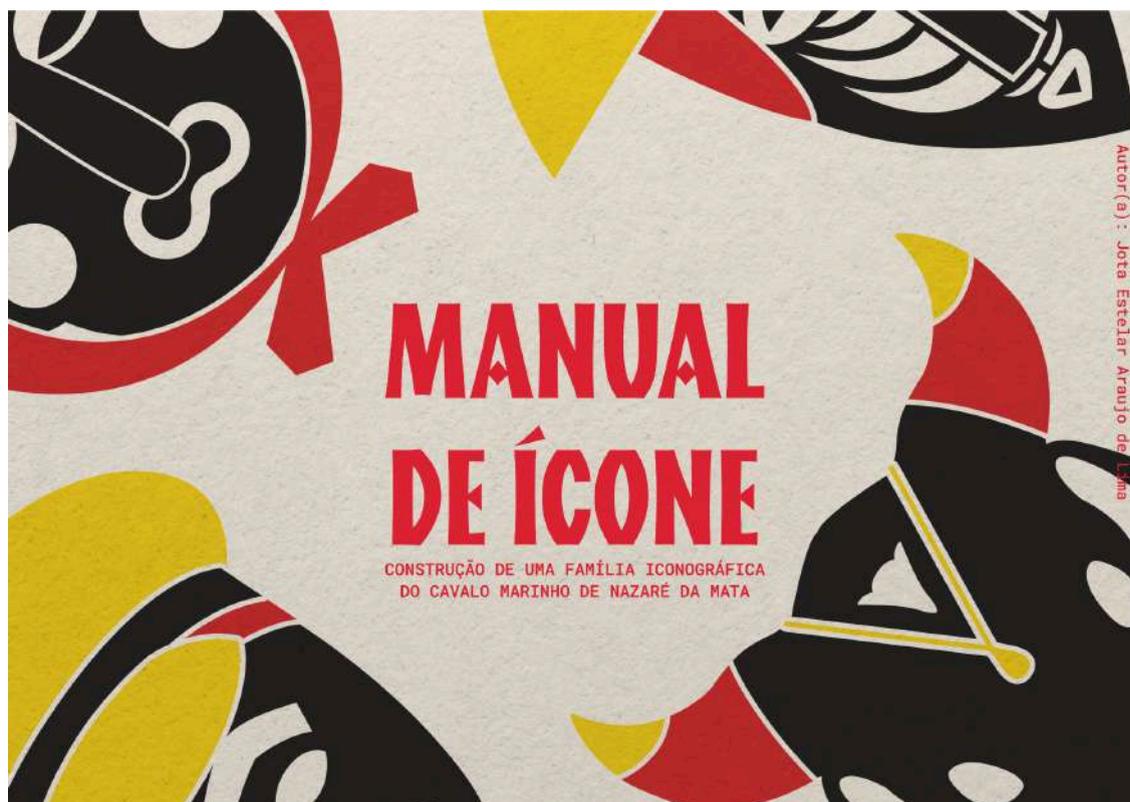
APÊNDICE A – DRIVE DOS ÍCONES GRÁFICOS

[https://drive.google.com/drive/folders/1XxHGzsU5pq0u2S9V8E9FbRP30AJLoORK?
usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1XxHGzsU5pq0u2S9V8E9FbRP30AJLoORK?usp=sharing)

APÊNDICE B – DRIVE MANUAL DE MARCA

<https://drive.google.com/drive/folders/1M21aeS8vLhEdwSTDQ1Htii-0eYTiQgl8?usp=sharing>

APÊNDICE C – CAPA DO MANUAL



APÊNDICE D – SUMÁRIO DO MANUAL**SUMÁRIO**

INTRODUÇÃO.....	3
ÍCONES.....	4
PROCESSO DE CRIAÇÃO.....	5
VARIAÇÕES.....	6
VISIBILIDADE.....	7
APLICAÇÕES.....	8



APÊNDICE E – INTRODUÇÃO DO MANUAL



INTRODUÇÃO

O cavalo marinho é folgado típico da Zona da Mata de Pernambuco e do agreste da Paraíba. Um auto que reúne teatro, música e dança e poesia (loas). onde os personagens são divididos em figuras humanas animais e fantástica

O projeto ao qual esse manual se refere foi concluída com o objetivo de criar uma família de ícones gráficos para visibilizar o movimento cultural do cavalo marinho que ocorre em Nazaré da Mata. Por tanto, com o objetivo de detalhar tecnicamente e visualmente os ícones e suas especificações, para que sirva de referencia para a criação de mais ícones, seja desta mesa familiar ou de uma próxima. além de apresentar sugestões de uso.

APÊNDICE F – ÍCONES DO MANUAL



APÊNDICE G – PROCESSO DE CRIAÇÃO DO MANUAL



APÊNDICE H – VARIAÇÕES E EXEMPLOS DO MANUAL



APÊNDICE I – VISIBILIDADE DO MANUAL



APÊNDICE J – APLICAÇÕES CAPA DO MANUAL

APÊNDICE K – APLICAÇÕES 1ª PÁGINA DO MANUAL



APÊNDICE L – APLICAÇÕES 2ª PÁGINA DO MANUAL



APÊNDICE M – APLICAÇÕES 3ª PÁGINA DO MANUAL



APÊNDICE N – MOCKUP DE ECOBAG

APÊNDICE O – MOCKUP DE IMPRESSO EM FOLHA DE PAPEL

APÊNDICE Q – MOCKUP CARIMBO

APÊNDICE R – MOCKUP DISCO DE VINIL



APÊNDICE S – MOCKUP FLAG



APÊNDICE T – MOCKUP ESTAMPA DE CAMISETA 1

APÊNDICE U – MOCKUP ESTAMPA DE CAMISETA 2

APÊNDICE V – MOCKUP ESTAMPA DE CAMISETA 3

APÊNDICE W – MOCKUP QUADRO DE ENCONTRO DO MESTRES



APÊNDICE X – MOCKUP DE QUADRO DE CAVALO MARINHO



APÊNDICE Y – MOCKUP DE POSTER DE ENCONTRO DOS MESTRES

