

**INSTITUTO
FEDERAL**

Paraíba

Campus
Cabedelo

**INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELLO
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

BÁRBARA ALMEIDA MACIEL GUIMARÃES PESSÔA

**CARNAVAL DE PERNAMBUCO:
Versão do jogo “Cara a Cara” focado em ilustração.**

**CABEDELLO-PB
2025**

BÁRBARA ALMEIDA MACIEL GUIMARÃES PESSÔA

CARNAVAL DE PERNAMBUCO:

Versão do jogo “Cara a Cara” focado em ilustração.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório para a conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientadora: Prof. Ms. Ana Carolina dos Santos Machado

CABEDELO

2025

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

P475c Pessoa, Bárbara Almeida Maciel Guimarães.

Carnaval de Pernambuco: versão do jogo “Cara a Cara” focado em ilustração.
/Bárbara Almeida Maciel Guimarães Pessoa. - Cabedelo, 2025.
76f. il.: Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.

Orientador(a): Prof. Ma. Ana Carolina dos Santos Machado.

1. Carnaval de Pernambuco.
2. Cultura local.
3. Jogos culturais.
4. Ilustração. I Título.

CDU 82-34



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Bárbara Almeida Maciel Guimarães Pessoa

CARNAVAL DE PERNAMBUCO:
Versão do jogo “Cara a Cara” focado em ilustração

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovado em 12 de fevereiro de 2025

Membros da Banca Examinadora:

Profa. Me. Ana Carolina Machado

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Rafaela Santana de Souza

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Luciana Mendonca Dinoa Pereira

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Ana Carolina dos Santos Machado**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 07/03/2025 13:30:11.
- **Rafaela Santana de Souza**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 07/03/2025 17:48:57.
- **Luciana Mendonca Dinoa Pereira**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 11/03/2025 12:09:46.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 04/02/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 664234
Verificador: 8e7ce6ad41
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

AGRADECIMENTOS

A realização deste projeto só foi possível devido a ajuda de diversas pessoas que me acompanharam nesta jornada. Gostaria, através deste texto, de agradecer a todas.

Primeiramente agradeço à minha orientadora Carolina Machado, que me acompanhou e auxiliou na produção deste trabalho em todos os momentos, sendo parte essencial dele. Também gostaria de agradecer, de forma geral, a toda a equipe do IFPB Cabedelo, que torna nosso dia a dia possível, mas principalmente à professora Fabiane Santos, que teve paciência e boa vontade para ajudar durante e fora dos horários da disciplina de TCC. Não posso deixar de mencionar Renata Amorim, minha orientadora inicial, que foi parte importante na criação da ideia original deste trabalho.

Não menos importantes são as pessoas presentes no meu dia a dia, que me deram suporte emocional e físico para a realização deste projeto. Agradeço à minha querida amiga Amanda Kowalesky, que me acompanhou nesse processo lado a lado, também fazendo o seu trabalho. Minha gratidão à minha psicóloga, Olívia Ferreira, que me acompanhou desde o início do projeto, me amparando emocionalmente durante toda a caminhada. E, principalmente, agradeço aos meus pais, por me darem apoio e suporte. São as pessoas que mais amo no mundo e que não apenas me auxiliaram neste projeto, mas em toda a minha vida.

Por fim, gostaria de agradecer a mim mesma, por ter feito isso possível, algo que, em muitos dias, achei que não daria certo. Foi no curso de Design Gráfico do IFPB que descobri uma grande paixão na minha vida: a criação. Quando entrei no curso, muitas vezes pensei que não tinha talento ou habilidade suficiente para atuar na área, mas, durante o período da faculdade, cresci e me desenvolvi profissionalmente, graças a todos os colegas e professores que fizeram parte dessa jornada.

RESUMO

Este trabalho consiste no desenvolvimento de uma proposta para uma versão do jogo Cara a Cara, da empresa Estrela, com o tema do Carnaval de Pernambuco. Serão desenvolvidas seis ilustrações de rostos para o jogo. O objetivo é disseminar e preservar a cultura do carnaval pernambucano, além de preencher uma lacuna no mercado em relação a jogos culturais e educativos com temáticas regionais, mais especificamente os folguedos carnavalescos. A metodologia escolhida para o projeto foi a desenvolvida por Luiz Carlos Teixeira da Silva e Milton Koji Nakata, Dr. (2016). Essa metodologia auxiliou no desenvolvimento das seis ilustrações de acordo com as necessidades específicas impostas pela nova versão do jogo.

Palavras-chave: Cara a Cara; Carnaval; Pernambuco; Ilustrações; Cultura.

ABSTRACT

This work consists of developing a proposal for a version of the game Cara a Cara, by the company Estrela, with the theme of Pernambuco's Carnival. Six face illustrations will be created for the game. The objective is to promote and preserve the culture of Pernambuco's Carnival, while also addressing a gap in the market for cultural and educational games with regional themes, specifically those inspired by carnival traditions. The methodology chosen for this project was developed by Luiz Carlos Teixeira da Silva and Milton Koji Nakata, Ph.D. (2016). This methodology assisted in creating the six illustrations according to the specific requirements of this new version of the game.

Keywords: Cara a Cara; Carnival; Pernambuco; Illustrations; Culture.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	08
2.	OBJETIVOS	10
3.	JUSTIFICATIVA	11
4.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
4.1.	A ORIGEM DO CARNAVAL	13
4.2.	A MAGNITUDE DO CARNAVAL DE PERNAMBUCO	17
4.3.	O JOGO	19
4.3.1.	DEFINIÇÃO DE JOGO	19
4.3.2.	A HISTÓRIA DOS JOGOS	21
4.3.3.	O JOGO CARA A CARA	23
4.3.4.	FAIXA ETÁRIA DO JOGO	24
4.3.5.	VARIAÇÕES DO JOGO	24
4.4.	IMPORTÂNCIA DA ILUSTRAÇÃO PARA O JOGO	30
4.4.1.	ILUSTRAÇÃO E HISTÓRIA	30
4.4.2.	A IMPORTÂNCIA DA ILUSTRAÇÃO NA COMUNICAÇÃO	34
4.4.3.	A ILUSTRAÇÃO EM JOGOS	33
4.4.4.	A ILUSTRAÇÃO NO DESIGN	34
4.4.5.	A ILUSTRAÇÃO DE ROSTOS	36
4.4.6.	AQUARELA	38
5.	METODOLOGIA	40
5.1.	ESCOLHA DOS PERSONAGENS	42
5.2.	<i>BRAINSTORMING</i>	45
5.3.	DESTRINCHANDO OS PERSONAGENS	46
5.3.1.	CLUBES DE FREVO	46
5.3.2.	CLUBES DE BONECOS	48
5.3.3.	MARACATU DE BAQUE VIRADO	49
5.3.4.	MARACATU DE BAQUE SOLTO	51
5.3.5.	FOLIÕES	53
5.4.	REFERÊNCIAS	54
5.5.	IMPLEMENTAÇÃO	56
6.	RESULTADO	58
7.	CONCLUSÃO	68
7.1.	SUGESTÕES DE TRABALHOS FUTUROS	69
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
	APÊNDICE	74

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Entrudo.....	15
Figura 2 - Luta entre o Carnaval e a Quaresma	15
Figura 3 - O Galo da Madrugada	18
Figura 4 - Conjunto tipos de jogos	21
Figura 5 - Jogo Mancala.....	22
Figura 6 - Tabuleiro Cara a Cara	25
Figura 7 - Caixa Cara a Cara	25
Figura 8 - Tabuleiro Quem é Quem	26
Figura 9 - Comparação das ilustrações	27
Figura 10 - Jogo <i>Who Is She ?</i>	28
Figura 11 - Jogo <i>Who Is She ?</i> de papel	29
Figura 12 - Caverna de Lascaux, França – 17.000 a.C	30
Figura 13 - Cores frias e cores quentes	36
Figura 14 - Traços da face humana	37
Figura 15 - Aquarelas do jogo <i>Who Is She?</i>	39
Figura 16 - Síntese de modelo de metodologia apresentado por Munari	40
Figura 17 - Etapas de um processo de design para desenvolvimento de ilustrações.....	41
Figura 18 - Esboços dos rostos	45
Figura 19 - Passista de Frevo	47
Figura 20 - Homem da Meia Noite	49
Figura 21 - Bloco de Maracatu	51
Figura 22 - Caboclo de Lança	52
Figura 23 - Dançarinos do estilo brega funk Os Magnatas do Passinho SA	54
Figura 24 - Processo de criação Caboclo de Lança	56
Figura 25 - Homem da Meia Noite	58
Figura 26 - Passista de Frevo	59
Figura 27 - Caboclo de Lança	60
Figura 28 - Gringa	61

Figura 29 - Baiana	62
Figura 30 - Escamoso	63
Figura 31 - Mockup Homem da Meia Noite	64
Figura 32 - Mockup Passista de Frevo	64
Figura 33 - Mockup Caboclo de Lança	65
Figura 34 - Mockup Gringa	65
Figura 35 - Mockup Baiana	66
Figura 36 - Mockup Escamoso	66
Figura 37 - Mockup Tabuleiro	67

1. INTRODUÇÃO

Os jogos sempre se fizeram presentes na história da humanidade, sejam com o objetivo de entreter e fortalecer relacionamentos entre pessoas, quanto com objetivo de enriquecimento intelectual. São eles que desde a infância ajudam na memorização e na aprendizagem dos primeiros conhecimentos de mundo até a velhice de um indivíduo, quando os ajudam a fazer a manutenção dessas habilidades. Piaget tem uma forma simples de explicar este fato.

“Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui” (PIAGET, 1971 p. 67) .

Assim pode-se concluir que jogos e brincadeiras têm, sim, extrema importância no desenvolvimento intelectual criativo de um indivíduo. O jogo Cara a Cara é um clássico que participou e vem participando do crescimento de vários brasileiros, sendo extremamente popular. Ele é um jogo divertido de adivinhação que envolve rostos, onde através de perguntas de raciocínio lógico sobre as características das faces, o indivíduo deve tentar acertar o rosto sorteado pelo oponente. Dependendo de sua temática pode ser utilizado de diversas formas diferentes e com objetivos diferentes, como o “Cara a Cara com os Cientistas” proposto e aplicado como um recurso didático para o ensino de física moderna por Dos Reis (2020). Destarte, podendo também ser utilizado como forma de popularização de assuntos importantes como cultura, com a incorporação de elementos desta.

Nesse contexto, o carnaval de Pernambuco é uma referência de expressão cultural artística brasileira, que traz desde artistas famosos nacionalmente, ritmos locais que são explorados nesse período, como o frevo e maracatu, bonecos gigantes e foliões fantasiados, e contagia o Brasil todo a visitar e viver essa experiência. Esta inclui pessoas, vestimentas, costumes, músicas e danças que carregam as raízes históricas que ultrapassam o território brasileiro, trazendo a história local de Pernambuco. Consigo "convivem vários tipos diferentes de desfiles ou cortejos, cada qual com origens históricas ou bases sociais diferentes, além de estilos próprios" (ARAI, 1994 p. 2).

Este projeto propõe-se à criação de seis ilustrações para uma variação do jogo Cara a Cara com o tema “O carnaval de Pernambuco” de forma divertida e lúdica, no qual se possa disseminar de forma educativa este conjunto de expressões que merecem maior conhecimento em outros estados brasileiros. Destarte o jogo irá despertar a curiosidade dos jogadores a explorar e conhecer mais desses personagens emblemáticos que serão escolhidos ao longo do projeto.

Assim, este projeto de pesquisa aborda 3 principais eixos: A ilustração, o carnaval de Pernambuco e o jogo “Cara a Cara”. Estes citados anteriormente se correlacionam e assim geram novos subtópicos: Ilustrações em jogos e especificamente em versões diversas do "Cara a Cara", estudos que abordam o carnaval de Pernambuco, e a metodologia para abordar o tema, por não existirem exemplos de jogos semelhantes ao "Cara a Cara" sobre o carnaval de Pernambuco. Todos esses serão abordados ao longo do projeto com o objetivo de enriquecê-lo e auxiliar na montagem das ilustrações para jogo ‘Cara a cara’ que se pretende ser desenvolvida.

Para este trabalho será utilizada a metodologia de projeto de Silva e Nakata (2016) que tem como princípios os processos de design e é dividida nas etapas presentes na seguinte ordem: (a) Briefing, definição do projeto, (b) Pesquisa, levantamento de dados, (c) Criatividade, geração de ideias, (d) Avaliação, seleção de ideias, (e) Implementação, apresentação e entrega, (f) Feedback, aprendizado. Através desta metodologia espera-se contribuir para a valorização e apreciação da cultura do Carnaval de Pernambuco por meio do jogo a ser desenvolvido.

2. OBJETIVOS

Objetivo Geral

Desenvolver ilustrações para uma versão do jogo *Cara a Cara*, com a temática do carnaval pernambucano.

Objetivos Específicos

- Compreender quais aspectos do carnaval podem ser representados no projeto gráfico do jogo;
- Estudar variações do jogo Cara a Cara para para entender as possibilidades de adaptação;
- Enfatizar a importância da ilustração no jogo Cara a Cara;

3. JUSTIFICATIVA

De acordo com o conceito de cultura de Tylor (1871), cultura é tudo aquilo que inclui crescimento, crença, arte, moral, direito, costume e outras capacidades e hábitos adquiridos pelo homem como membro da sociedade. Assim é possível observar que o Carnaval de Pernambuco se encaixa nesta gama de características, dessa forma o projeto de desenvolvimento da variação do jogo por abordar tal assunto tem forte cunho cultural.

Este trabalho se faz necessário para a disseminação dessas expressões culturais pernambucanas que são de grande importância de identidade desse povo e pouco faladas em outras regiões do Brasil. Assim afirmando a identidade cultural, ação de grande importância para a própria população.

“A busca de uma identidade cultural é a busca da afirmação de uma diferença e de uma semelhança. Quando buscamos identidade cultural, procuramos identificar aqueles que são iguais, que se identificam conosco; isso fortalece o sentimento de solidariedade grupal.” (DIAS 2010, p. 87)

Além disso, o projeto também tem cunho educativo, pois a disseminação dessa cultura será feita através desse aprendizado dinâmico oferecido pelo jogo. Assim também com fins econômicos o jogo irá atrás de atender pelo menos um pouco da lacuna no mercado, onde há falta de jogos que passem identidades culturais brasileiras. O trabalho também traz consigo contribuições acadêmicas para o design, pois explora a adaptação de jogos e correlação entre design e cultura popular.

A escolha do jogo Cara a Cara em específico, foi devido a existência de diversas versões já elaboradas, com diferentes temas e abordagens além dos vastos estudos já feitos em cima do jogo. Os direitos autorais do jogo são restritamente da empresa Hasbro e esta versão tem apenas fins acadêmicos e não comerciais, porém uma possível publicação e venda deste seria possível com alterações na mecânica do jogo e com a não referência deste, como o jogo Quem é Você elaborado pela Pais & Filhos, que tem um funcionamento parecido com o Cara a Cara.

Por fim, este projeto reflete a importância de resgatar e valorizar aspectos da cultura local, integrando criatividade e educação, e estimulando o diálogo entre cultura, design e ilustração, explorando como elementos visuais e narrativos podem ser usados para representar a riqueza cultural brasileira. Ao abordar o Carnaval de Pernambuco, busca-se criar uma ponte entre as tradições culturais e as novas gerações, permitindo que essas manifestações artísticas e sociais sejam amplamente conhecidas e reconhecidas em diferentes contextos. Dessa forma, o jogo contribui não apenas para a preservação da cultura, mas também para a expansão de novas formas de interação educativa e cultural no mercado de jogos.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 A ORIGEM DO CARNAVAL

O surgimento do carnaval no Brasil não tem data ou evento específico que marque seu início. Esta foi uma manifestação cultural que foi cultivada ao longo dos anos com grande influência de diversas culturas e tradições, crescendo e tomando a forma e magnitude na qual é conhecida hoje em dia.

A festa propriamente dita é originária de tempos extremamente remotos tendo sempre como característica a inclusividade de todas classes sociais. No livro de Silva (2019) é apresentado diversas supostas raízes da festividade, como na Roma antiga, onde existiam diversas festas durante o ano que podem ter influenciado o carnaval que conhecemos hoje.

De acordo com Silva (2019), uma destas festividades eram os “bacanais”, festividades “dionisiacas”, de culto a deuses que futuramente se desenvolveu em outras regiões e começou a ser chamada de “Momo” em Portugal. Também existiam na Roma a Saturnália e a Lupercália, uma ocorria em dezembro e a outra em fevereiro, duravam dias, e os papéis sociais eram invertidos temporariamente. Além das comemorações citadas anteriormente existiam diversas outras regiões como na Mesopotâmia e na Babilônia, onde em ambas, junto com as festividades de roma, tinham como intercessão a subversão de papéis na sociedade.

Com o crescimento e fortalecimento da igreja cristã, estas celebrações foram cada vez mais mal vistas pela igreja, pois além do culto a promiscuidade, ela enaltece a inversão de papéis, a exemplo a inversão de papel entre Deus e o diabo. Diante disso veio a ideia de re-significar a folia trazendo então o conceito da Quaresma, período de 40 dias antes da Páscoa ao qual se deve aguentar as tentações enviadas pelo “diabo”, desta forma, a igreja pretendia manter as festas pagãs entre o período restrito. De acordo com Arantes (2013), autores debatem de como ficaram conhecidas as comemorações entre este período, entre “carne vale” do latim que significa “despedida da carne” a “carnis levele” que significa retirar ou suspender a carne, todas essas futuramente se tornaram o carnaval.

À vista disso, outro suposto início foi na futura época do cristianismo medieval, onde acontecia a festa dos Reis Magos, uma festa profana que se estendia até a Quarta-Feira de Cinzas, quando tinha início a Quaresma. Futuramente esta começou a ser chamada de

“Entrudo” em Portugal e outras regiões. Ou seja, pode se afirmar que o Carnaval é uma festa totalmente pagã, que faz parte do calendário eclesástico do catolicismo, por isso todo ano sua data muda. Já que a festa tem como parâmetro a semana santa que é hoje em dia marcada para ser no segundo domingo da primavera do hemisfério norte, então o carnaval se encaixa quarenta dias antes da data (SILVA, 2019).

A festividade ao chegar em Portugal foi marcada por festas bárbaras violentas e absurdas, como os Entrudos, ao contrário da Itália, que na renascença era conhecida por "commedia dell'arte" “comédia artística” em italiano, onde aconteciam desfiles e festas artísticas. Júlio Dantas, explica as folias em artigo publicado na *Gazeta de Notícias* em 21 de fevereiro de 1909:

“[...] todos com a casaca de seda a escorrer ovos, a cara empastada de sangue e lama, cobertos das maiores imundices e dos mais sórdidos desejos, corriam as ruas debaixo da saraivada dos pós de panelas, das laranjas de cheiro, da farinha, dos esguichos, dos ovos de gema, de toda água vai que jorrava das rótulas estreitas e dos postigos mouriscos...!” (DANTAS, 1909 *apud* Sociedade Amantes do Samba Paulista (SASP), 1995)

O Entrudo como ilustrado na imagem abaixo de Jean-Baptiste (1823) na figura 1 foi introduzido no Brasil na época colonial e há relatos citados no livro “Carnaval do Recife” de Silva (2019) de sua manifestação logo nos primeiros anos da chegada dos portugueses em Pernambuco, comemorada também pelos escravos onde senhores de engenho serviam aos moradores do local carne na quarta-feira de cinzas, também pode ser observado na figura 2 na qual há diversas pessoas na rua no Entrudo. No Brasil de 1604, foi declarada a proibição do costume do Entrudo, sendo seguida de alvarás dados em anos seguintes, que traziam limitações à festividade.

máscaras, nos quais os primeiros registros foram na França da idade média na época do Carnaval, logo depois chegando na Itália nos séculos XV e XVI, que até hoje é conhecida pelos mascarados de rua. Já a inserção dessa atividade no Brasil foi com fins de civilizar o Entrudo, com o primeiro baile acontecendo em 1840, gerando grande sucesso na época. Logo depois as máscaras começaram a se popularizar nas ruas e deram início às sociedades carnavalescas que tinham muita influência europeia (SILVA, 2019).

Mas definitivamente não só de influências Europeias se faz o Carnaval do Brasil, pelo contrário, assim como os "trionfi", desfiles italianos, tiveram influência nos desfiles das escolas de samba, diversos folguedos que hoje em dia se fazem imprescindíveis no carnaval vem de matrizes indígenas e africanas como por exemplo o Maracatu (SILVA, 2019).

O Maracatu nasceu de raízes africanas, e este vem do ritual de coroação do rei. Mesmo escravizados e em situações precárias de vida, eles conseguiram manter sua cultura viva, e em 1660 foi feito o primeiro registro de coroação de reis negros em Pernambuco, isto segundo transcrição de Pereira da Costa, citando o testemunho de Urbain Souchu de Rennefort, in *Mémoires pour servir à l'histoire des Indes Orientales etc*, publicado em Paris 1688.

“No domingo 10 de setembro de 1666, teve lugar a sua festa em Pernambuco. Depois de terem ido à missa, em número de cerca de quatrocentos homens e cem mulheres, elegeram um rei e uma rainha; marcharam pelas ruas cantando e recitando versos improvisados, precedidos de atabaques, trombetas e pandeiros. Vestiam as roupas de seus senhores e senhoras, trazendo correntes de ouro e brincos de ouro e pérolas; alguns estavam mascarados. Os gastos da cerimônia custam cem escudos. “Durante toda a semana, o rei e os seus oficiais não fizeram outra coisa senão passearem gravemente pelas ruas, de espada e punhal no cinto”¹ (COSTA, 1688 apud. SILVA, 2019)

Ademais a função da coroação não era somente cerimonial e sim também administrativa, o rei tinha deveres como inspecionar os pretos que vos foram sujeitos mantendo a ordem, isso tudo autorizado pelo governador da capitania ao qual validava o nome indicado a ser rei. Futuramente estes cortejos aos reis negros acabaram se tornando o

¹ A informação é transcrita in COSTA. F. A. Pereira da. Anais Pernambucanos (Coleção Pernambucana 2a. fase, v. 10) p. 408. Segundo Rubens Borba de Moraes, in Bibliografia Brasileira, Amsterdam, 1958, v. II, p. 270, a informação bibliográfica da obra teve outra edição: Souchou de Renfort. Histoire des Jades Orientales, Paris 1688, estando a descrição de Pernambuco contida na segunda parte. .G.& Tróp., Recife, v. 27, n. 2, p. 363-384, jul./dez., 1999.

conhecido Maracatu, assim como as diversas outras expressões culturais que serão melhores dezinchadas ao longo desse projeto.

4.2 A MAGNITUDE DO CARNAVAL DE PERNAMBUCO

De acordo com Arantes (2013), em meados do século XIX no Rio de Janeiro um sapateiro português resolveu sair com os amigos na rua ao som de bombos e tambores, em passeata, chamado pelo Arantes como o “verdadeiro carnaval dos pobres”.

Desta forma, por este evento ser comemorado por todos na época da colonização, até pelos escravos, o Carnaval se tornou uma mistura de tradições africanas, indígenas e europeias derivadas deste período, como defendido por Arai (1994) abaixo.

“Refletindo tal fato, é comum caracterizar o Carnaval recifense como um "mosaico folclórico". Em outras palavras, o termo significa que, no Recife, convivem vários tipos diferentes de desfiles ou cortejos, cada qual com origens históricas ou bases sociais diferentes, além de estilos próprios.” (ARAI,1994,p.17).

Como visto no capítulo anterior, pelo Brasil os foliões começaram a sair às ruas em blocos, cortejos e desfiles, e em Pernambuco não foi diferente, este com suas particularidades regionais começou a se destacar. Mesmo sendo da mesma origem do carnaval do resto do Brasil, o carnaval de pernambuco se difere muito das outras festas pelo país tendo suas próprias manifestações culturais e história por trás delas, Silva (2019) defende esta diferença abaixo.

“O Carnaval dos grupos e dos ranchos, das escolas de samba do Rio de Janeiro não é o Carnaval do Recife, o Carnaval da participação coletiva na onda humana que se desloca, contorce e vibra na coreografia, a um tempo pessoal e geral do frevo, com a sugestão de suas marchas-frevo pernambucanas, insubstituíveis e únicas.” (SILVA,2019, p.31)

De acordo com a Prefeitura da cidade do Recife (2008) existem seguintes tradições em solo recifense, Clubes de Frevo, Troças, Blocos Líricos, Clube dos Bonecos, Maracatu de Baque Virado, Maracatu de Baque Solto, Escolas de Samba, Urso, Boi de Carnaval, Caboclinho, Tribo de índio e Afoxé.

Reconhecido como manifestação da cultura nacional pela Comissão de Educação e Cultura do Senado, Projeto de Lei nº 423/2023 (BRASIL, 2023), o Carnaval até hoje é mais

do que só uma festividade para os pernambucanos, é uma manifestação das vivas raízes culturais que formam a história do estado. Se concentrando principalmente na região metropolitana, Recife e Olinda. O feriado é um dos principais movimentadores da economia do estado e do fluxo de turistas, a citação da notícia abaixo de 2023 realça essa movimentação em uma situação pós pandemia .

“O Carnaval de Pernambuco de 2023 celebrou a volta da alegria após dois anos sem festa. O que se viu foi uma grande catarse coletiva, que gerou uma movimentação financeira recorde, foram R\$2,78 bilhões circulando no Estado. O crescimento é de 41% em relação ao carnaval de 2019 e de 19% em relação ao de 2020.” (EMPETUR, 2023).

Outra indicação da magnitude deste carnaval é o bloco do Galo da Madrugada como na Figura 3, este foi considerado Patrimônio Cultural Imaterial do Recife por lei (RECIFE (PE), 2023), além de já ter sido considerado o maior bloco de rua do mundo em 1995 pelo Guinness Book of Records, Livro *Guinness dos Recordes* edição publicada anualmente, que apresenta recordes extraordinários reconhecidos internacionalmente. O bloco chegou a bater recorde de público em 2023 “Após dois anos sem carnaval, devido à pandemia de Covid-19, a 44ª edição do Galo da Madrugada bateu recorde de público. Segundo a organização, o maior bloco de rua do mundo ultrapassou a marca de 2,5 milhões de foliões.” (DIÁRIO DE PERNAMBUCO, 2023).

Figura 3 - O Galo da Madrugada



Fonte: imagens do site G1.globo²

² Disponível em:

<https://g1.globo.com/pe/pernambuco/carnaval/2024/noticia/2024/02/10/desfile-do-galo-da-madrugada-2024-fotos.shtml> Acesso em : 15 de fevereiro de 2025.

O carnaval de Pernambuco, de fato, tem grande importância no estado, sendo descrito pela prefeitura do Recife como a maior manifestação cultural da cidade, reconhecida no Brasil e no mundo por sua diversidade de ritmos e forte presença da cultura popular (CULTURA). Esta, apresenta uma complexidade de manifestações culturais que torna impossível o mergulho completo em tal assunto. Assim, neste trabalho só será feita uma breve pincelada de informações importantes e necessárias que tornem possível a criação de uma base sólida para o desenvolvimento deste projeto.

4.3 O JOGO

4.3.1 Definição de Jogo

Antes de entrar na discussão da importância dos jogos na história da humanidade se faz imprescindível delimitar o que é um jogo.

De acordo com o historiador e linguista holandês Huizinga (2017), o jogo é uma ocupação voluntária com um limite de tempo e espaço, este seguindo regras consentidas e obrigatórias, o jogo tem um fim e é decorrido de tensão e alegria sendo visto como diferente da “vida cotidiana”. Ele também defende que o ser humano é um ser lúdico, de tal forma que utiliza a expressão “Homo ludens” para referir-se ao mesmo, no qual homo se refere a homem e ludens se refere a jogo.

Huizinga (2017) cita que há até animais que utilizam do artifício da ludicidade para aprenderem a caçar, como inicialmente em uma brincadeira, um exemplo são os gatos, que quando pequenos caçam brincando com os pais, assim absorvendo o conhecimento para utilizá-lo em situações futuras como forma de sustento.

Diferindo dos jogos online, os jogos de tabuleiro além de desenvolverem a inteligência cognitiva do jogador também são ótimos para estimular habilidades como a verbal de comunicação, paciência, concentração e interações sociais. Ferreira Filho *et al.* (2023) debatem sobre a importância de jogos de tabuleiro para crianças dentro do espectro autista exatamente pelo fato dele os ajudar e estimular a autonomia e amenizar os déficits sociais, assim melhorando a comunicação das crianças.

O linguista acadêmico norte americano Gee (2003) publicou um artigo acadêmico onde defende a importância dos jogos em específico videogames para a aprendizagem. Ele

usa como uma de suas defesas o fato dos humanos serem seres visuais e ao jogar você entra em contato com diversos artifícios gráficos como imagens, símbolos, gráficos, ilustrações e outros. Assim ao serem trabalhados deixam margem para diversas formas de interpretação e absorção, além do jogo ser uma aprendizagem ativa com interações as quais também têm grande importância na fixação do conteúdo. Dessa forma a combinação de imagens, textos e comportamentos dos jogadores são por meio da ludicidade o que faz a interação entre jogo e jogador e como já defendido anteriormente o homem é um ser lúdico.

Destarte Boller e Kapp (2018) delimitou dentro da categoria de jogos seus tipos e de acordo com, os jogos podem ser divididos em quatro categorias:

Entretenimento: focados principalmente na diversão, sem ênfase na aprendizagem.

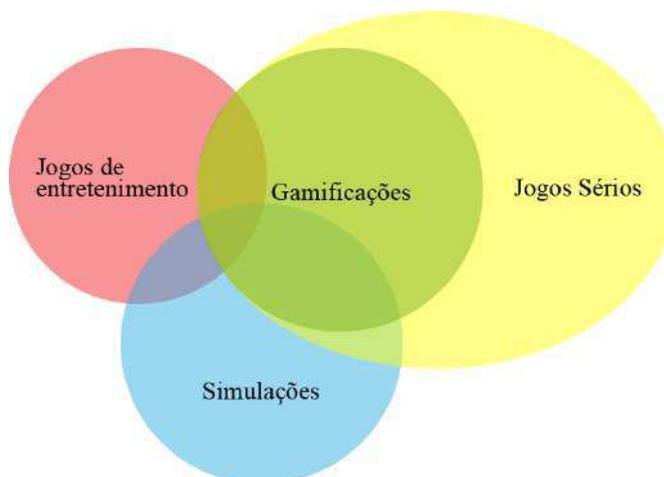
Aprendizagem e/ou instrucionais (jogos sérios): voltados para a transmissão de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades nos jogadores.

Simulações: procuram replicar aspectos da vida real com alta fidelidade, como na Realidade Virtual, que proporciona uma experiência sensorial próxima à realidade, similar ao conceito explorado no filme Matrix.

Gamificação: utiliza elementos estruturais de jogos em contextos educacionais, visando facilitar o processo de aprendizagem, de maneira similar aos jogos sérios.

Como há grande similaridade entre o conceito de jogos sérios e gamificação, Dantas et al (2022, p. 7) define tal diferenciação: “jogo sério é um jogo voltado para a educação e a gamificação é a utilização de estruturas dos jogos, não todos, para se aplicar também na educação”. “A gamificação é um processo de utilização dentro do ambiente educacional tal como o jogo sério, porém, ela compartilha apenas com algumas das estruturas do jogo sério”. A Figura 4 abaixo representa visualmente em formato de conjuntos como funciona as divisões dos tipos de jogos e suas intercessões.

Figura 4 - Conjunto tipos de jogos



Fonte: APRENDA A IDENTIFICAR E DIFERENCIAR GAMIFICAÇÃO E JOGO SÉRIO - Diferenças e semelhança entre os jogos, 2022.

Assim de acordo com as subdivisões de jogos acima a versão do jogo Cara a Cara desenvolvida se enquadra na categoria de jogos sérios pois tem o objetivo de informar e educar os usuários sobre a cultura carnavalesca pernambucana.

4.3.2 A História dos Jogos

Os jogos sempre se fizeram presentes desde o início da história do ser humano. Os primeiros registros de jogos datam de milhares de anos atrás, com evidências de jogos simples encontrados em sítios arqueológicos antigos. Esses jogos, muitas vezes feitos de materiais naturais como pedras, ossos e madeira, eram parte integrante da vida cotidiana das sociedades antigas. Em pesquisa de Fernandes e Alberto (2009) é mostrado registros de jogos gravados em paredes de Portugal com datas estipuladas de serem anteriores à edificação da Igreja a qual nos parece ser do séc. XVIII. Assim os jogos vêm sendo utilizados para aprendizagem, diversão e até com fins terapêuticos.

Já os jogos de tabuleiro com o objetivo de aprendizagem tem seus primeiros registros desde 7.000 anos antes de Cristo. De acordo com Prado (2018), “Mancala” é o jogo de tabuleiro mais antigo já conhecido. Este era um conjunto de jogos matemáticos, que criando

de forma simples um tabuleiro montado na terra com buracos, os oponentes tentavam capturar as sementes dos adversários, como se pode observar na Figura 5.

Figura 5 -Jogo Mancala



Fonte: imagens do site Ludosofia³.

Os jogos de tabuleiro modernos, são aqueles mais complexos que tratam de assuntos como investigar, conquistar territórios ou até interpretar papéis, eles têm data de lançamento, criadores e fabricantes. Essa nova modalidade de jogos de tabuleiro consegue se encaixar melhor na dinâmica da aprendizagem por ter maior dificuldade e principalmente, por ser de jogos contextualizados, esse contexto pode mudar de acordo com a abordagem e o conteúdo educacional do jogo.

O primeiro jogo de tabuleiro moderno acredita-se que foi lançado na Alemanha onde existia uma cultura forte em que os pais deveriam jogar com seus filhos. Segundo Tsukumo e Carvalho (2013) *apud* Prado (2018) este jogo era *Settlers of Catan* que foi um sucesso vendido para o mundo todo na década de 90.

Com o tempo e a chegada de jogos eletrônicos, os jogos de tabuleiro começaram a perder sua popularidade desde os anos 80, porém nessas últimas décadas têm-se visto um exponente crescimento no mercado de jogos de tabuleiro. Pesquisas mostram que desde a

³ Disponível em: <https://ludosofia.com.br/arqueologia/post-4/> Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

época da pandemia os lançamentos desses jogos vem se superando a cada ano, com crescimento de 400% na pandemia em relação ao mesmo período do ano passado (MACHADO, 2020) mostrando que os interesses por eles também vem aumentando junto com seu público alvo que não são apenas jovens, mas também se expandiu para todas as faixas etárias.

4.3.3 O Jogo Cara a Cara

O jogo Cara a Cara de acordo com o Tabuleiro Criativo, até se tornar conhecido no Brasil como é hoje em dia, foi desenvolvido pelos israelenses Ora e Theo Coster, fundadores da “Theoria Design”. O primeiro país a lançá-lo foi a Alemanha, em 1979 pela companhia norte americana The Milton Bradley Company, ele era nomeado “*Wie is het?*”, no qual a tradução em português é “Quem é Esse”

O jogo chegou aos Estados Unidos em 1982 pela empresa Hasbro com o nome “*Guess who*” na qual a tradução para o português é “Adivinhe Quem É ?” , apenas em 1986 foi lançado no Brasil com o conhecido nome Cara a Cara pela empresa Estrela. Após um tempo quando a empresa Hasbro decidiu avançar em territórios brasileiros foi decidido um acordo com a Estrela em que esta iria continuar com as vendas do jogo com o nome Cara a Cara e a Hasbro iria o comercializar com o nome “Adivinhe quem?”, no qual não ganhou tanta popularidade quanto o primeiro.

De acordo com uma matéria publicada pelo Metrôpoles, o jogo de tabuleiro foi um dos jogos mais populares nos anos 1980 e 1990 (LIGABUE, 2018). Atualmente existem diversas versões do jogo com temáticas diferentes e outras variações que são comercializadas por outras empresas com nomes diferentes como: Quem é você? ou Tava na Cara

O jogo é baseado em raciocínio lógico, devendo ter 2 jogadores, estes irão fazer perguntas de sim ou não a fim de descobrir o personagem secreto de seu oponente. Cada jogador possui um conjunto limitado de 24 possíveis personagens e devem, fazendo perguntas alternadas, tentar reduzir as alternativas possíveis. Como exemplo, se o jogador perguntar ao outro se seu personagem tem cabelo loiro e o oponente responder não, o jogador deve descartar todas as opções de cabelo loiro. O objetivo final é reduzir as opções a uma e acertar

o personagem misterioso do adversário, para cumprir com este antes que o oponente é necessário utilizar do raciocínio lógico e formular perguntas que descartem o máximo de personagens possíveis.

4.3.4 Faixa Etária do Jogo

Pode-se iniciar essa discussão com uma pergunta: qual é a importância da faixa etária de um jogo?

A definição de uma faixa etária mínima para um jogo de tabuleiro é diferente, por exemplo, da de um jogo online, no qual a faixa etária é imprescindível para proteger menores de idade da exposição a conteúdos adultos. Nos jogos de tabuleiro, a faixa etária é definida considerando critérios de jogabilidade, ou seja, se o jogador terá a capacidade de compreender e participar do jogo.

Como será discutido posteriormente ao apresentar versões já existentes do jogo "Cara a Cara", independentemente da variação, (desde as mais simples até as mais complexas, como a versão "*Who Is She*", que busca destacar mulheres importantes da história), todas possuem faixa etária mínima recomendada de seis anos (+6).

Dado que esta nova variação terá um caráter educativo e um conteúdo semelhante ao da versão "*Who Is She*", conclui-se que a faixa etária mínima também deve ser de seis anos. Assim, esta versão terá como limite mínimo de idade recomendado seis anos.

4.3.5 Variações do Jogo

Cara a Cara tradicional:

O jogo normalmente é composto por 2 tabuleiros onde há a disposição dos mesmos 24 rostos em cada um, os personagens ficam em imagens dentro de janelas com o mecanismo de fechar e abrir, estas quando abertas se pode visualizar a imagem e bloquear a visualização ao fechar, assim o indivíduo tem a facilidade de manusear o tabuleiro de acordo com as imagens que quer ver ou não, como se pode observar na Figura 6 e 7.

Figura 6 -Tabuleiro Cara a Cara



Fonte : página da Amazon Cara a Cara⁴.

Figura 7 -Caixa Cara a Cara



Fonte : página da Amazon Cara a Cara.

O jogo também vem com um baralho de cartas onde há os mesmos rostos. Estas podem ser colocadas em um suporte na extremidade de cada tabuleiro assim facilitando a sua visualização. O jogo original tem um tabuleiro de cor vermelha que por si já chama muita a atenção, porém além disto tem um formato diferenciado com fileiras retangulares de quinas arredondadas que não se encaixam completamente, assim o deixando assimétrico e dinâmico.

Além disso, ele tem áreas vazadas com a logo do produto. As janelas são brancas assim contrastando das cartas que são de cor vermelha, com a imagem dos personagens dentro. Logo abaixo dos rostos está disposto os nomes deles em cor preta. O Tabuleiro do

⁴ Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Brinquedos-Estrela-1201602900022-Jogo-Multicores/dp/B077PLGGJX?th=1> .

Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

adversário segue as mesmas condições com o porém de ao invés de vermelho é realizado na cor azul, assim diferenciando os dois, bem como suas cartas de personagens.

Também é importante ressaltar que os comentários e imagens são referentes a versão atualmente comercializada do jogo, por ter anos de história no mercado já existiram diversas versões lançadas pela Estrela com diferentes tipos de tabuleiros e mecanismos.

Quem é você?:

Esta variação é produzida pela empresa brasileira pais e filhos, sua mecânica e estética é bem parecida com o jogo cara a cara original da Estrela, como se pode observar na Figura 8 abaixo.

Figura 8 - Tabuleiro Quem é você?



Fonte : página da Amazon Quem é você?⁵.

A única grande diferença é que, nesta versão, não há janelas nem um espaço específico para posicionar a carta sorteada. Os retratos dos personagens estão impressos em papel e seguem os contornos das figuras, com seus nomes dispostos logo abaixo em uma tarjeta branca. O contorno amarelo das imagens confere destaque e mantém uma padronização

⁵ Disponível em:

https://www.amazon.com.br/Jogo-Diverso-Quem-Pais-Filhos/dp/B07KFKD734/ref=asc_df_B07KFKD734/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=709857019392&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=6033093131731126440&hvppone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmid=&hvlocint=&hvlocphy=1001622&hvtargid=pla-1085670654432&pvc=1&mcid=bedc248f3d773d66a0076d6b7e36db09&gad_source=1 . Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

entre elas. O tabuleiro, por sua vez, é mais simples do que o do jogo original, apresentando um formato quadrado com quinas arredondadas e algumas nuances de curvas.

As ilustrações dos rostos dos personagens são um pouco mais elaboradas em comparação com o original, como se pode observar na comparação feita na Figura 9. Nem todos os personagens estão retratados com o rosto totalmente frontal, o que traz maior dinamismo às poses, incluindo a aparição do pescoço e do colo. Essa mudança não afeta a dinâmica do jogo, pois todas as características dos personagens permanecem visíveis. Além disso, o traço das ilustrações os torna mais caricatos e com mais personalidade, devido à maior variação nas formas dos rostos. Isso contrasta com o Cara a Cara original, que adota um estilo mais realista, com formas menos angulosas.

Também é possível observar diferenças na coloração das ilustrações. Enquanto o original utiliza degradês e traços rígidos, nesta versão há maior fluidez nos traços de pintura, além de texturas que conferem mais dimensão às imagens. Essa abordagem rompe com o aspecto plano e bidimensional característico das ilustrações do jogo original.

Figura 9- Comparação das ilustrações



Fonte: montagem da Autora de Figuras anteriores.

Quem é Ela? (*Who 's She ?*) :

A versão do jogo Quem é Ela?, um jogo de adivinhação sobre mulheres que mudaram o mundo, apresenta 24 personagens femininas de diversas partes do mundo que, de alguma

forma, fizeram a diferença durante suas vidas. O jogo inclui cartas biográficas que narram os feitos dessas mulheres, com o objetivo de educar e informar os jogadores.

Lançado em 2018 pela empresa Playeress, em Barcelona, o jogo é produzido em madeira cortada a laser, “Nós originalmente fizemos o design do jogo em madeira, assim ele é feito para durar por gerações”⁶ (PLAYERESS). Sua primeira versão foi desenvolvida em inglês, mas atualmente está disponível em diversas outras línguas.

O jogo também contém algumas regras diferentes do original: É proibido fazer perguntas sobre a aparência, assim o jogo foca na questão mais conteudista como as histórias e feitos das mulheres abordados nele, tentando fugir de julgar mulheres pela aparência.

Figura 10 - Jogo *Who is she?*



Fonte: montagem da Autora, imagens do site Playeress⁷.

Como observado (Figura 10), esta versão do jogo já se difere bastante da outra apresentada anteriormente, suas peças ao contrário do plástico são todas de madeira, e também possui o sistema de janelas que podem ser abertas ou fechadas dependendo da necessidade do jogo. Além disso, facilitando o acesso à informação, para pessoas que não tem conhecimentos sobre as personagens, os dados importantes sobre cada uma delas estão abaixo das imagens, gravados na madeira.

Todas as ilustrações dos rostos femininos foram pintados pela artista Daria Gołąb, em aquarela (Figura 11), em uma reportagem sobre o jogo se é citado que umas de suas dificuldades era representá-las de forma realista que sejam fáceis de identificar mas não

⁶ “We originally designed the game in wood, so it’s made to last for generations.”

⁷ Disponível em: <https://playeress.com/> Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

estereotipadas, tentando trazer as suas personalidades através das suas expressões faciais e corporais, como sorrisos posicionamentos de ombro e rosto (DW EUROMAXX, 2019).

Com o objetivo final de conscientizar não só meninas, mas meninos sobre essas mulheres importantes da história, o jogo mostra que elas também podem ser heroínas, além de ser um importante incentivo para meninas jovens descobrirem seu potencial. Assim o jogo também tem sua versão em cartas e papel, com o objetivo de deixá-lo mais barato e conseqüentemente mais acessível.

Figura 11 -Jogo *Who is she?* de papel



Fonte: imagens do site Playeress⁸.

De todas as versões esta é a que mais segue a realidade com as ilustrações, também pela necessidade de representar pessoas específicas, porém o fato delas serem feitas na aquarela trazem maior originalidade além da sensação de textura. Dentre as outras também esta é a versão que mais se assemelha a proposta deste projeto, tendo o objetivo de disseminar conhecimento e sendo mais conteudista abordando temas culturais e históricos.

⁸ Disponível em: <https://playeress.com/> Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

4.4 IMPORTÂNCIA DA ILUSTRAÇÃO PARA O JOGO

4.4.1 Ilustração e História

A história da ilustração na comunicação remonta ao início da história humana, antes mesmo do surgimento da escrita, com as pinturas rupestres. De acordo com Graça Proença (2013) essas ilustrações, realizadas pelos homínídeos na pré-história, eram feitas nas paredes das cavernas usando tintas naturais e utensílios rudimentares. Um dos primeiros registros conhecidos é o das pinturas nas cavernas de Lascaux, na França, datadas de cerca de 17.000 anos atrás (FRATTINI, 2023) (Figura 12).

Nessas pinturas, era comum a representação de animais, cenas de caça e atividades cotidianas. Já na Antiguidade, o Egito destacou-se pela utilização da ilustração como meio de narração de mitos e histórias, propagando-as por gerações. Essas representações eram encontradas em tecidos, papiros (o material de escrita da época), tumbas e cerâmicas (PROENÇA, 2013).

Figura 12 - Caverna de Lascaux, França – 17.000 a.C



Fonte: imagens do site *world history encyclopedia*⁹.

⁹ Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-15133/caverna-de-lascaux/> Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

Com o passar do tempo, a ilustração e a arte continuaram desempenhando um papel fundamental na sociedade como ferramentas de comunicação. Na Idade Média, foram amplamente utilizadas para transmitir ensinamentos e histórias, muitas vezes de cunho religioso (PROENÇA, 2013). Isso demonstra como a arte se ajusta às necessidades da sociedade, caminhando paralelamente aos contextos históricos e socioculturais.

Um marco importante na história da ilustração foi o Renascimento, com a invenção da prensa móvel. Essa inovação possibilitou a criação de "cópias" de livros ilustrados, popularizando-os e fomentando a revolução artística da época. “A reprodução pela prensa gutenberguiana impactou muitos aspectos da sociedade na transição da Idade Média para a Idade Moderna. Houve uma disseminação mais veloz de obras” (REIS, 2022, p. 8)

Ao longo dos séculos, a ilustração manteve sua relevância, adaptando-se aos estilos e movimentos artísticos de cada período. Entre 1600 e 1800, por exemplo, as ilustrações refletiam influências marcantes do Barroco, Rococó e Neoclassicismo. Com os avanços tecnológicos nos métodos de impressão e nas próprias ferramentas de ilustração, as possibilidades criativas se expandiram significativamente. No século XX, viveu-se uma era de experimentação. A popularização dos quadrinhos e da ilustração publicitária destacou a ilustração como uma forma de arte criativa e inovadora. Nesse período, a fotografia começou a se consolidar como um meio fiel de capturar a realidade, permitindo que a ilustração se afastasse da obrigação de representar o real de forma literal. Isso abriu espaço para movimentos como o Simbolismo, que explorava símbolos e alegorias subjetivas (PROENÇA, 2013).

Na era digital, as ilustrações criadas por meio de *softwares* ganharam destaque, sendo amplamente utilizadas em filmes, jogos, web design, além de aplicações científicas e editoriais. Hoje, as possibilidades de criação são praticamente ilimitadas. No entanto, diante de tanta diversidade, é essencial a pré-definição de um estilo específico para nortear o desenvolvimento de projetos, como a versão ilustrada de um jogo. Assim, torna-se importante aprofundar o estudo sobre as ilustrações na comunicação e em jogos.

4.4.2 A Importância da ilustração na comunicação

Ao ilustrar para um jogo, o ilustrador não deve limitar-se a suas próprias ideias ou à genuína expressão artística. A ilustração para *games* deve atender ao propósito e à funcionalidade do jogo, tendo como princípio a comunicação. A frase do filósofo e político Confúcio, “Uma imagem vale mais do que mil palavras” (UERGS, 2021), dita em forma de provérbio entre 552 e 479 a.C., sintetiza a importância do simbolismo no que vemos e sua indispensabilidade quando usado como ferramenta comunicativa. Nesse contexto, as ilustrações não apenas ambientam, mas também reforçam o funcionamento e a dinâmica do jogo.

Inicialmente, é importante compreender os conceitos de comunicação, desenho e ilustração. A comunicação pode ser definida de várias maneiras, sendo, em essência, a transmissão de uma mensagem codificada, que é enviada pelo comunicador por meio de um canal até atingir o receptor, onde será decodificada. Gill e Adams (1999) a descrevem como “uma atividade social na qual pessoas, em uma determinada cultura, criam e trocam significados em resposta à realidade que experimentam”.

Desde os primórdios, ilustração e comunicação caminham juntas. O que diferencia a ilustração do desenho é exatamente a funcionalidade. Um desenho com fins exclusivamente artísticos não tem compromisso com a comunicação, permitindo interpretações amplas e variadas. Por outro lado, a ilustração possui um propósito claro: transmitir uma mensagem específica. No caso deste projeto, as ilustrações desempenharam um papel crucial na comunicação do jogo, sendo indispensáveis para seu funcionamento (GILL e ADAMS, 1999).

Para transmitir uma mensagem, a ilustração deve ser compreendida como um código. Segundo Hall (2012), um código é um sistema ou conjunto de signos que seguem regras conhecidas tanto pelo comunicador quanto pelo público receptor. Um signo, por sua vez, é composto pelo significante (sua representação) e pelo significado (a ideia que ele transmite). Por exemplo, o desenho de um sofá tem como significado a ideia do objeto, enquanto o significante é o próprio desenho que o representa.

Essa relação evidencia a conexão entre ilustração e comunicação, distinguindo-a do desenho. Diversos autores concordam que o desenho, enquanto forma de arte, não precisa necessariamente de um propósito ou função específica, sendo uma representação visual de objetos, formas ou figuras. A ilustração, no entanto, vai além ao incorporar elementos narrativos e comunicativos, sendo projetada para transmitir uma ideia ou mensagem (HALL, 2012).

A Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) define ilustrações como “figuras que incluem desenhos, mapas, esquemas, gráficos, fórmulas, modelos, fotografias, diagramas, fluxogramas, organogramas, entre outros” (ESPM, 2023). O elemento comum entre essas formas é que todas são códigos visuais destinados a informar e comunicar conteúdos.

Dessa forma, compreende-se que a ilustração é essencialmente um desenho com função comunicativa, enquanto o desenho pode ser considerado uma arte autônoma. A ilustração é intrinsecamente ligada à transmissão de ideias, conceitos, histórias ou mensagens.

Portanto, ao criar uma ilustração com o objetivo de comunicar, é fundamental planejá-la e desenvolvê-la com cautela para que cumpra seu propósito. O objetivo é garantir que a ideia seja codificada corretamente e chegue ao receptor com eficiência, completando, assim, o processo de comunicação de forma bem-sucedida.

4.4.3 A Ilustração em Jogos

Destarte, levando em consideração como defendido anteriormente, que a ilustração tem e sempre teve durante toda a história um papel crucial na comunicação, se torna claro sua importância nos jogos, ela os irá ajudar a se comunicarem melhor com os jogadores.

Muitos jogos dependem diretamente da linguagem visual para sua funcionalidade, como por exemplo podemos pensar no próprio jogo Cara a Cara. Este necessita de representações visuais dos rostos para que assim os jogadores possam traduzir essa linguagem visual em verbal com as perguntas e respostas, assim ajudando a identificar qual representação facial está sendo citada. Ou seja, este o jogo é uma constante transição da linguagem visual para a linguagem verbal, é um jogo intrinsecamente ligado a representações

e interpretações. Por conseguinte a qualidade e estilo da ilustração irá influenciar diretamente nesta comunicação, quanto mais clara e menos ambígua será a informação.

Desse modo, a ilustração nos jogos deve cumprir sua função ao auxiliar na jogabilidade dele, passando a mensagem correta, para que não haja brechas de interpretações errôneas não intencionais. Ao ser definida as delimitações e estilo de ilustração que se foi utilizada nesta versão foram levados em consideração esses tópicos.

Não só pela funcionalidade e mecânica do jogo a ilustração se faz imprescindível, ela também tem papel importante ao trazer a ambientação do jogo pois, o estilo, cores e traços influenciam na criação de um universo. Como os personagens estão inseridos no carnaval de Pernambuco, a ilustração deve trazer ornamentos ou técnicas que de alguma forma tenham conexão com o local e tempo em que se passa.

A narrativa do jogo também pode ser explorada por meio da ilustração. Diferentemente de jogos mais elaborados, como o Detetive da Estrela, que apresenta uma história clara com personagens específicos, ambientação definida e uma trama centrada em um detetive desvendando um assassinato, o Cara a Cara não segue essa estrutura tradicional de narrativa. Apesar disso, seus personagens possuem narrativas ocultas que podem ser expressas através de elementos visuais, como expressões faciais, cortes de cabelo, maquiagem e roupas.

Outro ponto relevante a ser desenvolvido com as ilustrações é a identidade visual do jogo. O trabalho conjunto entre ilustração e design pode solidificar a identidade visual da nova versão. A escolha do estilo artístico, dos materiais e das cores contribuirá para criar uma unidade visual entre as ilustrações dos personagens. Embora sejam rostos distintos, eles devem transmitir a sensação de pertencerem a um mesmo universo. Para alcançar essa harmonia, essas decisões serão cuidadosamente delimitadas, garantindo consistência em todas as ilustrações.

4.4.4 A Ilustração no Design

Embora tenham suas diferenças, a ilustração e o design caminham juntos, pois ambos são expressões visuais que envolvem planejamento prévio e objetivos claros. Ambos compartilham conceitos fundamentais, como cor, forma e percepção. Segundo Oliveira

(2019), “a ilustração, como atividade, pode ser considerada entre arte visual e design; o que a diferencia é o objeto para o qual é planejada.”

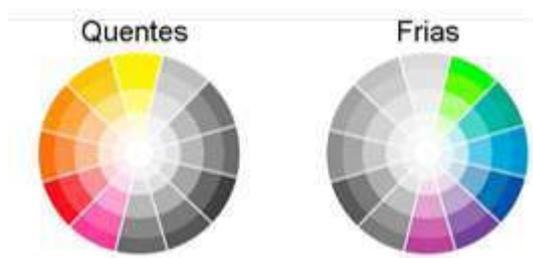
A cor é um elemento importante, não apenas no design, mas também na ilustração. Ela pode evocar emoções e tem significados que variam entre culturas e povos. A escolha adequada das cores é essencial para a criação de uma identidade visual no projeto. As cores ajudam a criar uma atmosfera, trazendo emoções e, conseqüentemente, humanidade.

Por despertarem diversas sensações no corpo humano, as cores podem ser usadas estrategicamente para transmitir mensagens, criando contrastes entre si, estabelecendo hierarquias visuais e direcionando o olhar do espectador para pontos específicos. Segundo Samara (2011), o grande poder das cores na comunicação as torna um recurso indispensável, que deve ser cuidadosamente considerado pelo designer no processo de elaboração do projeto.

A cor está profundamente relacionada às reações instintivas. Em nossa cultura, o azul, por exemplo, é frequentemente associado à tranquilidade, à água e à vida, enquanto o vermelho remete à raiva, à paixão, à violência ou ao sangue. O amarelo sugere felicidade e contentamento, e o preto pode simbolizar tanto luxo quanto luto. Contudo, em outras culturas, esses significados podem variar. Para os hindus, por exemplo, o branco, que em muitas culturas é associado à pureza, representa a morte (SAMARA, 2011).

As cores também se diferenciam por temperatura, matiz, saturação e valor, e cada um desses elementos influencia a percepção do projeto, transmitindo mensagens variadas. Um exemplo disso são as cores quentes e frias. Cores quentes, como vermelho, laranja e amarelo, transmitem energia, vivacidade ou até violência. Já as cores frias, como azul, violeta e verde, evocam tranquilidade, calma e repouso, conforme ilustrado na Figura 13 dos círculos cromáticos. No entanto, é importante destacar que o azul, embora geralmente considerado uma cor fria, pode adquirir características quentes dependendo da combinação com outras tonalidades. Esse cuidado é essencial, pois em projetos de ilustração e design, a escolha e a mistura de cores muitas vezes exigem um grau elevado de especificidade.

Figura 13 - cores frias e cores quentes



Fonte: Site Claudio Soares Designer.¹⁰

A forma é outro componente essencial tanto no design quanto na ilustração. Ela é usada para construir a estrutura visual de uma obra e guiar sua interpretação. As formas ajudam a criar logos, personagens e estilos, refletindo a atmosfera e o tipo de mensagem que se deseja transmitir. Por exemplo, formas simples, como as utilizadas em ilustrações infantis ou ícones, facilitam a clareza e o entendimento rápido.

A percepção visual, por sua vez, é o processo de interpretar e atribuir significado aos estímulos recebidos pelos sentidos. No âmbito do design e da ilustração, essa percepção é influenciada pela interação entre cores, formas e outros elementos visuais. Juntas, cor, forma e percepção constituem os pilares do design e da ilustração. Estudá-las é essencial para criar experiências visuais que não apenas atraiam o olhar, mas também transmitam mensagens, evoquem emoções e influenciem comportamentos de maneira eficaz.

4.4.5 A Ilustração de Rostos

Como a ilustração de rostos será a principal parte deste projeto. É imprescindível discutir técnicas e fundamentos que garantam uma execução eficaz. O rosto é uma área essencial para transmitir emoções e personalidades de personagens. Cada formato e traço pode representar diferentes características e conferir identidades únicas, tornando indispensável o entendimento desses elementos para o desenvolvimento das ilustrações.

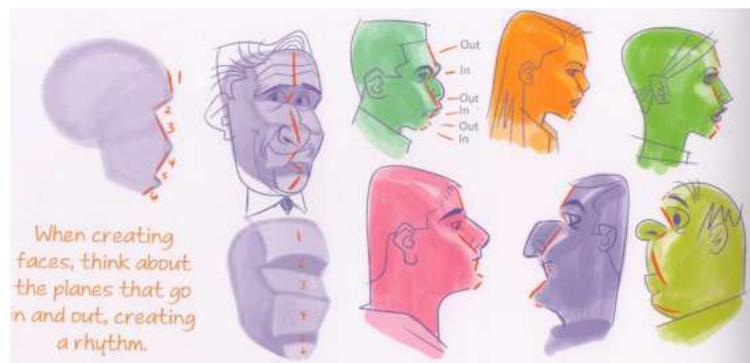
De acordo com Silver (2017), ao criar um rosto, o foco inicial não deve estar nos detalhes, mas nas formas gerais. É importante considerar o direcionamento do olhar da audiência, pois nossos olhos tendem a ser atraídos para as áreas mais destacadas de um

¹⁰ Disponível em: [Cores - cores círculo cromático temperatura teoria das cores](#) . Acesso em: 05 de julho de 2024.

design. Utilizar essa dinâmica de forma estratégica valoriza o personagem e fortalece sua narrativa visual. Silver também encoraja o uso da criatividade para explorar novos formatos e posicionamentos dos elementos do rosto, permitindo maior individualidade e dinamismo nos personagens. Ele ressalta a importância de evitar o que chama de "bolas de boliche", formas rígidas e sem fluidez, e priorizar o dinamismo, que confere personalidade e torna as ilustrações mais orgânicas e emocionalmente envolventes.

Além disso, Silver (2017) apresenta algumas regras básicas de proporção para o rosto humano, como ilustrado na Figura 14, a fim de manter uma relação visual equilibrada entre os traços. No entanto, ele destaca que essas proporções podem (e devem) ser adaptadas conforme o objetivo e o estilo do artista. O estilo de um artista funciona como sua assinatura visual, refletindo sua abordagem criativa. É uma combinação de características que tornam seu trabalho reconhecível e único. Por exemplo, um artista pode optar por criar personagens com desproporções estilizadas, como narizes grandes, tornando sua obra distinta e facilmente identificável.

Figura 14 - Traços da face humana



Fonte: The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design (2017).

4.4.6 Aquarela

De acordo com Cecchele *et al.* (2017) a aquarela é uma técnica de pintura onde o pigmento é dissolvido com água, e com ajuda de pincéis que podem absorver a mistura é depositada em alguma superfície, esta comumente é algum tipo de papel mais grosso, para que possa absorver a umidade sem comprometer a arte. Desta forma, por ser uma técnica que envolve água, ela é imprevisível e com transparências, a aquarela permite que a luz atravesse as camadas de tinta, interagindo com o papel para criar efeitos visuais únicos.

No século XVI, a aquarela começou a ficar conhecida pelas obras de Albrecht Dürer, artista renascentista alemão. Sua técnica detalhada e precisa impressiona, especialmente considerando a dificuldade de controlar o fluxo de água e pigmento na aquarela. Com o tempo e sua popularização a aquarela começou a ter técnicas diferentes de pintura como a pura, essa técnica não fazia uso do branco para criar efeitos de luz; em vez disso, utilizava os espaços deixados entre as manchas de tinta no papel, que proporcionaram essa luminosidade à obra. Outra técnica é a pintura molhada. Nesta técnica, o pigmento da aquarela é diluído com uma quantidade maior de água, o artista aplica pinceladas de água no papel e, em seguida, adiciona o pigmento, criando um efeito único na obra. A pintura seca é a utilização de mais pigmento do que água, e a pintura mista é a junção da seca com a molhada, criando um visual diferente com contraste entre as técnicas (CECCELE *et al.*, 2017).

Destarte, a aquarela é uma técnica de pintura muito conhecida por ser sutil e delicada, e sua imprevisibilidade que a torna tão bonita, pois os segmentos únicos que a mistura do pigmento com a água podem criar padrões exclusivos e irreplicáveis (Figura 15). A frase que melhor pode descrever a aquarela é, “alguns estudiosos comparam a aquarela com o curso de um navio em alto mar, mesmo que o comandante queira traçar uma linha reta, os ventos e as águas o levam a outra coisa” (CECCELE *et al.*, 2017 p. 114).

Figura 15 - Aquarelas -Jogo *Who is she?*



Fonte: imagens do site Playeress¹¹.

¹¹ Disponível em: <https://playeress.com/> Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

5. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento das ilustrações foi necessário ser usado como base uma metodologia, a ilustração assim como qualquer projeto deve passar por certas etapas para o seu desenvolvimento, pois como não tem caráter unicamente artístico, deve seguir um propósito e ser considerada com um caráter estratégico. A ilustração, principalmente a que será desenvolvida, também tem um dever social, pois tem que representar certas manifestações culturais respeitando cada particularidade desta. Assim se faz necessário um método que delimite as etapas de uma forma que também não atrapalhe o desenvolvimento criativo.

A metodologia escolhida foi a desenvolvida por Silva e Nakata, Dr, (2016) esta é uma adaptação simplificada, pensando na criação de ilustrações, da metodologia de Munari (1981). No método desenvolvido por Munari (1981) originalmente existem 12 etapas, as quais respectivamente são problema, definição do problema, componentes do problema, coleta de dados, análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenho final e solução, como pode ser observada na Figura 16.

Figura 16 – Síntese de modelo de metodologia apresentado por Munari.

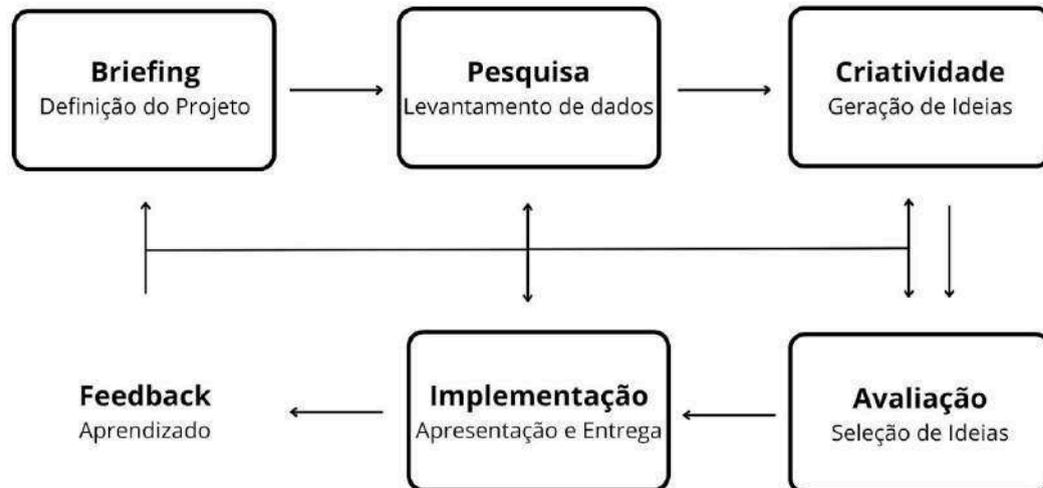


Fonte: da autora, adaptado de Munari (1981).

Analisando este método Silva e Nakata (2016) selecionaram as etapas que achavam imprescindíveis para a criação de uma ilustração, definição de problema, pesquisa,

criatividade, geração de alternativas e desenho final foram julgadas como muito adequadas e mantidas na adaptação. Dessa forma, a metodologia adaptada tem como princípios os processos de design e é dividida nas etapas presentes na Figura 17.

Figura 17 - Etapas de um processo de design para desenvolvimento de ilustrações.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Silva e Nakata (2016).

Portanto, de acordo com esta metodologia, primeiramente é necessário delimitar o problema em questão, ou seja, definir o objetivo é a questão central. Além disso, deve-se realizar um levantamento de dados, ideias e requisitos, bem como compreender o contexto em que a ilustração será veiculada, conforme citado pelo autor. Esse processo corresponde ao desenvolvimento do *briefing* e, para garantir o sucesso do trabalho, é essencial que ele contenha o máximo de informações possíveis sobre o projeto.

Após essa etapa, inicia-se a pesquisa de referências. Essas referências devem ser escolhidas considerando o objetivo do projeto, englobando não apenas aspectos visuais, mas também outras fontes que atendam ao mesmo propósito. A pesquisa deve ser rica e diversa, permitindo que o projeto seja abordado de forma abrangente.

A etapa seguinte é o *brainstorming*. Esse é o momento de gerar o máximo de ideias possíveis que possam levar à ilustração final. Trata-se de uma fase de exploração criativa, na

qual as opções são amplamente consideradas para, em seguida, serem filtradas e selecionadas as ideias mais promissoras para o desenvolvimento do conceito final.

“Cabe ao ilustrador, principalmente nessa fase, saber aplicar corretamente conceitos bastante trabalhados em design, para que a ilustração consiga realizar sua principal função, que é transmitir uma determinada mensagem. Assim como ocorre em projetos de design, conceitos regidos pela Teoria da Gestalt e pela Teoria da Cor também devem ser levados em consideração no desenvolvimento da ilustração.” (SILVA; NAKATA, 2016)

Assim, após o desenvolvimento da ilustração final há a etapa de *feedback*, esta se refere às aprendizagens que foram adquiridas ao entorno da produção que devem ser levadas em consideração em projetos futuros. Esta metodologia por ser para aplicação no desenvolvimento de ilustrações pode ter necessidade de ser adaptada de acordo com cada ilustrador.

Desta forma, para a primeira etapa, *o briefing*, se foi definido o objetivo das ilustrações, este era desenvolver 6 ilustrações para esta proposta de versão do jogo cara a cara. Com a coleta de dados sobre o tema do jogo que é o carnaval de Pernambuco, chega o momento de se definir quais seriam os 24 personagens que iriam ser representados nele, e destes selecionar os seis escolhidos para as ilustrações

5.1 ESCOLHA DOS PERSONAGENS

Com o objetivo de fazer melhor a escolha dos personagens, e por ser um assunto tão abrangente, foram divididos dois grupos com temáticas diferentes que estão dentro do universo do carnaval de Pernambuco.

Grupo 1 - Personagens

Este grupo consiste em personas que fazem parte do carnaval, indivíduos que formam os folguedos ou que se fazem presentes no contexto do carnaval de Pernambuco, assim cada um trazendo consigo a história e cultura que representa.

EXP: foliões, passistas de frevo, Lia de Itamaracá, rainha do Maracatu de Baque Virado.

Grupo 2 - Blocos

Este grupo diferentemente do Grupo 1 aborda o carnaval em si, os blocos que o formam, e a proposta é representar esses grandes blocos com rostos, seja de pessoas ou animais, que conversem com sua história e representação.

EXP: O Galo da Madrugada, o Homem da Meia Noite, o Elefante de Olinda...

Levando em consideração a sua jogabilidade, é importante que os 24 personagens sejam diferentes, porém que tenham pontos em comum para que sejam feitas as perguntas. Ou seja, as características dos personagens não podem ser comuns a apenas um, mas sim a vários, para que não fique óbvio a resposta.

Destarte, pensando no dilema acima, a melhor decisão seria escolher o Grupo 1 (personagens), onde há mais de um personagem diferente para um certo tema, e em cada tema eles compartilham de diversas similaridades, facilitando a fluidez do jogo.

Na opção do Grupo 2 (blocos de carnaval), as características de cada personagem são bastante distintas. Para evitar que o jogador adote uma abordagem aleatória, simplesmente chutando todas as opções até acertar, seria necessário utilizar mais o raciocínio lógico. O jogador precisaria identificar semelhanças entre os personagens para eliminar possibilidades de forma estratégica, aumentando assim suas chances de sucesso.

Embora o último fato seja relevante, o Grupo 1 (personagens) apresenta uma maior diversidade de atributos. Mesmo que existam semelhanças entre os personagens, há também diferenças significativas que podem ser exploradas nas perguntas do jogo. Dessa forma, entende-se que a dinâmica deste jogo deve focar em identificar diferenças dentro das semelhanças, e não semelhanças dentro das diferenças. Essa abordagem proporciona uma experiência mais dinâmica, com inúmeras possibilidades de solução, tornando o Grupo 1 a melhor escolha.

Para facilitar o entendimento, considere o seguinte exemplo: utilizando o Grupo 1 (personagens), ao fazer a pergunta "Seu personagem é um passista?", caso o adversário confirme, o jogador ainda teria mais de uma opção de passistas para escolher entre, permitindo que o jogo continue como esperado. Por outro lado, aplicando esse mesmo exemplo ao Grupo 2 (blocos), se o jogador perguntasse "Seu personagem é um galo?" e o

adversário confirmasse, o jogo terminaria imediatamente, já que haveria apenas uma opção — o Galo da Madrugada.

Com a escolha final do grupo, torna-se necessário definir quais serão os personagens e quantos de cada tipo estarão presentes. Para essa segmentação, será utilizada a “Cartilha de Carnaval” mencionada anteriormente neste trabalho. A partir das expressões culturais listadas, será analisado quais delas permanecerão, garantindo que haja mais de um personagem representando cada folguedo, conforme já explicado.

Os folguedos listados são, Clubes de Frevo, Troças, Blocos Líricos, Clube dos Bonecos, Maracatu de Baque Virado, Maracatu de Baque Solto, Escolas de Samba, Urso, Boi de Carnaval, Caboclinho, Tribo de Índio e Afoxé.

Como decisão final, os grupos escolhidos para representar o Carnaval de Pernambuco foram os Clubes de Frevo, com 4 personagens passistas; o Clube de Bonecos, representado pelo boneco Homem da Meia-Noite; o Maracatu de Baque Virado, com 3 personagens (rei, rainha e uma baiana); o Maracatu de Baque Solto, com 3 caboclos; e os Caboclinhos, com 4 personagens. Outras manifestações não foram incluídas por dificuldades de adaptação, como pelo uso de máscaras, que é o caso de A La Ursa, ou por serem figuras não humanas, como o Boi de Carnaval. Algumas expressões também foram deixadas de fora devido à falta de espaço no projeto, o que aumentaria sua complexidade.

Com isso, o total é de 15 personagens definidos, restando ainda 9 para completar os 24 necessários. Esses serão compostos por 6 personagens de respiro e 3 figuras importantes para o Carnaval de Pernambuco. Os personagens de respiro, assim chamados por não estarem ligados a folguedos ou histórias específicas, são essenciais para representar o espírito do Carnaval. Eles não possuem caráter conteudista, mas simbolizam os foliões, trazendo leveza e diversidade ao jogo. Por serem a essência da festa, os foliões serão representados por 6 personagens variados que remetem a pessoas comuns, criando um jogo mais divertido e inclusivo.

As figuras importantes escolhidas foram 3 grandes homenageados pelo Governo do Estado de Pernambuco no Carnaval de 2024: Alceu Valença, Claudionor Germano e Lia de Itamaracá. Reconhecidos como três grandes vozes do Carnaval, sua inclusão no projeto segue a homenagem oficial (NOTÍCIAS CULTURA PE, 2024).

5.2 BRAINSTORMING

Com os 24 personagens definidos, o projeto pode seguir adiante, incluindo a escolha dos 6 que serão representados nas ilustrações. Como mencionado anteriormente, a metodologia é flexível e aberta a ajustes conforme as necessidades dos artistas. Dessa forma, para o desenvolvimento deste projeto, não será seguida rigidamente a sequência das etapas.

Visando a escolha, foi necessário pular para a etapa 3, a fase de criatividade, especificamente o *brainstorming*, onde diversas ideias de personagens foram propostas para, posteriormente, selecionar os seis que seriam desenvolvidos. Com isso, foram desenhados 18 rostos, todos dentro das delimitações dos personagens estabelecidos no capítulo sobre a escolha dos personagens. Esses desenhos podem ser observados na Figura 18 abaixo. A criação dos rascunhos seguiu as diretrizes de ilustração de rostos descritas no subtópico 4.4.5 e respeitou o estilo visual definido pelo autor, com características como orelhas proeminentes, cílios e olhos exagerados, além de rubor nas bochechas e narizes.

Figura 18 - Esboços dos Rostos



Fonte: da autora (2025).

Entre os rostos desenhados foi decidido que para melhor representação seria interessante que entre as 6 ilustrações estivessem diferentes manifestações culturais, dessa forma se foi escolhido um rosto que representasse um passista de frevo, um que representasse uma baiana do Maracatu de Baque Virado, um Caboclo de Lança representando o Maracatu

de Baque Solto, um rosto do Homem da Meia Noite que abrange os bonecos de Olinda e 2 foliões.

Destarte, com o objetivo definido se fez necessário voltar a primeira etapa do método, o Briefing, a definição do projeto, se aprofundando nos personagens escolhidos, nas suas histórias e narrativas.

5.3 DESTRINCHANDO OS PERSONAGENS

5.3.1 Clubes de Frevo

Em 2007 considerado Patrimônio Cultural do Brasil e logo em seguida em 2012 se tornando Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e Cultura (UNESCO) (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2012), o Frevo cuja o nome vem da palavra “ferver”, devido a dança possuir um ritmo acelerado, teve seu primeiro registro em Pernambuco, Recife, no século XIX, e como boa parte dos ritmos brasileiros se iniciou com a interpretação e releitura de ritmos e instrumentos europeus.

Um ritmo de rua onde em um desfile com estilo parecido a de blocos de carnaval e aberto muitas vezes por um estandarte, onde logo atrás se apresentam os famosos dançarinos de frevo os passistas que tem como importante parte da apresentação a sombrinha colorida que tanto auxilia nos passos quanto faz parte dos mesmos. Logo atrás uma banda vem acompanhando, a fanfarra está tocando um tipo de marchinha muito acelerada, o frevo.

Histórias citadas por Benck Filho (2008), nas quais em passeatas na rua com bandas, passistas de capoeira duelavam para proteger seus estandarte, eles tinham fortes características de se proteger com guarda chuvas que futuramente foram substituídos por sombrinhas coloridas e os passos de lua foram ganhando mais ritmo e acrobacias se tornando a dança do frevo. Assim podemos afirmar que o frevo tem bastante influência da capoeira.

Visualmente o frevo tem como principal característica a pequena sombrinha e a presença de cores fortes e marcantes, estas podendo variar. As vestimentas clássicas se detém às cores amarela, verde, vermelho, azul e as vezes branco, que estampam as calças, bermudas, blusas e saias. Algumas vestimentas são mais elaboradas com tutus outras cores porém para melhor definição e comunicação se faz necessário também seguir certos estereótipos, por isso a vestimenta considerada será a mais simples, a ilustração então irá se basear na Figura 19.

Figura 19 - Passista de frevo



Fonte: Ilustração de Emerson Filho do seu site¹²

¹² Disponível em: <https://emersonfialho.wordpress.com/2010/02/18/passistas-de-frevo-por-emerson-fialho/>
Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

5.3.2 Clubes de Bonecos

A história dos gigantes do carnaval remetem a tradição da Idade Média, quando na Europa, os celtas que habitavam grande parte do continente e sob a influência dos ritos pagãos, festejavam com grandes bailes e seus bonecos gigantes cabeçudos. A festa comunitária da “Carne Levare” (Adeus à Carne) era feita no tempo da “cozinha gorda” que antecipava as restrições penitenciais da Quaresma, mais uma das supostas origens do carnaval (NETO, 2007).

A mais de 90 anos, desde 1931, os bonecos gigantes sobem as ladeiras de Olinda, na região metropolitana de Recife, compartilhando alegria com a multidão. Porém a tradição dos bonecos gigantes nasceu em outra cidade pernambucana, Belém do São Francisco, no sertão do estado. De acordo com Neto (2007) , em 1919 Gumercindo Pires, morador de Belém de São Francisco criou o primeiro boneco gigante do país chamado-o de Zé Pereira, homenagem ao icônico personagem do carnaval carioca. Gumercindo teve a ideia de criar o boneco gigante depois de ouvir um relato de um padre sobre os bonecos gigantes nas cerimônias religiosas na Europa medieval. Em 1929 o artista criou a boneca Vitalina para fazer par com Zé Pereira e passaram a desfilar nas ruas da cidade.

A primeira aparição dos bonecos gigantes em Olinda se deu em 1932 com o Homem da Meia Noite, criação dos artistas plásticos Luciano Anacleto de Queiroz e Bernardino da Silva. O Homem da Meia Noite é considerado um Patrimônio Cultural e Artístico de Pernambuco, ele sai sempre pontualmente a meia noite do sábado de carnaval, com uma legião de fãs ele sai do sítio histórico de Olinda, e todo ano surpreende com um traje novo (NETO, 2007). Apesar das cores e estampas poderem mudar durante os anos, o homem da meia noite sempre tem suas características registradas como se pode observar na imagem abaixo. Ele sempre está vestido com seu terno e gravata borboleta, tendo como sua cor mais característica o verde, em sua cabeça sempre há uma cartola e suas feições são específicas, com sobrancelhas grossas, bigode e um dente de ouro, como na Figura 20.

Figura 20 - Homem da Meia Noite



Fonte:Foto Ademar Filho¹³

5.3.3 Maracatu de Baque Virado

Apesar das muitas controvérsias sobre a verdadeira origem do Maracatu, já que cada autor e estudioso apresenta sua própria versão da história, o fato que é comum a todas as narrativas é que sua origem tem forte influência da matriz africana e suas práticas religiosas. Dessa forma, o maracatu é uma expressão afro-brasileira que teve início no período da escravidão, o que é um fator essencial para entender suas raízes e motivações.

Será considerada, neste trabalho, a análise de Lima (2006), que aborda a visão de diferentes autores sobre o Maracatu. Alguns desses autores, por serem mais recentes, apresentam uma visão mais moderna da história, enquanto outros, mais tradicionais, mantêm uma abordagem mais clássica. Como um reflexo da situação sociocultural dos negros da época, o Maracatu surgiu não apenas como uma forma de lazer, mas também como uma forma de resistência para a preservação das raízes culturais africanas. Na época, o Maracatu

¹³ Disponível em:

<https://www.napontadope.com/homem-da-meia-noite-e-homenageado-em-espetaculo-de-danca/>

Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

era dividido em dois tipos: o "Maracatu de Risco", que envolvia a adoração aos ídolos, e o "Maracatu Inocente", que era visto pela coroa como uma manifestação de puro lazer.

Silva (2019) afirma que o Maracatu tem sua origem na tradição de coroação dos reis negros em 1666, um evento comemorado com festejos nas ruas, onde os negros utilizavam vestimentas e ornamentos de seus "senhores" em celebração. Esse evento também atendia aos interesses dos "senhores", que designavam a esses reis a função de manter a ordem entre os outros negros, além de ser uma clara estratégia do "pão e circo". A festa, muitas vezes perseguida pela polícia da época, reunia um grupo de negros e alguns brancos pobres que, ao seguirem o batuque e fazerem o cortejo com os reis pelas ruas, eram considerados "nações".

Esses eventos ocorriam principalmente em festividades e conquistas das nações negras. Com o tempo, começaram a incorporar elementos que podem ser vistos hoje nas ruas de Pernambuco durante o carnaval, como as "cumbi", semelhantes a guarda-sóis, mas feitas de tecidos com rendas e franjas. Esses acessórios vêm de tempos muito antigos, com origem árabe, conhecidos como "chapéus do sol". As cumbi acompanhavam o rei no cortejo, se movendo e dançando junto a ele (SILVA, 2019).

Com o passar do tempo, o maracatu passou a ser conhecido por esse nome e se consolidou após a abolição da escravatura e a fundação da república. Quando os reis perderam sua função, os maracatus passaram a ser liderados pelos babalorixás, tanto no aspecto temporal quanto espiritual (SILVA, 2019).

Dentre os vários personagens do Maracatu, as baianas fazem parte da comitiva que acompanha o rei, rainha e sua corte. Elas trazem ao Maracatu uma forte ligação com as religiões de matrizes africanas, representando a ancestralidade feminina. Muitas vezes, as baianas carregam objetos de valor religioso e espiritual, como as calungas (bonecas ornamentadas e ricamente vestidas com significados religiosos, frequentemente consideradas sagradas). Suas roupas são inspiradas nos trajes tradicionais das mulheres do candomblé, com saias volumosas, blusas de renda ou bordadas, turbantes e torços elaborados, além de adornos como colares e brincos de contas, frequentemente associados aos orixás de sua devoção (SILVA, 2019), como pode ser observado na Figura 21.

Figura 21 - Bloco de Maracatu



Fonte:Ricardo André Frantz, 2005.

5.3.4 Maracatu de Baque Solto (Caboclos de Lança)

Tendo ligação direta com a cultura indígena o Maracatu de Baque Solto muito conhecido também como Maracatu Rural, vem de origem similar a dos Caboclinhos, pois os caboclos de lança também evocam a figura dos indígenas, trazendo resistência e força, com suas vestes extravagantes, e muitas vezes com um cravo ou rosa branca na boca para manter o corpo fechado, se proteger. Por ter como origem fusão da cultura africana e indígena leva o nome de maracatu de baque solto, leva o nome baque solto pois ao contrário do maracatu de baque virado que tem um ritmo bem demarcado, este é mais livre os instrumentos, como os tarois, caixas e bombos, são tocados de maneira mais livre e espontânea, possibilitando variações no ritmo e incentivando o improviso dos músicos (MEDEIROS, 2003).

Assim como qualquer maracatu hoje em dia ele é teatro, pois é uma representação, são atores e dançarinos performando uma história e um personagem. Também chamado de maracatu rural pois sua origem vem da Zona da mata de pernambuco, ele é formado principalmente pelo caboclo de lança, o nome caboclo era usado para se referir às pessoas que nasciam da união entre indígenas e europeus, o significado ampliou-se para incluir grupos que viviam em regiões rurais, afastados dos centros urbanos, mantendo um modo de vida simples

e próximo à natureza. Tendo origem em comunidades rurais do interior de Pernambuco os caboclos de lança também traziam a resistência e protesto, esta manifestação aos poucos foi sendo mais reconhecida até ser usada como principal representação do carnaval de Pernambuco (MEDEIROS, 2003).

Os maracatus rurais se apresentam no carnaval com as seguintes figuras, que podem ser vistas na Figura 22 abaixo:

“Os maracatus rurais se apresentam no carnaval com as seguintes figuras: mestre (tirador de loas ou cantador), Mateus, Catirina, burra Calú, baianas, índios, rei e rainha (esses dois últimos personagens foram incorporados por imposição da Federação Carnavalesca de Pernambuco), dentre outras, entretanto a figura que mais se destaca é a do caboclo de lança. Este possui uma grande gola confeccionada com vidrilhos, canutilhos, lantejoulas, uma vasta cabeleira parecendo uma juba de leão, e porta uma enorme lança de cerca de dois metros que lhes dá um ar agressivo, guerreiro. As evoluções e coreografias realizadas por eles remetem a uma situação de guerra, enfrentamento e luta. (MEDEIROS, 2003 p. 102)”

Figura 22 - Caboclo de Lança



Fonte: Noelia Brito, 2023.

5.3.5 Foliões

Como principal parte de qualquer teatro, apresentação ou show é o público, não seria diferente com o carnaval ao qual tem como parte principal o público que o comemora, os foliões. Números divulgados pela prefeitura do Recife, apenas lá foram registrados em 2024 mais de 3,4 milhões de foliões, uma crescente de 20% comparado ao carnaval de 2023, que registrou 2,7 milhões. Este público é formado dos mais diversos tipos de pessoas não só locais mas principalmente de fora. O turismo no carnaval é de fato enorme, sendo uma das datas na qual pernambuco mais recebe visitas, ainda segundo a gestão municipal do carnaval de 2024 o aeroporto internacional do recife teve movimentação de mais de 150 mil pessoas, tendo 196 voos a mais para suprir as demandas da época, além dos hotéis da cidade terem ficado 96% lotados segundo dados da Associação Brasileira da Indústria de Hotéis em Pernambuco (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2024).

Assim os turistas são rostos muito comuns de serem encontrados durante as épocas de festividade, não só eles como de cidadãos comuns aproveitando da amostra de entretenimento e cultura gratuita para se divertirem, entre estes está o muito comum rosto dos jovens recifenses de periferia os chamados escamosos, maloqueiros ou galerosos. Estes não são quaisquer jovens, são uma subcultura, eles tem um estilo muito específico, vestindo roupas acessórios ou até cortes de cabelos iguais. O nome escamoso veio do cantor recifense MC Biel Xscamoso, este cantava brega funks, ritmo recifense, e era um clássico exemplo do estilo dos meninos jovens de periferia, assim a população pernambucana começa a chamá-los desta forma.

Como pode ser observado na Figura 23, o estilo era basicamente cortes de cabelos raspados com boa parte ou todo descolorido o chamado “nevou”, com os clássicos óculos estilo juliete, correntes largas de ouro ou prata e roupas largas, com estampas muitas vezes de desenhos maximalistas ou algo relacionadas a times de futebol.

Figura 23 - Dançarinos do estilo brega funk Os magnatas do passinho SA



Fonte: Brasil de Fato, 2023¹⁴.

5.4 REFERÊNCIAS

Após a definição dos personagens a serem ilustrados e o estudo detalhado de cada um, concluiu-se a primeira etapa do processo: o *briefing*. Em seguida, inicia-se a segunda etapa, dedicada à busca de referências. Nesta fase, serão definidos o estilo de ilustração, as cores e as técnicas que serão utilizadas no projeto. É fundamental destacar que essas escolhas foram orientadas pelo objetivo geral do jogo, de modo a garantir que as ilustrações atendam às necessidades propostas.

Desde o início, torna-se evidente que alguns pontos são indispensáveis nesta criação. As ilustrações devem ser claras e bem definidas, de modo que os rostos, mesmo incorporando o espírito de fantasia característico do carnaval, sejam distintos e sólidos. Isso evita interpretações equivocadas que possam comprometer a dinâmica do jogo. Dessa forma, qualquer abordagem que se aproxime de um estilo excessivamente lúdico ou abstrato é descartada.

¹⁴ Disponível em:

<https://www.brasildefatope.com.br/2023/11/06/prosa-e-fato-brega-funk-entre-visibilidade-e-desvalorizacao>
Acesso em : 23 de janeiro de 2025.

Como principais referências para o projeto, foram utilizadas as ilustrações do jogo *Who Is She?* (Quem é Ela?), já discutido anteriormente no tópico 4.3.5. As ilustrações finais desse jogo apresentam um toque aconchegante, resultado da técnica artesanal e do uso da aquarela, que conferem leveza à composição. As texturas também desempenham um papel importante, trazendo singularidade às ilustrações, adicionando profundidade e "vida" ao desenho. Além disso, as texturas comunicam muito sobre o contexto da obra, conferindo um aspecto mais humano ao processo e contando uma história sobre a criação da arte.

A aquarela contribuirá para estabelecer a identidade visual do jogo como um todo. Por ser um estilo versátil e criativo, ela se adapta a diversos contextos e traz uma nova abordagem ao vibrante e marcante carnaval, apresentando-o de forma mais delicada. Os efeitos de transparência da aquarela oferecem um ar fantasioso aos personagens, destacando a personalidade lúdica do artista e a memória de cada pincelada, o que torna o trabalho mais pessoal e acolhedor.

Ao serem feitas à mão, as ilustrações dialogam melhor com o conceito do carnaval, que é fluido, vibrante, atemporal e orgânico, uma manifestação cultural rica e única. Tanto o carnaval quanto a técnica da aquarela compartilham características abstratas e pessoais. Dessa forma, as pinceladas orgânicas e irregulares da aquarela acrescentam misticidade e fantasia às ilustrações, sem comprometer a clareza necessária para transmitir a mensagem pretendida.

As cores escolhidas para as ilustrações foram cuidadosamente selecionadas para refletir a essência dos personagens e a festividade do carnaval, a época mais colorida do ano. O uso intenso de cores diversas é essencial para capturar o espírito vibrante e alegre do evento. Contudo, as cores foram organizadas para criar harmonia, combinando áreas de alta saturação, que transmitem energia e vitalidade, com áreas de menor saturação, que trazem equilíbrio e leveza, permitindo que as cores mais vibrantes se destaquem.

A paleta de cores mantém uma predominância de tons quentes, associados ao verão, a estação em que o carnaval acontece. Esses tons transmitem energia e conforto, reforçando a conexão com a atmosfera da festividade. Além disso, algumas cores foram propositalmente dessaturadas para criar uma sensação atemporal e cultural, alinhada com o conceito do jogo.

Foi decidido também minimizar o uso de branco e preto puros, reservando-os apenas para detalhes pontuais, com o objetivo de criar contraste e facilitar a leitura das imagens. Essa

escolha reflete o fato de que branco e preto puros são raramente encontrados na natureza, sendo evitados para preservar uma atmosfera mais suave e natural.

5.5 IMPLEMENTAÇÃO

Assim com as referências e regras delimitadas, se pode seguir para a etapa de implementação destas, aplicando-as aos esboços de rostos criados no *brainstorm* dos personagens escolhidos. Como exemplo será utilizado o processo de criação do Caboclo de Lança na Figura 24, as outras figuras dos processos de criação dos outros personagens estarão nos apêndices deste projeto.

Figura 24 - Processo de criação Caboclo de Lança



Fonte: A Autora (2025).

Como mencionado anteriormente, a técnica escolhida para a produção das ilustrações foi a aquarela. Optou-se por uma abordagem mista para proporcionar maior dinâmica à pintura, construindo camadas de pinceladas que compõem as roupas e utilizando diferentes técnicas de

pincel para adicionar textura às vestimentas do Caboclo. O uso de tonalidades claras e escuras conferiu dimensão à ilustração, enriquecendo os detalhes. Após a finalização da aquarela, o uso pontual de lápis de cor foi empregado para trazer mais definição à ilustração, intensificando as cores e adicionando mais textura à composição.

Após a etapa de pintura, as ilustrações foram digitalizadas e passaram por refinamentos. Esses ajustes tiveram como objetivo principal tornar a arte mais nítida e compreensível, além de corrigir elementos que não puderam ser aperfeiçoados manualmente. Entre as melhorias realizadas estão a remoção de manchas indesejadas, a criação de sombras para aumentar a definição e a inclusão de iluminação. Também foram ajustadas as cores, com um leve aumento na saturação para compensar a perda natural ocorrida durante a digitalização, de modo que a ilustração transmitisse mais vivacidade.

Além disso, foi aplicado um fundo em tonalidades quentes, alinhado à paleta de cores previamente escolhida. O fundo também recebeu uma textura para preservar a sensação de um trabalho artesanal e evitar que o resultado final perdesse o caráter orgânico.

É importante destacar que nem todos os "erros" ou "defeitos" foram corrigidos. Priorizou-se a manutenção da integridade da ilustração original, valorizando irregularidades, pequenas manchas, texturas e traços não totalmente precisos. Esses elementos contribuem para um aspecto mais fluido e orgânico, características que dialogam profundamente com o tema proposto.

6. RESULTADOS

Como resultado final segue abaixo as ilustrações de todos os personagens, todas produzidas seguindo a metodologia de Silva e Nakata, Dr, (2016).

Na Figura 25, observa-se a ilustração do Homem da Meia-Noite, na qual as características originais do rosto do boneco foram preservadas, mas adaptadas ao estilo da autora. Os traços foram suavizados e arredondados, conferindo ao personagem uma expressão mais leve e simpática, sem perder sua imponência. Essa abordagem trouxe um equilíbrio entre simpatia e pomposidade, ressaltada pela manutenção de elementos icônicos como o terno, a gravata, o chapéu e, principalmente, o emblemático dente de ouro. Para acentuar o espírito carnavalesco do personagem, durante a digitalização da imagem, a saturação dos tons verdes foi intensificada, resultando em um terno e chapéu com um vibrante tom neon. Essa escolha adiciona um toque contemporâneo e festivo, destacando ainda mais o caráter único e vibrante do Homem da Meia-Noite.

Figura 25 - Homem da Meia Noite



Fonte: A Autora (2025).

Na Figura 26, observa-se a personagem Passista de Frevo, que, ao contrário do Homem da Meia-Noite, teve seu rosto criado do zero, sem inspiração em uma figura pré-existente. Foi utilizado predominantemente círculos e formas arredondadas na construção do rosto, conferindo suavidade à sua aparência feminina. Para adicionar mais personalidade à personagem, foram inseridas algumas assimetrias sutis, como um sorriso de canto e uma sobrancelha levemente arqueada, o que torna sua expressão facial mais simpática e brincalhona, refletindo o espírito alegre e festivo do carnaval.

Figura 26 - Passista de Frevo



Fonte: A Autora (2025).

Na Figura 27, observa-se o personagem Caboclo de Lança. Como mencionado no tópico 5.5, sua ilustração exigiu o uso de diversas técnicas de aquarela para criar a dimensão e a textura do personagem, uma vez que os caboclos possuem vestimentas muito elaboradas, confeccionadas com diferentes materiais. Além disso, o rosto do personagem foi desenhado em um ângulo ligeiramente de lado, a fim de conferir dinamismo e movimento à ilustração. Sua expressão, marcada por algumas rugas e uma aura enigmática, reflete a conexão

sócio-histórico-cultural do folguedo e sua relação com a resistência, adicionando profundidade à representação visual do personagem.

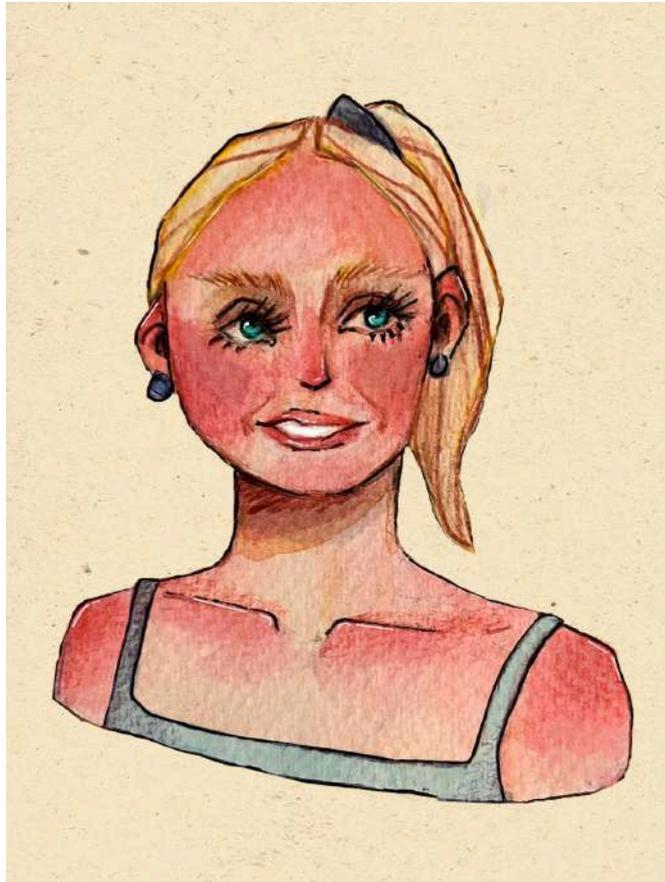
Figura 27 - Caboclo de Lança



Fonte: A Autora (2025).

Na Figura 28, observa-se a personagem Gringa, representando os turistas presentes nas festividades do carnaval, ela tem como principal característica o tom de pele bem avermelhado, feito propositalmente para adquirir uma imagem de pele queimada de sol, muitas vezes comuns em turistas que viajam para além de aproveitar o carnaval, aproveitar as praias também, Seu rostos foi ilustrado com suas feições voltadas para o lado, olhar distante, e sorriso no rosto, assim representando as feições dos turistas ao serem expostos a cultura do carnaval de Pernambuco.

Figura 28 - Gringa



Fonte: A Autora (2025).

Na Figura 29, observa-se a personagem do maracatu de baque virado a Baiana, representada como uma mulher de mais idade. Seu rosto apresenta rugas distribuídas de maneira a transmitir o envelhecimento, conferindo à personagem uma aura mais madura, mas também acolhedora. Além disso, seus traços faciais são bem arredondados, o que traz uma suavidade ao seu semblante. Essa combinação de elementos confere à personagem uma imagem materna e sentimental, reforçando seu caráter afetuoso e reconfortante.

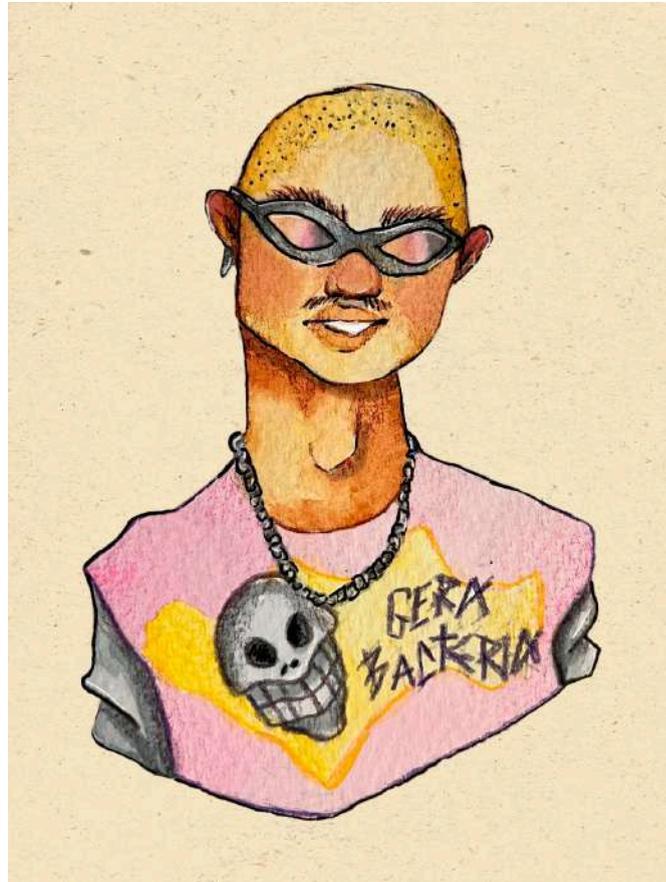
Figura 29 - Baiana



Fonte: A Autora (2025).

Na Figura 30, observa-se o personagem Escamoso, desenvolvido com características principais de pessoas dentro dessa subcultura, e inspirado pela Figura 20 dos dançarinos. Ele apresenta cabelo raspado e descolorido, óculos de Juliette, uma corrente no pescoço e uma blusa fazendo referência à música de brega funk "Gera Bactéria". Seu rosto exibe uma expressão risonha, com um sorriso de lado e a cabeça inclinada, conferindo-lhe uma imagem de conquistador, com um toque de confiança e atitude.

Figura 30 - Escamoso



Fonte: A Autora (2025).

Os mockups foram criados com base no jogo “*Who is she?*” (Quem é ela?), pois este é o que mais se assemelha com os objetivos da versão a ser criada. Pode-se observar abaixo nas Figuras 31, 32, 33, 34, 35, 36 e 37, as aplicações.

Figura 31 - Mockup Homem da Meia Noite



Fonte: A Autora (2025).

Figura 32 - Mockup Passista de Frevo



Fonte: A Autora (2025).

Figura 33 - Mockup Caboclo de Lança



Fonte: A Autora (2025).

Figura 34 - Mockup Gringa



Fonte: A Autora (2025).

Figura 35 - Mockup Baiana



Fonte: A Autora (2025).

Figura 36 - Mockup Escamoso



Fonte: A Autora (2025).

Figura 37 - Mockup Tabuleiro



Fonte: A Autora (2025).

7. CONCLUSÃO

O desenvolvimento das seis ilustrações, assim como a versão do jogo Cara a Cara, tem grande importância para o campo do design gráfico, pois sua concepção pode reforçar a comunicação entre ilustração, cultura, design e ensino.

O design gráfico desempenhou um papel crucial no desenvolvimento das ilustrações e no planejamento da nova versão do jogo, estando presente em todas as etapas do processo. A junção de criatividade, cultura, história e diversão foi um dos grandes motivadores deste projeto, que, com a capacidade do design gráfico de solucionar problemas, tornou-se uma realidade.

A principal dificuldade deste projeto foi o tempo. Inicialmente, esperava-se a realização da versão completa do jogo, mas, devido à alta complexidade do projeto e ao tempo limitado, optou-se pela criação de apenas seis ilustrações. Por se tratar de um trabalho com fundamentação teórica profunda, abordando história e cultura como temas centrais, foram necessárias pesquisas detalhadas e uma criteriosa seleção dos elementos essenciais a serem abordados, o que demandou muito tempo e reduziu o prazo para a produção, impactando a qualidade final do trabalho. Outro desafio foi a criatividade, pois, sendo um projeto focado na criação de ilustrações, a demanda por processos criativos foi afetada por bloqueios durante a execução.

Apesar das dificuldades, o trabalho cumpriu seu objetivo de trazer a ideia à tona, além de criar as seis ilustrações que conseguiram comunicar com eficácia a cultura e a personalidade dos personagens, com a ajuda da metodologia escolhida e aplicada com sucesso. Por fim pode-se concluir que os objetivos de pesquisa foram alcançados.

7.1 SUGESTÃO DE TRABALHOS FUTUROS

Como sugestão para o desenvolvimento de trabalhos futuros, com o objetivo de completar a versão do jogo Cara a Cara Carnaval de Pernambuco. Seria interessante realizar um estudo mais aprofundado sobre a percepção cultural de diferentes públicos, por meio de entrevistas ou questionários com habitantes locais e turistas que vivenciam o carnaval.

Assim, seria necessário completar o desenvolvimento dos 24 personagens sugeridos, sempre visando fortalecer a diversidade e representação de toda a riqueza cultural do Brasil no contexto do carnaval. Além disso, seria importante realizar estudos sobre a melhor forma de aplicação do jogo, seja em formato físico ou digital, e dar continuidade à criação de sua identidade visual, tabuleiro, caixa ou interfaces.

Essas sugestões visam ampliar o alcance do trabalho, expandindo os horizontes para aprofundamento e experimentação. Podem ser utilizadas para novos projetos de pesquisa ou até como propostas de desenvolvimento para futuros projetos da autora.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAI, Y. **O carnaval do Recife e a formação do folclore negro no Brasil.** In: NAKAMAKI, H.; FILHO, A. P. (Org.). *Possessão e procissão religiosidade popular no Brasil.* Osaka: *National Museum of Ethnology*, 1994.

ARANTES, Nélio. **Pequena história do Carnaval no Brasil.** Revista Portal de Divulgação, São Paulo, n.29. Ano III. Fev.2013.

BENCK FILHO, Ayrton Muzel. **O Frevo de Rua no Recife:** Características Sócio-Histórico-Musicais e um Esboço Estilístico Interpretativo. Salvador: 2008.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para aprender:** tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. projeto de Lei Nº 423/2023, de 29 de Agosto de 2023. do Senado Federal, que reconhece o Carnaval de Pernambuco como manifestação da cultura nacional. Brasília, DF: 2023.

CARA A CARA. **Tabuleiro Criativo.** Disponível em: <https://www.tabuleirocriativo.com.br/post_cara_a_cara.html>. Acesso em: 13 mar. 2025.

CECICHELE et al. **Estudo Da Aquarela E Das Tintas Naturais No Processo De Criação Artística.** 112 *Revista Thêma et Scientia.* vol. 7. Edição Especial 15º ECCI .Paraná: 2017.

CULTURA. **Prefeitura do Recife** Disponível em: <https://www2.recife.pe.gov.br/pagina/cultura#:~:text=Maracatu%2C%20caboclinhos%2C%20coco%2Dde,destaque%20ao%20Bairro%20de%20Recife> Acesso em: 18 de dezembro de 2023.

DANTAS, G. A. F. et al. **Aprenda a identificar e diferenciar gamificação e jogo sério.** n. Edição especial VII Conc C&t. v. 3. Acre: Revista Conexão na Amazônia, 2022.

DIAS, Reinaldo. **Introdução à Sociologia 2.** ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

DOS REIS, Joisilany Santos et al. **Jogo “Cara a Cara com os Cientistas”:** um recurso didático para o ensino de física moderna. *Scientia Naturalis*, v. 2, n. 2, 2020.

DW EUROMAXX. *International World Women's Day 2019 | Who's She – A Guessing Game About Famous Women In History.* YouTube, 08 de março de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tBXSLyx1JLk>. Acesso em: 23 de janeiro de 2025.

ESPM. **Figuras** Disponível em: <https://normas-abnt.espm.br/index.php?title=Figuras> Acesso em: 18 de dezembro de 2023.

FERNANDES, Lídia; ALBERTO, Edite. **Sobre os jogos gravados em pedra do distrito de Castelo Branco.** AÇAFA On Line, nº 2, Associação de Estudos do Alto Tejo, 2009.

FERREIRA FILHO et al. **Jogo de tabuleiro para crianças com autismo: desenvolvendo autonomia e habilidades sociais.** v. 16, n. 1. Maringá: Saúde e Pesquisa, 2023

FRATTINI, M. Prelúdios nas Histórias da Arte. **História Social**, n. 26, p. 109–138, 30 ago. 2023.

FREVO GANHA TÍTULO DE PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL DA HUMANIDADE DA UNESCO. **Nações Unidas Brasil**, 05 de dezembro de 2012. Disponível em:

[https://brasil.un.org/pt-br/61217-frevo-ganha-t%C3%ADtulo-de-patrim%C3%B4nio-cultural-imaterial-da-humanidade-da-unesco#:~:text=Frevo%20ganha%20t%C3%ADtulo%20de%20Patrim%C3%B4nio%20Cultural%20Imaterial%20da%20Humanidade%20da%20UNESCO,-05%20dezembro%202012&text=O%20frevo%2C%20ritmo%20musical%20e,e%20a%20Cultura%20\(UNESCO\)](https://brasil.un.org/pt-br/61217-frevo-ganha-t%C3%ADtulo-de-patrim%C3%B4nio-cultural-imaterial-da-humanidade-da-unesco#:~:text=Frevo%20ganha%20t%C3%ADtulo%20de%20Patrim%C3%B4nio%20Cultural%20Imaterial%20da%20Humanidade%20da%20UNESCO,-05%20dezembro%202012&text=O%20frevo%2C%20ritmo%20musical%20e,e%20a%20Cultura%20(UNESCO).). Acesso em: 23 de dezembro de 2024.

GALO DA MADRUGADA BATE RECORDE DE PÚBLICO. **Diário de Pernambuco**, 2023. Disponível em:

<https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/vidaurbana/2023/02/galo-da-madrugada-bate-recorde-de-publico.html> . Acesso em: 22 de dezembro de 2023.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

GILL, David; ADAMS, Bridget. **ABC of Communication Studies**. Nelson Thornes, 1999.

GOVERNO DE PERNAMBUCO HOMENAGEIA ALCEU VALENÇA. CLAUDIONOR GERMANO E LIA DE ITAMARACÁ NO CARNAVAL DE 2024. **Notícias Cultura PE**. O Portal da cultura pernambucana, 05 de janeiro de 2024. Disponível em: <https://www.cultura.pe.gov.br/canal/secultpe/em-acao-inedita-governo-de-pernambuco-homenageia-alceu-valenca-claudionor-germano-e-lia-de-itamaraca-no-carnaval-2024/> Acesso em: 20 de Agosto de 2024.

GRAÇA PROENÇA. **Descobrimo a história da arte**. São Paulo (Sp): Atica, 2013.

HALL, Andrew. **Fundamentos Essenciais Da Ilustração**. 1 ed. Rosari, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** o jogo como elemento da cultura. 8 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2017.

LIMA, Ivaldo Marciano de França. **Maracatus e Maracatuzeiros: Desconstruindo Certezas, Batendo Afayas e fazendo Histórias**. Recife, 1930 - 1945. Recife: 2006.

LIGABUE, Rebeca. Versão do jogo Cara a Cara apresenta mulheres que mudaram a história **Metrópoles**, 03 de dezembro de 2018 Disponível em: <https://www.metropoles.com/vida-e-estilo/feminismo/versao-do-jogo-cara-a-cara-apresenta-mulheres-que-mudaram-a-historia>. Acesso em: 18 de dezembro de 2024.

MACHADO, André. **Dados voltam a rolar na pandemia, e jogos de tabuleiro avançam casas**. O Globo Economia, 06 de setembro de 2020 Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/economia/dados-voltam-rolar-na-pandemia-jogos-de-tabuleiro-avan-cam-casas-24626196> Acesso em: 18 de dezembro de 2023.

MEDEIROS, Roseana Borges. **Maracatu Rural: Luta de Classe ou Espetáculo?** (Um estudo das expressões de resistência, luta e passivização das classes subalternas). Recife: 2003.

MINISTÉRIO DO TURISMO. **Carnaval atrai foliões e várias cidades do país registram recordes de movimentação turística.** Agência GOV, 16 de fevereiro de 2024. Disponível em:

[https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202402/carnaval-atrai-folioes-e-varias-cidades-do-pais-registram-recordes-de-movimentacao-turistica#:~:text=Em%20Recife%20\(PE\)%2C%20mais%20%25%20em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20a%202023](https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202402/carnaval-atrai-folioes-e-varias-cidades-do-pais-registram-recordes-de-movimentacao-turistica#:~:text=Em%20Recife%20(PE)%2C%20mais%20%25%20em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20a%202023). Acesso em: 24 de dezembro de 2024.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NETO, Olimpio Bonald. **Os Gigantes Foliões em Pernambuco.** 2 ed. Recife: Companhia Editora de Pernambuco (Cepe), 2007.

OLIVEIRA, David José Lopes. **A Presença Da Ilustração Na Comunicação.** Caldas da Rainha,: ESAD, 2019.

EMPETUR. **PERNAMBUCO: TURISMO MOVIMENTA R\$ 2,78 BILHÕES DURANTE O CARNAVAL.** EMPETUR, 2023 Disponível em: <https://www.empetur.pe.gov.br/sala-de-imprensa/blog/1394-pernambuco-turismo-movimentar-2-78-bilhoes-durante-o-carnaval>. Acesso em: 18 de dezembro de 2023.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.67p.

PLAYERESS. *Who's She: game fighting gender bias.* Disponível em: <https://playeress.com/> Acesso em: 23 de janeiro de 2025.

PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE. **Cartilha do carnaval.** Recife: Fundação de Cultura da cidade do Recife, coordenação Zélia Sales 2008.

PRADO, Laíse Lima. **Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: Pandemic e o ensino de ciências.** Bahia: Revista eletrônica Ludus Scientiae (RELuS) ,V.2,N.2 Jul./Dez. 2018.

PREFEITURA DO RECIFE. **Lei Nº 19.039:** considera patrimônio cultural imaterial do Recife o bloco de rua Galo da Madrugada. Recife: 2023.

REIS, M. F. dos. **Das tabuinhas ao digital:** a transmissão dos textos clássicos e seus formatos. Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 1-15, maio/ago. 2022.

SAMARA, Timothy. **Guia do Design Editorial:** Manual prático para o design de publicações. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SILVA, Leonardo Dantas. **Carnaval do Recife**. 2. ed. Recife: Companhia Editora de Pernambuco (Cepe), 2019.

SILVA, Luiz Carlos Teixeira; NAKATA, DR., Milton Koji. **Parâmetros para Produção de Ilustração**: Uma Abordagem Metodológica dos Processos de Criação. num.2, vol.9. Belo Horizonte: Blucher Design Proceedings, 2016.

SILVER, Stephen. **The Silver Way**: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design. California: Design Studio Press, 2017.

SOCIEDADE AMANTES DO SAMBA PAULISTA (SASP). 1995. **Acervo Virtual do Carnaval SP**. Disponível em: https://www.carnavalpaulistano.com.br/a_escola_carnaval_dados.asp?rg_carnaval=22818
Acesso em: 18 de dezembro de 2023.

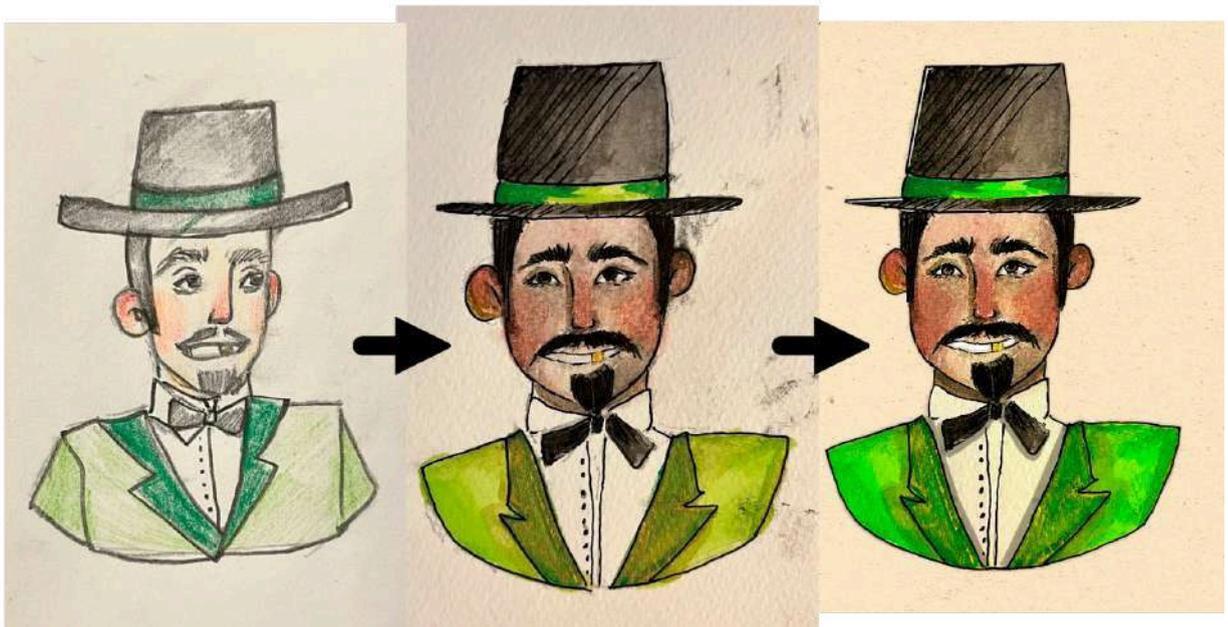
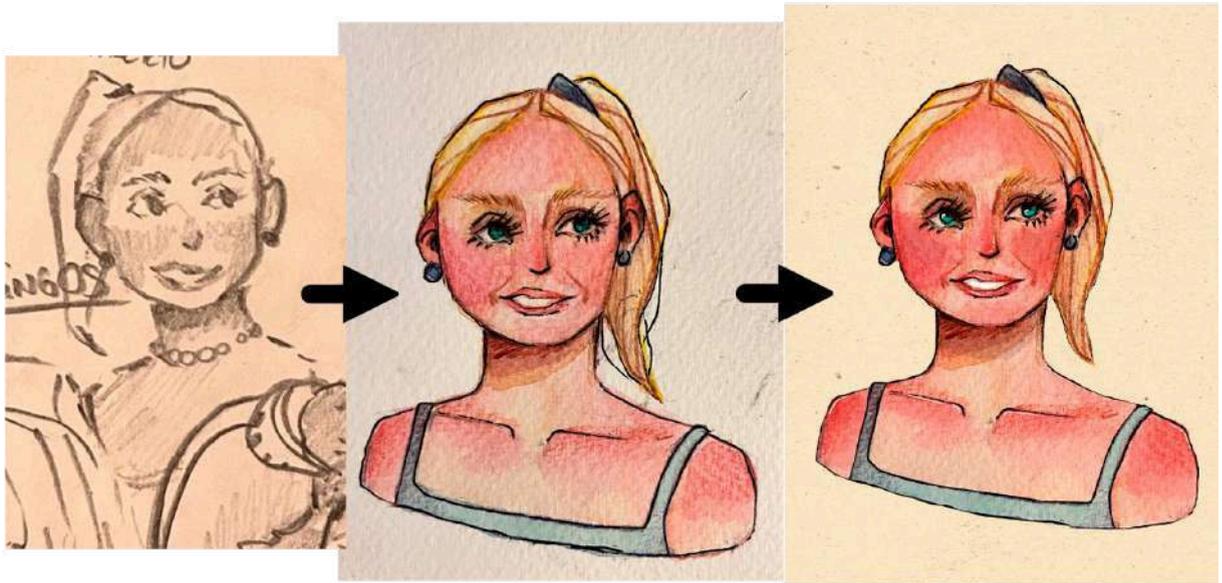
TYLOR, Edward. *Primitive Culture: Research into the Development of mythology, philosophy, religion, art, and custom*. New York: J. P. Putnam's Sons, 1871.

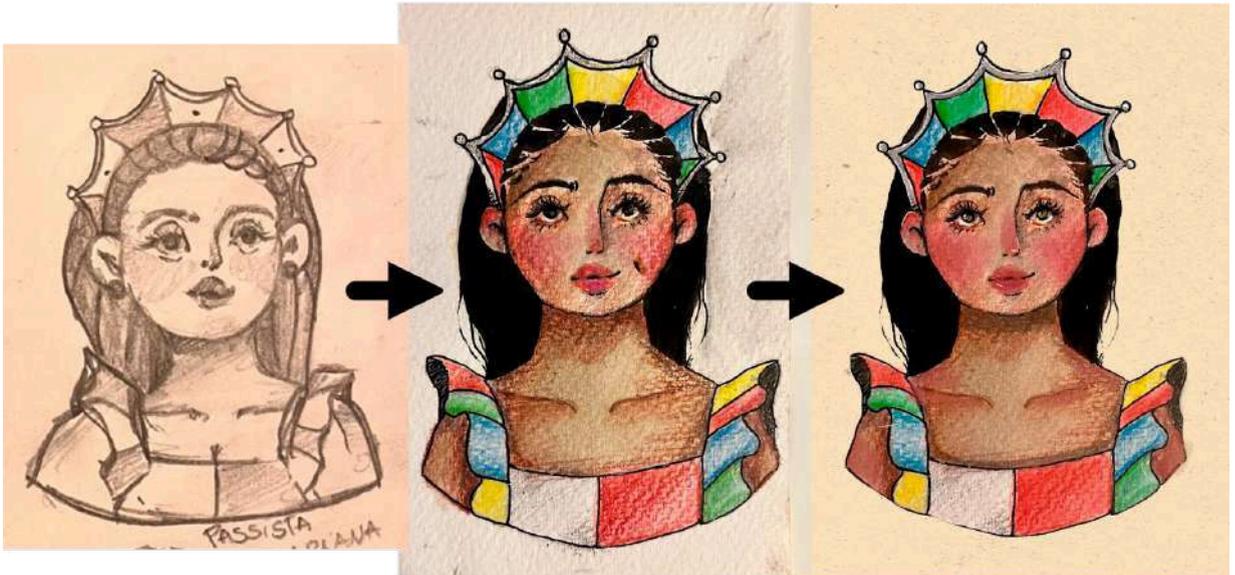
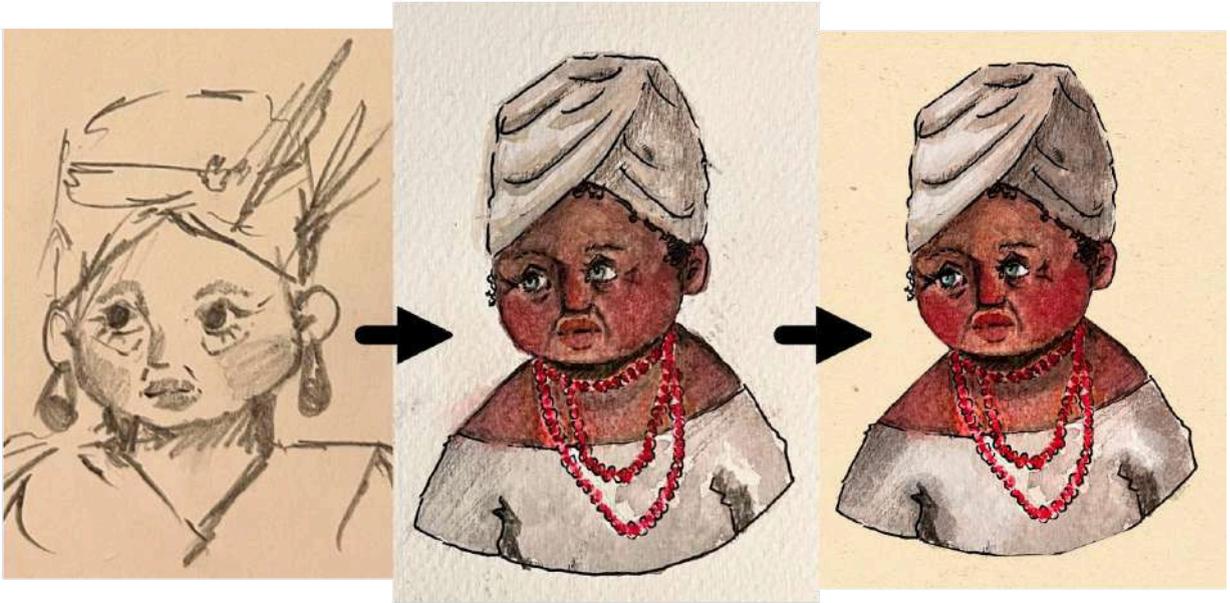
Uma imagem vale por mil palavras", mas diga isso sem as palavras. Uergs, 2021. Disponível em:

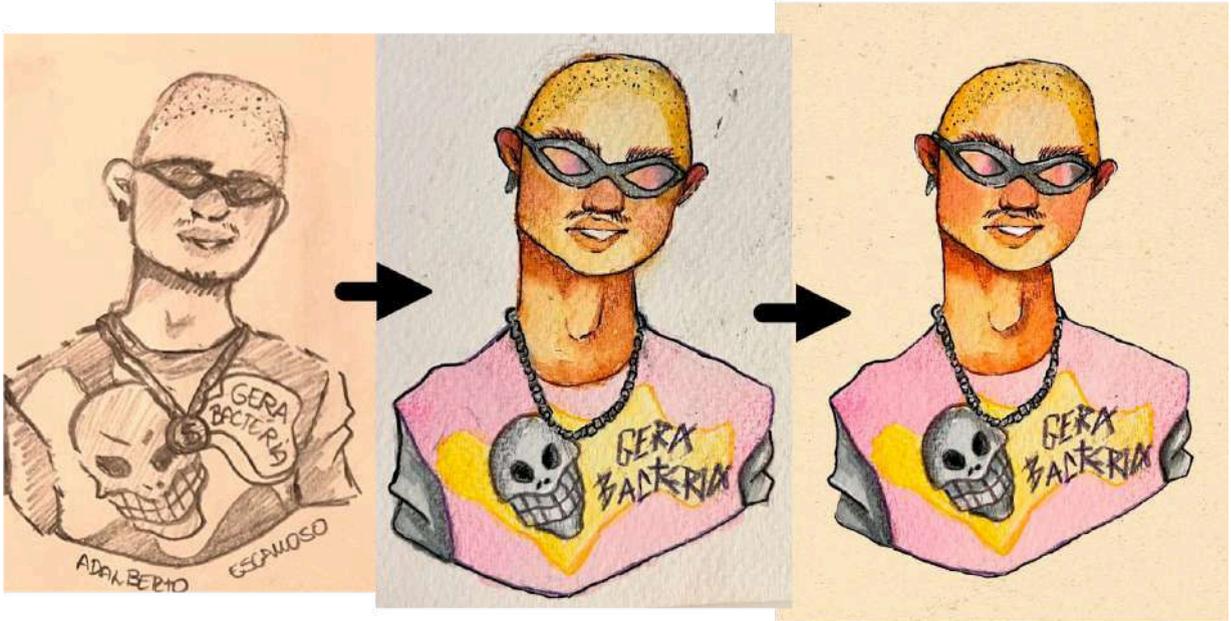
<https://www.uergs.edu.br/uma-imagem-vale-por-mil-palavras-mas-diga-isso-sem-as-palavras>.
Acesso em: 2 de janeiro de 2025.

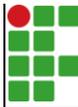
APÊNDICES

Apêndice A - Processo de criação personagens







	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Restrito

tcc barbara com ficha e folha de aprovação

Assunto:	tcc barbara com ficha e folha de aprovação
Assinado por:	Almeida Pessoa
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Restrito
Hipótese Legal:	Informação Pessoal (Art. 31 da Lei no 12.527/2011)
Tipo da Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Bárbara Almeida Maciel Guimarães Pessoa, DISCENTE (202117010013) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDEL0, em 10/04/2025 20:04:57.

Este documento foi armazenado no SUAP em 10/04/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1456716

Código de Autenticação: 2e540ce83e

