



## **Design e Antropologia:**

Uma metodologia de aplicação da etnografia no projeto gráfico de um livro ilustrado sobre os mitos da tribo Jenipapo-Kanindé

**Laisleine Bezerra de Menezes**



Trabalho de conclusão em design

## **Design e Antropologia:**

Uma metodologia de aplicação da etnografia  
no projeto gráfico de um livro ilustrado sobre  
os mitos da tribo Jenipapo-Kanindé

**Laisleine Bezerra de Menezes**

Universidade Federal do Ceará  
Centro de Tecnologia  
Departamento de Arquitetura e Urbanismo  
Curso de Design

Fortaleza, 2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Universidade Federal do Ceará

Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

B469d Bezerra de Menezes, Laisleine.

Design e Antropologia: : Uma metodologia de aplicação da etnografia no projeto gráfico de um livro ilustrado sobre os mitos da tribo Jenipapo-Kanindé / Laisleine Bezerra de Menezes. – 2018.

123 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, 3, Fortaleza, 2018.

Orientação: Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões.

1. Antropologia do Design. 2. Design Gráfico. 3. Tribo Jenipapo-Kanindé.  
4. Livro Ilustrado. 5.  
Mitos. I. Título.

CDD

---

**LAISLEINE BEZERRA DE MENEZES**

**DESIGN E ANTROPOLOGIA: UMA METODOLOGIA DE APLICAÇÃO  
DA ETNOGRAFIA NO PROJETO GRÁFICO DE UM LIVRO ILUSTRADO  
SOBRE OS MITOS DA TRIBO JENIPAPO-KANINDÉ**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao  
Curso de Design da Universidade Federal do Ceará,  
como requisito parcial à obtenção do título de  
Bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões

Aprovado em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup> Aléxia Carvalho Brasil  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Leonardo Araújo da Costa  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Me. Fernando França Câmara  
Universidade Federal do Ceará (UFC)



## Agradecimentos

Aqui, presto agradecimentos a todos que contribuíram de alguma forma com o meu trabalho. Agradeço à Universidade Federal do Ceará e ao corpo docente do curso de Design por todo o aprendizado proporcionado ao longo do meu percurso acadêmico.

Presto agradecimentos especiais ao meu orientador Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões, à banca de defesa, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Aléxia Carvalho Brasil, Prof. Me. Leonardo Araújo da Costa e Me. Fernando França Câmara, e à Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Camila Bezerra Furtado Barros por todas as contribuições prestadas ao trabalho.

Ao Prof. Dr. Carlos Kleber Saraiva de Sousa agradeço pela disponibilização da sua dissertação de mestrado e por todo o conhecimento que contribuiu na construção deste trabalho. Assim como, também presto agradecimentos a toda a tribo Jenipapo-Kanindé por sua receptividade e acolhimento sempre que necessário.

Preciso agradecer aqui também a minha família que me deu muito apoio e força ao longo desses quatro anos e meio de curso, especialmente minha mãe, Maria do Socorro Bezerra de Menezes, que deu algumas opiniões singelas a respeito do resultado desse projeto em questão, e que me fizeram muito feliz.

Também agradeço ao Arthur Silva Bastos, que com carinho e paciência me ajudou a colocar algumas ideias em ordem, e aos meus amigos Kevin Mateus Matos, Ana Giselle Melo Fernandes e Laís Bezerra de Sousa, que foram muito importantes para mim nesse momento, e que sempre que necessário me ajudaram. Agradeço também aos demais colegas do curso de design e aos colegas de trabalho, que, de alguma forma, contribuíram para minha formação.

## Resumo

O presente trabalho trata sobre a interdisciplinaridade entre design e antropologia, e como isso pode contribuir para tornar projetos gráficos mais representativos no que diz respeito a identidade visual de uma cultura. A aproximação entre as duas áreas surgiu a partir da necessidade que os profissionais de design têm de desempenhar um papel mais socialmente ativo. A etnografia mostrou-se como uma porta de acesso a informações de projeto valiosas, trazendo um método que aproxima ainda mais o designer do seu objeto de estudo. Assim, este trabalho parte de um método projetual que baseia-se na etnografia para propor a construção de um projeto gráfico que promova as qualidades identitárias da tribo Jenipapo-Kanindé: um livro infanto-juvenil ilustrado sobre os mitos locais.

**Palavras-chave:** Design Gráfico, Antropologia do Design, Etnografia, Jenipapo-Kanindé, Livro Ilustrado.

## Lista de Figuras

- 24 **Figura 1:** Cerimônia do Toré.
- 24 **Figura 2:** Cerimônia do Toré.
- 24 **Figura 3:** Cerimônia do Toré.
- 25 **Figura 4:** Museu do Índio Jenipapo-Kanindé.
- 26 **Figura 5:** Conversa com índio Preá, na Pousada.
- 26 **Figura 6:** Mangueiras do Tio Odorico.
- 28 **Figura 7:** Escola Indígena em primeiro plano e Morro do Urubu em segundo plano.
- 28 **Figura 8:** Entrada da escola Indígena.
- 29 **Figura 9:** Lagoa da Encantada vista do Morro do Urubu.
- 29 **Figura 10:** Lagoa da Encantada.
- 31 **Figura 11:** Sinalização dos banheiros em Tupi.
- 31 **Figura 12:** Corredor da Escola Indígena.
- 31 **Figura 13:** Corredor da Escola Indígena.
- 33 **Figura 14:** Conversa sobre os mitos da tribo Jenipapo-Kanindé com o Pajé João.
- 40 **Figura 15:** Diagrama da Interdisciplinaridade entre Design e Antropologia.
- 46 **Figura 16:** “O Dia em que a Mãe d’Água despertou a Pororoca”.
- 47 **Figura 17:** “Dizem que a Piracema foi obra de um Bôto apaixonado”.
- 48 **Figura 18:** “De quando a Anta físgou a Mãe d’Água lá pela Colocação Ôco do Mundo”.
- 48 **Figura 19:** “De como o seringueiro Hélio Melo escapou do Mapinguarí do Antimary tocando sua Rabeca para a Samaúma antes do temporal”.
- 50 **Figura 20:** Diagrama da Metodologia.
- 52 **Figura 21:** Lista dos Contos.
- 54 **Figura 22:** Estudos de estilo em aquarela e giz de cera, inspirados na obra de Fernando França.



- 55 **Figura 23:** Estudos de estilo com aquarela, pastel seco, lápis de cor e nanquim.
- 57 **Figura 24:** Sketches das diagramações dos quadros.
- 58 **Figura 25:** Estudo de Paleta de Cores (Fotografias do site Índio Jenipapo-Kanindé).
- 59 **Figura 26:** Estudo de Paleta de Cores.
- 60 **Figura 27:** Estudo de Aplicação de Paleta de Cores.
- 61 **Figura 28:** Ilustrações Finais.
- 63 **Figura 29:** Diagrama de Imposição de Páginas.
- 64 **Figura 30:** Exercício MECOTipo.
- 65 **Figura 31:** Pesquisa e teste de tipografias.
- 67 **Figura 32:** Grid Final.
- 68 **Figura 33:** Testes de Diagramação.
- 69 **Figura 34:** Paleta de Cores.
- 69 **Figura 35:** Diagrama com Texturas.
- 71 **Figura 36:** Testes de Capas.
- 73 **Figura 37:** Orçamento Impressão Offset da Gráfica LCR para 1000 e 2000 exemplares.
- 74 **Figura 38:** Protótipos de teste em escala reduzida.
- 75 **Figura 39:** Protótipo Final.

# Sumário

<b>12</b>	<b>1. Introdução</b>
13	1.1. Contextualização
14	1.2. Objetivo
15	1.3.1. Objetivo Geral
15	1.4.1. Objetivos Específicos
15	1.3. Justificativa
<b>16</b>	<b>2. Fundamentação Teórica</b>
<b>17</b>	<b>2.1. Antropologia</b>
18	2.1.1. Etnografia
20	2.1.2. Tribo Jenipapo-Kanindé
23	2.1.2.1. <i>Etnografia 1</i>
23	2.1.2.2. <i>Etnografia 2</i>
<b>30</b>	<b>2.2. Design</b>
34	2.2.1. Antropologia do Design
<b>37</b>	<b>2.3. Livro Ilustrado dos Mitos</b>
41	2.3.1. Livro Ilustrado
42	2.3.2. Análise de Similares
45	2.3.2.1. <i>Fernando França</i>
<b>49</b>	<b>3. Resultados</b>
<b>50</b>	<b>3.1. Metodologia</b>
<b>51</b>	<b>3.2. Requisitos de Projeto</b>
<b>51</b>	<b>3.3. Conteúdo</b>
<b>54</b>	<b>3.4. Ilustração</b>
54	3.4.1. Conceituação

57	3.4.2. Diagramação
58	3.4.3. Estudo de Cores e Texturas
<b>62</b>	<b>3.5. Projeto Gráfico</b>
62	3.5.1. Formato
64	3.5.2. Tipografia
67	3.5.3. Diagramação
69	3.5.4. Paleta de Cores e Texturas
70	3.5.5. Capa e Guarda
72	<b>3.6. Produção Gráfica</b>
74	3.6.1. Protótipo
<b>76</b>	<b>4. Considerações Finais</b>
<b>78</b>	<b>Referência</b>
<b>82</b>	<b>Apêndice 1: Produto Final</b>



# 1. Introdução

**1.1. Contextualização**

**1.2. Objetivo**

1.3.1. Objetivo Geral

1.4.1. Objetivos Específicos

**1.3. Justificativa**

## 1.1. Contextualização

De acordo com Braga (2011), todo profissional, tem um papel a ser cumprido com a sociedade, um dever. Papanek (1985), em sua obra *Design for a Real World*, traz uma visão crítica à função do design na sociedade, e à submissão de tal área à indústria e ao consumismo. Para Bonsiepe (2011), na sociedade contemporânea, o olhar do design muitas vezes se desvia do homem e dos problemas sociais, e aponta para o mercado.

A relação interdisciplinar entre design e antropologia se mostra como um possível caminho para que o design se aproxime mais da sociedade, como dito por Papanek (1985). Afinal, se a antropologia estuda o homem dentro de seu recorte social, e o designer projeta soluções para esse homem, a comunicação entre as duas disciplinas pode trazer benefícios às duas áreas. No que diz respeito ao designer, pode ajudar a compreender padrões de comportamento, e no que diz respeito a antropologia, faz-se útil com a geração de soluções projetuais.

Para projetos gráficos de cunho identitários, o contato direto com o objeto durante a projeção traz uma maior representatividade, por permitir a compreensão sob o ponto de vista do objeto estudado. Em projetos de identidade visual, por exemplo, onde são necessários conhecimentos representativos e identitários, tais como traços culturais marcantes, a etnografia torna-se um método de pesquisa muito útil, pois pode levar o pesquisador a informações valiosas para o seu projeto.

Através de uma experiência etnográfica, percebeu-se que, para a tribo Jenipapo-Kanindé, a valorização da sua cultura representa um posicionamento social de representatividade, e os mitos sobre a Lagoa da Encantada são um dos mais importantes alicerces da identidade indígena. “A aproximação de sociabilidades através das falas sobre os encantos da lagoa contribuiu, inicialmente, para encorpar o sentimento que os Jenipapo-

Kanindé nutrem de pertencer a um mesmo grupo indígena. Isto decorre da relação entre o sentir-se índio fundamentado em uma descendência étnica comum” (SOUSA, 2001, p.101). Busca-se, aqui, contribuir com a valorização da cultura e da identidade Jenipapo-Kanindé, através de um projeto gráfico com a aplicação de uma metodologia interdisciplinar entre design e antropologia.

## 1.2. Problema

Em um primeiro momento de projeto, veio a pergunta: como podemos unir Antropologia e Design para construir projetos gráficos identitários? Uma das formas é através da etnografia. Por meio dela, percebeu-se que a tribo Jenipapo-Kanindé possui uma grande importância histórica, e uma cultura muito rica. Mas como passar essa riqueza cultural através de um produto gráfico?

Afinal, muitos dos materiais gráficos que tratam da tribo Jenipapo-Kanindé têm um caráter sobretudo informativo. Como construir um projeto gráfico identitário mais representativo? Qual conteúdo melhor representaria a essência da comunidade na construção desse material? E para qual público esse produto seria destinado? Essas perguntas guiaram esse projeto, a partir delas foram feitas pesquisas etnográficas que apontaram que um livro infanto-juvenil a respeito dos mitos da tribo Jenipapo-Kanindé, a solução que aqui é defendida.

## 1.3. Objetivo

### 1.3.1. Objetivo Geral

Este trabalho se dispõe a seguir um método unindo Design e Antropologia, através de uma experiência etnográfica, na construção do projeto gráfico de um livro ilustrado infanto-juvenil sobre os mitos da tribo indígena Jenipapo-Kanindé. O material deverá promover qualidades identitárias da comunidade, potencializando a identificação e o autorreconhecimento positivo.

### 1.4.1. Objetivos Específicos

Para alcançar estes fins, propõe-se aqui:

- Fazer estudos através de experiências etnográficas sobre a tribo Jenipapo-Kanindé.
- Recolher elementos gráficos a partir dessa etnografia.
- Selecionar conteúdo a respeito da mitologia local da aldeia.
- Aplicar estes estudos etnográficos na construção de um projeto gráfico de um livro ilustrado sobre os mitos da tribo Jenipapo-Kanindé.
- Produzir um protótipo do livro ilustrado em questão.

### 1.3. Justificativa

Os índios jenipapo-kanindé possuem uma cultura marcante. Porém, ao entrar-se em contato com essa cultura, percebe-se o quão pouco são conhecidas sua história e sua essência por quem não faz parte da comunidade. A maior parte do material que fala sobre a tribo tem um caráter muito mais antropológico e científico do que identitário.

A mitologia é um dos maiores exemplos disso: os únicos contatos possíveis de se ter com esse conteúdo são através dos anciões na própria comunidade ou através de dissertações de mestrados e trabalhos técnicos.

A partir dessa percepção, questiona-se se um estudo antropológico não poderia ajudar a encontrar soluções mais culturalmente engajadas e atrativas, capaz de despertar o interesse de outras comunidades em conhecer a tribo Jenipapo-Kanindé, e que fizessem aflorar ainda mais o orgulho dos próprios índios pela própria história.

A escola indígena é muito dedicada a manter vivo esse orgulho cultural, tentando incluir ensinamentos indígenas na grade curricular discente. Porém, é percebido, como será melhor relatado posteriormente, que houve um enfraquecimento em algumas abordagens referentes a valorização cultural. Por exemplo, a sinalização do colégio deixou de ser em tupi e passou a ser em português. Esse enfraquecimento despertou o interesse em realizar um material mais culturalmente rico a respeito da cultura Jenipapo-Kanindé voltado para crianças, para incentivar a representatividade, o orgulho e o empoderamento da etnia.





## 2. Fundamentação Teórica

### 2.1. Antropologia

#### 2.1.1. Etnografia

#### 2.1.2. Tribo Jenipapo-Kanindé

##### 2.1.2.1. *Etnografia 1*

##### 2.1.2.2. *Etnografia 2*

### 2.2. Design

#### 2.2.1. Antropologia do Design

### 2.3. Livro Ilustrado dos Mitos

#### 2.3.1. Livro Ilustrado

#### 2.3.2. Análise de Similares

##### 2.3.2.1. *Fernando França*

## 2.1. Antropologia

A antropologia é uma ciência criada a partir da necessidade de se investigar o ser humano como ser social, analisando seu comportamento em relação a si próprio e em relação à sociedade na qual ele está inserido.

Segundo Franz Boas (2009), a antropologia considera o estudo do indivíduo apenas em um contexto social. O autor diz, ainda, que nós não podemos tratar o indivíduo como uma unidade isolada, ele deve ser estudado em sua configuração social.

De acordo com Benedict (2000), a antropologia “[...] ocupa-se dos seres humanos como produto da vida em sociedade. Fixa sua atenção nas características [...] que distinguem uma comunidade de todas as outras que pertencem a uma tradução diferente.” (BENEDICT, 2000, p.13) Trata do estudo do indivíduo em relação à sua comunidade.

Benedict (2000) aponta ainda que esses estudos devem ser feitos livres de preconceitos, desconsiderando a existência de uma sociedade superior a outra, abrindo mão da nossa realidade para experienciar a realidade do outro. Segundo ela, “[...] cumpre ao antropologista enquanto antropologista, evitar toda e qualquer apreciação de um em favor do outro.” (BENEDICT, 2000, p.13)

Essa não é uma tarefa fácil. “Não há ninguém que veja o mundo com uma visão pura de preconceitos. [...] até os seus conceitos do verdadeiro e do falso são ainda referidos ao seus particulares costumes tradicionais.” (BENEDICT, 2000, p.14)

Por outro lado, essa visão antropológica pode ser a base de estudos para criar soluções de problemas sociais. Ela traz um panorama social, que nos permite traçar caminhos do que deve ser feito e do que deve ser evitado. Assim, estudos antropológicos podem ser de fundamental importância em metodologias de projeto.

“Antropolgia é comumente considerada uma coleção de fatos curiosos, contando sobre a aparição peculiar de pessoas exóticas e descrevendo seus estranhos costumes. [...] Esta opinião é equivocada. [...] uma clara compreensão dos princípios da antrologia ilumina os processos sociais de nossos próprios tempos e pode nos mostrar [...] o que fazer e o que evitar.” (BOAS, 2009, p.11)<sup>1</sup>

Com o avanço tecnológico, a antropologia veio ganhando mais ferramentas. O uso da imagem passou a ser um grande aliado dos estudos antropológicos, e com isso surgiu a antropologia visual. “A antropologia visual nasceu em meados do século XIX com a ‘era da reprodutibilidade técnica’ e da expansão industrial. [...] Voltada inicialmente para a documentação e preservação de práticas culturais ameaçadas [...]” (RIBEIRO, 2005, p. 613)

Não somente fala-se aqui do uso da imagem como ferramenta para estudos antropológicos, mas também do estudo da comunicação visual dentro da sociedade. A partir do momento que a imagem passou a ser um recurso fundamental de comunicação moderna, isso passa a ser considerado.

“[...] imagem (fotografia, cinema ou vídeo) como uma questão de método; a imagem pensada como artefato cultural e por isso passível de se transformar em objeto da antropologia; a linguagem audiovisual como um caminho possível para elaboração e divulgação dos resultados de pesquisa, constituindo-se em alternativa à etnografia clássica; e ainda a utilização do debate em torno da imagem, realizada em qualquer um desses casos, como subsídio para uma discussão epistemológica da prática antropológica.” (BARBOSA; CUNHA, 2006, p.7)

Tendo-se em mente que a primeira função da antropologia é a de documentar dados, a imagem e o vídeo vieram como uma poderosa ferramenta. Detalhes não abordados, ou esquecidos, pelo pesquisador podem ser lembrados com a utilização de uma comunicação visual. “[...] características não só de qualidade instrumental, mas também de natureza simbólica [...] úteis à pesquisa e à comunicação científica e, no caso concreto, à etnografia e à antropologia.” (RIBEIRO, 2005, p. 623)

<sup>1</sup> “*Anthropology is often considered a collection of curious facts, telling about the peculiar appearance of exotic people and describing their strange customs. [...] This opinion is mistaken. [...] a clear understanding of the principles of anthropology illuminates the social processes of our own times and may show us [...] what to do and what to avoid.*” (BOAS, 2009, p.11)

Essa abordagem permite ao antropólogo registrar conteúdo de pesquisa e estudar posteriormente com fidelidade o que foi visto durante seus estudos de campo, trazendo grandes avanços no processo documental no qual se dá na etnografia, principal método de pesquisa antropológico.

### 2.1.1. Etnografia

O método de pesquisa etnográfico diz respeito à priorização do ponto de vista do objeto de estudo para obter uma compreensão totalitária. “O método etnográfico, que se baseia no ‘ponto de vista do nativo’, holismo, e ambientes naturais, provê uma única perspectiva para trazer a compreensão atividades do trabalho de usuários.” (SCHULER; NAMIOKA, 1993, p. 123)<sup>2</sup>

As fontes de uma pesquisa etnográfica “[...] não estão materializadas em documentos fixos e concretos, mas sim no comportamento e na memória dos homens vivos.” (MALINOVSKI, 1978, p.19) Isso torna o método dificultoso, pois para que se obtenham estudos etnográficos mais aprofundados, há demanda um tempo maior de contato com a comunidade a ser estudada. O antropólogo deve se sentir parte da sociedade estudada, compreendendo melhor certas peculiaridades.

<sup>2</sup> “The ethnographic approach, with its emphasis on “native’s point-of-view”, holism, and natural settings, provides a unique perspective to bring to bear on understanding users’ work activities.” (SCHULER; NAMIOKA, 1993, p. 123)

<sup>3</sup> “As practiced by most ethnographers, developing an understanding of human behavior requires a period of field work where the ethnographer becomes immersed in the activities of the people studied. Typically, field work involves some combination of observation, informal interviewing, and participation in the ongoing events of the community. Through extensive contact with the people studied, ethnographers develop a descriptive understanding of the observed behaviors.” (SCHULER; NAMIOKA, 1993, p. 124)

“Como praticado por muito etnógrafos, desenvolver um entendimento do comportamento humano requer um período de trabalho de campo onde o etnógrafo se torna imerso nas atividades das pessoas estudadas. Tipicamente, trabalho de campo envolve uma combinação de observação, entrevistas informais, e participação em eventos que acontecem na comunidade. Através de contato extenso com as pessoas estudadas, etnógrafos desenvolvem um entendimento descritivo do comportamento observado.” (SCHULER; NAMIOKA, 1993, p. 124)<sup>3</sup>

Estratégia em campo que podem ser seguidas para que se obtenha resultado de pesquisa. Muitas vezes, apenas observar não gera conteúdo de estudo suficiente. “[...] o Etnógrafo não tem apenas de lançar as redes no local certo e esperar que algo caia nelas. Tem de ser um caçador activo e conduzir para lá a sua presa e segui-la até aos esconderijos mais inacessíveis.” (MALINOVSKI, 1978, p.23)

Ir a campo com esclarecimento daquilo que se quer pesquisar pode ajudar na construção de uma pesquisa com melhores resultados. Afinal, “[...] quanto mais problemas ele levar para o campo, quanto mais habituado estiver a moldar as suas teorias aos factos e a observar estes últimos na sua relação com a teoria, em melhores condições se encontrará para trabalhar.” (MALINOVSKI, 1978, p.23)

A etnografia segue alguns princípios: fazer estudos de campo, no convívio da sociedade estudada; holismo, que considera a totalidade dos fatos estudados; descrição de todos os fatos vistos em campo exatamente com eles se mostram, não assumindo julgamentos; e priorizar o ponto de vista de membros da comunidade estudada.

Essa abordagem traz maior precisão no que diz respeito a compressão de comportamentos humanos. “[...] o que as pessoas falam e o que as pessoas fazem não são o mesmo. Esta é uma das principais motivações por incluir observações de atividades em andamento em qualquer estudo de comportamento humano” (SCHULER; NAMIOKA, 1993, p. 130) <sup>4</sup>. A etnografia se mostra como uma pesquisa que compreende de fato a essência de uma determinada comunidade.

A observação participante é uma abordagem dentro da pesquisa etnográfica que surge, como dito por Laplantine (2000), a partir da necessidade de o antropólogo ter uma postura de não-julgamento quando entra em contato com uma comunidade com costumes diferentes dos quais ele está acostumado.

<sup>4</sup> “[...] *what people say and what people do are not the same. This is one of the principal motivations for including observations of ongoing activity in any study of human behavior.*” (SCHULER; NAMIOKA, 1993, p. 130)

De acordo com Kawulich (2005), “Observação participante é um processo que permite pesquisadores a aprender sobre as atividades das pessoas sob estudo em seu ambiente natural através de observação e participação nessas atividades.” (KAWULICH, 2005, p.2) <sup>5</sup>

Esse método requer que o pesquisador empreenda esforços em se fazer parte da comunidade estudada e compreender suas peculiaridades sob um ponto de vista de um membro. Observação participante:

“[...] é caracterizada por ações como ter uma atitude aberta e imparcial, estar interessado em aprender mais sobre outros, estar consciente da propensão a sentir choque cultural e a cometer erros, dos quais a maioria pode ser superada, ser um observador cuidadoso e um bom ouvinte, e estar aberto ao inesperado dentro do que se está aprendendo. (DeWALT & DeWALT, 1998).” (KAWULICH, 2005, p.2) <sup>6</sup>

Kawulich (2005) aponta para três fases dentro dessa abordagem: a de observar, a de participar e a de investigar. Esse processo, como é dito por ela, proporciona uma forma de analisar expressões não verbais de sentimentos, determinar interações, observar como a comunidade se comunica e checar o tempo despendido em determinadas atividades.

O fim de uma pesquisa etnográfica, de acordo com Schuler e Namioka (1993), fica claro no momento que o antropólogo não se surpreende mais com o que se está sendo visto em campo, pois isso é sinal de que provavelmente já foram recolhidos todos os dados necessários para sua pesquisa.

<sup>5</sup> “Participant observation is the process enabling researchers to learn about the activities of the people under study in the natural setting through observing and participating in those activities.” (KAWULICH, 2005, p.2)

<sup>6</sup> “[...] is characterized by such actions as having an open, nonjudgmental attitude, being interested in learning more about others, being aware of the propensity for feeling culture shock and for making mistakes, the majority of which can be overcome, being a careful observer and a good listener, and being open to the unexpected in what is learned (DeWALT & DeWALT, 1998).” (KAWULICH, 2005, p.2)

## 2.1.2. Tribo Jenipapo-Kanindé

Por meio da pesquisa etnográfica, buscou-se um contato com a tribo Jenipapo-Kanindé em dois momentos: através de uma pesquisa etnográfica inicial, em que conhecemos a tribo, e através de uma pesquisa etnográfica mais focada no lugar em que este trabalho iria atuar, procurando coletar

### 2.1.2.1. *Etnografia 1*

Esta primeira experiência etnográfica se deu em abril de 2016. Foi um momento de ambientação na comunidade: conhecendo seus interesses políticos, seus costumes e sua geografia local.

A tribo Jenipapo-Kanindé é uma comunidade que se localiza no entorno da Lagoa da Encantada, em Aquiraz. É composta por cerca de 320 habitantes e é conhecida pela expressividade feminina na liderança, possuindo um cacicado composto por mulheres há duas gerações.

A história jenipapo-kanindé é marcada principalmente por conter o primeiro registro de cacique mulher da América Latina. O portal online da tribo ([indiojenipapokaninde.org](http://indiojenipapokaninde.org)) fala um pouco sobre a força das mulheres da tribo:

“Uma das figuras mais expressivas da comunidade é a Cacique Pequena. Primeira mulher brasileira nomeada cacique, Pequena tomou lugar na liderança da comunidade por vários anos. Em 2012, o cacicado foi transferido para a filha, Juliana Alves (Cacique Irê). Hoje a etnia possui duas instâncias políticas, o Conselho Indígena Jenipapo-Kanindé e a Associação das Mulheres Indígenas Jenipapo-Kanindé. Ao lado dos Tapeba, Tremembé e Pitaguary, os Jenipapo-Kanindé despontaram nas primeiras lutas pelo direito à terra no Ceará.” (INDIOJENIPAPOKANINDE.ORG, 2017)

Nesta primeira visita, conversamos com a cacique atual Cacique Irê. Ela é estudante de direito, e procura, a partir dos conhecimentos da sua graduação, trazer avanços políticos para tribo. Irê contou um pouco da história do cacicado feminino e do povo jenipapo-kanindé, e também relatou sobre o processo de demarcação das terras indígenas e a disputa pela Lagoa da Encantada contra a fábrica da Ypióca.

Nessa visita também, pudemos, também, conhecer, apreciar e participar do ritual do Toré, que se trata de um “[...] ritual de espiritualidade indígena manifestado em dança e cantos, é um dos elementos de cultura mais atuantes no sentido de fortalecer os laços de ancestralidade da comunidade, importante também para orientação e articulação política.” (INDIOJENIPAOKANINDE.ORG, 2017)

**Figura 1:** Cerimônia do Toré.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2016)



**Figura 2:** Cerimônia do Toré.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2016)



**Figura 3:** Cerimônia do Toré.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2017)





Um momento de grande importância nessa experiência etnográfica foi conhecer as principais localidades da comunidade e sua importância dentro da tribo. São elas:

- **Pousada:** Lugar de acolhimento dos visitantes. É um espaço que possibilita uma imersão na vivência da comunidade. Lá encontramos o Museu do Índio Jenipapo-Kanindé, que conta um pouco a história da tribo. Também é espaço de celebrações culturais e de reuniões políticas internas.
- **Mangueiras do tio Odorico:** É o cenário em que ocorre uma das festas mais importantes da cultura da tribo Jenipapo-Kanindé, o Marco Vivo, uma celebração da Mãe Terra e do Pai Tupã. Uma vez por ano, toda a comunidade se reúne embaixo das mangueiras do Tio Odorico, e lá ocorrem manifestações religiosas de reafirmação cultural, territorial e de identidade indígena, através das danças e dos cantos do Toré ao redor das árvores de imburana presentes no local. Após esse primeiro momento, a tribo se reúne em uma trilha ao longo da comunidade, plantando a imburana em pontos específicos, como uma forma de demarcar a terra indígena, delimitando o território.



**Figura 4:** Museu do Índio Jenipapo-Kanindé.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2017)



**Figura 5:** Conversa com índio  
Preá, na Pousada.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2017)



**Figura 6:** Mangueiras do Tio Odorico.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2017)

- **Escola indígena:** É a única escola presente na comunidade. Volta-se para o ensino indígena, não se limitando apenas ao ensino da grade curricular nacional. Há o ensino de artes voltado para a cultura indígena e expressão corporal, no qual o aluno pode conhecer mais sobre a sua cultura e sobre as manifestações culturais exploradas na comunidade, tal como o Toré e outros costumes. Há também o ensino sobre a geografia das comunidade, que engloba os pontos principais e as características geográficas do território no qual a comunidade se insere. O principal objetivo da escola é formar uma comunidade indígena consciente da sua cultura e da sua importância cultural interna, de modo a manter os costumes e tradições que foram passados de geração em geração. Visa formar futuros adultos que possam atender as necessidades da comunidade (professores, médicos, enfermeiros, etc). A escola busca, ainda, resgatar costumes perdidos pela tribo ao longo da história, tal como a língua Tupi. Em uma estratégia desse resgate, eles substituíram, na grade curricular, a língua estrangeira pelo Tupi. Entretanto, não havia um linguista capaz de passar o conhecimento da língua para o restante da comunidade, e o projeto acabou sendo deixado de lado por enquanto. No período desta visita, havia uma sinalização toda em tupi no interior da escola.
- **Morro do Urubu:** Trata-se de um morro arenoso, que abriga uma grande quantidade de urubus. Lá também encontramos as árvores que dão o Urucum, do qual a tribo extrai a tinta vermelha com a qual se pintam nas festividades para dançar o Toré. O morro também se caracteriza por ser uma espécie de anfiteatro natural, local onde a comunidade busca um contato espiritual com a natureza.
- **Lagoa da Encantada:** Ponto marcante na comunidade, palco de vários mitos indígenas e cenário de algumas festividades, sendo um dos pontos de parada na cerimônia do Marco Vivo. A Lagoa é assunto de disputa política entre os habitantes da comunidade e a empresa Ypióca. A fábrica está estabelecida nos arredores da tribo, próxima à lagoa, e todas as substâncias remanescentes na produção da fábrica são depositadas lá.

Por esse motivo, a lagoa se encontra muito poluída, com o seu bioma debilitado. Portanto, é de suma importância, devido a sua importância cultural e geográfica, a demarcação da lagoa como propriedade indígena.

Com esse panorama geral da primeira experiência etnográfica, pode-se perceber os principais interesse dentro da comunidade: manter sua cultura viva e os seus costumes ativos, e assim ganhar espaço na sociedade, alcançando seus objetivos políticos por território legítimo. E, assim, os índios jenipapanindé conseguiram a demarcação de suas terras e o reconhecimento da comunidade como comunidade indígena, e procuram demarcar sua Lagoa.



**Figura 7:** Escola Indígena em primeiro plano e Morro do Urubu em segundo plano.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2017)



**Figura 8:** Entrada da escola Indígena.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2017)



**Figura 9:** Lagoa da Encantada vista do Morro do Urubu.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2016)



**Figura 10:** Lagoa da Encantada.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2017)

### 2.1.2.2. *Etnografia 2*

Esta etnografia se deu em outubro de 2017. Aqui já havia o interesse em desenvolver um projeto gráfico para a tribo Jenipapo-Kanindé, e todo o percurso teve um foco em atentar-se para qual seria o produto gráfico que melhor se alinhasse com os interesses da comunidade: autoafirmação cultural e reconhecimento indígena. Também buscou-se recolher elementos gráficos dentro da comunidade.

Essa experiência etnográfica trouxe duas diferenças, em relação a primeira visita, que se destacaram: a juventude da comunidade, muito engajada na primeira visita em apresentar e falar sobre sua cultura, não se fez tão presente nesse momento; e a escola indígena não estava mais sinalizada em tupi, e sim em português. Isso levantou suspeitas sobre um possível enfraquecimento de algumas estratégias de valorização cultural empregadas anteriormente direcionadas ao público jovem.

Outro momento fundamental foi a reunião com o Pajé João, no Morro do Urubu, na qual conhecemos um pouco sobre a mitologia da comunidade e sobre a espiritualidade em volta dela, experiência que não tivemos na etnografia anterior. Desse modo, entramos em contato com alguns dos principais mitos da tribo Jenipapo-Kanindé.

A mitologia é uma parte importante para qualquer cultura, pois diz muito a respeito da identidade de uma comunidade. Os mitos são elementos culturais que servem como emblemas étnicos. Para os índios, os mitos funcionam como uma ferramenta para o autorreconhecimento e para o sentimento de pertença da comunidade indígena.

“Essas narrativas, portanto, muito mais do que ilustrar parcialmente uma história específica de um agrupamento de índios, mostram a relevância dos seus significados para a continuação contextual de um modo de viver que valoriza fundamentalmente a sua identidade étnica.” (SOUZA, 2001, p.80)



**Figura 11:** Sinalização dos banheiros em Tupi.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2016)



**Figura 12:** Corredor da Escola Indígena.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2016)



**Figura 13:** Corredor da Escola Indígena.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2017)

Os mitos são verdade para quem neles acredita, e eles necessitam de uma legitimidade sociocultural. Existem acontecimentos nos quais a inteligibilidade é universal. Os mitos não são universais, são locais, contextuais e históricos, e, portanto, são um elemento de identificação cultural.

“[...] os encantos da lagoa narrados pelos índios podem, assim, ter os seus significados explicitados de duas maneiras: 1) como uma ponte que busca ligar a atualidade do grupo a uma organização social que não se encontra predominante nas suas atuais relações, dando continuidade a um sentimento de pertencer a um grupo étnico determinado, e 2) como possibilidade de instrumentalizar tais narrativas no intuito de encorpar a mobilização étnica que se vê conduzida por exigências externas a produzir sinais nítidos a mostrarem que o grupo possui identidade indígena.” (SOUSA, 2001, p.80)

Podemos perceber que muitos dos mitos da tribo Jenipapo-Kanindé se passam na Lagoa da Encantada, e muitos dos personagens míticos residem lá. Assim, a Lagoa da Encantada se mostra como uma das localidades mais importante culturalmente, sendo elemento geográfico e identitário marcante da comunidade. A lagoa é palco da maioria dos mitos indígenas locais, e é assunto de uma das principais causas das lutas políticas da tribo por territorialidade e pertencimento hoje. A relevância da lagoa da Encantada vai além da propriedade, é uma relevância identitária.





**Figura 14:** Conversa sobre os mitos da tribo Jenipapo-Kanindé com o Pajé João.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2017)

## 2.2. Design

Para entender como o design pode conectar-se a antropologia e gerar resultados positivos, é preciso, antes de mais nada, definir o que é design e o que é antropologia, entendendo como a expertise do design pode contribuir para a sociedade e para antropologia, e como estudos antropológicos podem contribuir para projetos de design.

Precisa-se, assim, compreender a área de atuação do designer gráfico e o seu papel social. Existem duas vertentes sobre o surgimento da área, uma que inclui a história dos livros e da escrita, e outra que não, considerando o seu surgimento apenas com a revolução industrial. De acordo com a Comissão de Ensino da Associação dos Designers Gráficos (ADG), criada em 1989,

“[Design gráfico:] Termo utilizado para definir, genericamente, a atividade de planejamento e projeto relativos à linguagem visual. [...] podendo ser desenvolvida sobre os mais variados suportes e situações. Compreende as noções de projeto gráfico, identidade visual, projetos de sinalização e design editorial, entre outras.” (ADG, 1998, p.36)

Em resumo, design gráfico organiza informações de diferentes instâncias, comunicando-as de forma direta e concisa. Richard Hollis (2005) defende que a comunicação gráfica sempre acompanhou a humanidade, desde os povos primitivos que marcavam suas histórias nas paredes das cavernas. Já o design gráfico existe a partir da necessidade de alinhar os elementos de comunicação gráfica para que eles se tornem melhor compreendido pelo público.

Quando se comunica graficamente, existe a perda de uma extensa variedade de expressões e inflexões, como dito por Hollis (2005). Ou seja, traços do diálogo como entonação e expressões faciais, que são exclusivos da fala e dos gestos, precisam ser expressados de outra forma no plano gráfico. O design gráfico é responsável por “dar voz ao texto”, através do planejamento de elementos de comunicação gráfica.

Ainda falando de Hollis (2005), ele traça três funções básicas das artes gráficas: identificar, que significa dar identidade, fazendo com que vários elementos sejam notados como parte de um grupo; informar e instruir; e apresentar e promover, no sentido de prender a atenção e tornar sua mensagem inesquecível.

Sob uma perspectiva social, investiga-se aqui qual a importância do designer para a sociedade, onde ele se insere no mundo complexo. “Na divisão do trabalho, há um papel social a ser desempenhado por cada categoria profissional, relativo ao seu campo de conhecimento e às suas competências específicas.” (BRAGA, 2011, p.10)

Papanek (1985) traz uma visão crítica à função do design nesta sociedade e a submissão de tal área à indústria e ao consumismo. É possível entender, a partir da fala dele, que o design desviou seu foco do homem e dos problemas sociais da humanidade, para se dedicar à indústria e ao mercado de venda.

Ao longo de seu discurso, Papanek (1985) aponta negativamente para o design obsoleto e superficial do mercado, que não traz acréscimos positivos à sociedade, defendendo que “O design deve se tornar uma ferramenta inovadora, altamente criativa e interdisciplinar, que responda às verdadeiras necessidades dos homens. Deve ser mais orientado para a pesquisa, e devemos parar de contaminar a própria terra com objetos e estruturas mal projetadas” (PAPANEEK, 1985, p.x) <sup>7</sup>.

Desde o princípio da conceituação do que seria o papel social do designer, delimita-se que o design é feito para o ser humano (Human Centered-Design), noção de que somente faz sentido produzir para uma melhora na qualidade de vida da sociedade.

Bonsiepe (2011) traz uma visão similar a de Papanek (1975;1985), no que diz respeito ao assunto, ao admitir que de fato o designer não vem cumprindo seu propósito social. Ele aponta que “O design se distanciou cada vez mais

*<sup>7</sup>“Design must become an innovative, highly creative, cross-disciplinary tool responsive to the true needs of men. It must be more research-oriented, and we must stop defiling the earth itself with poorly-designed objects and structures.” (PAPANEEK, 1985, p.x)*

da ideia de ‘solução inteligente de problemas’ e se aproximou do efêmero, da moda, do obsoletismo rápido [...], do jogo estético-formal, da glamourização do mundo dos objetos.” (BONSIEPE, 2011, p.18)

Em síntese, quando não se há uma preocupação com a sociedade em si durante a produção, e quando se tem como foco principal alimentar o mercado, reduz-se o ser humano a consumidor, coisificando-os, como diz Bonsiepe (2011). O mercado constantemente estimula demandas e manipula os consumidores através de publicidade, reduzindo o design a uma mera ferramenta do consumismo.

Redig (2011) afirma que designers que têm compromisso apenas com o mercado não são designers. Faz parte da função do designer o seu compromisso com a sociedade. Sobre isso, ele aponta:

“A partir da década de 1980, o curso da PUC-Rio passou a pregar a linha do “Design social”. Não entendo bem este termo, porque não existe design que não seja social - para a sociedade. Se não for, não é design. O que seria um design não social? Design comercial? Design comercial que não dirigido às necessidades da sociedade não é design.” (BRAGA, 2011, p.93)

Podemos dizer que, de acordo com Redig (2011), afastando-se da sociedade os designers estão se afastando da sua essência como profissionais. Uma reaproximação se faz necessária, é preciso que os designers, como dito por Papanek (1985), saiam da sua zona de conforto, entrem em contato com a sociedade de forma mais ativa, e explorem novas áreas de conhecimento de forma colaborativa.

A interdisciplinaridade se mostra como um possível caminho a ser traçado para que o design alcance um maior envolvimento social. “Deveria ser criada uma correspondência entre complexidade temática e metodologia. O design deve recorrer a conhecimentos científicos quando a temática o exige.” (BONSIEPE, 2011, p. 19) Sobre isso, Cardoso (2016) fala:

“[...] os designers precisam se libertar do legado profissional que os estimula a trabalharem isoladamente, de modo autoral, como se um bom designer fosse capaz de resolver tudo sozinho. [...] o mundo atual é um sistema de redes interligadas; e a maior rede de todas é a informação. Ignorar esse fato, ou posicionar-se contra ele de modo reativo, serve apenas para minar qualquer possibilidade de mudar o sistema.” (CARDOSO, 2016, p. 23)

A interdisciplinaridade entre design e antropologia, por exemplo, pode ser de extrema importância. Contar com estudos antropológicos na pesquisa de base do projeto e desenvolver um contato mais próximo com o público-alvo podem levar a resultados melhores. Afinal, aproximando o design dos problemas sociais, aproxima-se a sociedades de soluções. Essa aproximação entre design e antropologia já se dá de forma sutil na metodologia projetual. Entretanto, em alguns casos, o designer não chega a entrar em contato, de fato, com o seu objeto de estudo.

### 2.2.1. Antropologia do Design

O envolvimento entre antropologia e design começou a ser notado a partir da discussão do papel social do designer. Toda a estrutura industrial capitalista levava o designer a uma superficialidade que o fazia se sentir distante dos problemas enfrentados pela sociedade. “[...] as proposições de Papanek, no livro, explicitavam o que seria um dos grandes dilemas dos designers no século XX, a saber: sua inconsciência quanto às responsabilidades morais e sociais envolvidas na prática profissional.” (ANASTASSAKIS, 2012, p.4)

“Se existe um axioma central na teoria do design, é que bom design sugere em fazer design para pessoas.” (GRAFFAM, 2010, p.157) <sup>8</sup>. Estando distante da sociedade, o designer se distancia da sua função. É nesse contexto que surgiu um crescente interesse social da área, e, por isso, “No campo do design, há quase trinta anos vem ocorrendo um forte investimento de aproximação com conceitos e ferramentas relacionados à prática antropológica.” (ANASTASSAKIS, 2012, p.1).

<sup>8</sup> “If there is a central axiom in design theory, it is that great design comes about by designing for people.” (GRAFFAM, 2010, p.157)

A aproximação entre design e antropologia deve-se a qualidade de pesquisa em cima do público-alvo mais aprofundada que uma pesquisa antropológica pode proporcionar. “[...] antropologia do design desempenha um papel valioso na inovação das coisas precisamente porque ele sonda o contexto social e cultural de como elas funcionam, para quem, quando e por que” (GRAFFAM, 2010, p.155) <sup>9</sup>.

Através de pesquisas de viés antropológicos, designers podem compreender estruturas sociais, conhecendo características e necessidades da comunidade em questão.

“[...] antropologia do design é meramente uma via de acesso à opinião do usuário e a insights etnográficos e tem posicionado o campo como um componente essencial da estratégia de design, *design thinking* e o que pode ser referido em geral como teoria do design.” (GRAFFAM, 2010, p.156) <sup>10</sup>

Em um contexto atual, o design deixa, muitas vezes, de ter contato direto com seu público-alvo e passa a se basear em necessidades de mercado. Não há um foco em fazer pesquisas para entender o que de fato o público necessita. Graffam fala que “[...]many business professionals [...] are much more geared toward dealing with market segments, than they are toward dealing with real people” (GRAFFAM, 2010, p.157)

A antropologia do design, assim, tem como grande desafio “[...] desenvolver teoria apropriada e abordagens metodológicas que podem facilitar a integração da pesquisa antropológica com estratégias de design modernas.” (GRAFFAM, 2010, p.157) <sup>11</sup>

A etnografia se mostra como uma ponte que leva designers à soluções. Através dela, designers podem alcançar insights em seus projetos muito mais interessantes para o seu público-alvo. A antropologia do design pode ser vista como fundamental para a compreensão das necessidades do público-alvo ao qual o projeto se direciona. Estratégias de pesquisa antropológicas ajudam a delimitar o foco projetual.

<sup>9</sup> “[...] *design anthropology plays a valuable role in the innovation of things precisely because it probes the social and cultural context of how they work, for whom, when and why.*” (GRAFFAM, 2010, p.155)

<sup>10</sup> “[...] *design anthropology is merely an avenue toward accessing user opinions and ethnographic insight and have positioned the field as an essential component of design strategy, design thinking and what may generally be referred to as design theory.*” (GRAFFAM, 2010, p.156)

<sup>11</sup> “[...] *develop appropriate theory and methodological approaches that can facilitate the integration of anthropological research with modern design strategy.*” (GRAFFAM, 2010, p.157)

O método de pesquisa etnográfico pode trazer benefícios para o campo do design em relação à compreensão mais aprofundada do público-alvo. “Etnografia provê uma metodologia alternativa para os designers utilizarem, que permite acesso à práticas cotidianas de pessoas como membro de um grupo social” (SCHULER; NAMIOKA, 1993, p. 123)<sup>12</sup>.

“Etnografia tem um sentido mais estreito e um pouco diferente no campo do design do que para a maioria dos antropologistas. Similar a outros tipos de antropologia aplicada, a pesquisa é feita normalmente mais rápida, e dada menos contextualização teórica que em projetos acadêmicos. Ademais, porém, os métodos de coleta de dados e os modos de análise de materiais etnográficos são formados por uma necessidade particular de designers industriais.” (WASSON, 2000, p.382)<sup>13</sup>

Por outro lado, como apontado por Wasson (2000), apesar de estarmos tratando da relevância que a etnografia podem ter em projetos de design, a antropologia pode se beneficiar de uma relação mais próxima ao design no que diz respeito a solução de problemas.

[...] Eu gostaria de apontar que não é apenas o campo do design que se beneficia da antropologia; o contrário também é verdade. O contexto do design já tem levado um número de inovações em prática antropológica aplicada, que pode ser utilizado produtivamente por um vasto grupo de praticantes.” (WASSON, 2000, p.384)<sup>14</sup>

Para se ter um conhecimento dos padrões de comportamento, a etnografia é o método de estudo adequado a ser utilizado. “Etnografia tem aparecido intuitivamente ao design [...] porque ela promete revelar uma nova dimensão ‘dos usuários’. Ela investiga não apenas o que consumidores dizem que fazem, mas o que eles realmente fazem.” (WASSON, 2000, p.378)<sup>15</sup>

A observação participante, abordagem etnográfica, pode ser útil ao design, devido ao seu caráter não-julgativo de análise em campo, que imerge o pesquisador no cotidiano do objeto de estudo. Wasson (2000) aponta que “observação participante foi a abordagem fundamental para obter insights

<sup>12</sup> “Ethnography provides an alternative methodology for designer to use, which gives them access to people’s everyday practices as members of social groups.” (SCHULER; NAMIOKA, 1993, p. 123)

<sup>13</sup> “Ethnography’ has a narrower and somewhat different meaning in the field of design than it does for most anthropologists. In common with other kinds of applied anthropology, research is usually done more quickly, and given less theoretical contextualization, than on academic projects. In addition, however, the data collection methods and ways ethnographic materials are analyzed are shaped by the particular needs of industrial designers.” (WASSON, 2000, p.382)

<sup>14</sup> “[...] I would like to note that not only can the field of design benefit from anthropology, the reverse is true as well. The design context has already led to a number of innovations in applied anthropological practice that could be used productively by a wider group of practitioners.” (WASSON, 2000, p.384)

<sup>15</sup> “Ethnography has been so intuitively appealing to designers [...] because it promises to reveal a whole new dimension of ‘the user’. It investigates, not just what consumers say they do, but what they actually do.” (WASSON, 2000, p.378)

<sup>16</sup> “participant observation was the fundamental approach to gaining insights into consumer behavior. It was used to develop understandings both of how people shop and how they use products in their daily life.” (WASSON, 2000, p.380)

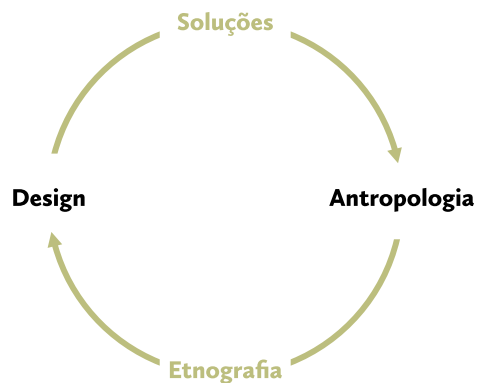
<sup>17</sup> “Participant observation constitutes a fundamental method in this study, especially when used to explore how people use things to achieve definable end goals.” (GRAFFAM, 2010, p.161)

<sup>18</sup> “the goal for design of research using participant observation as a method is to develop a holistic understanding of the phenomena under study that is as objective and accurate as possible given the limitations of the method” (KAWULICH, 2005, p.4).

sobre padrão de consumidores. Foi usado para desenvolver entendimentos de como as pessoas compram e como usam produtos em sua vida diária.” (WASSON, 2000, p.380) <sup>16</sup>.

Uma abordagem a partir da observação participante torna a usabilidade seja melhor explorada, e que designers encontrem efetivamente as necessidades dos seu público-alvo, e solucionem-as. “A observação participante constitui um método fundamental neste estudo, especialmente quando usado para explorar como as pessoas usam as coisas para alcançar objetivos finais definíveis.” (GRAFFAM, 2010, p.161) <sup>17</sup>.

Kuwalich (2005) fala que “O objetivo do projeto de pesquisa usando a observação participante como método é desenvolver uma compreensão holística dos fenômenos em estudo que seja tão objetiva e precisa quanto possível, dadas as limitações do método” (KAWULICH, 2005, p.4) <sup>18</sup>.



**Figura 15:** Diagrama da Interdisciplinaridade entre Design e Antropologia.  
Fonte: Arquivo Pessoal

Em resumo, podemos compreender a relação entre Design e Antropologia como um ciclo de trocas constantes, como mostrado no gráfico. Métodos antropológicos podem desencadear resultados melhores em projetos devido a sua abordagem que permite uma compreensão mais profunda do objeto de estudo. E, por outro lado, projetos de design podem contribuir com soluções dentro de uma sociedade.



## 2.3. Livro Ilustrado dos Mitos

A partir da etnografia, obtivemos algumas conclusões, que levaram à escolha de uma das muitas possibilidades de atuação deste projeto dentro da tribo Jenipapo-Kanindé. Primeiro, percebe-se que a comunidade tem grande interesse em manter sua cultura viva e os seus costumes ativos, e assim ganhar espaço na sociedade, alcançando seus objetivos políticos por território legítimo. É notado, ainda, que uma das estratégias da comunidade de autovalorização se dá através do estímulo cultural da juventude.

Por fim, percebemos que os mitos são importantes elementos da cultura indígena. A mitologia é uma parte importante para qualquer cultura, pois diz muito a respeito da identidade de uma comunidade. E, para os índios, os mitos funcionam como uma ferramenta para o autorreconhecimento e para o sentimento de pertença da comunidade indígena.

Unimos aqui esses três pontos: o interesse em autoafirmação cultural, a estratégia de incentivar o público mais jovem e a importância cultural dos mitos. Dentre as muitas possibilidades de abordar esses critérios, optou-se pela construção de um livro juvenil ilustrado, que abordasse os mitos da tribo Jenipapo-Kanindé, através do uso de elementos gráficos recolhidos durante a pesquisa etnográfica.

Para o desenvolvimento desse projeto, precisou-se, antes de mais nada, compreender mais a respeito dos livros ilustrados voltados para o público jovem, e pesquisar sobre trabalhos similares.

### 2.3.1. Livro Ilustrado

Após inúmeras experimentações, ao longo da história, no que diz respeito aos livros ilustrados, percebeu-se diferenças entre o projeto gráfico de um livro para jovens e de um para adultos. Em geral, de acordo com Powers (2008) os livros para o público jovem têm de ser mais atrativos graficamente, envolvendo os pequenos leitores de modo que eles se mantenham interessados no livro ao longo de todo percurso narrativo.

Existem vários mecanismos para proporcionar essa conexão entre criança e livro dentro do projeto gráfico. As ilustrações são um dos principais métodos, pois enquanto a criança acompanha a história escrita, ela pode desfrutar de uma interpretação daquela história em imagens, e isso a ajuda a acompanhar o percurso literário.

Em termos simples, livros ilustrados são caracterizados por unirem imagem e texto na construção de uma narrativa, de modo que o leitor seja envolvido e movido a ler tanto o material textual, quanto material pictórico para compreender toda a obra. “[...] o texto e a imagem, duas formas diferentes de comunicação, operam juntos para criar uma forma distinta de todas as demais (o livro ilustrado).” (NIKOLAJEVA, SCOTT, 2011, p.15)

Não se trata de um gênero de livros, e sim de uma forma de expressão, podendo contemplar diversos tipos de temas. “[...] inicialmente destinado aos mais jovens, a priori menos experientes em matéria de leitura, ele (o livro ilustrado) se consolida como uma forma de expressão por seu todo, e não exige menos competência estabelecida e diversificada de leitura.” (LINDEN, 2011, p.7)

Quando editoras compreenderam a importância das ilustrações para os livros infantis, percebeu-se que não somente uma ilustração na capa seria o suficiente para despertar o interesse das crianças. O livro deveria ir muito além disso, e apresentar, portanto, ilustrações capazes de traduzir seu interior, e uma uniformidade em todo o projeto gráfico.

“O movimento arts and crafts havia gerado, nos dois lados do Atlântico, o sentimento de que o livro era um objeto coeso. Isso implicava que o projeto deveria apresentar unidade em todos os seus elementos, desde o tamanho da página e layout, até a escolha do papel, tipografia, ilustração e encadernação. A coesão exigia que, na medida do possível, cada parte do livro exibisse honestamente os métodos com que fora concebido.” (POWERS, 2011, p.42)

A importância do projeto gráfico dentro do livro ilustrado é determinante na forma como ocorrerá a percepção do leitor. “No passar das páginas, o projeto gráfico nos indica uma ideia de ler, isto é, uma ideia de um tempo para se olhar cada página, de um ritmo de leitura por meio do conjunto de páginas, de um balanço entre o texto escrito e a imagem, para que, juntos, componham e conduzam a narrativa.” (OLIVEIRA, 2008, p.49)

As ilustrações são um importante determinante na forma como o livro será interpretado, tanto que um mesmo texto, quando ilustrados por profissionais diferentes, é capaz de oferecer diversas perspectivas de interpretação. “A ilustração não referencia somente os espaços do texto: ela reflete todo um universo e um modo de ver particular do ilustrador [...]” (OLIVEIRA, 2008, p.75) Livros clássicos, como Branca de Neve, dos irmãos Grimm, possui versões mais românticas e mais sombrias de acordo com a forma como o ilustrador interpretou a histórias.

Alguns elementos ajudam a construir esse tipo de livro. Por exemplo, “A ambientação de um livro ilustrado estabelece a situação e a natureza do mundo onde ocorrem os eventos da história. Ao grau mais simples, ela comunica um sentido de tempo e lugar para as ações retratadas, mas pode ir muito além disso.” (NIKOLAJEVA, SCOTT, 2011, p.85) Muitas vezes essa ambientação também é importante para a determinação do estilo estético que o livro defende.

A cor é outro elemento muito importante para a construção da narrativa. Ela está envolvida com a ambientação das ilustrações, determinando um

gênero estético e períodos de tempo, como dia e noite ou estações do ano. Além disso, as cores são fundamentais na a leitura da imagem, podendo guiar os olhos do leitor, ou até mesmo intensificar sensações através do uso de cores específicas.

“Podemos utilizar uma mesma cor em vários pontos da ilustração, em planos diferentes, criando um caminho para o olhar. Assim, fazemos com que este percorra toda a ilustração buscando essa cor, pois a semelhança atrai nosso olhar. As cores complementares podem também ajudar nesse sentido de conduzir a leitura. Quando vemos uma área vermelha, por exemplo, de um lado da imagem, o nosso olho tende a buscar a cor complementar. Portanto, se houver algo na cor verde em outra parte da ilustração nosso olhar se dirigirá para ela.” (OLIVEIRA, 2008, p.80)

A técnica utilizada também tem influência. Dependendo de como as ilustrações foram construídas, elas trazem maior fluidez ou maior ruptura à narrativa. Até uma mesma técnica de ilustrar pode ser utilizada de diferentes maneiras, como por exemplo a aquarela, pinceladas mais leves e mais aquosas em cenas mais calmas e pinceladas mais abruptas e secas em cenas mais agitadas.

E por fim, de acordo com Linden (2011), a maneira como o texto e as ilustrações são intercaladas também influencia. Isso determina o ritmo de leitura do livro, direcionando o leitor a determinados trechos da história em conjunto com determinadas ilustrações. Em casos como o livro ilustrado para crianças, esse ritmo prevê que o livro será lido em voz alta e insere pequenas pausas para respiração, já que a maioria dos pequenos leitores não possuem a capacidade de leitura totalmente desenvolvida.

“A ideia é que o livro ilustrado transcende a questão da copresença por uma necessária interação entre texto e imagens, que o sentido não é veiculado pela imagem e/ou pelo texto, e, sim, emerge a partir da mútua interação entre ambos.” (LINDEN, 2011, p.86)

## 2.3.2. Análise de Similar

### 2.3.2.1. *Fernando França*

Fernando França é desenhista e pintor, mestre em literatura brasileira pela Universidade Federal do Ceará (UFC), e é considerado por muitos um dos mais criativos e desafiadores pintores de sua geração. Originalmente do Acre, França sempre se encontrou rodeado pelas histórias e mitos de sua região. No seu conjunto de obras, denominado Encantes Amazônicos, inspira-se nessa mitologia.

“A exposição intitula-se Encantes Amazônicos, com trabalhos inspirados nos mitos e histórias da Amazônia. (“Encantes” é o modo popular como as pessoas do povo se referem à palavra “encantos”). Nesta série, trago à tona as reminiscências de minha vivência, infância e adolescência, no Acre, Estado situado no extremo oeste da Amazônia brasileira. Indo além das versões contadas pelos antigos, procurei recriar esse universo mitológico, de maneira a que as entidades e seres da floresta interagissem e dialogassem, instaurando uma nova esfera interpretativa que redimensiona, a meu ver, o poder encantatório do mito. Fernando França” (CENTRUM SETE SÓIS SELE LUAS, 2017)

Ele representa suas memórias de infância e de adolescência, e afirma que muitas dessas histórias tomou conhecimento através de sua avó. O projeto demorou dois anos para ser concluído em sua totalidade, visto a minuciosidade que contempla, como explicitado por Binho Marques.

“Seus desenhos perderam o chão, literalmente. As imagens flutuam. Todos se misturam e, curiosamente, quase todas as imagens sempre formam um círculo. Tudo dialoga e se confunde. Bicho, gente e natureza. Tudo junto e misturado, como se fala no Acre. Não é à toa. Tudo é um. Tudo é muito e pouco ao mesmo tempo. Ninguém é mais, ninguém é menos. Tudo é falho e perfeito ao mesmo tempo.

[...] (ele) se detém nos detalhes e, sem saber como desenhar o infinito e a ausência de fronteiras entre o preto e o branco, o feio e o bonito, ficou horas e horas riscando, com bico de pena e nanquim, minúsculas linhas entrelaçadas e, fazendo uso da aquarela, diluiu e misturou cores sem se preocupar com bordas, com o chão, com os limites de qualquer coisa.” (CENTRUM SETE SÓIS SELE LUAS, 2017)

De acordo ainda com Marques, França “[...] mergulhou na cosmovisão dos povos indígenas do Acre - alguns nem mesmo tiveram contato com o mundo ocidental, em pleno século XXI. Foi uma viagem nas representações de vários povos para explicar a origem da vida e a razão de existir.”



**Figura 16:** “O Dia em que a Mãe d’Água despertou a Pororoca”.  
Fonte: [www.fernandofranc.blogspot.com](http://www.fernandofranc.blogspot.com) (2018)

As ilustrações contam as histórias de forma dinâmica. Vários personagens são inseridos simultaneamente em cada quadro. Eles flutuam na obra, causando sensação de que estão constantemente interagindo entre si.

Muitas interpretações são possíveis ao público. As histórias dos contos não são expostas junto às ilustrações. É como presenciar um encanto, só há espaço para uma percepção visual e uma interpretação pessoal do que é apreciado.

A técnica empregada nos quadros é tão delicada quanto a construção narrativa dos mesmos. São pinceladas fluidas e traços finos e leves. As cores são utilizadas de modo a construir uma noção de tempo, e acabam direcionando o público a uma determinada atmosfera. O movimento e o ritmo das ilustrações, é fundamental para que se compreenda a dinamicidade dos personagens.



**Figura 17:** “Dizem que a Piracema foi obra de um Bôto apaixonado”.

Fonte: [www.fernandofranc.blogspot.com](http://www.fernandofranc.blogspot.com) (2018)

**Figura 18:** “De quando a Anta físgou a Mãe d’Água lá pela Colocação Ôco do Mundo”.

Fonte: [www.fernandofranc.blogspot.com](http://www.fernandofranc.blogspot.com) (2018)



**Figura 19:** “De como o seringueiro Hélio Melo escapou do Mapinguarí do Antimary tocando sua Rabeca para a Samaúma antes do temporal”.

Fonte: [www.fernandofranc.blogspot.com](http://www.fernandofranc.blogspot.com) (2018)







## 3. Resultados

### 3.1. Metodologia

### 3.2. Requisitos de Projeto

### 3.3. Conteúdo

### 3.4. Ilustração

#### 3.4.1. Conceituação

#### 3.4.2. Diagramação

#### 3.4.3. Estudo de Cores e Texturas

### 3.5. Projeto Gráfico

#### 3.5.1. Formato

#### 3.5.2. Tipografia

#### 3.5.3. Diagramação

#### 3.5.4. Paleta de Cores e Texturas

#### 3.5.5. Capa e Guarda

### 3.6. Produção Gráfica

#### 3.6.1. Protótipo

## 3.1. Metodologia

A principal metodologia na qual este projeto se apoiou foi a etnografia, detalhada anteriormente, que serviu de base desde a escolha da área de atuação do projeto, ao conteúdo e elementos abordados. Ao fim da pesquisa etnográfica, obtivemos como resultados os requisitos projetuais, e a partir deles foi traçado um percurso que nos levaria a uma das possíveis soluções.

O projeto se deu em quatro etapas principais, cada uma segundo um método específico que melhor será detalhado posteriormente: Conteúdo, Ilustração, Projeto Gráfico e Produção Gráfica.

### Conteúdo

**Atividades:** Estudar o material catalogado pelo Prof. Dr. Carlos K. S. de Sousa.  
**Resultado:** Seleção dos mitos para compor o trabalho final.

### Ilustração

**Atividades:** Estudar trabalhos similares. Experimentar técnicas de ilustração, narrativas, cores, texturas e diagramação.  
**Resultado:** Construção de um conjunto de ilustrações.

### Projeto Gráfico

**Atividades:** Esdudar elementos gráficos, tais como tipografia, paleta de cores e texturas. Definir formato do livro.  
**Resultado:** Projeto de livro ilustrado para público jovem.

### Produção Gráfica

**Atividades:** Definir tipo de impressão e de papel. Fazer protótipos de estudo.  
**Resultado:** Protótipo.

**Figura 20:** Diagrama da Metodologia  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

## 3.2. Requisitos de Projeto

O projeto teve início com a delimitação de alguns requisitos. Na etapa anterior, foi definido que este projeto deveria conter traços da identidade da tribo Jenipapo-Kanindé, recolhidos durante uma pesquisa etnográfica, e traduzidos de forma visual em um produto que deveria promover as qualidades identitárias da comunidade, potencializando a identificação e o autorreconhecimento positivo.

Ao longo da pesquisa etnográfica e dos estudos feitos, percebeu-se que uma das formas de se alcançar esse objetivo proposto seria a utilização dos mitos, um forte pilar da identidade indígena. Assim, ficou decidido que o produto final se trataria de um livro dos mitos da tribo Jenipapo-Kanindé, que contivesse sua identidade traduzida de forma gráfica, e que fosse direcionado para pré-adolescentes. Esses critérios direcionaram todas as etapas do projeto gráfico.

## 3.3. Conteúdo

Todo o conteúdo escrito do produto final, com exceção da introdução e da conclusão, foi retirado da dissertação de mestrado do professor e antropólogo Carlos Kleber Saraiva de Sousa, que transcreveu durante sua pesquisa etnográfica várias versões de diversos contos da tribo Jenipapo-Kanindé, os quais ele defende serem um traço cultural marcante.

Os contos têm a palavra dos próprios índios, e foram escritos tal qual sua fala, não possuindo intervenção de correção gramatical nas narrativas. Essa persistência em transcrever o conto à semelhança de como ele é contado na própria tribo é uma forma de enfatizar os traços culturais do índio jenipapo-

kanindé, de trazer uma autoestima aos aldeões, em consequência da reafirmação da autoria das histórias. E também de projetar o leitor ao ritual indígena da contação de mitos através da fala dos ancestrais.

Esse ritual, permite ao ouvinte ou, nesse caso, ao leitor, a abstração. Várias formas, figuras e personagens surgem à mente, pois não há precisão na forma como a história foi catalogada, o que acaba enriquecendo ainda mais a experiência de conhecer esses mitos. Esse recurso também foi explorado através das ilustrações posteriormente, que apesar de trazerem um viés imagético aos mitos que eram somente escritos ou falados, abrem espaço para diversas interpretações, e não traduzem literalmente cada detalhe presente no texto.

- 1. O encantamento da Lagoa**
- 2. A viagem do índio com a Mãe D'água**
3. O pote, o olho d'água e a secagem da lagoa
- 4. A Mãe D'água e a menina**
- 5. O passeio do navio na lagoa**
6. A bola e a roda de ouro
- 7. A maldizência do mato**
8. A cidade sob a lagoa
9. A Mãe D'água lavando o cabelo
10. A Mão D'água lavando pano
- 11. A luta do índio com o pai da Mão D'água**
- 12. A cobra dos olhos de fogo**
13. A panela que gira na lagoa
14. O cordão e a igreja do Morro do Urubu
15. A Mãe D'água hostilizou um índio
- 16. A tentativa de desencantamento da lagoa**
17. Mourão, corrente e cordão de ouro na lagoa
- 18. O índio que pegou a Mãe D'água**
19. O passarinho encantado
20. A cobra que virou toco

**Figura 21:** Lista dos Contos.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

Assim, todos os contos presentes na dissertação de mestrado foram estudados. Trata-se de um total de vinte contos distintos, alguns com mais de uma versão, tendo um total de trinta e oito narrativas contadas pelos próprios indígenas na época da pesquisa. A partir desses textos, foram selecionados os contos com maior número de narradores, considerados os mitos de maior destaque, obtendo o total de nove contos.

Destes contos, foram escolhidas uma versão de cada, sob o critério de idade, selecionando, assim, os narradores mais velhos, que geralmente são os possuem maior importância dentro da comunidade. Somente a partir desses textos selecionados iniciou-se a construção das ilustrações que comporiam o produto final.

## 3.4. Ilustração

### 3.4.1. Conceituação

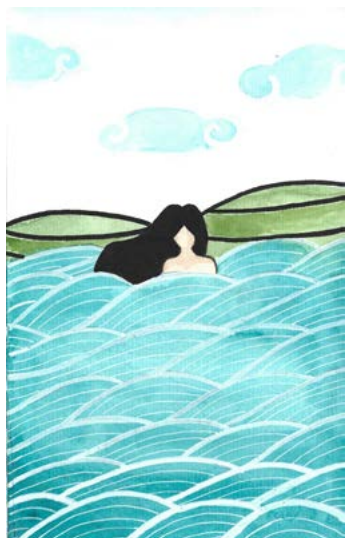
Primeiramente, fez-se estudos de técnicas, composições, cores e formas. Aqui, o objetivo era reunir diferentes tipos de estilos e formatos que instigassem o processo de criação. A partir desses estudos, percebeu-se quais estilos serviriam melhor para os objetivos do livro, tanto esteticamente quanto em relação à narrativa.

Assim, escolhi um dos contos e fiz diversas experimentações de ilustrações, com diferentes traços, texturas, materiais, cores, personagens, cenários e diagramações. A aquarela se mostrou a técnica de ilustração mais interessante e coerente conceitualmente, por ressaltar uma fluidez da água, elemento muito presente na maior parte dos cenários nos mitos.



**Figura 22:** Estudos de estilo em aquarela e giz de cera, inspirados na obra de Fernando França.

Fonte: Arquivo Pessoal (2018)



**Figura 23:** Estudos de estilo com aquarela, pastel, lápis de cor e nanquim.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

Em paralelo a isso, foram feitas interpretações pessoais da obra de Fernando França, que se tornou uma forte inspiração estética para neste projeto. A partir dessas interpretações, percebeu-se a possibilidade de utilizar texturas da tribo Jenipapo-Kanindé nos personagens e nos cenários. França também serviu de grande inspiração no que diz respeito à diagramação, pois a fluidez da interação dos personagens em sua obra se mostrou um recurso muito interessante e posteriormente foi utilizado na diagramação das ilustrações do produto final.

A composição das ilustrações não se limita a literalidade do escrito dos mitos. Afinal, “[...] o livro ilustrado transcende a questão da copresença [...] o sentido não é veiculado pela imagem e/ou pelo texto, e, sim, emerge a partir da mútua interação entre ambos.” (LIDEN. 2011, p.86) Portanto, de acordo com a tipologia de Nikolajeva e Scott (2011), aqui trataremos de um livro ilustrado complementar, onde palavra e imagem se complementam na construção da narrativa, uma preenche a lacuna da outra, classificado por Linden (2011) como uma relação de colaboração entre texto e imagem.

Tendo essas classificações em mente durante a construção das ilustrações, busquei trazer uma multiplicidade de interações em todos os quadros, que os conectam uns aos outros. Isso acaba trazendo uma continuidade às histórias, mesmo que esta não tenha sido imposta no texto original.

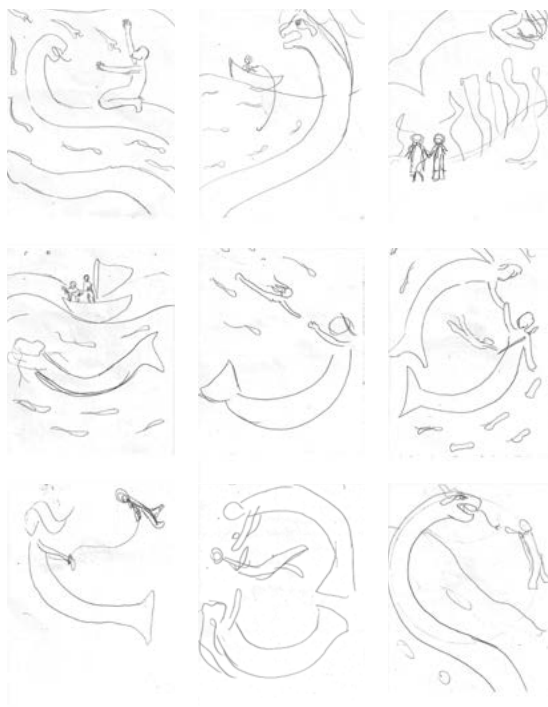
A partir de todos esses estudos e conceituações, desenvolvi diagramações rápidas para experimentar qual composição seria mais interessante. Somente após esse momento de definição de composição, visando não somente cada tela, mas a coerência do conjunto, partiu-se para estudos e aplicação de cores e texturas.



### 3.4.2. Diagramação

Após ter sido escolhido um conceito central, que guiaria o projeto, iniciou-se a construção da diagramação das ilustrações. Optou-se por fazer as ilustrações primeiro, antes de uma definição de formato do projeto gráfico, para que estas fossem construídas com maior liberdade. O primeiro passo foi a releitura dos contos e definição das cenas: quais personagens deveriam estar presente, que fato iria ser contado, que elementos iriam compor e como isso iria ser composto.

A partir disso definido, iniciou-se a experimentação por meio de sketches rápidos. Esse processo foi fundamental para que houvesse uma rápida visualização de uma composição não somente tela por tela, como do conjunto como um todo, avaliando questões como a harmonia entre as ilustrações.



**Figura 24:** Sketches das diagramações dos quadros.

Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

Assim, todas as telas possuem um elemento circular central trazendo o foco da história que está sendo contada no texto, e os personagens principais sempre estão girando em torno desse círculo. Alguns elementos secundários ajudam a compor o quadro, e são utilizados de forma mais dinâmica no projeto gráfico posteriormente. O conjunto de ilustrações se comunica entre si através dessa diagramação por semelhança.

Somente após ter-se definido todas essas questões de composição, iniciou-se o detalhamento do desenho, ainda em grafite: os detalhes dos rostos, dos cabelos, as mãos, etc. Após termos toda essa base do desenho delimitada, começou-se os estudos de cores e texturas.

### 3.4.3. Estudo de cores e texturas

Os estudos feitos de elementos gráficos e de cores partiram da pesquisa etnográfica. Através do conteúdo recolhido durante a etnografia (por meio de fotografia e vídeo), foram construídas várias paletas de cores e foram catalogadas as padronagens que mais se destacaram e que são características da tribo Jenipapo-Kanindé.



**Figura 25:** Estudo de Paleta de Cores (Fotografias do site Índio Jenipapo-Kanindé).

Fonte: Índio Jenipapo-Kanindé (2018)



**Figura 26:** Estudo de Paleta de Cores.  
 Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

A cada tela diagramada foi atribuída uma paleta de cores, de acordo com as paletas da etnografia e com o conteúdo do mito específico. Em alguns casos considerou-se o cenário para definir a paleta de cores: aqueles que se passam majoritariamente em terra, destacam-se as cores verdes, naqueles que o cenário principal é a lagoa, as cores azuis são ressaltadas. Já em outros casos, a paleta foi definida de acordo com o clima emotivo dos personagens: naqueles em que a luta e a raiva são o clima principal, há um destaque para cores vermelhas, e naqueles que predominam sentimentos de paz e tranquilidade, as cores azuis se sobressaem.



**Figura 27:** Estudo de Aplicação de Paleta de Cores.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

Por fim, as texturas que foram distribuídas para o reconhecimento dos personagens principais e secundários. Texturas mais elaboradas e impactantes, e com maior representação dentro da aldeia, foram direcionadas para os personagens com maior destaque e importância, seja em um mito específico, seja em um contexto mais geral do conjunto (os que aparecem em um maior número de histórias, por exemplo). Além disso, há também alguns cenários que tiveram a intervenção de texturas para a delimitação de território (separação entre céu e água, por exemplo).



**Figura 28:** Ilustrações Finais.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

## 3.5. Projeto Gráfico

Tendo em mãos todo o material de ilustração e todo o conteúdo de texto a compor o livro, iniciou-se o projeto do livro. Optou-se por construir o projeto gráfico por fim, para que as ilustrações tivessem mais liberdade. Essa não é a forma mais usual de projeto com ilustrações, pois acaba levando a um processo mais prolongado. Entretanto, devido ao grau de experimentação das ilustrações, viu-se que essa forma seria a mais adequada para este projeto.

### 3.5.1. Formato

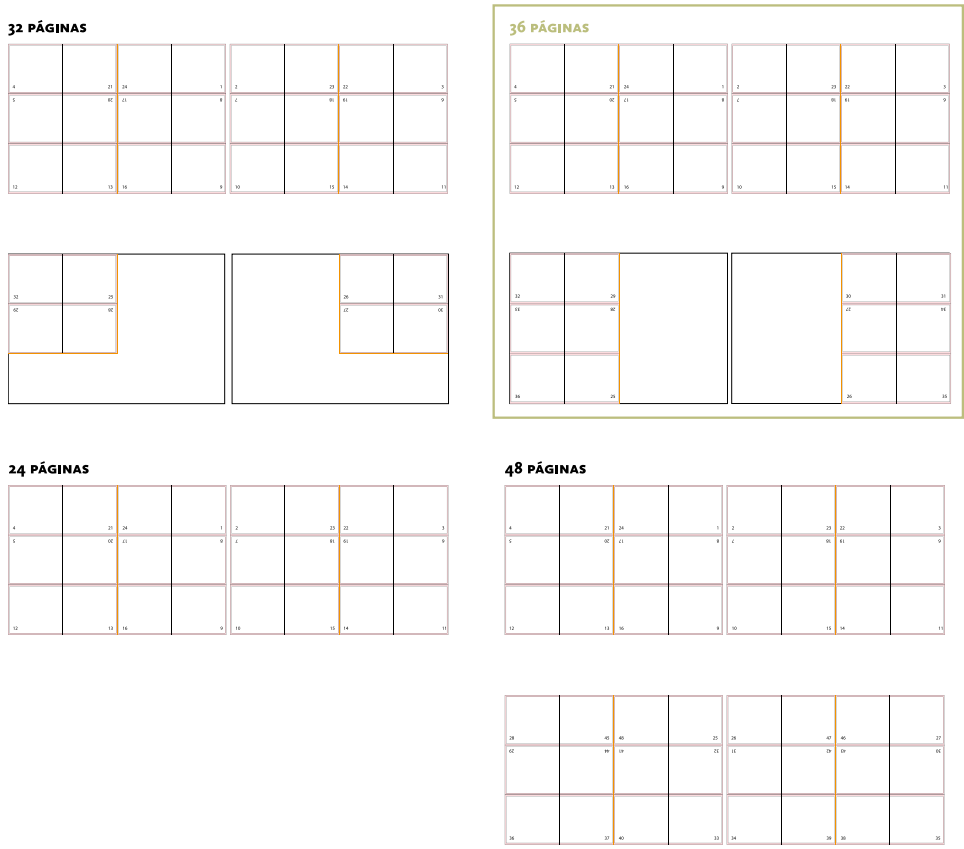
O formato do livro, antes de tudo, foi pensado de modo a se diferenciar nas prateleiras do formato padrão, sendo mais próximo do formato quadrado, pois este formato traria uma leitura em spread mais ampla e interessante no que diz respeito à disposição dos elementos gráficos. Entretanto, levou-se em consideração, ao longo do projeto, o custo unitário do produto final, para que não se tornasse muito caro e inviável.

Quando se fala de livro ilustrado infantil, de acordo com Linden (2011), existem três classificações, e aqui exploraremos o formato de “livros que podem ser pegos com uma mão quando fechados, mas que seguramos com as duas durante a leitura” (LINDEN, 2011, p. 55). Essa dimensão de livro acaba imergindo mais o leitor no universo apresentado, principalmente no que diz respeito à criança, pois a ilustração acaba ocupando uma maior extensão e se tornando mais imersiva.

Para a definição do formato final do livro, houve um estudo relacionando formato da folha em comparativo com o índice de aproveitamento de papel, no que diz respeito ao sistema de impressão Offset. Foi levando em consideração a boca da máquina de impressão e os tipos de aproveitamento que se podem ter com a dimensão de papel utilizado nesse sistema. Buscou-se as dimensões com maior proveito que atendessem aos critérios citados anteriormente. Formato 6B,

48cmx22cm (página dupla com sangria) foi o que se mostrou mais adequado, possuindo, assim, o corte final do livro tamanho 23,5cmx20,5cm.

Tendo isso definido, partiu-se para a definição da quantidade de páginas do livro. Foram feitos testes, dentro do formato definido, de imposição da paginação, com 24, 32, 36 e 48 páginas. De acordo com o conteúdo de texto e de imagem ao fim dos estudos, e de acordo com o índice de aproveitamento de papel, o formato com 36 páginas se mostrou o mais adequado, em relação à quantidade de conteúdo, e foi adotado no projeto gráfico.



**Figura 29:** Diagrama de Imposição de Páginas.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

### 3.5.2. Tipografia

A investigação tipográfica se deu através de uma das etapas do Método Introdutório de Ensino Coletivo do Desenho de Caracteres Tipográficos (MECOTipo), desenvolvido por Buggy (2006). Por meio de um texto descritivo a respeito das ilustrações desenvolvidas na etapa anterior, foram destacados seis principais adjetivos que as definissem.

A partir disso, desenvolveu-se uma tabela que relaciona esses adjetivos a atributos do desenho tipográfico, que guiaram a pesquisa por fontes posteriormente. São esses atributos o peso<sup>1</sup> que diz respeito a espessura dos traços, a largura<sup>2</sup> dos caracteres, a inclinação<sup>3</sup> desses caracteres, o contraste<sup>4</sup> entre traços finos e grossos, a forma dos terminais<sup>5</sup>, a diferença de altura entre caixa alta e caixa baixa<sup>6</sup> (maiúsculas e minúsculas) e a forma como se dá o encontro de retas e curvas<sup>7</sup>.

*As ilustrações focam em um universo infantil, e seguem uma linha bem fluida e leve. Procuram explorar, assim como no trabalho de França, a coletividade e o todo através de cenas com narrativas circulares. São carregadas de texturas características da tribo Jenipapo-Kanindé, e possuem cores que as compõem com tons retirados da natureza local, das edificações da aldeia e de elementos culturais indígenas. O principal conteúdo das ilustrações é o universo fantástico explorado nos mitos. São ilustrações surreais que se sustentam no imaginário dos aldeões. Assim, não há uma procura por um desenho realista.*

	Infantil	Fluido	Leve	Circular	Natural	Fantástico
Peso <sup>1</sup>						
Largura <sup>2</sup>						
Inclinação <sup>3</sup>						
Contraste <sup>4</sup>						
Terminal <sup>5</sup>						
CAxCB <sup>6</sup>						
Curva e Reta <sup>7</sup>						

**Figura 30:** Exercício MECOTipo.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)



A partir desses estudos, levando em consideração que muitas das tipografias se adaptaram ao conceito desejado, optou-se, todavia, pelo uso da família Calluna para texto, e Calluna Sans para legendas, ambas projetadas por Jos Buivenga, e encontradas no Type Kit, da Adobe Systems©.

**Figura 31:** Pesquisa e teste de tipografias.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

# Nnovea

## Adobe Text Pro

Peso: Ok.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Imperceptível.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Com apoio.  
CA e CB: Pouca diferença.  
Curvas e Retas: Ok.

# Nnovea

## Freighttext Pro Book

Peso: Ok.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Imperceptível.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Sem apoio.  
CA e CB: Pouca diferença.  
Curvas e Retas: Ok.

# Nnovea

## Essonnes

Peso: Pesada.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Não há.  
Contraste: Muito contraste.  
Terminal: Reto.  
CA e CB: Ok.  
Curvas e Retas: Abrupto.

# Nnovea

## Adobe Garamond Pro

Peso: Ok.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Imperceptível.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Com apoio.  
CA e CB: Ok.  
Curvas e Retas: Abrupto

# Nnovea

## More Pro Book

Peso: Pesada.  
Largura: Muito Larga.  
Inclinação: Não há.  
Contraste: Pouco contraste.  
Terminal: Reto.  
CA e CB: Pouco.  
Curvas e Retas: Ok.

# Nnovea

## Yrka

Peso: Ok.  
Largura: Muito estreita.  
Inclinação: Imperceptível.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Reto.  
CA e CB: Pouca diferença.  
Curvas e Retas: Abrupto.

# Nnovea

## Mrs Eaves OT

Peso: Ok.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Imperceptível.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Ok.  
CA e CB: Mutio diferente.  
Curvas e Retas: Ok.

# Nnovea

## Adobe Caslon Pro

Peso: Ok.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Imperceptível.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Sem apoio.  
CA e CB: Ok.  
Curvas e Retas: Muito contraste.

# Nnovea

## Ten Oldstyle Regular

Peso: Ok.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Ok.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Ok.  
CA e CB: Ok.  
Curvas e Retas: Ok.

# Nnovea

## Eskorte Latin

Peso: Pesada.  
Largura: Muito Larga.  
Inclinação: Não há.  
Contraste: Muito contraste.  
Terminal: Irregular Abrupto.  
CA e CB: Pouca.  
Curvas e Retas: Ok.

# Nnovea

## Calluna

Peso: Ok.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Ok.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Ok.  
CA e CB: Ok.  
Curvas e Retas: Ok.

# Nnovea

## Cardea OTCE

Peso: Pesada.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Imperceptível.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Reto.  
CA e CB: Mutio diferente.  
Curvas e Retas: Abrupto.

# Nnovea

## Litania

Peso: Ok.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Muito inclinada.  
Contraste: Muito contraste.  
Terminal: Reto.  
CA e CB: Muito Alto.  
Curvas e Retas: Muito contraste.

# Nnovea

## Minion Pro

Peso: Ok.  
Largura: Ok.  
Inclinação: Ok.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Com apoio.  
CA e CB: Ok.  
Curvas e Retas: Ok.

# Nnovea

## Tisa Pro

Peso: Pesada.  
Largura: Muito Larga.  
Inclinação: Não há.  
Contraste: Ok.  
Terminal: Pesada.  
CA e CB: Pouca.  
Curvas e Retas: Ok.

A mesma tabela foi utilizada, de forma diferente, para a experimentação e para a escolha da tipografia para títulos posteriormente. Entretanto, nesse momento, houve uma maior liberdade de escolha. Buscou a representação, nos títulos, de elementos gráficos da aldeia e de referência ao conteúdo dos contos.

Como dito por Lupton (2013) na mistura de tipos, é importante explorar um contraste em vez de harmonia, buscando diferenças enfáticas em lugar de transições sutis. “Tente combinar tipos grandes, claros, com tipos pequenos e escuros, para obter um cruzamento de sabores e texturas contrastantes” (LUPTON, 2013, p.50). Foi explorado, portanto, a tipografia Texas Hero, projetada por Brian Willson, e Chantal, projetada por Rian Hughes, ambas encontradas no Type Kit, da Adobe Systems©.

Escolhidas as famílias tipográficas mais adequadas, desenvolveu-se estudos sobre largura de parágrafos com base nos estudos de Bringhurst (2018) e de Samara (2007), buscando facilitar o processo de diagramação do texto, evitando buracos e excesso de hifenização, por exemplo.

No primeiro, Bringhurst (2018) prevê uma média de caracteres adequados por linha de texto. “Qualquer comprimento de linha que contenha entre 45 e 75 caracteres é amplamente reconhecido como satisfatório [...]. A linha de 66 caracteres - contando letras e espaços - é geralmente considerada ideal.” (BRINGHURST, 2018, p.34) Samara (2007) diz que, a partir de testes de mudança de tamanho do corpo, de entrelinha e do espaçamento, o designer conseguirá achar uma boa largura de coluna.

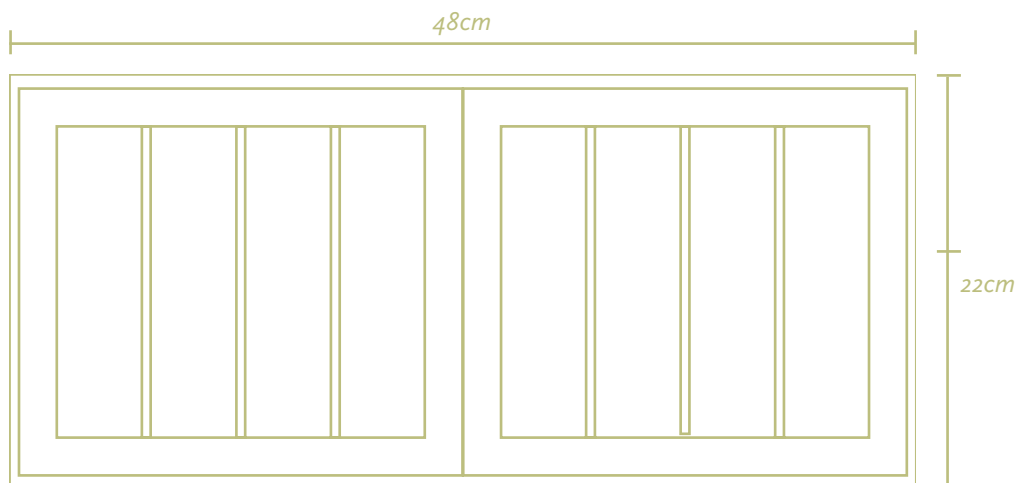
Levando em consideração a idade do leitor, que trata-se de um público juvenil, optou-se por um tamanho do corpo um pouco maior, e para trazer leveza no texto, foi utilizada uma entrelinha maior que a usual para esse tamanho da fonte. A partir dos estudos de Bringhurst (2018) e Samara (2007), chegou-se a uma largura de coluna satisfatória para a leitura, começando assim a construção do grid.

### 3.5.2. Diagramação

Com questões de tipografia e largura de parágrafo definidas, iniciou-se o processo de construção da grid. Afinal, em uma grid de colunas, como esta que estamos propondo, de acordo com Samara (2007) a largura das colunas depende da fonte usada no texto principal.

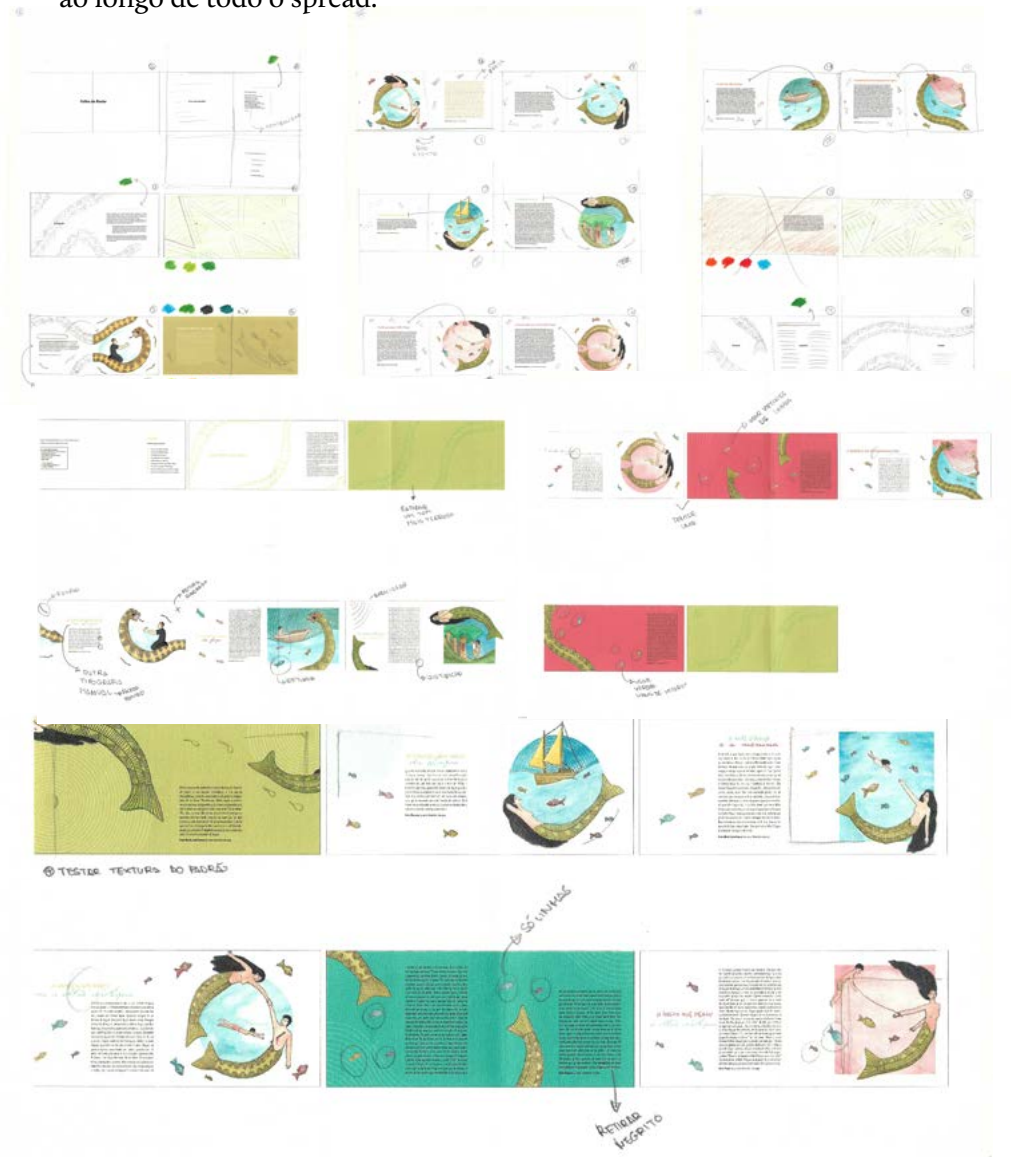
“O objetivo é definir uma largura capaz de conter uma quantidade cômoda de caracteres numa linha de tipos em um determinado tamanho. Se a coluna for muito estreita, provavelmente haverá muita quebra de palavra [...]. No outro extremo, com uma coluna larga demais para determinado corpo de letra, o leitor terá dificuldade em localizar o começo das linhas.”  
(SAMARA, 2007, p.26)

Em primeiro momento, houve uma experimentação, combinando texto e ilustrações: texto sobreposto à ilustração, texto e ilustração em páginas separadas e texto e ilustração na mesma página. A partir disso, definiu-se qual o tipo de composição seria a ideal e apontou-se estratégias e regras de construção.



**Figura 32:** Grid Final (escala 1:4).  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

Assim, foi construído uma grid de colunas de acordo com a largura de parágrafo definida, de acordo com os critérios apontados anteriormente. Nesta grid, o texto e o nome do autor se dispõem em duas colunas internas a margem, enquanto as ilustrações e o título têm maior liberdade, dispondo-se ao longo de todo o spread.

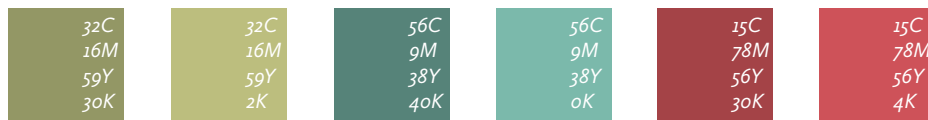


**Figura 33:** Testes de Diagramação.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

### 3.5.4. Paleta de Cores e Texturas

A paleta de cores do projeto gráfico foi proveniente da paleta de cores das ilustrações em si. A primeira etapa para a escolha dessa paleta, foi catalogar e setorizar os contos. Foram construídos três setores narrativos com três contos cada: contos que têm como principal palco a terra; contos que se passam principalmente na lagoa; contos com o foco principal na luta.

Em resumo, cada setor diz respeito a um traço da identidade indígena da tribo Jenipapo-Kanindé: a valorização da mata, com cores verdes encontradas na vegetação local; a celebração da água, com cores azuis, que se destacam na lagoa; e a importância da luta por autoafirmação da territorialidade, com cores vermelhas, muito presentes nas pinturas corporais dos índios em eventos culturais e nas manifestações políticas das quais participam.



**Figura 34:** Paleta de Cores.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)



**Figura 35:** Diagrama com Texturas.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

Já as texturas utilizadas no projeto gráfico são provenientes dos personagens principais dos mitos: da cauda da Mãe D'água e da cauda do Pai da Mãe D'água. Algumas outras texturas também foram usadas para compor alguns spreads: como por exemplo a textura que simboliza o sol ou a lua no céu, e uma textura simbolizando o movimento da água.

### 3.5.5. Capa e Guarda

A construção da capa do livro foi um dos últimos passos estabelecidos no projeto gráfico. A partir de todo o miolo desenvolvido, buscou-se o layout de uma capa que se mostrasse coerente com aquele conteúdo. Afinal, a capa é o primeiro contato do leitor com o livro. “Ela transmite informações que permitem apreender o tipo de discurso, o estilo de ilustração, o gênero... situando assim o leitor numa certa expectativa. Tais indicações podem tanto introduzir o leitor ao conteúdo como levá-lo para uma pista falsa” (LINDEN, 2011, p. 57)

O título é um dos principais elementos da capa. De acordo com Nikolajeva e Scott (2011), eles podem remeter a um personagem, a um local ou até mesmo a um resumo da história. “Alguns títulos provam ser suficientemente intrigantes ou incomuns para concentrar toda a atenção e deixar o leitor numa forte expectativa em relação ao conteúdo.” (LINDEN, 2011, p. 58).

O título escolhido está presente no texto original da dissertação do professor Kleber, tendo sido apenas adaptado, com uma leve redução e a inserção do elemento principal da história. O título original do capítulo de onde foram extraídos os mitos é “A história como uma característica do lugar: os personagens e as narrativas sobre o encanto da lagoa” e passou a ser no livro “Tribo Jenipapo-Kanindé e os Encantos da Lagoa”. Assim, o título insere o leitor no local de onde a história se passa, e dá pistas sobre o que será lido.

As guardas, que possuem função sobretudo material de ligar o miolo à capa, podem colaborar como artifício dentro do projeto gráfico para intensificar os objetivos propostos no título e na capa em si. “No livro ilustrado, as guardas são em geral coloridas. [...] Na relação com o livro, trata-se de um momento importante, o da abertura em duas acepções: de um objeto de duas dimensões passado para uma terceira, e abertura do assunto.” (LINDEN, 2011, p.59)

Em resumo, o título e a capa como um todo serviram de elementos introdutórios ao livro, dando uma breve dica do que está por vir, e a guarda contribuiu na construção de uma expectativa no início da experiência do leitor, funcionando como uma progressão no processo de imersão. E aqui nesse projeto, a construção da capa e da guarda foi a última etapa, e se deu de acordo com todo o projeto gráfico desenvolvido para o livro.



**Figura 36:** Testes de Capas.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

### 3.6. Produção Gráfica

Após todo o conteúdo do projeto gráfico concluído, iniciou-se a escolha do sistema de impressão utilizado, que partiu do pressuposto de que o produto final iria ser produzido em média ou grande escala, para ser ou utilizado internamente dentro da escola, ou ser comercializado fora da comunidade. Assim, a impressão Offset se mostra como a melhor opção.

“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). Esse sistema de impressão permite que quanto maior o número de exemplares impressos, menor seja o valor de cada um individualmente, trazendo maior vantagens para larga escalas.

Um sistema de impressão digital não seria adequado nesse sentido, tornando o produto muito caro em uma tiragem entre 1000 e 2000 livros. “A impressora digital é ideal para pequenas tiragens de projetos coloridos e em preto e branco. Diferentemente dos outros processos de impressão, esse método não exige que filme ou uma chapa seja produzida” (BANN, 2010, p. 96).

A impressão digital se mostra mais vantajosa para a prototipagem do produto, pois ela nos permite a impressão de apenas um exemplar a um preço menor que da impressão Offset.

Quanto ao suporte no qual esse material seria impresso, optou-se por um papel que tivesse um aspecto visual semelhante ao papel utilizado para pintar em aquarela, ou seja com uma cor mais amarelada, fazendo referência a técnica utilizada para a produção das ilustrações. Percebeu-se que papéis muito brancos e lisos, tais como o sulfite e o couchê, não traziam um aspecto visual harmonioso com as ilustrações e a estética do livro. E por outro lado, papéis mais escuros e com muita textura, tais como kraft e o reciclato, faziam com que todas as cores do projeto se perdessem.



Optou-se pelo uso do papel pólen, pois ele se adequa mais aos requisitos, além de ser bastante acessível, pois é amplamente utilizado na impressão de livros. Entretanto, após o processo de prototipagem, percebeu-se que o papel pólen compromete a paleta de cores do projeto, havendo a necessidade, portanto, de, em etapas futuras, experimentar outros tipos de papéis para a impressão do miolo do livro.

Depois de escolher o tipo de impressão e o suporte, passamos para a etapa de encadernação. Foram construídas três ideias: encadernação com capa dura manual (copta ou japonesa), encadernação com capa flexível, e encadernação com capa dura e lombada. Devido aos altos custos de produção que a encadernação manual traria ao projeto, optou-se por não utilizá-la. Em relação as duas demais encadernações, a diferença entre os valores era muito pequena. Optou-se por seguir com uma encadernação em capa dura com lombada pelo impacto visual que poderia agregar ao trabalho, e pela durabilidade que traria ao ciclo de vida do produto.

---

**1.000 Livros - Capa Dura**

CAPA DURA: 45x27cm, 4x1 cores em Couchê Matte LD 170g. Prova.

GUARDA: 2 folhas, 20.5x23.5cm, 4x0 cores em Couchê Matte LD 170g.

MIOLO: 36 págs, 20.5x23.5cm, 4 cores, Tinta escala em Polen Soft LD 80g.

Lombada:3mm, Corte/Vinco, Dobrado(MIOLO), Costurado(MIOLO), Corte/Vinco, Laminação Fosca=1 Lado(s) (CAPA DURA), Laminação Fosca=1 Lado(s) (CAPA DURA), C/ Capa Dura(CAPA DURA).

**Unitário: R\$ 13,15      Total: R\$ 13.150,00      Pgto: Antecipado(50%)      Entrega: A combinar**

---

**2.000 Livros - Capa Dura**

Idem item anterior

**Unitário: R\$ 11,85      Total: R\$ 23.700,00      Pgto: Antecipado(50%)      Entrega: A combinar**

**Figura 37:** Orçamento Impressão Offset da Gráfica LCR para 1000 e 2000 exemplares.

Fonte: Arquivo Pessoal (2018)

### 3.6.1. Protótipo

Ao longo de todo o processo de construção do projeto gráfico, foram feitos protótipos em escala reduzida para fins de testes de impressão, de papel e de encadernação, e, principalmente para a visualização da composição dos spreads, das cores e das texturas.

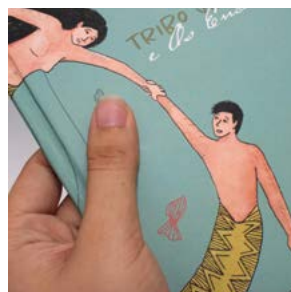
Esses protótipos contribuíram com a experimentação de algumas ideias e ajudaram na tomada de decisão durante a construção do livro. Através deles, por exemplo, pode-se perceber que o papel Kraft não seria uma contribuição positiva para a capa, pois não realçava a paleta de cores, e não entraria em harmonia com o projeto gráfico do miolo. Essa e outras percepções através dos protótipos em escalas reduzidas guiaram o projeto.

Quando concluído esse momento do projeto, houve a impressão de um protótipo em escala real, que também serviu para análise e apontamento de melhorias a serem aplicadas em etapas posteriores.



**Figura 38:** Protótipos de teste em escala reduzida.

Fonte: Arquivo Pessoal (2018)



El lá se vem e nós andando e a maldizência por dentro do mundo, e era aquela maldizência, e era aquela maldizência, assim sei nem como é. Ai quando chegou berru ali eu disse: Pronto sua Batido, agora o senhor vai ai com essa companhia que é uma companhia que não é desse mundo que é o jeito que tem. Ai ele disse: É... não, eu vou. Ele ou ela não bolindo comigo eu também não vou bolir com ela ou com ela. Ai nós entremo e ele tirou pra lá. Ai ela acompanhou. Diz ele que ela ficou lá naquele dito canto que eu tô dizendo acalá no corrente. O negócio sai daculá, vai e volta pra culá. O certo é o encanto da lagoa.

Luiza Maria Luiza Soares, 64 anos, Setembro de 1999.

**Figura 39:** Protótipo Final.  
Fonte: Arquivo Pessoal (2018)



## 4. Considerações finais

Consideramos, a partir deste estudo, que a antropologia e o design podem sim trabalhar juntos, beneficiando-se mutuamente e gerando resultados melhores, através de um ciclo de interdisciplinaridade que os liga por meio da etnografia, método que permite uma abordagem com uma compreensão mais profunda do objeto de estudo.

A partir deste método apresentado, procurou-se trabalhar com um projeto que promovesse as qualidades identitárias da comunidade, potencializando a identificação e o autorreconhecimento positivo. Optou-se por abordar os mitos locais sobre a Lagoa da Encantada, gerando um material voltado para o público infanto-juvenil, pois, através de etnografia, percebeu-se que os mitos são importante elemento cultural dentro da comunidade, e trabalhar com eles pensando no público mais jovem permitiria a construção de um material que falasse sobre a cultura Jenipapo-Kanindé e que pudesse ser utilizado dentro da escola indígena.

Este projeto alcançou como resultado de produto final um livro infanto-juvenil ilustrado, que procura seguir a identidade visual da tribo Jenipapo-Kanindé através do material recolhido durante pesquisas etnográficas. Trata-se de uma solução que cumpre os requisitos apresentados e se mostra viável para produção, podendo ser implementada, levando o livro às escolas para serem utilizados por um público juvenil dentro e fora da comunidade.

Entretanto, um estudo sobre a utilização de livros impressos dentro da comunidade e o estudo de produtos similares, ou seja, projetos gráfico de livros voltados para valorização cultural, poderiam contribuir com este projeto gráfico em etapas futuras. Também vale ressaltar que a partir do protótipo em escala real percebeu-se alguns problemas de projetos que devem ser analisados e reformulados. Além disso, para garantir que este seria um projeto realmente adotado pelo público, precisaríamos aplicar futuramente outra etapa etnográfica, que consistiria em levar o livro até a comunidade e testar seu índice de aceitação, principalmente dentro da escola, e assim aprimorá-lo. Afinal, como já dito, essa relação entre as duas disciplinas é um ciclo, com constantes trocas de conhecimento em busca de uma solução mais adequada.



## Referências Bibliográficas

ANASTASSAKIS, Zoey. A antropologia do design: observações sobre as apropriações da prática antropológica pelo design hoje. 28 Reunião Brasileira de Antropologia, São Paulo, 2012.

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

BARBOSA, Andréa; CUNHA, Edgar Teodoro Da. Antropologia e imagem. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

BENEDICT, Ruth. Padrões de cultura. Lisboa. Livros do Brasil. 2000.

BIERUT, M. et al. Textos clássicos do design gráfico. 1 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010. 311 p.

BRAGA, Marcos Da Costa. O papel social do design gráfico: História, conceitos. 1 ed. São Paulo: Editora SENAC, 2011. 183 p.

BOAS, Franz. Anthropology and Modern Life. New Jersey. Transaction Publishers. 2009.

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

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico. São Paulo. UBU. 2018.

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.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. 2 ed. São Paulo: Ubu, 2016. 262 p.

CENTRUM SETE SÓIS SETE LUAS. Encantes Amazônicos. Produção Executiva: Maria Rolli. Curadoria: Fernando França. Catálogo da Exposição. 4 de fev. a 15 de mar. 2017.

DAMATTA, Roberto. Relativizando: Uma introdução à antropologia social. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

GRAFFAM, Gray. Design anthropology meets marketing. *Anthropologica*, Waterloo, Canadian Anthropology Society, v. 52, n. 1, p. 155-164, 2010.

HOLLIS, Richard. Design gráfico: Uma história concisa. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 248 p.

ÍNDIO JENIPAPO-KANINDÉ. Disponível em <<http://www.indiojenipapokaninde.org/>> Acesso em 2 de jun de 2017.

KAWULICH, Barbara B. Participant observation as a data collection method. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, v. 6, n. 2, p. 1-28, 2005.

LAPLANTINE, François. Aprender antropologia. 1 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.

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

LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designer, escritores, editores e estudantes. 2 ed. São Paulo. Cosac Naify. 2013.

MALINOVSKI, Bronislaw. Os Argonautas do Pacífico Ocidental: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné Melanésia. São Paulo. Abril cultural. 1978.



NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. Livro ilustrado: palavras e imagens. São Paulo. Cosac Naify. 2011.

OLIVEIRA, Ieda de. O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador. São Paulo. Difusão Cultural do Livro. 2008.

PAPANÉK, Victor. Design for a real world: Human ecology and social change. 2 ed. United Kingdom: Thames & Hudson, 1985. 394 p.

POWERS, Alan. Era uma vez uma capa. São Paulo. Cosac Naify. 2008.

RIBEIRO, José Da Silva. Antropologia visual, práticas antigas e novas perspectivas de investigação. Revista de Antropologia, São Paulo, USP, v. 48, n. 2, p. 613-648, 201./200. undefined.

SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo. Cosac Naify. 2007.

SOUSA, Carlos Kleber Saraiva de. Identidade, Cultura e Interesses: a territorialidade dos índios Jenipapo-Kanindé do Ceará. Dissertação (Dissertação em Sociologia) - UFC. Fortaleza. 2001.

SCHULER, Douglas; NAMIOKA, Aki. Participatory design: principles and practices. 1 ed. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. 1993. 153 p.

WASSON, Christina. Ethnography in the field of design. Human organization, v.59, n. 4, p. 377-388, 2000.

WHEELER, Alina. Design de identidade da marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marca. 3 ed. Porto Alegre. Bookman. 2012



## **Apêndice 1: Produto Final**

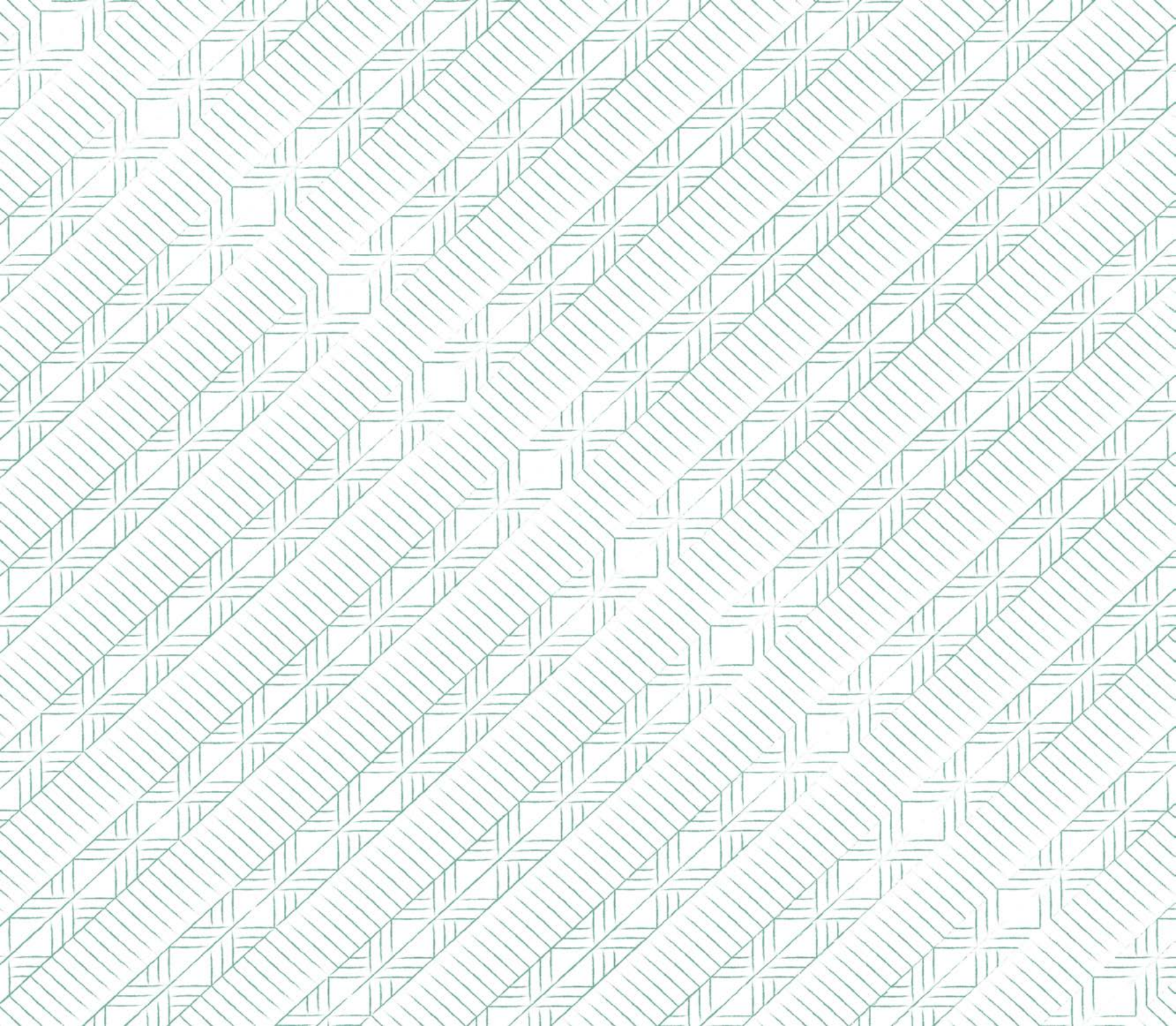


# TRIBO JENIPAPO-KANINDÉ *e Os Encantos da Lagoa*

Carlos Kleber S. de Sousa Textos

Laisleine Bezerra de Menezes Ilustrações









TRIBO JENIPAPO-KANINDÉ  
*e os Encantos da Lagoa*

Carlos Kleber S. de Sousa *Textos*

Laisleine Bezerra de Menezes *Ilustrações*

© Universidade Federal do Ceará, 2018

Os textos deste livro foram originalmente publicados em um capítulo da dissertação de mestrado do professor Carlos Kleber Saraiva de Sousa, pela Universidade Federal do Ceará, em 2001.

Coordenação Editorial PROFESSOR PAULO JORGE ALCOBIA SIMÕES  
Projeto Gráfico LAISLEINE BEZERRA DE MENEZES

---

Sousa, Carlos Kleber Saraiva

Tribo Jenipapo-Kanindé e os Encantos da Lagoa:

Carlos Kleber Saraiva de Sousa.

Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2018.

36pp. 20ils.

1. Livro Ilustrado.
2. Tribo Jenipapo-Kanindé.
3. Mitos.

---

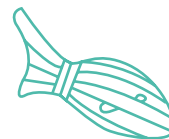
Universidade Federal do Ceará

Departamento de Arquitetura e Urbanismo

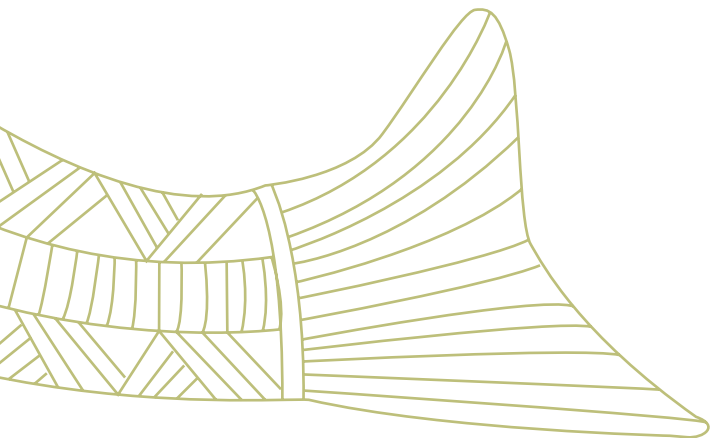
Curso de Design

Av. da Universidade, 2890. Benfica, Fortaleza, Ce.

[www.design.ufc.br](http://www.design.ufc.br)







## SUMÁRIO

### **Tribo Jenipapo-Kanindé**

O encantamento da lagoa

A cobra dos olhos de fogo

A maldizência do mato

O passeio do navio na lagoa

A Mãe D'água e a menina

A viagem do índio com a Mãe D'água

O índio que pegou a Mãe D'água

A luta do índio com o Pai da Mãe D'água

A tentativa de desencantamento da lagoa

### **Sobre o Livro**



TRIBO JENIPAPO-KANINDÉ



Próximo à Fortaleza, numa cidade chamada Aquiraz, encontram-se os índios Jenipapo-Kanindé. Muitos conhecem a aldeia pelo fato dela possuir a primeira cacique mulher da América Latina, a Cacique Pequena. Entretanto, nem todos conhecem os encantos da Lagoa da Encantada, e os mistérios que ela abriga. Os mitos são uma parte muito importante da cultura e da identidade de uma comunidade, e por mais que não sejam uma verdade universal, representam uma verdade local e por isso devem ser respeitados.

*“Essas narrativas, portanto, muito mais do que ilustrar parcialmente uma história específica de um agrupamento de índios, mostram a relevância dos seus significados para a continuação contextual de um modo de viver que valoriza fundamentalmente a sua identidade étnica.”*  
(SOUSA, 2001, p.80)

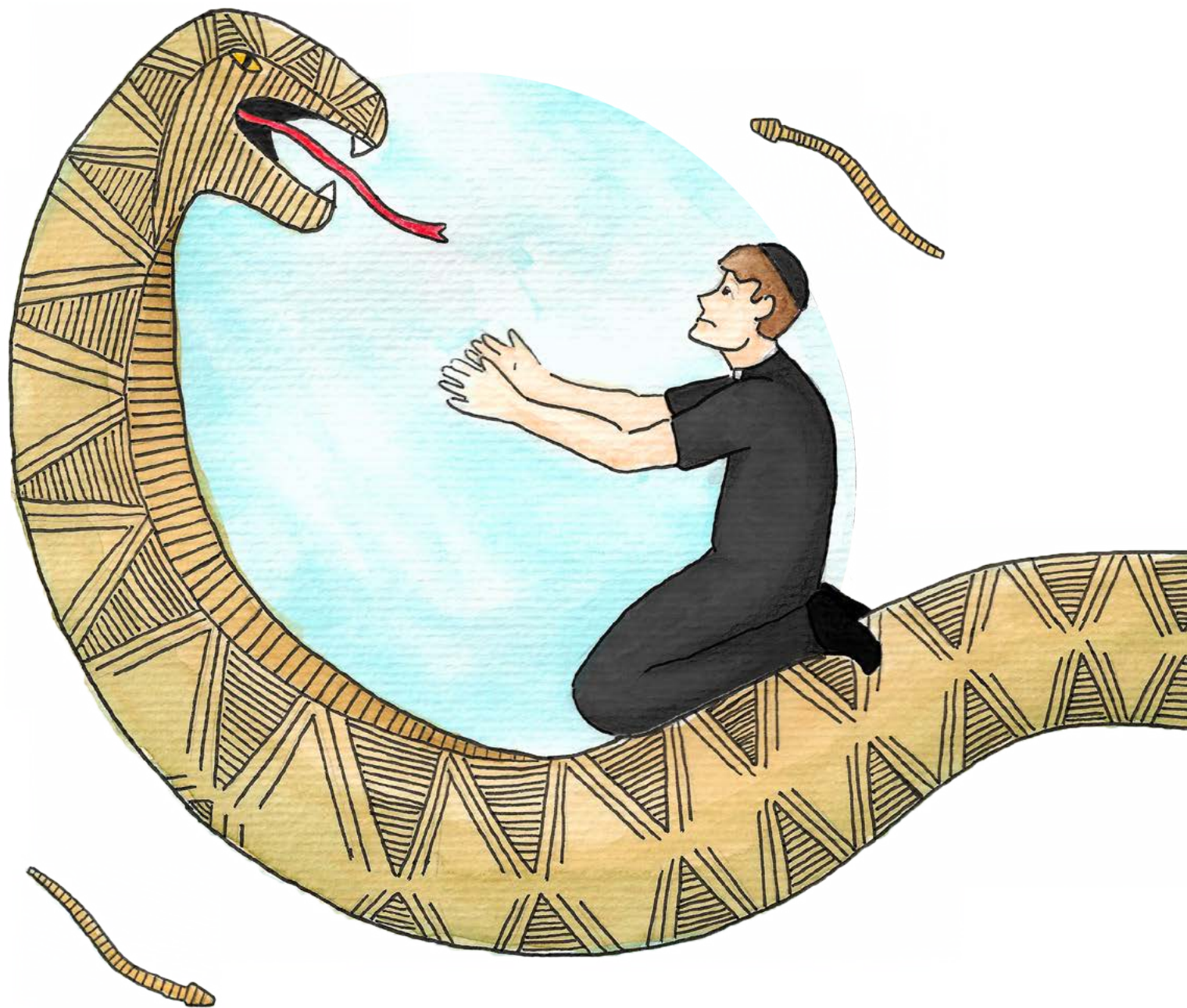
Mais a frente, foram selecionados, a partir do trabalho de pesquisa antropológica do Professor Carlos Kleber Saraiva, algumas falas dos índios da aldeia, inclusive da própria Cacique Pequena, a respeito dos mitos da Encantada e da aventura de alguns personagens.

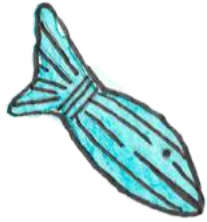


## O ENCANTAMENTO da Lagoa

A lagoa é encantada porque os primeiros missionários que chegaram por aqui foram até o olho d'água, e o chefe velho, o bispo, disse: *Mas que lagoa bonita, mas mal empregada.* Porque as cobras eram pra lá e pra cá, cheio de cobra dentro d'água. Aí ele se ajoelhou e disse: *É pecado se dizer essa palavra, mas vocês agora vão bulir com nenhum vivente. Nem com bicho, nem com gente.* Aí encantou a lagoa e as cobras ficaram aí, não buliro mais com ninguém. Quem contava essa história era o meu pai e os mais velhos.

**Maria do Carmo**, 73 anos. Setembro de 1997.





## A COBRA DOS OLHOS de fogo

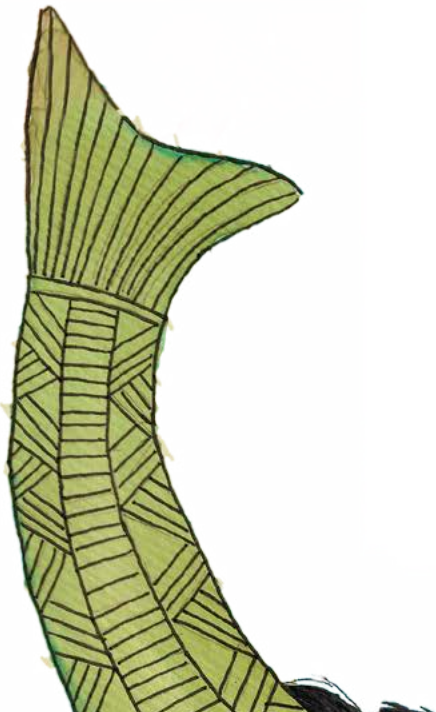


Sempre o meu pai falava que lá no seu Valdemar... um dia tinha um pessoal lá pescando... é porque o meu papai uando contou essa hirtória eu num lembro qual era o nome das pessoa que ele diz. Aí ele diz que esse pessoal era acostumado a ir lá pescar. Eu sei que nesse dia foi pescar de novo. Mas essa já era outra pessoa. Aí foi pescar quando chegou lá aí começou a pescar: butava a linha... isso era a noite. Cum um pedaço ele só viu foi aquele zóin de fogo lá do outro lado da lagoa, lá perto do seu Valdemar lá. Cum um pedaço os zóin de fogo andou pra lá, voltou e desapareceu. Nesse tempo a gente só pescava nos pau atrepado. Cum pedaçim que ele tava lá atrepado com a linha mole, cum pedaço ele já viu os zói já mergulhando no mei da lagoa, lá na ponta. Aí disse assim: *Rapaz ali é uma cobra. Essa cobra é muito, muito grande.* Ele voltou, desceu dos pau e tentou fazer uns fogo pa se esquentar porque pescava né aí quando cansava que dava o frio aí eles iam se esquentar no fogo. aí abriram o fogo bem pegou um tição escondeu aqui detrás e foi lá de novo pro mesmo canto que ele tava. Nessa hora ele tava de baixo já, o negócio mermo, o cobrão de baixo dos pau. Aí ele foi olhou bem e disse: *Vixe Maria, vixe Maria.* Uma imensa cobra. Aí nessa hora ele criou coragem e sapecou em cima da cobra e a bicha saiu numas carreira medonha. Mas diz ele que dava na faixa de uns cinco metro.

**Índio Novo.** Setembro de 1999.



## AS MALDIZÊNCIAS do mato



Às vezes a gente tava assim de noite quando dava fé aparecia aqueles grito penoso, alguém sabe é assim ou se ia assim, quando dava fé era um aqui outro aculá. Ninguém sabe se é chorando, num sabe se é gemendo, num sabe se é cantando. Não seu menino é isso mesmo, esse negócio aqui tem. É aculá naquele pé de morro, daquele daculá do corrente. Aí esse negócio sai daculá, mais pra lá do olho d'água. É cramor que ninguém num entende o que é. Num sabe se é chorando, num sabe se é gemendo, num sabe se é se mal dizendo... menino é uma coisa que ninguém sabe divulgar. O que eu sei dizer é que não é coisa desse mundo. Esse negócio aí... nós já iemo da Pindoretama... olhe daqui pra Pindoretama é longe. Eu vinha da Baxinha (Pindoretama) mais esse home, essa outra criatura lá do Barro Preto. Quando nós chegamo lá nesse lugar que eu tô dizendo, que lá chama de Apertar da Hora, lá se vem a maldizência, lá se vem e nós escutando... nós no camim e a maldizência assim dentro do mato, acompanhando. Nós pela estrada. Mas aquela maldizência lá se vem, lá se vem, nós andando e a maldizência andando igual com nós dentro do mato. Era de noite, bem negócio de io pras onde hora da noite. E lá se vem e nós andando e nós andando e eu digo: *Vou ver meu Deu até onde isso vai.* Agora até tem demorado passar mais de primeiro sempre passava.









E lá se vem e nós andando e a maldizência por dentro do mato, e era aquela maldizência, e era aquela maldizência, num sei nem como é. Aí quando chegou bem ali eu disse: *Pronto seu Baldo, agora o senhor vai aí com essa companhia que é uma companhia que não é desse mundo que é o jeito que tem.* Aí ele disse: *É... não, eu vou. Ele ou ela num bolindo comigo eu também não vou bolir com ele ou com ela.* Aí nós entremo e ele tirou pra lá. Aí ela acompanhou. Diz ele que ela ficou lá naquele dito canto que eu tô dizendo aculá no corrente. O negócio sai daculá, vai e volta pra culá. O certo é o encanto da lagoa.

**Índia Maria Luiza Soares**, 64 anos. Setembro de 1999.

## O PASSEIO DO NAVIO na Lagoa

Quando era noite de natal meus ti dizia dos encanto da lagoa mesmo. Eles vio os navio, as embarcação subindo daí do pé do morro pra o final da lagoa lá embaixo né, que hoje em dia é a coisa da Yióca, e voltando pra trás, passeando dentro da lagoa pra lá e pra cá. Diz que o navio era coisa mais linda do mundo, tudo iluminado, tudo banhado de ouro, com música, com gente tocando né, com banda de música. Eles ficava assim olhando e vendo aquelas bunitiza sabe e isso era noite de natal que acontecia.

**Índia Pequena**, 54 anos. Setembro de 1999.





# A MÃE D'ÁGUA e a menina

Todo dia ia pra lagoa lavar roupa, aí diz que tinha uma menina. Essa menina é d'aqui desse lugar, agora eu não sei se a Maria... talvez a Maria não saiba dessa história. Aí essa menina ia pra beira da lagoa lavar roupa, e diz que quis se incostar. Agora eu num posso falar, a mulher eu não via, só via a menina, a criança. Aí se incostava a mulher, uma moça, uma mulher bonita, o cabelo batia na cintura, incostado à menina. Ela estava dragando a menina, dragando... diz que dando comer, peixe. A mulher tava comendo peixe cru. Aí essa menina começou a ficar amarela, começou ficar amarela, aí levaram a menina parece que pro curador. Aí quando chegou lá, o curador disse que era a Mão D'água que toda vez que ela ia pra lagoa essa menina ia e a Mão D'água tava agradando a menina, tava dando peixe cru a menina e queria carregar ela. Aí ele disse: *Essa menina eu não sei se morreu se tá viva, mas eu sei que ela é d'aqui desse lugar.* Diz que era a Mãe D'água que queria carregar a menina.

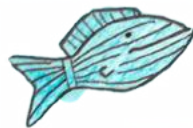


**Índia Maria Luiza Soares**, 64 anos. Setembro de 1999.



# A VIAGEM DO ÍNDIO

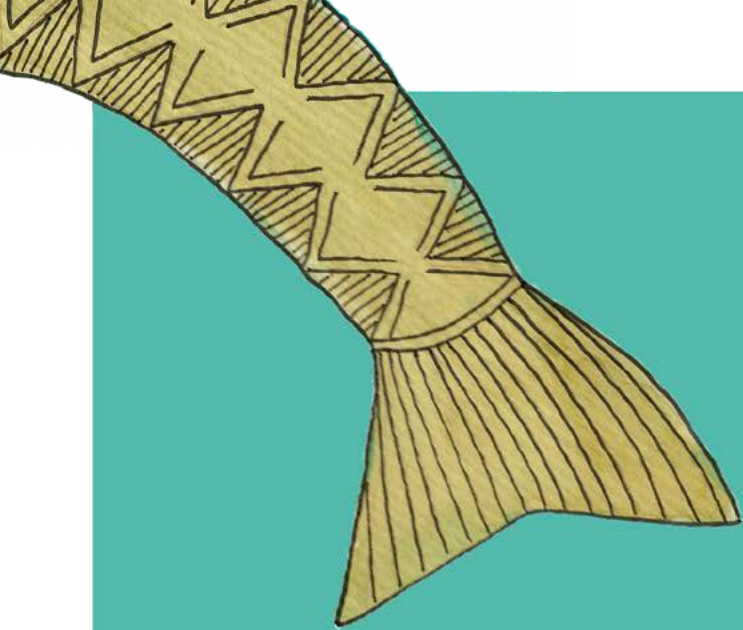
## com a Mãe d'Água



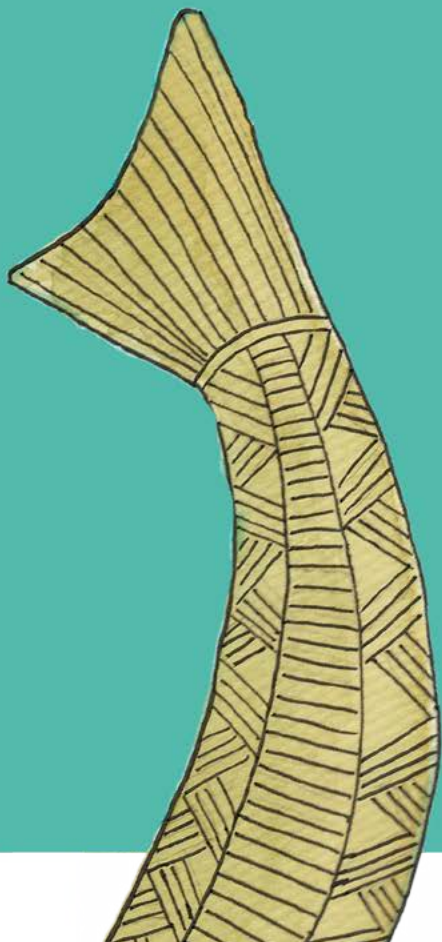
O Odorico contava muito que o pai da Mãe D'água era um peixe. O Odorico sempre contava muito isso a gente. Um dia esse tio dele... esse pessoal mais antigo né... tinha ido buscar água. Quando chegou lá na berada da lagoa, diz que a lagoa muito cheia, diz que cobria de lá assim umas mata e cobria daqui pra lá e fazia aquele corredor, assim como fosse um corredor de casa, sabe? Aí diz que tudo coberto de mata, Embaixo era aquela água bem branquinha que via tudo. Aí diz que ele chegou assim e foi tirar água. Enfiou o pote d'água, quando ele foi pra encher o pote d'água, aí passou aquele camorinzão pra baixo, quando deu fé subiu de novo pra cima. E ele olhando. Quando deu fé desceu pra baixo de novo. Aí ele disse: *Ah esse peixe tá me chamando a terreiro. Pera aí qu'eu vou já fazer um trabalho com você.* Aí correu até em casa, chegou pegou o arpão, né, e quando chegou lá o peixe tava vindo lá e vindo cá, dançando na frente dele.







Aí ele disse: *Eu sei o quê que você quer.* Tacou a arpa no peixe. Quando a arpa bateu no peixe ferrou o peixe. Aí quem foi que viu ele poder segurar o peixe? Ele num seguro de jeito nenhum, porque diz que era um pexão enorme. Aí o peixe tomou da mão dele e foi simhora com o arpão com tudo. Aí ele disse: *Perdi a caçada, butei a caçada no mato.* Quando ele tava com essa história que tinha butado a caçada no mato, quando deu fé, apareceu assim na frente dele uma moça bonita. Ai ela disse: *Foi você que arpou o meu pai?* Ele disse: *Nã, eu não. Arpei aqui um peixe mas gente não.* Ela disse: *Não, você arpou meu pai. Agora você tem que tirar já já o arpão do meu pai.* Ele disse: *Não, moça, eu arpei foi um peixe.* Ela disse: *Sente aqui, eu num quero discutir não, sente aqui. Vambora lá em casa pra você tirar o arpão do meu pai.* Ai ele disse: *Tá certo, vamo.* Aí ele sentou e ela disse: *Feché os zói.* Ai ele fechou os zói. *Só abra os zói quando eu disser que abra os zói.* Quando ela disse *abra os zói*, ele disse que tava num batente duma casa mais bonita do mundo. E olhou e viu uma cidade bonita. Aí ele entrou de casa adentro. Uma casa mesmo de sobrado mesmo, uma mansão mesmo, sabe? Toda banhada de ouro. Chegou lá no quarto e o veião tava deitado, gemendo. Aí ele disse: *Traga um ferro que eu disarpo já sei pai.* Aí ela trouxe uma ferramenta e ele disarpou o véi. Aí ele fez o curativo, tratou, lavou, né, e deixou lá tudo direitim.



Aí ela disse: *Agora vamo conhecer aqui a lavoura do meu pai, pra você ver como a lavoura do meu pai é bonita.* Aí diz que era uma selva aberta mesmo, tinha muita coisa bonita. Todo tipo de árvore tinha nessa lavoura mesmo. Aí ela disse: *Mas num toque em nenhuma coisa dessa, num toque nada disso.* Era laranja, era caju, era tudo, muita coisa bonita. Tudo que tem aqui na terra que plantaram que no planeta terra, diz que lá tinha nessa lavoura desse peixe. Aí ela disse: *Agora você quer ficar mais nós ou quer ir simhora?* Aí ele disse: *Não, quero ir mimbora porque meu pai e minha mãe sabe nem pronde é que eu ando.* Ela disse: *Tá certo. Mas num toque nada que tem aqui, porque se você tocar você num volta mais.* Aí ela disse: *Se monte na minha cacunda.* Ele se montou e ela disse: *Feche os zói.* Ele fechou os zói e quando ela disse: *Pronto. Agora vá simhora que eu vou mimbora.* Ela mergulhou de novo e foi simhora e ele pegou o pote d'água e vei simhora.

**Índia Pequena**, 54 anos. Setembro de 1999.

O Odorico contava muito essa história. Diz que não sei qual foi deles dos mais véi, dos mais antigo, que diz que tinha os canteiro de verdura na bera da lagoa. Essa história de verura num d'agora não, é desde o começo dos mais véi que faz essa plantação de horta na berada da lagoa. Aí diz que um dia eles estava vendo que sumia a verdura, sumindo o coento, sumindo a cebola, e ele num sabia quem tava usando: *Quem tá tirando minha verdura?* Aí disse que um dia ia pastorar. Aí quando foi de tardizinha ele foi pastorar atrás de uma moita. Quando deu fé viu o cunveceiro, aquele cunveceiro e disse: *Agora é que eu vou pegar quem é que tá usando a minha verdura.* Quando chegou lá era duas moça, aí ele disse: *Ah, quem tá usando minha verdura é essas muié. Eu vou já pegar uma delas.* Aí diz que correu e se agarrou com uma, e foi lá e vei cá, e foi lá e vei cá, e a outra chuun foi simbora. Aí ele arrastou ela e levou pra casa aí disse: *Oh, minha mãe eu truxe quem tava pegando minha verdura.* Aí ela disse: *Meu fi, você trouxe a Mãe D'água pra cá, ela vai nos carregar.* Aí diz que ele passou um dia, passou dois cum ela e pelejou pra ela pegar comida, só que a comida deles acho que já era cozida, né, e ela num comia. aí a mãe dele pegou a dizer: *Meu fi, vá deixar a Mãe D'água no canto dela.* Ele foi e soltou a Mãe D'água. Aí quando foi cuns tempo ele foi e adoeceu, adoeceu e foi indo, foi indo e morreu.

## O ÍNDIO QUE PEGOU a Mãe d'Água



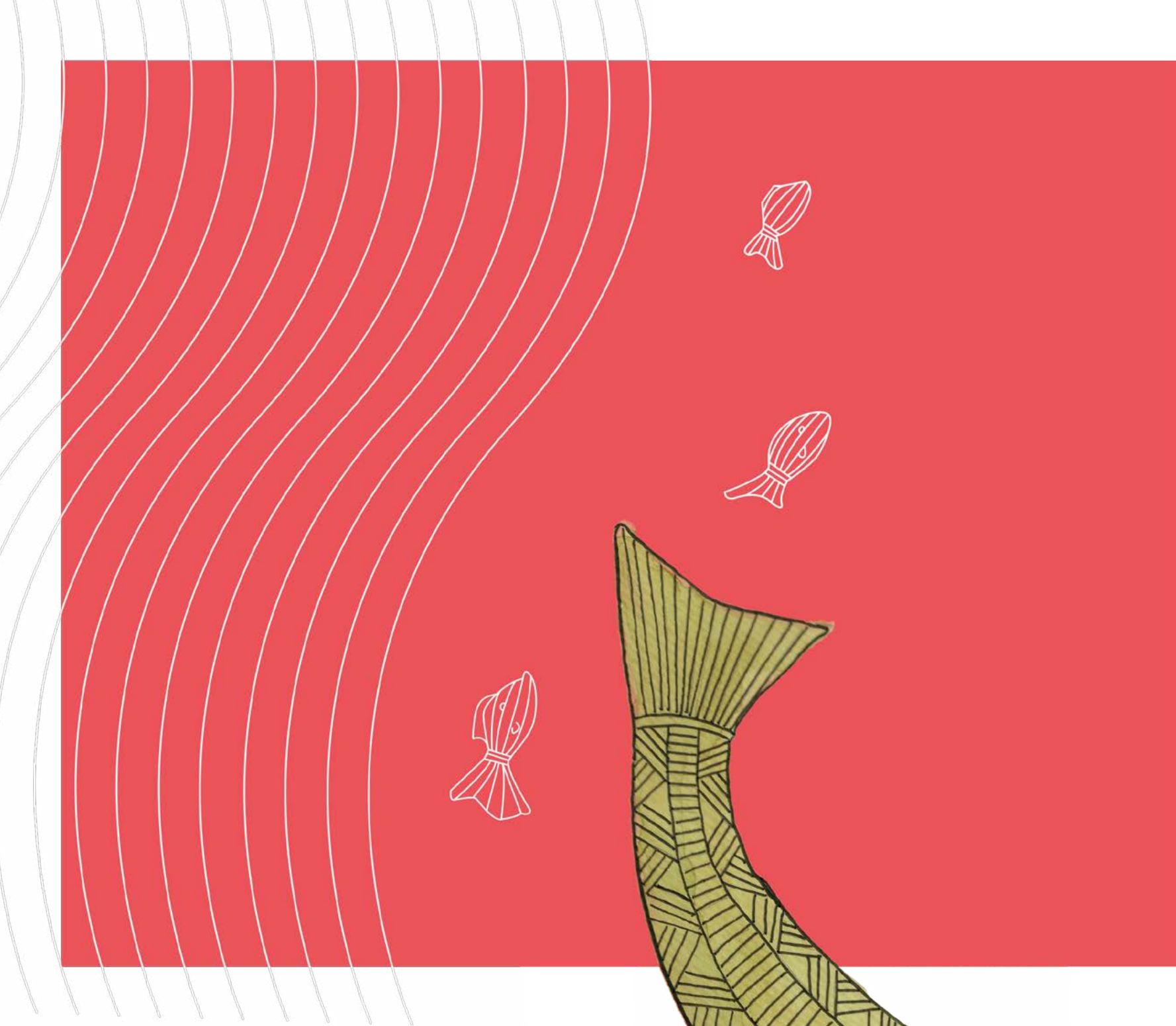


# *A luta do índio* COM O PAI DA MÃE D'ÁGUA

O Manuel viu um tempo o pai da Mãe D'água. Diz o Manuel que era um peixe muito bonito. Eu tava pescando assim um peixe na berada d'água negócio assim de sete horas da noite. Rapaz eu digo que era o pai dela porque... mas pra mim era um peixe. Aí um dava jeito de ser gente não. Agora era assim um tipão, um peixe assim desse tipo assim... de um metro pra mais. eu achei que era o pai da Mãe D'água porque eu pelegei pra matar ele e num consegui. Eu andava amarrado com o samurá e um faxo na mão aceso e uma faca grande também. Ele só faltou se roçar nas minhas pernas. Aí eu pagava o facão e tacava com força chega pegava no bicho... e pra mim era um camorim, era tipo um camorim. O facão, pra mim entrava chega pisava assim. E ele só fazia se trocar pra lá e pra cá e dava aquela rodada e entreva assim e divagazim num corria não. aí o bicho foi simhora e eu disse: *Esse aqui vai morrer.*



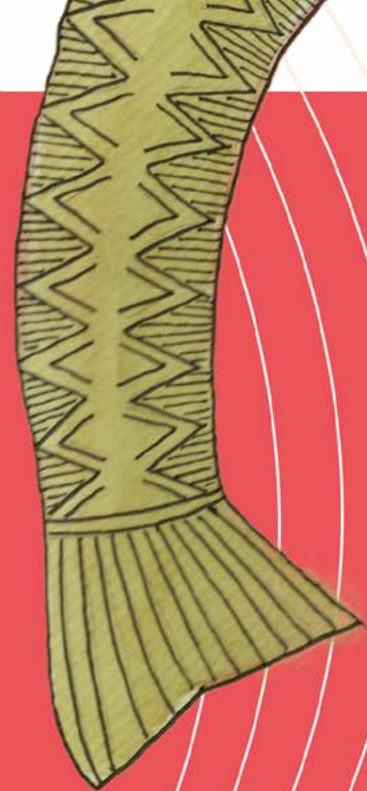






Uma pancada dessa, um corte desse ele se cortou na certa. Aí eu fiquei por aculá alumiando pra ver se ele tinha caído por ali mas nada. uando da fé lá se vem ele de novo bonzim como se não tivesse levado pancada nenhuma. Quando nós vimo lá tava ele se roçando na gente de novo. Aí eu disse: *Ah Zé o bicho ainda tá aqui rapaz, esse peixe.* Eu até inventei e disse: *Zé vai pegar uma foíce lá em casa pra ver se nós mata esse peixe.* Aí ele disse: *Rapaz eu num vou não, num rô pra lá só não.* Eu disse: *Rapaz né possível. Então vamo ficar por aqui mesmo.* Aí pelejamo com esse peixe, pelejamo, eu dei num sei quantas crucilada com o facão nesse peixe e nunca deu vez. Aí descofiei: *Isso num é peixe não é o pai da Mãe D'água.* Aí pronto, como nós já tinha feito a pescaria dos moré nós avançamo. Até no outro dia eu fui reparar pra ver esse peixe morreu. Cheguei lá nem parecia que tinha andado peixe aculá. Era o encanto da lagoa num era peixe não. O Encanto da lagoa é assim, se apresenta de todo jeito.

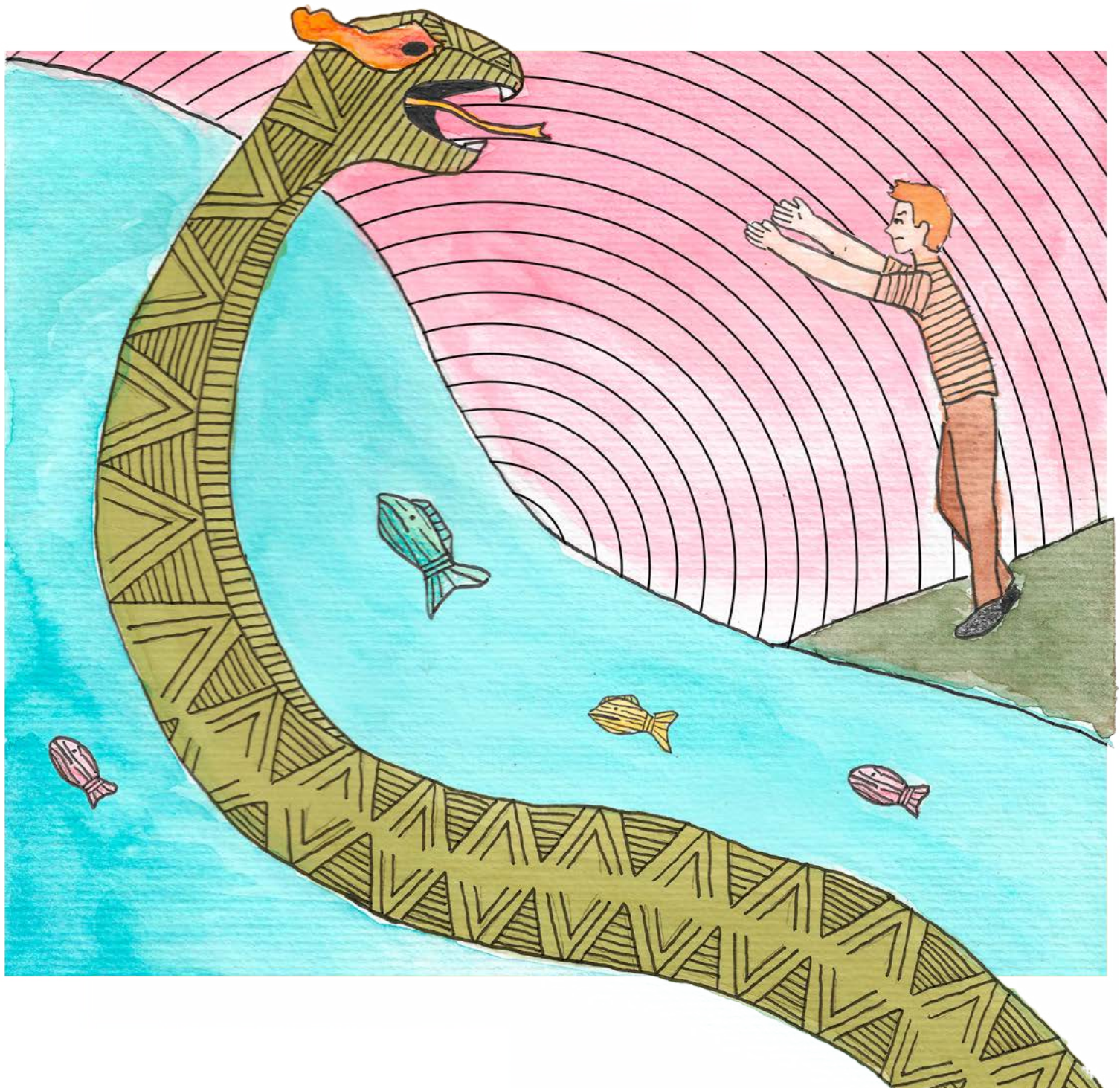
**Índio Manuel Simplício**, 73 anos. Setembro de 1999.

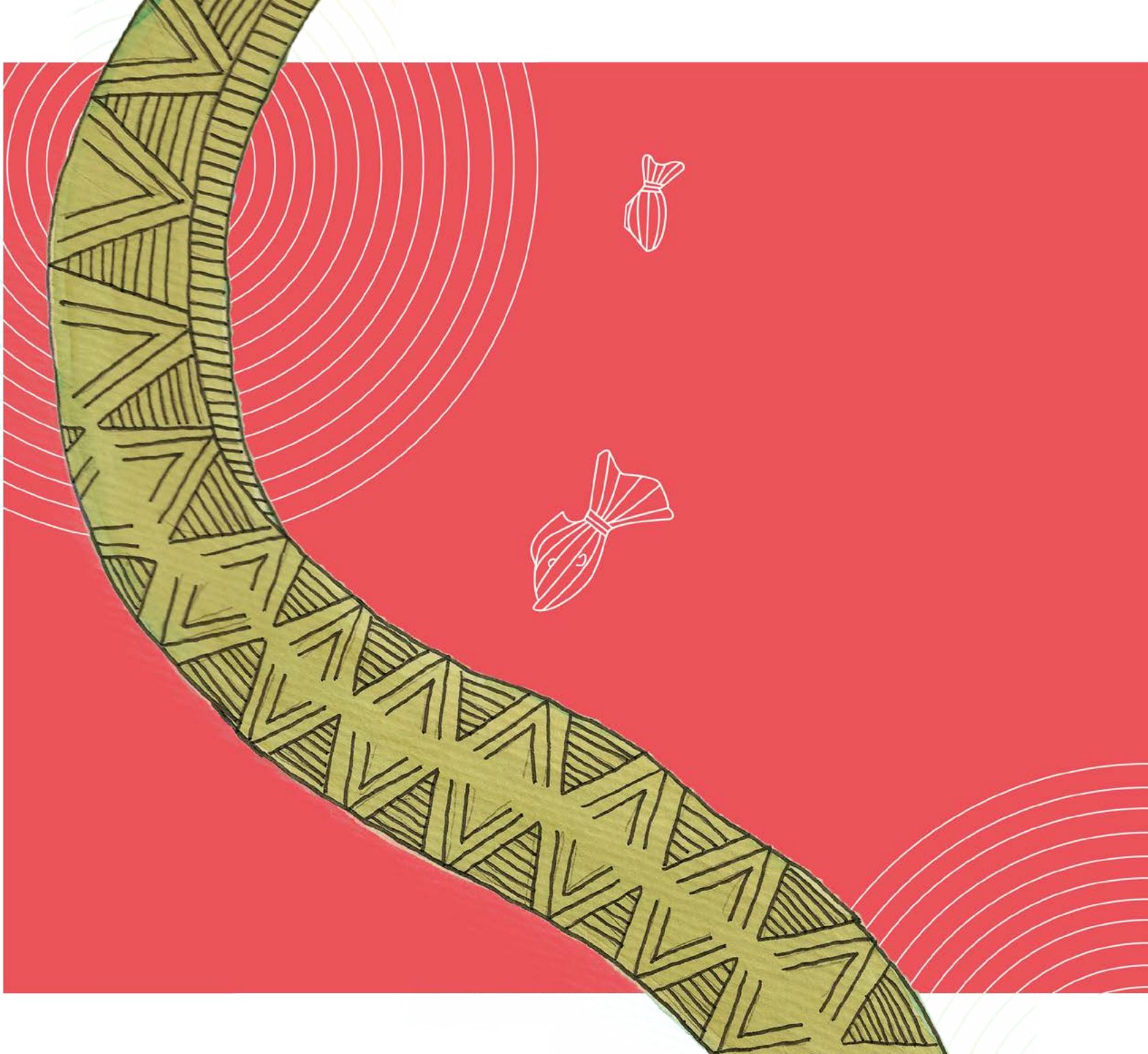



# A tentativa DE DESENCANTAMENTO da Lagoa



Nessa época só existia a casa do ti Juvenal aí, a casa do ti Chico Pinchiga aí e a casa do Mané Simplício lá embaixo. Só existia três casa... aí quando foi umas horas esse home - num sei se era alemão, se era galego, num sei, só sei que era gente estrangeiro num era gente do Brasil não - trazendo um livrão bem grande, bem grosso, um livro bem grosso. Aí ele disse: *Pronto, seu fulano... já tá na hora de nós ir simhora*. Diz que o ti Juvenal conversando disse: *Isso num é da minha conta mas pra onde é que vocês vão?* Ai eles disseram: *Vamo pra bera da lagoa desencantar a Encantada hoje*. Aí o ti Juvenal disse: *Eu quero ver vocês desencantar a nossa Encantada, eu quero ver*. Diz que o home atravessou e foi lá pro mei do morro. Aí disse: *Você num diga nada, fique calado num diga nada. tudo o que você ver não se admire*. Aí pegou aquele livrão, abriu no mei do livro e pegou ler, pegou a ler, pegou a ler. Aí diz que começou a água se afastar.





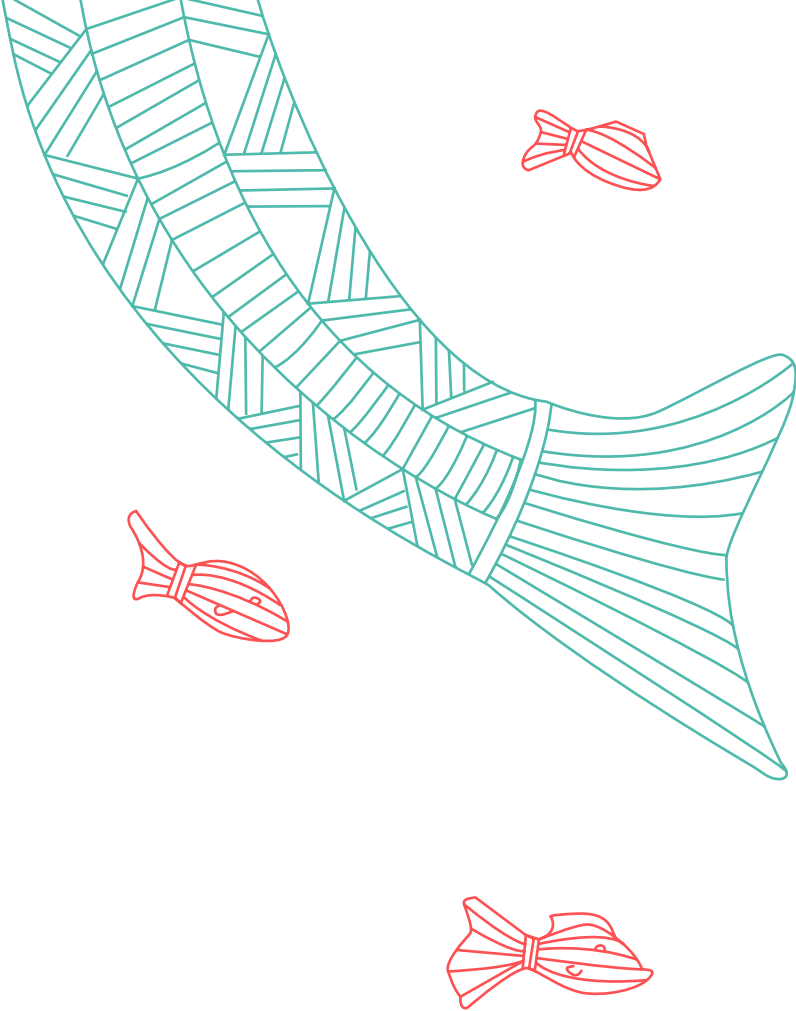
The illustration features two simple line drawings of fish, one larger than the other, swimming towards the right. In the bottom left corner, there are several concentric, curved white lines that resemble a rainbow or a stylized wave pattern. The entire scene is set against a solid red background.

A água se afastado, a água se afastando... e as coizarada, as beleza da lagoa foi se aparecendo: vila de casa, as coisa bonita que tem dentro da lagoa... Diz que quando a lagoa tava querendo secar uma parte dela, alí na frente do morro, aí se apresentou uma cobra bem grande, bem monstra, bem monstra mesmo como se fosse assim um dragão, uma serpente bem grandona, bem grossona. Diz que cum zoião de fogo que era uma coisa medonha. Diz que a língua da cor de ouro chega ela lambia a língua, uma linguana bem grossa de ouro, mas de ouro. Aí diz que o home disse: *Vixe Maria, seu fulano*. Aí pronto, quando ele disse *Vixe, Maria* que se admirou né, aí a água voltou toda no nalmalzinho. Aí o home disse: *Rapaz, porque é que você fez isso. Agora nunca mais essa lagoa vai ser desencantada por ninguém*. Pode vir um que saiba o tribo dele, mas não desencata mais. Ele ia desencantar, mas quando vir um aqui que saiba o dobro e o redobro e o redobro dele mas não desencanta mais. Aí o home disse: *Seu Juvenalzim, nós vamo simbora. Nós ia desencantar a sua cidade. Amanhã você ia ver como aqui tava uma cidade aqui mas como o amigo que eu truxe não teve coragem, cabou-se desencanto*. Aí pronto, a Lagoa continua encantada.

Índia Pequena, 54 anos. Setembro de 1999.



SOBRE O LIVRO



O projeto deste livro iniciou-se a partir do desejo de reafirmar traços da identidade da tribo Jenipapo-Kanindé por meio do design. A mitologia é uma parte importante para qualquer cultura, por esse motivo, os mitos são o elemento central deste livro. As ilustrações foram criadas de acordo com estudos etnográficos, e esse projeto gráfico tem por objetivo promover as qualidades identitárias, potencializando a identificação e o autorreconhecimento positivo da comunidade.

**Laisleine Menezes**, Designer e Ilustradora

Este livro foi projetado por Laisleine Bezerra de Menezes, com a orientação do Professor Paulo Jorge Acobia. O projeto se deu durante trabalho de conclusão do curso de Design na Universidade Federal do Ceará. Seu acabamento e impressão foram feitos no Ceará, Brasil.

Aqui, a fonte do texto é a Calluna, que pertence a família Calluna, projetada por Jos Buivenga. Ela é a versão encontrada no Type Kit, da Adobe Systems ©. Também foi utilizada sua versão sans serif, Calluna Sans.

As fontes de título são a Chantal, projetada por Rian Hughes, e a Texas Hero, projetada por Brian Willson, versões encontradas também no Type Kit, da Adobe Systems ©.

O papel utilizado é o Pólen Soft 80g/m<sup>2</sup> da Suzano Cia São Paulo.

