



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

WESLEY VITTOR DE CARVALHO

**DO MEDO À MEMÓRIA:** Ilustrações das assombrações do Recife velho.

Caruaru

2025

WESLEY VITTOR DE CARVALHO

**DO MEDO À MEMÓRIA:** Ilustrações das assombrações do Recife velho.

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):** CAMILA BRITO DE VASCONCELOS

Caruaru

2025

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

Carvalho, Wesley Vittor de .

DO MEDO À MEMÓRIA: ilustrações das assombrações do Recife / Wesley  
Vittor de Carvalho. - Caruaru, 2025.

74 p. : il.

Orientador(a): Camila Brito de Vascelos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

9.65.

Inclui referências, apêndices.

1. Assombrações do Recife. 2. , Gilberto Freyre. 3. ilustração. 4. turismo. I.  
Vascelos, Camila Brito de. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

WESLEY VITTOR DE CARVALHO

**DO MEDO À MEMÓRIA:** Ilustrações das assombrações do Recife.

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: 01/04/2025

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Camila Brito de Vasconcelos (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Ricardo Oliveira da Cunha Lima (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Clécio José de Larceda Lima (Examinador Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

## **AGRADECIMENTOS**

Às pessoas da minha família que em vários momentos buscaram me ajudar de forma que conseguiram, em especial meus pais Izaias e Ilza, pela ajuda, apoio e paciência nesse período de curso, muito obrigado. Agradeço à minha namorada, Vitória, obrigado pelo apoio e paciência. Williane, minha irmã, agradeço o apoio e ajuda no decorrer desse curso, ajudando com ideias e tudo mais. Obrigado também ao meu tio, Elias, que ajudou e permitiu trabalhar e buscar concluir esta graduação.

A minha orientadora, Camila Brito, muito obrigado. Foi uma orientadora paciente e exemplar, ajudando e incentivando a continuar. Especialmente com este trabalho de conclusão, graças à senhora, conheci outros caminhos que posso trilhar com a minha área e conquistar um sonho. Muito obrigado.

Agradeço a todos os meus amigos da faculdade, os que já concluíram e os que estão obrigados pelo apoio e ajuda necessária. Foi uma honra conhecer vocês e trilhar esse percurso de conclusão. Muito obrigado ao motorista do transporte, Marcelo, por ser um motorista tranquilo, paciente e que sempre incentivou a concluir o curso. Agradeço a todos os meus amigos de transporte, foi gratificante viver esse período com vocês, obrigado.

E por último, agradeço à pessoa que de certa forma passou por muitas coisas, e acabou precisando fazer escolhas importantes. Agradeço por não desistir e ter permanecido firme, obrigado, Wesley, eu mesmo. Agora é hora de trilhar uma jornada que será desconhecida, mas importante. Obrigado.

## RESUMO

Este projeto de conclusão pretende criar ilustrações das assombrações descritas no livro *Assombrações do Recife Velho*, de Gilberto Freyre, e aplicá-las em produtos turísticos. A pesquisa investiga e estuda o livro e o folclore local, o qual pode ser utilizado para enriquecer o turismo e cultural do Recife. A metodologia de Bruno Munari foi aplicada e tornou-se a base para as etapas de desenvolvimento do projeto, desde o estudo sobre o problema até a definição da solução e como será aplicada. Os resultados demonstram que as ilustrações das assombrações podem ser um elemento que valoriza o patrimônio cultural do Recife, como também atrai os visitantes para conhecer a cidade. A aplicação dessas diversas artes em *souvenirs*<sup>1</sup>, mas também em outros meios turísticos, com roteiros temáticos e materiais gráficos, cria uma possibilidade de experiência imersiva, fortalecendo o turismo de Recife. Conclui-se que o trabalho de criação das ilustrações das lendas contribui para preservar a memória cultural e, da mesma forma, impulsionar o mercado turístico da cidade do Recife.

**Palavras-chave:** Assombrações do Recife, Gilberto Freyre, ilustração, turismo.

<sup>1</sup> Artigos típicos dos lugares em que são vendidos, geralmente comprados por turistas ou por pessoas que visitam cidades turísticas, outros países ou territórios estrangeiros: loja de souvenirs. (DICIO, 2025)

## ABSTRACT

This final project aims to create illustrations of the hauntings described in the book *Assombrações do Recife Velho*, by Gilberto Freyre, and apply them to tourist products. The research investigates and studies the book and local folklore, which can be used to enrich tourism and culture in Recife. Bruno Munari's methodology was applied and became the basis for the project development stages, from studying the problem to defining the solution and how it will be applied. The results demonstrate that illustrations of hauntings can be an element that enhances Recife's cultural heritage, as well as attracting visitors to get to know the city. The application of these various arts in souvenirs, but also in other tourist media, with themed itineraries and graphic materials, creates the possibility of an immersive experience, strengthening tourism in Recife. It is concluded that the work of creating illustrations of the legends contributes to preserving cultural memory and, in the same way, boosting the tourist market in the city of Recife.

**Keywords:** Hauntings of Recife, Gilberto Freyre, illustration, tourism.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Etapas da metodologia projetual de Munari (1998).	22
Figura 2 –	Organização das adaptações das etapas de Munari (1998).	23
Figura 3 –	Esboço da “Velha branca e o bode vermelho” e do “Papa-Figo”.	30
Figura 4 –	Esboço do “Negro velho que andava em fogo vivo” e “Um barão perseguido pelo diabo”.	31
Figura 5 –	Esboço de “O Visconde encantado” e “O Santa Isabel do Recife: suas assombrações”.	31
Figura 6 –	Esboço do “O mastro de navio da casa de Ponte d’Uchoa” e o “Boca-de-Ouro”.	32
Figura 7 –	Esboço “No riacho da Prata” e a “Visita de Amigo Moribundo”.	32
Figura 8 –	Esboço “Assombrações no Rio” e “Um Lobisomem doutor”.	33
Figura 9 –	Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	34
Figura 10 –	Continuação do processo de pintura.	34
Figura 11 –	Continuação do processo de pintura até a finalização.	35
Figura 12 –	Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	36
Figura 13 –	Continuação do processo de pintura.	36
Figura 14 –	Continuação do processo de pintura até a finalização.	37
Figura 15 –	Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	38
Figura 16 –	Continuação do processo de pintura.	38
Figura 17 –	Continuação do processo de pintura até a finalização.	39
Figura 18 –	Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	39
Figura 19 –	Continuação do processo de pintura.	40
Figura 20 –	Continuação do processo de pintura até a finalização.	40
Figura 21 –	Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	41
Figura 22 –	Continuação do processo de pintura.	41
Figura 23 –	Continuação do processo de pintura até a finalização.	42
Figura 24 –	Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	43
Figura 25 –	Continuação do processo de pintura.	43
Figura 26 –	Continuação do processo de pintura até a finalização.	44
Figura 27 –	Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	44
Figura 28 –	Continuação do processo de pintura até a finalização.	45

Figura 29 – Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	45
Figura 30 – Continuação do processo de pintura até a finalização.	46
Figura 31 – Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	47
Figura 32 – Continuação do processo de pintura.	47
Figura 33 – Continuação do processo de pintura até a finalização	48
Figura 34 – Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	48
Figura 35 – Continuação do processo de pintura.	49
Figura 36 – Continuação do processo de pintura até a finalização	49
Figura 37 – Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	50
Figura 38 – Continuação do processo de pintura.	50
Figura 39 – Continuação do processo de pintura até a finalização	51
Figura 40 – Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	51
Figura 41 – Continuação do processo de pintura até a finalização	52
Figura 42 – Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	53
Figura 43 – Continuação do processo de pintura até a finalização	53
Figura 44 – Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.	55
Figura 45 – Continuação do processo de pintura até a finalização	55
Figura 46 – Ilustrações aplicadas em agendas.	57
Figura 47 – Ilustrações aplicadas em agendas.	57
Figura 48 – Aplicação das ilustrações em garrafas térmicas.	58
Figura 49 – Ilustrações aplicadas em roupas.	58
Figura 50 – Aplicação das ilustrações em canecas.	59

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
1.1	JUSTIFICATIVA.....	12
1.2	PROBLEMÁTICA.....	13
1.3	OBJETIVOS.....	13
1.3.1	<b>Objetivo Geral.....</b>	<b>13</b>
1.3.2	<b>Objetivo Específicos.....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>BEM-VINDOS AO RECIFE VELHO.....</b>	<b>14</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>21</b>
3.1	ESCOLHAS DAS HISTÓRIAS.....	23
3.1.1	<b>O Boca-de-Ouro.....</b>	<b>24</b>
3.1.2	<b>O Papa-Figo.....</b>	<b>24</b>
3.1.3	<b>Um Lobisomem doutor.....</b>	<b>24</b>
3.1.4	<b>O Visconde encantado.....</b>	<b>24</b>
3.1.5	<b>O mastro de navio da casa de Ponte d’Uchoa.....</b>	<b>25</b>
3.1.6	<b>O Santa Isabel do Recife: suas assombrações.....</b>	<b>25</b>
3.1.7	<b>A velha branca e o bode vermelho.....</b>	<b>25</b>
3.1.8	<b>Visita de amigo moribundo.....</b>	<b>25</b>
3.1.9	<b>Um barão perseguido pelo diabo.....</b>	<b>26</b>
3.1.10	<b>O velho negro que andava em fogo vivo.....</b>	<b>26</b>
3.1.11	<b>Luzinhas misteriosas nos morros do Arraial.....</b>	<b>26</b>
3.1.12	<b>No riacho da prata.....</b>	<b>26</b>
3.1.13	<b>Assombração no rio.....</b>	<b>26</b>
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....</b>	<b>28</b>
4.1	DEFINIÇÃO E COMPONENTES DO PROBLEMAS.....	28
4.2	COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	28
4.3	CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO .....	29
4.3.1	<b>Primeiros Esboços.....</b>	<b>30</b>
4.4	MATERIAIS E VERIFICAÇÃO.....	33
4.4.1	<b>O Visconde encantado.....</b>	<b>34</b>
4.4.2	<b>O velho negro que andava em fogo vivo.....</b>	<b>35</b>
4.4.3	<b>O Papa-Figo.....</b>	<b>37</b>

4.4.4	A velha branca e o bode vermelho.....	39
4.4.5	O Boca-de-Ouro.....	41
4.4.6	No riacho da prata.....	42
4.4.7	Assombrção no rio.....	44
4.4.8	Visita de amigo moribundo.....	45
4.4.9	O mastro de navio da casa de Ponte d'Uchoa.....	46
4.4.10	Um Lobisomem doutor.....	48
4.4.11	O Santa Isabel do Recife: suas assombrações.....	49
4.4.12	Luzinhas misteriosas nos morros do Arraial.....	51
4.4.13	Um barão perseguido pelo diabo.....	52
4.5	TESTES.....	54
4.5.1	Um Lobisomem doutor.....	54
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	56
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60
	REFERÊNCIAS.....	61
	APÊNDICE A – COLEÇÃO LENDAS VIVAS DO RECIFE.....	62

## 1 INTRODUÇÃO

“Assombrações do Recife velho”, de Gilberto Freyre, é uma obra literária que reúne algumas lendas que fazem parte da cultura e história da cidade do Recife, desempenhando um papel significativo na economia no setor de turismo da cidade. O livro permanece como referência de pesquisa essencial para historiadores e pesquisadores. A criação de ilustrações que representem alguns dos personagens do livro tem como tarefa a valorização da história e cultura local, assim como também na economia. As ilustrações podem incentivar o público a explorar e conhecer o acervo histórico e cultural do local, promovendo um maior interesse pelo turismo.

Este projeto busca desenvolver ilustrações dos personagens selecionados do livro, com aplicação no setor de turismo da cidade, como ponto de vista cultural e econômico. A ilustração, por sua vez, refere-se à representação visual que transmite uma mensagem de uma ideia, conceito ou projeto, assim auxilia na comunicação humana. (ILUSTRAÇÃO: O QUE É, SIGNIFICADO, [s.d.]).

O livro, Assombrações do Recife Velho, foi um projeto inspirado na cultura e história de Recife. É considerado uma fonte e referência de pesquisa sobre as assombrações da capital de Pernambuco, ao unir os elementos do folclore regional com as tradições culturais de várias épocas e com os detalhes dos locais que podem ser vivenciados, destacando as riquezas culturais e históricas em seus monumentos arquitetônicos. (FREYRE, 1955).

Os mistérios que se prendem à história do Recife são muitos: sem eles o passado recifense tomaria o frio aspecto de uma história natural. E pobre da cidade ou do homem cuja história seja só história natural (FREYRE, 1955, p.33).

Gilberto Freyre nasceu em Recife, no ano de 1900. Durante o período morando nos Estados Unidos, formou-se em artes liberais e especializou-se em ciências políticas e sociais, mais tarde cursou mestrado e doutorado em ciências políticas, jurídicas e sociais (PORFÍRIO,2025). Com todo esse conhecimento já formado e concluído sua formação acadêmica, ele voltou ao Brasil, onde comandou a direção de alguns jornais e começou a escrever vários artigos sobre a formação social do Brasil, na qual, a sua obra mais conhecida é a “Casa Grande & Senzala” que foi lançada em 1933, escreveu também outros dois livros neste segmento, “Nordeste” e “Sobrados e Mocambos”. (BEZERRA, 2025).

## 1.1 JUSTIFICATIVA

O livro fortalece a cultura e valoriza os aspectos regionais, destacando também o impacto da valorização cultura para a cidade do Recife. As lendas sobre essas assombrações, frequentemente, refletem as heranças culturais, mas também histórica e arquitetônica do local, mostrando a própria identidade cultural da cidade do Recife. Além de servirem como fonte de inspiração para apresentações e festivais, essas tradições movem economicamente a cidade, mas mostram também as tradições culturais, mitos africanos, indígenas e europeus, vindos de vários locais, que criaram no passado essa cultura única.

A obra oferece possibilidades de comercialização de vários artigos temáticos inspirados nas histórias. A cidade recebe turistas de diferentes regiões, com o intuito de conhecer essas histórias fascinantes e os locais que inspiraram essas lendas. As narrativas contadas atraem o interesse do público, através das visitas às arquiteturas locais. Dessa forma, dois elementos são destacados: o de promover o conhecimento sobre a cidade do Recife a partir do turismo cultural e histórico, e o de promover um impacto positivo no desenvolvimento econômico local.

O passado e o presente do Recife antigo permaneceram interligados por meio das lendas e tradições locais, as narrativas contadas nas histórias que mostram uma perspectiva única de cada patrimônio histórico e cultural da região, dessa forma, combinando também o folclore e histórias reais ao longo do tempo. O conhecimento sobre as assombrações do Recife pode promover e contribuir para uma rica valorização dos aspectos culturais e históricos de uma das cidades mais antigas do Brasil.

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) também possui relevância acadêmica, podendo servir como referência para pesquisas relacionadas a esse tema, o estudo e pesquisa realizada sobre as histórias sobrenaturais da cultura popular do Recife. Da mesma forma, as ilustrações criadas, poderão ser utilizadas para outras aplicações em outras iniciativas de projetos culturais e acadêmicos. O material será disponibilizado para a comunidade acadêmica através do repositório institucional da Universidade Federal de Pernambuco.

## 1.2 PROBLEMÁTICA

Como valorizar com ilustrações os personagens das histórias do livro *Assombrações do Recife Velho*, de Gilberto Freyre, propondo aplicações em souvenirs?

A importância da ilustração para o turismo vai além de representar figuras, ela desempenha um papel importante de inspirar o interesse dos visitantes nesses locais turísticos, como também influenciar as viagens e transmitir a importância cultural dos ambientes. Por meio de pesquisas feitas em plataformas online, como sites e redes sociais, as assombrações do Recife Velho fazem parte do imaginário popular e são descritas no livro de Gilberto Freyre, existe uma carência de ilustrações que valorizem os personagens e mostrem mais sobre essas assombrações que fazem parte da cultura e história da cidade do Recife. Dessa forma, a ausência de ilustrações que possam trazer uma atmosfera cultural bem representada, que possam proporcionar uma experiência única para os visitantes interessados em conhecer mais sobre o local.

## 1.3 OBJETIVO

### 1.3.1 Objetivo geral

O objetivo geral deste projeto é elaborar coleção de ilustrações dos personagens do livro “*Assombrações do Recife Velho*” de Gilberto Freire (1955), com aplicações em souvenirs, itens turísticos para comercialização.

### 1.3.2 Objetivos específicos

- Selecionar as histórias e personagens do livro “*Assombrações do Recife Velho*” (FREYRE, 1955) para a criação das ilustrações;
- Criar ilustrações de alguns dos personagens do livro.
- Aplicar as ilustrações dessas histórias em souvenirs, para comercialização turística e compartilhamento das histórias do Recife Velho.

## **2 BEM-VINDOS AO RECIFE VELHO**

Assombrações do Recife Velho é um livro composto por 37 histórias, algumas das quais possuem lendas associadas a personagens específicos, enquanto outras contam sobre locais considerados mal-assombrados. Algumas dessas histórias apresentam detalhes mais minuciosos e elaborados do que outras lendas.

### **2.1 O BOCA-DE-OURO**

A história, revela a lenda de um ser que é boêmio, onde esconde uma aparência de demônio e zumbi. Fumando um cigarro e caminhando lentamente, as três horas da manhã, ele pede fogo aos caminhantes solitários, a vítima se assusta ao ver que ele tem um rosto de um cadáver. (FREYRE,1955).

### **2.2 UM LOBISOMEM DOUTOR**

Sem informação de como surgiu, o LobisOMEM doutor é uma lenda interessante, com relatos de ataques, sendo um deles, deduzindo que o LobisOMEM de Recife era um doutor. O doutor era uma só entidade, que era um pecador terrível, onde toda noite de sexta-feira, se transformava naquela forma horrenda e terrível. (FREYRE,1955).

### **2.3 LUZINHAS MISTERIOSAS NOS MORROS DO ARRAIAL**

A lenda é contada que no meio da noite surgem luzes misteriosas que carregam o sobrenatural em suas aparições, podendo ser vistas de longe e mudando de um lugar para outro de forma rápida. (FREYRE,1955).

### **2.4 O BARÃO DE ESCADA, NUM LENÇOL MANCHADO DE SANGUE**

A lenda conta sobre um barão que descobriu a traição de sua esposa, que ao perder a cabeça para o extrema raiva e revolta, comete vários assassinatos. (FREYRE,1955).

### **2.5 O MASTRO DE NAVIO DA CASA DE PONTE D'UCHOA**

Um alto mastro de um antigo navio a vela, a lenda que percorre sobre marinheiros que permanecem assombrando aquele navio velho, pertencente a um comandante inglês com um sotaque pernambucano que. (FREYRE,1955).

## **2.6 NO RIACHO DA PRATA**

A lenda conta que esse nome do riacho foi dado pelo fato dela ter lançado suas joias de prata na área perto do riacho, onde a entidade fica vigiando o seu tesouro, fantasma de Branca Dias. (FREYRE,1955).

## **2.7 UMA RUA INTEIRA MAL-ASSOMBRADA**

Avenida Malaquias, hoje ficou conhecida por algumas pessoas, como a rua banal, por simplesmente carregar a fama de ser assombrada, uma rua inteira mal-assombrada, vultos brancos, possivelmente lobisomem, bichos estranhos como se fossem mulas sem cabeça e vozes estranhas fazem parte de todo este mistério que a rua carrega. (FREYRE,1955).

## **2.8 RODAR DE CARRO**

um carro mal-assombrado, está é a lenda que conta sobre a história de um carro de cavalo antigo, talvez do século XVIII, que assombram com os seus ruídos, som de patas de cavalos, ruídos de roda de carros e as vezes vozes estranhas são ouvidas. (FREYRE,1955).

## **2.9 ASSOMBRAÇÃO NO RIO**

O principal rio do Recife, o rio Capibaribe carrega consigo mistérios e assombrações, vários crimes já foram causados e lançados no rio ou suicídios, mas também um rio de doenças que corroem os mais vulneráveis órgãos do corpo. (FREYRE,1955).

## **2.10 DOUTORES E ASSOMBRAÇÕES, INCLUSIVE CERTA “MENSAGEM” DE RAUL POMPÉIA MORTO, PARA MARTINS JÚNIOR, VIVO**

A lenda conta sobre uma mensagem enviada de um morto para um vivo, o escritor Raul Pompéia, já falecido, envia uma mensagem sobrenatural para o seu querido amigo Martins Júnior, que está vivo. (FREYRE,1955).

## **2.11 O PAPA-FIGO**

A história conta que, pertencente a uma família influente e rica na região, ele é acometido por uma doença no sangue, criando uma aparência terrível, diz a lenda que ele

foi atrás da sabedoria dos escravos, ainda no tempo de engenho, assim começa a comer fígado de crianças como forma de curar a terrível doença. A lenda é contada até os dias de hoje. (FREYRE,1955).

### **2.12 FANTASMA DE MENINO FELIZ**

Conta uma história antiga, que no ano de 1724 um menino se afogou aos seus 15 anos de idade, desde então, a uma lenda de uma Assombração que para muitos foi agradável, reagia como se fosse uma criança que ainda era viva neste mundo, sorrindo e brincando. (FREYRE,1955).

### **2.13 O ADOLESCENTE QUE ASSASSINOU A NAMORADA**

O assassinato aconteceu na escada do sobrado da rua de São José, conta a lenda sobre um jovem que assassinou a sua própria namorada, contam que a moça caiu nos primeiros degraus da escada, espalhando seu sangue no local. Assim surgiu mais uma lenda do Recife. (FREYRE,1955).

### **2.14 UM BARÃO PERSEGUIDO PELO DIABO**

No Recife do século XIX, repercutiu a história de um certo Barão pernambucano, que segundo a lenda, teria realizado um pacto com o Diabo. Não se sabe ao certo o que foi realizado entre eles, mas a história conta que o Diabo, cobrando o pagamento que havia combinado, o persegue. E dessa forma, o Diabo o persegue todos os dias, o aterrorizando. (FREYRE,1955).

### **2.15 A VELHA BRANCA E O BODE VERMELHO**

A velha branca tinha a fama de uma pessoa de recursos, rica aos 80 anos, já debilitada, certo dia, em sua casa, surge de repente um cheiro de enxofre, que tomou conta do ambiente, e aos poucos uma forma de um bode vermelho aterrorizante e grande se materializou a sua frente, de barba longa e olhos amarelos que fez a senhora gritar de desespero. (FREYRE,1955).

### **2.16 O VELHO SUASSUNA PEDINDO MISSA?**

A lenda conta sobre um velho idoso de Suassuna, que caminhava pelas ruas da cidade, ao voltar do mundo dos mortos, com a intenção de aliviar a sua alma atormentada, assim ele caminha pedindo missas. (FREYRE,1955).

### **2.17 O VULTO DO SALÃO NOBRE**

Na cidade de Recife, a uma lenda que circula e se manifesta num salão nobre de um velho prédio, durante a noite, uma entidade surge caminhando pelas sombras e transforma o ambiente num lugar cheio de mistérios, mas também deixa as pessoas que testemunha o evento com um grande medo, mas também uma grande curiosidade. (FREYRE,1955).

### **2.18 O NEGRO VELHO QUE ANDAVA EM FOGO VIVO**

Vagando em chamas pelas ruas de Recife, está entidade conhecida como o Negro Velho, é uma Assombração que assusta todos os que o encontram. (FREYRE,1955).

### **2.19 O POBRE QUE GANHOU NO BICHO GRAÇAS A NOSSA SENHORA**

A lenda conta sobre um homem humilde, que decidiu fazer uma promessa, ao decorrer dos dias, a graça divina o ajuda ganhar no jogo do bicho, então atribui toda a sua sorte a intervenção a Nossa Senhora. (FREYRE,1955).

### **2.20 CEMITÉRIO DE CARROS**

A lenda conta sobre um evento interessante e curioso, de início a história conta sobre um trágico acidente onde todos os carros que foram envolvidos, precisaram ser transferidos para um local, próximo ao cemitério de Santo Amaro, e lá ficaram abandonados. (FREYRE,1955).

### **2.21 OUTRO LOBISOMEM**

Assombrar a cidade do Recife, essa é a narrativa que conta sobre um lobisOMEM que percorrer as noites da cidade. Um homem que foi amaldiçoado por desrespeitar um lugar sagrado e então se transformou, tomando a forma de um lobisOMEM. (FREYRE,1955).

### **2.22 LUÍS DO REGO ASSOMBRADO**

A lenda conta sobre a história de um nobre que vivia no século XIX, o capitão-general Luís Rego, que havia sido assassinato de forma trágica. Ao ver várias vezes a aparição do fantasma de uma mulher, onde apenas ele conseguia ver a entidade. (FREYRE,1955).

### **2.23 O VISCONDE ENCANTADO**

A lenda de um aviador que desaparece durante uma de suas viagens aéreas, o Visconde Saint-Roman desejava realizar uma viagem percorrendo o oceano Atlântico, era uma viagem complicada naquela época, planejou uma partida de Paris para Recife, mas nunca chegou ao seu destino, caindo no mar e desaparecendo. (FREYRE,1955).

### **2.24 DUAS EXPERIÊNCIAS DE UM PSICÓLOGO ILUSTRE**

Nesta história, narra o conto sobre um psicólogo, narrando duas de suas experiências, onde conta sobre o desafio que o psicólogo aceita, que é passar uma noite num casarão assombrado, enquanto a outra experiência, ele investigou sobre eventos psíquicos que envolvem uma jovem. (FREYRE,1955).

### **2.25 O QUE CONTA A FILHA DE OUTRO PSICÓLOGO ILUSTRE DO RECIFE**

A lenda conta os acontecimentos na vida de uma mulher, que após a morte de seu pai, que era um psicólogo, passa por momentos complicados, como experiências sobrenaturais, misteriosas e bastantes perturbadoras em sua própria casa, na cidade do Recife Velho. (FREYRE,1955).

### **2.26 VISITA DE AMIGO MORIBUNDO**

A lenda conta sobre um homem que passou por um evento estranho em seu quarto, onde dividia com seu amigo, ao ouvir a explicação do amigo de quarto, ficou assombrado. Mais tarde recebe a notícia que precisar ir ao hospital, mas ao chegar no local, encontra o amigo, mais morto do que vivo. (FREYRE,1955).

### **2.27 O SOBRADO DA ESTRELA**

A lenda conta sobre os eventos sobrenaturais de um antigo Sobrado, o lugar conta e reconta as histórias de mistérios e assombrações que percorrer cada caminho do local, a

relatos que uma das assombrações é uma mulher de vestido branco, que anda nos corredores do Sobrado assombrado. (FREYRE,1955).

### **2.28 A CASA DA ESQUINA DO BECO DO MARISCO**

A lenda conta sobre uma casa, localizada num ambiente chamado de o beco do Marisco, onde a casa é conhecida por ser assombrada, com vários relatos de fantasmas e encontros sobrenaturais, que assustam os moradores próximos da casa. (FREYRE,1955).

### **2.29 O SOBRADO DA RUA DE SÃO JOSÉ**

Localizada no Recife, a casa mal-assombrada contada nessa lenda, é conhecida por ser um local de espíritos inquietos, ao mesmo tempo que eventos assustadores acontecem. (FREYRE,1955).

### **2.30 NO SOBRADO MAL-ASSOMBRADO DA RUA DE SANTA RITA VELHA**

A lenda narra a história de uma antiga casa mal-assombrada que fica na rua de Santa Rita Velha, no Recife, a casa é habitada por entidades sobrenaturais, aonde os eventos misteriosos e vultos são testemunhados por moradores locais. (FREYRE,1955).

### **2.31 O SOBRADO DAS TRÊS MORTES**

Um antigo Sobrado, foi o local onde carrega em seu interior, eventos misteriosos, três mortes aconteceram no local, cheio de mistérios e assombrações, o sobrado é famoso por ser um ambiente repleto de atividades sobrenaturais. (FREYRE,1955).

### **2.32 OUTRA CASA DA RUA IMPERIAL**

A casa possui um passado obscuro, sem muitos detalhes, mas está localizada na Rua Imperial, e segundo alguns moradores próximos, a casa é um local assombrado, onde entidades sobrenaturais vagam no Interior da casa. (FREYRE,1955).

### **2.33 OUTRO SOBRADO DE SÃO JOSÉ**

Localizado em São José, no Recife, o sobrado é mais um antigo prédio que carrega mistérios e eventos sobrenaturais no seu interior. (FREYRE,1955).

### **2.34 A CASA DA IMBIRIBEIRA**

Está lenda conta sobre os eventos sobrenaturais de uma casa antiga mal-assombrada. (FREYRE,1955).

### **2.35 O SOBRADO DO PÁTIO DO TERÇO**

Uma história sobre as assombrações de um sobrado antigo na cidade do Recife. (FREYRE,1955).

### **2.36 A CASA DA RUA DE SÃO JOÃO**

Uma casa mal-assombrada, repleta de assombrações que assustam todos que escutam as suas histórias. (FREYRE,1955).

### **2.37 O SANTA ISABEL DO RECIFE: SUAS ASSOMBRAÇÕES**

Suas assombrações. Um local com uma extrema força sobrenatural, entidades podem ser vistas, assim como ouvidas ao fazerem sons, como o tocar em pianos, pessoas contam que o teatro é um local fascinante e assustador. (FREYRE,1955).

### 3 METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa utilizada neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) classifica-se como de natureza aplicada. Quanto ao objetivo, caracteriza-se como exploratória e a abordagem metodológica é qualitativa. O procedimento metodológico delimita a análise dos personagens das histórias selecionadas no livro “Assombrações do Recife Velho” (FREYRE, 1955). No procedimento técnico, este trabalho é considerado como um estudo de caso, tendo como objeto de análise o livro citado anteriormente.

À metodologia de projeto utilizada é a de Bruno Munari, presente no seu livro *Das Coisas Nascem Coisas* (1998), na qual o autor descreve doze passos para solução de projeto de design.

A primeira etapa da metodologia de Munari fundamenta-se numa pesquisa inicial, na qual a tarefa é saber e compreender o problema. O conhecimento aprofundado sobre o problema estudado é essencial, dessa forma, permite uma abordagem eficaz na busca por uma solução. Com o problema escolhido e estudado, o projeto é desenvolvido visando resolver esta questão.

Após a conclusão da primeira etapa, a segunda etapa segue o mesmo modo, dessa forma finalizando esta fase, com ambas apresentando uma similaridade. Nessa fase inicial do desenvolvimento do projeto a ser trabalhado e criado, estabelecem-se alguns limites, além da realização da pesquisa sobre os elementos que compõem e fazem parte da definição do problema, como conceitos e público-alvo.

Os componentes do problema consistem na definição de estratégias organizadas para a resolução do problema. Nessa etapa, propõe-se a divisão do problema em subproblemas, resultando em uma forma de resolver as pequenas partes com as soluções adequadas. A coleta de dados é uma etapa essencial para a obtenção das informações necessárias para estudar cada um desses subproblemas. A partir dessa coleta de dados, possibilita-se iniciar a análise deles. A análise de dados é responsável por fornecer informações que permitem identificar as ações necessárias para determinar o que não devem usar como solução, ao mesmo tempo, em que orienta a busca por possibilidades adequadas para resolver o problema estabelecido.

Com a conclusão das etapas anteriores, inicia-se a busca por uma solução para o problema, sendo a criatividade o elemento essencial nessa fase. Analisando todas as

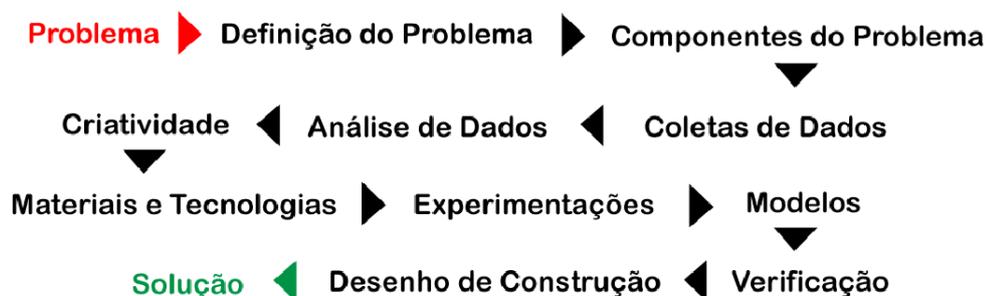
questões e possibilidades para concluir de forma criativa e eficaz para a resolução do problema.

Com o processo criativo concluído e uma solução definida, inicia-se a coleta de dados dos materiais e tecnologias disponíveis para começar o projeto, assim construindo de forma manual e digital a resolução da proposta para resolver o problema. Nesta fase, os dados coletados serão utilizados em experimentações, permitindo a avaliação desses dados e identificando os mais importantes para serem usados no Modelo, que será abordado na próxima etapa. Com os resultados e conclusão do processo de experimentação, todas essas informações obtidas, inicia-se a construção de um modelo de representação do projeto, para demonstrar os materiais e as técnicas empregadas no projeto.

A etapa de verificação mostrará entre quais modelos serão adequados para se tornar o projeto finalizado. Nesse processo, também serão analisadas as falhas encontradas no modelo criado, depois uma análise das que serão corrigidas. A etapa de desenho final será o momento de registrar todo o processo do projeto, onde mostrará também a proposta adequada de resolução para o problema definido. Com todos os modelos devidamente verificados e os dados coletados, a fase final do projeto estará em andamento. A entrega da solução do problema consolidará os resultados obtidos, com vários dados coletados e materiais trabalhados, o projeto final é a resolução do problema proposto.

Bruno Munari apresenta a sua metodologia em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 1998), publicado em 1998, na qual o processo projetual é separada em doze etapas. Abaixo é apresentado o esquema que representa essa metodologia:

Figura 1: Etapas da metodologia projetual de Munari (1998).



Fonte: O autor (2025).

Uma análise sobre a metodologia de Bruno Munari mostra a possível adaptação do método aos meios propostos como solução. A criação da coleção de ilustrações necessita de um ajuste na metodologia, tornando um plano de pesquisa mais fluido e organizado nesse desenvolvimento de criação. A alteração do método é defendida pelo próprio autor, onde ele comenta que “o método de projeto para o designer não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se encontrar outros valores objetivos que melhorem o processo” (MUNARI, 1998, p. 21).

Seguindo o planejamento de adaptação proposto, transformar a metodologia em grupos pequenos, tornou-se um trabalho de organização adequado. Com tudo definido, um total de seis grupos é formado e abrangem todas as etapas do processo projetual de Bruno Munari, ambas foram organizadas conforme sua natureza e tarefa, permitindo que a execução dos processos permaneça, conforme recomenda o autor. Os grupos estão apresentados logo abaixo:

Figura 2: Organização das adaptações das etapas de Munari (1998).



Fonte: O autor (2025).

### 3.1 ESCOLHAS DAS HISTÓRIAS

Ao conhecer as narrativas apresentadas no livro, o autor desse projeto selecionou as lendas com bases principais nas suas relevâncias históricas, mas também no seu valor cultural e no impacto do imaginário popular. Esses critérios foram fundamentais e necessários para a criação de todas as ilustrações.

As histórias selecionadas carregam e refletem o passado do Recife, muitas delas incluindo lugares históricos e pontos turísticos. A escolha dessas histórias evidencia a diversidade das lendas apresentadas, que vão desde a história de um piloto que nunca chegou ao seu destino até a história de um doutor lobisomem, ou a história de uma senhora

rica assombrada por um bode vermelho. Essa variedade de histórias representadas no livro possibilita a criação de composições visuais, explorando não somente a atmosfera sombria dos personagens marcantes, mas também dos cenários que os envolvem.

O aspecto essencial desse projeto é a simbologia do medo, isto é, que traduz determinados temores coletivos, assim como as crenças sociais. Esse conceito permitiu o uso de contrastes entre os elementos de luz e sombra, para reforçar o efeito emocional das ilustrações criadas. Dessa forma, a seleção das histórias não somente garantiu a representação visual expressiva, mas também ampliou o seu impacto artístico e cultural.

### 3.1.1 O Boca-de-Ouro

**Critério de escolha:** A história foi escolhida por fazer parte da cultura do Recife, sendo uma história conhecida por gerações. Contando a história de um personagem bem interessante.

**Descrição:** Aparência de zumbi mais demônio, paletó branco, chapéu Panamá, sapatos limpos e engraxados.

### 3.1.2 O Papa-Figo

**Critério de escolha:** A lenda foi escolhida por ser uma das mais conhecidas na região do Recife e de Pernambuco, a construção da lenda e do personagem chama bastante atenção.

**Descrição:** Negro velho, com um saco ou surrão nas mãos. Aparência parecida com a de uma pessoa normal.

### 3.1.3 Um Lobisomem doutor

**Critério de escolha:** A lenda foi escolhida por retratar um personagem bem conhecido, um lobisomem, mas com uma aparência um pouco diferente do lobisomem relatado em outras histórias, com um tom meio amarelado. Esta criatura é uma das mais assustadoras do livro.

**Descrição:** Orelhas medias e cor amarelo meio pálida, dentes grandes e pontudos.

### 3.1.4 O Visconde encantado

**Critério de escolha:** Uma lenda que conta sobre um acontecimento histórico, a história foi escolhida por contar sobre o Aviador Francês Pierre Serre Saint-Roman, que desapareceu em um de seus voos.

**Descrição:** Pierre Serre Saint-Roman, Roupa de aviador francês de 1900 a 1930, visconde rico, com um avião modelo Farman F.60 Goliath. (LA DÉPÊCHE, 2024).

### 3.1.5 O mastro de navio da casa de Ponte d'Uchoa

**Critério de escolha:** Uma lenda escolhida por conta sobre o aparecimento de assombrações de alguns marinheiros ingleses de aparência diferente. A história relembra o passado com os detalhes contados na história.

**Descrição:** Roupas de marinheiros e ingleses, possivelmente do século XVII ou XVIII. Vulto esbranquiçado de um antigo inglês, com dólmã branco, sapatos ingleses parecidos com jogar tênis.

### 3.1.6 O Santa Isabel do Recife: suas assombrações

**Critério de escolha:** A história mostra os acontecimentos sobrenaturais no teatro Santo Isabel, no Recife. A lenda foi escolhida por ser contada e ambientada em uma construção arquitetônica neoclássica do Recife.

**Descrição:** Fantasmas, vultos, sons de piano e diversos sons estranhos cobrem o vasto Teatro do Santa Isabel.

### 3.1.7 A velha branca e o bode vermelho

**Critério de escolha:** A lenda foi escolhida por demonstrar toda a complexidade que a história mostra no livro, desde os detalhes de como a Velha Branca era mostrada pelo autor, até o seu encontro com o bode vermelho.

**Descrição:** Velha de quase 80 anos, cabelos brancos, pele muito branca, de altura baixa, bode vermelho com grandes chifres cinzas. Vestido antigo de cor azul meio cinza.

### 3.1.8 Visita de amigo moribundo

**Critério de escolha:** A narrativa foi escolhida por ser uma das mais misteriosas.

**Descrição:** Um vulto possivelmente esbranquiçado ou algum tipo de sombra, algum ser de aparência familiar, várias características para representar esse personagem.

### 3.1.9 Um barão perseguido pelo diabo

**Critério de escolha:** A história conta sobre o Diabo que persegue um Barão, uma lenda que mostra, em sua parte, algo assustador, mas também algo curioso, o Diabo persegue um homem rico, um Barão.

**Descrição:** Homem de terno cinza-escuro, montado a cavalo escuro quase preto, cabelo curto, talvez tenha barba.

### 3.1.10 O velho negro que andava em fogo vivo

**Critério de escolha:** Uma lenda de mistérios e de curiosidades, a entidade nesta história é envolta no sobrenatural que interage com um dos elementos naturais, o fogo. Por isso, a lenda foi escolhida por trazer todo esse contexto.

**Descrição:** Um negro velho, talvez com roupas brancas, andando em brasas, talvez tenha um cachimbo.

### 3.1.11 Luzinhas misteriosas nos morros do Arraial

**Critério de escolha:** A lenda foi escolhida por ser uma história sobrenatural que possui uma atmosfera cheia de mistério. As luzes misteriosas são contadas como sendo muitas coisas, uma delas é retratada como sendo almas de soldados antigos.

**Descrição:** Forma parecida como as de luzes que flutuam sobre a superfície, mas também é possível ser parecido com fogo.

### 3.1.12 No riacho da prata

**Critério de escolha:** A lenda foi escolhida por ser contada em um local conhecido na região e envolve o fantasma de uma personagem que ficou na história, Branca Dias. Uma história cheia de mistério e terror.

**Descrição:** Fantasma de Branca Dias, vestido longo e da época de 1540, cabelo amarrado, com um castiçal judaico na mão, o Menorah.

### 3.1.13 Assombração no rio

**Critério de escolha:** A lenda se passa num rio, onde se torna assombrado depois de vários eventos entorno dele. A história foi escolhida por retratar inúmeros casos sombrios no Rio, transformando o ambiente em um dos mais sobrenaturais da região.

**Descrição:** Fantasmas, espíritos, fantasma de uma santa, até escravos.

## 4 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

### 4.1 DEFINIÇÃO E COMPONENTES DO PROBLEMAS

Seguindo o método definido por Munari (1998), foi realizada uma pesquisa e estudos sobre o problema existente, ou seja, a carência de ilustrações que valorizam os personagens importantes na história e cultura da cidade do Recife. A falta das representações visuais desse tipo de material sobre os personagens que fazem parte do imaginário popular do Recife evidencia a falta de valorização da cultura e das histórias, que antes eram transmitidas e contadas de geração em geração.

Com o início do estudo sobre o problema, foram identificados meios que podem valorizar essas narrativas, incluindo sua aplicação na área do turismo, adicionando as ilustrações em itens voltados à comercialização turística. Dessa forma, tanto o público interessado nas narrativas históricas do Recife quanto os novos indivíduos recém-chegados que entraram em contato com essa cultura podem conhecer visualmente alguns dos personagens, que segundo o livro escrito por Gilberto Freyre, já assombraram as ruas do Recife Antigo.

A análise dos componentes do problema incluiu a identificação da questão principal e a definição de critérios para uma resolução que torne acessível ao público. Nesses parâmetros, o problema foi estruturado em subproblemas, permitindo uma melhor organização. O projeto, produzido com base no livro “Assombrações do Recife Velho”, de Gilberto Freyre, escolheu e definiu as histórias mais conhecidas que influenciam em determinados pontos turísticos do Recife. Com esses componentes separados, é definido com mais eficiência a coleta de dados sobre as narrativas escolhidas.

### 4.2 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Com o problema subdividido em diversos aspectos e as narrativas selecionadas para as ilustrações, inicia-se a coleta de dados de cada um dos personagens. A partir da leitura do livro e conhecer as histórias escolhidas, possibilitou-se a definição e divisão de informações textuais e, sempre que disponível, detalhes visuais escritos sobre alguns personagens. No entanto, outras pesquisas sobre determinados personagens não obtiveram o mesmo tipo de informação. Diante dessa falta, a procura por materiais externos

tornou-se uma etapa necessária na busca por referências complementares, como livros e blogs sobre as assombrações do Recife Velho.

Entre as fontes de pesquisa, destaca-se uma história em quadrinhos, *Algumas Assombrações do Recife Velho* (FREYRE, 2011), produzida e adaptada por André Balaio e Roberto Beltrão, tendo o autor próprio Gilberto Freyre. Dentre as histórias analisadas para buscar referências visuais, encontram-se “O Papa Figo”, “Um Barão Perseguido pelo Diabo”, “O Visconde Encantado” e “Visita de Amigo Moribundo”. O livro, embora seja um produto à venda, por meio de pesquisas, foi possível conseguir algumas imagens de referências. No entanto, apesar das informações coletadas, os resultados mostraram uma carência de referências visuais, no qual esse material seria fundamental no desenvolvimento das ilustrações.

A análise de dados iniciou logo após todas as informações separadas de cada personagem. No processo, teve a análise de que não deveriam ser inseridos em algumas ilustrações que já possuíam um conjunto maior de informações. No entanto, outras ilustrações não apresentaram a mesma quantidade de informações.

Com base nas referências e seguindo a mesma lógica das ilustrações, por exemplo, de personagens representados como fantasmas, um tom azul é associado como uma cor fria, que representa e evoca o desconhecido e sobrenatural. Na história das “Luzinhas Misteriosas”, não há uma descrição específica sobre as entidades, portanto foi feita pesquisa sobre acontecimentos e narrativas relacionadas, alguns dos quais fazem referência a tochas acima da superfície e outros associados a luzes brilhantes. A partir desse tipo de referências, foi criada uma ilustração incorporando algumas características dessas histórias e eventos.

#### 4.3 CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO

A falta de material visual para representar os personagens assombrados do Recife velho, relatados no livro, será suprida com uma coleção de ilustrações dos personagens selecionados, os quais poderão ser aplicados em vários produtos turísticos, como souvenir. O primeiro passo na elaboração completa de cada ilustração consiste em iniciar com um esboço simples, que definirá a composição da arte e cada elemento principal, no caso o próprio personagem ou entidade.

O desenvolvimento das ilustrações se inicia com desenhos a lápis, o que permite ajustes na composição e garante que os traços fossem bem definidos antes da finalização dessa etapa. Com base na coleta e análise de dados, os pontos principais foram escolhidos e, a partir desses pontos, todos os esboços dos personagens foram realizados e avaliados, estando prontos para avançar para a etapa seguinte.

#### 4.3.1 Primeiros Esboços

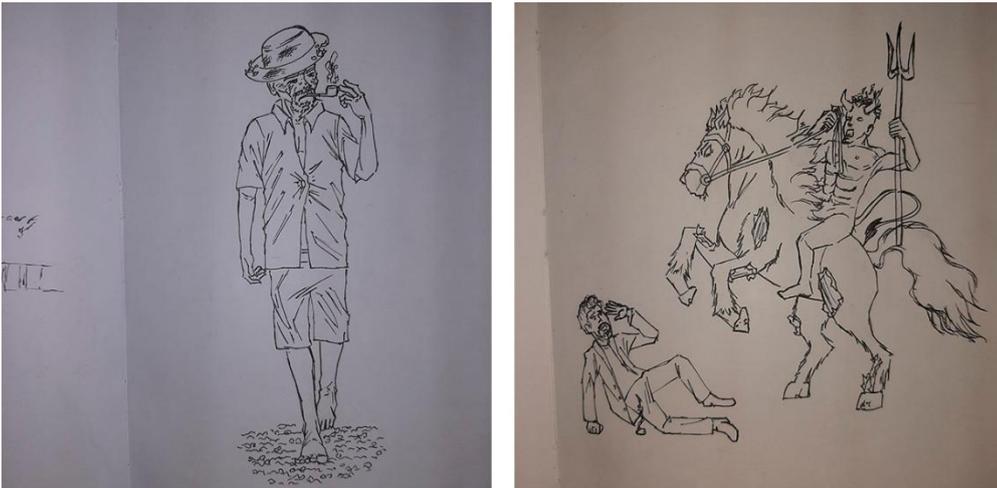
Após a conclusão dos esboços a lápis, iniciou-se o seguinte passo, que consiste no uso de caneta para reforçar os contornos do esboço, tornando o desenho mais nítido e organizado. Essa técnica de uso da caneta facilita a visualização dos detalhes dos personagens. Com isso, os personagens assombrados ganham vida em imagens que podem ser utilizadas em produtos turísticos, ampliando a divulgação desse patrimônio cultural e tornando as histórias locais ainda mais acessíveis tanto ao público da cidade quanto aos visitantes. Os resultados dos esboços estão apresentados logo abaixo:

Figura 3: Esboço da "Velha branca e o bode vermelho" e o esboço do "Papa-figo".



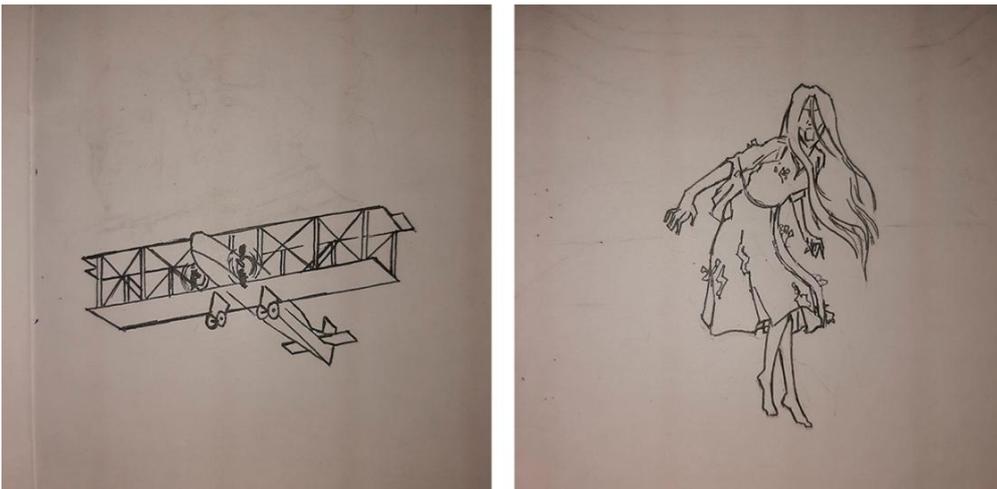
Fonte: O autor (2025).

Figura 4: Esboço do "Negro velho que andava em fogo vivo" e o esboço de "Um barão perseguido pelo diabo".



Fonte: O autor (2025).

Figura 5: Esboço de "O Visconde encantado" e "O Santa Isabel do Recife: suas assombrações".



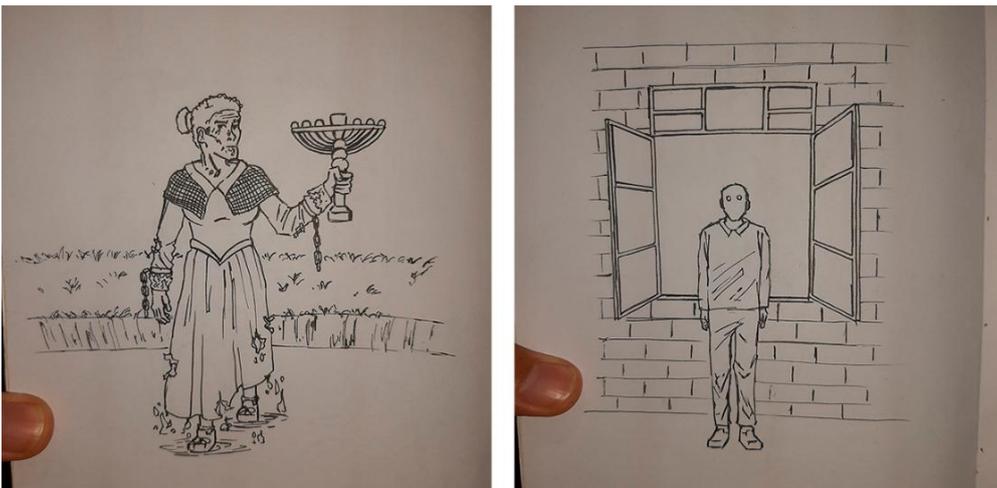
Fonte: O autor (2025).

Figura 6: Esboço do "O mastro de navio da casa de Ponte d'Uchoa" e o esboço do "Boca-de-Ouro".



Fonte: O autor (2025).

Figura 7: Esboço "No riacho da Prata" e a "Visita de Amigo Moribundo".



Fonte: O autor (2025).

Figura 8: Esboço "Assombrações no Rio" e "Um Lobisomem doutor".



Fonte: O autor (2025).

#### 4.4 MATERIAIS E VERIFICAÇÃO

Após a conclusão dos esboços iniciais de cada personagem trabalhado, iniciou-se o processo de pintura, no qual a composição e as escolhas das cores do cenário são elementos essenciais para trazer harmonia à ilustração. A pintura será realizada de forma digital, o que demanda o emprego de um software com esses requisitos, o programa selecionado foi o Photoshop (Software da Adobe), uma das ferramentas mais completas e amplamente utilizadas para a tarefa de pintura digital, oferecendo uma grande variedade de recursos a serem usados, como balanceamento de luz e sombra, que contribuem para a qualidade da imagem.

O processo das ilustrações manteve-se inalterado, seguindo as mesmas etapas. Todas as ilustrações seguiram uma medida única, 3000 x 3000 pixels. A primeira etapa consiste na construção da lineart, após isso definido, aplica-se a cor base ao personagem, trabalhar na construção do cenário se tornou a tarefa mais assertiva, pois aqui são definidos os pontos principais e importantes de luz e sombra, além da interação das cores no ambiente reagem em cada elemento e a definição da perspectiva das ilustrações.

Com grande parte do cenário finalizado, o desenvolvimento da pintura dos personagens torna-se mais eficiente, pois os principais pontos de iluminação e sombra foram definidos. Logo após, é só aplicar aos personagens os efeitos gerados pelo ambiente,

como luz e sombra. As ilustrações seguem as mesmas proporções, permitindo adaptação a diferentes tipos de produtos, aumentando a variedade de opções a serem divulgadas.

#### 4.4.1 O Visconde encantado

A etapa inicial de criação da ilustração, foi desenvolver a lineart com a tarefa de determinar as proporções do desenho, logo em seguida foi colocado as cores principais como base, exemplo alguns tons de azuis, para separar as camadas e facilitando o trabalho de pintura, a ideia original é fazer a silhueta do piloto nas nuvens. Nesta terceira imagem, é a continuação do processo, na qual foram adicionadas cores nos tons de azul, como azuis claro e escuro.

Figura 9: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Figura 10: Continuação do processo de pintura.



Fonte: O autor (2025).

Na continuação do processo de pintura, foram aplicadas luz e sombra em algumas áreas, para trazer a sensação de profundidade entre os elementos. A luz principal está vindo do lado esquerdo, enquanto o lado direito terá mais detalhes com sombra, aqui a ilustração já vai ganhando forma. No decorrer do processo de desenvolvimento, foi adicionado um círculo que representa a lua, onde será a fonte de maior luz. Tons de azul foram colocados na pintura da lua, incluindo áreas com detalhes maiores de luz e sombra. Em última etapa da ilustração, foi feita a lineart e a pintura do avião do piloto fantasma, inserindo um balanceamento de luz e sombra para uma finalização.

Figura 11: Continuação do processo de pintura até a finalização.

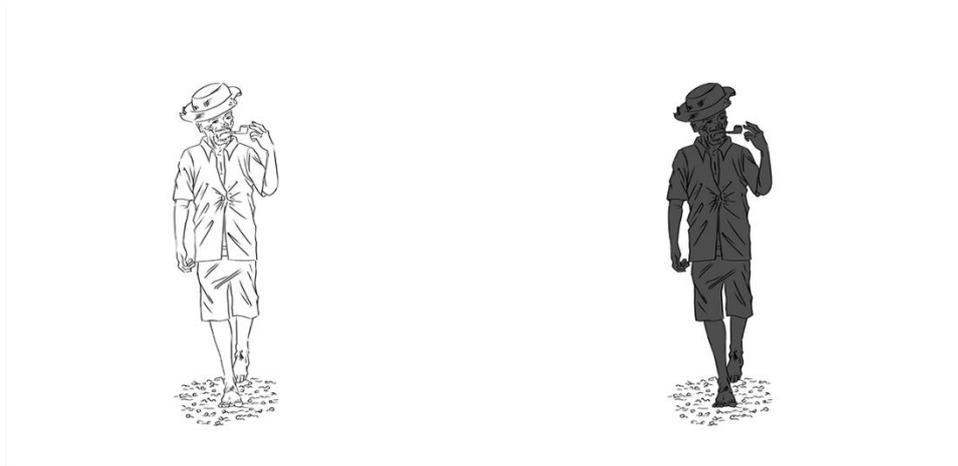


Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.2 O velho negro que andava em fogo vivo

O processo de criação da arte iniciou com a construção da lineart, depois foi inserida uma cor como base no personagem, preenchendo a área e facilitando a pintura. Na etapa seguinte, foram aplicados os primeiros passos de pintura no cenário, onde as cores marrons mostram o solo, com brasas de fogo e ao lado uma névoa mostrando o mistério daquela entidade.

Figura 12: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Figura 13: Continuação do processo de pintura



Fonte: O autor (2025).

Na quarta imagem, foi incluído à iluminação nas brasas de fogo em que a assombração se encontra, dessa forma, trazer mais detalhes ao cenário que está sendo construído, as primeiras cores foram colocadas no personagem e um balanceamento de luz e sombra foi inserido para trazer mais volume ao personagem. No cenário a iluminação reflete na névoa, no céu foi aplicado pequenos pontos brancos para representar as estrelas, criando um efeito interessante a obra, seguindo o mesmo passo, foi criado algumas áreas com maior densidade de sombra no personagem, para uma finalização da ilustração, foi colocado a fumaça do cachimbo e um refinamento na iluminação do fogo e na lineart

Figura 14: Continuação do processo de pintura até a finalização.



Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.3 O Papa-Figo

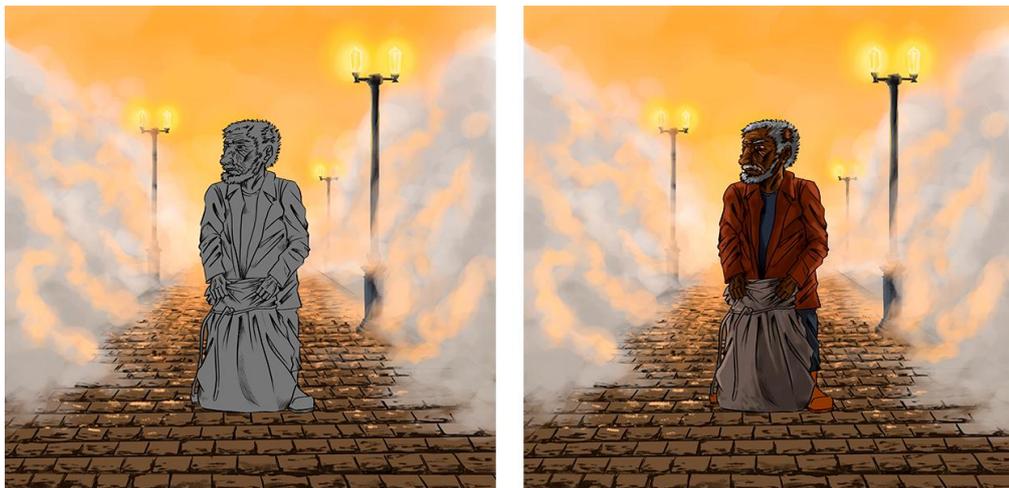
A primeira etapa a ser feita é a construção da lineart, definindo a forma do personagem num plano de perspectiva, logo em seguida foi inserida a uma cor base no personagem para facilitar o trabalho de pintura. Iniciou-se o processo de pintura do cenário, no qual foi inserido um pôr do sol para representar o fim da tarde, foi trabalhado a pintura de uma estrada de pedras, mostrando a ambientação e tempo em que a história é representada, foi aplicada a pintura de uma névoa surgindo, para trazer mistério à cena, alguns postes foram adicionados à ilustração, como a aplicação de postes e pontos de iluminação. foi aplicado novas áreas com maior densidade de sombra sobre o personagem e um trabalho de iluminação no cenário para trazer mais detalhes na sua construção.

Figura 15: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Figura 16: Continuação do processo de pintura.



Fonte: O autor (2025).

Com as cores escolhidas, começou o processo de pintura do personagem, onde foi representado um tipo de roupa velha e antiga, logo depois foi aplicado alguns efeitos de luz e sombra na pintura da entidade, na mesma etapa, uma projeção da sombra do personagem também foi feita para levar mais realismo a cena construída. Finalizando a arte, foi adicionado ao ambiente, algumas aves indicando o local da última vítima do Papa-figo, no saco foi colocado uma cor de tom vermelho para representar o sangue e em último passo, foi aplicado um efeito de luz e sombra no próprio personagem para trazer mais harmonia entre ele e o ambiente.

Figura 17: Continuação do processo de pintura até a finalização.



Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.4 A velha branca e o bode vermelho

O primeiro passo realizado na criação da ilustração foi fazer a lineart dos dois personagens, na outra parte do processo de criação foi preencher os personagens com uma cor base, facilitando a pintura nas próximas etapas. Em seguida, iniciou a pintura dos personagens, com as suas principais cores que serão trabalhadas. No cenário, foi criada a lineart e logo em seguida iniciou-se a pintura, como nas paredes, o chão e o restante dos elementos.

Figura 18: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Figura 19: Continuação do processo de pintura.



Fonte: O autor (2025).

Na continuação da pintura, foram estudadas várias áreas do cenário, detalhando os móveis, janela e alguns objetos soltos na cena. Foram aplicadas algumas fontes de sombra nos móveis. No decorrer do processo, foram adicionados ao cenário os efeitos de luz e sombra, como em algumas partes dos móveis, no chão e na janela. Na mesma etapa do processo, também foram adicionados pontos de sombras nos objetos, como a mesa e as cadeiras. Nos personagens, foram feitos alguns detalhes de sombra e na pintura completa. Em uma última etapa do processo desta ilustração, foram feitos alguns detalhes finais uma fumaça também foi adicionada sobre o bode e detalhes a mais foram feitos no cenário.

Figura 20: Continuação do processo de pintura até a finalização.



Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.5 O Boca-de-Ouro

Fazer a lineart foi o começo do processo de criação da ilustração, pois facilita a visualização de como será a arte, sabendo assim como é a perspectiva e a proporção do desenho. Logo em seguida, foi aplicada uma cor base no personagem, num tom cinza. A primeira parte do processo de pintura foi fazer o cenário, definindo onde será o céu e onde será o chão. No solo, serão construídos detalhes de tijolo, para trazer mais realismo. No cenário, foi acrescentada uma névoa em tons de azul-claro e cinza.

Figura 21: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fontes: O autor (2025).

Figura 22: Continuação do processo de pintura.



Fonte: O autor (2025).

No decorrer do processo, foram anexados alguns postes de iluminação na ilustração com tamanhos variados para dar uma sensação de profundidade na imagem e, logo em seguida, as cores principais do personagem surgiram, para definir a sua paleta de cores. Para dar continuidade, foi aplicado os primeiros efeitos de sombra no personagem, fazendo isso no rosto e na roupa por completo, assim como o chapéu, logo depois foi a vez de adicionar os efeitos de iluminação em todo o personagem, detalhando principalmente o rosto e dando ênfase aos olhos, nos dentes foi adicionado amarelo e uma iluminação para a finalização da arte.

Figura 23: Continuação do processo de pintura até a finalização.

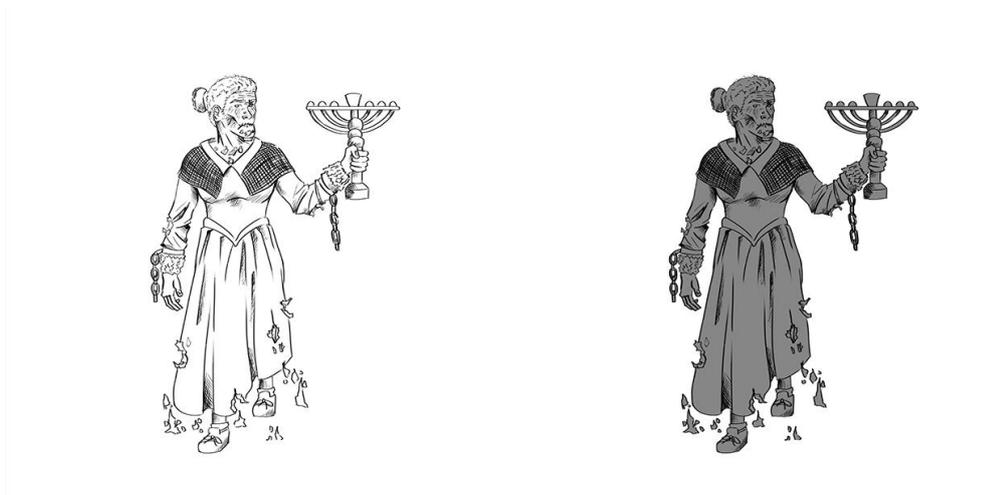


Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.6 No riacho da prata

Fazer a lineart do personagem é a primeira etapa no processo, depois foi colocada a cor base no personagem para preencher e facilitar no processo de pintura e construção da ilustração. Nesta parte do processo, foram adicionados os efeitos sobre o lago, como movimento da água e iluminação, trazendo uma maior característica de realismo ao desenho, em seguida foi criado o solo, com uma grama verde, para ressaltar o equilíbrio do ambiente, mostrando duas cores frias, para combinar com o personagem e a história. Logo depois, foi criado o céu nessa parte do processo.

Figura 24: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Figura 25: Continuação do processo de pintura.



Fonte: O autor (2025).

Para prosseguir, foi detalhado o cenário, aplicando algumas árvores e efeitos de sombra e luz nelas, logo em seguida foi adicionada uma névoa à frente das árvores. Então, iniciou-se a pintura do personagem, aplicando as cores principais que vão representar essa parte, assim como o azul logo embaixo, mexendo na opacidade, trazendo uma transparência. Na última etapa da arte, é concluir a pintura do personagem, aplicando luz e sombra nas áreas necessárias. Foi criado um efeito de transparência no personagem e adicionado pequenos pontos claros, para representar o brilho. Então, foram coloridas algumas rochas e uma névoa para completar o cenário e, no céu, foram criando algumas nuvens.

Figura 26: Continuação do processo de pintura até a finalização.



Fontes: O autor (2025).

#### 4.4.7 Assombração no rio

Para iniciar a ilustração, foi feito a lineart e depois, uma cor base foi aplicado ao personagem, a etapa de pintura do cenário começou pelas árvores e aplicando uma textura de madeira sobre elas, trabalhando algumas camadas de iluminação, mas também aplicando sombra em algumas áreas, foi colorido o rio e adicionado luz e movimento a água, também foi feito o solo com uma vegetação e uma névoa clara.

Figura 27: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Prosseguindo com a pintura da ilustração, nas árvores foi aplicado um efeito de iluminação, vindo das áreas ao redor, para detalhar ainda mais o cenário. Nos personagens,

foi aplicada uma cor azul e outros tons, adicionando luz, mas também sombra, para a ilustração ficar mais interessante e bonita. Para finalizar, repeti o processo anterior, mas com uma aplicação de iluminação em toda a ilustração.

Figura 28: Continuação do processo de pintura até a finalização.

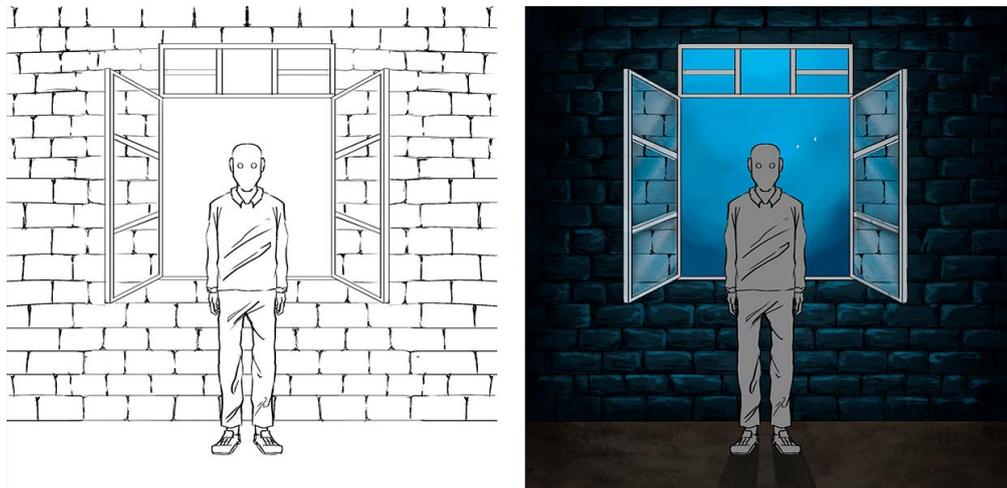


Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.8 Visita de amigo moribundo

O primeiro passo foi iniciar a lineart, logo em seguida foi preenchido o desenho com uma cor base, para facilitar o trabalho dentro da ilustração. No decorrer do processo, iniciou-se a pintura do cenário, foi criado duas áreas com luz e sombra, na parede é o local com sombra, onde foram feitos os detalhes nos tijolos da parede e o chão com pequenos pontos de luz, foi feito uma janela para representar e seguir a história.

Figura 29: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Continuando com o processo da ilustração, foi adicionado um céu bastante iluminado, com alguns relâmpagos para iluminar a área trabalhada, depois foram feitas algumas sombras em determinadas áreas do quarto. Para finalizar a ilustração, iniciou-se a pintura do personagem, como não foi localizado um tipo de roupa ou referência visual, foi aplicado uma camada de sombra bem intensa para trazer um mistério ao personagem, depois foi aplicado as suas cores principais e logo em seguida adicionando pontos de luz e sombra para mesclar o personagem com o ambiente ao seu redor. No cenário, foram desenhados e pintadas duas camas para representar uma parte da história, então foram colocadas as principais cores e adicionados luz e sombra.

Figura 30: Continuação do processo de pintura até a finalização.



Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.9 O mastro de navio da casa de Ponte d'Uchoa

O início do processo teve como etapa fazer a lineart, para determinar cada parte que será definida no desenho, em seguida, logo depois, foi adicionada uma cor base para tornar o trabalho mais rápido e prático. Com as partes iniciais concluídas, iniciou-se a pintura do cenário, dividindo os principais elementos como a grama, a floresta ao fundo da ilustração, foi colorido o rio e o céu. Na mansão, foi preenchida com as principais cores a serem trabalhadas, aplicando nas paredes e no telhado.

Figura 31: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Figura 32: Continuação do processo de pintura.



Fonte: O autor (2025).

No decorrer do processo, foram feitos os detalhes do cenário, onde teve a criação das nuvens, um balanceamento de cores para tornar tudo mais harmônico, foi feito um detalhe maior na casa, adicionando luz e sombra em determinadas áreas. Logo em seguida, iniciou a pintura dos personagens, aplicando as cores que iam ser trabalhadas, uma cor azul e, para finalizar a ilustração, o último processo foi pintar os detalhes do personagem, trazendo uma característica de fantasma para a pintura, adicionando luz e sombra em alguns pontos.

Figura 33: Continuação do processo de pintura até a finalização.



Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.10 Um Lobisomem doutor

Como nas outras ilustrações, o processo de criação iniciou-se criando a lineart, depois foi acrescentada outra lineart, onde seriam as partes do chão e o céu. Seguindo os passos da lineart, foram adicionados dois postes para serem as fontes de luz na ilustração. Nessa parte do cenário, foi feito o chão com a grama de um lado, com arbustos e algumas vegetações, enquanto do outro lado foi feita a rua, com tijolos separados, logo depois foi adicionada a iluminação vinda dos postes e interagindo com o ambiente.

Figura 34: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Figura 35: Continuação do processo de pintura.



Fonte: O autor (2025).

Prosseguindo com o desenvolvimento da ilustração, foi adicionada uma cor base no personagem, para iniciar a pintura do personagem com as suas cores principais, logo em seguida, aplicar detalhes no personagem, criando pelos em várias partes do corpo da criatura, assim como a roupa rasgada. Para finalizar, foram criadas algumas sombras e luz nos pontos necessários do cenário e do personagem.

Figura 36: Continuação do processo de pintura até a finalização.

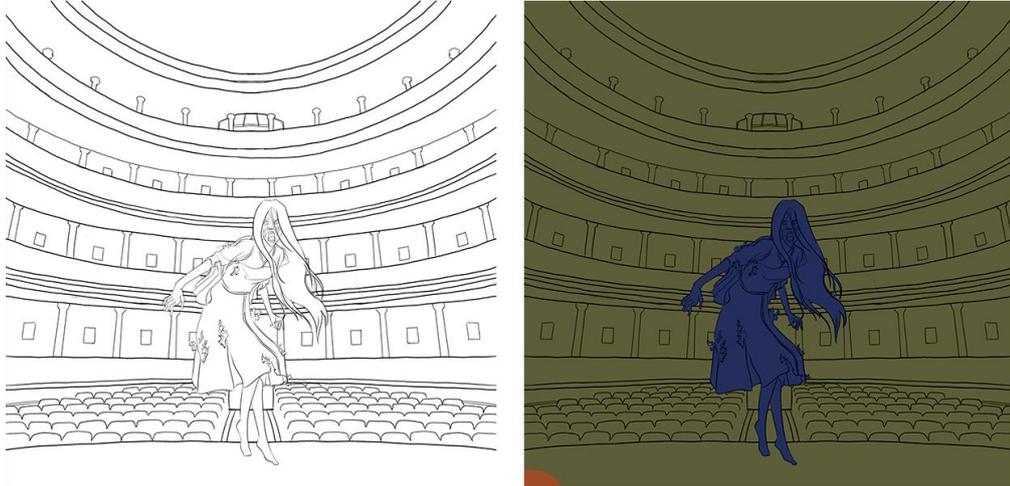


Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.11 O Santa Isabel do Recife: suas assombrações

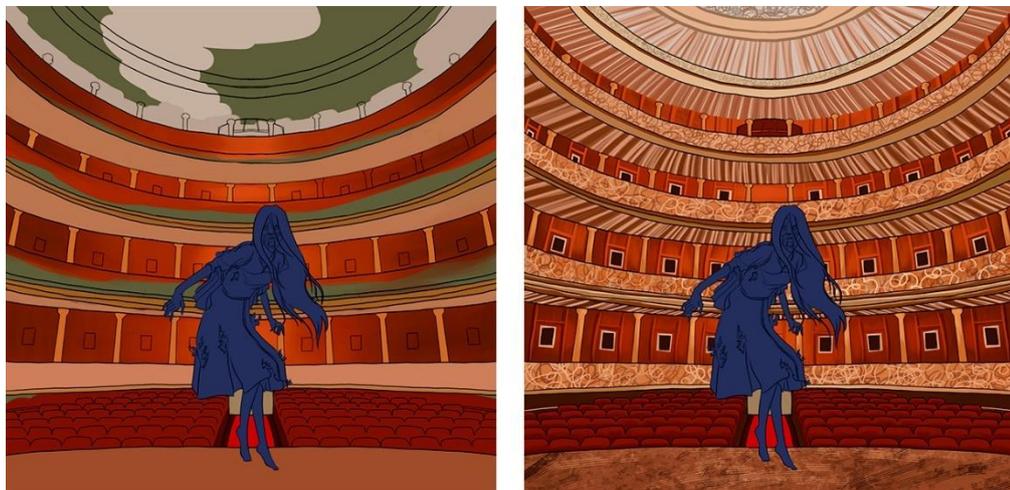
O início do processo foi fazer a lineart do cenário e do personagem, definindo as proporções e perspectiva de toda a ilustração. Logo depois, foram aplicadas duas cores bases para dividir o personagem do cenário. Na próxima etapa, foram aplicadas as principais cores no cenário, assim dando início à pintura.

Figura 37: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Figura 38: Continuação do processo de pintura.



Fonte: O autor (2025).

A etapa seguinte foi criar alguns detalhes na pintura do ambiente, para deixar mais fiel ao teatro real. As cores são as principais, sem variações de luz e sombra. Logo depois, foram acrescentados nas áreas escolhidas os pontos de sombras e adicionados um pouco de iluminação à cena. A ênfase às sombras e iluminação de determinadas áreas foi muito importante para tornar a arte mais harmônica. Na pintura do personagem, mantiveram-se

as cores utilizadas nas outras ilustrações, adicionando alguns tons de azuis, concluindo pequenos pontos de brilhos. Abaixo da entidade, foi aplicado um foco de luz para finalizar.

Figura 39: Continuação do processo de pintura até a finalização.



Fontes: O autor (2025).

#### 4.4.12 Luzinhas misteriosas nos morros do Arraial

O processo inicial da ilustração foi fazer a lineart, nesta ilustração só foi desenhando apenas o cenário. Logo em seguida, foi feita a pintura do cenário, aplicando as cores principais, como o azul e verde, depois foram aplicados alguns efeitos de iluminação, exemplo nas árvores e na grama, onde as esferas brilhantes vão ficar e então foram colocadas algumas pedras para completar os elementos no ambiente.

Figura 40: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Continuando com o processo de pintura do cenário, foram aplicados mais detalhes nas árvores, como troncos e folhas e adicionando luz e sombra. Sobre a grama, foram adicionadas as luzes misteriosas, então foi colocado o mesmo efeito, um balanceamento de luz e sombra, para refinar os detalhes no cenário. Para finalizar o processo de pintura desta ilustração, a aplicação de novas camadas de iluminação nas esferas brilhantes, para destacá-las bastantes, colocando pequenos pontos brilhantes, para trazer um efeito a mais à pintura dessas luzes, muitos contos sobre essa lenda falam sobre tochas ou luzes com um brilho forte, esse conceito foi aplicado de forma que unisse os relatos contados em livros e histórias, e definir os elementos criados, no cenário a volta, os efeitos de iluminação foi aplicado nas superfícies sólidas, como o chão, árvores e pedras, assim finalizando a ilustração.

Figura 41: Continuação do processo de pintura até a finalização.

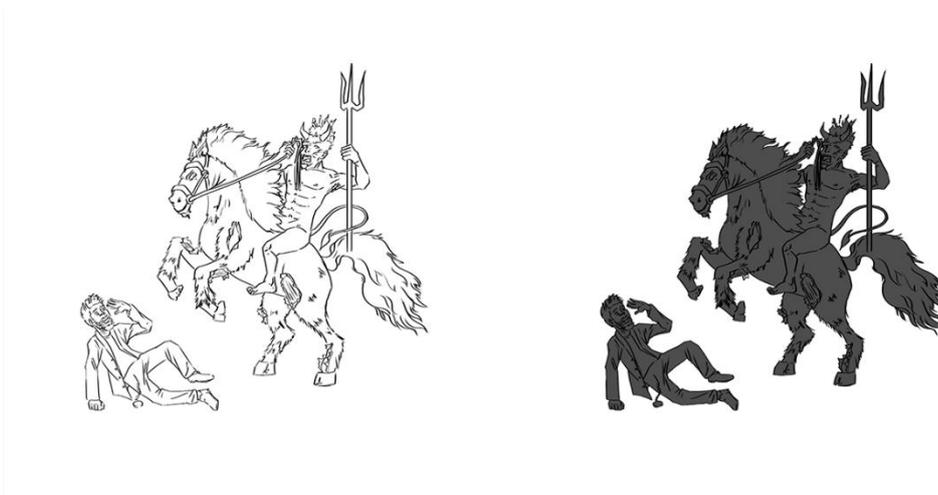


Fonte: O autor (2025).

#### 4.4.13 Um barão perseguido pelo diabo

O início da criação da ilustração foi fazer a lineart dos personagens principais da história, definindo as proporções e perspectiva dos personagens, mostrando visualmente como ela é contada. Logo em seguida foi aplicado uma camada de cor base, na cor cinza, aqui é a preparação para a pintura da ilustração, essa técnica facilita na aplicação da pintura seguinte.

Figura 42: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Com o início da pintura do cenário, foi definida a perspectiva do ambiente. Com a perspectiva formada, foram aplicadas as cores que representariam cada elemento, logo em seguida os efeitos de sombra e luz foram adicionados. Aqui ainda não foi feita a pintura dos personagens. No próximo passo, foi detalhar os personagens e finalizar o cenário, a iluminação do fogo e das luzes dos postes são as fontes de maior luz no cenário, aqui é a finalização da ilustração, onde foram detalhados os personagens, colocando luz e sombra nas etapas necessárias, chegando na final e terminando a ilustração.

Figura 43: Continuação do processo de pintura até a finalização.



Fontes: O autor (2025).

## 4.5 TESTES

Durante o processo de criação da coleção das ilustrações, o resultado foi avaliado e comentado pelo Jornalista Roberto Beltrão. Um profissional da comunicação, Roberto Beltrão é jornalista por ofício e escritor por paixão, é o idealizador do projeto “O Recife Assombrado”, um projeto em atividade desde o ano 2000, onde tem se dedicado à preservação e à divulgação do imaginário popular, bem como da literatura fantástica. (OXE RECIFE, 2024).

Ao analisar as ilustrações e os resultados, Roberto Beltrão destacou a fidelidade e o caráter interessante em sua forma de construção. No entanto, recomendou um ajuste na ilustração do personagem “O Lobisomem Doutor”, pois, na versão anterior, a criatura apresentava traços e características de lendas europeias. Algumas dessas características não seguem as histórias de testemunhas no livro e de outros livros sobre essa lenda. Com base na análise e na sugestão do Roberto Beltrão, foram realizadas novas pesquisas e feitos ajustes na concepção visual do personagem.

### 4.5.1 Um Lobisomem doutor

Foi feito as modificações nesta ilustração, trazendo um traço e um visual mais parecido com o que a história representa. Comecei fazendo um esboço inicial, desenhando o Lobisomem com uma aparência sinistra, sem tantas características que remetam a um lobisomem da cultura europeia, no caso da ilustração feita anteriormente, mas uma aparência mais humanoide e uns detalhes diferenciais no rosto. Foi detalhada a vestimenta usada pelo personagem, valorizando o tipo de roupa da época, houve um ajuste na posse da criatura, para tornar a junção dele ao cenário, para que os dois elementos conversem entre si, trazendo harmonia para a arte. O resultado ficou assim:

Com o cenário já concluído -- aproveitando o mesmo ambiente construído para a ilustração anterior do Lobisomem -- o foco permaneceu na construção. Inicia-se pela lineart, resolvendo as proporções e perspectivas adequadas para a cena, com essas etapas concluídas, prosseguindo com o andamento da ilustração, adicionando a cor base. Iniciou-

se a pintura do personagem, foram colocadas as principais cores para representar a pele e a roupa.

Figura 44: Criação da lineart até aplicação das primeiras cores.



Fonte: O autor (2025).

Avançando com as etapas de construção da pintura, inserindo detalhes em algumas áreas com luz e sombra, foram feitos os detalhes da roupa e no corpo da criatura com algumas cores, mas claras e escuras. Para finalizar, foi aplicada mais uma camada de sombra e luz nos pontos necessários no cenário e personagem.

Figura 45: Continuação do processo de pintura até a finalização.



Fonte: O autor (2025).

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O resultado das obras criadas mostrou-se uma solução adequada para o problema apresentado no início da pesquisa. Os recursos visuais desenvolvidos mostram-se fiéis às referências e informações escritas pelo autor. Para valorizar as ilustrações das assombrações do Recife Velho, foram aplicadas variadas demonstrações em diferentes formas de produtos turísticos. Sobre o projeto desenvolvido, Roberto Beltrão comentou:

Gostei muito das ilustrações. Eu acho que estão todas muito fiéis ao pensamento de Gilberto Freyre. Acho que ficou interessante uma questão ligada ao realismo do traço, lembrando um pouco a estética das HQS. Era essa a intenção? Gosto porque as imagens não cartunescas - Então é como se desse uma visão muito respeitosa, as narrativas relativas à questão do imaginário popular. Eu achei muito bom. Eu acho que isso aí é um retrato fiel do que seria o pensamento original do livro, da obra. E te pergunto o seguinte: qual é a técnica que você usa? Isso é digital? Ou é uma pintura? Como é que você faz isso? Quais são as dimensões reais também dessas imagens? (BELTRÃO, Roberto, 2025).

Desse modo, as aplicações evidenciam o significativo potencial apresentado nas ilustrações enquanto recursos visuais conectados ao imaginário popular do Recife e à memória cultural, contribuindo para a preservação e perpetuando as lendas urbanas da grande cidade. Para organizar os elementos criados, foi desenvolvida uma coleção, intitulada de *Lendas Vivas do Recife*, cujo propósito é manter as ilustrações reunidas em um único acervo, facilitando sua identificação, da mesma forma que promove sua valorização. Os itens populares no cotidiano das pessoas foram selecionados, além da capacidade funcional utilitária, mostram-se também como lembranças para visitantes, como camisetas, caderno e entre outros itens. Dessa forma, os turistas e moradores locais podem levar consigo um pedaço da identidade, das histórias assombradas do Recife em forma de artefatos físicos.

Para a sugestão de aplicação, foi necessário desenvolver um elemento que representasse uma pincelada, isso garante que os desenhos fiquem visíveis e interessantes na aplicação, melhorando a comunicação estética entre os artefatos turísticos e tornando-se melhor a leitura visual das artes em suportes físicos como camisetas, canecas, garrafas térmicas e souvenirs em geral.

Figura 46: Ilustrações aplicadas em agendas.



Fonte: O autor (2025).

Figura 47: Ilustrações aplicadas em agendas.



Fonte: O autor (2025)

Figura 48: Aplicação das ilustrações em garrafas térmicas.



Fonte: O autor (2025).

Figura 49: Ilustrações aplicadas em roupas.



Fontes: O autor (2025)

Figura 50: Aplicação das ilustrações em canecas.



Fonte: O autor (2025)

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o presente trabalho demonstrou a aplicação das assombrações descritas no livro *Assombrações do Recife Velho*, de Gilberto Freyre, na qual tem como temática na aplicação em souvenirs, dessa forma, valorizando o patrimônio cultural pernambucano e resgatando histórias populares através da coleção de ilustrações criadas. A pesquisa evidenciou que, além da cultura, o imaginário presente na população pode ser transformado em produtos que contribuam para a valorização da identidade local no mercado turístico e cultural.

A transformação dessas histórias em ilustrações, criou a possibilidade da produção de uma linha de souvenirs originais e diferenciados, que estão além da função de um artefato decorativo, mas também assumem um papel cultural e educativo. Além disso, observou-se que há uma crescente demanda por produtos que interajam com a história local e o folclore regional, tornando essa proposta não apenas artisticamente, mas também economicamente sustentáveis.

Assim sendo, conclui-se que a utilização das histórias assombradas como inspiração para o design de souvenirs representa uma tarefa e estratégia útil para promover o turismo cultural no Recife, fortalecendo o vínculo entre tradição e inovação, fortalecer e lembrar das histórias do passado, ensinando as gerações os conhecimentos e aprendizados sobre o assunto. Esse projeto tem o material que pode colaborar para futuras pesquisas e ampliações sobre esse tema, possibilitando um maior alcance e impacto na valorização da cultura pernambucana.

Foi realizada a aplicação das ilustrações criadas nos produtos de turismo. Os souvenirs mais populares foram escolhidos por estarem presentes no cotidiano das pessoas, no qual muitos servem como peças de utilidade diária. Agora, além da sua funcionalidade, esses itens passam a carregar como lembranças para os visitantes sobre os locais visitados, podendo receber um pouco da identidade do Recife em forma de ilustrações e produtos.

## REFERÊNCIAS

- BELTRÃO**, Roberto. Mensagem enviada para Wesley Carvalho. 27 fev 2025. Aplicativo WhatsApp.
- BEZERRA**, Juliana. Casa-Grande e Senzala. Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/casa-grande-e-senzala/>. Acesso em: 15 mar. 2025
- DICIO**, Dicionário Online de Português. Significado de Souvenirs. Acesso às 17:58, em 26 de fevereiro de 2025. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/souvenirs/>>.
- FREYRE**, Gilberto. Assombrações do Recife velho. Rio de Janeiro: Record, 1987.
- FREYRE**, Gilberto. Algumas Assombrações do Recife Velho. Rio de Janeiro: Editora Global, 1999.
- FREYRE**, Gilberto. Algumas Assombrações do Recife Velho. Recife: Editora Cepe, 2011.
- SÓ ESCOLA**. Ilustração: o que é, significado. *Só Escola*, [s.d.]. Disponível em: <https://www.soescola.com/glossario/ilustracao-o-que-e-significado>. Acesso em: 3 mar. 2025.
- MUNARI**, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- OXE RECIFE**. *Roberto Beltrão: Literatura insólita, cultura nordestina e sítios insanos*. 2024. Disponível em: <https://oxerecife.com.br/roberto-beltrao-literatura-insolita-cultura-nordestina-e-sitios-insanos/>. Acesso em: 3 mar. 2025.
- PORFÍRIO**, Francisco. “Gilberto Freyre”; *Brasil Escola*. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/sociologia/gilberto-freyre.htm>>. Acesso em 02 de março de 2025.
- LA DÉPÊCHE**. Le mystère Saint-Roman: ce pilote toulousain oublié a-t-il été le premier à traverser l'Atlantique en 1927? *La Dépêche*, 27 out. 2024. Disponível em: <https://www.ladepeche.fr/2024/10/27/le-mystere-saint-roman-ce-pilote-toulousain-oublie-a-t-il-ete-le-premier-a-traverser-latlantique-en-1927-12286334.php>. Acesso em: 6 mar. 2025.

## APÊNDICE A – COLEÇÃO LENDAS VIVAS DO RECIFE

### Assombração no Rio



Fonte: O autor (2025)

Boca-de-Ouro



Fonte: O autor (2025)

## No riacho da prata



Fonte: O autor (2025)

Um Lobisomem doutor



Fonte: O autor (2025)

Luzinhas misteriosas nos morros do Arraial



Fonte: O autor (2025)

Um barão perseguido pelo diabo



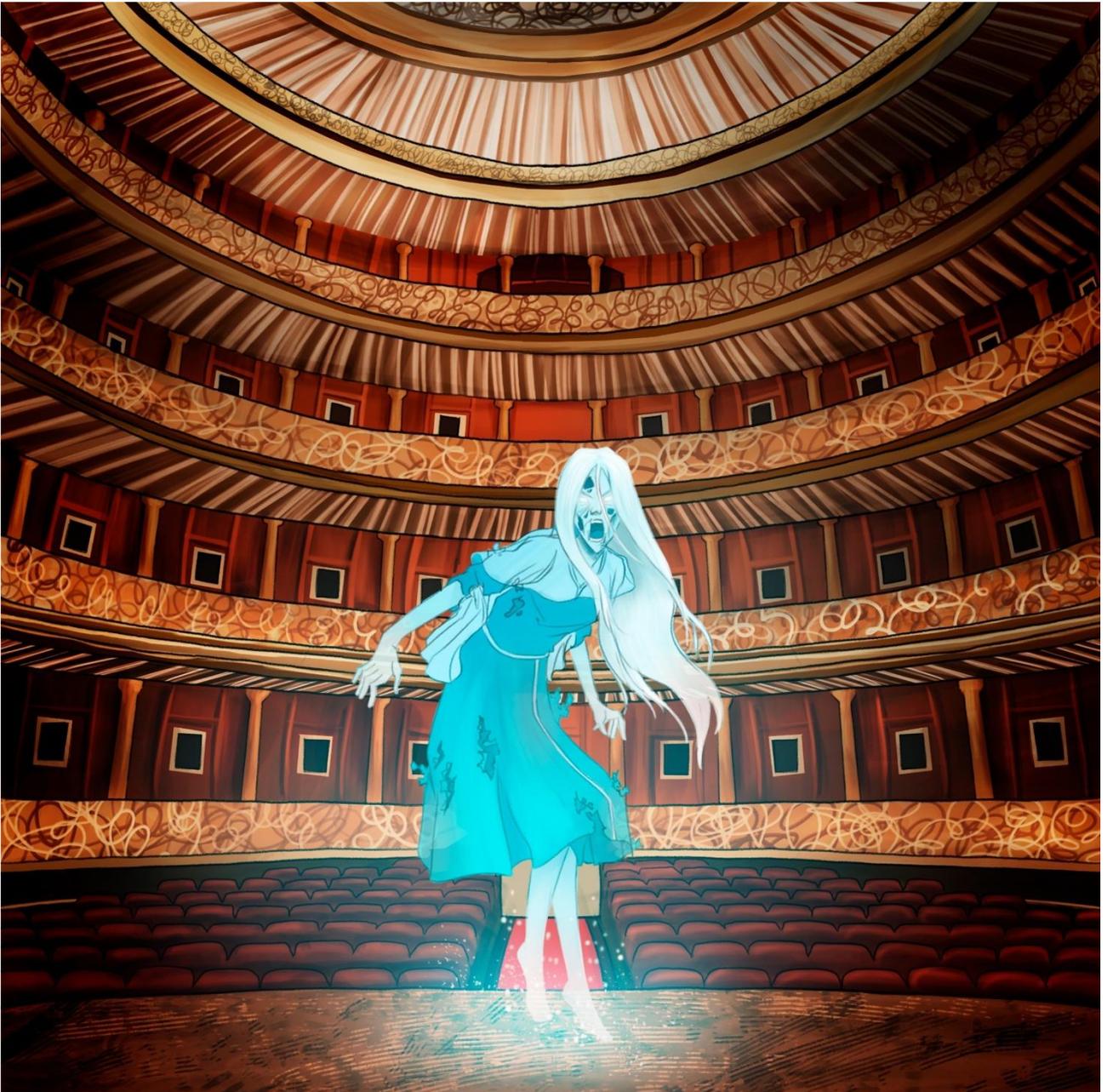
Fonte: O autor (2025)

O Papa-Figo



Fonte: O autor (2025)

O Santa Isabel do Recife: suas assombrações



Fonte: O autor (2025)

## A velha branca e o bode vermelho



Fonte: O autor (2025)

O velho negro que andava em fogo vivo



Fonte: O autor (2025)

O Visconde encantado



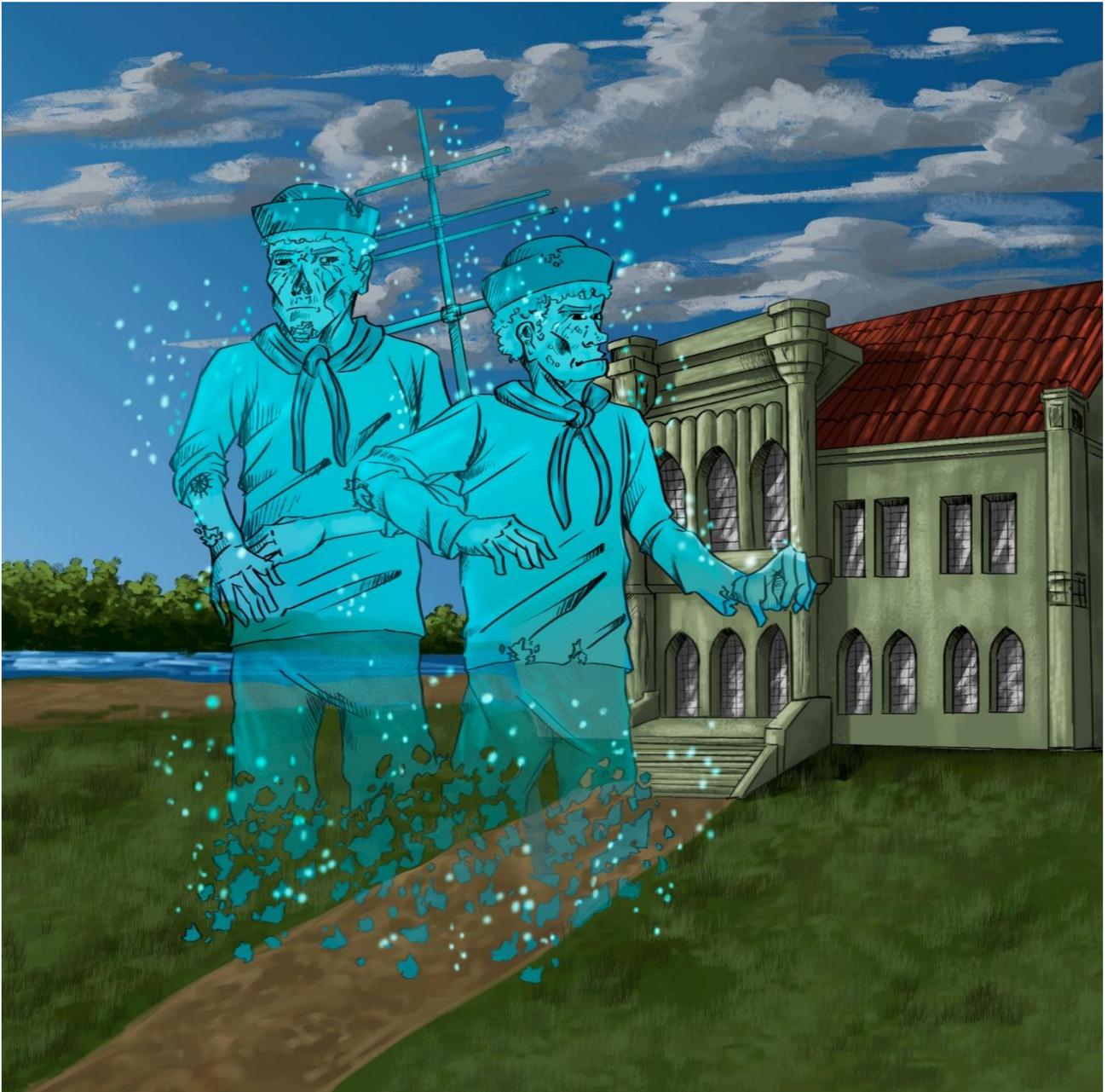
Fonte: O autor (2025)

## Visita de amigo moribundo



Fonte: O autor (2025)

O mastro de navio da casa de Ponte d'Uchoa



Fonte: O autor (2025)