



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

ALLANE PAULA DO NASCIMENTO COMBÉ

CINE CARUARU: valorização da memória através da criação de postais dos
cinemas de rua da história de Caruaru

Caruaru
2026

ALLANE PAULA DO NASCIMENTO COMBÉ

CINE CARUARU: valorização da memória através da criação de postais dos
cinemas de rua da história de Caruaru

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Orientador (a): Prof^a. Dr^a. Verônica Emilia Campos Freire

Caruaru

2026

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

Combé, Allane Paula do Nascimento.

CINE CARUARU: valorização da memória através da criação de postais dos
cinemas de rua da história de Caruaru / Allane Paula do Nascimento Combé. -
Caruaru, 2026.

64 p. : il., tab.

Orientador(a): Verônica Emilia Campos Freire

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2026.

Inclui referências.

1. design. 2. cinemas de rua. 3. cartão-postal. I. Freire, Verônica Emilia
Campos. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

ALLANE PAULA DO NASCIMENTO COMBÉ

CINE CARUARU: valorização da memória através da criação de postais dos cinemas de rua da história de Caruaru

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 08/07/2026

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Verônica Emilia Campos Freire (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Dr^ª. Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Dr^ª. Rosangela Vieira de Souza (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer em primeiro lugar à minha família: meu pai Antônio Combé, minha mãe Ana Paula e minha irmã Allyne Combé; sem o apoio incondicional de vocês nada disso seria possível. Obrigada por todo suporte, todas as caronas, todo encorajamento; desde o princípio vocês são minha maior fonte de inspiração e força.

Também gostaria de agradecer às oportunidades que me foram confiadas pelos professores coordenadores do Carranca&Labs, Fábio Caparica e Verônica Freire. Sem o Carranca a minha graduação não teria sido a mesma, aprendi coisas para muito além do design e que certamente levarei para vida.

Não poderia deixar de lado ainda meu companheiro durante a graduação e na vida, Vinício Lucena. Obrigada pela compreensão e companheirismo de sempre, a jornada tornou-se mais leve com você.

Por fim, agradeço a todos os meus colegas que durante esse caminho aprenderam comigo e também me ensinaram no processo, em especial: Alanne, Anna Júlia e Wemerson. Vocês fizeram toda a diferença.

“Sempre que alguém cria alguma coisa com todo o seu coração, é dada a criação uma alma.” (REINO DOS GATOS, 2002).

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um projeto de design gráfico voltado para o resgate histórico e a preservação da memória urbana dos antigos cinemas de rua de Caruaru, Pernambuco. Frente ao cenário contemporâneo de centralização das salas exibidoras em *shoppings centers* e o consequente apagamento desses antigos centros de efervescência cultural na malha urbana, a pesquisa investigou o papel do design como mediador na salvaguarda do patrimônio imaterial. Metodologicamente, o desenvolvimento projetual foi norteado pela metodologia de Munari (1981), articulada a uma abordagem qualitativa e exploratória de recompilação de dados através de pesquisas documentais em acervos locais e relatos historiográficos. A partir do levantamento histórico, a fase de configuração formal concentrou-se no processo de abstração visual e síntese gráfica das arquiteturas selecionadas, traduzindo as fachadas das antigas salas de exibição em um sistema pictórico unificado. A estruturação do layout e da identidade visual da série de cartões-postais buscou harmonizar os elementos simbólicos da cultura e do território local às demandas informativas, geográficas e normativas inerentes ao suporte escolhido, estabelecendo uma narrativa visual coesa para a coleção. Os resultados obtidos confirmaram as decisões projetuais e demonstraram a capacidade de um projeto de design de resgatar memórias e representar locais históricos. Conclui-se que o projeto atingiu integralmente os objetivos planejados, reiterando a relevância da metodologia de design aplicada e da síntese visual como instrumentos democráticos e tangíveis de preservação patrimonial contra o esquecimento coletivo.

Palavras-chave: design; cinemas de rua; cartão-postal.

ABSTRACT

This paper presents the development of a graphic design project aimed at recovering the history and preserving the urban memory of the street cinemas in Caruaru, Pernambuco. Faced with the contemporary trend of concentrating movie theaters within shopping malls, and the consequent erasure of these former hubs of cultural vibrancy from the urban mesh, the research investigated the role of design as a mediator in safeguarding intangible heritage. Methodologically, the project's development was guided by the framework proposed by Munari (1981), combined with a qualitative, exploratory approach to data gathering through documentary research in local archives and the study of historical accounts. Following the historical research, the formal configuration design phase focused on visual abstraction and the graphic synthesis of the selected architectural sites, translating the facades of the old cinemas into a unified pictorial system. The structuring of the layout and visual identity for the postcard series sought to harmonize symbolic elements of local culture and territory with the informational, geographical, and technical requirements of the chosen medium, thereby establishing a cohesive visual narrative for the collection. The results validated the design decisions and demonstrated the capacity of a design project to revive memories and represent historic sites. The study concludes that the project fully achieved its planned objectives, reaffirming the relevance of the applied design methodology and visual synthesis as democratic, tangible tools for heritage preservation against collective oblivion.

Keywords: design; street cinemas; postcard.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	OBJETIVO GERAL.....	9
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
1.3	JUSTIFICATIVA.....	10
2	PROJETO.....	12
2.1	METODOLOGIA.....	12
2.2	METODOLOGIA DE BRUNO MUNARI.....	12
2.2.1	Problema.....	12
2.2.1.1	Definição do Problema.....	13
2.2.1.2	Definição e Reconhecimento do Subproblema.....	13
2.2.1.3	Recompilação de dados.....	13
2.2.1.4	Análise de dados.....	13
2.2.2	Criatividade.....	13
2.2.2.1	Materiais - Tecnologia.....	13
2.2.2.2	Experimentação.....	14
2.2.2.3	Modelos.....	14
2.2.2.4	Verificação.....	14
2.2.2.5	Desenhos Construtivos.....	14
2.2.3	Solução.....	14
2.3	ADAPTAÇÃO DA METODOLOGIA DE MUNARI.....	14
2.4	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	15
2.4.1	Problema e Definição do Problema.....	15
2.4.2	Recompilação e Análise de dados.....	17
2.4.3	Criatividade.....	27
2.4.4	Materiais - Tecnologia.....	30
2.4.5	Experimentação.....	33
2.4.6	Modelos.....	47
2.4.7	Desenhos Construtivos.....	49
2.4.8	Solução.....	57
2.5	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES.....	60
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62

REFERÊNCIAS.....	64
------------------	----

1 INTRODUÇÃO

O espaço urbano é um organismo vivo, cujas dinâmicas sociais, arquitetônicas e culturais se transformam continuamente ao longo do tempo. Nesse cenário de mutação constante, as salas de cinema de rua exerceram, durante o século XX, um papel central como epicentros de sociabilidade, lazer e difusão cultural nas cidades brasileiras. Em Caruaru, município do Agreste pernambucano, esse fenômeno não foi diferente, os cinemas de rua moldaram o cotidiano de gerações de cidadãos.

Contudo, esse espaço urbano observou um gradual desaparecimento dos cinemas de rua e sua migração para os *shoppings centers*, tendo seus espaços e fachadas modificados. Esse desaparecimento físico das fachadas ou sua descaracterização gerou um distanciamento progressivo entre a população e o passado de Caruaru, ameaçando deixar esses espaços ao esquecimento. Sob a ótica do design gráfico, enquanto disciplina capaz de mediar informações e traduzir conceitos abstratos em soluções visuais, emerge o questionamento central que norteia esta trabalho: de que maneira o design, por meio da síntese visual, representações pictóricas¹ e cartões-postais, pode representar a memória dos antigos cinemas de rua de Caruaru?

Para tanto, o presente trabalho se estruturou a partir de objetivos e apoiou-se na metodologia de Munari (1981) para desenvolver-se. Inicialmente delimita-se o problema e é realizada uma pesquisa bibliográfica visando recolher os dados sobre os cinemas de rua em Caruaru. A partir disso, inicia-se a fase experimental do projeto, que por fim culmina no detalhamento técnico do projeto e na realização da solução proposta.

1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma coleção de cartões postais a partir de representações pictóricas das fachadas dos cinemas de rua da história de Caruaru.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

¹ Pictórico se refere a uma imagem de representação figurativa que carrega propriedades icônicas do objeto representado (Twyman, 1979).

- Investigar e identificar os cinemas de rua de Caruaru e seus elementos históricos e característicos;
- Coletar e selecionar imagens da fachada principal de cada um dos cinemas identificados;
- Produzir um sistema de pictórico a partir das imagens e dados coletados;
- Aplicar as representações pictóricas produzidas em um layout de cartão postal com as principais informações históricas e imagéticas sobre os cinemas de rua de Caruaru.

1.3 JUSTIFICATIVA

O mercado cinematográfico brasileiro gerou no ano de 2023 uma renda de R\$2.237.076.190,42 e um público de 114.076.575 pessoas, segundo o informe anual da ANCINE (Agência Nacional de Cinema). Desde a apresentação do cinematógrafo pelos irmãos Lumière em 1895 até a atualidade, o cinema sofreu mudanças junto da sociedade e conquistou diferentes gerações gerando renda e entretenimento para milhões de pessoas ao redor do mundo.

Ainda de acordo com a ANCINE (2023), o estado de Pernambuco teve um público de 4.421.791 pessoas, distribuídas ao redor de todos os municípios do estado que possuem salas de cinema. Caruaru, a “Princesa do Agreste”, integra esse cenário regional. Considerada uma cidade de médio porte e um grande polo do interior do estado, contém atualmente 8 salas de cinema. Entretanto, todas encontram-se em *shoppings centers* da cidade, configurando uma realidade que difere do panorama cultural de décadas passadas.

Historicamente, os cinemas de rua exerceram um papel que ultrapassava apenas a projeção de filmes, se concretizando como espaços de encontros sociais e desenvolvimento cultural da população. Eles ocupavam lugares centrais nas cidades, em importantes praças com fluxos de pedestres, trazendo também dinamismo aos centros das cidades. As fachadas dos cinemas marcaram o cenário urbano e foram um marco estético do período que, cada um, foi construído.

Contudo, a partir da evolução tecnológica que introduziu a possibilidade de assistir filmes de casa e também as movimentações de mercado, observou-se um esvaziamento de diversas salas de cinema de rua. Muitos desses locais antes ocupados foram vendidos e se transformaram em outros espaços, tendo suas

características modificadas, ou até mesmo foram demolidos e tiveram outras construções realizadas no local. Como consequência, ocorreu uma erosão da memória coletiva desses espaços de grande relevância histórica e cultural do passado.

No cenário nacional, essa mudança se reflete na estatística: em 2023, segundo a ANCINE (Agência Nacional do Cinema), 88,4% das salas de cinema em funcionamento se encontravam em *shoppings centers*. Embora essa seja uma porcentagem menor que os últimos três anos anteriores à pesquisa, ainda demonstra como o cinema pode ser compreendido na atualidade. A maior parte dos filmes exibidos neste contexto são grandes produções estrangeiras que possuem potencial comercial de aumentar a venda dos ingressos nas sessões, enquanto as produções menos comerciais são deixadas de lado.

Em oposição a essa lógica, os cinemas de rua existem como espaços mais acessíveis ao público, tanto geograficamente nas cidades, como também com ingressos normalmente abaixo do preço dos cinemas de rede, possibilitando uma participação de uma maior parte da população. Ademais, os cinemas de rua também possibilitam o apoio à produções nacionais, sendo um espaço favorável para exibições de filmes de produções menores ou independentes que dificilmente encontram espaço em espaços comerciais de massa.

Para tanto, o design estabelece a ponte entre a ideia do projeto e sua concretização. Fugindo apenas de uma função estética, mas funcionando como um artifício metodológico para a representação desses cinemas. Estabelecendo a comunicação entre o passado de Caruaru e os moradores atualmente, através da materialização das ilustrações em cartões-postais, resgatando também seus dados históricos. Atuando com o artefato de design de forma ativa no resgate cultural da memória desses espaços que não existem mais ou foram descaracterizados.

Dessa forma, o presente trabalho propõe-se a investigar a história do cinema em Caruaru, tendo como foco os espaços arquitetônicos dos cinemas populares ou de rua. Almeja-se resgatar e compreender suas características identitárias e, a partir desse estudo e unindo-o à área do design gráfico, produzir uma coleção de cartões-postais baseados na síntese das fachadas em representações pictóricas, ou ilustrações. Assim, se pretende valorizar e lembrar a história e a memória local desses espaços urbanos de entretenimento, encontros e memória.

2 PROJETO

2.1 METODOLOGIA

2.2 METODOLOGIA DE BRUNO MUNARI

A metodologia selecionada para guiar a construção do projeto gráfico foi a metodologia de Bruno Munari de 1981 referenciada no livro “*A Prática do Design Gráfico | Uma metodologia criativa*” de Rodolfo Fuentes (2006) e é dividida nas seguintes fases e subfases, apresentadas no Quadro 1 e detalhados nos tópicos abaixo.

Quadro 1 - Metodologia de Munari (1981, apud Fuentes, 2006)

A Prática do Design Gráfico	
<i>Fases</i>	<i>Subfases</i>
1. PROBLEMA	1.1 Definição do problema
	1.2 Definição e Reconhecimento do subproblema
	1.3 Recompilação de dados
	1.4 Análise de dados
2. CRIATIVIDADE	2.1 Materiais - Tecnologia
	2.2 Experimentação
	2.3 Modelos
	2.4 Verificação
	2.5 Desenhos construtivos
3. SOLUÇÃO	Produção e avaliação final

Fonte: A autora (2026)

2.2.1 Problema

A primeira fase da metodologia foca na definição do problema, entendimento do contexto e coleta e análise dos dados.

2.2.1.1 Definição do Problema

Essa etapa é o ponto inicial, no qual ocorre a definição do problema, a questão central a ser resolvida, que vai guiar o escopo do projeto. O designer deve delimitar o problema em um enunciado claro e objetivo.

2.2.1.2 Definição e Reconhecimento do subproblema

O designer deve, levando como base o problema delimitado na etapa anterior, decompô-lo em menores partes e mais específicas, ou subproblemas, visando organizar as estratégias a serem seguidas. Também dentro dessa etapa pode ser definido os critérios e limitações do projeto.

2.2.1.3 Recompilação de dados

Essa etapa corresponde a pesquisas visando entender o contexto do problema. As informações necessárias variam de acordo com o projeto, porém podem incluir tanto dados objetivos como subjetivos, e reúnem informações como público alvo, pesquisas bibliográficas, entrevistas, análises visuais, referências visuais, e afins.

2.2.1.4 Análise de dados

Após a coleta de dados através das pesquisas acerca do problema definido, é realizada uma análise crítica das informações obtidas visando auxiliar na tomada de decisões para propor soluções mais assertivas dentro do projeto. Em seguida, elaborar um briefing visual com diretrizes para o design.

2.2.2 Criatividade

A segunda fase da metodologia que foca na experimentação, construção e refino da solução.

2.2.2.1 Materiais - Tecnologia

Na entrada da fase de Criatividade, primeiro é importante definir qual o suporte a ser materializado a solução e quais são as tecnologias disponíveis de veiculação e produção desse projeto, técnicas de impressão e paleta de cores. A partir disso, é pensada a experimentação dentro do suporte escolhido, que atende a viabilidade técnica e econômica.

2.2.2.2 Experimentação

A experimentação é o momento mais característico da fase de criatividade, na qual o designer vai, levando em consideração todas as informações coletadas até então e o suporte do projeto, desenvolver o máximo de alternativas viáveis através de protótipos e rascunhos. O objetivo final é conseguir selecionar as melhores soluções dentro dos rascunhos.

2.2.2.3 Modelos

Nessa etapa, as soluções selecionadas anteriormente são materializadas em versões mais desenvolvidas com o objetivo de avaliar e verificar os aspectos visuais e formais das alternativas.

2.2.2.4 Verificação

Essa etapa representa a avaliação crítica dos modelos da etapa anterior. Essa avaliação é comumente feita com o cliente ou usuário do produto final, com o objetivo de definir se a solução está alinhada com o problema definido na primeira fase.

2.2.2.5 Desenhos Construtivos

A etapa dos desenhos construtivos é quando o designer faz um detalhamento técnico do projeto e finaliza os arquivos vetoriais para a sua produção. Ele contém medidas, layout, cores, tipografias e demais elementos que garantem a fidelidade e precisão na execução.

2.2.3 Solução

A terceira fase, que representa a concretização e aplicação da solução. O designer acompanha a aplicação final e se houverem inadequações, é possível voltar a fases anteriores para correção.

2.3 ADAPTAÇÃO DA METODOLOGIA DE MUNARI

Se faz necessário apontar que duas subfases foram retiradas da metodologia para o presente trabalho. A primeira subfase “Definição e Reconhecimento do subproblema” foi retirada da estrutura metodológica utilizada. Após a definição do

escopo do projeto não foi identificado nenhum subproblema relacionado ao tema central da representação dos cinemas de rua de Caruaru. A segunda subfase retirada “Verificação”, que também não foi realizada no projeto. Portanto, a metodologia adaptada consta na primeira fase com 3 subfases e a segunda fase com 4 subfases, como é possível visualizar no quadro abaixo.

Quadro 2 - Metodologia adaptada de Munari (1981, apud Fuentes, 2006)

A Prática do Design Gráfico (Modificada)	
<i>Fases</i>	<i>Subfases</i>
1. PROBLEMA	1.1 Definição do problema
	1.2 Recompilação de dados
	1.3 Análise de dados
2. CRIATIVIDADE	2.1 Materiais - Tecnologia
	2.2 Experimentação
	2.3 Modelos
	2.4 Desenhos construtivos
3. SOLUÇÃO	Produção e avaliação final

Fonte: A autora (2026).

2.4 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

2.4.1 Problema e Definição do Problema

O cenário urbano contemporâneo de Caruaru-PE, assim como o de diversas cidades brasileiras, testemunhou o declínio e o subsequente desaparecimento dos cinemas de rua, espaços que outrora foram epicentros de sociabilidade e efervescência cultural. A transição para o modelo de exibição em *shopping centers* resultou não apenas na obsolescência física de edifícios icônicos, mas em uma erosão progressiva da memória coletiva acerca desses espaços. O problema central reside na invisibilidade desse patrimônio arquitetônico e cultural, o que gera ausência de registros visuais acessíveis e contemporâneos e, assim, a história dos antigos cinemas corre o risco de se tornar um fragmento esquecido na malha

urbana, carecendo de um suporte mediador do diálogo entre o passado e o presente.

Diante dessa lacuna, a questão central que norteia esta investigação é: de que maneira o design, por meio da síntese visual de representações pictóricas e da tangibilidade dos cartões postais, pode representar e reativar a memória dos antigos cinemas de rua de Caruaru? O desafio reside em converter a complexidade histórica e arquitetônica de fachadas que, em muitos casos, já não existem ou foram descaracterizadas, em uma linguagem gráfica padronizada. É necessário investigar como a redução formal pictórica pode preservar a identidade desses locais, garantindo que a informação visual seja, ao mesmo tempo, uma homenagem histórica e um objeto de design contemporâneo funcional.

No que tange aos objetivos comunicacionais, o projeto busca, primordialmente, a valorização do patrimônio cultural imaterial e material da cidade. Não se trata apenas de uma documentação nostálgica, mas de uma ação de design que visa conferir novo significado a esses marcos urbanos. Através da criação de um sistema pictórico, pretende-se estabelecer uma unidade visual que resgate o prestígio desses cinemas, promovendo uma reflexão sobre a preservação histórica em meio ao desenvolvimento urbano acelerado.

Somado a isso, o projeto visa o resgate da memória urbana sob uma perspectiva afetiva e educativa. O uso do cartão postal como suporte físico é estratégico: enquanto objeto colecionável e passível de circulação, permite que a memória dos cinemas transite por diferentes espaços geográficos e geracionais. O objetivo é criar uma conexão entre o observador e a cidade, onde a representação pictórica atua como uma representação visual que remete a uma experiência vivida ou a um conhecimento histórico a ser descoberto, fortalecendo o sentimento de pertencimento da população em relação à sua própria história.

Por fim, a delimitação do público-alvo abrange três pilares fundamentais: moradores, turistas e pesquisadores. Para os moradores, especialmente os de gerações mais experientes, o projeto funciona como uma forma de memória e recordação; para os mais jovens, como um instrumento de educação acerca do patrimônio histórico da cidade. Para os turistas, a coleção de postais oferece uma alternativa de consumo cultural que foge aos estereótipos tradicionais da região, revelando uma memória urbana de Caruaru. Já para pesquisadores de design e

história, o trabalho se configura como um estudo de caso sobre síntese gráfica e preservação de memória, consolidando-se como um recurso documental e estético de relevância para o campo do design visual.

2.4.2 Recompilação e Análise de dados

A etapa de Recompilação de dados correspondeu a realização de pesquisas visando entender e recolher os registros históricos, consolidando-se como o pilar de sustentação histórica e conceitual do projeto através de uma abordagem documental e exploratória de cunho qualitativo. Com o objetivo de posteriormente traduzir nas representações pictóricas um conteúdo fidedigno e relevante para o projeto. Desse modo, a etapa de coleta de registros imagéticos e bibliográficos fundamentou-se na exploração de arquivos públicos e na articulação com detentores da memória regional.

No que tange à investigação iconográfica e bibliográfica, foi realizada uma visita à Fundação de Cultura de Caruaru, com foco específico no acervo da Biblioteca Municipal Álvaro Lins que fica localizada no mesmo edifício. Durante esta etapa, estabeleceu-se um diálogo estratégico com o vice-coordenador da entidade, cuja mediação técnica foi fundamental para a triagem inicial e identificação das fontes primárias necessárias à fundamentação histórica da pesquisa.

Através desta articulação, tornou-se possível obter o acesso a uma base de dados composta por livros acerca da história local, periódicos e registros fotográficos de época.

O primeiro dos livros, intitulado *“Fatos históricos e pitorescos de Caruaru”* publicado em 1957 pelos escritores Rosalino da Costa Lima e Zacarias Campelo, traz um breve panorama da relação entre a cidade e o cinema no tópico “Cinemas de Caruaru”. No qual relatam que Caruaru dispunha de quatro grandes cinemas que estavam frequentemente com superlotação e funcionando durante todos os dias da semana, atendendo as expectativas da população de 50 mil habitantes, até então.

Os autores também classificam o tamanho dos cinemas ordinalmente de acordo com a quantidade de cadeiras em cada um deles: “Pela ordem das cadeiras, aparece em 1º lugar o **Santa Rosa**, seguindo-se o **Caruaru** e o **Cine-Rádio**, ficando em último lugar o **São José**. O 1º com 1506 cadeiras; O 2º com 1400; o 3º com 500 e o 4º com 300” (LIMA E CAMPELO, 1957, p. 178). Na figura 1 é possível identificar

o Cine Santa Rosa, que aparece no livro como sendo o maior cinema, comportando o maior número de pessoas na época.

Figura 1 - Cine Santa Rosa, o cinema com 1506 cadeiras



Fonte: Acervo da Biblioteca Municipal Álvaro Lins

Em contrapartida, o livro *“Caminhantes de Caruaru”* traz uma perspectiva mais pessoal e particular do autor Agnaldo Fagundes Bezerra acerca do fechamento e eventual demolição do Cine-Teatro Caruaru, que deu seu lugar à agência do Banco do Brasil. O texto segue com um teor melancólico de despedida de um espaço que acompanhou gerações de famílias caruaruenses, destacando ainda o cinema como um “filho querido” de seu idealizador e proprietário Santino Cursino. O autor apresenta ainda um relato do dia a dia do cinema:

Diariamente lá estava ele à porta do cinema. Dona Amelinha, sua mulher, a seu lado. Djanira e Nelson vendendo os ingressos na bilheteria e Auta recebendo-os na entrada. E me vem à memória um mundo de lembranças. De minha meninice, aperreando Pai Miguel, meu avô, por 500 réis para assistir às sessões dos sábados: uma “série” e um faroeste, quase sempre. Era um encanto para os meus olhos. (BEZERRA, 1980, p. 67).

Termina seu relato destacando a importância do “Cinema de Santino” em uma época sem muitas opções de lazer para a população, o colocando como um “quase

milagre”. Então, ainda embarcado pela nostalgia, Agnaldo Bezerra lembra o som da sirene que anunciava o início de uma sessão e finaliza o texto com a certeza que todos aqueles que conheceram o Cine-Teatro Caruaru (Figura 2) e o próprio Santino sempre se lembrarão deles na paisagem de Caruaru. Atualmente, a agência do Banco do Brasil construída após a demolição do Cine Caruaru (Figura 3) continua em funcionamento.

Figura 2 - Cine-Theatro Caruaru, o Cinema de Santino



Fonte: Acervo da Biblioteca Municipal Álvaro Lins

Figura 3 - Agência do Banco do Brasil, local do antigo Cine Caruaru



Fonte: A autora (2025).

A Biblioteca Municipal conta ainda com um volume do livro “*Caruaru em Vanguarda*” que conta com 75 anos de registro histórico do Jornal Vanguarda de Caruaru. No que diz respeito aos cinemas de Caruaru, o texto cita quatro deles. O primeiro sendo o Cine teatro Caruaru que na edição de 8 de outubro de 1939, o Vanguarda registrou a inauguração do “novo cassino de diversões da cidade- ‘Cine Teatro Caruaru’” (JÚNIOR, 2007, p. 87).

Segundo Menelau Júnior (2007), acompanhando a grandiosidade e importância do Cine Caruaru, também existia o Cine Santa Rosa, que encerrou suas atividades na década de 80 (Figura 4). Atualmente, no prédio funciona uma Igreja Evangélica (Figura 5). O Vanguarda citou ainda na edição de 18 de novembro de 1997 o encerramento de outro cinema, dessa vez o Cine Maciel, outro famoso cinema da cidade com uma capacidade de praticamente mil espectadores e que funcionava há mais de três décadas. Registrando apenas um período de pausa em 1987, quando foi parcialmente acometido por um incêndio (JÚNIOR, 2007, p. 88).

Figura 4 - Cinema Santa Rosa na década de 80



Fonte: Acervo da Biblioteca Municipal Álvaro Lins

Figura 5 - Igreja Evangélica, local do antigo Cine Santa Rosa



Fonte: A autora (2025).

O texto encerra com a notícia de 2006, quando chegou a vez do Cine Grande Hotel interromper suas atividades, dando lugar a uma igreja evangélica. “Como

ocorre nos grandes centros, os velhos cinemas vão morrendo para dar lugar a salas menores, instaladas em *shoppings centers*” (JÚNIOR, 2007, p. 88).

Apesar da grandiosidade, prestígio e importância dos cinemas citados para a população caruaruense, eles não foram os pioneiros da sétima arte na cidade, o primeiro cinema de Caruaru surgiu décadas antes. Em 1910, o Coronel João Guilherme inaugurou o Cine Palace, que possuía gerador de energia próprio, na Rua Afonso Pena, atualmente Rua Vigário Freire (MARQUES, 2012, p. 230).

Na década seguinte à inauguração do seu primeiro cinema, como registrado pela autora Josabel Marques (2012), Caruaru recebeu na Avenida Rio Branco o Cine Theatro Rio Branco (Figura 6), construído por Alfredo Ramos e Anselmo Freire em 1922, tornando-se a principal casa de espetáculos da cidade. Dois anos após sua inauguração, foi vendido ao comerciantes José Condé e passou logo após por uma reforma, trocando o telhado de zinco por um de cerâmica, para melhorar a acústica, tornando-o mais silencioso. Além dessa modificação, João Condé também renovou o espaço, construindo camarotes e local adequado para os músicos.

Figura 6 - Cine Theatro Rio Branco



Fonte: Acervo da Biblioteca Municipal Álvaro Lins

A reinauguração do Cine Theatro Rio Branco ocorreu dia 8 de setembro de 1925, com uma apresentação dos jovens da cidade da peça “O Bacurau” do escritor Mário Sette:

Esse tipo de peça era muito do agrado do grande público, por ser composta de quadros de músicas, danças, alegorias, esquetes etc., com uma linguagem simples, que garantia o sucesso. O Cine Theatro Rio Branco proporcionou aos caruaruenses momentos inesquecíveis de lazer (MARQUES, 2012, p. 230).

O Cine Theatro Rio Branco, teve ainda um novo proprietário, Ismael Amorim, que reinaugurou-o com um novo nome, o Cine Theatro Avenida, que foi demolido na década de quarenta para dar lugar à mansão do Comendador José Victor de Albuquerque. A autora ainda menciona brevemente como com a passagem do tempo, as apresentações passaram a acontecer no Cine Theatro Caruaru e no Cinema Santa Rosa, o qual ela destaca ter sido fundado em 14 de julho de 1947 pelo empresário Vítor Américo, que também era proprietário do “Night Club”, cabaré conhecido na cidade (MARQUES, 2012, p. 231).

Outros notórios empresários na cidade de Caruaru foram os irmãos Djalma e José Maciel que em 21 de abril de 1964 inauguraram o Cine Maciel (Figura 7) , com a exibição do filme “Rômulo e Remo”. O cinema dos irmãos trouxe uma modernidade e “luxo” até então não vista na cidade, contava com ar condicionado, música ambiente, sala de espera, sorveteria e lanchonete no primeiro andar e ainda uma varanda e carpete por todo o piso (MARQUES, 2012, p. 231). Atualmente, o local onde funcionava o Cine Maciel funciona uma Igreja Evangélica, que ainda preserva alguns aspectos da fachada (Figura 8) e algumas cadeiras da época do cinema (Figura 9).

Figura 7 - Cine Maciel



Fonte: Medium (2018).

Figura 8 - Igreja Evangélica, antigo local do Cine Maciel



Fonte: A autora (2026).

Figura 9 - Cadeiras remanescentes do Cine Maciel



Fonte: A autora (2026).

Entretanto, este não foi o único investimento da família Maciel em Caruaru. Em 15 de novembro de 1975 inauguraram o Cine Grande Hotel (Figura 10) na Avenida Rio Branco, dentro da estrutura do próprio hotel. O Cine Grande Hotel finalizou suas atividades em 2006 (MARQUES, 2012, p. 232). Atualmente no espaço onde o Cine Grande Hotel funcionava, funciona também uma Igreja Evangélica (Figura 11).

Figura 10 - Cine Grande Hotel



Fonte: Medium (2018).

Figura 11 - Igreja Evangélica, local onde funcionava o Cine Grande Hotel



Fonte: A autora (2025).

Existiram ainda mais dois cinemas conhecidos em Caruaru, que não possuem registros fotográficos, nem informações mais detalhadas. Contudo, a autora faz questão de destacar o Cinema Luso-Brasileiro que ficava localizado na Rua da Frente durante a década de 20; e o Cine São José em meados da década de 50 e 60, na Rua Vidal de Negreiros (MARQUES, 2012, p. 232).

Apesar da importância histórica de citar as décadas de funcionamento dos cinemas, falar da história dos cinemas em Caruaru, não é só falar apenas de datas ou localidades, mas é também falar de momentos que atravessaram aqueles que tiveram a oportunidade de vivê-los. Em uma entrevista semi-estruturada com o historiador José Urbano, foi possível perceber mais ainda a importância do cinema em Caruaru.

Uma das curiosidades apontadas durante a entrevista foi como não só a população se encantava com os filmes nos momentos de lazer, mas os empresários caruaruenses sentiam o desafio dos concorrentes que a cada década imaginavam quem traria o maior cinema para Caruaru. Além dos conflitos nos negócios, os empresários enfrentavam também os desafios trazidos pela logística de transporte dos filmes, para trazê-los de Recife em embalagens apropriadas.

O historiador relembra ainda alguns filmes que presenciou o lançamento, como o Titanic em 1997 e A Paixão de Cristo de 2004, ambos no Cinema Grande

Hotel, com filas de bilheteria para acessar os ingressos, que eram rasgados na entrada da sala do cinema.

José Urbano finalizou a entrevista falando do que ele chama de “Crise da sala de cinema” enquanto uma atividade comercial. No livro *“Caruaru, ontem e hoje: De fazenda a capital”* (2012), a autora também fala sobre esse esvaziamento das salas de cinema, que a partir da década de 80, sentiram os impactos das tecnologias emergentes da época, como o vídeo cassete e, anos depois, como o DVD.

Com as novas formas de consumir cinema, os cinemas de rua foram perdendo público e inevitavelmente fechando, diminuindo também os espaços de práticas artísticas como o teatro. Dessa forma, aos poucos o mundo foi percebendo uma migração dos cinemas que antes eram nas principais praças do centro das cidades e agora passava a ser em *shoppings centers*, com salas comumente padronizadas por redes de cinema. Atualmente, Caruaru conta com dois cinemas, o *Centerplex* no *Caruaru Shopping* e o *Planet* que fica localizado no *Shopping Difusora*.

2.4.3 Criatividade

A partir de todos os dados coletados e expostos, é necessário interpretar e afunilar os dados necessários para a realização do projeto de coleção de cartões postais. Desse modo, para tornar possível a execução das representações pictóricas é necessário criar um recorte dentre os estabelecimentos cinematográficos da história de Caruaru. Foram selecionados 5 cinemas que atendiam a um critério essencial para o projeto: a disponibilidade de registros fotográficos, sem os quais seria inviável desenvolver as ilustrações mantendo a concordância visual e histórica do projeto.

Os cinemas selecionados podem ser colocados em ordem cronológica (Figura 12) a partir do ano de sua inauguração nas ruas caruaruenses e são eles: o Cine-Theatro Rio Branco (1922), o Cine Teatro Caruaru (1939 - Década de 80), o Cine Teatro Santa Rosa (1947 - Década de 80), o Cine Irmãos Maciel (1964 - 1997) e o Cine Grande Hotel (1975 - 2006).



Fonte: A autora (2026).

Após a seleção e delimitação dos cinemas, deu-se o processo de seleção das fotografias que seriam utilizadas. Estabelecemos prioridade para fotos que ofereceram uma boa visibilidade da fachada e que fossem tiradas de um ângulo similar. Entretanto, alguns cinemas não tinham mais de uma foto disponível, como é o caso do Cine Maciel e o Cine Grande Hotel.

Quadro 3 - Fotos Selecionadas dos Cinemas

Fotos do Projeto		
Nome do Cinema	Foto	Fonte
Cine-Theatro Rio Branco		Autor da foto: Synésio
Cine Teatro Caruaru		Acervo da Biblioteca Municipal Álvaro Lins

Fotos do Projeto		
Cine Santa Rosa		Acervo da Biblioteca Municipal Álvaro Lins
Cine Irmãos Maciel		Site Medium (2018)
Cine Grande Hotel		Site Medium (2018)

Fonte: A autora (2026).

Isto posto, e visto a necessidade de estabelecer delimitações e expectativas para o projeto, foi criado um Briefing (Quadro 4) para guiar as experimentações do projeto. O briefing delimitou uma paleta de cores, tamanho para o cartão postal e palavras-chave para consolidar o estilo da composição geral e projeto gráfico.

Quadro 4 - Briefing do projeto

Briefing	
<i>Tópico do Briefing</i>	<i>Delimitações do Projeto</i>
Tamanho do Cartão Postal	Deverá seguir o tamanho comercial padrão de 10x15 cm
Estilo das Ilustrações	As ilustrações precisam simplificar as fachadas buscando preservar a unidade visual, apesar das diferenças estéticas,

Briefing	
<i>Tópico do Briefing</i>	<i>Delimitações do Projeto</i>
	manter um tamanho padrão de traçado.
Cores do Projeto	A paleta de cores do projeto, em conformidade com a localidade do projeto, deve conter as cores presentes na bandeira de Caruaru: vermelho, verde, amarelo, azul, preto e branco.
Tipografia do Projeto	A tipografia deve ser legível para os diferentes públicos do projeto e trazer uma estética do passado ou nostálgica.
Palavras-Chave do Projeto	Memória, Cinema, Arte, Atrativo.

Fonte: A autora (2026).

2.4.4 Materiais - Tecnologia

No que se refere às especificações físicas do artefato, adotou-se o formato padrão dimensional de 10x15 cm para a confecção da coleção. Por ser um formato que possui viabilidade técnica e mercadológica, mas também familiar para público receptor do projeto. O cartão postal seguirá a formatação com a composição na frente e no verso contará com espaço para selo, informações do cinema e espaço para escrita.

Partindo para a construção visual do projeto, a estruturação da paleta de cores foi decidida a partir das cores presentes na bandeira de Caruaru (Figura 13). Para além do estético, o projeto representa também uma estratégia identitária visando criar uma conexão entre o suporte e o território. Dessa forma, foi definido um moodboard com algumas variações dentro das matizes delimitadas para fins de teste com os modelos ilustrados (Figura 14).

Figura 13 - Bandeira de Caruaru



Fonte: G1 Caruaru (2022).

Figura 14 - Moodboard de Paleta de Cores

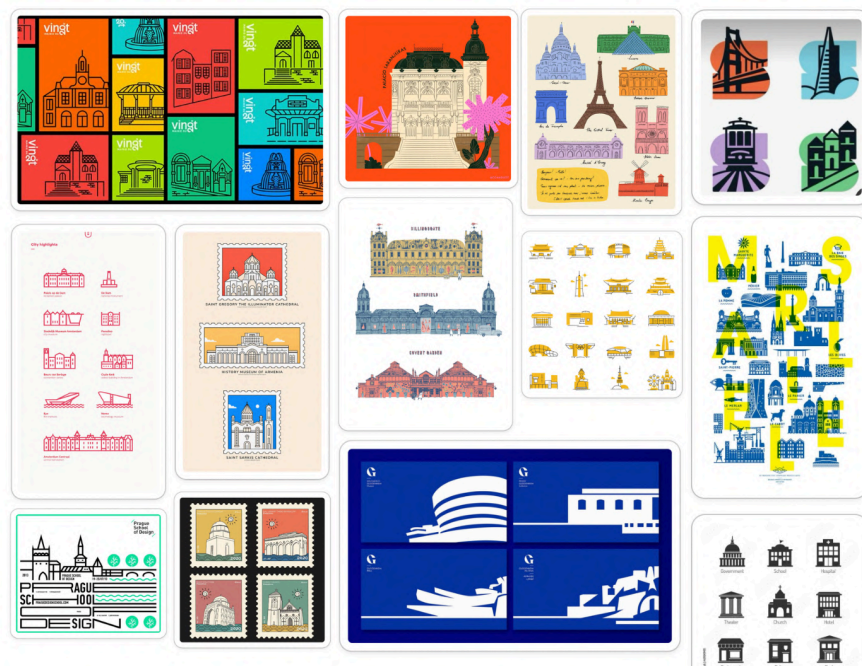


Fonte: A autora (2026).

O desenvolvimento e materialização do projeto foi possibilitado por meio de softwares de ilustração vetorial, visto que o suporte vetorial possibilita escalabilidade e as ferramentas necessárias para representar as fachadas dos cinemas através das representações pictóricas. Além disso, asseguram o controle do alinhamento, formato e espessura dos traçados, permitindo liberdade nas experimentações.

Contudo, antes das experimentações foram desenvolvidos também dois moodboards para a criação das representações pictóricas. O primeiro deles (Figura 15) buscando guiar os estilos possíveis para as ilustrações das fachadas. O moodboard conta com diferentes estilos de traçado, preenchimento, cor e formato que podem ser usados de inspiração para o projeto. Já o segundo (Figura 16) busca guiar a criação de um cartão postal unindo todas as ilustrações dos cinemas feitas em um mapa do centro da cidade Caruaru, visto que todos os 5 cinemas selecionados anteriormente ficavam localizados estrategicamente no centro da cidade.

Figura 15 - Moodboard das representações pictóricas



Fonte: A autora, retirado de google imagens (2026).

Figura 16 - Moodboard Mapa



Fonte: A autora, retirado de google imagens (2026).

Dessa forma, esse mapeamento de recursos possibilitou a produção do projeto no âmbito digital e gráfico, adequado-o para a produção física. O papel ideal a ser utilizado no projeto é o papel triplex em uma alta gramatura, que garante uma boa resistência do material e um acabamento visual esteticamente agradável visto a sua superfície brilhosa e fosca e com ambos os lados do papel brancos, permitindo que as cores se mantenham sem interferência.

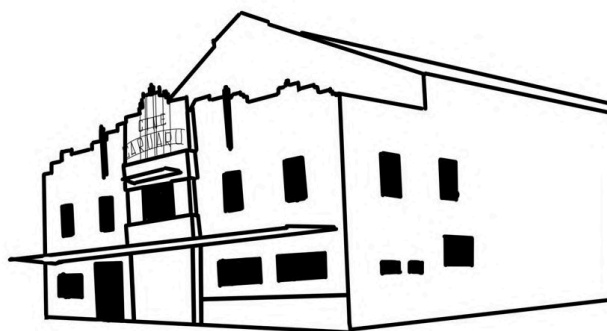
2.4.5 Experimentação

A subfase da experimentação configura-se como o momento ápice da transição entre a fase de pesquisa e idealização teórica e a materialização gráfica do projeto. Tomando como diretrizes fundamentais as especificações delimitadas no *briefing* e as possibilidades visuais de cor e ilustração previamente nos *moodboards*, foram conduzidos sucessivos testes de ilustração e refinamento de *layout*. O primeiro momento teve como objetivo a sintetização das imagens selecionadas das fachadas dos cinemas em representações pictóricas.

As primeiras experimentações intencionaram entender as possibilidades oferecidas pelo programa de ilustração vetorial e delimitaram alguns estilos. Como resultado, os testes definiram três possíveis caminhos estilísticos para a construção

das representações pictóricas: o primeiro caminho configurou-se pelo uso de traçado para a delimitação dos contornos e internos, com apenas as janelas e portas utilizando de preenchimento da forma (Figura 17); o segundo caminho foi configurado pelo uso de formas preenchidas, sólidas, fazendo uso dos espaços negativos para criar a silhueta (Figura 18); e o terceiro caminho juntou a primeira ideia com o traçado porém complementando-a com um preenchimento colorido ao fundo (Figura 19). Esse primeiro momento de experimentação foi essencial para entender e explorar as possibilidades iniciais.

Figura 17 - Experimentação 1 (traçado)



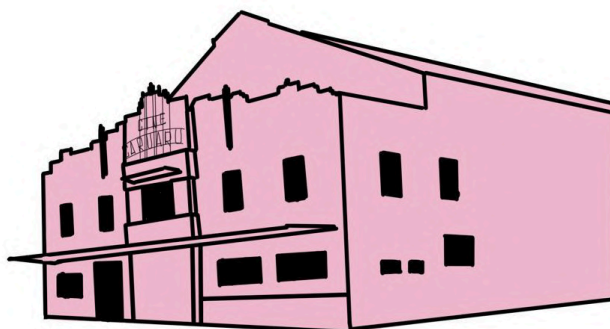
Fonte: A autora (2026).

Figura 18 - Experimentação 2 (preenchimento)



Fonte: A autora (2026).

Figura 19 - Experimentação 3 (traçado com cor de fundo)



Fonte: A autora (2026).

A partir dessas experimentações, surgiu o primeiro obstáculo da execução do projeto: A fachada do Cine-Theatro Rio Branco, que era a fachada que apresentava a maior quantidade de ornamentos e detalhes entre todas as outras. Essa complexidade de detalhes dificultaria a representação gráfica da fachada sem que compromettesse a sua legibilidade e sem retirar seus elementos característicos. Desse modo, essa fachada funcionou como parâmetro para avaliar a adequação dos caminhos anteriormente delimitados.

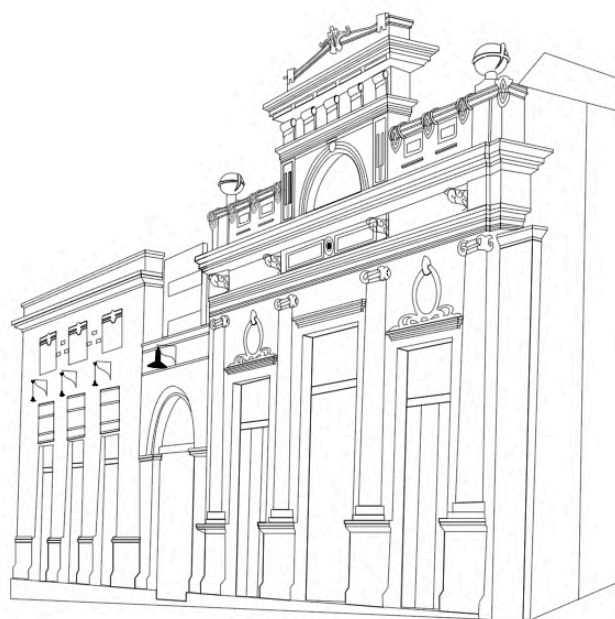
Com esse parâmetro estabelecido, algumas opções foram desenvolvidas (Figura 20). As opções foram baseadas em formas preenchidas com cor e com o traçado delimitando as formas arquitetônicas do prédio. As opções que trabalhavam com preenchimento e espaço negativo em sua maioria perderam detalhes e diminuíram a legibilidade e visualização da representação. Dentro das opções apresentadas, a que proporcionou mais legibilidade e fidelidade ao registro fotográfico, foi a opção com o traçado delimitando os contornos e formas da fachada e um pequeno preenchimento de um detalhe ornamental (Figura 21).

Figura 20 - Testes da fachada do Cine Rio Branco



Fonte: A autora (2026).

Figura 21 - Opção da fachada representada com traçado

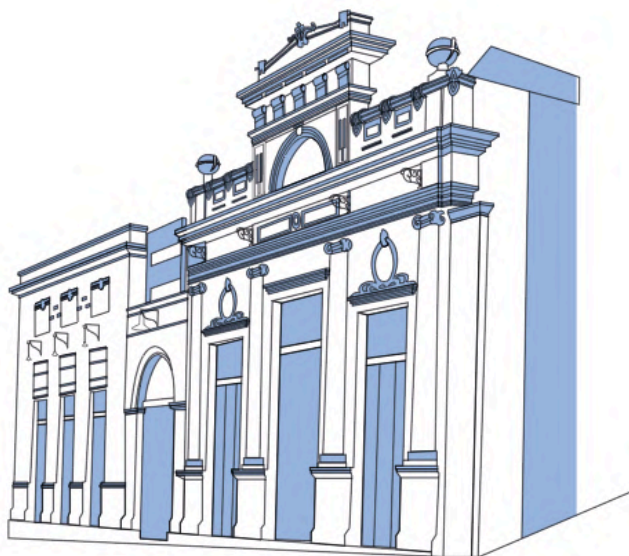


Fonte: A autora (2026).

Posteriormente, em cima da ilustração feita do Cine-Theatro Rio Branco foi acrescentado pontos estratégicos preenchidos com cor visando trazer mais interesse visual e profundidade para a representação pictórica (Figura 22). Elementos da arquitetura como portas e janelas, ornamentos de destaque, a placa

que possuía o nome do cinema receberam cor para conferir ênfase visual e distinção na composição, conferindo contraste.

Figura 22 - Ilustração finalizada do Cine Rio Branco



Fonte: A autora (2026).

Em paralelo ao refinamento das representações pictóricas, a estruturação do layout dos cartões-postais foi delineada visando garantir a consistência e unidade visual entre as peças da coleção. O layout (Figura 23) foi pensado para destacar principalmente a representação pictórica dos cinemas, posicionando a ilustração à direita do cartão-postal e em um tamanho maior em relação aos outros elementos adicionados. Em contrapartida, do lado esquerdo ficou localizado o espaço para inserir o nome de cada cinema, em duas caixas na cor preta, assegurando o destaque para essa informação também.

Além disso, o layout conta com dois elementos complementares para finalizar a composição. Um deles, localizado no canto inferior esquerdo, se trata de uma representação de uma fita de filme, relacionando-se diretamente com a temática de cinema, já o outro, localizado no canto superior esquerdo, remete a o símbolo de sol presente na bandeira de Caruaru, integrando também o território.

Figura 23 - Layout preliminar



Fonte: A autora (2026).

Ademais, também foi delimitado o layout do cartão-postal (Figura 24) que uniu todas as ilustrações dentro do mapa do centro de Caruaru. O layout é composto pelo desenho vetorial do mapa da cidade (Figura 25), com as cores sinalizando a localização geográfica onde funcionavam os cinemas. Esse recurso visual permite posicionar as ilustrações individuais no contexto territorial que os cinemas se encontravam, permitindo também a compreensão da proximidade ao público da época e a configuração da vida urbana da cidade.

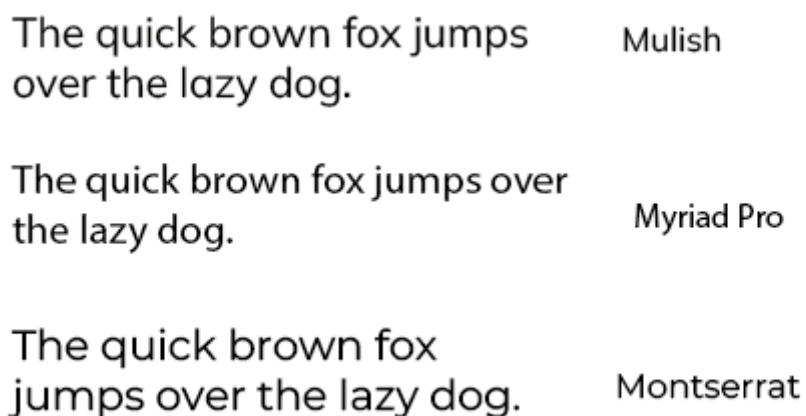
maiores de texto (Figura 27) foi a mulish que apresenta-se de forma legível e utiliza-se de formas mais arredondadas em sua composição combinando com a tipografia selecionada para os títulos.

Figura 26 - Fontes testadas para o título



Fonte: A autora (2026).

Figura 27 - Fontes testadas para os textos



Fonte: A autora (2026).

Com a parte da frente definida, chegou o momento da diagramação do verso (Figura 28) que buscou o equilíbrio entre a funcionalidade do cartão-postal e as informações históricas sobre o projeto. A estrutura seguiu o padrão clássico de cartões-postais com o espaço da direita dedicado ao selo e linhas-guia destinadas

ao preenchimento do endereço. Já o espaço da esquerda preservou uma área para escrita de uma mensagem pessoal, enquanto trouxe um *box* textual com o nome do cinema representado e algumas informações históricas recolhidas previamente, além de algumas informações acerca do projeto.

Figura 28 - Layout do verso de trás do cartão-postal

Desenvolvido por Allane Combé em 2026, no curso de Design - Bacharelado na Universidade Federal de Pernambuco, Campus Agreste.

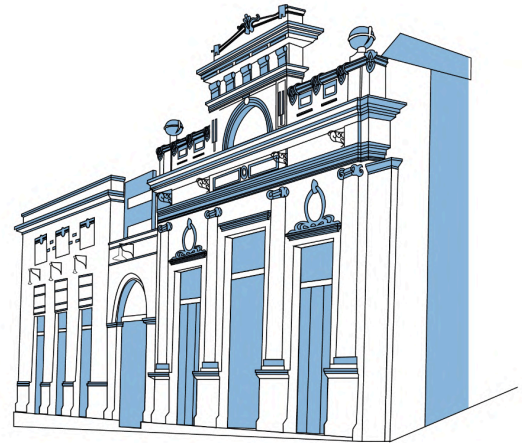
Nome do Cinema

Texto sobre o cinema.

Fonte: A autora (2026).

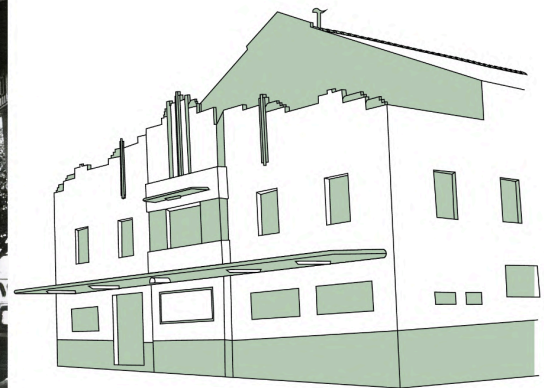
Ainda após essa estruturação, foi o momento de finalizar a construção de todas as representações pictóricas. Que seguiu o que foi testado anteriormente na ilustração do Cine-Theatro Rio Branco, mantendo o desenho construído em traçado com algumas partes do desenho, como janelas e portas, apresentando uma cor de destaque. Cada uma das representações pictóricas recebeu uma das cores da paleta de cor delimitada e são apresentados abaixo em comparação com a imagem de referência:

Figura 29 - Comparação do Cine-Theatro Rio Branco



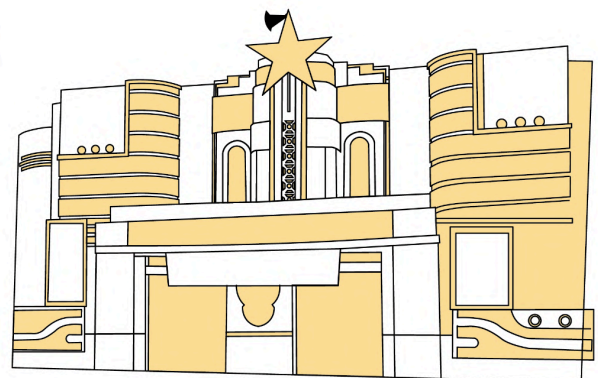
Fonte: A autora (2026).

Figura 30 - Comparação Cine Caruaru



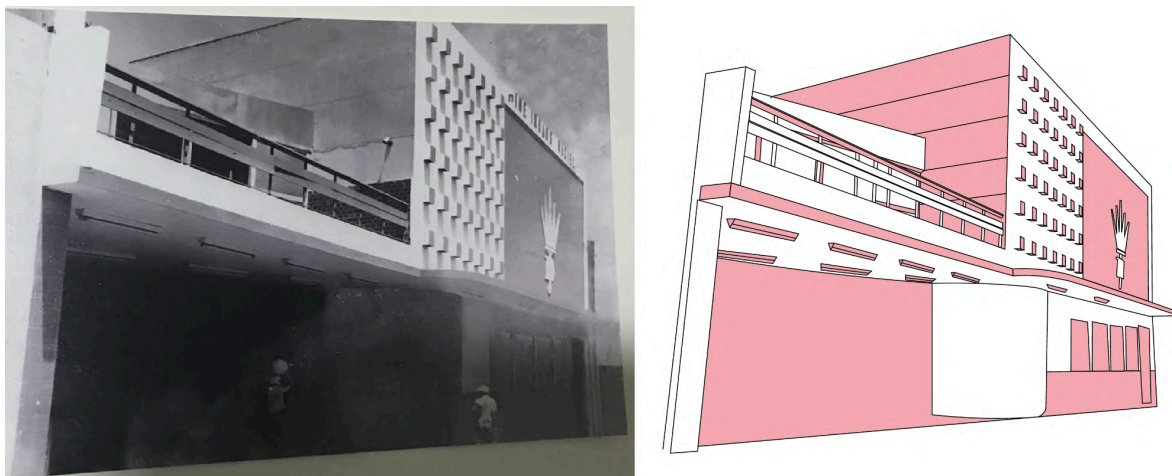
Fonte: A autora (2026).

Figura 31 - Comparação Cine Santa Rosa



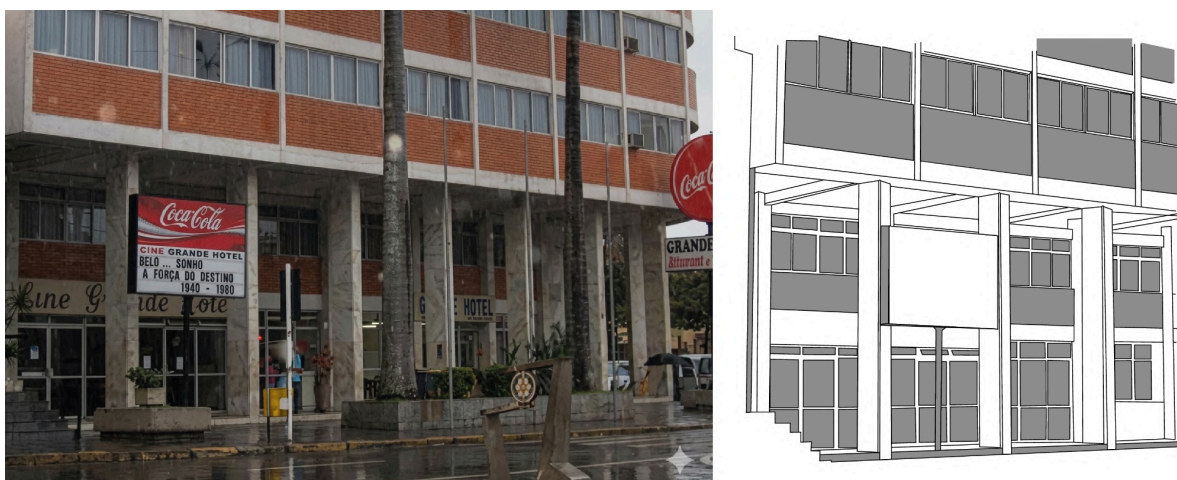
Fonte: A autora (2026).

Figura 32 - Comparação Cine Irmãos Maciel



Fonte: A autora (2026).

Figura 33 - Comparação Cine Grande Hotel



Fonte: A autora (2026).

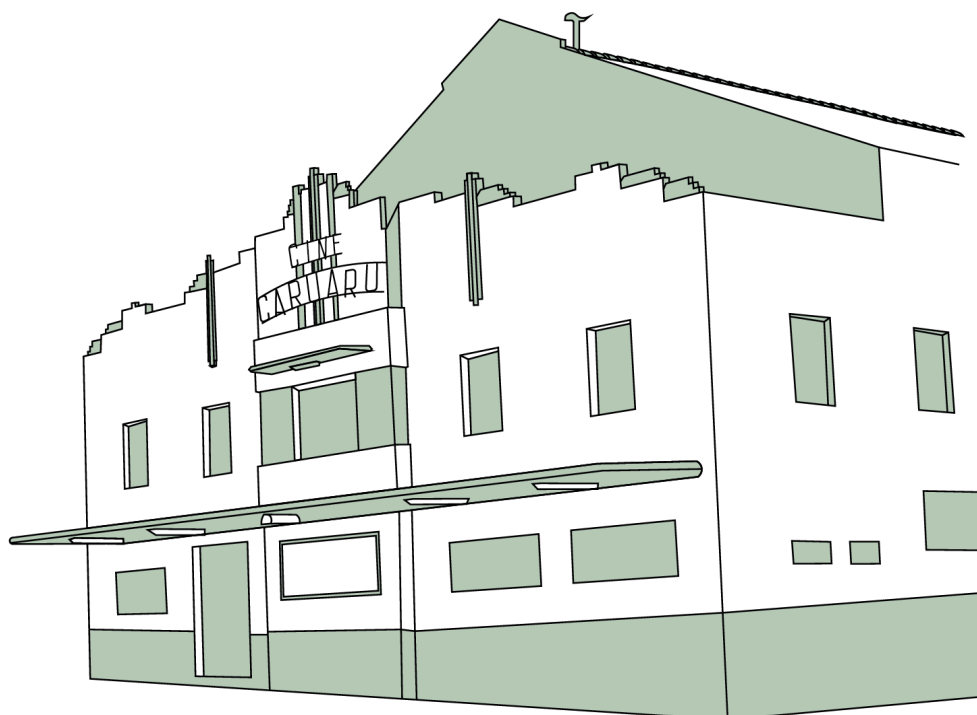
Ainda na estruturação das representações pictóricas, com o objetivo de deixar a representação mais compreensível e também fiel às imagens de referência, foi adicionado o nome dos cinemas nas ilustrações, da forma que eles aparecem em cada uma das imagens de referência, que finalizaram com o visual representado nas imagens abaixo, com a última imagem (Figura 38) apresentando todas as representações pictóricas juntas.

Figura 34 - Representação pictórica do Cine-Theatro Rio Branco



Fonte: A autora (2026).

Figura 35 - Representação pictórica do Cine Caruaru



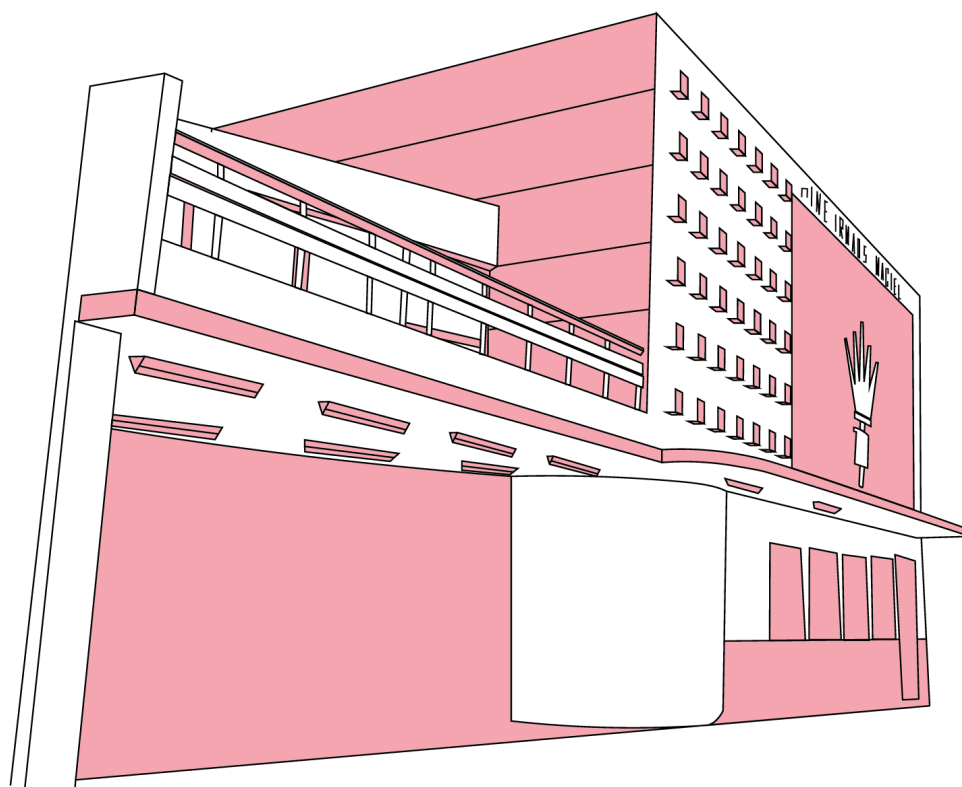
Fonte: A autora (2026).

Figura 36 - Representação pictórica do Cine Santa Rosa



Fonte: A autora (2026).

Figura 37 - Representação pictórica do Cine Irmãos Maciel



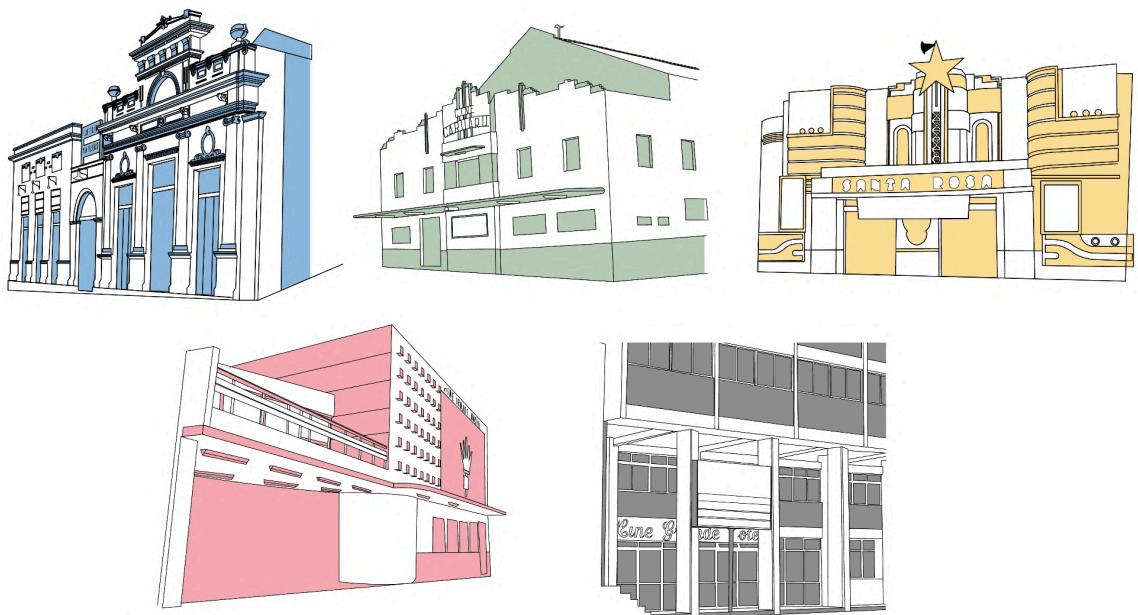
Fonte: A autora (2026).

Figura 37 - Representação pictórica do Cine Grande Hotel



Fonte: A autora (2026).

Figura 38 - Todas as representações pictóricas juntas



Fonte: A autora (2026).

2.4.6 Modelos

Após a etapa de experimentação e o refinamento inicial do layout, o projeto avançou para a etapa de prototipagem através de mockups digitais com a finalidade de simular a materialização dos cartões-postais e verificar a unidade visual do projeto. Os mockups foram gerados pelo Photoshop, *software* de edição de imagem, e permitiu a visualização em conjunto dos cartões-postais. Apesar das diferentes arquiteturas das fachadas do cinema, o projeto garantiu a unidade visual através dos elementos, grid, estilo da ilustração e tipografia padronizados.

Os mockups desenvolvidos apresentam a coleção completa (Figuras 39 e 40), incluindo os 5 cartões-postais dos cinemas e o cartão-postal com o mapa de Caruaru, e exemplificam também a junção de frente e verso (Figura 41) do cartão que finaliza a coleção.

Figura 39 - Mockup com 3 modelos de cartão-postal da coleção



Fonte: A autora (2026).

Figura 40 - Mockup com outros 3 modelos de cartão-postal da coleção



Fonte: A autora (2026).

Figura 41 - Mockup frente e verso



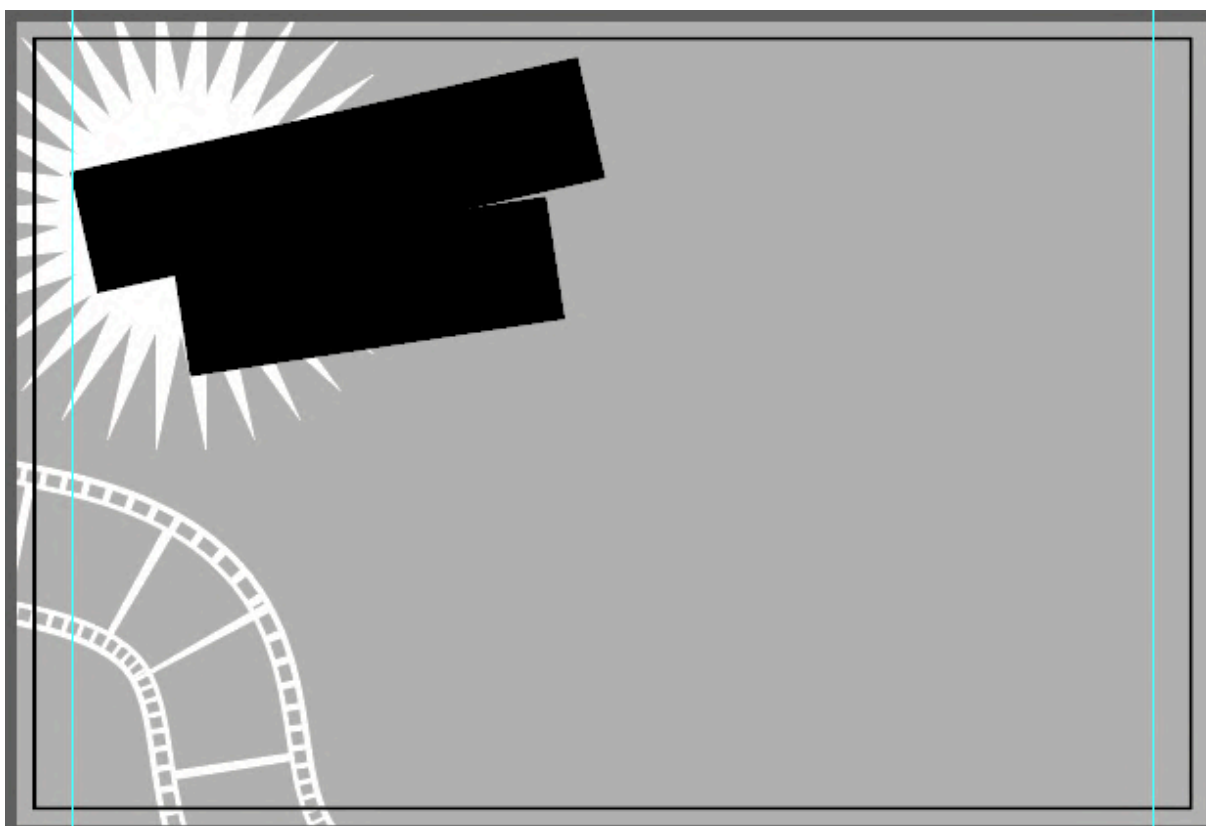
Fonte: A autora (2026).

2.4.7 Desenhos Construtivos

A etapa de desenhos construtivos compreendeu a normatização técnica e a consolidação final de todos os elementos gráficos que integram a coleção de cartões-postais, marcando a subfase final da segunda fase e a transição entre o processo experimental criativo e a aplicação do projeto. Desse modo, foram estabelecidas diretrizes para garantir a unidade gráfica do projeto e a produção desse material.

A estruturação do layout do projeto partiu de um grid simples, estruturado a partir do tamanho do cartão-postal de 10x15 cm. Na parte da frente (Figura 42), foi delimitado 5 mm de margem lateral para o posicionamento do texto enquanto os elementos complementares se estendiam até as bordas da prancheta. A parte direita ficou completamente livre para o posicionamento da ilustração, que ocupou todo o espaço disponível. Além disso, o arquivo final contou com uma sangria de 3 mm para assegurar que não haveria variações após o corte.

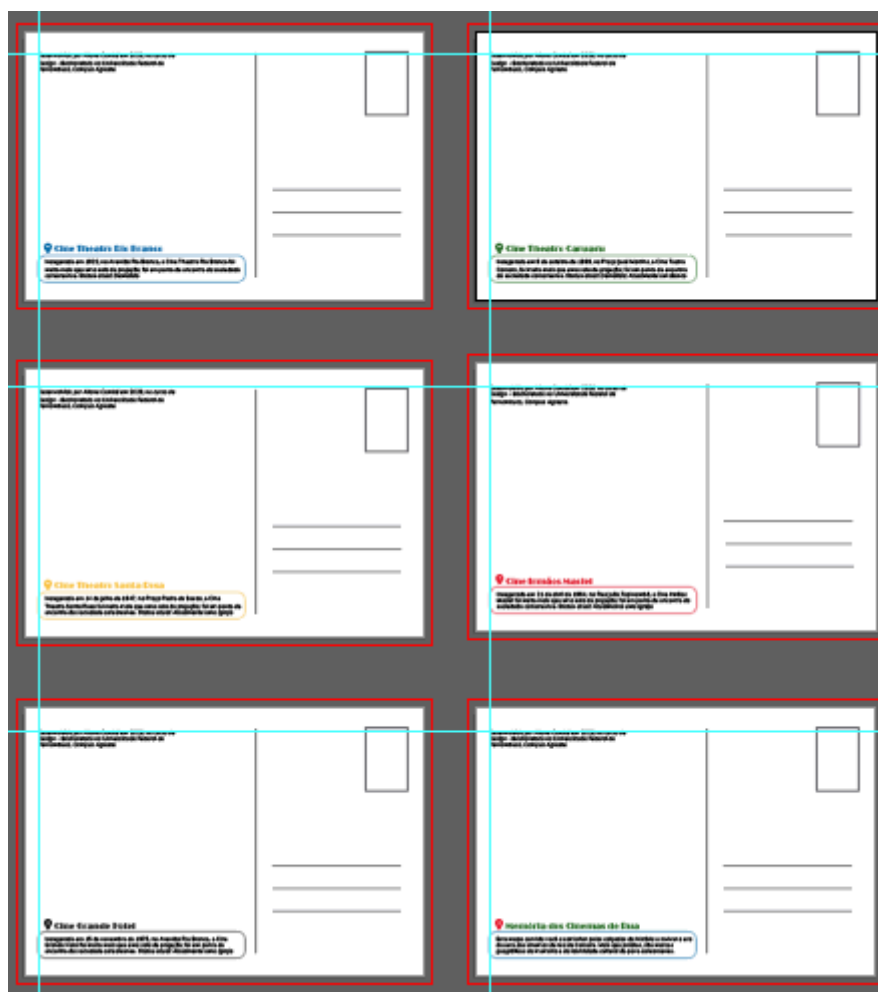
Figura 42 - Modelo da frente do cartão-postal



Fonte: A autora (2026).

Já para o verso do cartão (Figura 43), seguindo ainda a margem de 5 mm para informações importantes, foram posicionados não só os elementos essenciais do cartão-postal como o espaço para o selo postal, o espaço para o endereço e mensagem escrita; bem como informações sobre a criação do projeto e um quadro com informações históricas do cinema representado.

Figura 43 - Diagramação do verso dos cartões-postais



Fonte: A autora (2026).

Ademais, as cores foram padronizadas utilizando o sistema CMYK (Ciano, magenta, amarelo e preto), próprio e ideal para o suporte em papel; também foram padronizadas as tipografias, uma utilizada para os títulos e outra utilizada para os textos que necessitam de maior legibilidade.

Assim a representação dos cartões-postais foi finalizada frente e verso como apresentado nas figuras abaixo, que estão apresentadas em ordem cronológica.

Figura 44 - Cartão-postal do Cine-Theatro Rio Branco



Fonte: A autora (2026).

Figura 45 - Verso do cartão-postal do Cine-Theatro Rio Branco

Desenvolvido por Allane Combé em 2026, no curso de Design - Bacharelado na Universidade Federal de Pernambuco, Campus Agreste.

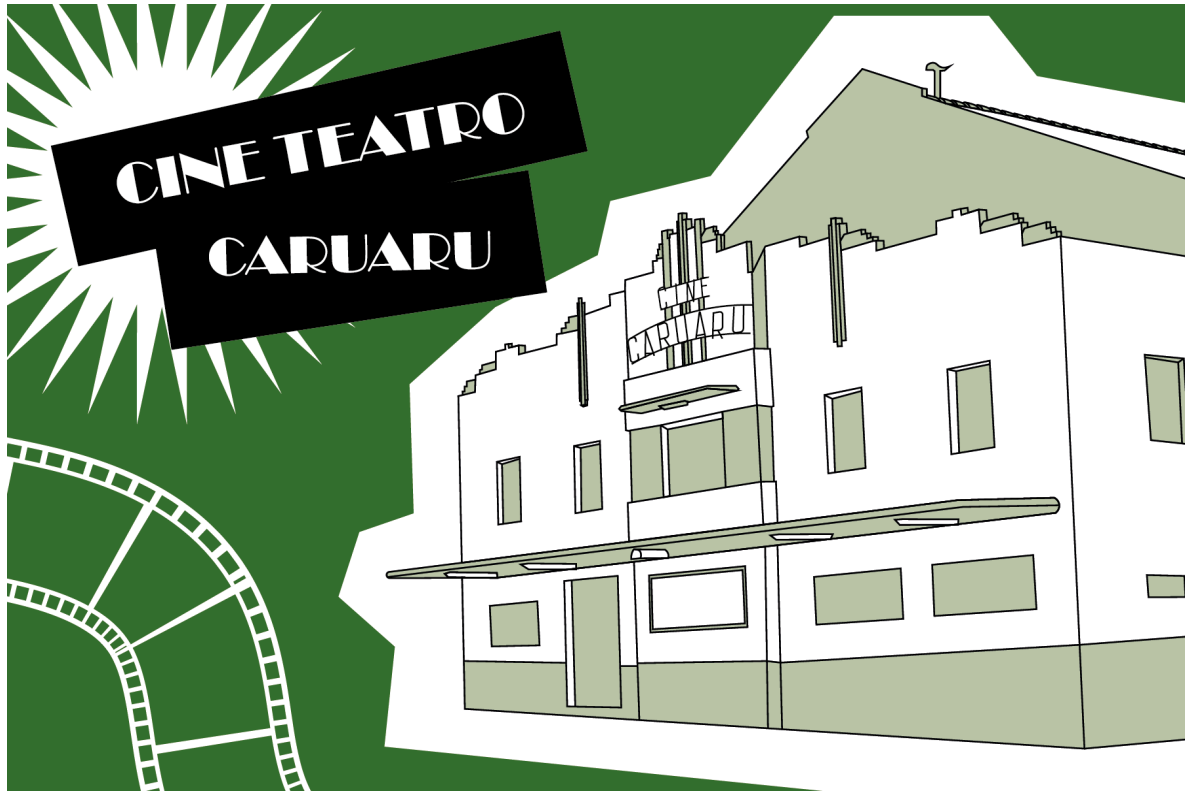
Cine Theatro Rio Branco

Inaugurado em 1922, na Avenida Rio Branco, o Cine Theatro Rio Branco foi muito mais que uma sala de projeção; foi um ponto de encontro da sociedade caruaruense. **Status atual: Demolido**



Fonte: A autora (2026).

Figura 46 - Cartão-postal do Cine Teatro Caruaru



Fonte: A autora (2026).

Figura 47 - Verso do cartão-postal do Cine Teatro Caruaru

Desenvolvido por Allane Combé em 2026, no curso de Design - Bacharelado na Universidade Federal de Pernambuco, Campus Agreste.

📍 Cine Theatro Caruaru

Inaugurado em 8 de outubro de 1939, na Praça José Martins, o Cine Teatro Caruaru, foi muito mais que uma sala de projeção; foi um ponto de encontro da sociedade caruaruense. **Status atual: Demolido; Atualmente um Banco**



Fonte: A autora (2026).

Figura 48 - Cartão-postal do Cine Teatro Santa Rosa



Fonte: A autora (2026).

Figura 49 - Verso do cartão-postal do Cine Teatro Santa Rosa

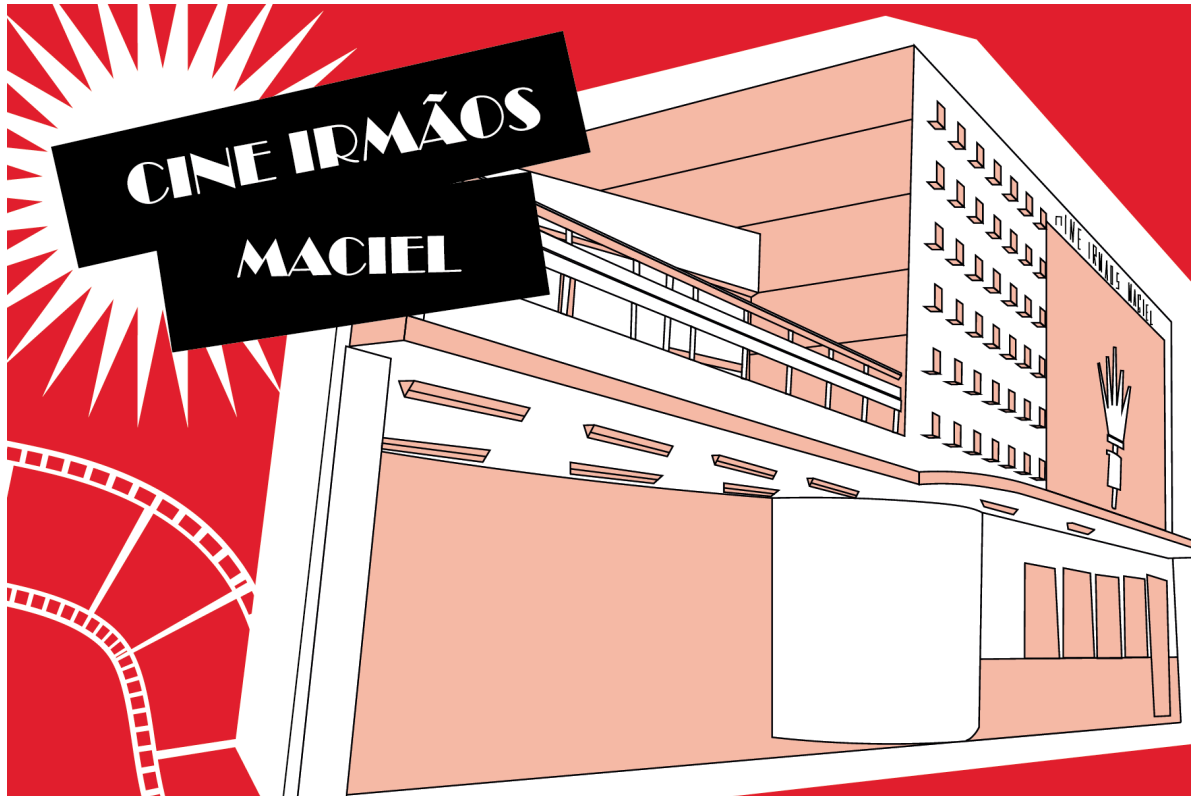
Desenvolvido por Allane Combé em 2026, no curso de Design - Bacharelado na Universidade Federal de Pernambuco, Campus Agreste.

Cine Theatro Santa Rosa

Inaugurado em 14 de julho de 1947, na Praça Pedro de Souza, o Cine Theatro Santa Rosa foi muito mais que uma sala de projeção; foi um ponto de encontro da sociedade caruaruense. **Status atual:** Atualmente uma Igreja

Fonte: A autora (2026).

Figura 50 - Cartão-postal do Cine Irmãos Maciel



Fonte: A autora (2026).

Figura 51 - Verso do cartão-postal do Cine Irmãos Maciel

Desenvolvido por Allane Combé em 2026, no curso de Design - Bacharelado na Universidade Federal de Pernambuco, Campus Agreste.

📍 Cine Irmãos Maciel

Inaugurado em 21 de abril de 1964, na Rua João Tupinambá, o Cine Irmãos Maciel foi muito mais que uma sala de projeção; foi um ponto de encontro da sociedade caruaruense. *Status atual: Atualmente uma Igreja*



Fonte: A autora (2026).

Figura 52 - Cartão-postal do Cine Grande Hotel



Fonte: A autora (2026).

Figura 53 - Verso do cartão-postal do Cine Grande Hotel

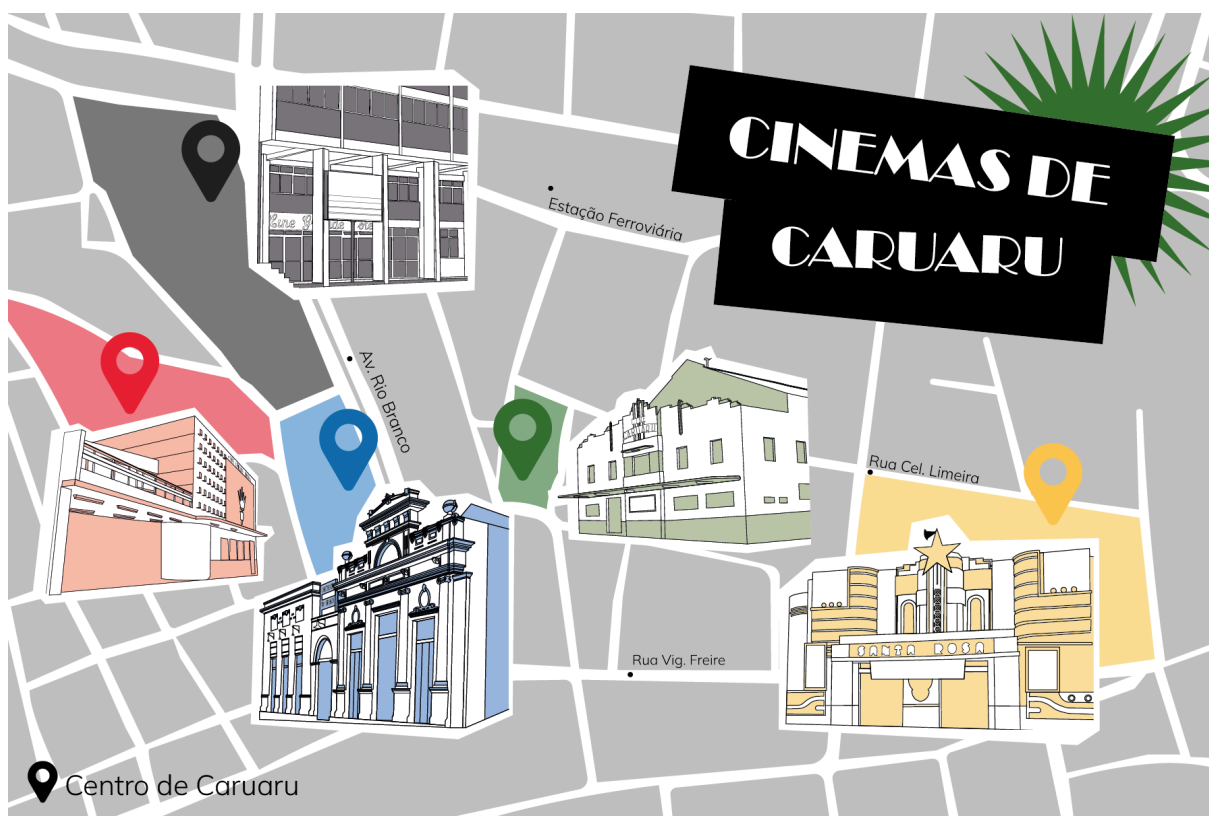
Desenvolvido por Allane Combé em 2026, no curso de Design - Bacharelado na Universidade Federal de Pernambuco, Campus Agreste.

📍 Cine Grande Hotel

Inaugurado em 15 de novembro de 1975, na Avenida Rio Branco, o Cine Grande Hotel foi muito mais que uma sala de projeção; foi um ponto de encontro da sociedade caruaruense. **Status atual:** Atualmente uma Igreja

Fonte: A autora (2026).

Figura 54 - Cartão-postal do mapa



Fonte: A autora (2026).

Figura 55 - Verso do cartão-postal do mapa

Desenvolvido por Allane Combé em 2026, no curso de Design - Bacharelado na Universidade Federal de Pernambuco, Campus Agreste.

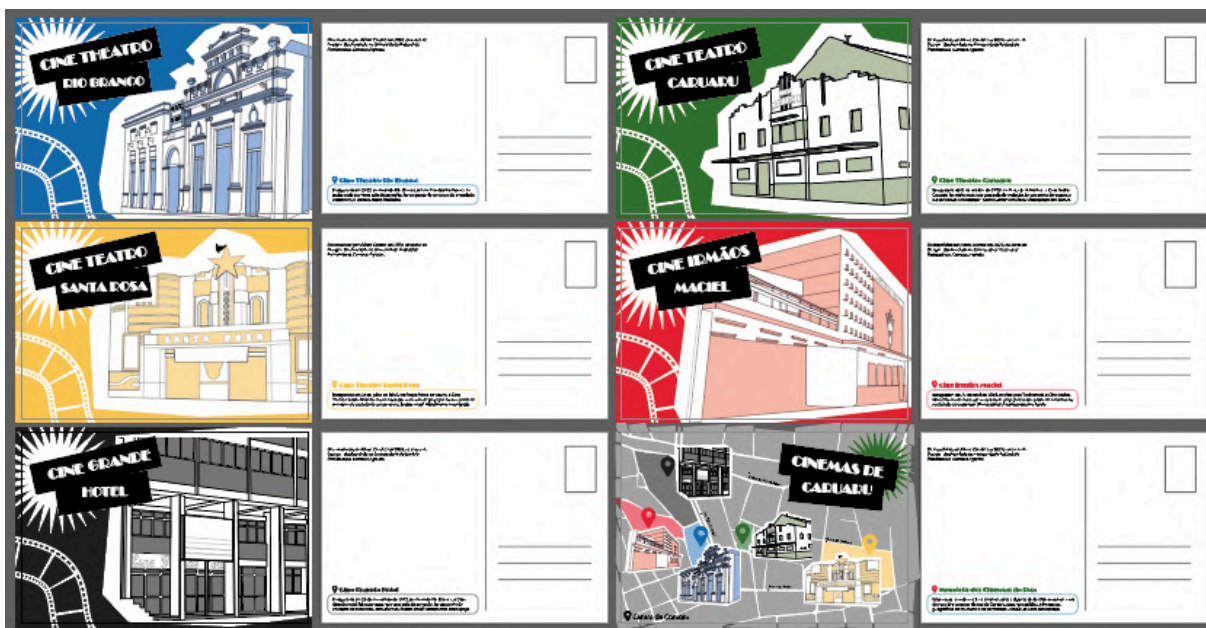
 Memória dos Cinemas de Rua

Este mapa convida você a caminhar pelas calçadas da história e reviver a era de ouro dos cinemas de rua de Caruaru. Mais que prédios, são marcos geográficos da memória e da identidade cultural do povo caruaruense.

Fonte: A autora (2026).

Depois disso, a conclusão da etapa se deu com o fechamento dos arquivos para o envio à gráfica. O arquivo final enviado (Figura 56) teve suas fontes convertidas em curvas para eliminar a possibilidade de substituição da fonte e no momento da exportação do arquivo em PDF foi acrescentado as marcas de corte durante a configuração, assegurando que a impressão saísse conforme o planejado.

Figura 56 - Arquivo finalizado



Fonte: A autora (2026).

2.4.8 Solução

Posteriormente a todos os processos, a fase de solução apresenta-se como o ponto de culminância do projeto, compreendendo a materialização do projeto que sai do âmbito digital e passa a ser objeto físico. Para a apresentação do projeto, visando deixá-lo mais compreensível, foi desenvolvido também uma peça a parte da coleção de postais (Figura 57), que utilizou, contudo, as mesmas cores e tipografias do projeto, mantendo uma ligação visual entre a coleção. Essa peça possui o título do projeto e em seu verso uma breve descrição do projeto, apresentada em formato de ingresso, como uma “entrada” no projeto. Essa peça foi impressa em papel couchê fosco de 180 g/m².

Figura 57 - Ingresso apresentando o projeto



Fonte: A autora (2026).

Além da peça, também usou-se uma caixa composta de MDF com proporções de 16x12 cm como apoio para a coleção e formando uma embalagem (Figura 58). Os cartões-postais se comportaram como o previsto (Figura 59), com o papel triplex como suporte que garantiu a rigidez necessária para o tipo de projeto, enquanto preservou a fidelidade das cores escolhidas anteriormente.

Figura 58 - Embalagem do projeto



Fonte: A autora (2026).

Figura 59 - Cartões-postais impressos



Fonte: A autora (2026).

A série impressa confirmou as decisões tomadas anteriormente durante o projeto, que além de seu papel histórico e cultural, cumpriu a unidade gráfica necessária para ser compreendida com uma coleção e não como peças individuais, criando uma narrativa acerca do patrimônio cinematográfico de Caruaru. Ademais, demonstrou a possibilidade de representação de fachadas complexas e de estilos diferentes em uma coleção que conversa entre si através das decisões gráficas e elementos propostos.

2.5 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

Com o intuito de garantir a qualidade técnica durante o momento de produção da coleção de cartões-postais, é necessário pontuar especificações e detalhes técnicos acerca do presente projeto. Segue abaixo um conjunto de diretrizes que devem guiar o processo produtivo, desde a paleta de cores escolhida até o material de impressão.

A paleta de cores (Quadro 5) sinalizada abaixo conta com os códigos de cada cor nos sistemas CMYK (Ciano, Magenta, Amarelo e Preto), RGB (Vermelho, Verde

e Azul) e Código Hexadecimal. Contudo é de extrema importância que o arquivo final enviado para a produção esteja em CMYK.

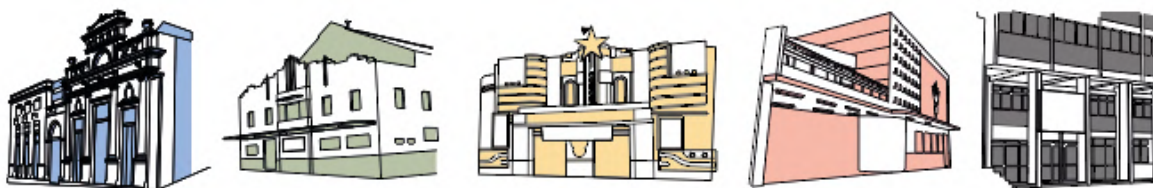
Quadro 5 - Paleta de Cores

Paleta de Cores	
<i>Cor</i>	<i>Código de Cor (CMYK, RGB e HEX)</i>
	CMYK: 0, 83, 79, 10 RGB: 229, 39, 48 HEX: #E52730
	CMYK: 0, 20, 69, 2 RGB: 250, 199, 78 HEX: #FAC74E
	CMYK: 54, 0, 58, 56 RGB: 52, 113, 47 HEX: #34712F
	CMYK: 87, 37, 0, 33 RGB: 23, 108, 171 HEX: #176CAB
	CMYK: 0, 0, 0, 88 RGB: 30, 30, 30 HEX: #1E1E1E

Fonte: A autora (2026).

Acerca do sistema pictórico, a aplicação de cor segue áreas específicas em cada uma das ilustrações e deve seguir também a paleta de cores, porém com uma opacidade reduzida para 60%, mantendo a legibilidade e visibilidade da ilustração. Já os traçados que contornam o desenho tem a medida padronizada de 0,5 pontos em todas as ilustrações.

Figura 60 - Sistema pictórico



Fonte: A autora (2026).

Antes do envio para a materialização do projeto, é necessário conferir alguns detalhes e realizar o fechamento do arquivo com as medidas corretas. Dessa forma, segue abaixo as especificações para a impressão na gráfica e a finalização do arquivo:

- Todos os textos devem ser convertidos em curvas;
- Tamanho do arquivo: 10x15 cm;
- O arquivo deve conter uma sangria de 3mm;
- Resolução 300 DPI para impressão;
- O material de impressão dos cartões-postais é o Papel Triplex de 250 g/m²;
- A impressão pode ser feita a laser, se for uma pequena tiragem, ou em offset, se for realizada uma grande tiragem.

O cumprimento de tais diretrizes assegura a materialização do artefato em sua totalidade, garantindo a excelência técnica, a clareza informacional e a funcionalidade, uma vez que as peças transcendem a dimensão de meros objetos colecionáveis, atuando também como suportes de comunicação, passíveis de trânsito e interação social.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados deste trabalho marcam a conclusão de uma trajetória de pesquisa projetual e prática de design gráfico com o objetivo principal de resgatar trechos da memória urbana e cultural da cidade de Caruaru. O objetivo geral delimitado no início do presente trabalho, que foi “desenvolver uma coleção de cartões postais a partir de representações pictóricas que representam as fachadas dos cinemas de rua da história de Caruaru” foi atingido, demonstrando na prática

como o design, quando guiado por um processo metodológico, pode ser uma ferramenta que vai além da função estética, e tem impacto social.

Ao retomar o desenvolvimento do projeto, foi possível perceber que o projeto seguiu o planejado, readaptado a partir da metodologia de Munari (1981). O inicial processo de pesquisa documental com a Fundação de Cultura na Biblioteca Municipal Álvaro Lins e a entrevista com o historiador da cidade construiu a base para o desenvolvimento de todo o trabalho. Logo após a fase de experimentação trouxe desafios no que diz respeito à representação simplificada das fachadas dos cinemas e também contribuiu com as decisões técnicas do projeto. Que finalizaram a unidade do projeto, com as cores da bandeira de Caruaru, os elementos simbólicos e as informações históricas incluídas nos *layouts*.

Esse encerramento projetual se torna também um momento oportuno para avaliar formas de melhorar projeto futuros e recomendar possíveis melhorias. Como por exemplo, ampliar as fontes de informação durante a fase de dados para incluir também a população que teve acesso a esses cinemas e a população que não viu esses cinemas, visando trazer também mais dados quantitativos para a pesquisa com estes público-alvos. Futuros projetos poderiam, ainda, ampliar os municípios pesquisados e se estender para outros polos do estado de Pernambuco.

Em suma, o presente projeto reafirmou ainda o papel do designer gráfico para além dos processos de mercado. Trazendo um papel social de atingir positivamente a memória coletiva de sua cidade ou comunidade através de artefatos gráficos. A coleção de cartões-postais dos cinemas de rua de Caruaru retoma espaços que se perderam com o tempo e visa mantê-los vivos na história da cidade, gravados no papel e na memória popular.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Agnaldo. **Caminhantes de Caruaru**. Recife: Fundação Antônio dos Santos Abranches, 1980.

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

GUIMARÃES, Hayale. '**A bandeira da Capital do Agreste mostra a identidade de Caruaru para o Brasil e para o mundo**', ressalta o historiador e professor José Urbano. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/noticia/2022/05/21/a-bandeira-da-capital-do-agreste-mostra-a-identidade-de-caruaru-para-o-brasil-e-para-o-mundo-ressalta-o-historiador-e-professor-jose-urbano.ghtml>. Acesso em: 18 jun. 2026.

JUNIOR, Frank. **Um breve histórico dos cinemas de Caruaru**. Medium, 27 de set de 2018. Disponível em: <https://medium.com/a-ponte/um-breve-hist%C3%B3rico-dos-cinemas-de-caruaru-2b369a42ba48>. Acesso em: 18 jun. 2026.

JÚNIOR, Menelau. **Caruaru em Vanguarda, 1932-2007: 75 anos de registro da história da cidade**. Caruaru: Vanguarda, 2007.

LIMA, Rosalino; CAMPELO, Zacarias. **Fatos históricos e pitorescos de Caruaru**. Recife: 1957.

MARQUES, Josabel Barreto. **Caruaru, ontem e hoje: de fazenda a capital**. 2012.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **ANCINE divulga Informe sobre o Mercado Cinematográfico**. 11 jun. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/ancine-divulga-informe-sobre-o-mercado-cinematografico>. Acesso em: 10 jun. 2026.

TWYMAN, Michael. **A Schema for the Study of Graphic Language**. In: KOLERS, Paul A.; WROLSTAD, Merald E.; BOUMA, Herman (Eds.). *The Processing of Visible Language*. New York: Plenum Press, 1979. v. 1, p. 117–150.

O REINO DOS GATOS; Direção: Hiroyuki Morita. Produção: Toshio Suzuki e Nozomu Takahashi. Japão: Studio Ghibli, 2002. Netflix (75 min)