

ILUSTRAÇÃO

CAMAROTE POLO DO GALO 2026

O DESAFIO

Desenvolver uma ilustração com presença própria para o Polo do Galo 2026, capaz de funcionar em diferentes escalas. O desafio era reunir expressividade e possibilidade de desdobramento, dando vida e movimento ao personagem do maracatu que pudesse protagonizar as peças, mas também oferecer detalhes e formas para ampliar o repertório visual do projeto.

O INSIGHT

Uma figura pode gerar uma linguagem quando seus detalhes também possuem força gráfica. Cabeleira, óculos, ornamentos e lança com fitas não precisam aparecer sempre reunidos. Ao preservar relações de forma e cor, esses componentes podem ser isolados, repetidos ou ampliados sem perder a conexão com o desenho principal.

A IDEIA

Construir um personagem representando o verdadeiro maracatu rural de Pernambuco, com cabeleira volumosa, óculos escuros, gola ornamentada e lança com fitas, utilizando cores chapadas e contrastes intensos. A figura reúne uma silhueta definida e uma superfície preenchida por linhas, círculos, flores e pequenos traços. Seus componentes são desdobrados em imagens complementares, formando uma família de elementos ilustrados.

O DIFERENCIAL

A ilustração combina síntese na silhueta e variedade na ornamentação. Suas partes não funcionam apenas como detalhes internos: tornam-se faixas, recortes e elementos de apoio nas aplicações. O personagem concentra a linguagem, mas não a esgota. Essa construção permite que o desenho sustente tanto uma imagem protagonista quanto um repertório visual distribuído pelas peças.

A ILUSTRAÇÃO NÃO TERMINA NO PERSONAGEM.

O Maracatu construído com silhuetas, cores chapadas e ornamentação, cujos detalhes também funcionam como elementos independentes da comunicação.

