



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

JESSÉ AMÉRICO DE FREITAS

ISSO É HISTÓRIA:
DESIGN E ILUSTRAÇÃO DA CULTURA IMATERIAL DE CASCAVEL

FORTALEZA

2025

JESSÉ AMÉRICO DE FREITAS

ISSO É HISTÓRIA:

DESIGN E ILUSTRAÇÃO DA CULTURA IMATERIAL DE CASCAVEL

Projeto de Pesquisa apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Aléxia Carvalho Brasil
Coorientadora: Prof^ª. Dra. Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva.

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F936i Freitas, Jessé Américo de.
Isso é História : Design e Ilustração da Cultura Imaterial de Cascavel / Jessé Américo de Freitas. – 2025.
83 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design, Curso de Design, Fortaleza, 2025.

Orientação: Profa. Dra. Aléxia Carvalho Brasil.

Coorientação: Profa. Dra. Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva.

1. Design. 2. Livro infantil. 3. Contos populares. 4. Cascavel. 5. Ceará. I. Título.

CDD 658.575

JESSÉ AMÉRICO DE FREITAS

ISSO É HISTÓRIA:
DESIGN E ILUSTRAÇÃO DA CULTURA IMATERIAL DE CASCAVEL

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.

Aprovada em: 31 / 07 / 2025.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Aléxia Carvalho Brasil (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Me. Lia Alcântara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Me. Lya Brasil Calvet
Membro externo

A Deus, minha eterna Luz.

Aos meus pais, e a todos que vieram antes,
que não desistiram, que carregam na
memória suas raízes que fazem ser quem
são.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de prestar honras em primeiro lugar a minha eterna Luz, que soprou sua vida e me colocou no lugar certo na hora certa. Sem sua infinita bondade e presente da vida isso tudo não seria possível. Seu olhar e cada detalhe extraordinário no ordinário fazem essa vida ser incrível.

Agradeço a Elda Américo, minha mamãe e a Isaac Ramos, meu papai, por seus esforços e amor traduzido para além de palavras. Meus fiéis e melhores educadores que eu poderia ter nessa vida e nessa graduação verdadeiros acreditadores e pilares para eu pudesse chegar até aqui.

Sou grato aos meus irmãos Giselle Américo e Gesiel Américo e familiares por todo apoio. Em especial Edilene Américo e Elizete Américo, minhas queridas tias, que foram incentivadoras desde sempre, grandes exploradoras que abriram o caminho e mostraram que é possível ir mais longe.

A meus amigos e colegas que fizeram parte dessa jornada. Em especial Edson Luis, Mariana Evelly, Josevania Felipe e Aline Amora que acreditaram em mim mesmo quando eu não acreditei que seria possível. Também a Rachel Mendes, Mateus Paulino, Matheus Vieira e Elisson Santos que fizeram essa jornada mais leve e clara nos dias mais escuros.

A Prof. Dra. Alécia Brasil, por ter me orientado com todo auxílio, atenção e acolhimento durante toda a construção do projeto. Minha coorientadora Lilu que abraçou e acreditou nesse projeto desde a primeira vez que falei dele. Sou grato a banca examinadora Camila Bezerra, Lia Alcântara e Lya Calvet pelo tempo disponibilizado. E para além deste projeto agradeço pelas contribuições durante toda a minha jornada na graduação de Design. Carregarei com afeto todos os ensinamentos e memórias compartilhadas.

Finalizo agradecendo a Universidade Federal do Ceará e todo o povo brasileiro que financiou diretamente essa graduação. Fui marcado profundamente pelo esforço de cada um, sou honrado e procurarei honrar a sociedade para que o ensino continue marcando e transformando realidades.

RESUMO

O presente trabalho explora o potencial do design na promoção e valorização da cultura imaterial da cidade de Cascavel, Ceará, com o livro ilustrado sendo um meio para a documentação e contação de histórias populares. Grande parte dessas narrativas sobrevive por meio da tradição oral, o que as torna suscetíveis ao esquecimento quando não registradas ou repassadas. Este projeto propõe a criação de um livro ilustrado infantil, que busca não apenas resgatar essas histórias, mas também fortalecer a identidade cultural local. O projeto é guiado por uma pesquisa que contextualiza o conceito de patrimônio cultural imaterial, literatura infantil e o papel do design na criação de livros ilustrados. A análise de obras similares contribuiu para a formulação de diretrizes para o desenvolvimento do livro, assegurando uma linguagem visual e textual acessível, com o objetivo de fomentar o interesse e a apreciação das futuras gerações pelas tradições culturais da região.

Palavras-chave: Design. Livro infantil. Contos populares. Cascavel. Ceará

ABSTRACT

This work explores the potential of design in promoting and valuing the intangible culture of the city of Cascavel, Ceará, with the illustrated book being a means for documenting and contacting popular stories. Most of these narratives survive through oral tradition, which makes them susceptible to forgetting when not recorded or passed on. This project proposes the creation of an illustrated children's book, which seeks not only to rescue these stories, but also to strengthen local cultural identity. The project is guided by research that contextualizes the concept of intangible cultural heritage, children's literature and the role of design in the creation of illustrated books. The analysis of similar works contributed to the formulation of guidelines for the development of the book, ensuring an accessible visual and textual language, with the aim of fostering the interest and evaluation of future generations in the cultural traditions of the region.

Keywords: Design. Children's books. Folktales. Cascavel. Ceará

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Localização do Município de Cascavel	19
Figura 2 - Praia de Caponga	20
Figura 3 - Gravura da Capela de Nossa Senhora do Ó em 1959	21
Figura 4 - Antiga Cadeia Pública e o monumento a Nossa Senhora do Ó	22
Figura 5 - Mercado das Frutas.....	23
Figura 6 - Capa da edição de 1678 das <i>Fábulas</i> e selo francês em homenagem a La Fontaine	25
Figura 7 - Imagem do livro <i>Orbis Sensualium Pictus</i> de Comenius	26
Figura 8 - Criança interagindo com o livro <i>Selva Selvagem</i> de Josef Antòn e ilustração de Lucie Brunellière	28
Figura 9 - Diagramação entre texto e imagem	33
Figura 10 - Metodologia de forma estruturada.....	37
Figura 11 - Capa do livro <i>O Menino, a Toupeira, a Raposa e o Cavalo</i> , de Charlie Mackesy	39
Figura 12 - Miolo do livro <i>O menino, a Toupeira, a Raposa e o Cavalo</i>	40
Figura 13 - Tipografia do livro <i>O menino, a Toupeira, a Raposa e o Cavalo</i>	40
Figura 14 - Capa <i>Amanhã</i> , de Lúcia Hiratsuka	41
Figura 15 - Miolo do livro <i>Amanhã</i> , de Lúcia Hiratsuka	42
Figura 16 - Segunda História do livro <i>Amanhã</i> , de Lúcia Hiratsuka	43
Figura 17 - Capa do livro <i>A Serra da Mataquiri: O Rio Malcozinhado e Outras Histórias</i>	44
Figura 18 - História O Pai da Noite.....	45
Figura 19 - Elizete Américo e Edilene Américo	49
Figura 20 - Registro da visita. Ao lado direito Evânio Bessa e ao lado Jessé Américo	50
Figura 21 - Cascavel Cidade da gente	51
Figura 22 - Antigo Mercado das Frutas, hoje uma agência bancária.	52
Figura 23 - Prédio que acomodará a Biblioteca Municipal	52
Figura 24 - Casas históricas.....	53
Figura 25 - Monumento de Nossa Senhora do Ó	53
Figura 26 - Memorial Edson Queiroz.....	54
Figura 27 - Rascunhos de histórias.....	55
Figura 28 - Histórias que irão compor o livro	56
Figura 29 - Rascunhos	57
Figura 30 - Rascunho árvore	57
Figura 31 - Aquarela paisagem.....	58

Figura 32 - Aquarela antigo mercado	59
Figura 33 - Aquarela Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição	59
Figura 34 - Lineart do Mercado.....	60
Figura 35 - Centro histórico.....	60
Figura 36 - Paleta de cores	61
Figura 37 - Textura	62
Figura 38 - Formato 8.....	63
Figura 39 - Tipografia Winky Sans	64
Figura 40 - Tipografia Jomhuria.....	65
Figura 41 - Testes de diagramação	66
Figura 42 - Testes de diagramação 2	66
Figura 43 - Colunas usadas na diagramação	67
Figura 44 - Página dupla.....	67
Figura 45 - Processo da capa	69
Figura 46 - Proposta de lombada, da primeira e quarta capa	69
Figura 47 - Mockup capa.....	70
Figura 48 - Mockup primeira capa e quarta capa	71
Figura 49 - Mockup guardas.....	71
Figura 50 - Mockup livro aberto	72
Figura 51 - Mockup livro aberto	72

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Classificação de livros infantis.....	32
Tabela 2 - Estrutura de como foi usada as metodologias	38
Tabela 3 - Cronograma	46

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
1.1	Contextualização.....	13
1.2	Justificativa.....	14
1.3	Objetivos.....	15
1.3.1	Objetivo Geral.....	15
1.3.2	Objetivo Específico.....	15
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1	Patrimônio Cultural Imaterial.....	16
2.1.1	O Designer e o Patrimônio Cultural Imaterial.....	17
2.2	Cascavel.....	19
2.2.1	História do Município.....	21
2.2.2.	Tradição Oral em Cascavel.....	23
2.3	A Literatura Ilustrada Infantil e o Design.....	24
2.3.1	Sobre a História da Literatura Infantil.....	24
2.3.2	A Ilustração na Literatura Infantil: a Combinação de Textos e Imagens.....	27
2.3.3	O Público Leitor Acima de Oito Anos.....	29
2.3.4	O Design no Livro Infantil Ilustrado.....	31
3	METODOLOGIA.....	35
3.1	Revisão Bibliográfica.....	35
3.2	Etnografia.....	35
3.3	Análise de Similares.....	37
3.4	Projeto de Design Gráfico e Ilustração.....	37
3.5	Estrutura Para Uso Das Metodologias.....	37
4	ANÁLISES.....	38
4.1	Análise de Similares.....	38
4.1.1	O Menino, a Toupeira, a Raposa e o Cavalo.....	38
4.1.2	Amanhã.....	41
4.1.3	A Serra da Mataquiri.....	43
5	DIRETRIZES DE PROJETO.....	45

6	CRONOGRAMA	46
7	PESCA	46
8	PENSAR.....	54
8.1	Seleção e Adaptação das Histórias	54
9	BRINCAR.....	56
9.1	Ilustração	56
9.2	Cores e Texturas	61
10	COSTURAR.....	63
10.1	Formato.....	63
10.2	Tipografia	64
10.3	Diagramação.....	65
10.4	Capa	68
11	RESULTADOS	70
12	CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
	REFERÊNCIAS.....	74
	APÊNDICE.....	76

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização

Com uma forte herança cultural, o município de Cascavel manifesta em hábitos, produções e nas relações sociais de seus habitantes uma ligação com as gerações passadas. Cresci em Caponga, um distrito que veio de uma pequena comunidade pesqueira deste município. Lembro de todos os finais de semana estar na praia com meus primos e amigos de rua, sempre acompanhado de algum adulto. Meu avô sempre falava “o mar não tem cabelo” e em minha mente imaginava as ondas como cabelos que eu não conseguiria agarrar. Essa frase é uma tradição oral que é repetida e lembrada sempre, ela carrega uma informação construída, no imaginário local, de alertar para os perigos do mar.

Escutei muitas histórias de pessoas com mais idade sobre suas vivências e do que passavam em toda a sua infância e juventude. Enquanto minha avó fazia ponto cruz contava de como caminhavam grandes distâncias de Caponga até a feira de São Bento no centro da cidade, cerca de 14 quilômetros. Já meu avô tecia rede de pesca, escutava como ele acordava cedo para pescar e trazer alimento para os seus 8 filhos. Em seus olhos eu via sentimentos de felicidade e saudade. Eram contadas cheias de orgulho e transmitiam gratidão por conseguir chegar aonde estava mesmo com tantas dificuldades. As histórias contadas mais empolgantes eram as de “visagens” que se misturavam com o que mais tarde fui entender que era o que chamavam de lendas. Não sabia o que era folclore, mas já sentia a riqueza que era carregado em cada relato. Uma sabedoria popular que me fazia acreditar de tanta verdade que eu via nos olhos de quem contava, porém havia outros adultos que desacreditavam e até falavam “Isso é história”, uma forma de dizer que era mentira.

Em minha adolescência continuei a escutar histórias sobre o passado, porém não com tanta frequência e as pessoas já falavam com desdém de quem contava. Com a insegurança ou falta de interesse de quem escuta ou conta, essas histórias vão sendo esquecidas com o tempo, porém elas renascem no pensamento quando a alguém pergunta. E foi com essa esperança que na Escola Estadual de Educação Profissional Edson Queiroz juntamente com meu primo, Sidney Avelino, realizamos um projeto chamado de Caçadores de Histórias. Durante os anos de 2014 e 2015 fomos em campo resgatar essas histórias, reconhecendo como uma grande riqueza cultural. Foi possível encontrar lendas conhecidas no imaginário nacional, como do lobisomem, porém com características diferentes de outros lugares do país e outras desconhecidas como o “Batatão” e a “Burrinha” que são bastante popular entre as pessoas

idosas da região. Nosso objetivo era catalogar os mitos, registrá-los em um livro com ilustrações conforme as descrições e disponibilizar nas escolas com o objetivo de passar a frente essas histórias. Como resultado desse projeto percebemos que ocorre uma certa desvalorização das tradições imateriais no município de Cascavel, devido ao ritmo acelerado da vida moderna que distanciou o jovem dos conhecimentos orais que é preservado em um estado temporário. Porém não foi possível fazer todo o material visual desejado para ser disseminado no município.

Após cinco anos, ingressei na Universidade Federal do Ceará para estudar Design. Durante o curso, fui gradualmente descobrindo as inúmeras oportunidades de carreira que essa área oferece. Durante a pandemia estava isolado em Caponga tendo aulas remotas e na disciplina de Projeto II foi apresentado uma colaboração do Varal - Laboratório de Design Social da UFC com um grupo de artesãos de Cascavel. Me comoveu bastante ver um grupo de pessoas de outros lugares abraçando e ajudando o meu povo. Isso me possibilitou enxergar como o design pode atuar em contextos de cunho social.

Ao chegar nos últimos semestres que antecedem o Trabalho de Conclusão de Curso passei a refletir sobre qual tema eu iria abordar. Percebi que sempre trazia de alguma forma Cascavel, o meu contexto sempre esteve presente em tudo que eu produzia. Lembrei do projeto Caçadores de Histórias e passei a pensar em como o design poderia ajudar a documentar, auxiliar na contação e perpetuação das histórias. Então a partir do querer utilizar o design e a ilustração a serviço da cultura imaterial, surge esse trabalho que busca resgatar e passar para as próximas gerações as histórias populares de Cascavel, identificando-as como um meio de identidade e patrimônio a ser valorizado, lembrado e repassado.

1.2 Justificativa

A cidade de Cascavel é rica em histórias populares que estão para além da escolha de seu nome, porém encontrar materiais que descrevem essas e outras narrativas locais pode ser uma tarefa desafiadora. Em grande parte, essas histórias são transmitidas pela tradição oral, o que pode trazer riscos quando não são valorizadas, pois, como não são registradas de outras formas, corre-se o risco de perdê-las, comprometendo partes importantes da cultura de um povo.

As escolas, bibliotecas e instituições culturais desempenham um importante papel na promoção da cultura, conscientização sobre a história e no estímulo à pesquisa e documentação de narrativas. No entanto, é importante reconhecer que, em alguns casos, a ênfase excessiva em histórias externas pode dar a impressão de que a contribuição local nesse âmbito é menos relevante ou menos valorizada do que deveria ser. O contato e o aprendizado de outras culturas

podem, sem dúvida, enriquecer a experiência dos indivíduos. No entanto, quando o contato com a tradição local não é forte o suficiente, há o risco de que a cultura externa seja supervalorizada em detrimento da cultura local, levando ao esquecimento desta última. É essencial encontrar um equilíbrio adequado entre a celebração da diversidade cultural e a valorização das raízes e contribuições locais, garantindo que a riqueza cultural da região seja devidamente reconhecida e promovida.

Nesse contexto, o presente trabalho propõe uma contribuição do design no resgate de histórias populares de Cascavel. Essa iniciativa não apenas resgata o passado, mas também fortalece o orgulho cultural e identidade, assegurando que essas histórias sejam apreciadas e transmitidas para as futuras gerações, destacando o papel fundamental do design nesse processo.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

O objetivo do presente projeto é realizar através do design e ilustração a documentação de histórias populares de Cascavel, no estado do Ceará, um livro ilustrado infantil com uma linguagem acessível que favoreça a leitura e contação dessas histórias.

1.3.2 Objetivo Específico

Buscando o resultado do objetivo geral, seguindo os seguintes objetivos específicos:

- Compreender o conceito de patrimônio cultural imaterial;
- Contextualizar a literatura infantil e como o design contribui nessas produções;
- Apresentar as características do livro ilustrado;
- Analisar livros ilustrados infantis de variados temas, a fim de entender a linguagem visual e textual usada;
- Documentar histórias populares de Cascavel, Ceará;
- Organizar diretrizes para o desenvolvimento do projeto resultante da pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Patrimônio Cultural Imaterial

O Brasil possui uma multiplicidade cultural que permite ter diversas experiências a partir da mistura de diferentes etnias. Esta contribui diretamente na formação da identidade do brasileiro.

Estas diversidades culturais regionais, contribuem para a formação da identidade do cidadão brasileiro, incorporando-se ao processo de formação do indivíduo, e permitindo-lhe reconhecer o passado, compreender o presente e agir sobre ele. (Horta; Grunberg; Monteiro, 1999, p. 5)

O Patrimônio Cultural não se limita a objetos históricos e artísticos, aos monumentos ou centros históricos. Ele vai para além em outras expressões culturais que são patrimônio vivo na sociedade brasileira: maneiras de pescar, caçar, plantar, as danças e música, modos de vestir e falar, festas populares e religiosas, relações sociais, demonstram diversos aspectos da cultura viva e presente de um lugar (Horta; Grunberg; Monteiro, 1999).

Ao testemunhar a presença humana em um determinado espaço, o Patrimônio Cultural desempenha um papel fundamental na construção e preservação da identidade de um povo. Ele serve como uma ponte que conecta o passado ao presente, proporcionando às gerações atuais uma compreensão de suas origens e do percurso histórico que moldou quem são. Essa ligação entre passado e presente é essencial para o fortalecimento do senso de pertencimento e identidade coletiva. Santana traz uma definição completa:

O Patrimônio cultural é um legado, construído pelo grupo, com valores, símbolos e signos distintos que estão presentes na cidade e são diversos. Ele está permeado pela cultura material, sendo assim o patrimônio cultural é um conjunto de bens construídos, reconhecidos por uma sociedade, como representativos de sua história e da sua produção, é o testemunho da presença do homem em um determinado espaço. (Santana, 2009, p.35)

Na contemporaneidade, percebe-se um afastamento cada vez mais acentuado da pessoa idosa em seu papel tradicional de guardião e transmissor de histórias e tradições. O respeito e a valorização que antes eram atribuídos ao conhecimento e à experiência dos mais velhos têm sido substituídos. De acordo com Siebra, Almeida e Batista (2016), há uma crescente desvalorização da cultura e da sabedoria transmitidas pelo passado e pelas tradições, que perdem espaço diante das tendências globais modernas. Nesse cenário, o idoso, que antes era visto como um elo importante na transmissão de histórias e tradições, agora é frequentemente afastado, sendo considerado dependente por não integrar mais a “força produtiva” tão exaltada

na sociedade capitalista. Como resultado, as relações intergeracionais, que são cruciais para entender e conectar o passado, o presente e o futuro, acabam sendo enfraquecidas.

Entende-se que o Patrimônio Cultural é o resultado de decisões que envolvem a sociedade e a participação do Estado, especialmente por meios de leis, instituições e políticas específicas. Porém a escolha é realizada a partir do que as pessoas julgam ser essencial, ou seja, o que é mais representativo de sua identidade, história e de sua cultura. (Brayner, 2012). No Brasil há o artigo 216 em sua constituição que traz uma definição:

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I - as formas de expressão; II - os modos de criar, fazer e viver; III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. § 1º O Poder Público, com a colaboração da comunidade, promoverá e protegerá o patrimônio cultural brasileiro, por meio de inventários, registros, vigilância, tombamento e desapropriação, e de outras formas de acautelamento e preservação (Brasil, 1988).

Existe uma distinção entre Patrimônio Cultural Material e o Patrimônio Cultural Imaterial. O primeiro diz respeito do que já está no imaginário popular, são elementos tangíveis que contribuem para uma função de significado, como monumentos, prédios históricos e sítios arqueológicos. No Patrimônio Cultural Imaterial refere-se a elementos intangíveis. Este abrange uma riqueza de conhecimentos, tradições e expressões transmitidos de geração em geração.

2.1.1 O Designer e o Patrimônio Cultural Imaterial

O papel do designer no âmbito social vai além da criação de objetos esteticamente agradáveis. Ele envolve uma profunda responsabilidade moral e social, como destaca Papanek (1984, apud Seixas; Tavares, 2021), ao afirmar que o designer deve ser conhecedor das consequências de suas ações. O design, sendo uma ferramenta poderosa, molda não só o ambiente ao redor, mas também as relações humanas e, por consequência, a cultura. Quando se pensa no design aplicado ao patrimônio imaterial, na tradição oral, essa responsabilidade se torna ainda mais evidente, pois o designer pode atuar como um facilitador e tradutor dessa tradição, garantindo que elas sejam preservadas e comunicadas de forma adequada.

Para Schneider (2010, apud Pichler; De Melo, 2012) o design é uma prática que reflete a sociedade, ao mesmo tempo em que a transforma. Ele destaca que o design não opera no vazio; está sempre inserido em um contexto cultural e histórico, e ao traduzir esse contexto, o designer está participando ativamente da construção e da preservação de uma visão de mundo.

A valorização dessas identidades locais, como argumentam Pichler e De Melo (2012), é uma das grandes contribuições do design para a sociedade. Ao trazer elementos culturais e simbólicos para o centro de suas criações, o designer promove a diferenciação e a riqueza das culturas tradicionais.

O design como atividade criativa e inovadora pode utilizar-se de características locais que transponham ao produto a riqueza de novos detalhes e composições, que atribuam a ele não somente beleza, como também o tornem singular, dotado de símbolos e representações únicos de um local. Para isso, o designer deve assumir o desafio de traduzir e interpretar essas culturas de forma correta e ter sensibilidade para percebê-las como fator diferencial e competitivo, sem interferir no seu real significado. (Pichler; De Melo, 2012, p.8)

Manzini (2008) ressalta que o design tem um papel crucial em processos de inovação social. A criação de produtos que preservam e revitalizam tradições culturais, como no caso dos contos populares, pode ser vista como uma forma de inovação. Ao integrar design com sustentabilidade cultural, não está apenas criando um produto, mas promovendo a continuidade de uma cultura viva, conectando o passado ao futuro e garantindo a perpetuação dela. Ele argumenta que:

a inovação social tem o potencial de transformar o mundo, mas uma nova cultura e uma nova prática são necessárias. O design poderia se tornar essa nova cultura e essa nova prática, mas, para isso, também precisa se transformar e se tornar uma atividade amplamente difundida, permeando os múltiplos nós das redes sociotécnicas sem precedentes nas quais todos nós vivemos e operamos (Manzini, 2008, p. 43).

No desenvolvimento de um projeto, como o de um livro ilustrado, o design pode fortalecer o patrimônio imaterial ao assumir a tradução e interpretação assertiva dessa cultura. É capaz de entregar novos significados e ampliar sua relevância no cenário atual. O diálogo entre o tradicional e o contemporâneo cria uma ponte, que não só preserva as culturas, mas também as promove.

Dessa forma, o design no âmbito social, especialmente quando aplicado ao patrimônio cultural imaterial, revela-se como uma prática que vai muito além da estética. Manzini (2008) também observa que, para além de um solucionador de problemas, a prática do design contribui de forma ativa na construção social de sentido. Fortalecendo a ideia de que o designer é um agente transformador e ativo na construção de sentido, valores e qualidade, que através da

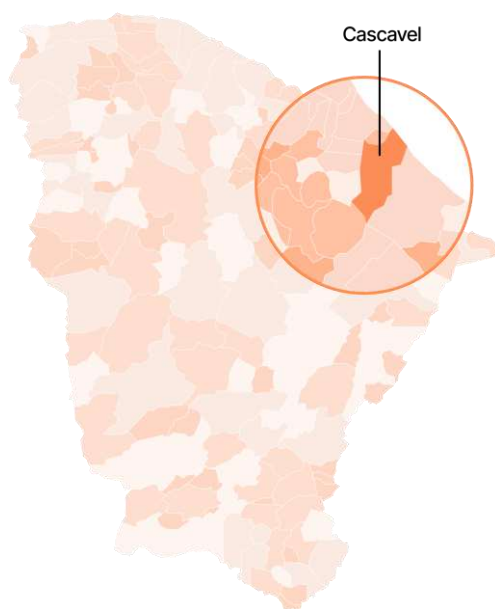
reflexão profunda sobre a cultura e a responsabilidade social, é capaz de oferecer um caminho para a preservação e o fortalecimento das identidades locais.

2.2 Cascavel

Cascavel é um município situado no estado do Ceará, localizado a 64,3 quilômetros de Fortaleza, a capital do estado. O tempo estimado de viagem até a cidade, de automóvel, é de aproximadamente 55 minutos. O principal acesso rodoviário é pela CE-040, uma das estradas mais importantes do Ceará, que conecta Cascavel a várias outras localidades. Em termos geográficos, está situada em uma área de transição entre o litoral e o sertão cearense (Figura 1). Essa localização privilegiada, próxima tanto ao mar quanto ao sertão, faz de Cascavel uma encruzilhada natural e histórica de rotas comerciais. Bessa descreve que

fica situado entre o mar azul com seu coqueiral nativo, praias dominadas por dunas de areias brancas, mangues onde predomina uma infinidade de crustáceos e uma vegetação teimosamente verde e, do outro lado, um sertão entrecortado de rios, riachos e lagoas periódicas e ainda um pequeno relevo, característico do litoral cearense. (Bessa, 2001, p.24)

Figura 1 - Localização do Município de Cascavel



Fonte: IBGE (2022) adaptada graficamente pelo autor.

O município também se destaca pela sua diversidade econômica, com atividades que vão desde a pesca e o artesanato até a agricultura e o turismo. A pesca, em particular, é uma das principais atividades de Cascavel, com uma das maiores colônias de pescadores do estado localizada em Caponga (Figura 2), a 14 quilômetros da sede do município. As jangadas

coloridas, que saem diariamente para pescar, compõem um cenário típico da região e são um importante símbolo da identidade local (Bessa, 2001). Segundo Evânio Bessa (2001), o turismo também se beneficia dessa combinação de belezas naturais e tradições culturais, com praias que atraem visitantes pela tranquilidade e infraestrutura hoteleira.

Cascavel tem, para o turista, belas e aconchegantes praias, além de ótima culinária de peixes e mariscos, e artesanato bastante variado. Em qualquer de suas praias, há belezas naturais, como o pôr do sol, que deslumbram os visitantes. Sua infraestrutura hoteleira é satisfatória, com hotéis, pousadas, restaurantes e bares disputando a presença do turista. (Bessa, 2001, p.194)

Figura 2 - Praia de Caponga



Fonte: acervo pessoal, 2019.

Além dessas atividades, a economia de Cascavel é complementada pelo comércio e pela indústria, o que dá ao município um papel importante na região como um centro de comércio e produção. Essa diversidade econômica faz de Cascavel uma cidade que, além de atrair turistas, consegue também garantir a subsistência de seus moradores através de diferentes setores produtivos.

De acordo com o censo do IBGE (2022), Cascavel possui uma população de 72.720 habitantes. Ao longo dos anos, a cidade cresceu em torno de sua infraestrutura comercial e agrícola, mantendo seu papel de destaque na economia regional. Além disso, a cidade se beneficia de sua proximidade com Fortaleza, o que permite um intercâmbio constante de produtos, serviços e turistas.

2.2.1 História do Município

Embora o presente trabalho reconheça que a história de Cascavel não começa com a colonização europeia, mas com a ocupação indígena da região, é a partir do início do século XVIII que se têm registros mais documentados da formação do município. O local onde hoje se ergue a cidade era inicialmente um ponto de descanso e abastecimento dos mercadores que viajavam entre Fortaleza, Aquiraz e Aracati. Em particular, o “Sítio Cascavel” foi uma das primeiras áreas de ocupação na região, desempenhando um papel fundamental no desenvolvimento do povoado (Bessa, 2001).

Cascavel era uma paragem à mão direita da Estrada Real. Essa estrada constituía-se numa precária ligação entre Pernambuco e Maranhão, cruzava as terras de Cascavel, passando por localidades como Pedro de Sousa, Pratiús e Batoque. (Silva, 2001, p.30)

Uma das primeiras iniciativas de colonização em Cascavel foi a construção de uma capela dedicada à Nossa Senhora do Ó (Figura 3), cuja data de fundação remonta a 9 de novembro de 1710. Essa capela, construída em alvenaria típica do período do ciclo do gado, tornou-se um marco na história local. Sob a liderança do sargento-mor Manoel Rodrigues da Costa e de sua esposa, Dona Francisca Ferreira Pessoa, o templo religioso atraiu não apenas fiéis, mas também novos habitantes, ajudando a solidificar o povoado. Da Europa, especialmente de Portugal, foram trazidas imagens sacras que adornaram a capela, como as de Nossa Senhora do Ó, Santo Antônio e Santa Luzia, símbolos que também contribuíram para o fortalecimento da religiosidade e da cultura local (Rodrigues, 2011).

Figura 3 - Gravura da Capela de Nossa Senhora do Ó em 1959



Fonte: Francisco de Sena Rodrigues, 2011.

Durante o século XVIII e XIX, Cascavel se beneficiou de sua posição estratégica como uma importante rota comercial, ligando o litoral ao sertão e servindo de entreposto para a

produção agrícola e pecuária da região. Produtos como farinha de mandioca, rapadura, mel de engenho, couro de gado e frutas tropicais eram transportados ao longo da Estrada Real, que conectava as regiões de Pernambuco e Maranhão, passando por Cascavel (Bessa, 2001).

O nome "Cascavel" tem uma origem curiosa e conta com algumas versões. Uma delas é que segundo relatos, a área onde hoje se localiza a Igreja Matriz, tempos atrás, um vasto campo usado para a criação de gado. No meio do campo, havia um cajueiro antigo, que servia de ponto de descanso para viajantes. Certo dia, um grupo de comboieiros que estava descansando à sombra do cajueiro foi surpreendido por uma cobra cascavel, que saiu de dentro do tronco da árvore. Esse incidente deu origem ao nome "Cajueiro da Cascavel" ou "Passagem da Cascavel", denominações que, com o tempo, foram encurtadas para "Cascavel" (Rodrigues, 2011).

Já outra versão um pouco mais folclórica fala de um ninho de uma cobra cascavel, que a cada vez que as pessoas falam "cascavel" a tal cobra cresce. E a imagem de Nossa Senhora do Ó está sobre o ninho. Porém, ainda que houvesse tentativas de mudar o nome da localidade para São Bento, em homenagem ao santo protetor contra picadas de cobras, o nome Cascavel permaneceu. A feira do município, por exemplo, foi chamada de "Feira de São Bento" (Figura 5) por um período, mas a mudança de nome nunca se concretizou de forma oficial (Bessa, 2001).

Figura 4 - Antiga Cadeia Pública e o monumento a Nossa Senhora do Ó



Fonte: IBGE, 2022.

Figura 5 - Mercado das Frutas



Fonte: IBGE, 2022.

Outro marco histórico importante para o município foi sua oficialização como cidade. No dia 17 de outubro de 1833, a cidade foi inaugurada em uma cerimônia conduzida pelo presidente da Câmara Municipal de Aquiraz, o capitão José Martinho Pereira Façanha. Esse evento marcou a emancipação de Cascavel, que até então fazia parte de Aquiraz, e a oficialização do município como uma entidade autônoma.

2.2.2. Tradição Oral em Cascavel

A tradição oral desempenhou um papel central na preservação da história e cultura de Cascavel. Antes mesmo da chegada dos colonizadores europeus, a região era habitada por diversos grupos indígenas, entre eles os Tarairiú, Canindé, Jenipabuçu, Arariú, Anacé, Caratiú, Jaguaribara e Paiacu. Esses grupos ocupavam as terras ao longo dos rios Jaguaribe e Choró, e embora pouco tenha restado de sua cultura material, a memória de sua presença ainda é mantida viva através das narrativas orais (Silva, 2001).

Essa tradição foi o principal meio de transmissão de conhecimento ao longo dos séculos, preservando as histórias de migração, as dificuldades causadas pelas secas e as memórias dos primeiros habitantes. Bessa (2001) também ressalta que, durante as secas que frequentemente assolavam o sertão cearense, muitas famílias migravam para o litoral em busca de melhores condições de vida. Essas migrações foram fundamentais para o aumento da população de Cascavel, uma vez que a cidade oferecia oportunidades econômicas e terras mais férteis.

É importante reconhecer que a tradição oral preserva os relatos dos povos originários e dos primeiros agricultores, mercadores, missionários e aventureiros que estabeleceram suas vidas em Cascavel. Ela não apenas narra a história de formação do município, mas também desempenha um papel crucial na preservação da identidade cultural de seus habitantes. Como Bessa afirma, “um povo sem registro é um povo sem passado, sem identidade e sem berço” (Bessa, 2001, p. 25). Muitas das histórias e tradições de Cascavel, que poderiam ter se perdido ao longo do tempo, foram preservadas graças à transmissão oral de geração em geração, garantindo que a cultura local continuasse a ser celebrada e lembrada.

Portanto a preservação dessas tradições tem sido um esforço contínuo por parte de pesquisadores, educadores e historiadores locais, que buscam resgatar as histórias e particularidades da vida em Cascavel. Esse esforço visa garantir que as futuras gerações possam conhecer e valorizar a rica herança cultural da cidade, desde as suas origens indígenas até os dias atuais.

2.3 A Literatura Ilustrada Infantil e o Design

É importante falar que a literatura infantil desempenha um papel fundamental na formação cultural e moral das crianças. Isso se difere da literatura adulta, pois a infantil é marcada por intenções pedagógicas, sendo muitas vezes utilizada para moldar as opiniões e comportamentos dos pequenos leitores (Silva, 2018). Ela é uma forte ferramenta para a propagação de uma mensagem, a relação entre a criança e o texto é complexa, envolvendo a aquisição de cultura e linguagem, e as decisões morais dos adultos são inevitavelmente refletidas nas obras destinadas a este público.

2.3.1 Sobre a História da Literatura Infantil

A aparição das primeiras obras direcionadas ao público infantil foi presente no mercado livreiro na primeira metade do século XIII. Lajolo e Zilberman (2007) falam que antes desse período, apenas durante o classicismo francês, no século XVII, surgiram histórias que, mais tarde, passaram a ser categorizadas como literatura adequada para crianças. Exemplos disso incluem *Fábulas* (Figura 6), de La Fontaine editadas entre 1668 e 1694, *As Aventuras de Telêmaco*, de Fénelon, lançadas postumamente em 1717, e os *Contos da Mamãe Gansa*, originalmente intitulados *Histórias ou Narrativas do Tempo Passado com Moraldades*, de Charles Perrault, publicado em 1697.

Figura 6 - Capa da edição de 1678 das *Fábulas* e selo francês em homenagem a La Fontaine



Fonte: Ciência Hoje das Crianças.

Já no Brasil a partir da segunda metade do século XIX, as imagens e figuras passaram a ter uma grande relevância, e com a sua alta difusão na metade do século XX, podendo até ser mais relevante que o texto. Ocasionalmente principalmente pela expansão das histórias em quadrinhos, em que os consumidores participavam da faixa de idade infantil e juvenil (Lajolo; Zilberman, 2017). Logo a literatura dirigida a esse público incorporou a linguagem visual ocasionando uma crescente presença de livros com figuras. Porém ainda a identidade nacional nas obras não se fazia presente por uma falta de legado literário.

No Brasil, foi a partir do século XIX que surgiram os primeiros livros infantis para atender à recém-formada classe média urbana (Zilberman, 2014). Contudo, como relata Zilberman (2014), a falta de uma tradição literária conferiu principalmente à literatura infantil nacional da época a tradução de obras estrangeiras e a adaptação de obras adultas. (Menegazzi; Debus 2018, p. 274)

A partir de então, a ilustração foi se tornando cada vez mais relevante, ao ponto de desafiar a supremacia do texto escrito na literatura infantil, incorporando elementos gráficos e pictóricos que ampliam o potencial narrativo das obras (LAJOLO; ZILBERMAN, 2017).

A definição da literatura infantil não é um consenso entre os estudiosos. Peter Hunt argumenta que a literatura infantil é definida pelos propósitos que se deseja alcançar com ela, e que sua definição é inerentemente flexível e adaptável: “Definimos literatura infantil segundo nossos propósitos – o que, no fim das contas, é o princípio das definições: dividir o mundo segundo nossas necessidades” (HUNT, 2010, p. 106). Isso mostra que a literatura infantil tem

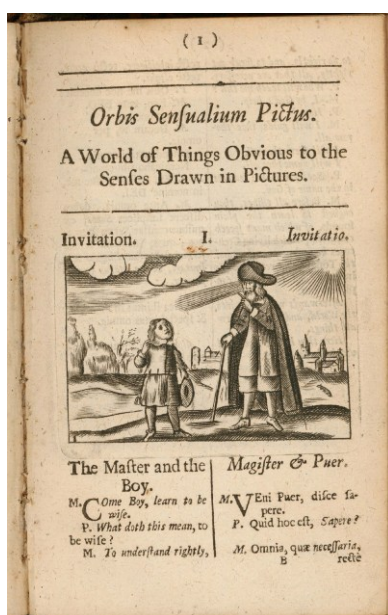
grande influência das expectativas dos adultos que a produzem e dos contextos culturais e sociais nos quais está inserida.

Hunt também ressalta que, apesar de ser destinada a um público infantil, a literatura infantil é uma construção dos adultos, o que impõe uma série de valores e normas morais que podem influenciar na formação da criança:

No entanto, no caso dos livros para criança, não podemos fugir ao fato de que são escritos por adultos, de que haverá controle e estarão envolvidas decisões morais. Da mesma forma, o livro será usado não para acolher ou modificar nossas opiniões, mas para formar as opiniões da criança. Assim, os tipos de leitura que os textos para crianças recebem delas envolvem aquisição da cultura e da língua. Isso significa que a definição "não funcional" de "literatura" exclui toda literatura infantil ou não se aplica a ela. (HUNT, 2010, p. 92)

Essa dualidade entre a obra preparada para crianças, mas construída por adultos, cria uma dinâmica complexa, na qual a literatura infantil serve tanto para educar quanto para entreter. Segundo Menegazzi e Debus (2018, *apud* SALISBURY; STYLES, 2013) historicamente, o primeiro livro ilustrado, a obra *Orbis Sensualium Pictus* (O mundo Visível, 1658) de Comenius, possuía um caráter didático. Assim como ilustra o exemplo dos *chapbooks* no século XVI, que eram livros de contos de fadas ilustrados e impressos em xilogravura, de baixo custo, vendidos na rua.

Figura 7 - Imagem do livro *Orbis Sensualium Pictus* de Comenius



Fonte: State Library

A função que a literatura infantil desempenha na formação cultural e linguística da criança é imensa e por mais que não haja um conceito concreto será usado um para dar norte ao trabalho. A definição que será usada para definir, é a de Hunt que "a literatura infantil, por inquietante que seja, pode ser definida de maneira correta como: livros lidos por; especialmente adequados para; ou especialmente satisfatórios para membros do grupo hoje definido como crianças" (HUNT, 2010, p. 106).

Assim, a literatura infantil deve ser entendida como um conceito variável, que se adapta às mudanças sociais e culturais, e cuja definição é constantemente reavaliada. É importante reconhecer que a literatura infantil não é apenas um gênero literário, mas também um meio pelo qual as crianças são introduzidas à cultura e à linguagem, desempenhando um papel crucial em sua formação como leitores e cidadãos.

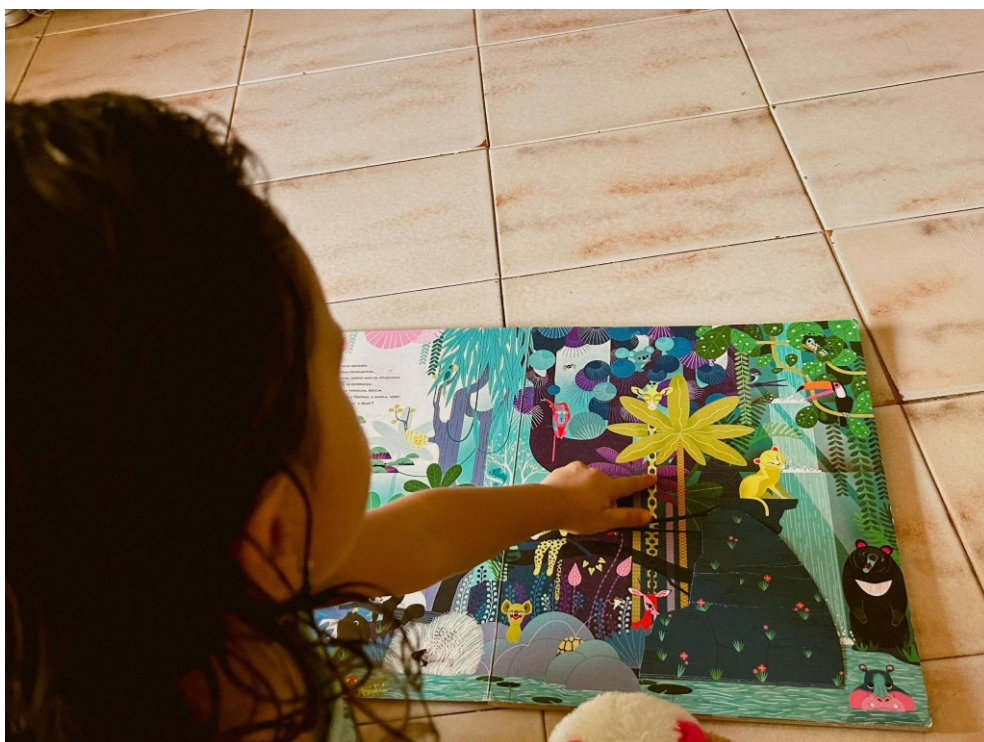
2.3.2 A Ilustração na Literatura Infantil: a Combinação de Textos e Imagens

Os livros ilustrados oferecem às crianças uma forma lúdica de reconhecer e nomear os elementos do mundo ao seu redor. A experiência da leitura se torna um processo de aprendizado que une o real e o simbólico na mente infantil. Porque eles ajudam as crianças a fazerem a conexão entre o mundo concreto e o mundo real. Sobre isso Coelho fala:

Livros que contam histórias através da linguagem visual, de imagens que “falam” (desenhos, pinturas, ilustrações, fotos, modelagem ou colagem fotografadas, etc.). Sem o apoio de texto narrativo (ou com brevíssimas falas) esse tipo de livro de história sem palavras apresenta excelentes estratégias para as crianças reconhecerem seres e coisas que se misturam no mundo que as rodeia e aprenderam a nomeá-las oralmente. Processo lúdico de leitura que, na mente infantil, une os dois mundos em que ela precisa aprender a viver: o mundo real-concreto à sua volta e o mundo da linguagem, no qual o real-concreto precisa ser nomeado para existir definitivamente e reconhecido por todos. (COELHO, 1991, p. 161)

A ilustração ocupa um espaço muito importante dentro do público infantil, na literatura não é diferente. A combinação texto e ilustração criam uma experiência que vai além da narrativa escrita. Nikolajeva e Scott (2011) falam que as duas formas de comunicação, o texto e a imagem, atuam de uma forma distinta de todas as demais. A interação entre esses elementos é o que caracteriza o livro ilustrado, um gênero que não se limita a narrar histórias através da palavra escrita, mas que incorpora a imagem como uma parte essencial da construção narrativa.

Figura 8 - Criança interagindo com o livro Selva Selvagem de Josef Antòn e ilustração de Lucie Brunellière



Fonte: Acervo do autor, 2024.

O livro é especial por permitir que o autor use a página dupla, gramatura do papel, dobras, entre outros aspectos do objeto para construir o significado da história, fazendo com que o formato do livro influencie diretamente na maneira como a narrativa é contada (Silva, 2018). Ele não se restringe à simples adição de imagens ao texto, mas envolve um processo de criação em que ambos os elementos colaboram para o desenvolvimento da narrativa, é resultado da inter-relação de alguns elementos. Sobre isso Silva fala que:

Sophie Van der Linden acrescenta na discussão o suporte como elemento. Para ela, o livro ilustrado é resultado da inter-relação de três grandes elementos: texto, imagem e suporte, este último entendido como a página dupla, o formato e a materialidade da obra. De acordo com a autora, “segundo a prioridade que se dá um ou outro elemento, o livro ilustrado adquirirá uma forma particular, com combinações quase infinitas.” (Linden, 2015, pg. 80 apud Silva, 2018, p. 73)

A nomenclatura “livro ilustrado”, hoje é bastante utilizada no Brasil para definir obras em que “a imagem tem um papel fundamental na construção da narrativa e em que texto e ilustrações se inter-relacionam possibilitando múltiplas leituras, múltiplas camadas” (Silva, 2018, p. 73). Nesse sentido, o livro ilustrado não é apenas um texto com imagens, mas uma

forma de literatura em que os aspectos visuais e verbais se complementam e se reforçam mutuamente, criando uma obra que é mais do que a soma de suas partes.

Além disso, ele demanda uma competência de leitura diferenciada, como aponta Lima (2008), que afirma que:

A combinação entre texto e imagem num livro é vital, pois tende-se cada vez mais a apreciar o livro enquanto um conjunto global, possibilitando ao leitor uma leitura dupla, que é fonte de reflexões e questionamentos (Lima, 2018, p. 41).

Essa "leitura dupla" refere-se à capacidade do leitor de interpretar a narrativa a partir tanto do texto quanto das imagens, que podem funcionar de forma complementar, contrastante ou até contraditória, ampliando as possibilidades interpretativas e enriquecendo a experiência de leitura.

Van der Linden (2011) traz uma contribuição de ao distinguir o livro ilustrado das histórias em quadrinhos. Ela argumenta que a leitura do primeiro é feita "página a página", enquanto a das histórias em quadrinhos ocorre "quadro a quadro". Isso evidencia uma diferença fundamental na forma como o leitor interage com esses dois tipos de mídia, reforçando a ideia de que o livro ilustrado oferece uma experiência de leitura menos fragmentada e mais integrada, em que texto e imagem dialogam de maneira mais fluida. Porém é importante pontuar que a diagramação tem uma função fundamental nessas produções, podendo os quadrinhos, também, proporcionarem uma leitura fluida e integrada a partir dela.

Assim a literatura infantil ilustrada representa uma modalidade literária que explora ao máximo a interatividade entre texto e imagem, proporcionando uma experiência de leitura rica e complexa. Essa combinação única desafia o leitor a interpretar, refletir e, muitas vezes, criar suas próprias versões da história, enriquecendo tanto o universo literário quanto a formação do leitor infantil.

2.3.3 O Público Leitor Acima de Oito Anos

O livro desempenha um papel fundamental na formação das crianças, especialmente na faixa etária a partir dos oito anos. Sendo esse público fundamental na recepção da transmissão de contos populares, que esse trabalho se propõe, pois essa faixa etária coincide com um momento de significativo progresso linguístico e cognitivo. De acordo com Bier (2004), entre os oito e nove anos, ocorre um avanço notável no desenvolvimento do vocabulário, na complexidade sintática e na capacidade de atribuir significados às palavras, o que se aproxima

dos padrões adultos. Esse desenvolvimento permite que as crianças compreendam e se envolvam com narrativas que exigem maior abstração e interpretação.

Embora as crianças progridam acentuadamente tanto na compreensão quanto na produção de linguagem, durante os anos pré-escolares, os mais importantes avanços sintáticos e semânticos ocorrem durante a infância. Dos 4-5 anos até os 13-14 anos, o vocabulário aumenta rapidamente, melhora o desempenho de vocalização, a sintaxe fica mais completa, é empregada a maior variedade de estruturas gramaticais e os significados atribuídos às palavras passam a se assemelhar aos dos adultos. (Bier, 2004, p.64)

Nessa fase, as crianças demonstram preferência por livros que tragam conhecimento sobre diversas questões, envolvendo desafios e questionamentos. As histórias que apresentam um conflito central bem definido, com uma resolução clara, são especialmente atrativas para esse público (Bier, 2004). Além disso, valorizam a presença de imagens que dialoguem com o texto, o que torna os contos populares ilustrados especialmente envolventes. A combinação de uma narrativa simples e direta com enredos que equilibrem fantasia e realidade contribui para captar a atenção dessas crianças.

Outro fator relevante é que, por volta dos oito anos, as crianças começam a reconhecer processos psicológicos e a identificar as intenções por trás de figuras de linguagem, tornando-se mais receptivas a histórias com metáforas e simbolismos, características comuns nas histórias (Gardner, 1999, *apud* Bier, 2004). Nessa idade, também já há um domínio maior da leitura, podendo ter o maior proveito de diversos conhecimentos.

Em torno dos oito-nove anos, fase em que a criança já domina com facilidade o mecanismo da leitura, aumenta o interesse pelo conhecimento das coisas. Seu pensamento lógico organiza-se em formas concretas que permitem as operações mentais. Há atração pelos desafios e pelos questionamentos de toda natureza. (Bier, 2004, p.66)

Nessa faixa de idade a presença de um adulto ainda é importante como mediador, mas as crianças se tornam cada vez mais autônomas no processo de leitura, demonstrando maior interesse pelo conhecimento e pelos desafios propostos pelos textos (Bier, 2004). Dessa forma, esse público é de grande importância, pois encontra-se em uma fase crucial de desenvolvimento cognitivo e emocional, em que o contato com livros, especialmente os contos populares, não só enriquece suas capacidades intelectuais, imaginativas e críticas, mas também fortalece sua identidade e compreensão cultural.

2.3.4 O Design no Livro Infantil Ilustrado

O design desempenha um papel fundamental na criação e na materialidade dos livros, seja ele ilustrado ou não. Desde a concepção inicial até a produção final, o livro atravessa uma cadeia de etapas que culmina na concretização da obra na mídia impressa. De acordo com Necyk (2007), o sentido do livro projetado pelo editor se materializa nas mãos dos criadores do livro infantil: escritor, ilustrador e designer. O design vai ganhando espaço dentro desse mercado com um crescente reconhecimento de sua contribuição.

Nas últimas décadas, o design do livro infantil brasileiro tem recebido reconhecimento cada vez maior, por parte da crítica especializada. Muitas soluções inovadoras têm destacado a importância desse profissional, que une a abstração da história à materialidade do livro em papel. Nota-se também que cada vez mais ilustradores têm participado como designers, o que resulta no planejamento visual do livro inteiro. Parte desse quadro se deve à consolidação da formação em desenho industrial, iniciada na década de 1960, no Brasil, na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI). (NECYK, 2007, p. 85)

A importância do design nos livros infantis ilustrados é evidenciada não apenas pelo aspecto estético, mas também pela influência que exerce na experiência de leitura. A composição entre texto e imagem nos livros infantis ilustrados pode criar diferentes resultados na leitura, dependendo do arranjo gráfico. Na diagramação dissociativa, o texto e a imagem são separados, com a imagem valorizada na página da direita e o texto na esquerda, o que pode resultar em uma leitura mais pausada e focada na imagem. Na diagramação associativa, texto e imagem compartilham a mesma página, criando uma narrativa fluida e interligada, como exemplificado no livro *Todo Cuidado é Pouco* de Roger Mello. Já na diagramação por conjunção, texto e imagem se misturam numa composição única, o que pode intensificar a integração narrativa (Linden, 2011 *apud* Menegazzi e Debus 2018).

Linden (2011) apresenta diversas classificações para livros infantis (Tabela 1) que contêm imagens, considerando tanto o aspecto físico do livro quanto sua organização interna. Essas classificações incluem: livros com ilustração, primeiras leituras, livros ilustrados, livros pop-up, livros brinquedos e livros interativos.

Tabela 1 - Classificação de livros infantis

Livros com Ilustração	o texto sustenta a narrativa, sendo a imagem elemento auxiliar;
Primeiras Leituras	situado entre o romance e os livros ilustrados, essa classificação dirige-se a leitores em processo. Apresenta narrativa curta e sequencial e imagens em sua maioria emolduradas junto do texto;
Livros Ilustrados	a imagem é predominante ao texto. A narrativa é articulada entre texto e imagem;
Livros Pop-up	aqueles cujos artifícios em páginas duplas comportam a mobilidade de elementos que interagem em três dimensões;
Livros Brinquedos	aqueles cujos elementos remetem tanto a brinquedos como ao livro.;
Livros Interativos	cujos suportes comportam atividades diversas, como desenhos, adesivos etc.

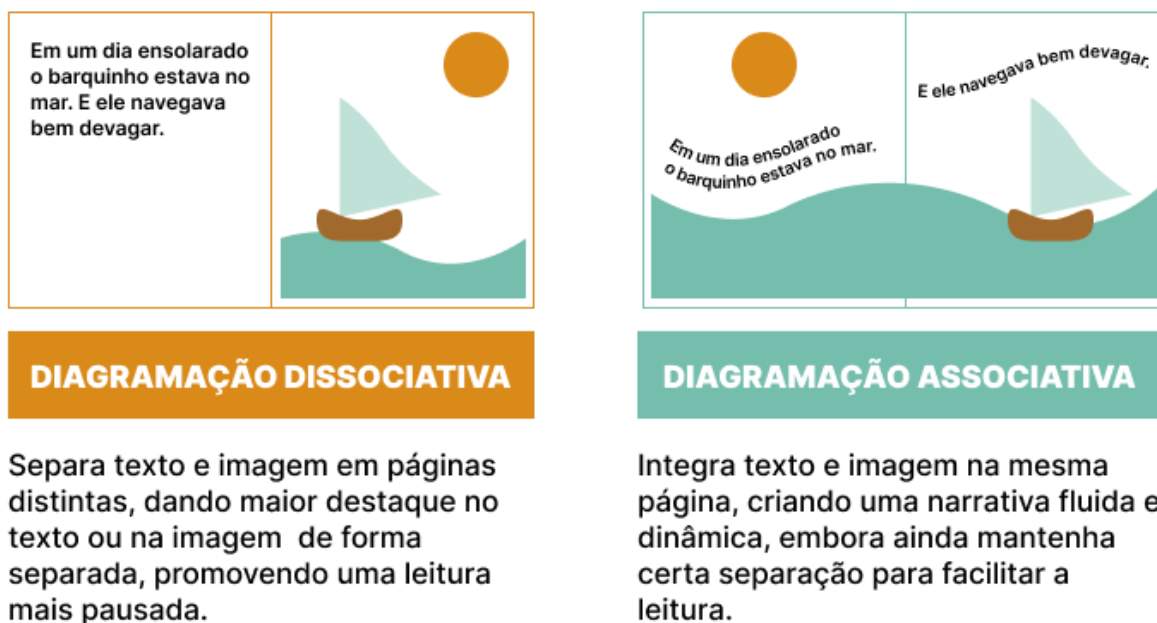
Fonte: Linden (2011), adaptado graficamente pelo autor.

A autora (LINDEN, 2011) explora alguns tipos de diagramação, neles é possível perceber alguns arranjos entre texto e imagem nos livros ilustrados:

- A) **Dissociação:** Texto e imagem separados na página dupla, com leitura sucessiva e foco no texto, o que pode tornar a ilustração supérflua.
- B) **Associação:** A imagem ocupa o centro da página, e o texto se sobrepõe ou se organiza ao redor, mantendo uma relação estreita com outras ilustrações.
- C) **Compartimentação:** Texto e imagem coexistem no mesmo espaço, com blocos de texto associados às imagens, exigindo maior adaptabilidade do leitor.
- D) **Conjunção:** Texto e imagem se sucedem de forma articulada, como em quadrinhos, onde a sequência de ambos constrói o significado.
- E) **Função das molduras:** texto e imagem delimitados por molduras bem blocadas visualmente.

Nas distribuições de textos apresentadas é bastante comum e fácil de identificar visualmente pelas características a diagramação Dissociativa e a Associativa (Figura 9).

Figura 9 - Diagramação entre texto e imagem



Fonte: Linden (2011), adaptado graficamente pelo autor.

Além disso, Linden (2011) destaca a importância de considerar que livros ilustrados são geralmente lidos em voz alta por adultos ou por crianças em fase de alfabetização. Isso requer uma diagramação que permita uma leitura fluida, com o texto dividido em unidades de fôlego, adequando a leitura à verbalização e visualização da história, influenciando o ritmo e a interpretação da narrativa. Dessa forma a escolha de diagramação pode impactar diretamente, se fazendo necessário ter um profissional que entenda e saiba trabalhar para alcançar o resultado esperado.

Para além da admirável combinação entre texto e imagem, há uma relação entre arte e técnica, conforme aponta Flusser (2010, *apud* Menegazzi; Debus, 2018), que marca um ponto de encontro que abre caminho para uma nova cultura por meio do design. O livro infantil ilustrado exemplifica essa união, combinando aspectos artísticos da literatura e das artes visuais em um projeto que é produzido em série para o público infantil, embora muitas vezes tenha apelo para outras faixas etárias.

O design do livro infantil contemporâneo é considerado um dos principais aspectos da materialidade que o leitor experimenta ao se deparar com a narrativa (Necyk, 2007). Os elementos de design, como tipografia, capa, formato e estilo das ilustrações, têm um papel decisivo na forma como o livro é percebido e na maneira como o leitor se relaciona com a história. Hunt (2010) observa que os leitores, incluindo as crianças, têm uma relação sensorial com os livros, onde aspectos como o tato, peso, tamanho e forma influenciam significativamente a experiência de leitura. O design, portanto, não apenas melhora a legibilidade, mas também oferece caminhos alternativos para a interpretação da narrativa, permitindo ao leitor navegar pelo conteúdo de maneira eficiente (Lupton, 2013). Lourenço (2011, *apud* Menegazzi; Debus, 2018) fala que “isso favorece que a criança consiga compreender individualmente cada letra na formação das palavras e sem que haja confusão do sentido de leitura”.

Em termos de funcionalidade, Cardoso (2013) destaca que o design deve ser compreendido em função da forma, abrangendo aspectos de aparência, configuração e estrutura. Esse lado multidimensional do design permite que o conceito de "adequação ao propósito" seja traduzido de maneira precisa, especialmente no contexto do livro infantil ilustrado (Cardoso, 2013 *apud* Menegazzi; Debus, 2018). O design gráfico, quando bem aplicado, não apenas embeleza o livro, mas também enriquece a experiência de leitura, tornando-se um diferencial competitivo no mercado editorial:

Como produto comercial, o design do livro é um fator que se soma a uma série de condições pertencentes à cadeia produtiva e comercial. O design do livro pode ser encarado como diferencial competitivo quando se apresentam soluções inovadoras, quando se percebe a integração do design à história, ou quando é rompida a estética “lugar comum” das histórias infantis. Geralmente, livros que possuem excelente acabamento gráfico traduzem na sua materialidade a preocupação e o profissionalismo empregados pela equipe editorial e de criação. Sua aparência visual será resultado de condições propiciadas pela editora, e do empenho das equipes. (Necyk, 2007, p. 86)

Em conclusão, o design no livro infantil ilustrado é um elemento de grande impacto na criação de obras que são tanto visualmente atraentes quanto narrativamente eficazes. A relação entre texto e imagem, a escolha de arranjos gráficos e a atenção aos detalhes sensoriais e funcionais são fatores que contribuem para a qualidade e o sucesso do livro infantil no papel que ele irá desempenhar. A contribuição do designer é, portanto, decisivo na materialização da história, tornando o livro um objeto funcional que vai além de um valor estético e literário para o público infantil.

3 METODOLOGIA

3.1 Revisão Bibliográfica

A Revisão Bibliográfica servirá como base teórica para o desenvolvimento do livro ilustrado infantil, focado nos contos populares de Cascavel-CE. Esse método é fundamental para compreender o conceito de patrimônio imaterial, que se manifesta por meio de práticas culturais e tradições orais, e sua importância na preservação da cultura local.

Além disso, essa revisão possibilitará uma análise aprofundada da literatura infantil, observando como as histórias são criadas para se comunicar com o público infantojuvenil. Nessa análise, será considerado como o design gráfico pode amplificar a narrativa, tornando-se uma ferramenta essencial na construção de uma experiência de leitura mais envolvente e acessível para as crianças.

No aspecto técnico, a revisão ajudará a identificar os elementos distintivos do livro ilustrado infantil, diferenciando-o de outras formas de literatura. Serão investigados aspectos como a interação entre texto e imagem, e como as ilustrações podem desempenhar um papel crucial na interpretação e no enriquecimento da narrativa, conforme discutido por autores que tratam da relação simbiótica entre a linguagem visual e textual no contexto da literatura infantil.

Assim, a revisão bibliográfica contribui para estruturar uma base teórica sólida, permitindo que o estudo sobre o livro ilustrado infantil, com enfoque no patrimônio imaterial, seja desenvolvido de forma fundamentada e crítica.

3.2 Etnografia

A escolha pela pesquisa qualitativa e de campo justifica-se pela sua capacidade de responder a questões específicas e profundas que não podem ser quantificadas. No contexto das ciências sociais, a pesquisa qualitativa lida com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, aspectos que estão além da mensuração quantitativa. Segundo Minayo e Deslandes (2007), esse tipo de abordagem permite acessar um espaço mais profundo das relações humanas e dos fenômenos sociais, oferecendo uma compreensão mais ampla e detalhada dos processos investigados. No presente estudo, tal metodologia se mostra especialmente adequada, pois o objetivo é captar a riqueza do patrimônio imaterial de Cascavel, no Ceará, através da coleta de histórias e da observação direta das práticas culturais locais.

A pesquisa qualitativa, como método de campo, envolve a interação direta com os sujeitos em seu contexto natural. Conforme Angrosino (1978), este tipo de abordagem visa investigar e descrever os fenômenos sociais a partir da perspectiva "de dentro", ou seja, compreendendo as experiências e interações dos indivíduos ou grupos em seu ambiente cotidiano. O pesquisador, nesse sentido, se abstém de formular hipóteses rígidas antes de adentrar o campo, permitindo que as descobertas surjam no decorrer da investigação. Minayo e Deslandes falam que “às vezes o pesquisador entra em campo considerando que tudo que vai encontrar serve para confirmar o que ele considera já saber, ao invés de compreender o campo como possibilidades de novas revelações” (Minayo, Deslandes, 2007, p55). Esse processo, de se abster, é fundamental para a pesquisa etnográfica, que busca capturar as sutilezas culturais que compõem o patrimônio imaterial de uma comunidade.

Observando a importância da ida até o campo, a etnografia será a principal metodologia deste estudo. Segundo Angrosino (2009), a etnografia é a arte e a ciência de descrever um grupo humano, suas instituições, comportamentos, produções materiais e crenças. Trata-se de uma abordagem que permite ao pesquisador compreender a cultura "de dentro", observando e interagindo com os sujeitos. Esse método é centrado na pesquisa de campo, conduzida no ambiente em que as pessoas vivem e interagem, em vez de laboratórios onde o comportamento é controlado. O contato direto com os sujeitos permite que o pesquisador participe ativamente das atividades da comunidade, o que favorece uma compreensão mais profunda dos fenômenos culturais observados.

A aplicação da etnografia no estudo do patrimônio imaterial de Cascavel será feita por meio da imersão na comunidade, realizando entrevistas com moradores locais, registros escritos e fotográficos. A observação será uma ferramenta essencial para entender o contexto no qual as narrativas são transmitidas e os valores culturais são mantidos. A abordagem dialógica garantirá que as interpretações e conclusões resultantes da pesquisa sejam validadas pelos próprios sujeitos, assegurando uma compreensão autêntica e fiel do patrimônio cultural imaterial de Cascavel. Além do material produzido que irá adotar procedimentos literários e outras artes.

Em suma, a metodologia etnográfica oferece as ferramentas necessárias para capturar e descrever as complexas interações culturais presentes em Cascavel. Sua abordagem permitirá um estudo profundo e detalhado, garantindo que as tradições orais e os saberes populares da região sejam devidamente documentados e preservados.

3.3 Análise de Similares

A Análise de Similares é uma abordagem metodológica amplamente utilizada em pesquisas que buscam identificar padrões e boas práticas em projetos já realizados, com o objetivo de aplicar esses conhecimentos na criação de novos produtos. Para este estudo, a análise de similares será aplicada na investigação de livros ilustrados infantis, visando compreender as interações entre a linguagem visual e textual, além de organizar diretrizes para o desenvolvimento do projeto resultante desta pesquisa.

3.4 Projeto de Design Gráfico e Ilustração

Na etapa de desenvolvimento do projeto de livro ilustrado, será empregada uma adaptação da metodologia de projeto proposta por Munari (1998), a qual é bastante reconhecida por sua abordagem na construção de projetos gráficos. Essa metodologia abrange diversas fases essenciais, como a análise de dados, a exploração da criatividade, a experimentação, o desenho de construção e a busca por soluções adequadas. A aplicação dessa metodologia permite um processo mais organizado e eficaz, garantindo que cada etapa do desenvolvimento do livro ilustrado seja conduzida de maneira coerente.

3.5 Estrutura para uso das metodologias






Percebida a complexidade do projeto notou-se a necessidade de usar mais de uma metodologia. Portanto, o projeto é sustentado pelas metodologias mencionadas anteriormente, sendo elas estruturado (Figura 10 e Tabela 2) em cinco etapas principais: mergulhar, pescar, pensar, brincar e costurar.

Figura 10 - Metodologia de forma estruturada



Fonte: elaborado pelo autor.

Tabela 2 - Estrutura de como foi usada as metodologias

	Munari	Etnografia	Revisão Bibliográfica	Atividades e Resultados
	Problema Definição do problema Componentes		Base teórica	Atividades: revisão bibliográfica em conceitos sobre Patrimônio Cultural imaterial, Literatura Infantil e Design. Resultados: entendimento sobre o patrimônio cultural imaterial, o papel do design na literatura infantil.
		Pesquisa em campo		Atividades: realizar entrevistas com pessoas que forneçam histórias populares, a fim de documentar. Resultados: registros escritos, audiovisuais e sketches de histórias populares.
	Criatividade Materiais e tecnologias Análise de dados		Análise de similares	Atividades: analisar livros ilustrados para entender suas linguagens visual e textual. Revisão e seleção de materiais coletados em campos. Resultados: seleção de histórias, potenciais sketches para a ilustração de que irão compor o livro final.
	Experimentação Modelo			Atividades: experimentação de estilos de diagramação, tipografia, narrativa, ilustração e cores. Resultados: definição de um sistema de diagramação, uma linguagem narrativa e ilustrações.
	Verificação Desenho de construção Solução			Atividades: definição do formato do livro, impressão e papel. Unir as fases anteriores e prototipar. Resultado: protótipo.

Fonte: elaborado pelo autor.

4 ANÁLISES

4.1 Análise de Similares

A escolha das obras a serem analisadas foi conduzida a partir da relevância dos livros no cenário internacional, nacional e regional, considerando diversos aspectos estruturais e visuais. Inicialmente, há um resumo do que se trata a obra, logo há análise de elementos como capa, formato e tamanho, com foco nas características físicas. Também a linguagem utilizada nas narrativas foi cuidadosamente observada, levando em consideração seu impacto na compreensão e envolvimento do leitor.

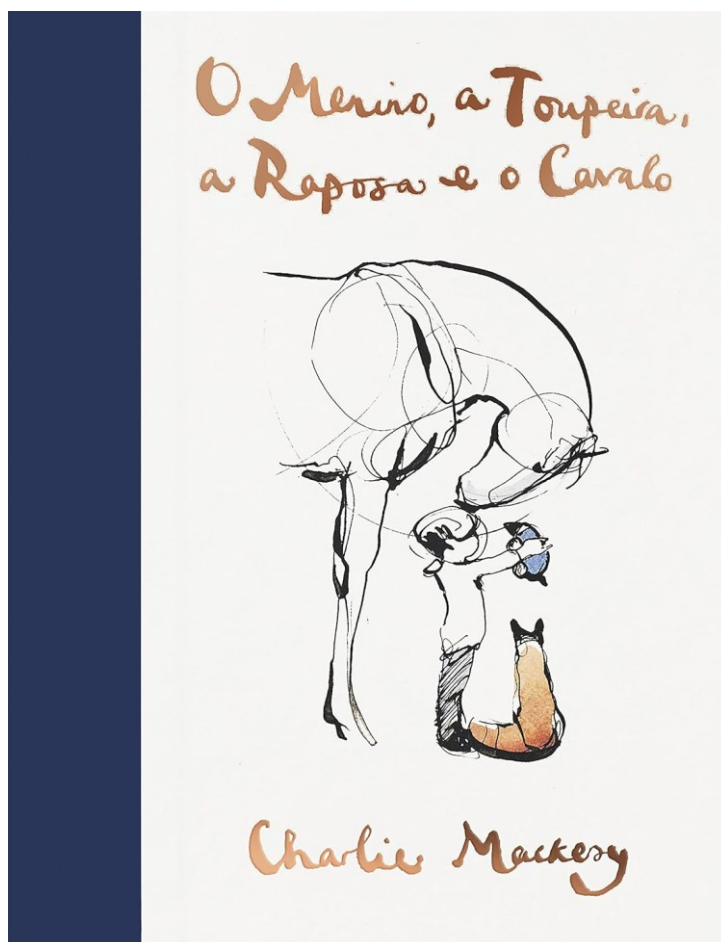
A ilustração desempenhou um papel central na análise, sendo examinada em relação as formas, estilos e técnicas empregadas. A tipografia, por sua vez, foi observada quanto a sua função estética e funcional, avaliando como contribui para a leitura e a experiência visual do livro. Além disso, foi feita uma análise detalhada dos arranjos visuais entre texto e imagens, conforme os critérios propostos por Liden (2011), que foram aplicados e pontuados em cada livro.

4.1.1 O Menino, a Toupeira, a Raposa e o Cavalo

A obra *O Menino, a Toupeira, a Raposa e o Cavalo*, de Charlie Mackesy (Figura 11) foi publicada pela Sextante no final de 2020. Logo entrou na lista dos mais vendidos, ficando 227 semanas na lista de mais vendidos do The New York Times. O livro traz temas como a

amizade, confiança, medo e esperança. Tudo isso em uma fábula que conta com três animais e um menino em uma jornada. Possui uma linguagem visual forte e de reflexão que toca crianças e adultos.

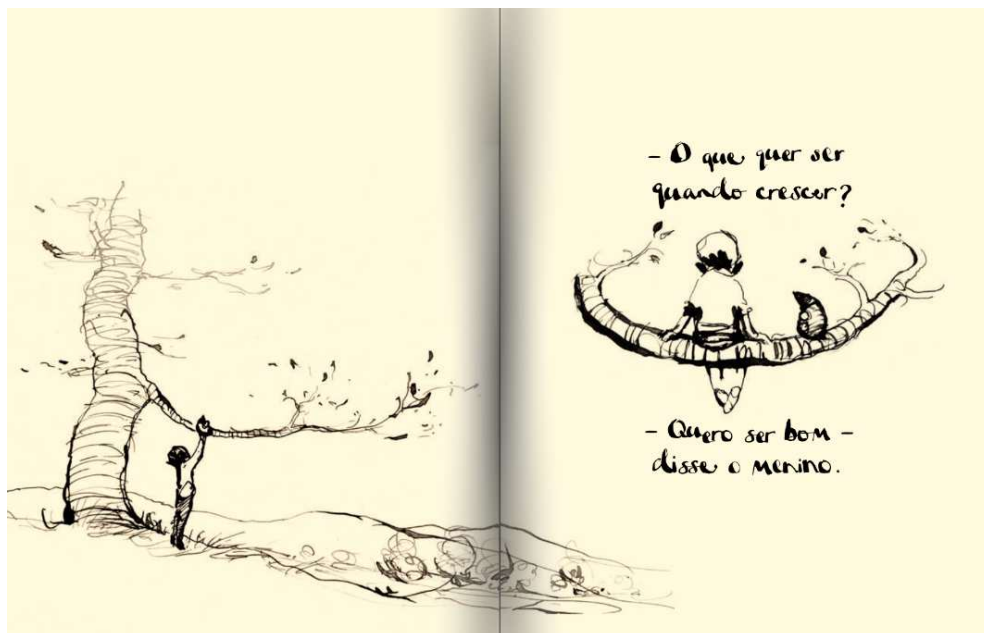
Figura 11 - Capa do livro *O Menino, a Toupeira, a Raposa e o Cavalo*, de Charlie Mackesy



Fonte: Amazon, 2024.

A edição possui capa dura, com 128 páginas e recomendada para leitores a partir de 8 anos. Charlie Mackesy, traz uma ilustração bem solta e tocante, ao mesmo tempo que os traços passam uma ideia de inacabados, como se estivessem em processo de formação, conversando diretamente com a narrativa (Figura 12 e 13). O artista utiliza nanquim e aquarela, criando um equilíbrio entre os detalhes delicados e cores. As cores são sutis, muitas vezes aproveitando o fundo claro da página como parte do cenário, enquanto o uso completo do plano de fundo é raro.

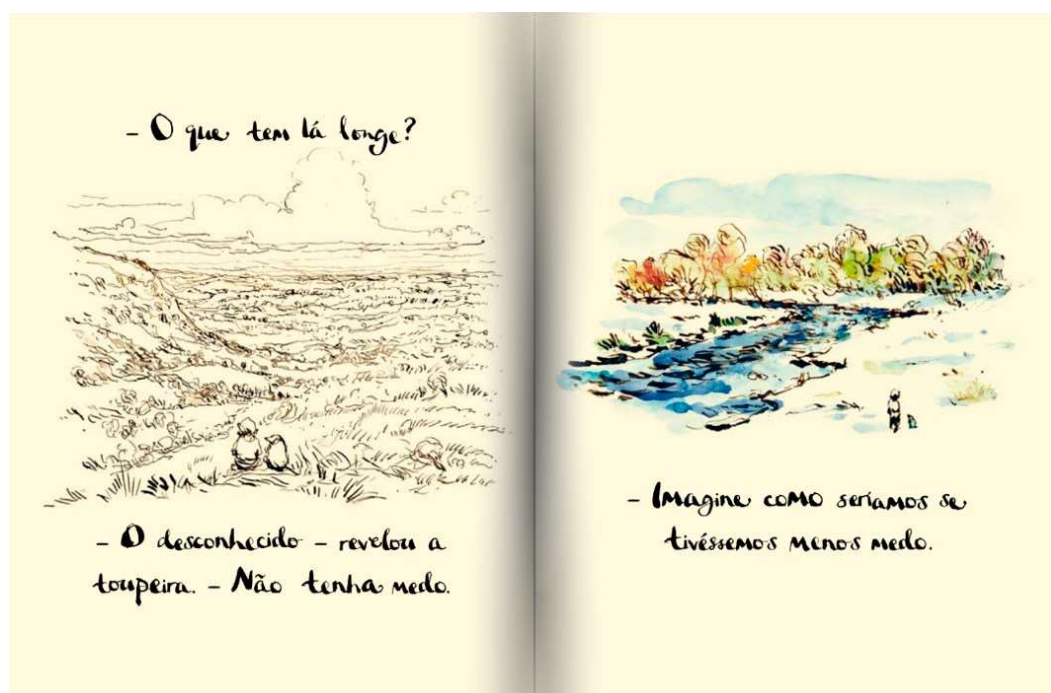
Figura 12 - Miolo do livro *O menino, a Toupeira, a Raposa e o Cavalo*



Fonte: acervo do autor, 2024.

A narrativa é pausada, composta por frases curtas que permitem reflexão. A tipografia, que imita a escrita manual feita com caneta nanquim ou *brush pen*, reforça a sensação de proximidade e intimidade, como se as palavras fossem desenhadas junto às ilustrações.

Figura 13 - Tipografia do livro *O menino, a Toupeira, a Raposa e o Cavalo*



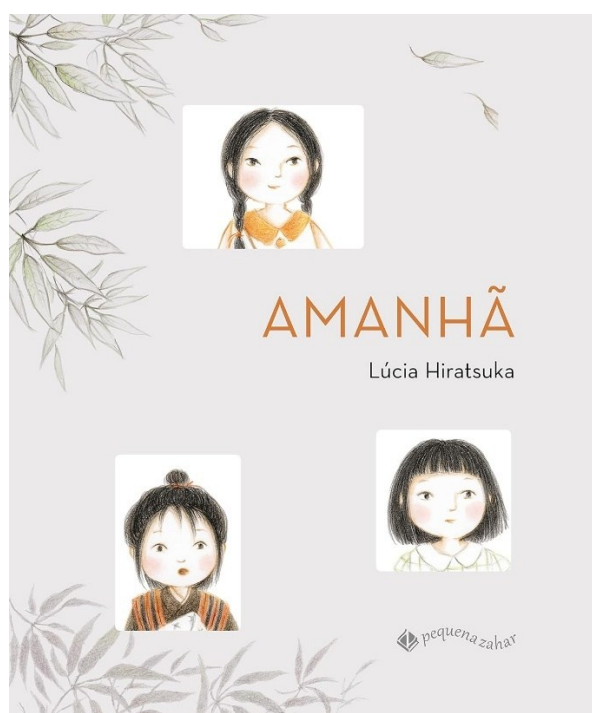
Fonte: acervo do autor, 2024.

Em termos de arranjo visual, a maioria das páginas segue o arranjo de “associação” de Linden (2011), no qual a imagem ocupa o espaço central de uma página dupla, enquanto o texto é disposto ao seu redor. Esse formato é ideal para leitura compartilhada entre crianças e adultos, pois as crianças podem se concentrar nas imagens enquanto ouvem a história. Há também momentos em que o livro adota páginas inteiramente ilustradas sem texto, além de momentos que seguem o arranjo de “conjunção”, no qual o texto é distribuído em blocos, lembrando o estilo de quadrinhos. Essas variações contribuem para a dinâmica da leitura, tornando a obra visualmente envolvente e acessível para diferentes públicos.

4.1.2 Amanhã

A obra *Amanhã*, de Lúcia Hiratsuka, foi lançada pela editora Pequena Zahar em 31 de outubro de 2022. A escritora, ilustradora e artista plástica brasileira ganhou, em 2023, o primeiro lugar no Prêmio Sylvia Orthof na categoria Literatura Infantil, no Prêmio Literário da Biblioteca Nacional. O livro (Figura 14) é composto por três histórias que se conectam, criando uma narrativa contínua. A primeira história traz lembranças da infância da autora em um lugar chamado Asahi, que significa “sol da manhã”. A segunda fala sobre a relação de sua mãe com outros filhos de imigrantes japoneses. A última história é inspirada nas memórias de sua avó, com uma adaptação de uma cantiga japonesa.

Figura 14 - Capa *Amanhã*, de Lúcia Hiratsuka



Fonte: Amazon, 2024.

Possui capa comum, com dimensões de 21 x 25 cm e lombada de 0,6 cm. O livro conta com 64 páginas. Lúcia Hiratsuka usa ilustrações com traços suaves. Seu desenho, que lembra o feito a lápis, se conecta de maneira natural com a história (Figura 15 e 16). As cores são claras, e o fundo branco das páginas é bem utilizado, deixando as ilustrações ainda mais leves.

Figura 15 - Miolo do livro *Amanhã*, de Lúcia Hiratsuka

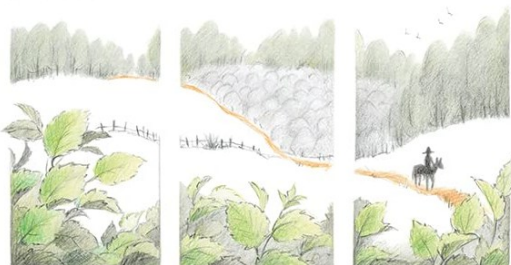


Fonte: Amazon, 2024.

A narrativa é tranquila e pausada, por conta da forma como o texto é distribuído e da importância das ilustrações. A tipografia com serifa e peso regular foi escolhida e posicionada em locais sem interferências, o que facilita a leitura. Mesmo que a leitura flua bem, o ritmo é mais lento, já que o texto é composto por frases curtas e espaçadas, seguindo o arranjo e a disposição escolhidos para o livro.

Figura 16 - Segunda História do livro *Amanhã*, de Lúcia Hiratsuka

Entre o verde-escuro e o verde-amanhecer, alonga-se a estrada de terra. Quase um fio a brincar de esconde-esconde entre as plantações de amoras e o cafezal mais adiante.



— Sayuri, o que foi?

— Tem alguém na estrada.



A mãe para de colher as folhas de amora e acompanha o olhar da menina.



O homem a cavalo chega bem perto, a mãe curva de leve a cabeça em cumprimento. Logo ele passa as amoreiras e some na paisagem.

— Mãe, quem era?

— O novo professor, veio de longe.

— Amanhã tem escola? Onde?

— Amanhã vai saber, Sayuri.



A mãe volta ao trabalho, depressa que os bichos-da-seda esperam famintos.

Fonte: Amazon, 2024.

As duplas páginas seguem o arranjo de “associação” de Linden, a imagem ocupando o central, já o texto vai se adaptando em lugares estratégicos. A configuração de “conjunção” também é bastante presente dando uma continuidade a história, porém ainda de forma lenta. Existe também uma integração entre a “conjunção” e “função das molduras” tanto no texto quanto nas figuras. Em outras páginas é possível encontrar a “compartimentação” em que texto e imagem estão em blocos que lembram os quadrinhos.

4.1.3 A Serra da Mataquiri

A obra *A Serra da Mataquiri* (Figura 17) foi publicada pela editora Premium em 2018, com sua segunda edição lançada em resposta à receptividade do público à primeira edição. Os leitores contribuíram com novas histórias, lembradas e repassadas aos autores Airton Dias, Evânio Bessa e Milson Almeida, todos naturais de Cascavel, Ceará. As ilustrações do livro ficaram a cargo de Wesley Barros e Hugo Lima, dando vida visual aos contos populares da região.

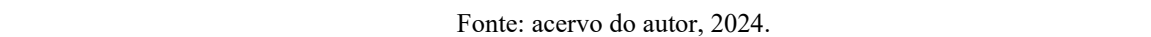
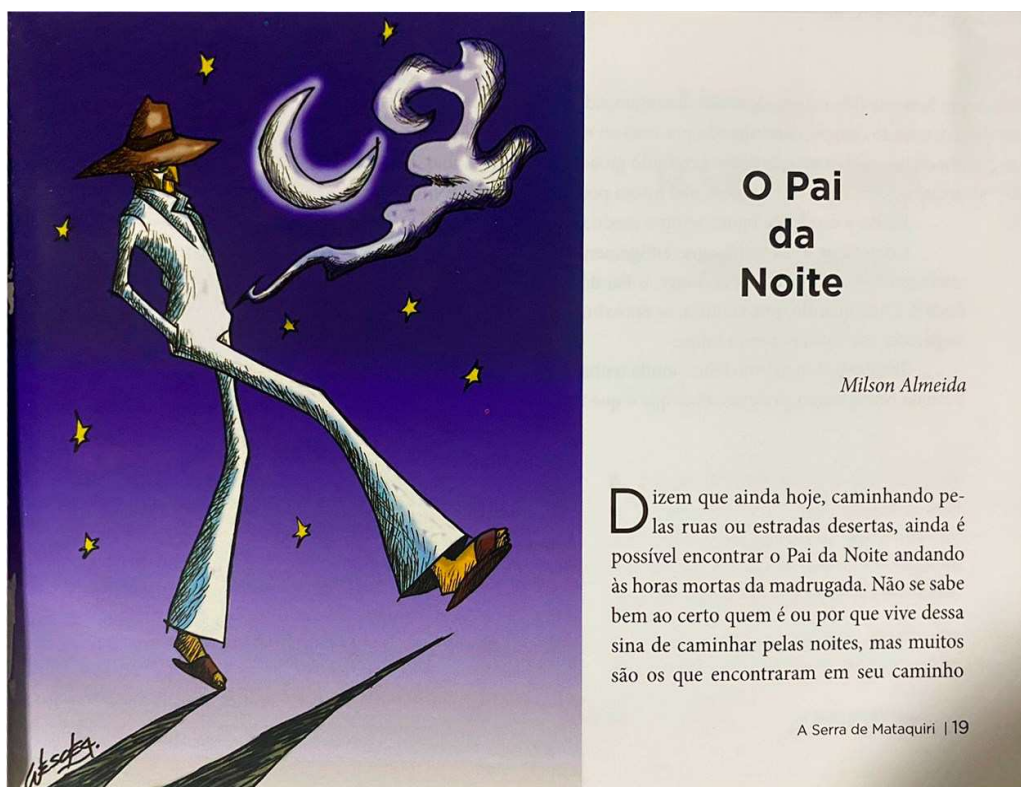


Figura 18 - História O Pai da Noite



Fonte: acervo do autor, 2024.

5 DIRETRIZES DE PROJETO

- Realizar 3 entrevistas com pessoas de Cascavel e coletar histórias para o projeto do livro ilustrado.
- Fazer registros escritos, fotográficos e desenhos.
- Selecionar histórias que irão compor o livro.
- Redigir a narrativa deixando adequada para a leitura de crianças a partir de 8 anos.
- Desenvolver, a partir dos registros e histórias, um projeto de livro ilustrado que documente e que seja uma ferramenta de contação de histórias.

6 CRONOGRAMA

Tabela 3 - Cronograma

ATIVIDADES		ABR 24	MAI 24	JUN 24	JUL 24	AGO 24	SET 24	MAR 25	MAI 25	JUN 25	JUL 25	AGO 25
mergulhar	Revisão bibliográfica de conceitos											
	Qualificação											
pescar	Documentar contos populares a partir de entrevistas em campo com pessoas											
pensar	Análise de similares											
	Análise e seleção de materiais coletados em campos											
brincar	Experimentação de estilos de diagramação, tipografia, narrativas, ilustração e cores											
costurar	Definição do formato do livro, impressão e papel											
	Defesa											

Fonte: elaborado pelo autor

7 PESCA

Nessa fase como explicada anteriormente na metodologia (Tabela 3). Foram realizadas entrevistas em campo, a partir deles registros escritos, audiovisuais e sketches de histórias coletadas. Foi de grande relevância esse momento para ter o conhecimento do território e saber as especificidades enfrentadas pela comunidade. Por esse motivo foram escolhidas pessoas pontuais para que essa realidade fosse vista de maneira mais clara. Os relatos a seguir seguem em primeira pessoa mostrando a sensibilidade, conexão e afetividade com o local estudado.

09 de setembro de 2023 – Primeiro resgate

Na manhã do dia 9 de setembro de 2023, fui em Caponga, ao local de trabalho do meu primo, Sidney Avelino. Com ele, tive acesso a parte do material que havíamos coletado juntos em uma pesquisa de campo realizada em 2014. Apesar de quase dez anos terem se passado, as memórias daquele período estão muito vivas em mim. Sidney foi a pessoa mais próxima da minha idade que compartilhava comigo o mesmo sentimento: a consciência do quanto as histórias populares eram valiosas para o nosso povo.

Foi ele quem me ajudou a enxergar com clareza um problema que, na época, já se mostrava: as histórias estavam deixando de ser contadas e, com isso, estavam sendo esquecidas.

Em nossa conversa, relembremos de nossa pesquisa. Na época, chamávamos a pesquisa de “caça”, uma metáfora que expressava bem nosso processo: rastrear, perseguir e capturar histórias. Esse termo mostra o quanto estávamos imersos na busca pelas narrativas que formavam a identidade local.

Lembramos com carinho das senhoras e senhores com quem conversamos. Muitas dessas pessoas nós perdemos o contato e outras talvez já não estejam mais entre nós. No entanto, suas histórias resistem e continuam vivas em nossa memória, reafirmando a força da oralidade como forma de manter a presença simbólica daqueles que nos antecederam.

Durante o encontro, lamentamos novamente por não termos levado adiante o projeto de transformar aquela pesquisa em um livro físico. Ainda assim, a conversa reacendeu em mim o desejo de retomada. E foi a partir desse momento que realizei o primeiro resgate, um encontro simbólico e afetivo que marcou a reabertura do caminho que venho trilhando nesta pesquisa.

17 de outubro de 2023 – Entrevista com Bruno Monteiro

No dia 17 de outubro de 2023, tive uma conversa em uma videochamada com Bruno Monteiro. Ele é licenciado em Teatro e mestre em Artes pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) e atua no Núcleo de Arte Educação e Cultura (NAEC), Cascavel-CE. É integrante do Grupo Base de Teatro e nele desenvolve trabalhos nas áreas de teatro, produção cultural e cultura popular.

Durante nossa conversa, Bruno compartilhou a trajetória do Grupo Base de Teatro que com a iniciativa do grupo surgiu do desejo de experimentar novas linguagens e formas de expressão artística. Nesse ato o grupo viu um grande potencial criativo na cultura popular local. Então passaram a usar essa potência como base para a criação a partir das histórias orais, relatos de moradores, lendas da cidade e músicas da tradição popular.

Ele trouxe uma visão ainda sobre o ensino formal de como a estrutura ainda negligencia a cultura local. Um exemplo é nas festividades de folclore, o conteúdo trabalhado na escola traz muito das manifestações culturais nacionais não dando espaço para a local. Falou da dança do Coco da localidade de Balbino que é bastante estudada fora da cidade, mas não é popular no próprio município. Assim como o trabalho em barro na comunidade de Moita Redonda e o cipó de fogo no bairro Bica.

Bruno também falou do impacto da pandemia na prática docente, especialmente no ensino de Artes. Houve um aumento no trabalho e uma insatisfação com os materiais didáticos. Na área já existe uma tendência de os conteúdos serem realizados por pessoas não especializadas e o resultado é que o material gerado acaba por não condizer com a realidade local. E por mais que houvesse uma tentativa de adaptar os materiais, as possibilidades eram limitadas por todas as circunstâncias da pandemia.

A conversa com Bruno trouxe importantes reflexões sobre os desafios enfrentados pelos educadores que reconhecem e valorizam a cultura local. Trouxe de forma mais clara como a cultura popular é tratada nas escolas e ambientes culturais. Ficou evidenciado como as políticas públicas podem ajudar a dar visibilidade ou esconder a cultura local e a necessidade de trazer conteúdos que aproximem o conteúdo da realidade vivida pelo aluno.

13 de julho de 2024 – Conversa com minhas tias

No dia 13 de julho de 2024, estive na casa onde minhas tias cresceram, antiga residência da minha avó (in memoriam), para uma conversa que se mostrou muito significativa no contexto da pesquisa. Elas cresceram com meu avô, que era pescador e costumava contar muitas histórias das quais, infelizmente, não consigo mais lembrar. No entanto, minhas tias guardam vivas essas memórias, que contribuíram para aprofundar minha conexão com o território e com minhas raízes familiares.

Edilene Américo, uma de minhas tias, é mestre pela Universidade Federal do Ceará, desenvolveu sua pesquisa de mestrado no território de Cascavel, Ceará. Ela compartilhou informações valiosas sobre os aspectos sociais e culturais da região, trazendo reflexões sobre as relações que se desenvolveram ao longo da antiga Estrada Real, além de destacar as particularidades da colonização no Ceará e os modos de vida das populações locais.

Ao lado dela, Elizete, sua irmã, relembrou histórias e lugares marcantes da infância (Figura 19). Mencionou Dona Carmen, uma senhora que reunia as crianças na rua durante a noite para contar histórias populares, como as do velho babau, do batatão, do lobisomem e da burrinha. Elas destacaram a presença de uma divisão de gênero nas narrativas orais, muitas das histórias contadas pelo meu avô eram transmitidas apenas aos meninos, por serem consideradas “conversas de homem”.

Figura 19 - Elizete Américo e Edilene Américo



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Esse encontro foi marcado pela nostalgia e por lembranças de um tempo em que, apesar das limitações, havia força e coragem para sonhar e construir novos caminhos. Minhas tias compartilharam relatos sobre como enfrentaram desafios para alcançar horizontes inéditos na família, sendo as primeiras a ingressarem no Ensino Superior. Suas trajetórias revelam não apenas superação, mas também um vínculo profundo com suas origens que também são minhas origens.

Para mim, esse momento teve um impacto muito forte. Me senti reconectado com minhas raízes, com minha história e com as vozes que moldaram o imaginário coletivo de minha família. Além de contribuir com informações relevantes para a pesquisa, a conversa reforçou o valor da memória oral e da escuta sensível, elementos fundamentais dentro da abordagem etnográfica que faz parte deste trabalho.

21 de outubro de 2024 – Conversa com o professor Evânio Bessa e caminhada pelo centro histórico de Cascavel

No dia 21 de outubro de 2024, fui ao Colégio Cascavelense para conversar com o professor Evânio Bessa (Figura 20), uma pessoa de grande relevância na história e na educação de Cascavel, Ceará. Autor de diversas obras, inclusive, utilizadas na pesquisa bibliográfica deste trabalho, o professor Evânio tem dedicado boa parte de sua vida à pesquisa e catalogação da história do município. Nossa conversa foi essencial para esclarecer dúvidas que surgiram

durante as leituras e para preencher lacunas que permaneciam sobre eventos e locais importantes da cidade.

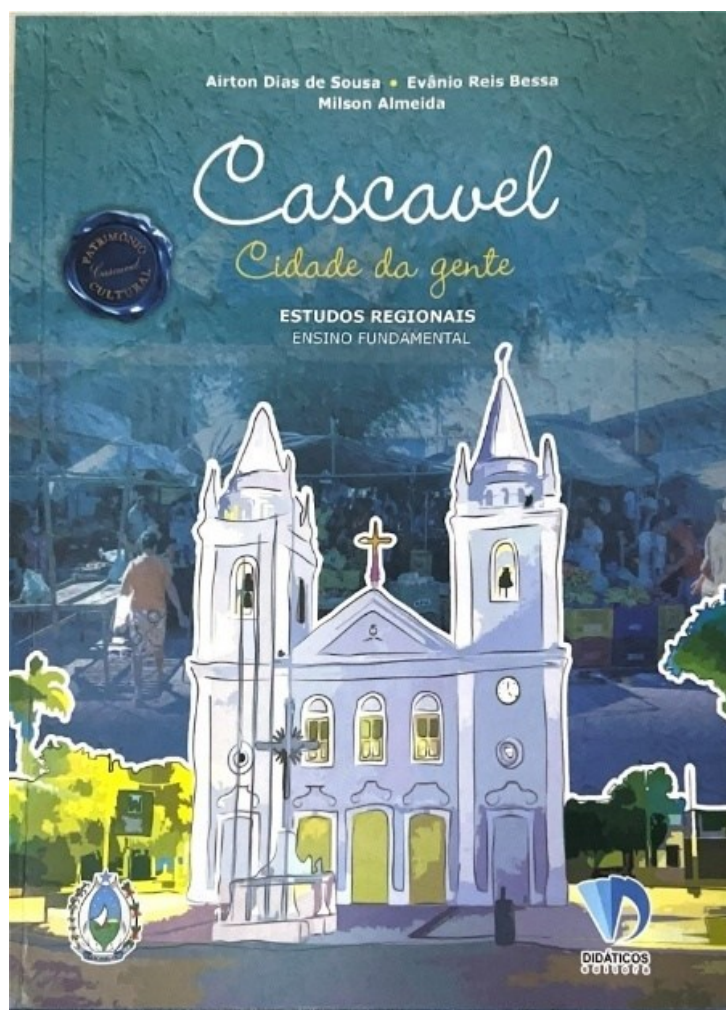
Figura 20 - Registro da visita. Ao lado direito Evânio Bessa e ao lado Jessé Américo



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Entre os assuntos abordados, destacam-se informações sobre a localização da antiga Estrada Real, o antigo Mercado das Frutas (Figura 5) e diferentes versões sobre a origem do nome “Cascavel”. O professor também compartilhou memórias sobre as festas carnavalescas do município, que aconteciam no andar superior da antiga Cadeia Pública, hoje Memorial Edson Queiroz. Ao final da conversa, fui presenteado com um livro didático de sua autoria, intitulado Cascavel Cidade da gente (Figura 21), que traz diversos aspectos históricos e culturais da cidade. Perguntei também sobre outras histórias que ele tenha reunido, e ele mencionou aquelas presentes em sua obra A Serra da Mataquiri: O Rio Malcozinhado e Outras Histórias.

Figura 21 - Cascavel Cidade da gente



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Após esse encontro, segui em direção ao centro histórico da cidade. A experiência de caminhar por esses espaços, agora com o olhar sensível pelas informações recém-compartilhadas pelo professor, despertou em mim uma percepção mais profunda do lugar. Os trajetos percorridos carregavam camadas de significado, como se cada rua e construção trouxessem fragmentos de tempos passados.

Passei pelo antigo Mercado das Frutas, hoje transformado em agência bancária (Figura 22), onde ainda é possível perceber vestígios da arquitetura original. Já mais a frente passei por uma praça recém reformada, a Praça José Benício, onde por muitos anos ocorreram os tradicionais blocos de carnaval. Também observei um prédio em processo de restauração (Figura 23), que será a futura Biblioteca Municipal. A caminho da Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição, notei casarões antigos, bem conservados e atualmente tombados, que continuam sendo habitados por famílias locais (Figura 24).

Figura 22 - Antigo Mercado das Frutas, hoje uma agência bancária.



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Figura 23 - Prédio que acomodará a Biblioteca Municipal



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Figura 24 - Casas históricas



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Por fim, cheguei à praça de Nossa Senhora do Ó, considerada o coração da cidade e berço do mais conhecido relato de origem do nome “Cascavel”. Ao lado da praça ergue-se o monumento de Nossa Senhora do Ó (Figura 25), associada ao início do Sítio Cascavel. Próximo dali está o Memorial Edson Queiroz (Figura 26), situado ao lado do caminho antigo da Estrada Real. Por mais que o memorial estivesse fechado para reforma, registrei imagens do local e permaneci por alguns instantes, absorvendo o ambiente e refletindo sobre a riqueza histórica que está em cada canto visitado.

Figura 25 - Monumento de Nossa Senhora do Ó



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Figura 26 - Memorial Edson Queiroz



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Este percurso me permitiu uma imersão no território. A vivência direta e o diálogo com um agente cultural local aumentaram minha compreensão não apenas dos fatos históricos, mas também das formas como a memória e o patrimônio imaterial se manifestam no cotidiano da cidade.

8 PENSAR

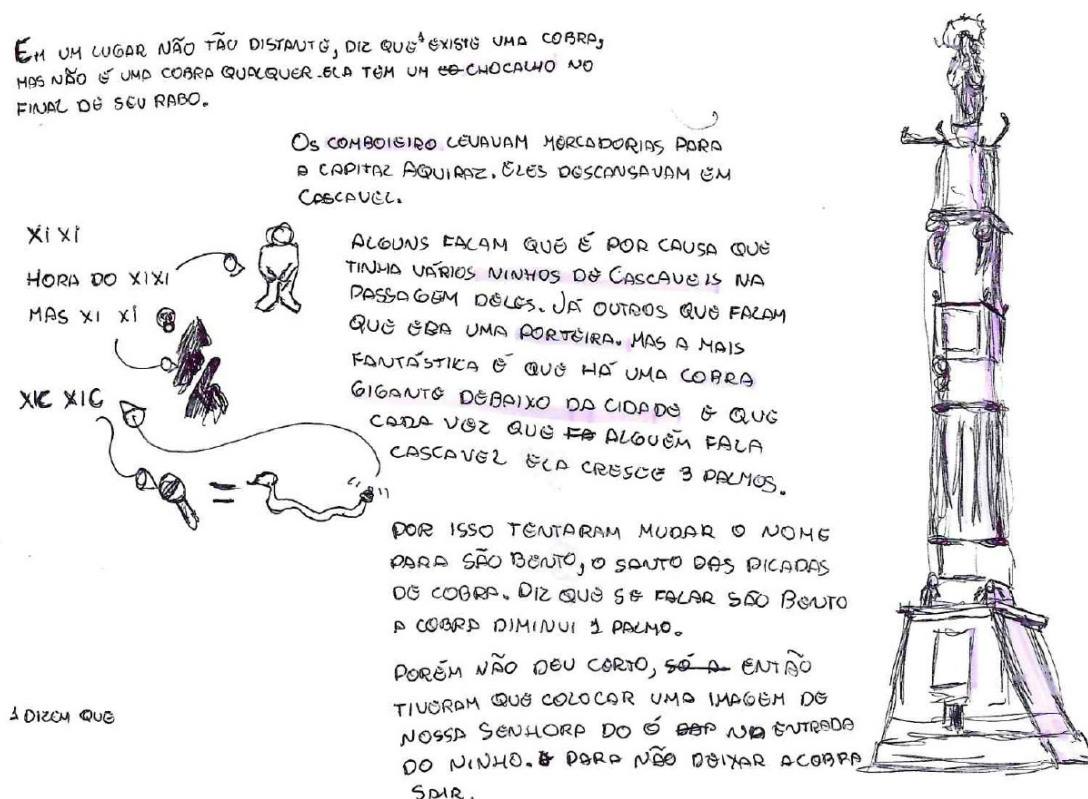
Essa fase se deu início na primeira etapa do projeto, por meio da análise de livros ilustrados, com o objetivo de compreender a linguagem visual e textual utilizada nessas produções. A seguir faz referência aos materiais coletados em campo.

8.1 Seleção e adaptação das histórias

As histórias escolhidas para compor o livro ilustrado foram selecionadas a partir de sua relevância para a memória coletiva da população de Cascavel-CE. Essa relevância foi determinada, principalmente, pela recorrência com que determinadas narrativas surgiram nas entrevistas, conversas informais e registros bibliográficos, além de sua presença afetiva nas lembranças dos moradores da região. O critério, portanto, não foi apenas quantitativo, mas também qualitativo, considerando o valor simbólico que cada história carrega para a cultura local e entre as gerações.

A principal narrativa que será adaptada para o livro é a da Cobra Cascavel, mito que explica a origem do nome do município. É uma história bastante conhecida na cidade, com diferentes versões, transmitidas oralmente ao longo do tempo. A proposta foi construir uma versão autoral da narrativa (Figura 27), respeitando os elementos centrais que permanecem nas diversas variações escutadas durante a pesquisa. Um aspecto importante na construção do texto será o uso de expressões populares e termos regionais, valorizando a oralidade e preservando o modo de falar da região. Muitos desses termos podem não ser facilmente compreendidos por leitores de fora da localidade ou mesmo por leitores mais jovens. Por isso, o livro contará com um pequeno glossário nas margens das páginas ou em seções destacadas, explicando o significado de palavras ou expressões de difícil compreensão. Essa estratégia busca equilibrar a fidelidade cultural da linguagem com a acessibilidade ao público.

Figura 27 - Rascunhos de histórias



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Para além da história da Cobra Cascavel, o livro trará também outras nove (Figura 28), inclusive histórias de pescadores. Essa escolha tem um caráter profundamente afetivo, uma vez que meu avô, figura importante em minha trajetória pessoal, foi pescador. Muitas das histórias que ouvi na infância vieram dele, e mesmo que eu não me lembre de todas com exatidão, o

resgate dessas memórias foi possível com o apoio de outros membros da família. Essa narrativa funcionará como uma homenagem não só ao meu avô, mas também a todos os pescadores da região, cujas vivências contribuem para a riqueza da tradição oral de Cascavel. A história será construída a partir de fragmentos de relatos colhidos durante a pesquisa, combinando memória familiar e elementos da cultura local, criando uma narrativa que homenageia e preserva esse saber popular.

Figura 28 - Histórias que irão compor o livro

1. A Cobra Cascavel
2. Jacarecoara
3. Mataquiri
4. O Carro de Boi Assombrado
5. O Mero
6. Mãe da Lua
7. Rio Choró
8. A Burrinha
9. O Lobisomem
10. O Batatão

Fonte: acervo do autor, 2025.

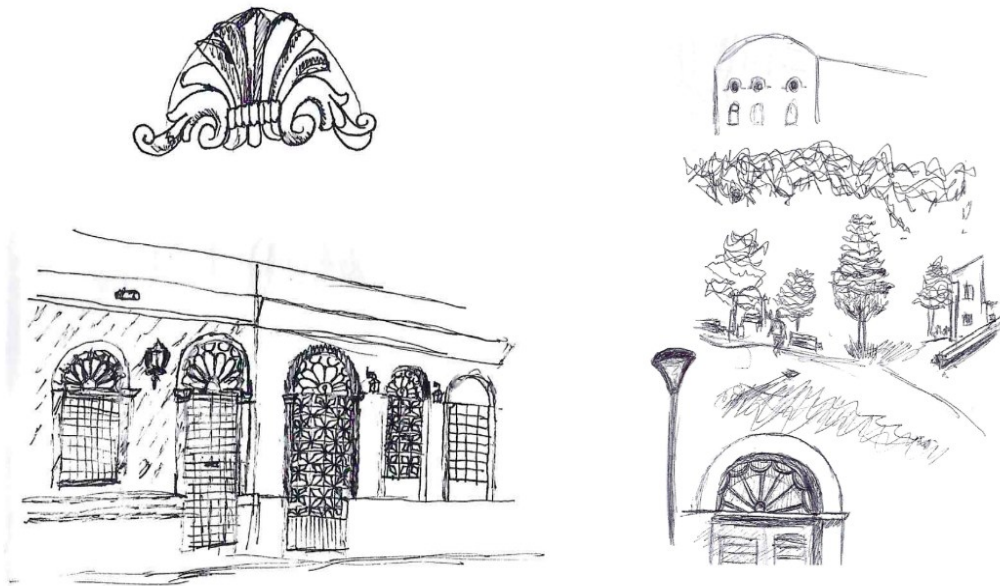
9 BRINCAR

Essa fase corresponde ao momento de experimentação, em que foram realizados diversos esboços, ilustrações, testes de paleta de cores e variações de estilos de diagramação. A partir desses experimentos, foi possível concretizar um sistema de diagramação, bem como definir uma linguagem narrativa e ilustrativa, que passou a orientar o desenvolvimento do projeto gráfico do livro.

9.1 Ilustração

O desenvolvimento das ilustrações passou por um processo dividido em duas etapas principais: a exploração manual inicial e, posteriormente, a definição do digital como ferramenta final de produção. A etapa inicial teve como objetivo a experimentação livre com diferentes materiais. No Instituto de Arquitetura, Urbanismo e Design na disciplina de Linguagem do Desenho foi possível fazer uma grande exploração com vários materiais e técnicas. Foram realizados rascunhos (Figura 29) em papel utilizando grafite e diferentes canetas, com foco na espontaneidade do traço (Figura 30 e 31) e na busca por uma linguagem visual. Foi possível explorar formas, composições, sem as limitações de uma técnica final definida.

Figura 29 - Rascunhos



Fonte: acervo do autor, 2024.

Figura 30 - Rascunho árvore



Fonte: acervo do autor, 2024.

Figura 31 - Aquarela paisagem



Fonte: acervo do autor, 2024.

Durante esse processo exploratório, percebeu-se que o território retratado nas narrativas possuía características visuais muito particulares, como os tons terrosos das paisagens do interior e os azuis do litoral. Esses elementos cromáticos se revelaram fundamentais para a ambientação das histórias. Além disso, a cultura material da região expressada em objetos típicos, construções (Figura 32 e Figura 33) e utensílios cotidianos, se mostrou como um recurso potente para representação visual da narrativa, conectando a história com partes presentes da vida dos leitores pertencentes ao local.

Figura 32 - Aquarela antigo mercado



Fonte: acervo do autor, 2024.

Figura 33 - Aquarela Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição



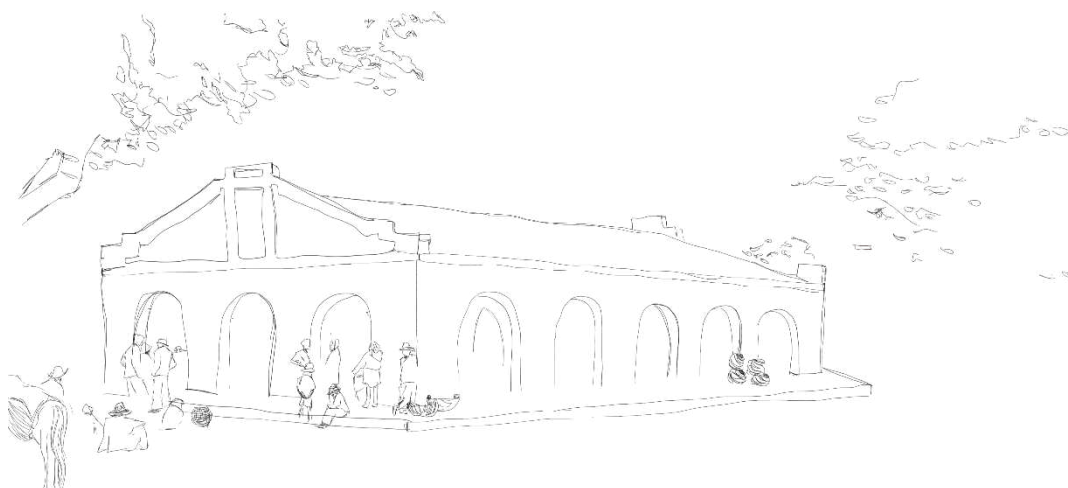
Fonte: acervo do autor, 2024.

Com base nas experiências iniciais, tornou-se evidente a necessidade de um maior controle técnico e de uma padronização visual ao longo do livro. Assim, foi decidido a pintura digital como técnica final para a execução das ilustrações. E para que isso pudesse acontecer o programa *Photoshop* do pacote *Adobe Creative Cloud*, para a realização das ilustrações. A infinidade de recursos e *brushes* (pincéis que são usados para ilustrar) que podem ser usados no programa permite uma liberdade de criação necessária para se obter o resultado esperado.

Essa transição permitiu um domínio mais preciso nas cores, texturas, iluminação e acabamento, garantindo conexão entre as páginas e facilitando possíveis ajustes durante o processo.

A ilustração digital também possibilitou maior liberdade na composição entre texto e imagem. Mesmo com a mudança de técnica, buscou-se preservar a liberdade do traço anteriormente obtido nos esboços manuais. Para isso, o estilo das ilustrações digitais manteve traços soltos (Figura 34), contornos orgânicos e uma paleta de cores vibrante, respeitando as referências visuais da cultura local. Também se buscou transmitir uma sensação de sonho e memória, usando as cores e a partir da diluição das pinceladas em alguns trechos das ilustrações. A junção dessas áreas mais suaves com os traços soltos ajudou a criar uma atmosfera de lembrança (Figura 35), como se as imagens carregassem fragmentos de algo vivido ou contado há muito tempo.

Figura 34 - Lineart do Mercado



Fonte: acervo do autor, 2025.

Figura 35 - Centro histórico



Fonte: acervo do autor, 2025.

Por fim, foram realizados estudos de integração entre imagem e texto, com foco na fluidez narrativa e na legibilidade. A diagramação foi testada em diferentes configurações até se alcançar um equilíbrio visual que garantisse uma experiência de leitura fluida e envolvente.

9.2 Cores e Texturas

O estudo e a definição da paleta de cores e das texturas utilizadas no projeto do livro e nas ilustrações foi diretamente influenciada pela imersão no território e pelas experiências vivenciadas em campo no município de Cascavel, no Ceará. O contato com o lugar e sua paisagem, mostrou grande a presença de tons terrosos na paisagem natural e no ambiente construído. Essas cores, que variam entre os avermelhados, ocres e marrons, fazem referência direta a terra e aos caminhos de barro tão característicos do interior da cidade.

Além dos tons terrosos, também se fez muito presente os tons de azul esverdeado, que remetem tanto ao céu quanto ao mar que compõem a geografia do município. Já os tons verdes vão de encontro com a vegetação que também é bastante presente. Essas tonalidades chegam como contraponto as cores mais quentes, equilibrando a composição das ilustrações e ampliando a representação do território em sua diversidade de paisagens. A partir disso se chegou a paleta (Figura 36) que está presente nas ilustrações e no projeto gráfico.

Figura 36 - Paleta de cores

C: 68% M: 88% Y: 76% K: 53%	C: 49% M: 86% Y: 95% K: 28%	C: 36% M: 88% Y: 96% K: 5%	C: 36% M: 69% Y: 94% K: 2%	C: 0% M: 66% Y: 51% K: 0%
C: 88% M: 73% Y: 75% K: 49%	C: 89% M: 55% Y: 90% K: 23%	C: 72% M: 55% Y: 100% K: 17%	C: 91% M: 9% Y: 91% K: 0%	C: 66% M: 16% Y: 86% K: 0%
C: 5% M: 59% Y: 96% K: 0%	C: 7% M: 38% Y: 90% K: 0%	C: 1% M: 28% Y: 51% K: 0%	C: 0% M: 24% Y: 40% K: 0%	
C: 73% M: 0% Y: 44% K: 0%	C: 48% M: 0% Y: 29% K: 0%	C: 37% M: 0% Y: 23% K: 0%		

No desenvolvimento das texturas, o objetivo foi criar uma linguagem visual que aproximasse o leitor dos elementos da cultura material de Cascavel, despertando memórias afetivas. As texturas presentes nos personagens, cenários e objetos ilustrados foram inspiradas em materiais e superfícies que fazem parte do cotidiano da região. Um exemplo está na personagem da cobra, figura central da narrativa ilustrada. A textura aplicada no seu corpo (Figura 37) foi realizada a partir da observação dos vasos tradicionais produzidos na comunidade de Moita Redonda, uma importante referência cultural e artesanal do município. A aparência rústica e os padrões gráficos desses vasos foram levados como inspirações gráficas, trazendo a estética do livro como uma forma de valorizar e dar visibilidade à produção local.

Figura 37 - Textura



Fonte: acervo do autor, 2025.

Portanto, as escolhas cromáticas e de texturas não são aleatórias, mas fruto de uma pesquisa cuidadosa, que buscou traduzir visualmente os vínculos entre a narrativa ilustrada e o território. Esses elementos visuais, ao mesmo tempo que sutis, são carregados de significado, contribuem para a valorização da memória e das tradições populares de Cascavel.

10 COSTURAR

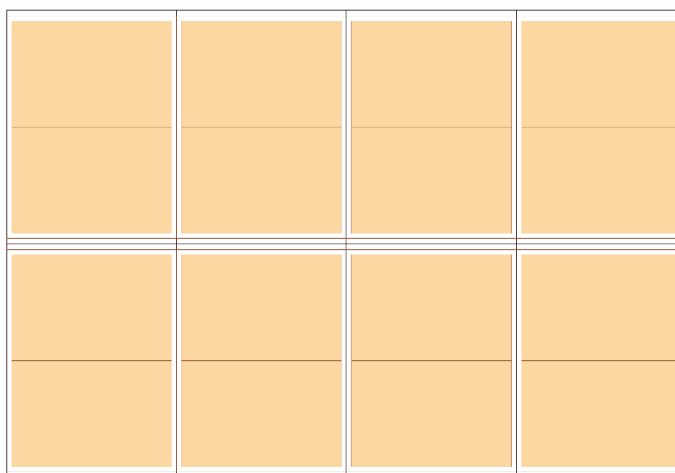
10.1 Formato

A escolha do formato do livro ilustrado foi pensada com bastante cuidado, levando em consideração tanto o aspecto visual quanto a viabilidade de produção em larga escala. Como o projeto tem como objetivo circular amplamente pelo município de Cascavel, chegando a escolas, bibliotecas, centros culturais e ao público geral por meio de vendas, é fundamental pensar em um formato que atenda aos diferentes usos e seja acessível financeiramente.

Com isso, optou-se por um formato tradicional e funcional, que possibilitasse o melhor aproveitamento das folhas durante a impressão. O processo de impressão Offset foi escolhido justamente por oferecer uma boa relação entre qualidade e custo, especialmente em grandes tiragens. Esse sistema permite que mais páginas sejam impressas de forma eficiente. O papel escolhido para a tiragem é o Pólen Bold 90g que permite uma boa aplicação das ilustrações e traz uma leitura confortável.

O formato definido foi o Formato 8 (Figura 38), onde cada página dupla, incluindo as margens para sangria, mede 24 cm x 31,4 cm. Após o refile, o livro atinge o formato final de 22,0 cm x 14,4 cm, um tamanho que equilibra bem conforto visual, portabilidade e aproveitamento do papel. Esse formato também contribui para que o livro seja fácil de manusear por crianças, sem deixar de valorizar as ilustrações, que possuem uma função importante na narrativa.

Figura 38 - Formato 8



Fonte: acervo do autor, 2025.

Com base nesse formato e na estrutura das histórias coletadas, foi feita a estimativa de que cada conto ocuparia em média 10 páginas. Considerando o número total de histórias e o espaço necessário para garantir fluidez entre texto e imagem, chegou-se a um total de 120 páginas. Essa quantidade foi pensada de forma estratégica para comportar os conteúdos de maneira organizada e agradável ao leitor, respeitando o ritmo de leitura das crianças e valorizando o aspecto visual.

10.2 Tipografia

O estudo e escolha da tipografia envolve não apenas critérios estéticos, mas também funcionais considerando legibilidade, adequação a faixa etária e ritmo de leitura. Para o texto corrido, o foco principal foi atender o público buscando uma tipografia que tivesse um aspecto infantil e lúdico, além de garantir conforto visual. A fonte Winky Sans (Figura 39), disponível no Google Fonts, foi a escolhida por apresentar traços arredondados, leves e amigáveis, com características que trazem uma atmosfera descontraída e acessível.

Figura 39 - Tipografia Winky Sans

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 0123456789!/?#

Fonte: acervo do autor, 2025.

Já para os títulos, o critério foi diferente. Buscou-se uma fonte com maior força visual e identidade marcante, capaz de traduzir graficamente ou lembrar a questão cultural que o projeto carrega. A tipografia Jomhuria (figura 40), também do Google Fonts, foi selecionada por seu peso forte, largura e detalhes estilizados nos terminais, que remetem a elementos decorativos. O uso dessa tipografia nos títulos ajuda a dar personalidade aos títulos.

Figura 40 - Tipografia Jomhuria

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789! ? #

Fonte: acervo do autor, 2025.

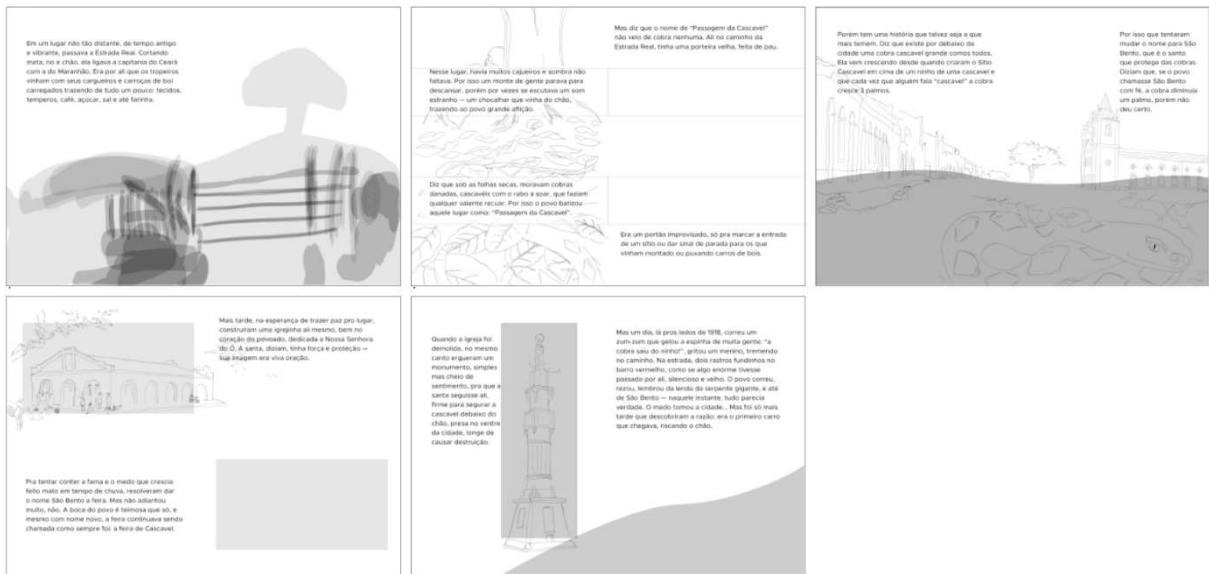
A aplicação da tipografia no projeto gráfico foi pensada de forma cuidadosa, levando em conta tanto o público quanto os princípios de acessibilidade e legibilidade. Como se trata de um livro voltado para crianças a partir de oito anos, a diagramação adotou uma entrelinha maior, em torno de 120%, com o objetivo de oferecer um respiro visual entre as linhas e facilitar o acompanhamento do texto. O tamanho do corpo da fonte Winky Sans foi fixado em 14 pontos, garantindo boa leitura.

10.3 Diagramação

A diagramação do livro foi pensada com base na interação entre tipografia e ilustrações, buscando composições em que textos e imagens se complementassem de forma harmônica. O objetivo era que ambos dialogassem entre si, contribuindo para uma melhor leitura.

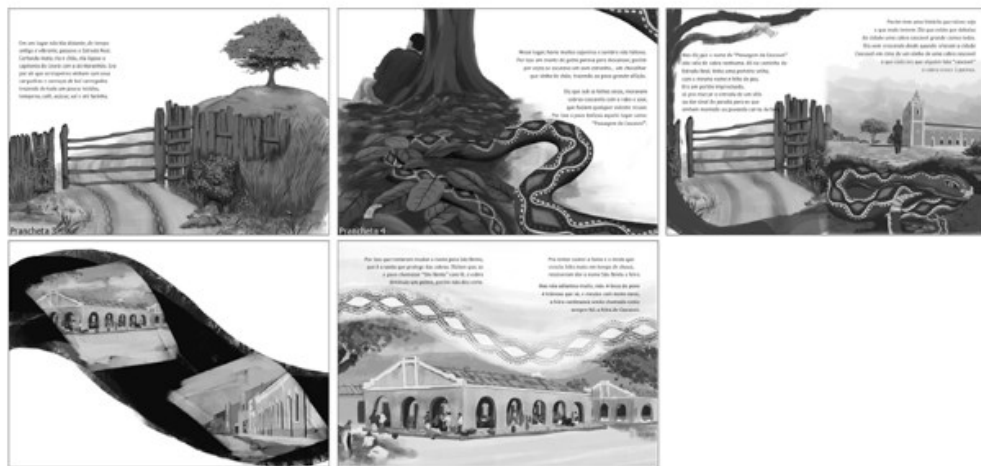
Inicialmente, foram feitos estudos com espelhos (Figura 41 e 42) como forma de experimentar diferentes possibilidades de disposição. No entanto, ao longo do processo, ajustes foram sendo realizados para garantir maior fluidez visual. Optou-se por adotar uma grade de quatro colunas (Figura 43), o que proporcionou dinamismo e favoreceu uma melhor relação entre os textos, os elementos gráficos e os espaços em branco.

Figura 41 - Testes de diagramação



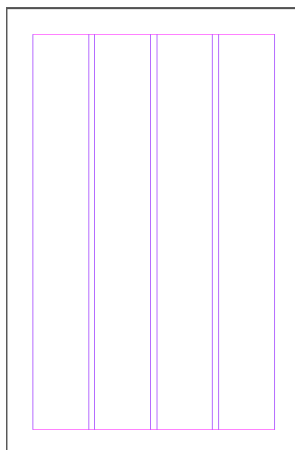
Fonte: acervo do autor, 2025.

Figura 42 - Testes de diagramação 2



Fonte: acervo do autor, 2025.

Figura 43 - Colunas usadas na diagramação



Fonte: acervo do autor, 2025.

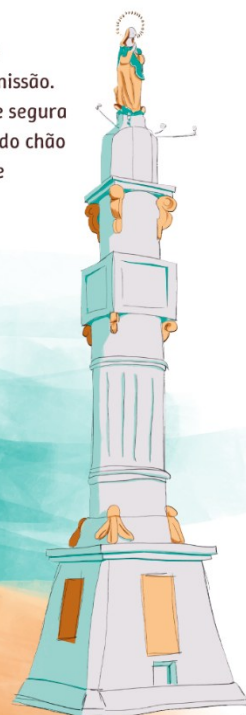
Em algumas páginas, foi utilizada a ilustração em página dupla (Figura 44), explorando a amplitude e liberdade que esse recurso oferece. Como destaca Van Linden: “a possibilidade que os criadores têm de se expressarem nela faz da página dupla um campo fundamental e privilegiado de registro” (Linden, 2011, p. 65).

Figura 44 - Página dupla

Em outro tempo, na esperança de trazer
paz pro lugar, construíram uma igreja
pra fé poder repousar. Era viva oração e
para o povo um alívio no coração.



Quando a igreja foi ao chão
uma santa ficou com uma missão.
Diz que é o monumento que segura
a casavel bem no debaixo do chão
sem poder se mover e longe
de fazer confusão.



Fonte: acervo do autor, 2025.

O uso de molduras narrativas foi evitado intencionalmente, com o objetivo de não limitar a composição e permitir que a narrativa visual fluísse com mais leveza. Ao longo do livro, o texto e imagem mantêm uma relação associativa: as ilustrações não apenas acompanham o texto, mas atuam como tradução sensível do conteúdo, abrindo espaço para a imaginação e enriquecendo a experiência do leitor.

10.4 Capa

A capa é um elemento fundamental no projeto gráfico, pois representa o primeiro contato visual do leitor com a obra. Por isso, foi necessário um cuidado especial para que ela estabelecesse desde o início, uma conexão com o público. A proposta foi construir uma imagem que despertasse memórias nos leitores e, ao mesmo tempo, fizesse referência direta ao conteúdo do livro.

Primeiros olhares, primeiros contatos com o livro. Lugar de todas as preocupações de marketing, a capa constitui antes de nada mais um dos espaços determinantes em que se estabelece o pacto da leitura. Ela transmite informações que permitem apreender o tipo de discurso, estilo de ilustração, o gênero... situando assim o leitor numa certa expectativa. (Linden, 2011, p. 57)

No projeto, a criação da capa seguiu o mesmo conceito visual adotado para todo o livro ilustrado, levando em consideração que irá contar várias histórias (Figura 45). Inicialmente foi realizado um estudo manual com o objetivo de explorar a composição de elementos da cultura local, fortalecendo o vínculo com o público. Depois no ambiente digital, a composição ganhou forma final trazendo de forma mais precisa a proposta concebida. Houve uma atenção especial em incorporar referências às diferentes narrativas do livro, garantindo unidade e coerência visual com o restante do projeto. Passando por alterações a versão final trouxe molduras e traços e cores que conversam com o conteúdo interno (Figura 46).

Figura 45 - Processo da capa



Fonte: acervo do autor, 2025.

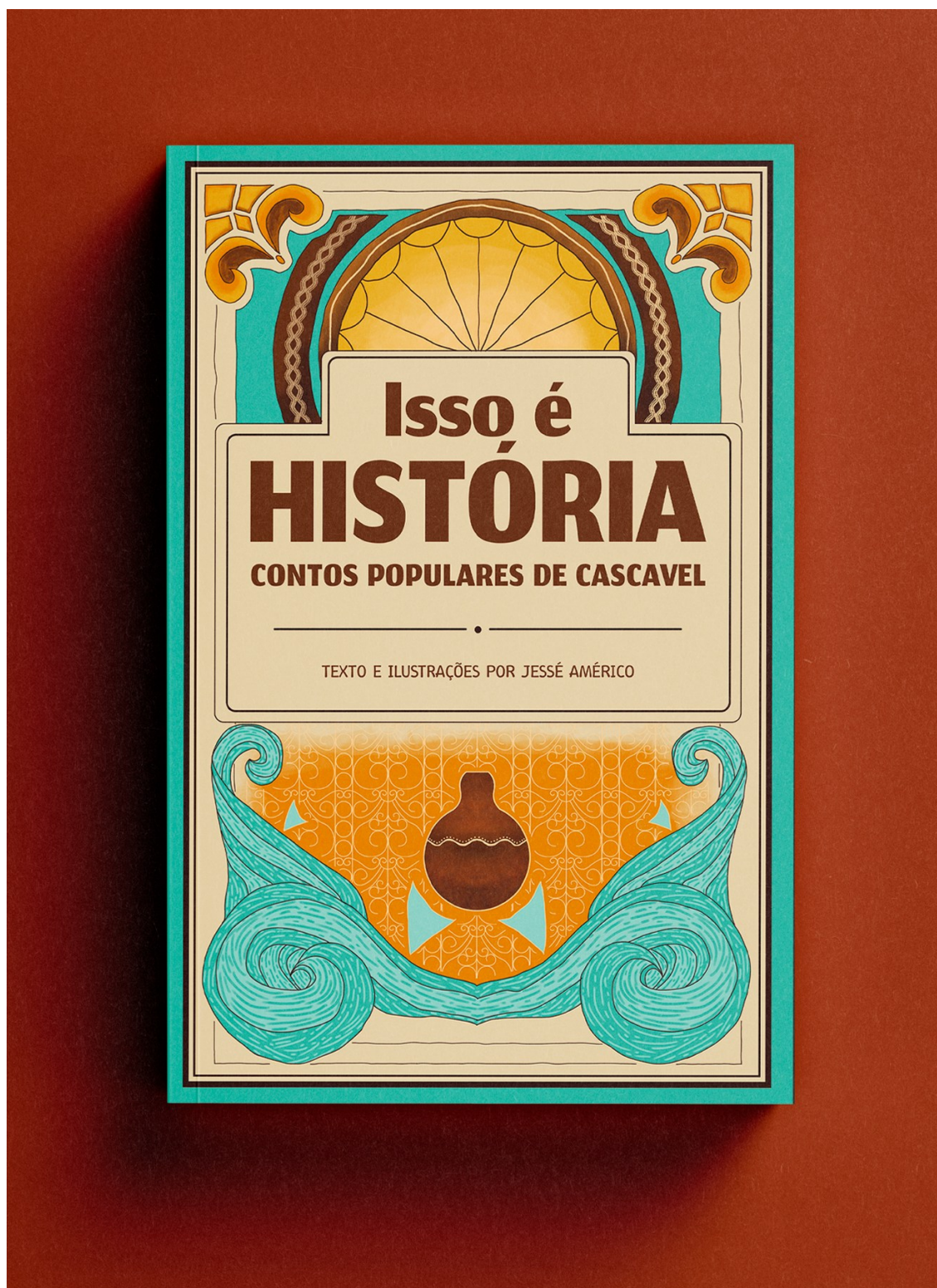
Figura 46 - Proposta de lombada, da primeira e quarta capa



Fonte: acervo do autor, 2025.

11 RESULTADOS

Figura 47 - Mockup capa



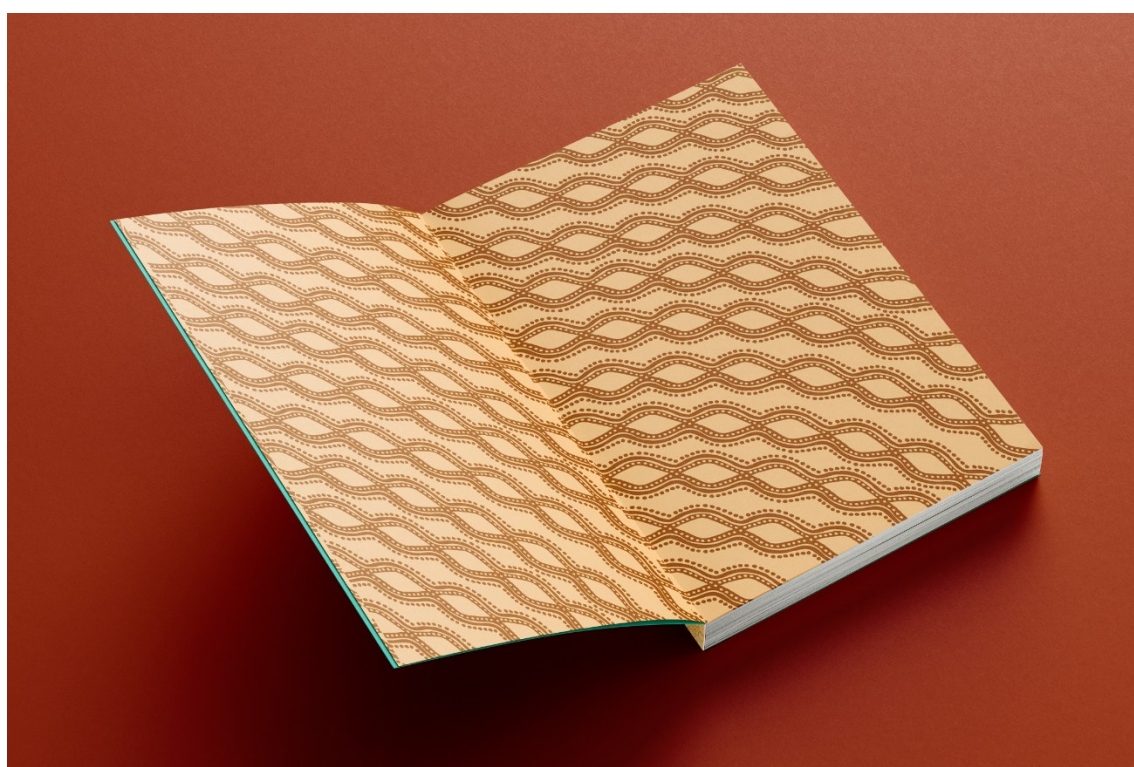
Fonte: acervo do autor, 2025.

Figura 48 - Mockup primeira capa e quarta capa



Fonte: acervo do autor, 2025.

Figura 49 - Mockup guardas



Fonte: acervo do autor, 2025.

Figura 50 - Mockup livro aberto



Fonte: acervo do autor, 2025.

Figura 51 - Mockup livro aberto



Fonte: acervo do autor, 2025.

12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste trabalho é realizar através do design e ilustração a documentação de histórias populares de Cascavel, no estado do Ceará, um livro ilustrado infantil com uma linguagem acessível que favoreça a leitura e contação dessas histórias. E com os resultados no final pode-se afirmar que o objetivo foi alcançado. Foi possível pesquisar e compreender o conceito de patrimônio cultural imaterial, contextualizar a literatura infantil e como o design pode contribuir nessas produções. E para além disso, caracterizar o livro ilustrado e entender a linguagem visual e textual que ele traz.

Todo o projeto foi bastante sensível e as metodologias que serviram como base para que ele pudesse ser realizado, foram fundamentais para o desenvolvimento. Poder mergulhar em escritos, depois em campo preencher as lacunas e descobrir outras, possibilitou mais afeto e conexão com o local de estudo. As entrevistas enriqueceram, moldaram e guiaram todas as decisões projetuais. Voltar aos escritos de histórias que foram colhidos há mais de 10 anos e colher novos mostrou que apenas uma pessoa fazer isso é muito difícil.

Como um todo, o design e a ilustração podem ser fortes aliados na documentação de histórias populares. Eles podem comunicar e contribuir para fazer uma ferramenta adequada para a preservação e propagação, porém não são suficientes. Notou-se ser necessário ter um movimento mais amplo, que possa envolver um apoio de instituições, órgãos governamentais e o engajamento da população. Pois essas histórias não pertencem apenas a um lugar, mas às pessoas que o habitam. E, quando se perde essa memória, perde-se também parte da identidade coletiva.

Foi possível mergulhar no passado, observar o presente e planejar o futuro. A cultura imaterial de Cascavel é enorme e cada morador carrega um pouco dela. Fica minha gratidão a todos os envolvidos e o meu compromisso de levar esse projeto adiante o mais breve possível.

REFERÊNCIAS

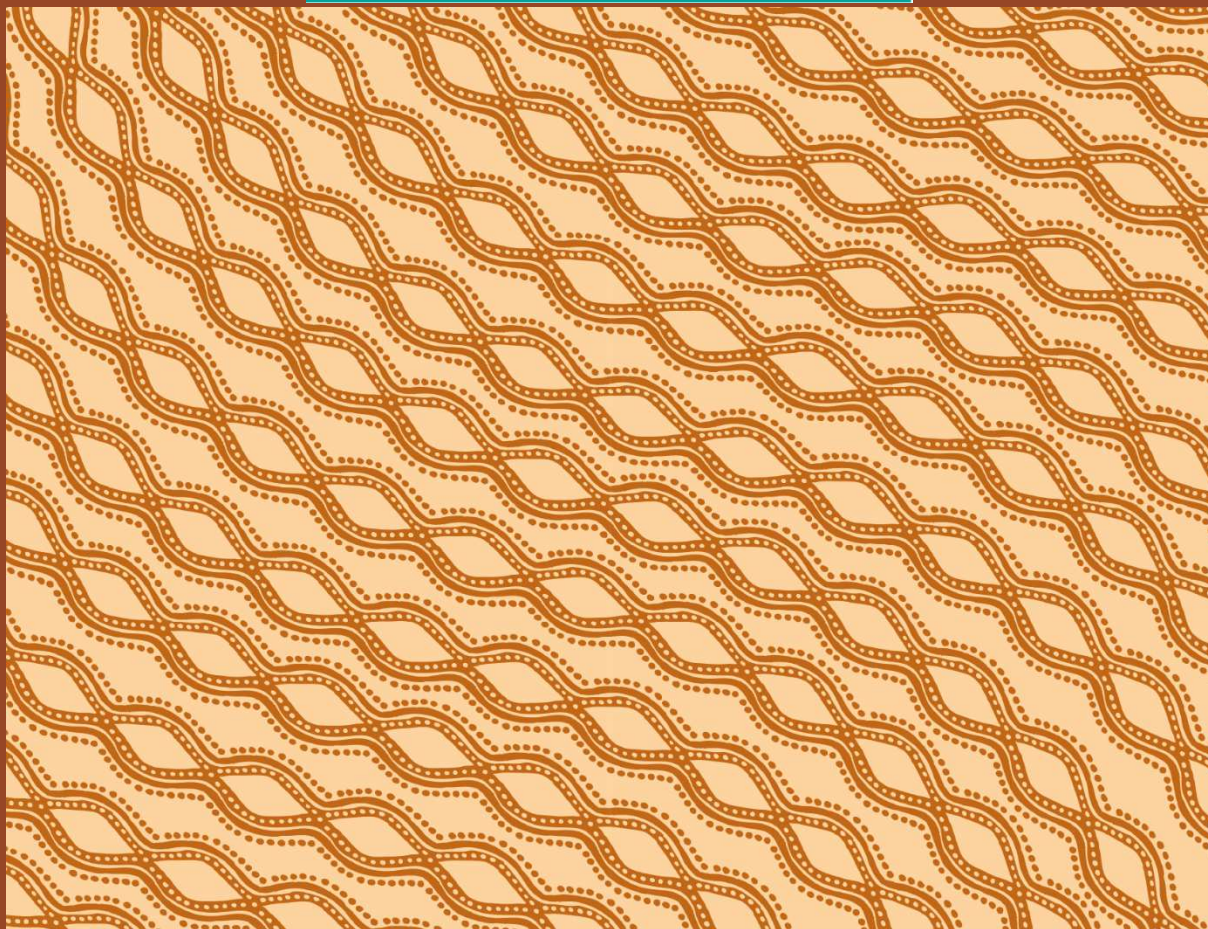
- ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante: coleção pesquisa qualitativa**. Bookman Editora, 2009.
- BESSA, E. et al. **Cascavel 300 anos**. Fortaleza: Editora Universidade de Fortaleza, 2001.
- BIER, Marilena Loss. **A criança e a recepção da literatura infantil contemporânea: Uma leitura de Ziraldo**. 2004. 161 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2004.
- BRAYNER, Natália Guerra. **Patrimônio cultural imaterial: para saber mais**. IPHAN/MinC, 2012.
- COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Ática. Acesso em: 28 ago. 2024, 1991.
- LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. 2013. Editora Cosac Naify, São Paulo.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia básico de educação patrimonial**. Brasília: Iphan, 1999.
- HUNT, Peter. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira: história & histórias**. São Paulo: Ática, 2007.
- LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira: uma nova outra história**. Curitiba: PUCPress, FTD, 2017.
- LIMA, Graça. **Lendo imagens**. In: **Nos caminhos da literatura**. Rio de Janeiro, Petrópolis, 2008.
- LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo. Cosac Naify. 2011.
- MANZINI, E. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- MENEGAZZI, D. L.; DEBUS, E. S. D. O Design da Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo. **Calidoscópio**, [S. l.], v. 16, n. 2, p. 273–285, 2018. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2018.162.09>. Acesso em: 31 ago. 2024.
- MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 25. ed. rev. atual. Petrópolis: Vozes, 2007.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

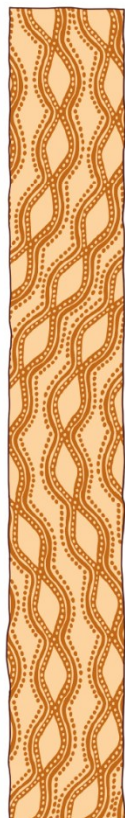
- NECYK, B.J. 2007. **Textos e imagem: um olhar sobre o livro infantil contemporâneo**. Rio de Janeiro, RJ. Dissertação de mestrado. PUC-Rio, 167p.
- NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens**. São Paulo. Cosac Naify. 2011.
- PICHLER, Rosimeri Franck; MELLO, Carolina Iuva. **O design e a valorização da identidade local**. *Design & Tecnologia*, v. 2, n. 4, p. 1-9, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/314070201_O_design_e_a_valorizacao_da_identidade_local. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.
- RODRIGUES, Francisco de Sena. **Cascavel: Retalhos de sua História**. Fortaleza: Universidade de Fortaleza, 2011.
- SANTANA, Mariely Cabral de . **A Construção do conceito de patrimônio. Alma e festa de uma cidade: devoção e construção da colina do Bonfim**. In: Coleção Bahia de Todos Nós. Salvador: EDUFBA, 2009.
- SEIXAS, Herik Lucas Costa; TAVARES, Geovani de Oliveira. **Um designer no sertão do Cariri: compreendendo as relações do território na valorização do patrimônio cultural imaterial**. *Emática*, v. 17, n. 3, p. 217–229, 19 mar. 2021. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2021v17n03.58298> .
- SIEBRA; ALMEIDA; BATISTA. **Serão cultural memória, identificação e valorização da cultura sertaneja**. Gráfica & Editora Triunfal, 2016.
- SILVA, Edilene Américo. **Zoneamento Geoambiental e diretrizes para o desenvolvimento sustentável: o litoral do município de Cascavel**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, 2002.
- SILVA, Beatriz dos Reis de Castro Barros. **O livro ilustrado na literatura infantil contemporânea: a relação entre o texto e a imagem em obras brasileiras**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-15042019-123117/>. Acesso em: 26 ago. 2024.

APÊNDICE

O resultado deste projeto está disponível nas próximas páginas e pode ser acessado pelo link a seguir.

<https://drive.google.com/drive/folders/1DCiWTLzBcHxd6SDWUqkIGajD98R5LiRc?usp=sharing>





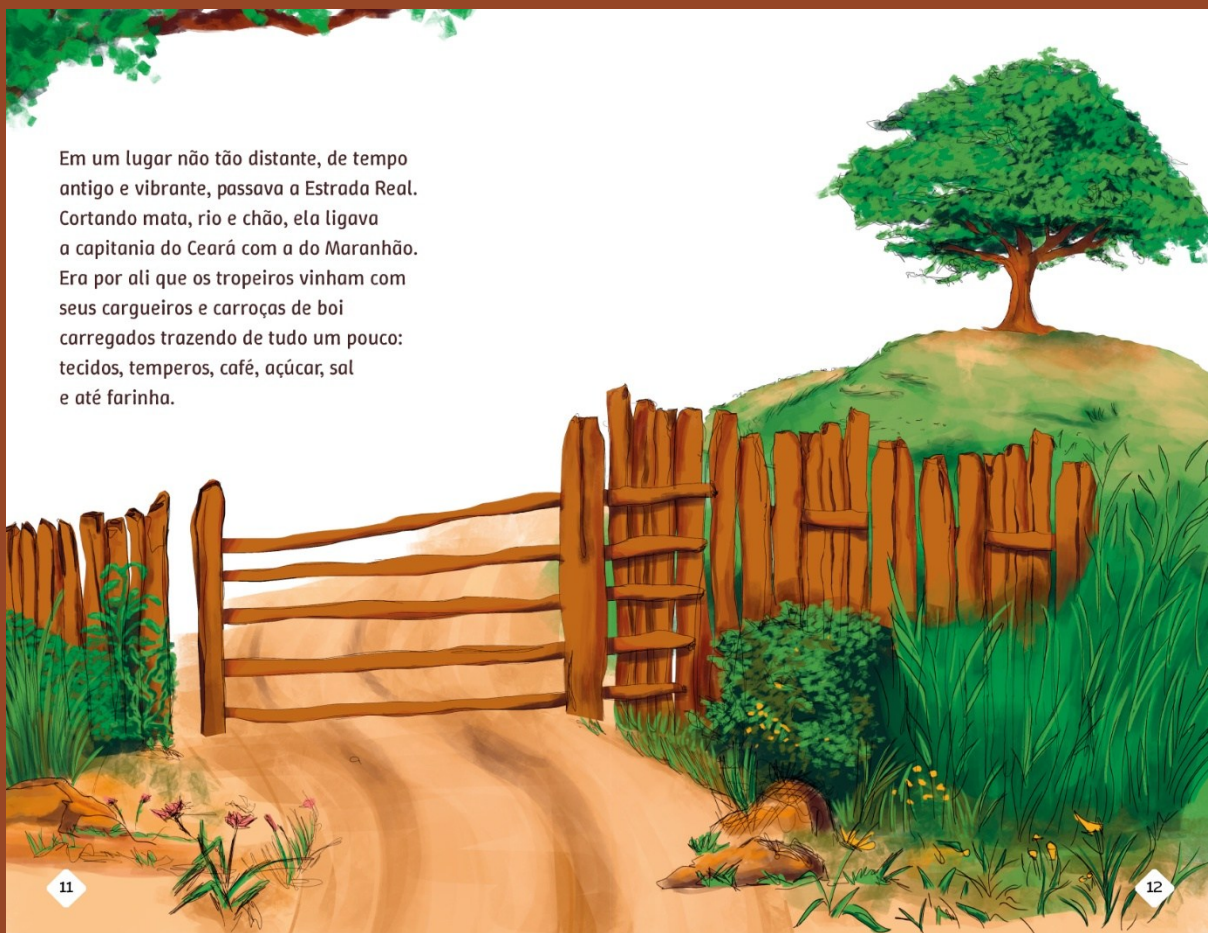
Sumário

1. A Cobra Cascavel	10
2. Jacarecoara	22
3. Mataquiri	34
4. O Carro de Boi Assombrado	46
5. O Mero	58
6. Mãe da Lua	70
7. Rio Choró	82
8. A Burrinha	94
9. O Lobisomem	106
10. O Batatão	118

A Cobra Cascavel



Em um lugar não tão distante, de tempo antigo e vibrante, passava a Estrada Real. Cortando mata, rio e chão, ela ligava a capitania do Ceará com a do Maranhão. Era por ali que os tropeiros vinham com seus cargueiros e carroças de boi carregados trazendo de tudo um pouco: tecidos, temperos, café, açúcar, sal e até farinha.

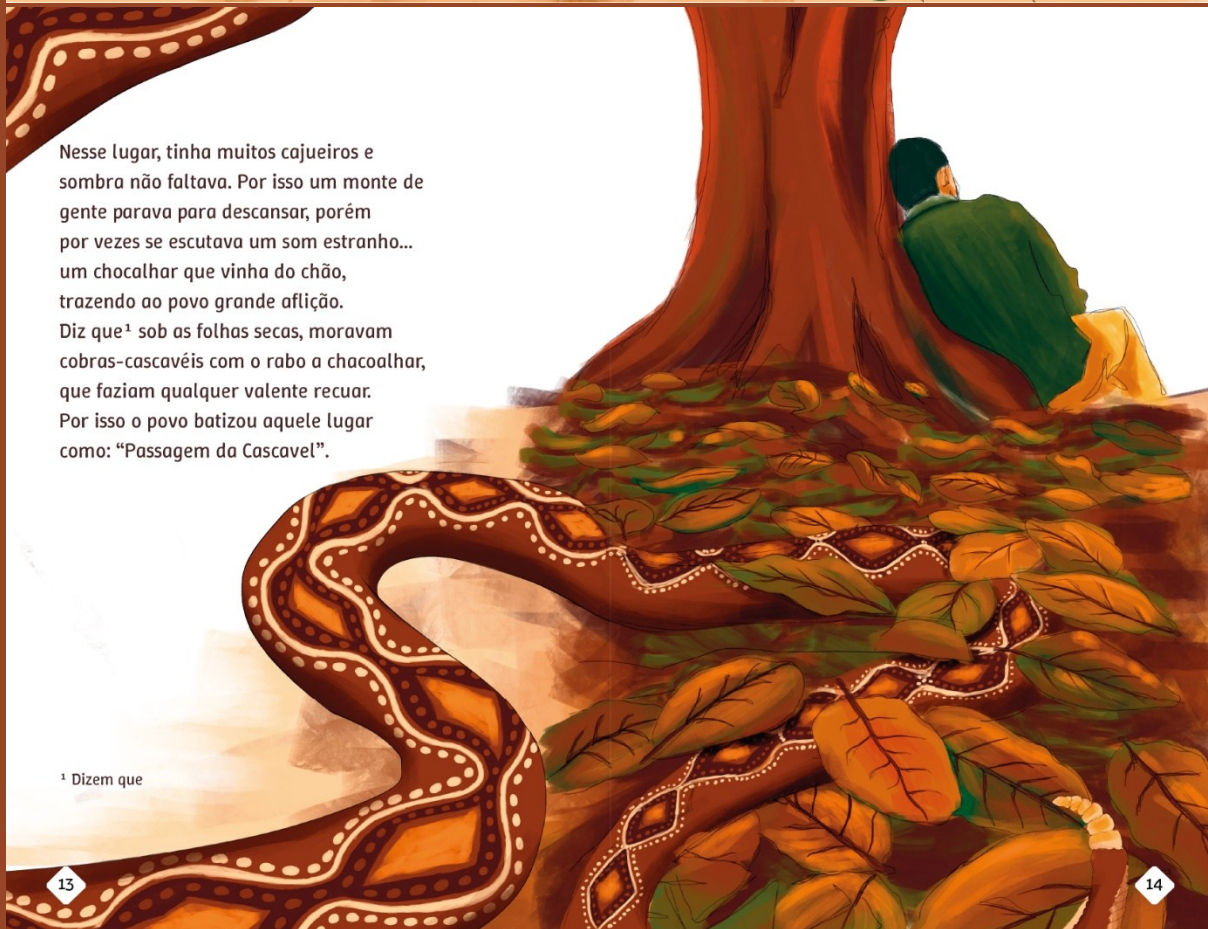


11

12

Nesse lugar, tinha muitos cajueiros e sombra não faltava. Por isso um monte de gente parava para descansar, porém por vezes se escutava um som estranho... um chocalhar que vinha do chão, trazendo ao povo grande aflição. Diz que¹ sob as folhas secas, moravam cobras-cascavéis com o rabo a chacoalhar, que faziam qualquer valente recuar. Por isso o povo batizou aquele lugar como: "Passagem da Cascavel".

¹ Dizem que



13

14

Mas o povo também fala que o nome de “Passagem da Cascavel” não veio de cobra nenhuma. Ali no caminho da Estrada Real, tinha uma porteira velha, feita de pau, com o mesmo nome. Era um portão improvisado, só pra marcar a entrada de um sítio pra os que vinham montados.

Mas tem uma história que o povo vive a temer: que algo por baixo pode acontecer. Diz que existe por debaixo da cidade tem uma cobra cascavel grande como todos². Ela vem crescendo desde quando criaram a cidade em cima de seu ninho. Talvez tenha sido sem perceber, porém cada vez que alguém fala “cascavel” a cobra vem 3 palmos crescer.

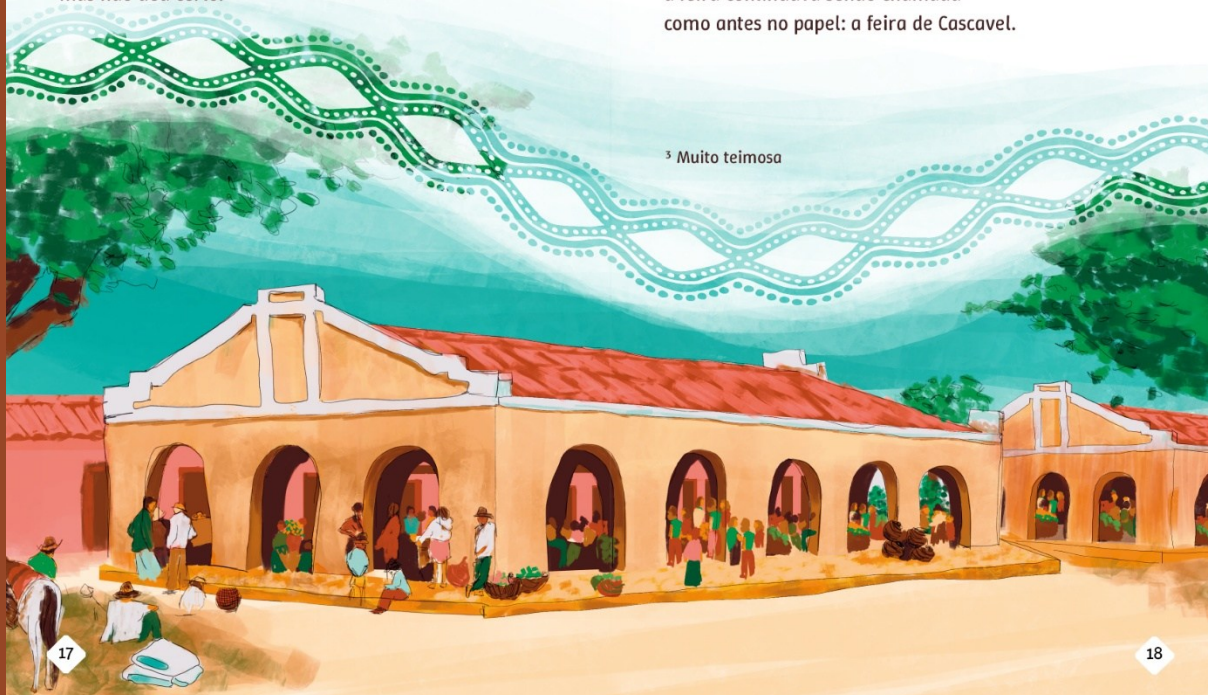
² Muito grande



Por isso que tentaram mudar o nome do lugar pra São Bento, o protetor, que faz a cobra se afastar. Disseram que, se o povo chamasse com fé “São Bento”, a cobra diminuía um palmo no momento, mas não deu certo.

Pra tentar conter a fama que feito mato em tempo de chuva crescia, resolveram dar a feira o nome de São Bento. Mas não adiantou muito, não. A boca do povo é teimosa que só³ a feira continuava sendo chamada como antes no papel: a feira de Cascavel.

³ Muito teimosa

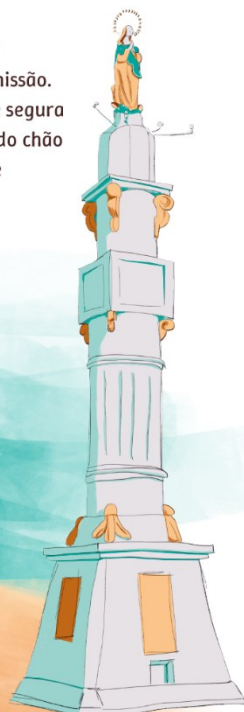


Em outro tempo, na esperança de trazer paz pro lugar, construíram uma igrejinha pra fé poder repousar. Era viva oração e para o povo um alívio no coração.

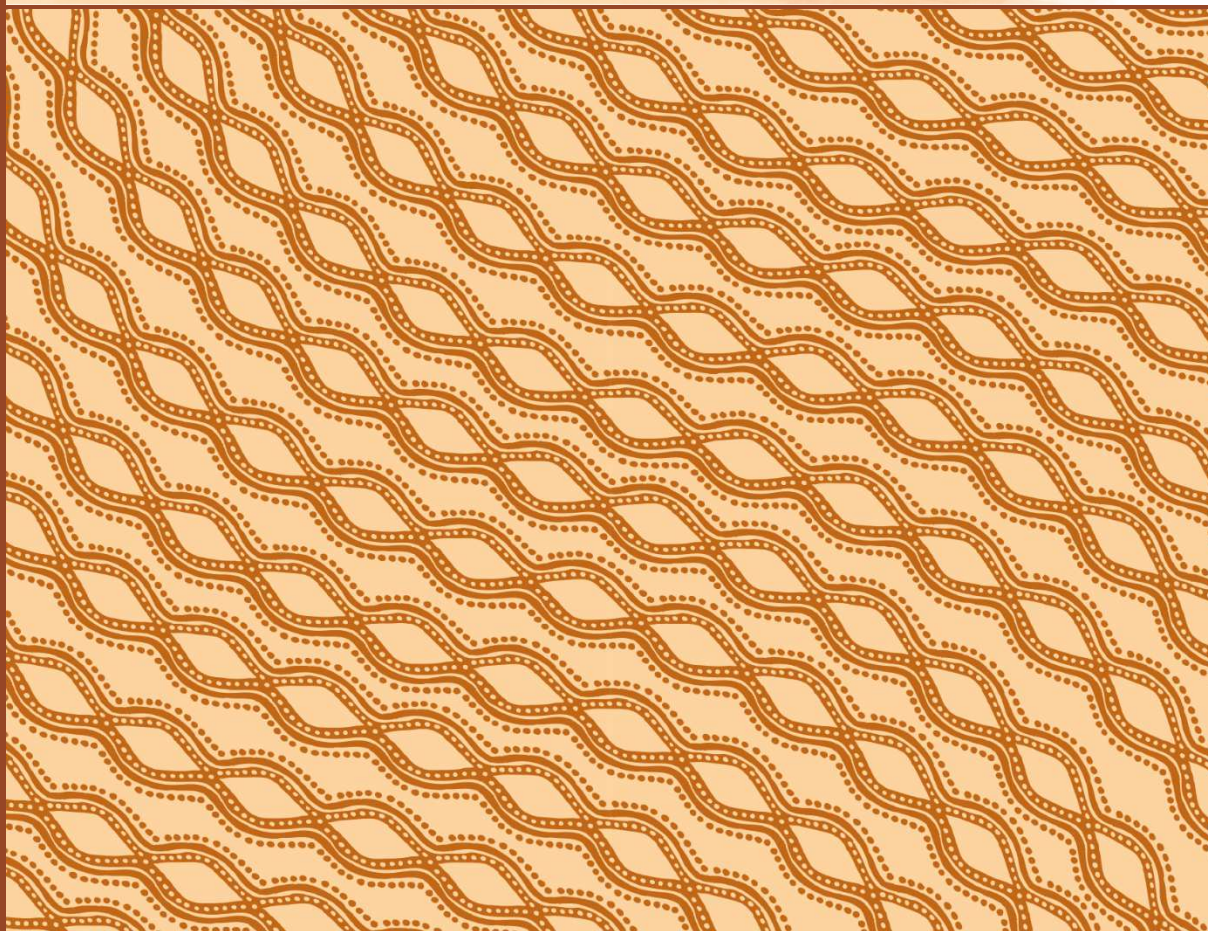


19

Quando a igreja foi ao chão uma santa ficou com uma missão. Diz que é o monumento que segura a casvavel bem no debaixo do chão sem poder se mover e longe de fazer confusão.



20



"Isso é História" é mais que um livro:
é um registro vivo do imaginário de um
povo, um convite a mergulhar nos contos
que moldam identidades, atravessam
gerações e resistem ao tempo.
Neste livro você encontrará histórias de
Cascavel, Ceará, que foram colhidas da
fonte, pessoas que viveram ou guardaram
o que alguém falou ou escutou.

