



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

MARIA LUIZA SANTOS DE SOUSA

**O DESIGNER COMO CONTADOR DE HISTÓRIAS:**  
**Coleção de livros infantis sobre as lendas pernambucanas**

Caruaru  
2021

MARIA LUIZA SANTOS DE SOUSA

**O DESIGNER COMO CONTADOR DE HISTÓRIAS:  
Coleção de livros infantis sobre as lendas pernambucanas**

Projeto de Graduação em Design apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito para obtenção do título de bacharel em Design.

**Área de concentração:** Lendas Pernambucanas.

**Orientador:** Sophia de Oliveira Costa e Silva

Caruaru

2021

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

SOUSA , MARIA LUIZA SANTOS DE .

O DESIGNER COMO CONTADOR DE HISTÓRIAS: Coleção de livros  
infantis sobre as lendas pernambucanas / MARIA LUIZA SANTOS DE  
SOUSA - 2021.

59f.: il.;30 cm.

Orientador(a): SOPHIA DE OLIVEIRA COSTA E SILVA  
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design,  
2021.

1. Livros infantis. 2. Lendas Pernambucanas. 3. Design Editorial. 4.  
Ilustração. I. SILVA, SOPHIA DE OLIVEIRA COSTA E II. Título.

390 CDD (22.ed.)

MARIA LUIZA SANTOS DE SOUSA

**O DESIGNER COMO CONTADOR DE HISTÓRIAS:  
Coleção de livros infantis sobre as lendas pernambucanas**

Projeto de Graduação em Design  
apresentado ao Curso de Design da  
Universidade Federal de Pernambuco,  
Campus do Agreste, como requisito para  
obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovado em: 16/12/2021.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Titulação. Nome Completo (orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Titulação. Nome Completo  
Instituição

---

Prof. Titulação. Nome Completo  
Instituição

Dedico esta etapa concluída primeiramente ao meu pai Toinho, minha primeira referência de designer e de vida. A minha mãe Edneusa, por me ouvir todos os dias. As minhas amigas, que cuidaram de mim como uma família, em especial Maria Clara que me ajudou a continuar, e Rafaelle que me mostrou quando era momento de pausar. Por fim, dedico a Deus que me acompanhou de perto até o fim.

## **AGRADECIMENTOS**

Minha gratidão aos professores que fizeram parte dessa conquista e me ensinaram como ser uma boa designer, especialmente a minha orientadora Sophia Costa, que contribuiu significativamente com minha paixão pelo design editorial. Meu agradecimento também às professoras que serão eternamente minhas inspirações de profissionais como Camila Brito, Fátima Finizola, Marcela Bezerra, Glenda Cabral, Luciana Freire, Paula Valadares, entre muitos outros que fizeram desses anos um caminho mais fácil de seguir.

Agradeço também a minha família pelo incentivo até aqui, ver o orgulho estampado em todos é a minha maior vitória. As minhas amigas, Karol e Tayanny, que com paciência me ouviram reclamar e compreenderam quando fiquei ausente. E a todo o corpo docente da Universidade Federal de Pernambuco, que contribuíram para minha formação. Muito obrigada.

*Fisicamente, habitamos um espaço, mas, sentimentalmente, somos habitados por uma memória. Memória que é a de um espaço e de um tempo, memória no interior da qual vivemos, como uma ilha entre dois mares: um que dizemos passado, outro que dizemos futuro. Podemos navegar no mar do passado próximo graças à memória pessoal que conservou a lembrança das suas rotas [...]*

(José Saramago, 2008)

## RESUMO

Este estudo trata sobre a aproximação entre design e cultura popular, como uma forma de tornar projetos gráficos mais representativos. A união das duas áreas surgiu a partir da necessidade de perpetuar a memória pernambucana e de colocar o designer numa posição mais socialmente ativa. Para isso, a adaptação da metodologia de Lakatos e Marconi com a de Archer, mostrou-se um caminho para aproximar o designer do seu objeto de estudo. Assim, esta pesquisa parte de um método que propõe a criação de um projeto editorial para a educação de crianças e que valorize a identidade local: Uma coleção de livros infantis ilustrados sobre as lendas de Pernambuco.

**Palavras-chave:** Cultura popular; design editorial; lendas pernambucanas.

## **ABSTRACT**

This study deals with the approach between design and popular culture, as a way to make graphic projects more representative. The union of the two areas arose from the need to perpetuate the memory of Pernambuco and to place the designer in a more socially active position. For this, the adaptation of Lakatos and Marconi's methodology with Archer's proved to be a way to bring the designer closer to his object of study. Thus, this research starts from a method that proposes the creation of an editorial project for children's education that values the local identity: a collection of illustrated children's books about the legends of Pernambuco.

**Keywords:** Popular culture, editorial design, legends from Pernambuco.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Etapas do método hipotético-dedutivo	16
Figura 2 –	Metodologia de Archer citada por Fuentes	17
Figura 3 –	Adaptação das metodologias	18
Figura 4 –	Mapa das mesorregiões de Pernambuco	21
Figura 5 –	Estátua do Nêgo D'água em Petrolina	28
Figura 6 –	Livro Ter um patinho é útil	30
Figura 7 –	Capas de livros infantis sobre folclore	34
Figura 8 –	Páginas internas dos livros infantis	34
Figura 9 –	Experimentos de traços e texturas	35
Figura 10 –	Estudos sobre a Mata Atlântica	36
Figura 11 –	Desenhos manuais	37
Figura 12 –	Cores identificadas na Mata Atlântica	37
Figura 13 –	Cores aplicadas	38
Figura 14 –	Aplicação de cores complementares	39
Figura 15 –	Tamanhos de corte da impressora Offset	40
Figura 16 –	Boneca com combinações de texto e imagem	41
Figura 17 –	Tipografia Playtime Regular	42
Figura 18 –	Tipografia desenhada manualmente	42
Figura 19 –	Combinação entre ilustração e texto	43
Figura 20 –	Capas da coleção de livros	44
Figura 21 –	Folha de guarda	45
Figura 22 –	Mockups da capa e páginas internas	46

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 –	Exercício MECOtipo adaptado	42
Tabela 2 –	Custo de produção	47

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
1.1	OBJETIVO DA PESQUISA .....	13
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>14</b>
<b>3</b>	<b>PESQUISA DE CONTEÚDO.....</b>	<b>16</b>
3.1	PLANEJAMENTO VISUAL E GRÁFICO .....	17
<b>4</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>19</b>
4.1	FOLCLORE, CULTURA POPULAR E LENDAS .....	19
4.2	LENDAS DE PERNAMBUCO .....	21
<b>4.2.1</b>	<b>Região Metropolitana E O Papa-Figo .....</b>	<b>23</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Zona da Mata e a Cumadre Fulozinha .....</b>	<b>24</b>
<b>4.2.3</b>	<b>Agreste e o João Perdido .....</b>	<b>25</b>
<b>4.2.4</b>	<b>Sertão e a Serpente de Triunfo .....</b>	<b>26</b>
<b>4.2.5</b>	<b>São Francisco e o Nêgo d'água .....</b>	<b>27</b>
4.3	LIVROS INFANTIS - IMPORTÂNCIA E CARACTERÍSTICAS .....	28
4.4	O PAPEL DO DESIGNER NA PRODUÇÃO DE LIVROS INFANTIS .....	31
<b>5</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO: FASE ANALÍTICA .....</b>	<b>33</b>
5.1	CRIAÇÃO DO TEXTO .....	33
5.2	ESTUDO DE PÚBLICO E SIMILARES .....	33
<b>6</b>	<b>FASE CRIATIVA – FORMULAÇÃO DE IDEIAS .....</b>	<b>35</b>
6.1	COMPOSIÇÃO VISUAL .....	37
6.2	ESTUDO DE CORES .....	38
<b>7</b>	<b>FASE EXECUTIVA – PROJETO GRÁFICO .....</b>	<b>40</b>
7.1	FORMATO .....	40
7.2	TIPOGRAFIA .....	41
7.3	DIAGRAMAÇÃO .....	43
7.4	CAPAS DA COLEÇÃO .....	44
<b>8</b>	<b>MATERIALIZAÇÃO .....</b>	<b>46</b>
8.1	PRODUÇÃO GRÁFICA .....	46
8.2	PRÓTOTIPOS .....	47
<b>9</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>49</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>51</b>
	<b>APÊNDICE A – PÁGINAS INTERNAS DO LIVRO .....</b>	<b>54</b>
	<b>APÊNDICE B – CAPAS DA COLEÇÃO .....</b>	<b>57</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As narrativas visuais são tão antigas quanto o próprio contador de histórias, sofrendo transformações progressivas ao longo do tempo. De artes primitivas feitas com tintas preparadas manualmente, até grandes ilustrações digitais estampadas em outdoors, os caminhos dessas evoluções tecnológicas determinaram a produção editorial como é conhecida hoje. Para o design, adaptar-se ao ritmo acelerado desse mercado exige habilidades, o que na sociedade contemporânea, segundo Bonsiepe (2011), desvia a função deste profissional dos problemas sociais e o aproxima da indústria e do consumismo.

Esta pesquisa situa-se neste ambiente criticado por Bonsiepe (2011), onde as imagens foram criadas para vender, persuadir, informar, imagens que se distribuem em telas, anúncios, nas ruas, nas casas, até nas estradas, de forma incessante. Costa (2010) define o cenário em questão como a chamada Sociedade da Informação, na qual os estilos sociais são afetados pelos veículos onde essas informações estão disponíveis.

Diante dessa realidade, as crianças nascidas a partir do século XXI estão inseridas em um universo no qual a tecnologia substitui hábitos tradicionais, que não envolvem interações entre as pessoas e o local onde vivem. Por causa desse fenômeno, o fluxo que constrói a memória cultural é interrompido, visto que esta é desenvolvida de forma física e em grupo, com uma relação entre passado e presente, de maneira contínua. Assim, como fazer com que costumes populares como o folclore, repassados entre as gerações desde os primórdios do país, sobrevivam a esse cenário moderno?

No esforço de perpetuar as lendas pernambucanas, que são tradicionalmente contadas de forma oral, esta pesquisa propõe uma relação entre design e cultura popular, a fim de estabelecer um caminho para preservação da memória local, transformando à palavra oral em imagens visuais, para conectar as crianças do período atual com a identidade do seu povo, trazendo assim um posicionamento social de representatividade.

Diante desse objetivo, para representar cada uma das mesorregiões de Pernambuco, foram selecionadas cinco lendas, respeitando a origem dos seus testemunhos. São elas: Cumadre Fulozinha para Zona da Mata, Papa Figo para

região Metropolitana, Nêgo d'água para o São Francisco, João Perdido para o Agreste e A Serpente de Triunfo para o Sertão.

Como estratégia para esta interação, optou-se pela área do design editorial, transformando as lendas em uma coleção de livros infantis, ilustrados de maneira que promova uma sensação de vivência sobre o que é narrado. Assim, foram reunidos conhecimentos técnicos do design gráfico editorial, apresentando este universo folclórico através da tipografia, da imagem e composição visual, utilizando o objeto livro como instrumento educador na formação do imaginário infantil.

### 1.1 OBJETIVOS DA PESQUISA

Inicialmente, o problema de pesquisa observado levantou o questionamento sobre como unir o design e a cultura popular para criar projetos gráficos mais representativos, e como utilizar isso na educação infantil? Assim, este estudo tem como objetivo desenvolver um livro infantil completo, e capas que juntas fazem parte de uma coleção ilustrada, para representar uma lenda de cada mesorregião de Pernambuco. Com essa premissa, serão utilizados os seguintes objetivos específicos:

- Identificar as lendas mais populares de cada mesorregião, através da análise de livros, sites e artigos que abordam o assunto;
- Selecionar elementos visuais que representam essas lendas;
- Aplicar os estudos na construção de um livro infantil, além de quatro capas, ilustrando uma lenda para cada mesorregião pernambucana;

## 2 JUSTIFICATIVA

O estado de Pernambuco possui uma cultura popular marcante, sendo foco de pesquisas e discussões que buscam sua valorização. No entanto, é notável o quão pouco são conhecidas as lendas, os mitos e o folclore local pelas novas gerações. São escassos os materiais que abordam esse assunto, e quase inexistentes para o público infantil, onde exploram um caráter muito mais informativo do que identitário.

É fundamental para um país conhecer suas tradições populares. Então, quando essas manifestações folclóricas são inseridas na literatura infantil, por meio de ilustrações, possuem uma influência direta na construção ideológica das crianças e ajudam a perpetuar os valores que compõem a identidade cultural do estado. Assim, através de uma análise pessoal, observou-se uma lacuna no repertório literário regional, despertando a necessidade de desenvolver um projeto capaz de dar continuidade às memórias coletivas.

Além disso, é perceptível a evolução dos veículos de informações, então como fazer com que crianças imersas em um universo de imagens em movimento, possam se interessar por livros que auxiliem na sua formação cultural? Diante dessa percepção, questiona-se se o uso do design poderia ajudar a difundir, através da linguagem visual, soluções capazes de despertar o interesse desse público, no que diz respeito à memória da sua região.

Portanto, no caso de jovens leitores, para que se desliguem desse hiperconsumismo de informações e usufruam melhor das narrativas literárias, é preciso investir em propostas que incentivem a representatividade, ilustre o folclore pernambucano e resgate os valores culturais até então esquecidos.

### 3 METODOLOGIA

Este é um estudo de natureza aplicada com base bibliográfica, pois através da análise de outras pesquisas, permitiu atualizar um problema já discutido anteriormente, mas com um novo olhar, pois foram detectadas lacunas em um contexto regional. Essa abordagem é adequada para observar o design inserido na cultura local, bem como para auxiliar na identificação das lendas mais populares de Pernambuco, já relatadas em livros de autores consagrados nas áreas que abordam o tema folclore.

A pesquisa foi elaborada, inicialmente, através de conteúdos já publicados, utilizando-se como principal referência o livro “Almanaque Pernambucano dos Causos, Mal-assombros e Lorotas” de Roberto Beltrão e Rúbia Lóssio (2019), onde foram identificadas as lendas que melhor retratam cada mesorregião do estado. Com o objetivo de realizar um projeto gráfico editorial com aplicações práticas, as narrativas literárias relatadas neste livro foram adaptadas para uma linguagem infantil. Em seguida, foi desenvolvido um livro ilustrado, além de quatro capas que formam uma coleção, com conteúdos que ilustram Pernambuco de maneira representativa, tornando a leitura mais atrativa para o público em questão.

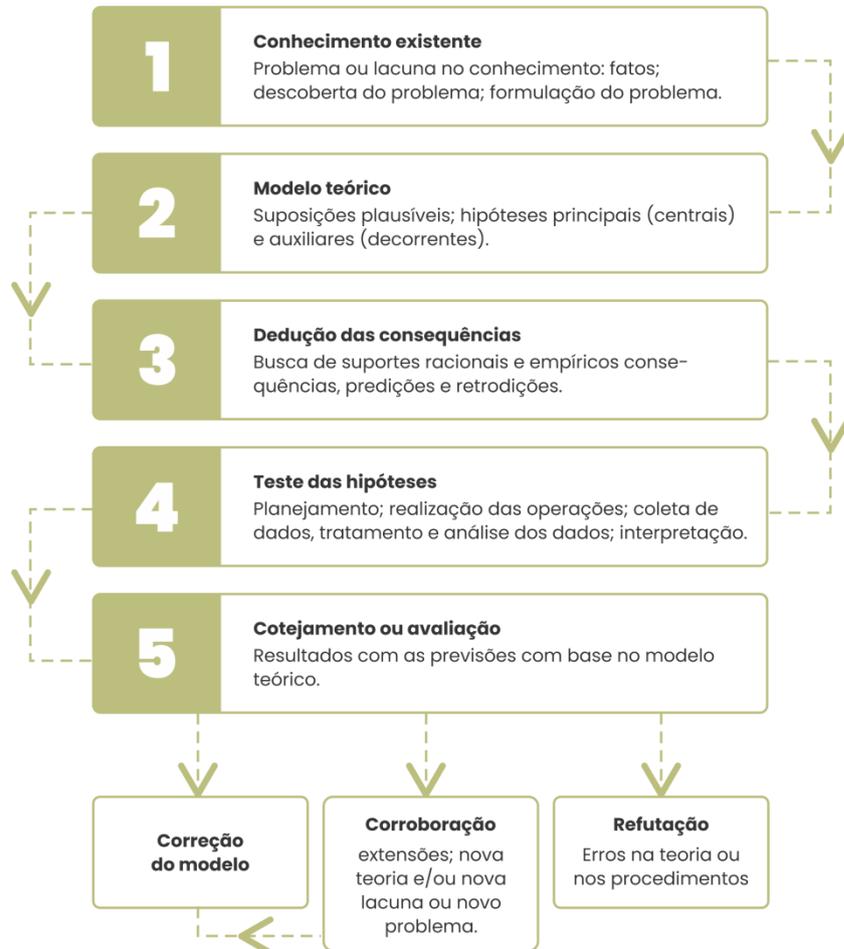
Assim, considerando a complexidade da realidade social, a técnica de abordagem escolhida foi a qualitativa, visto que o ambiente e os significados dos dados coletados são os focos principais dessa abordagem. Diante disso, na fase inicial aplicou-se o método hipotético-dedutivo para identificar o problema, descrevê-lo de maneira precisa, observar as características já exploradas por outros autores, para então formular hipóteses que possibilitem a solução do que foi observado, como mostra a figura 1.

Através das fases descritas no esquema de Lakatos e Marconi (2007), o projeto foi dividido em quatro etapas principais:

- Pesquisa de conteúdo: Observação do problema, estudo em livros e artigos que abordam o tema, análise das lendas apresentadas no livro de Beltrão e Lóssio (2019), seleção das lendas para compor o trabalho final, adaptação para linguagem infantil;
- Planejamento visual: Estudo de similares, painel visual com referências de Pernambuco, pesquisa de cores, tipografia, técnicas de ilustração e narrativas;

- Projeto gráfico: Criação das ilustrações, diagramação, teste de cores e definição da estrutura dos livros.
- Aplicação: Protótipos do estudo.

Figura 1 – Etapas do método hipotético-dedutivo segundo Lakatos e Marconi (2007)



Fonte: A autora (2021).

Para atender melhor às necessidades do projeto, a partir da segunda etapa, junto com o esquema de Lakatos e Marconi (2007), também foi aplicado um método específico de design, que será detalhado posteriormente.

### 3.1 PESQUISA DE CONTEÚDO

Na primeira etapa da pesquisa, através de uma análise bibliográfica, observou-se uma lacuna na literatura pernambucana, foram identificados poucos materiais que apresentassem as lendas locais para o público infantil. Após a

constatação desse problema, realizou-se uma busca em livros, artigos e sites que já relatassem as narrativas lendárias do estado. Como o projeto buscar valorizar a identidade cultural de cada pernambucano, foram selecionadas cinco lendas, levando em consideração suas origens, para que todos sintam-se representados.

Nesta fase analítica, foram utilizados como principais critérios de escolha, os conteúdos que poderiam ser repassados para as crianças, as narrativas que evidenciam as características de cada região e por fim, aquelas que apresentassem algum ensinamento ou valor moral.

### 3.2 PLANEJAMENTO VISUAL E GRÁFICO

Na segunda fase do estudo, optou-se pela adaptação da metodologia de Bruce Archer (figura 2), presente no livro “A prática do design gráfico – uma metodologia criativa” de Fuente (2006), por ser adequada e de fácil aplicação para um projeto editorial. No entanto, foram realizadas algumas mudanças, visando à adaptabilidade para esta pesquisa.

Figura 2 – Metodologia de Archer citada por Fuentes (2006).



Fonte: adaptado pela autora.

A nova metodologia proposta para esta pesquisa faz uma junção entre o esquema de Lakatos e Marconi (2007) com a metodologia de Archer citada por Fuentes (2006), estruturando assim, todas as fases da pesquisa até o resultado prático, como mostra a figura 3:

Figura 3 – Adaptação da metodologia de Lakatos e Marconi com a de Archer



Fonte: autora.

Como foi descrito no esquema, na fase analítica foi investigado o problema e o público que faz parte do projeto. Na fase criativa, buscaram-se soluções para o que foi observado, utilizando o design como resolução. E por fim, na fase executiva, o estudo foi aplicado no desenvolvimento do protótipo.

## 4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 4.1 FOLCLORE, CULTURA POPULAR E LENDAS

Do ponto de vista antropológico, o homem é um produto do meio cultural em que foi socializado. Ele reflete experiências que foram passadas por diversas gerações que o antecederam, ou seja, é resultado de um processo de conhecimento acumulativo. Quando essas experiências representam as tradições de um povo, utiliza-se a denominação folclore, termo que segundo Delbem (2007) surgiu no século XIX, através do arqueólogo inglês William John Thoms, que fundou, junto com os cientistas Andrew Lang, George Gomme, a “*Folklore Society*” (Sociedade Folclórica) em Londres. A associação tinha como objetivo “a conservação e a publicação das tradições populares, baladas lendárias, provérbios locais, ditos vulgares, superstições, antigos costumes e demais materiais concernentes a isso” (ALMEIDA apud FRADE, 1997, p.10).

Tendo-se em mente esse cenário, é importante salientar que os estudiosos citados faziam parte da burguesia europeia. Logo, as características atribuídas ao folclore passaram por um período histórico de elitização cultural, onde a divisão de classes foi um fator essencial para manipulação da memória coletiva. Foi nesse contexto que surgiu a separação entre os conceitos de cultura popular e erudita, “[...] Por meio do conceito de folclore (“saber do povo”), eles demarcaram a fronteira das manifestações culturais das camadas sociais abastadas em relação àquelas mais amplamente difundidas.” (DOMINGUES, 2011, p.2).

Essa divisão de conceitos repercutiu em diversos países. No Brasil, os debates folclóricos deram origem ao I Congresso Brasileiro, no qual muitos intelectuais discutiram sobre os aspectos do folclore, como: o anonimato, a transmissão oral, a antiguidade ou tradicionalidade, a sobrevivência e o conceito de civilidade dos povos. (DOMINGUES, 2011, p.2). Ao passo que essas definições ganharam forma, surgiram muitas discussões sobre o que poderia ser considerada “cultura popular”:

Na visão tradicional, cultura popular consiste em todos os valores materiais e simbólicos (música, dança, festas, literatura, arte, moda, culinária, religião, lendas, superstições etc) produzidos pelos extratos inferiores, pelas camadas iletradas e mais baixas da sociedade, ao passo que cultura erudita (ou de elite) é aquela produzida pelos

extratos superiores ou pelas camadas letradas, cultas e dotadas de saber ilustrado. (DOMINGUES, 2011, p.3).

No entanto, essa visão restrita citada pelo autor é refutada por diversos outros estudos antropológicos, visto que hoje as interseções entre culturas e costumes ganharam proporções que vão muito além das diferenças de classes sociais. Para Jorge (2006), é preciso considerar que a mundialização da cultura e a pós-modernidade não permite categorizar e distinguir de maneira rígida o que seria popular ou erudito. Diante disso, a Carta do Folclore Brasileiro defende que todas as pessoas são portadoras da cultura popular e do folclore, sendo uma criação coletiva de um povo, independente do seu grau de instrução:

Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individualmente ou coletivamente, representativo de sua identidade social. Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade. Ressaltamos que entendemos folclore e cultura popular como equivalentes, em sintonia com o que preconiza a Unesco. A expressão cultura popular manter-se-á no singular, embora entendendo-se que existem tantas culturas quantos sejam os grupos que as produzem em contextos naturais e econômicos específicos. (CARTA DO FOLCLORE BRASILEIRO, 1995 [s.n.]).

Assim, os debates sobre a multidisciplinariedade dessas significações continuam em um processo de frequente mudança. Mas, uma observação que permanece constante dentro desse tema, é o fato de que os autores que fazem parte da cultura erudita são sempre evidenciados, enquanto nas manifestações populares (mitos, lendas e outros ditos) se perpetuam no anonimato. Delbem (2007) diz que o conceito “anonimato” pode se referir à apropriação da criação folclórica pelo povo. Porém, é possível afirmar que a transmissão oral também contribuiu significativamente para o esquecimento dos responsáveis pelas criações que constituem o folclore brasileiro.

Por essa premissa, é indispensável trabalhar a importância da memória coletiva, visto que as lendas, contadas tradicionalmente pela oralidade, foram submetidas a inúmeras versões dentro do imaginário popular, não sendo possível pontuar de forma precisa suas origens. De acordo com Bayard (2001), a palavra

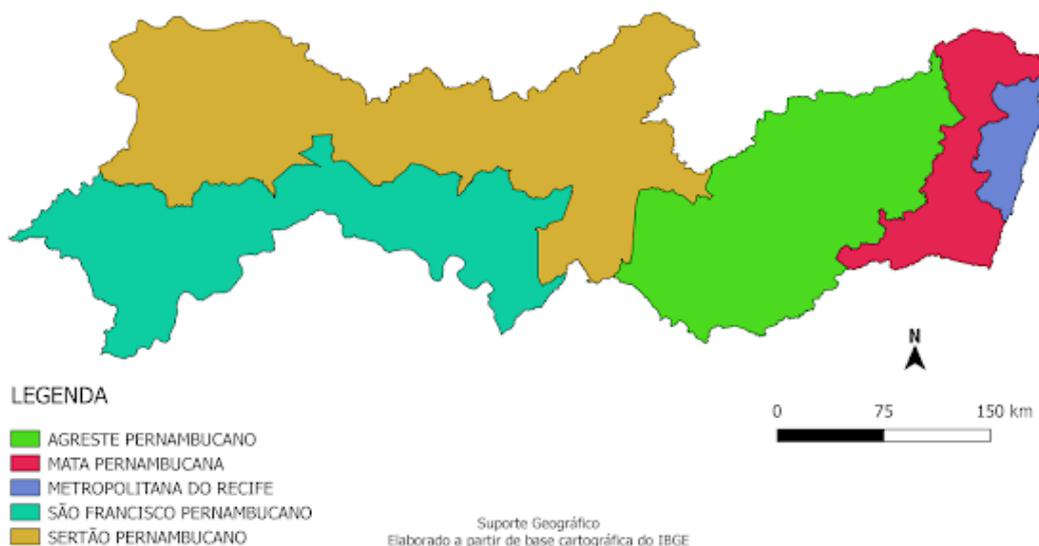
lenda provém do latim e tem como significado “o que deve ser lido”. No início elas relatavam a vida dos santos e mártires. No entanto, hoje as lendas refletem os anseios de um grupo, onde “sua conduta depõe a favor de uma ação ou de uma ideia cujo objetivo é arrastar outros indivíduos para o mesmo caminho.” (BAYARD, 2001, p.10).

Pires, Batalha e Souza (2016) também explicam que as lendas são formas de conduzir os saberes do cotidiano coletivo, construindo o imaginário do homem e evidenciando a forma como interpretam o mundo, além de transformar o seu contexto social em criaturas mágicas e narrativas extraordinárias. Assim, por meio desse imaginário, vários personagens se fazem presentes na vida da população pernambucana, como será exemplificado no tópico a seguir.

#### 4.2 LENDAS DE PERNAMBUCO

O estado de Pernambuco, segundo a BDE (Base de Dados do Estado), é dividido em cinco mesorregiões: Região Metropolitana do Recife, Zona da Mata, Agreste, Sertão e São Francisco (figura 4).

Figura 4 – Mapa das mesorregiões de Pernambuco



Fonte: Suporte Geográfico elaborado a partir da base cartográfica do IBGE.

Dentro dos municípios que compõe esses lugares, os contos de mistérios e assombrações fazem parte da memória pernambucana, revelando muito sobre o cotidiano de cada cidade e morador. Percorrendo essas regiões é possível encontrar diversas pessoas que garantem ter vislumbrado alguma entidade sobrenatural. Para Beltrão e Lóssio (2019) em um mundo permeado pela tecnologia da informação, é preciso valorizar as narrativas lendárias para dar “um novo significado ao local em que vivemos”. Os autores ainda reforçam que:

[...] A existência dessas crenças até os nossos dias, mesmo que tenham novos sentidos, impulsiona o cotidiano ditando valores e “regras” para cada lugar, pois cada lugar possui sua história, seu desempenho, sua forma, e, portanto, sua dimensão. Os registros de lendas e mitos de Pernambuco retratam a infinita dimensão do imaginário popular: o que não pode ser visto, pode ser dito. [...] (BELTRÃO; LÓSSIO, 2019, p.7)

Portanto, dentro de um estado multicultural que possui influências de portugueses, holandeses, judeus ibéricos, negros africanos e indígenas, é essencial o registro das particularidades que constituem a história de cada cidade, pois de norte ao sul de Pernambuco, as lendas fazem parte da construção identitária de cada cidadão, e precisam se perpetuar dessa forma. A relação do povo com o sobrenatural representa uma fuga fantasiosa que retrata a dura realidade do país colonizado, suas desigualdades sociais e os caminhos para o seu entendimento como nação, por isso a importância desses testemunhos para a construção do país.

Despertar a curiosidade das crianças para esse conteúdo é uma forma de preservar o patrimônio cultural popular. Assim, Beltrão e Lóssio (2019) relatam descritivamente as lendas de Pernambuco, sempre destacando o seu lugar de origem ou onde são mais frequentemente contadas. Fantasmas de negros, caboclos, índios e seus carrascos são ressuscitados nas narrativas que constroem o imaginário das terras pernambucanas. Eles estão nas matas, nos rios, nas cidades que foram cenários de acontecimentos históricos e para as pessoas antigas, são mais do que uma crença, são verdades.

De fato, a vocação pernambucana para contar histórias fantásticas vem de séculos, onde nasceram histórias como Cumadre Fulozinha, Nêgo d’água, Papa Figo, entre muitos outros contos de mistérios que assombram de narradores e

ouvintes, em todas as regiões, independente da idade de quem presencia esses relatos.

#### 4.2.1 Região Metropolitana e o Papa Figo

A área é composta por 15 municípios, localizados num arco de 300 quilômetros em torno do Recife. Segundo o PDUI (Plano de Desenvolvimento Urbano Integrado), a região concentra 42,7% da população pernambucana, representando grande parte da economia do estado. A capital de Pernambuco foi lugar de muitos acontecimentos históricos, e como acontece na maioria das lendas do país, esses eventos serviram como combustível para criação de vários contos lendários.

No caso do Papa Figo, sua história representa a aristocracia recifense do século XIX. Pesadelo de muitas crianças, é utilizado até os dias de hoje para fazer com que todos obedeçam aos pais:

Os pesadelos de muitos pernambucanos surgem dos rumores sobre um mostro que, segundo a crença popular, costuma carregar crianças para roubar-lhes o fígado. É chamado Papa-figo, pois devora o que retira dos corpos das pequenas vítimas. [...] O Papa-figo comete esse tipo de atrocidade não por prazer, mas para curar-se de uma misteriosa doença do sangue que o deixa abatido e deformado pelo surgimento de feridas nojentas. Seria um sujeito de pele amarelada, de orelhas maiores que o normal, com muitos pelos no corpo e com unhas grandes e sujas. O remédio para a estranha moléstia seria comer fígados de crianças. E quanto mais gorducha e corada for à presa, mais rápida será a cura. [...].(BELTRÃO; LÓSSIO, 2019, p.43).

No entanto, pela sua aparência assustadora, o Papa-figo não trabalhava sozinho, visto que não conseguiria atrair as crianças. Logo, um empregado antigo da família se ofereceu para ajudar, saindo nas ruas da cidade com um saco nas costas para carregar as crianças e entregá-las ao patrão. Assim, outra história conhecida pela população se relaciona com essa. O conto do velho do saco, e outros boatos semelhantes aterrorizaram as famílias recifenses, “As mulheres, ciosas de suas crias, não cansavam de repetir: – Vem pra casa, menino, que o Papa-figo pega

quem fica até tarde na rua! – Não fale com estranhos, menina, que o velho bota você no saco!” (BELTRÃO; LÓSSIO, 2019, p.44).

Por ser uma cidade antiga, tanto Recife quanto as cidades mais próximas da capital, carregam vozes de povos que produzem narrativas a respeito de histórias inexplicáveis. Para alguns estudiosos, no século XX ocorreu um surto da doença de Chagas no nordeste, que causa inchaço no fígado, sendo a possível origem do personagem recifense. O fato é que até hoje o conto do personagem serve para ensinar as crianças a não falarem com estranhos.

#### **4.2.2 A Zona da Mata e a Cumadre Fulozinha**

A Zona da Mata é formada pela união de 41 municípios, onde ao longo da história grandes extensões de matas foram extintas para dar lugar às plantações de cana-de-açúcar. Devido a essa produção, a região foi considerada uma das mais ricas do país. No entanto, o crescimento econômico do estado baseou-se na exploração das suas terras, dos seus habitantes e da destruição da Mata Atlântica.

Diante dessa realidade, as histórias de entidades protetoras da floresta ganharam força em todo território nacional. No norte do Brasil nasce o Curupira, lenda tão antiga quanto o Brasil colonial. No Sul do país, o guardião das matas ganha o apelido de Caipora, na região central surge o Pai da Mata, e no nordeste, mais especificamente na Zona da Mata pernambucana, a Cumadre Fulorzinha se faz presente para espantar caçadores que desrespeitam a natureza, como descreve Beltrão e Lóssio (2019):

Dizem que ela é uma caboclinha ágil, com olhos escuros e vivos, de longa cabeleira negra caindo pelas costas. Vive nas florestas da Zona da Mata de Pernambuco, das quais é guardiã atenta. Ai de quem maltratar os animais! Coitado do caçador que matar só por diversão! A Cumadre aplica diversos castigos: pode deixar o sujeito perdido, sem achar o caminho de volta, e pode dá-lhe uma surra, usando os cipós como chicote. A entidade também atormenta fazendeiros e agricultores. A principal diversão dela é fazer tranças difíceis de desemaranhar em crinas e caudas de cavalo, ou em cabelos de meninos e meninas que vagam pelos matos depois de serem desobedientes com os pais. Outras vezes, a trela é abrir porteiras para deixar vacas ou cabras correrem soltas [...]. (BELTRÃO; LÓSSIO, 2019, p.71).

Os autores ainda ressaltam que não se sabe ao certo as origens da personagem, alguns dizem que ela foi uma menina que se perdeu na mata e nunca conseguiu encontrar o caminho de volta. Já outros afirmam que ela foi morta pelo próprio pai, o fantasma voltou para atormentá-lo, tanto que ele acabou se matando. Arrependida do que fez, Cumadre Fulozinha jurou proteger os animais da mata como forma de se redimir.

Independente de como surgiram, as personalidades desses símbolos do folclore possuem várias semelhanças, todos têm o mesmo objetivo: proteger a natureza e seus habitantes da destruição. Apesar das entidades demonstrarem um espírito de travessura, sempre exigindo algum item que os agrade (como comida, fumo ou bebida), suas histórias apresentam um valor moral a ser aprendido. No caso da Cumadre Fulozinha, seus ensinamentos vão além da preservação da floresta. A guardiã ensina as crianças a respeitarem os idosos e obedecerem aos pais, aplicando lições para disciplinar aqueles que não seguem essas regras de comportamento.

Há quem diga que ela também ajuda as pessoas de bom caráter que se perdem na floresta, basta chamar o seu nome, assobiar ou agradá-la com um dos seus presentes favoritos: fumo de rolo ou mingau sem sal. Dessa forma, Cumadre não apronta com ninguém.

#### **4.2.3 O Agreste e o João Perdido**

A região encontra-se entre o Sertão e a Zona da Mata. É formada por 71 municípios e tem como população quase 1,8 milhões de habitantes. De acordo com Cavalcanti (2015), o termo “Agreste” surgiu no século XIX, e foi utilizado para denominar a área de transição entre as terras úmidas do litoral e as áreas semiáridas sertanejas, sendo também um território para muitas lendas que provocam a curiosidade e assustam a população.

Os moradores da região, principalmente da cidade Bonito, insistem em dizer que escutam vozes e gritos desesperados quando entram na mata que cerca o município:

[...] – Ôôô João!!! E alguém que estava muito distante respondia: - Inhôôô!!! Esses apelos duravam horas, às vezes se aproximando, às vezes se afastando. – João, ôô João!!! – Inhôôô!!! Conta-se que eram as vozes de duas assombrações. Numa sexta-feira, contra os conselhos de seu pai, um rapaz chamado João saiu para caçar e nunca mais voltou – perdeu-se numa chã (terreno plano no alto de um morro). O pai foi procurá-lo e, apesar de ser caçador experiente, não conseguiu achar o filho. Por isso gritam um pelo outro. Diz à lenda que quem ouve esses chamados também corre o risco de se perder para sempre na mata. (BELTRÃO; LÓSSIO, 2019, p.81)

Através da observação das lendas, é possível constatar algumas similaridades. Na maioria, as consequências são desastrosas para aqueles que não obedecem às ordens dos mais velhos, como acontece com João Perdido. Portanto, para as crianças, dentro do contexto familiar, essas histórias auxiliam na formação de valores morais, sociais e culturais na mente infantil.

#### **4.2.4 O sertão e a Serpente de Triunfo**

Assim como a região da Zona da Mata, o Sertão de Pernambuco também é constituído por 41 municípios. Apesar de possuir um clima predominantemente seco e quente, as terras sertanejas abrigam um lugar famoso pelo clima mais frio. A cidade de Triunfo fica no Alto Pajeú, sendo considerado o lugar mais alto do estado. No centro do lugar, o açude João Barbosa Sitônio é o orgulho dos moradores:

[...] Pois uma antiga história do lugar relata que uma recém-nascida foi jogada no açude por uma mulher que engravidara sem se casar e queira se ver livre do bebê. Pense numa mãe desalmada! Contudo, ao cair na água fria e escura, a menina não morreu. Por obra de um misterioso encantamento, transformou-se em serpente gigante, cheia de escamas reluzentes. Anos depois, já no tempo em que padres promoviam missões religiosas e percorriam as cidades nordestinas abençoando os fiéis e pregando as rezas e penitências para salvação das almas, a criatura fez uma aparição medonha. Um padre missionário celebrava uma missa na igreja matriz e avisou ao povo que iria acontecer uma coisa muito estranha, raramente vista pelos pecadores, imagem que em tudo lembraria o Livro do Apocalipse [...] No momento em que o padre esboçava sua profecia, a tal serpente saiu ligeira do açude e foi até a igreja. O monstro procurou na multidão uma mulher chamada Celina, que, silenciosa e contrita, estava sentada entre os fiéis participantes da celebração. A gigantesca cobra achou-a no meio do povaréu, abriu num bote o decote do vestido da mulher e mamou no seio dela. Mamou como recém-nascido que descobre o aconchego da mãe. Num instante, a

serpente virou uma criança – a menina jogada ao açude – e desapareceu por encanto. (BELTRÃO; LÓSSIO, 2019, p.19).

Muitos dizem que a lenda foi criada pelos líderes religiosos da região, com o objetivo de evidenciar as consequências para os pecadores. Mesmo assim, os moradores de Triunfo passam longe das águas durante a noite, receosos de presenciar uma nova aparição da serpente.

#### **4.2.5 O São Francisco e o Nêgo d'água**

A mesorregião do São Francisco abrange 15 municípios, recebeu esse nome por ser cercada pelo rio de mesmo nome. Petrolina é considerada a capital regional do lugar, possuindo um importante porto fluvial para o estado. É nessa paisagem aquática que, segundo os moradores, o Nêgo d'água faz suas aparições:

Ele é um ser de pele escura que em quase tudo se parece com um rapaz de corpo atlético. Mas tem as orelhas pontudas e vive tal e qual um peixe nos rios do Sertão Nordestino, pois é um protetor das águas. O Negro D'água – ou Nêgo D'água, como é chamado pelos ribeirinhos – é mais visto no Rio São Francisco. A cabeça é careca. Os pés e as mãos têm garras pontudas, e entre os dedos existem membranas, do jeito que a gente encontra nas patas dos animais anfíbios, como sapos. Dizem que gosta de gargalhar, solta uma risada forte e estridente que apavora quem estiver por perto. Às vezes, se faz preguiçoso, esticando-se nas grandes pedras no meio do rio para tomar sol. Os pescadores não querem vê-lo de maneira nenhuma. Mas, sabendo que o encontro pode ser inevitável, previnem-se levando cachaça nas pequenas embarcações. Oferecem bebida quente para que o Nêgo D'água não vire a jangada ou a canoa e não jogue na água fria. (BELTRÃO; LÓSSIO, 2019, p.13-14).

No entanto, algumas vezes de nada adianta agradar o protetor das águas, pois seu passatempo é irritar os pescadores, seja espantando os peixes, furando as redes ou até assustando os desprevenidos. Além disso, tem fama de carregar as crianças que tomam banho longe das margens, sendo o pavor de muitas famílias. Mas, dizem que é possível ficar amigo do Nêgo D'água e usufruir dos seus poderes. Assim como a carapuça do Saci, quem conseguir cortar uma de suas garras poderá pedir favores a ele.

O personagem é tão famoso na região que em Petrolina, foi homenageado com um monumento dentro do rio (figura 5). Quem visita a cidade pode vislumbrar a estátua do Nêgo D'água descansando sob uma pedra, representando uma das inúmeras lendas que permeiam as águas do Velho Chico.

Figura 5 – Estátua do Nêgo D'água em Petrolina



Fonte: Juliana Cavalcante e Marcizo Ventura.

#### 4.3 LIVROS INFANTIS – IMPORTÂNCIA E CARACTERÍSTICAS.

As crianças possuem uma forma única de aprendizado e, instintivamente, absorvem conteúdos pela curiosidade. Na educação infantil, é a leitura que tem o poder de levar as pessoas a explorarem novos mundos através da imaginação, além de auxiliar na interpretação do texto escrito. Numa visão pedagógica, o ato de ler também contribui para o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos.

Porém, a história da literatura infantil surgiu, inicialmente, apenas para ensinar padrões sociais e de comportamento, característica que ainda pode ser observada em diversos contos que evidenciam lições morais. De acordo com Costa (2010), esse tipo de literatura tem seus caminhos traçados com o folclore, através de contos e poesias. Já os livros destinados para esse público só surgiram após o entendimento da sociedade sobre o que é ser criança, e que as necessidades que elas exigem diferem dos adultos.

Foi por meio dessa compreensão que os livros ilustrados passaram a ser produzidos. Os desenhos transformaram o objeto, que por muito tempo foi utilizado

de forma restritiva, em algo acessível para todas as idades. Na opinião de Ramos (2011), crianças aprendem mais rapidamente a língua das imagens, pois é nessa fase que desenvolvem sensações que estão ligadas a cores, texturas e formas, ou seja, estão aptas para construir pensamentos simbólicos.

Existem muitos estudos que demonstram a importância das ilustrações na formação de novos leitores, evidenciando que as imagens são elementos fundamentais para estimular a imaginação e auxiliar no processo de alfabetização. O ditado popular não nega, uma imagem fala mais do que mil palavras, portanto, ela tem o poder de induzir experiências afetivas e intelectuais como nenhuma outra ferramenta de transmissão.

É por meio do olhar que acontece a interação entre analisar e inventar, e quando essa interação não acontece, quando não existe uma compreensão da imagem, ainda segundo Ramos (2011), é porque muitas vezes existe uma lacuna cultural na formação das pessoas. Por isso a importância de constituir um repertório simbólico desde os primeiros anos de ensino, como uma forma de preparação e treinamento do olhar.

Em termos gerais, incentivar o hábito da leitura no contexto atual, onde as crianças estão em constante contato com as tecnologias de informação, exige dos educadores abordagens que resgatem o olhar desses indivíduos para o ato de ler, não como apenas algo a ser percorrido visualmente, mas para ser absorvido. Como ferramenta para essa finalidade, o livro com uma linguagem visual bem construída, facilita o professor na transmissão de qualquer assunto.

Contudo, ainda existem muitas discussões sobre o que é considerado um livro infantil. Quem faz essa separação? Um livro é destinado a crianças só porque tem ilustrações? Não existe um único caminho para apresentar esse conceito. As características que definem essa categoria literária são incertas. Castanha (2008) diz que as crianças leem livros de imagens e sem textos com extrema facilidade. Entretanto, a maioria dos adultos não consegue esconder o desconforto ao lidar com esse mesmo tipo de leitura.

Porém, é possível pontuar algumas particularidades do livro infantil, como cores, formas, texturas e linearidade da narrativa. “Estudos mostram, por exemplo, que jovens percebem melhor as cores vibrantes e idosos, as cores mais baixas” (OLIVEIRA apud BIAZETTO, 2008, p.79). Logo, isto é levado em consideração nos materiais produzidos para o público em questão. Além disso, o espaço lúdico

permite utilizar formas e texturas nas composições, ditando o ritmo da leitura e concretizando o que está sendo lido. Ramos (2011) destaca outras peculiaridades do livro destinado a crianças na atualidade:

[...] As variações no design – no interior do livro ocorrem diferenças de tratamento no formato das páginas; o abandono da cronologia linear, a história não tem mais uma linha organizada; a intertextualidade, que é a referência a outros textos; o jogo, em que o leitor é convidado a ler o livro como um quebra-cabeça; a multiplicidade de significados, que permite a escolha de vários caminhos para compreender a obra, criando diferentes públicos para ela; e a quebra de fronteiras entre cultura popular e alta. (RAMOS, 2011, p.79).

Nesse tipo de literatura, como foi descrito pela autora, as crianças podem explorar diversas direções espaciais e sensoriais, como mostra o livro “Ter um patinho é útil/ Ter um menino é útil” de Isol (figura 6). A história pode ser iniciada pelos dois lados, revelando dois pontos de vista de uma mesma narrativa, no lado amarelo a visão do menino e no azul a do pato.

Figura 6 – Livro “Ter um patinho é útil” de Isol.



Fonte: Amazon. Disponível em: <[https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41xN6694IfL.\\_SX470\\_BO1,204,203,200\\_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41xN6694IfL._SX470_BO1,204,203,200_.jpg)>

Acesso em: 09 de agosto de 2021

As diferentes formas que o livro infantil proporciona a interação entre as palavras, as imagens e o design para descrever o que está sendo narrado, é uma característica exclusiva dessa categoria, não tendo nada comparado na literatura adulta. Tal riqueza na articulação desses três elementos, segundo Ramos (2011), tem sido aperfeiçoada a ponto de a literatura infantil ir muito além de outros estilos de livros que utilizam a mesma estratégia, ou seja, as obras destinadas a crianças estabelecem melhor um vínculo entre essas três linguagens.

Aliado a isto, o papel do designer na construção deste tipo de projeto é fundamental para tornar a leitura mais dinâmica e interessante. Sua função é proporcionar uma relação de intimidade entre o texto, a imagem e o leitor, como será descrito a seguir.

#### 4.4 O PAPEL DO DESIGNER NA PRODUÇÃO DE LIVROS INFANTIS.

É complexo o processo de percepção entre texto e imagem dentro do livro infantil. Esta interação só é possível através do projeto gráfico, onde o design conduz à narrativa. De acordo com Ramos (2011), nos tempos atuais, a forma do livro requer um pensamento visual cuidadoso. A autora ainda ressalta que:

[...] Um projeto gráfico estabelecerá os tipos de letras a serem usados, o tamanho, o espaçamento e o entrelinhamento delas; definirá ainda o ritmo do texto nas páginas, o que sugerirá o andamento da leitura; pensará a forma de integração entre o texto e as ilustrações; escolherá o tipo de papel que servirá de suporte e os recursos técnicos a serem utilizados na mecânica do livro. (RAMOS, 2011, p.30).

Portanto, para estruturar o conteúdo editorial de um livro infantil, o designer precisa dominar técnicas capazes de romper a monotonia da mancha tipográfica, estimulando simultaneamente a imersão no texto e a interpretação dos significados imagéticos. Como um método para isso, usa-se a persuasão, influenciando o olhar do leitor por meio da composição visual, o que abre espaço para destacar elementos narrativos que poderiam passar despercebidos. Ainda sobre projeto gráfico, Biazetto (2008) também conceitua:

Um fator importantíssimo para a produção do livro, [...] é o projeto gráfico. [...] Sua elaboração envolve, resumidamente, a divisão do texto em páginas e a consideração do número, tamanho e distribuição das ilustrações. Estas últimas poderão ser de página dupla ou simples, ou apenas vinhetas. Fazem parte, ainda, do projeto gráfico a escolha do tipo de tamanho das fontes utilizadas para o texto, as medidas externas do livro, o tipo de capa etc. O projeto gráfico define, enfim, como será o objeto livro. (OLIVEIRA apud BIAZETTO, 2008, p.86).

Nesse contexto, alguns designers preferem evitar a redundância do texto, criando composições que retratam outros detalhes, proporcionando perspectivas diferentes para imaginar uma mesma história, fazendo com que o sujeito se relacione melhor com o que está sendo narrado. Logo, a participação desse profissional é essencial para produção desse artefato.

O designer também colabora na leitura simbólica do livro. “A opção de capa dura, por exemplo, ao mesmo tempo em que exerce a função de ‘proteger’ o livro, agrega a ele um valor comercial ‘sugerido’.” (OLIVEIRA apud MORAES, 2008, p.58). O autor diz que é como se existisse uma ligação entre a proteção e os atributos estéticos presentes no conteúdo da obra. Assim, o designer atua desde o planejamento visual, até como o livro será vendido.

De maneira geral, na prática editorial nacional, o livro infantil serve como um campo experimental de técnicas, visto que ele apresenta uma margem maior para liberdade e inovações. Então, para competir com a indústria audiovisual, em um mundo dominado por imagens, o profissional que cria o objeto-livro precisa estar cada vez mais atento aos caminhos da linguagem visual, permitindo que o jovem leitor transite entre os diferentes veículos de informação sem perder o interesse.

## **5 DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO: FASE ANALÍTICA**

### **5.1 CRIAÇÃO DO TEXTO**

Todo conteúdo escrito no produto final desta pesquisa foi desenvolvido com uma linguagem lúdica, apresentando as lendas através de rimas, com o objetivo de facilitar a absorção da história pelo público alvo, visto que a ausência dessas lendas na literatura infantil foi um dos problemas observados durante a fase analítica.

Assim, os contos permitem que os ouvintes, ou neste caso, os leitores, interpretem as formas e personagens de acordo com as suas experiências, enriquecendo ainda mais o ato da leitura na fase de iniciação escolar. Este recurso também foi explorado no desenvolvimento das ilustrações, que apesar de trazer um volume imagético para as lendas, ainda abrem espaço para outras traduções, sem representar literalmente o texto escrito.

Nesta etapa também houve um estudo para identificar qual das cinco lendas apresentadas nessa pesquisa seria produzida integralmente na fase criativa. Optou-se pela história da Comadre Fulozinha, por causa de vivências pessoais com a região da Zona da Mata, que é o cenário da narrativa em questão. No entanto, também foram produzidas as capas dos outros quatro livros, para mostrar como a coleção ficaria esteticamente quando finalizada.

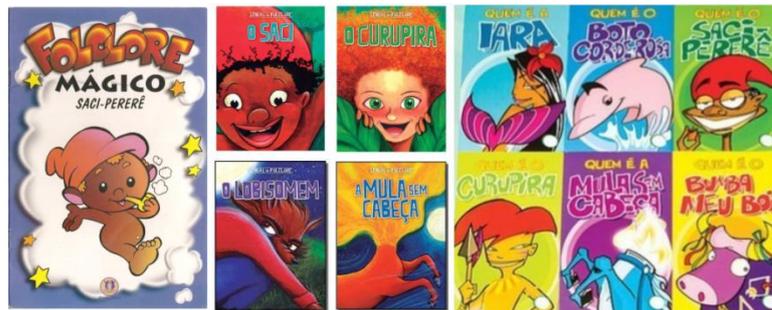
### **5.2 ESTUDO DO PÚBLICO E DE SIMILARES**

As histórias foram escolhidas sob o critério de idade, sendo destinadas a crianças no início da alfabetização, pois é nessa fase que elas estão aptas para compreender os processos culturais e suas diversas manifestações. Diante disso, o projeto busca potencializar o autorreconhecimento da criança enquanto sujeito inserido na sua comunidade.

Para isso, o estudo de similares mostrou-se relevante, como forma de observar o que está presente nesse campo literário, além de servir como referência para análises de tipografias comuns, cores e formas frequentes, e de que maneira este projeto poderia diferenciar-se dos que já existem. Entre os pontos observados destacam-se a capa, contra capa e páginas internas, que seguem um padrão na maioria dos exemplares dessa categoria.

Nas capas, como mostra a figura 7, o personagem principal sempre aparece em primeiro plano, como elemento de maior visibilidade. Já as cores permanecem em tons vibrantes, enquanto a tipografia se repete de forma lúdica e colorida em todas as edições. Porém, nas páginas internas (figura 8), as letras tornam-se mais legíveis, geralmente aplicadas em blocos de textos curtos, para que o foco maior permaneça sendo a ilustração.

Figura 7 – Capas de livros infantis sobre folclore.



Fonte: a autora

Figura 8 – Páginas internas de livros infantis sobre folclore.



Fonte: a autora (2021)

Outra característica evidente é a utilização de página dupla, com ilustrações contínuas que apresentam um mesmo cenário, tornando a leitura mais simples e dinâmica. Logo, todos os elementos identificados foram utilizados como estudo para próxima fase, a criativa.

## 6 FASE CRIATIVA: FORMULAÇÃO DE IDEIAS

Inicialmente, fez-se um estudo de técnicas de ilustração digital, para analisar as formas, cores e texturas que melhor traduzissem o conceito de autorreconhecimento das crianças. A partir desse processo criativo, identificou-se quais estilos estéticos serviriam para representar a narrativa.

Assim, foram realizados diversos experimentos com as ilustrações (figura 9), utilizando como software gráfico o Adobe Photoshop, para testar diferentes traços, texturas, personagens, cenários e diagramação. A ilustração com pincéis digitais granulados mostrou-se a técnica mais coerente com o projeto, visto que ela se assemelha a desenhos feitos manualmente, como lápis de cor ou giz de cera, proporcionando traços mais irregulares e trazendo uma familiaridade com os desenhos infantis.

Figura 9 – Experimentos de traços e texturas dos pincéis digitais



Fonte: a autora (2021)

Essa precisão no desenvolvimento do desenho só foi possível através da utilização de uma mesa digitalizadora como suporte de construção, que permitiu variar as espessuras dos traços, além de se assemelhar melhor com as ilustrações feitas manualmente.

Na composição visual, a interação entre personagens e cenário não se limitou a literalidade do texto escrito. Diferente do que foi observado no estudo de similares, aqui trata-se de um livro ilustrado complementar, onde as imagens integram a construção da narrativa em uma relação colaborativa.

Portanto, tendo essa classificação em mente, é relevante pontuar que durante a elaboração dos personagens buscou-se uma multiplicidade de interações. Os rostos apresentam olhos expressivos, que geralmente apontam para o conflito narrado, mas não possuem sobrancelhas, para permitir que o leitor também interprete de maneira particular as emoções exibidas nas ilustrações.

Já para o desenvolvimento do cenário de Comadre Fulozinha, realizou-se uma pesquisa de referências sobre a fauna e a flora da mata atlântica, trazendo uma realidade por trás da fantasia. Logo, tanto a vegetação quanto os animais ilustrados nas páginas são típicos da Zona da Mata pernambucana. Só após esses estudos e conceituações que a diagramação foi idealizada, visando não somente a imagem, mas a coerência do conjunto como um todo.

Figura 10 – Estudos sobre a fauna e flora da Mata Atlântica



Fonte: a autora.

Além disso, os desenhos foram construídos não só para o seu público alvo principal, mas também levando em consideração os leitores secundários, neste caso os adultos, como pais e professores. Para isso, as ilustrações buscam resgatar memórias por meio dos objetos, das roupas dos personagens e de toda arquitetura que fazem parte do cotidiano das pessoas nascidas nessa região.

## 6.1 COMPOSIÇÃO VISUAL

Após a escolha dos conceitos que guiariam o projeto, foram analisadas as possíveis diagramações do livro. Os desenhos foram desenvolvidos antes do projeto gráfico, com o objetivo de proporcionar uma maior liberdade em suas idealizações. O primeiro passo foi à definição das cenas: qual fato seria contado, onde a protagonista estaria posicionada e quais elementos iriam compor o lugar.

Com isto definido, iniciou-se o processo de desenhos manuais rápidos, uma fase importante para visualizar no papel como ficaria a composição antes de construí-la digitalmente, avaliando-se assim questões sobre a harmonia visual entre todas as telas. Nesta etapa também foi possível observar a quantidade de páginas necessárias para ilustrar o texto escrito.

Figura 11 – Desenhos manuais



Fonte: a autora.

Posteriormente, apenas com essa fase concluída, iniciou-se o detalhamento do desenho, a imagem foi digitalizada, para então serem realizados os experimentos de cores e texturas.

## 6.2 ESTUDO DE CORES

A paleta de cores foi desenvolvida através da observação dos elementos encontrados na mata atlântica (figura 12), visto que este é o local onde a protagonista da história vive.

Figura 12 – Cores identificadas na Mata Atlântica.



Fonte: a autora.

Mediante a este conteúdo, as cores foram utilizadas de acordo com o clima emotivo que a narrativa pretendia indicar naquele momento: No caso de uma situação com um conflito maior, destacam-se as cores vermelhas em oposição ao verde. Quando essas cores complementares são usadas com alta saturação e intensidade, cria-se uma tensão, conduzindo o leitor à dramaticidade da cena, como mostra a figura 13, onde o caçador se assusta com a presença da Comadre Fulozinha.

Figura 13 – Cores aplicadas.



Fonte: a autora (2021)

Já nos momentos que relatam paz e proteção, o azul e o amarelo são introduzidos nos detalhes. Também é possível notar o verde em constante permanência nas páginas, o que traz um ritmo a leitura, onde o expectador é atraído através da semelhança de tonalidade.

As cores também foram aplicadas estrategicamente para formação das direções espaciais do olhar. Para atrair o leitor a permanecer por mais tempo observando a imagem, os focos de interesse apresentam-se em variados pontos, com elementos maiores e outros menores, além de cores complementares distribuídas de maneira que os olhos percorram toda a página. Na figura 14, o contraste da cama com a roupa da menina evidencia a tensão na qual ela se encontra, com os cabelos trançados pela Comadre Fulozinha, que mesmo escondida atrás da janela, desperta o olhar do leitor através do azul.

Figura 14 – Aplicação de cores complementares



Fonte: a autora

## 7 FASE EXECUTIVA: PROJETO GRÁFICO

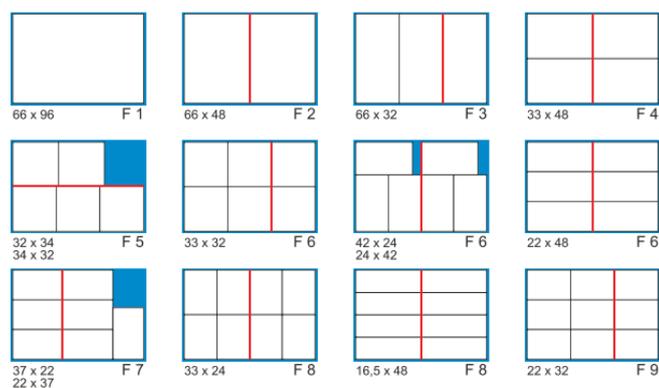
### 7.1 FORMATO

O formato do livro foi idealizado para, primeiramente, destacar-se diante dos outros em uma prateleira. Optou-se por páginas quadradas, pois esteticamente apresentam as ilustrações de forma mais lúdica, além de ampliar as disposições dos elementos gráficos. Paralelo a isto, levou-se em consideração o custo unitário do projeto, para que este não se tornasse caro ou inviável.

Segundo Linden (2011), livros que podem ser pegos com uma mão quando fechados, mas que necessitam segurar com as duas mãos quando estão abertos durante a leitura, possibilitam uma melhor imersão no universo apresentado, pois a ilustração ocupa um espaço maior na visão da criança. Portanto, páginas com dimensões quadradas também auxiliam no processo de deixar o produto final mais atrativo.

Por fim, para definição do formato, houve um estudo em relação ao aproveitamento do papel no procedimento de impressão Offset, que é um dos sistemas mais utilizados para produções em grande escala. Assim, o tamanho F6, com dimensões de 22x48cm (com páginas duplas e sangria) mostrou-se o mais adequado para este projeto, pois respeita os critérios citados anteriormente e possui o melhor proveito no corte do papel. Logo, cada página apresenta 22x22cm no produto final.

Figura 15 – Tamanhos de corte da impressora Offset.



Fonte: Gráfica e Editora ViceRei. Disponível em: < [http://www.vicerei.com.br/tabela\\_formatos.html](http://www.vicerei.com.br/tabela_formatos.html) > Acesso em: 20 de novembro de 2021

Depois do formato definido, foram feitos testes de paginação, através de uma boneca – modelo manual de posicionamento de páginas – para identificar a ordem, a hierarquia de informações e a combinação entre texto e imagem, como mostra a imagem 16. De acordo com o conteúdo no fim do estudo, foram totalizadas 16 páginas, divididas em 8 folhas.

Figura 16 – Boneca com combinações de texto e imagem



Fonte: a autora (2021).

## 7.2 TIPOGRAFIA

A escolha da tipografia foi realizada por meio de uma adaptação do exercício encontrado no MECOtipo (Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos), desenvolvido por Buggy (2006). Após a produção da boneca na etapa anterior, foi possível observar quais características estéticas seriam necessárias no texto escrito. Logo, criou-se uma tabela para pontuar os pré-requisitos na seleção de uma fonte, através de adjetivos associados à história. São eles: peso; contraste; inclinação; caixa alta/baixa; formas.

Tabela 1 – Exercício MECOtipo adaptado.

	Infantil	Fantasia	Orgânica	Leve	Natural
Peso					
Contraste					
Inclinação					
Cb/Ca					
Formas					

Fonte: a autora (2021)

Levando em consideração a facilidade de leitura para crianças na fase de alfabetização, a tabela serviu como guia na procura por uma tipografia condizente com os atributos requisitados. Assim, a fonte Playtime Regular atendeu de maneira eficaz o conceito estabelecido nos estudos.

Figura 17 – Tipografia Playtime Regular.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)	□	\$						

Fonte: Fontsquirrel. Disponível em: < <https://www.fontsquirrel.com/fonts/playtime-with-hot-toddies> > Acesso em: 20 de novembro de 2021

Já para títulos, as letras foram adaptadas e desenhadas manualmente (figura 18), utilizando a fonte citada como base, buscando evidenciar diferentes combinações, tanto no tamanho quanto no contraste. No entanto essas mudanças

foram apresentadas de maneira sutil, para que a harmonia entre capa e conteúdo permanecesse constante.

Figura 18 – Tipografia desenhada manualmente.



Comadre  
Fulozinha

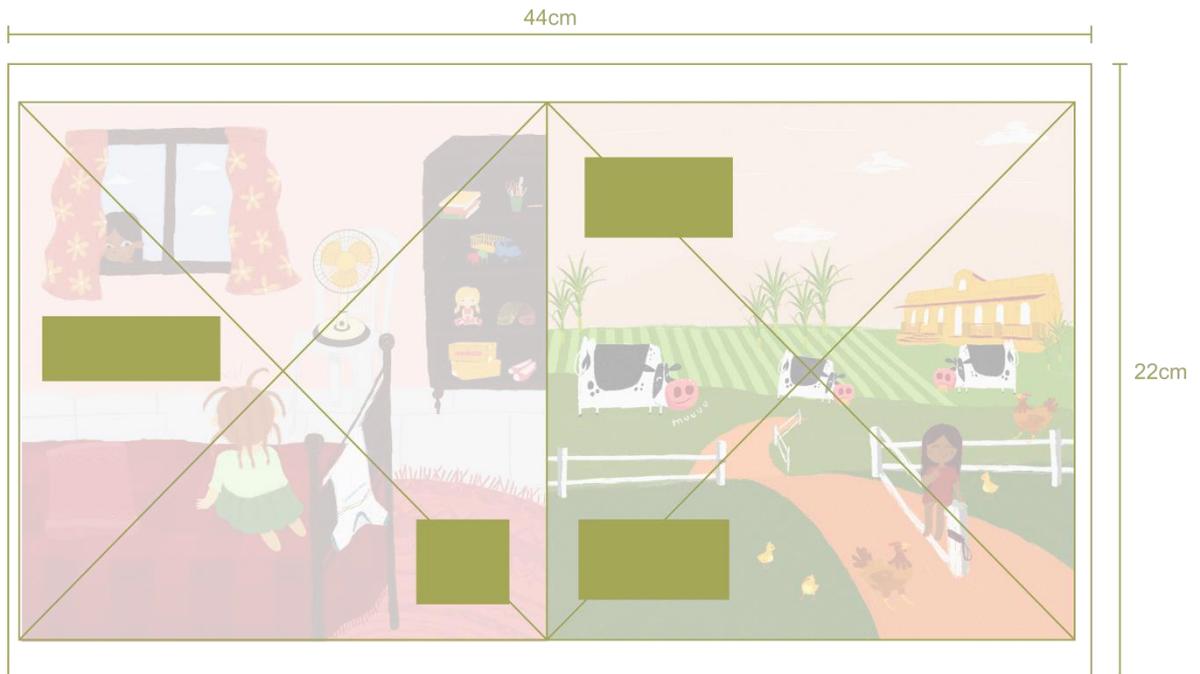
Fonte: a autora (2021).

Por possuir um baixo volume na parte escrita, realizou-se um estudo para constituição dos parágrafos, evitando-se o uso de hifenização e de grandes blocos de texto. Logo, os parágrafos não ultrapassam mais de quatro linhas por página. Outro fator importante é o tamanho do corpo texto, por se tratar de um público infantil, foram utilizadas letras maiores e com entrelinhas positivas, proporcionando uma melhor legibilidade. Com ilustrações, tipografias e formatos estabelecidos, iniciou-se a etapa de diagramação e produção das capas dos outros livros.

### 7.3 DIAGRAMAÇÃO

Ao diagramar o livro, foram realizados diversos testes para observar a sobreposição entre figura e texto, seguindo o planejado na etapa de rascunho manual. Alguns projetos reservam uma página inteira para texto, e outra separada para ilustrações. Há casos também que se aplicam caixas em cores chapadas para receber o texto. Mas, neste trabalho as ilustrações foram combinadas com a parte escrita, ou seja, já foram pré-concebidas para serem integradas como uma unidade.

Figura 19 – Combinação entre ilustração e texto.



Fonte: a autora

Assim, percebeu-se que a composição ideal na construção do grid seria não seguir um padrão em todas as páginas, variando estrategicamente de acordo a imagem, estimulando o olhar do leitor a percorrer todo o conteúdo, como mostra a figura 19. O mesmo conceito foi utilizado na produção das capas.

#### 7.4 CAPAS DA COLEÇÃO

Com o objetivo de visualizar toda coleção, além do livro completo da Comadre Fulozinha, também foram desenvolvidas as capas das outras quatro lendas selecionadas para este estudo. Por ser a parte onde o leitor terá o primeiro contato com o produto, buscou-se transmitir as informações como uma introdução do conteúdo, tanto do estilo de ilustração, como da regionalidade presente na história, situando o leitor ao mesmo tempo em que se se cria uma expectativa, dando pistas do que será lido.

Para isso, os pontos turísticos conhecidos das regiões que servem de cenário para as lendas foram estampados em algumas capas, procurando o reconhecimento das pessoas que vivem naquele local. Os conceitos para o desenvolvimento das

ilustrações, das paletas de cores e disposições dos elementos permaneceram os mesmos descritos durante a fase executiva.

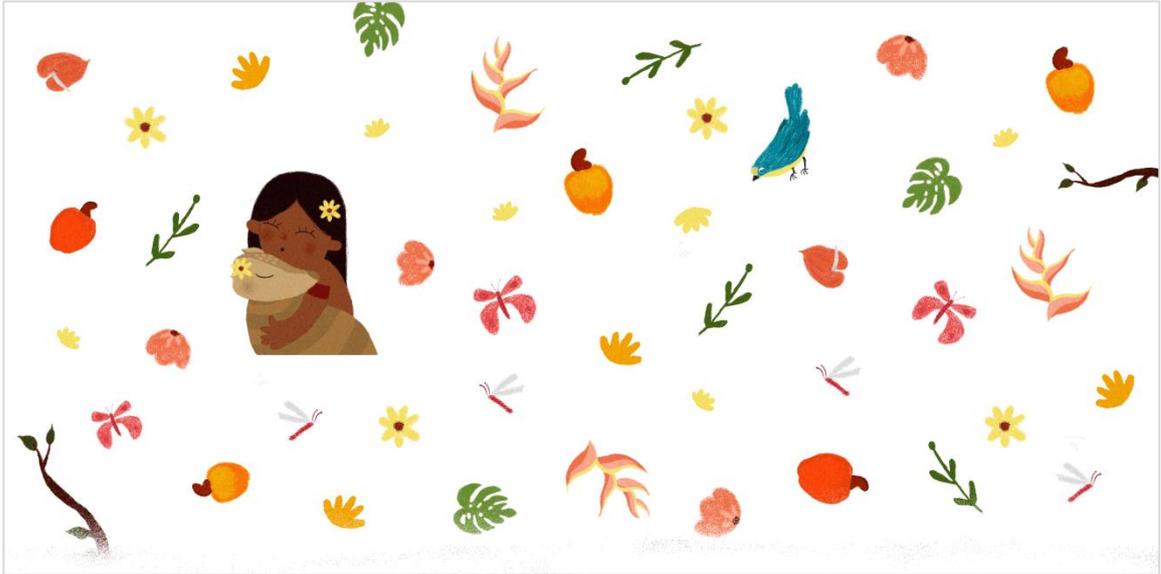
Figura 20 – Capas da coleção de livros.



Fonte: a autora

Por fim, como última etapa do projeto gráfico, já com capa e miolo prontos, iniciou-se o desenvolvimento da folha de guarda, que segundo Liden (2011), nos livros ilustrados as guardas geralmente são coloridas, sendo um momento de relevância na abertura do livro, onde o objeto apresenta o início do assunto. Neste trabalho, vários elementos da história de Comadre Fulozinha foram isolados e aplicados em uma estampa, contribuindo com a expectativa criada pela capa, além de auxiliar no processo de imersão do leitor.

Figura 21 – Folha de guarda.



Fonte: a autora

## 8 MATERIALIZAÇÃO

### 8.1 PRODUÇÃO GRÁFICA

Com o projeto gráfico concluído, iniciou-se a pesquisa para escolher o tipo de impressão mais adequado, tanto em pequena escala para a fase de prototipagem, quanto em grande escala, caso seja comercializado. No primeiro momento, a impressão digital a laser mostrou-se a mais vantajosa, levando em consideração o custo e a qualidade. Para Bann (2010), esse método, diferente dos outros, não exige produção de chapa ou filme, sendo ideal para pequenas tiragens de projetos coloridos ou em preto e branco.

Já para uma tiragem em grande escala, a partir de 1000 exemplares impressos, “o offset é o processo de impressão mais utilizado atualmente, empregado em uma ampla variedade de produtos, de folhas de papel timbrado e embalagens a livros e revistas” (BANN, 2010, p. 88). Neste caso, quanto maior o número de impressão, menor será o valor unitário do livro, sendo o tipo de impressão perfeita para comercialização.

Em ambas as situações, optou-se por um papel que destacasse a ilustração, sem perder os detalhes do desenho digital, principalmente em relação às cores, e que também resistisse ao manuseio de crianças. Logo, percebeu-se que para o miolo, o papel couchê com gramatura a partir de 100g/m<sup>2</sup>, condizia com os aspectos estéticos do livro e atendia os critérios citados, sendo acessível e amplamente produzido nos tipos de impressões escolhidos.

Para a encadernação, foi decidido pelo tipo brochura, que é a mais utilizada na fabricação de livros infantis, onde o miolo é colado em uma capa flexível. Assim, por causa do baixo volume de páginas do projeto gráfico, esse acabamento mostrou-se ser o ideal.

Tabela 2 – Custos de produção.

TIPO DE IMPRESSÃO	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL (1000 exemplares)
<b>Digital - Laser</b> Papel chouchê - 100 g/m <sup>2</sup>	<b>R\$ 21,90</b>	<b>R\$ 21.900</b>
<b>Offset</b> Papel chouchê - 100 g/m <sup>2</sup>	<b>R\$ 3,99</b>	<b>R\$ 3.990</b>
<b>Offset</b> Papel chouchê - 120 g/m <sup>2</sup>	<b>R\$ 4,99</b>	<b>R\$ 4.990</b>

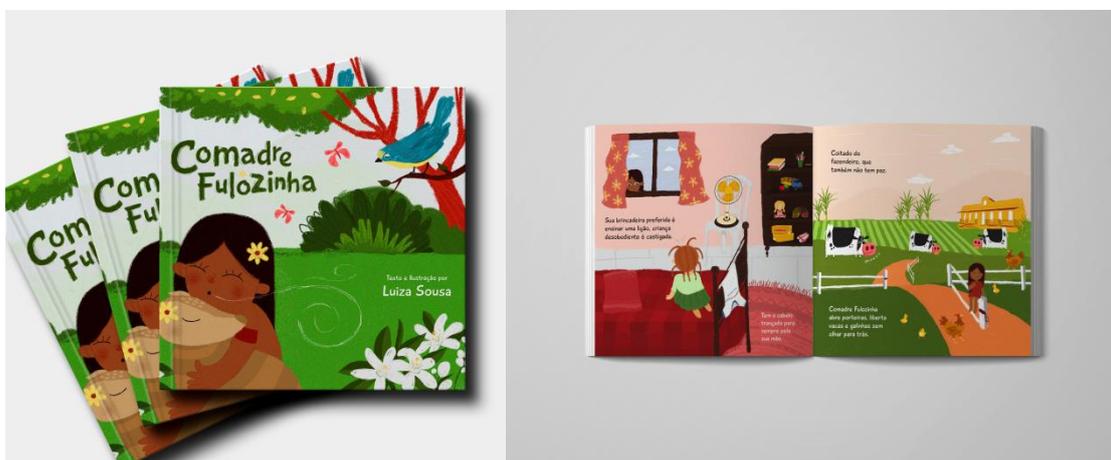
Fonte: a autora (2021)

## 8.2 PROTÓTIPOS

Ao longo do desenvolvimento das ilustrações, todas as páginas eram aplicadas em protótipos digitais, a fim de simular como ficaria o projeto final, observando-se a composição e harmonia na divisão de páginas. Essa etapa foi importante para visualizar possíveis melhorias antes de o livro ser impresso, possibilitando a reformulação de ideias e auxiliando na tomada de decisões durante o processo criativo.

Essas aplicações contribuíram como um guia de pré-produção. Através delas, por exemplo, notou-se que a diagramação da capa precisaria ser ajustada, respeitando os limites da lombada (figura 22).

Figura 22 – Mockups da capa e páginas internas.



Fonte: a autora (2021)

Após esse momento finalizado, inicialmente foi impresso um protótipo em escala reduzida, para avaliar testes de impressão, cores e encadernação. Com a validação de que tudo estava dentro dos padrões, o projeto final foi impresso.

Figura 23 – Livro impresso.



Fonte: a autora (2021)

Figura 24 – Livro impresso escala real e reduzida.



Fonte: a autora (2021)

## 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas as informações analisadas durante esse trabalho confirmou a necessidade de incentivar a leitura e despertar o interesse dos cidadãos pernambucanos para sua própria história. Neste caso, o design editorial serviu como um narrador de memórias, conceitos e identidade, através de um livro que materializou esses pensamentos.

Ao finalizar este estudo, foi possível notar que o designer também pode ser mais ativo em trabalhos que beneficiam a sociedade. Aliado a projetos culturais, este profissional tem a capacidade de auxiliar na educação de forma inovadora, aplicando técnicas que mutualmente geram melhores resultados para comunidade. O método de Lakatos e Marconi, aliado com o de Acher, permitiu uma abordagem de estudo mais compreensiva em relação ao objeto de estudo.

Através dessa metodologia, procurou-se trabalhar com um produto que resgatasse a memória da população pernambucana, ao mesmo tempo em que transmitisse as tradições para as novas gerações. Abordar as lendas locais de maneira ilustrativa mostrou-se o caminho ideal para perpetuar esses contos, potencializando em primeiro lugar a identidade regional e o autorreconhecimento da sociedade.

Assim, devido ao prazo estabelecido para este projeto, a pesquisa teve como resultado o desenvolvimento completo do livro ilustrado da Comadre Fulozinha, e apenas o início da coleção completa, buscando-se uma solução viável para produzir um objeto de valorização cultural em um curto período de tempo. Logo, esse resultado servirá como uma estrutura para finalizações posteriores.

No entanto, é preciso ressaltar que se faz necessário um estudo mais aprofundado sobre a implementação do material com crianças em etapas futuras, para garantir que este projeto seja realmente adotado pelo público infantil, testando seu índice de aceitação, para buscar possíveis problemas e reformular as soluções da maneira mais adequada.

## REFERÊNCIAS

AMAZON. **Ter um patinho é útil**. Disponível em: <[https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41xN6694fL.\\_SX470\\_BO1,204,203,200\\_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41xN6694fL._SX470_BO1,204,203,200_.jpg)> Acesso em: 09 de agosto de 2021.

BANN, David. **Novo Manual de Produção Gráfica**. Porto Alegre. Bookman, 2010.

BASE de Dados do Estado. *In: Divisão Geopolítica de Pernambuco*, 2020. Disponível em: <<http://www.bde.pe.gov.br/estruturacaogeral/mesorregioes.aspx>> Acesso em: 1 agosto 2021.

BAYARD, Jean Pierre. **Historia das lendas**, 2001. Ebook. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/lendas.html>> Acesso em: 25 de julho de 2021.

BELTRÃO apud LÓSSIO, **Almanaque Pernambucano dos Causos, Mal-assombros e Lorotas**. 2ª reimpressão. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 2019, p.7 e seg.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. Edgard Blucher. São Paulo. 2011, p. 270.

BUGGY, Leonardo Araújo da Costa. **O MECOTipo: Revisão e desenvolvimento de um método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos**. Dissertação (Dissertação em Design) – UFPE. Recife, 2006.

CAVALCANTE, Juliana. **Nego d'Água e Iara estão banhados pela água no Submédio São Francisco, em um cenário que não se via desde 2009**. Disponível em: <<https://cbhsaofrancisco.org.br/noticias/novidades/nego-dagua-e-iara-estao-banhados-pela-agua-no-submedio-sao-francisco-em-um-cenario-que-nao-se-via-desde-2009/>> Acesso em: 5 de agosto de 2021.

CAVALCANTI, Marcelo Antunes. **Os sistemas logísticos de transporte e a reestruturação do território pernambucano: gênese e produção**. Tese de doutorado— Recife, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/17676/1/Tese%20-%20Marcelo%20Antunes%20Cavalcanti.pdf>> Acesso em: 01 de agosto.

COMISSÃO NACIONAL DO FOLCLORE. **Carta do folclore brasileiro**. Disponível em: <[https://musicabessa.files.wordpress.com/2015/03/02\\_releitura\\_da\\_carta\\_do\\_folclore\\_brasileiro\\_1995.pdf](https://musicabessa.files.wordpress.com/2015/03/02_releitura_da_carta_do_folclore_brasileiro_1995.pdf)> Acesso em: 25 de julho de 2021

COSTA, Elizabelle Pereira. **A cultura visual paralela – O design do livro infantil paradidático**. Recife, 2010.

DELBEM, Danielle Conte. **Folclore, Identidade e Cultura**, Araras (SP), 2007.

DOMINGUES, Petrônio. **Cultura popular: as construções de um conceito na produção historiográfica**. São Paulo, 2020, p. 2-3.

FRADE, C. **Folclore**. 2.ed. São Paulo: Global, 1997 (Coleção Para entender, III).

FONTSQUIERREL. **Fonte playtime regular**. Disponível em: <[https://www.fontsqirrel.com/fonts/playtime-with-hot-toddies](https://www.fontsquirrel.com/fonts/playtime-with-hot-toddies)> Acesso em: 20 de novembro de 2021

FUENTES, Rodolfo. **A Prática do Design Gráfico: Uma metodologia criativa**. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

JORGE, Marina Soler, **Cultura popular, cultura erudita e cultura de massas no cinema brasileiro**. São Paulo, 2006, p.174.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. 5. reimp. São Paulo: Atlas, 2007.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo. Cosac Naify. 2011

OLIVEIRA apud BIAZZETO. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador**. São Paulo, 2008, p. 79-86.

OLIVEIRA apud MORAES. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador**. São Paulo, 2008, p. 58.

OLIVEIRA apud CASTANHA. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador**. São Paulo, 2008, p. 145.

PASCOAL, João Vitor. **Assombrações made in Pernambuco**. Disponível em: <<https://curiosamente.diariodepernambuco.com.br/project/assombracoes-made-in-pernambuco/>> Acesso em: 01 de agosto de 2021.

PDUI, Plano de Desenvolvimento Urbano integrado. **A Região Metropolitana do Recife**. Disponível em: <<https://www.pdui-rmr.pe.gov.br/RMR>> Acesso em: 2 de agosto 2021.

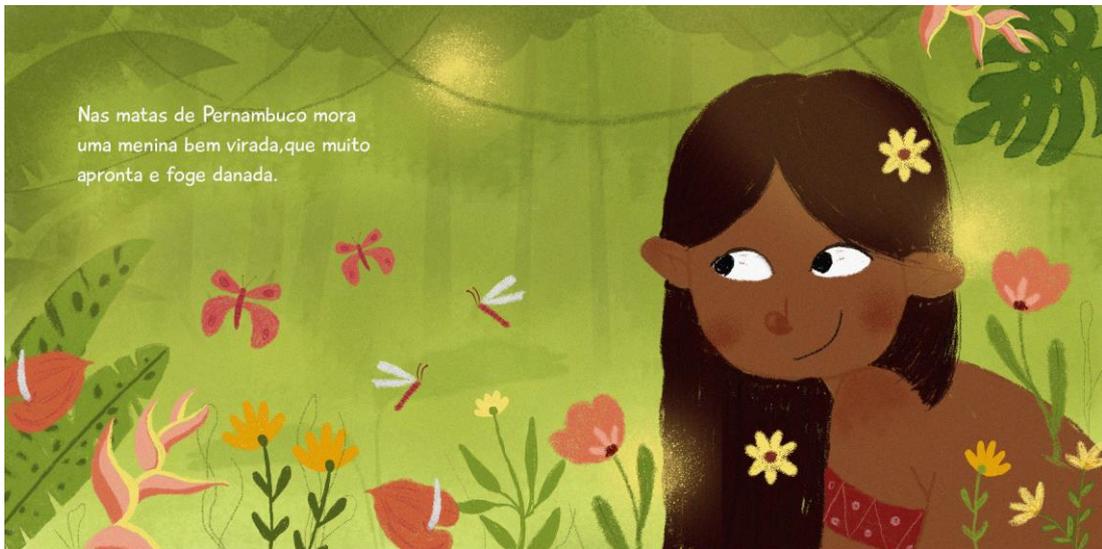
PIRES, Adriana de Souza; BATALHA, Cecília Azevedo; SOUZA, Julielza Batalha de. A arte de contar histórias a partir dos mitos e lendas da Comunidade Toledo Pizza em Parintins-Am. **RELEM – Revista Eletrônica Mutações**, p. 4, 2016.

RAMOS, Graça. **A imagem nos livros infantis – Caminhos para ler o texto visual**. 1 ed. 2. Reimp. 2020, Belo Horizonte, p. 25 e seg.

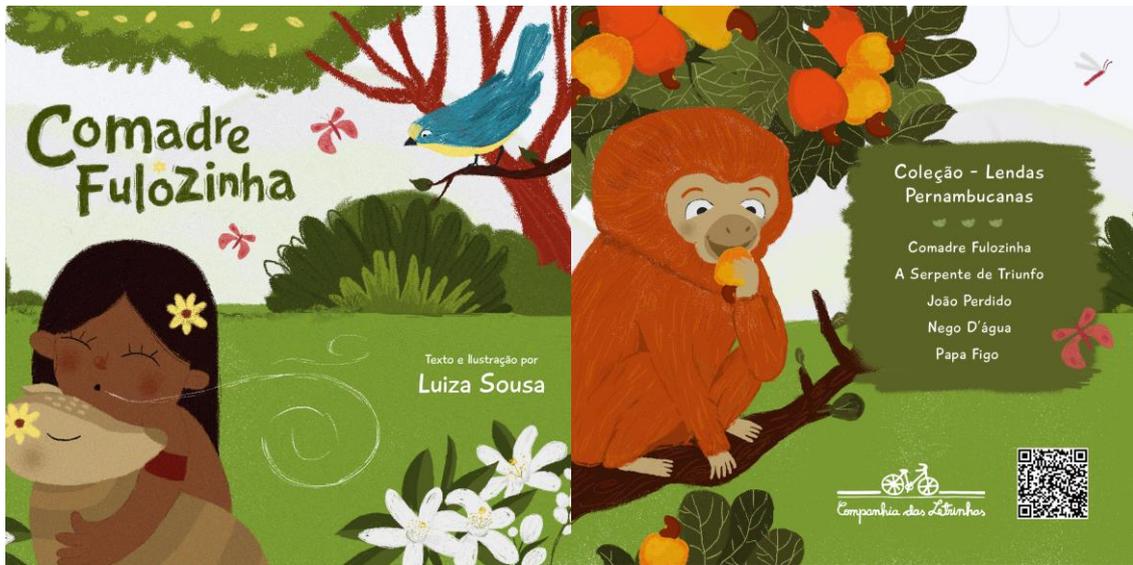
SILVA, Daniel Neves. **"Curupira"; Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/historiab/curupira.htm>> Acesso em: 01 de agosto de 2021.

VICIREI. **Tabela de formatos**. Disponível em: <[http://www.vicerei.com.br/tabela\\_formatos.html](http://www.vicerei.com.br/tabela_formatos.html)> Acesso em: 20/11/2021

## APÊNDICE A – PÁGINAS INTERNAS DO LIVRO







APÊNDICE B – CAPAS DA COLEÇÃO INFANTIL

