



Universidade do Estado do Pará  
Centro de Ciências Naturais e Tecnologia  
Curso de Bacharelado em Design

**RAISSA MARIA FERREIRA FEIO CARVALHO**

**Folhas Volantes: Projeto gráfico do livro 8 lendas paraenses**

Belém  
2025

**RAISSA MARIA FERREIRA FEIO CARVALHO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial para  
obtenção do grau de Bacharel em Design  
pela Universidade do Estado do Pará.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Roseli  
Sousa Santos.

BELÉM  
2025

RAISSA MARIA FERREIRA FEIO CARVALHO

**Folhas Volantes: Projeto gráfico do livro 8 lendas paraenses.**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial para  
obtenção do grau de Bacharel em Design  
pela Universidade do Estado do Pará.

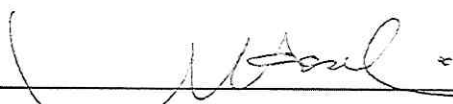
Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Roseli  
Sousa Santos.

Área de concentração: Design Editorial.

Data de aprovação: 19.06.2025

Conceito: Excelente 10,0 (dez)

**Banca Examinadora:**



Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Roseli Sousa Santos

Orientadora



Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ninon Rose Tavares

Membro Titular da Banca Examinadora



Prof. Dr. Paulo Maués Corrêa

Membro Titular da Banca Examinadora

BELÉM - PA

2025

Ao meu avô Nilton, meu pai Luiz  
e meu irmão Nilton,  
minhas estrelas da sorte, que me ensinaram  
a sonhar e hoje me guiam de outro plano nas  
realizações;

À minha mãe Socorro, por ainda estar ao meu  
lado nessa caminhada.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço do fundo do meu coração à minha mãe, dona Socorro, por ser o incentivo que me faz lutar de manhã e colo que me conforta no final do dia; és o meu porto seguro.

Ao Guilherme, meu pedacinho de felicidade, que me faz querer ser melhor e um exemplo de tia todos os dias.

Sou grata às minhas amigadas, em especial as meninas que dividem uma vida inteira ao meu lado: Isabella, Sofia, Ynmelle, Thaise, Alana, Clara e Bruna. Minhas *la pushs*, que são risadas fáceis em qualquer situação e uma constante feliz na minha vida.

Também à Vanessa e a Maria Eduarda, pois criar com elas foi uma honra, e ser amiga é mais ainda. Obrigada por estarem comigo nesses anos de faculdade. Menção honrosa ao Alcyr, Andrew e Izabelle, boas surpresas que levo comigo.

Preciso expressar minha gratidão ao Curso de Bacharelado de Design da UEPA e seu corpo docente, com destaque à minha orientadora Roseli Sousa, um exemplo de calma e confiança no meio do caos que eu fui.

Agradeço o acolhimento da família da Editora Pública Dalcídio Jurandir, que me abriu as portas para o editorial e acreditou no meu potencial como designer desde o primeiro dia. Agradeço a todos os aprendizados, risadas, críticas, opiniões e conselhos, principalmente dos meus queridos colegas de profissão, Luciano, Henos e Edilberto. E também ao professor Paulo Maués, que apareceu em boa hora na editora e me presenteou com esse projeto incrível.

Por último, ao tempo, que me ensinou a valorizar a vida e seus estupores. Se hoje eu estou aqui agradecendo, é por que um dia ele me impediu de desistir.

## RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo o desenvolvimento do projeto gráfico do livro *8 Lendas Paraenses*, produzido com base em narrativas escritas por alunos da Escola Estadual Augusto Meira, localizada em Belém do Pará. A proposta articula design editorial, cultura e educação, com foco na valorização da identidade regional amazônica por meio da materialização de lendas populares em um suporte impresso acessível e visualmente atrativo. A metodologia empregada combina abordagem qualitativa com procedimentos projetuais de design gráfico, baseando-se em autores como Matté (2004) e Munari (1981), além de referências culturais e visuais da região. O processo incluiu as etapas de problematização, pesquisa, análise, definição conceitual, modelagem e finalização do produto. O projeto contemplou estudos sobre formato, tipografia, grid, cores e texturas, resultando em um livro que visa não apenas facilitar o acesso à leitura, mas também promover o protagonismo juvenil e o fortalecimento da cultura amazônica. A iniciativa contribui para o campo do design editorial ao demonstrar como a comunicação visual pode atuar como ferramenta de preservação e difusão do patrimônio imaterial local.

**Palavras-chave:** design editorial; cultura amazônica; cultura paraense.

## ABSTRACT

The aim of this Final Project is to develop the graphic design for the book 8 *Lendas Paraenses*, based on narratives written by students from the Augusto Meira State School, located in Belém do Pará. The proposal combines editorial design, culture and education, with a focus on valuing Amazon's regional identity through the materialization of popular narratives in an accessible and visually attractive printed material. The methodology used combines a qualitative approach with graphic design procedures, based on authors such as Matté (2004) and Munari (1981), as well as cultural and visual references from the region. The process included the steps of problematization, research, analysis, conceptual definition, modelling and finalizing the product. The project included studies on format, typography, grid, colors and textures, resulting in a book that is designed not only to facilitate access to reading, but also to promote youth protagonism and the strengthening of Amazon culture. The initiative contributes to the field of editorial design by demonstrating how visual communication can act as a tool for preserving and disseminating local intangible heritage.

**Keywords:** editorial design; paraense myths; amazonian culture.

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 – Representação gráfica da metodologia de Volnei Matté (2004)
- Figura 2 – Representação gráfica da metodologia adaptada
- Figura 3 – Formatos de Papel da série A, B e C
- Figura 4 – Formatos comuns de livros
- Figura 5 – Formatos de corte de papel para gráfica
- Figura 6 – Construção de grid moderno
- Figura 7 – A Cobra Grande do Rio Santana
- Figura 8 – O Velho Preto
- Figura 9 – O Homem-porco de Abaeté
- Figura 10 – O Lobisomem Paraense
- Figura 11 – Visão do Além
- Figura 12 – O Vira-porco de São Caetano de Odivelas
- Figura 13 – A Vizinha Que Virava Porca
- Figura 14 – História da Cobra Norato
- Figura 15 – Livros com temáticas de lendas da Editora Pública Dalcídio Jurandir
- Figura 16 – Livros desenvolvidos por alunos pela Editora Pública Dalcídio Jurandir
- Figura 17 – Livro de Paulo Maués Corrêa, pela Editora Paka-Tatu
- Figura 18 – Livro de Paulo Maués Corrêa, pela Editora Paka-Tatu
- Figura 19 – Representação gráfica do Brainstorming
- Figura 20 – Painel semântico de referências culturais e cores
- Figura 21 – Painel semântico de referências para a capa
- Figura 22 – Painel semântico de diagramação
- Figura 23 – Grid principal
- Figura 24 – Grid principal aplicado
- Figura 25 – Teste de contraste para paleta de cores
- Figura 26 – Paleta de cores final
- Figura 27 – Tipografias escolhidas para o projeto
- Figura 28 – Elementos gerais para uso livre
- Figura 29 – Símbolos referentes às Lendas
- Figura 30 – Texturas utilizadas pelo miolo do livro
- Figura 31 – Primeiros testes de capa
- Figura 32 – Primeiro modelo de capa enviado ao autor
- Figura 33 – Pré-diagramação das primeiras páginas
- Figura 34 – Capa e Contracapa final
- Figura 35 – Mockup da Capa

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
1.1. PROBLEMA DE PESQUISA.....	5
1.2. OBJETIVOS.....	5
1.2.1. Objetivo geral.....	5
1.2.2. Objetivos específicos.....	5
1.3. JUSTIFICATIVA.....	5
<b>2. METODOLOGIA CIENTÍFICA E DO DESIGN EDITORIAL.....</b>	<b>7</b>
<b>3. PROBLEMATIZAÇÃO: DESIGN &amp; CULTURA.....</b>	<b>10</b>
3.1. APRESENTAÇÃO DO PROJETO <i>FOLHAS VOLANTES</i> E DA EDITORA PÚBLICA DALCÍDIO JURANDIR.....	10
3.2. COMUNICAÇÃO VISUAL E USO DE REGIONALISMO.....	13
3.3. DESIGN GRÁFICO E EDITORIAL.....	14
3.3.1. Design Editorial Contemporâneo.....	15
3.4. PROJETO GRÁFICO.....	17
3.4.1. Formato.....	20
3.4.2. Grid.....	26
3.4.3. Tipografia.....	28
3.4.4. Cores e Texturas.....	31
3.5. CULTURA E EDUCAÇÃO AMAZÔNICA - A BASE PARA AS LENDAS PARAENSES.....	34
<b>4. COMPREENSÃO DO PROJETO.....</b>	<b>42</b>
4.1. PESQUISA.....	42
4.1.1. Pré-concepção.....	42
4.1.2. Definição de briefing inicial.....	44
4.2. ANÁLISE.....	45
4.2.1. Definição dos aspectos técnicos.....	45
4.2.2. Análise de Similares.....	46
4.2.3. Público-alvo.....	49
<b>5. CONFIGURAÇÃO DO PROJETO.....</b>	<b>50</b>
5.1. DEFINIÇÕES.....	50
5.1.1. Conceitos.....	50
5.1.2. Brainstorming.....	51
5.1.3. Paineis Semânticos.....	52
5.1.4. Requisitos.....	55
5.1.5. Hierarquia de conteúdos.....	55
5.2. MODELAÇÕES INICIAIS.....	56
5.2.1. Grid.....	56
5.2.2. Paleta de Cores.....	58
5.2.3. Tipografias.....	60

5.2.4. Elementos gráficos.....	62
5.2.5. Texturas.....	64
5.2.6. Estudo de composições.....	65
5.2.7. Validação das alternativas.....	67
<b>6. REALIZAÇÃO DO PROJETO.....</b>	<b>68</b>
6.1. MODELAÇÕES FINAIS.....	68
6.2. SUPERVISÃO DO PROCESSO DE PRODUÇÃO.....	69
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>70</b>
<b>8. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>72</b>
<b>9. Apêndices.....</b>	<b>75</b>
<b>APÊNDICE A – Diagramação final do livro “8 Lendas Paraenses”.....</b>	<b>75</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A valorização da identidade cultural local no ambiente escolar tem se tornado uma pauta relevante nos estudos interdisciplinares que envolvem educação, cultura e design. No estado do Pará, a poesia oral tradicional, especialmente as lendas amazônicas, configura-se como uma ferramenta poderosa para o fortalecimento do imaginário coletivo e para a construção do pertencimento cultural entre os jovens. Neste contexto, a criação de um projeto gráfico-editorial voltado à publicação de lendas regionais produzidas por estudantes do ensino público representa uma iniciativa que alia educação, design e memória cultural.

O presente trabalho tem como foco o desenvolvimento do projeto gráfico do livro *8 Lendas Paraenses*, produzido a partir de textos criados por alunos da Escola Estadual de Ensino Médio Augusto Meira, localizada na cidade de Belém do Pará. A proposta surge a partir da necessidade de ampliar a visibilidade de produções literárias regionais e promover o protagonismo juvenil no campo da criação literária e visual. Justifica-se, portanto, pela importância de iniciativas que integrem o design editorial à difusão de saberes tradicionais, reconhecendo seu potencial como meio de democratização da leitura, de formação de escritores e valorização da diversidade cultural amazônica.

O projeto delimita-se à elaboração do design editorial completo da obra, abrangendo estudos de identidade visual, capa, elementos paratextuais, composição interna e tratamento de ilustrações. A partir disso, estabelece-se como objetivo principal desenvolver uma solução gráfica coerente com o conteúdo das lendas e sensível às referências culturais do território paraense. Os objetivos específicos incluem: estruturar uma proposta visual acessível para o público infantojuvenil, manter a integridade das produções dos estudantes (textuais e visuais), e aplicar princípios de design editorial que favoreçam a leitura, compreensão e apreciação estética da obra.

A metodologia adotada combina abordagem qualitativa com procedimentos de projeto gráfico, partindo de referenciais teóricos nas áreas de design, educação e cultura, além da análise do material textual e ilustrado produzido pelos alunos. O processo seguiu as etapas metodológicas do design editorial,

incluindo briefing, pesquisa de referências, experimentações visuais, validação de alternativas e finalização do material gráfico.

Este trabalho está organizado em sete capítulos. Após esta introdução, apresenta-se a metodologia, tanto de pesquisa quanto a projetual; o referencial teórico, que discute os principais conceitos relacionados à design, editorial, projeto gráfico, cultura e imaginário amazônico. Em seguida, expõe-se a contextualização do projeto, abordando a escola, o público-alvo e o material de origem. O capítulo destinado ao processo de projeto detalha cada etapa do desenvolvimento gráfico-editorial, seguido pelo capítulo de apresentação do produto final

## 1.1. Problema de pesquisa

Como desenvolver um projeto editorial que valorize e comunique, de forma atrativa e culturalmente sensível, as lendas paraenses coletadas pelos estudantes sob orientação do professor Paulo Maués Corrêa na EEEM Augusto Meira, contribuindo para a preservação e a divulgação da cultura local?

## 1.2. Objetivos

### 1.2.1. Objetivo geral

Desenvolver o projeto editorial do livro composto de capa e miolo com a temática de lendas paraenses coletadas na Escola Augusto Meira.

### 1.2.2. Objetivos específicos

- Realizar estudos teóricos e bibliográficos sobre design, design editorial, cultura amazônica e lendas paraenses;
- Levantar dados simbólicos da cultura paraense a partir das oitos lendas disponibilizadas pelos alunos da escola em questão;
- Aplicar a metodologia projetual no âmbito do design gráfico para desenvolvimento do livro a partir dos textos apresentados pelo organizador da obra;
- Socializar o projeto editorial finalizado como resultado do TCC.

## 1.3. Justificativa

O design editorial é uma vertente que explora, a partir de seus elementos gráficos, a produção editorial a fim de criar conteúdo para mídias visuais, sejam elas impressas ou sejam digitais. Inserido no contexto literário paraense, o design editorial pode ser explorado para desempenhar um papel importante na promoção e valorização das obras produzidas no estado. Ao se aplicar uma estratégia desta vertente em um campo literário rico como o da região, a representação dos conteúdos e suas essências em elementos visuais abordados de forma sensível

podem ser elevados a novos níveis de visibilidade, tais como a revalorização, a preservação e a identificação que mantém a cultura de um lugar viva.

Além da vivência diária com o tema e o interesse pela área, que foram promovidos pela oportunidade de aprender o ofício diretamente em uma editora voltada para títulos regionais, este projeto se motiva a partir da importância em promover a circulação de materiais voltados à cultura paraense, tanto no mercado editorial do estado quanto no público alvo, a fim de manter a temática abordada presente nas discussões sobre conservação da cultura e imaginário popular e no processo de pertencimento de novas gerações. Combinado a isso, há também a busca pelo incentivo ao acesso pleno e justo à literatura regional, independente de níveis sociais ou localidade, mostrando que o conhecimento produzido aqui é relevante e necessário e precisa existir meios facilitadores para isso.

A importância de valorizar a literatura e a cultura de uma região é indiscutível, e a presente pesquisa pode contribuir para a preservação da identidade cultural do estado. Além disso, o design editorial ajuda na promoção da literatura e na sua disseminação para o público leitor dentro das escolas através de suas estratégias de conexão do conteúdo gráfico e usuário. Fawcett-Tang (2007) vê a valorização da materialização como uma espécie de alívio, o que se traduz nesse caso como ao tornar tangível as memórias de uma cultura, principalmente pelo ponto de vista do próprio indivíduo, incentiva a visão positiva da sua própria cultura, promove a aceitação e incita a necessidade de continuar a expressar sua identidade. Portanto, a união destas duas áreas, quando bem-sucedida, é um meio de disseminar a cultura ao mesmo tempo em que aproxima a atenção do público, ao tornar estas obras atraentes e identificáveis. É também uma forma de elevar projetos sociais tornando-os algo que vá além da experiência individual, pois estabelecer versões concretas abre espaço para que se aplique em uma maior escala. Nesse sentido, o estudo pode contribuir para o desenvolvimento cultural e econômico da região, pois a valorização da cultura e da literatura local pode atrair novos investimentos e mais ações.

Por fim, é importante destacar que a pesquisa pode fornecer subsídios para a formulação de políticas públicas voltadas para o fomento da educação, leitura e da produção literária local. Desse modo, a relevância do trabalho se estende para além do meio acadêmico, tendo implicações diretas na vida das pessoas e na promoção da cultura e do conhecimento.

## 2. METODOLOGIA CIENTÍFICA E DO DESIGN EDITORIAL

Segundo Gil (2002), metodologia é o conjunto de procedimentos, técnicas e instrumentos utilizados na pesquisa científica para obter e analisar dados, assim como para realizar a interpretação e a elaboração de conclusões. Neste projeto, ela será utilizada para entender sobre a questão principal acerca da valorização e gerar soluções acessíveis a fim de alcançar os objetivos previamente estabelecidos.

Para isso, será utilizada uma metodologia com abordagem qualitativa, buscando compreender tanto os processos produtivos quanto a difusão de conhecimento cultural. Tem como objetivo principal o explicativo, com o intuito de estudar e relacionar a teoria com a prática, buscando entender o simbolismo da cultura paraense apresentada nas lendas e oferecer uma solução prática por meio do design editorial.

Para se alcançar este objetivo, a pesquisa utilizará de diversos procedimentos, como a pesquisa bibliográfica, conceituada por Gil (2002) como:

"A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Esses materiais são chamados de fontes secundárias, em oposição às fontes primárias, representadas pelos documentos originais" (Gil, 2002, p. 45).

Esta pesquisa bibliográfica e pesquisa documental será realizada a partir das referências levantadas sobre a história do desenvolvimento do design editorial e suas aplicações, métodos e práticas e sobre a manifestação da cultura e literatura paraense desenvolvidas na região, pelo seu folclore. Além disso, outros procedimentos serão utilizados, como: revisão de literatura e análise de dados obtidos a partir da equipe organizadora da obra.

Os instrumentos de coleta de dados utilizados foram livros, artigos científicos e materiais físicos e digitais, que continham informações a respeito dos temas abordados, entrevistas com os organizadores do projeto *Folhas Volantes* e análise de conteúdo coletado, sendo estes categorizados de acordo com sua necessidade dentro do projeto e aplicados pela metodologia projetual posteriormente no desenvolvimento do material gráfico.

Com relação à metodologia projetual, conceituamos que "o método projetual não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem

lógica, ditada pela experiência”, segundo Munari (1981, p. 10). Por isso, a fim de abordar a problemática de forma sistemática para obter resultados, se utilizará a proposta criada por Matté (2004), uma metodologia projetual especificamente voltada para a criação de produtos gráficos-impresos, onde aborda questões relacionadas ao processo de criação e produção.

Para Volnei Matté (2004, p. 2), é importante considerar a metodologia “como ponto de apoio e não como um fator limitante ao projeto”. Munari (1981) ressalta ainda que o método projetual não deve ser absoluto e definitivo, mas sim modificável ao passo que a criatividade do designer pode tornar o método mais eficaz para o desenvolvimento do projeto. Panizza (2004) segue a mesma afirmação:

Cada trabalho desenvolvido pede uma solução personalizada e que leve em consideração suas características peculiares. Portanto, o método também deve ser adaptado, a partir de uma estrutura básica, a fim de facilitar o desenvolvimento do projeto em questão. (Panizza, 2004, p. 80)

Por este trabalho desenvolver um projeto editorial, é necessário uma metodologia que envolva tanto os aspectos informais quanto aspectos físicos, que Matté (2004) afirma que apesar da sua distinção são indissociáveis, e mesmo assim não se trata dessa forma na maioria das metodologias projetuais. Com essa visão definida, optou-se por utilizar a metodologia projetual para produtos gráfico-impresos apresentada por Matté (2004), que consiste em oito etapas com atividades distintas apresentadas na figura 1.

A etapa 1, Problematização, consiste na exposição do problema com o objetivo de auxiliar na percepção das necessidades do projeto. As etapas 2 e 3, Pesquisa e Análise, compõem a fase de Compreensão do Projeto, em que são feitas a coleta e análise dos aspectos relacionados ao projeto, com o objetivo de reconhecer os princípios informacionais, funcionais e formais envolvidos.

As etapas 4 e 5, Definição e Modelação Inicial, formam a fase de Configuração do Projeto, período no qual as informações compreendidas na fase anterior são convertidas nas definições de requisitos e hierarquia do conteúdo, e na concepção de esquemas e modelos iniciais. As etapas 6 e 7, Modelação Final e Normatização, constituem a fase de Realização do Projeto, nas quais os modelos iniciais são aprimorados com o objetivo de possibilitar a visualização

mais próxima possível do produto gráfico-impresso final, através de um protótipo, e também é feita a descrição técnica para produção.

A oitava e última etapa, Supervisão, finaliza o processo projetual, e consiste no fornecimento de assistência ao setor industrial e ao cliente, através de apoio técnico à produção e implementação.

Figura 1 – Representação gráfica da metodologia de Volnei Matté (2004)

FASES	COMPREENSÃO DO PROJETO			CONFIGURAÇÃO DO PROJETO		REALIZAÇÃO DO PROJETO		
ETAPAS	1 PROBLEMATIZAÇÃO	2 PESQUISA	3 ANÁLISE	4 DEFINIÇÃO	5 MODELAÇÃO INICIAL	6 MODELAÇÃO FINAL	7 NORMATIZAÇÃO	8 SUPERVISÃO
ATIVIDADES	Exposição Do Problema; Programa; Contrato	Diacrônica; Sincrônica; Aspectos Mercadológicos	Função Utilitária/necessidade; Uso/Funções técnico-físicas; Estruturas/ Materiais e processos produtivos/ Custos; Formal e Informal	Requisitos; hierarquia; Redefinição do problema.	Modelos iniciais	Modelos Finais	Codificação para produção; Descrição técnica de produção.	Apoio técnico À produção e implementação.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

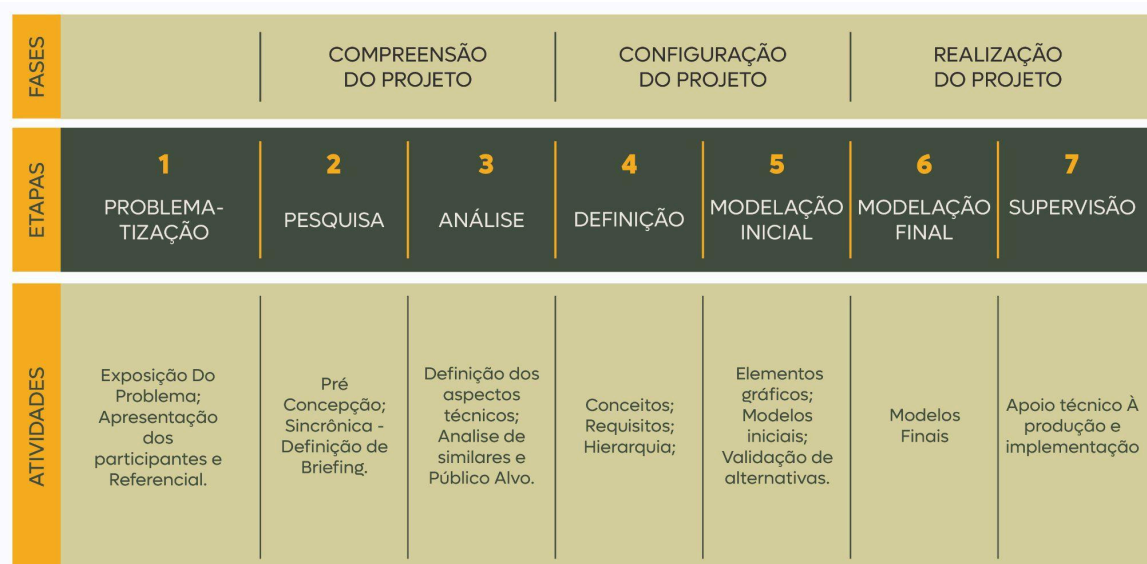
Como mencionado anteriormente, o próprio autor compreende que sua metodologia "não se caracteriza como uma proposta inflexível, mas maleável e adaptável de acordo com a complexidade do projeto a ser desenvolvido" (MATTÉ, 2004, p. 10) e por isso se identificou necessário realizar concessões e adicionar pontos no meio do processo seguido. Panizza (2004) justifica a adição de processos também:

[...] a opção mais razoável talvez seja a adoção do método que mais se adeque ao projeto em questão seguida de sua personalização, ou seja, de uma adaptação pessoal do profissional aos propósitos específicos do problema proposto (Panizza, 2004, p. 87)

Então foi realizada a adição de outras técnicas de criatividade, sendo estas adaptadas e intercaladas com a metodologia principal, a fim de complementar onde necessário, principalmente para guiar a aplicação e experimentação. Na montagem a seguir está representada a metodologia selecionada adaptada com técnicas e detalhes do processo criativo que foi seguido no projeto, sendo este último necessário pois é o modelo criativo exigido na editora na qual o projeto

gráfico foi produzido; por se tratar de um livro, precisou-se respeitar os processos textuais de revisão e cotejo, a avaliação e aprovação do organizador do material e do editor geral responsável pelo projeto e se adequar aos materiais, tecnologias e processos de produção utilizados na editora.

Figura 2 – Representação gráfica da metodologia adaptada



Fonte: Desenvolvido pela autora.

### 3. PROBLEMATIZAÇÃO: DESIGN & CULTURA

Neste capítulo inicia-se a primeira etapa da metodologia, a Problematização, que busca auxiliar na percepção das necessidades do projeto como dito anteriormente. Nela, serão apresentados primeiramente os pontos norteadores do projeto: seu conteúdo por meio do projeto *Folhas Volantes* e seu meio de realização, a Editora Pública Dalcídio Jurandir. Após, inicia-se o referencial teórico que embasa esta pesquisa, mostrando conceitos válidos sobre a área de atuação do projeto, o design gráfico e seu meio de expressão, que é a cultura através das lendas.

#### 3.1. Apresentação do projeto *Folhas Volantes* e da Editora Pública Dalcídio Jurandir

O primeiro contato com o projeto veio a partir da reunião com seu organizador, Paulo Maués Corrêa, para a avaliação de publicação em formato de

livro pela Editora Pública Dalcídio Jurandir. A partir dali, com a devida autorização para transformar o projeto gráfico do seu livro em objeto de estudo para este presente trabalho, se iniciou todo o projeto editorial apresentado.

Para iniciar, o projeto *Folhas Volantes* consistiu na impressão de histórias em folhas de papel A4 para a distribuição aos participantes do Cortejo Visagento, evento focado na valorização cultural que contava com a presença de inúmeras escolas em outubro de 2022, organizado pela Nossa Biblioteca, organização não-governamental que desenvolve trabalhos de fomento à leitura e outras práticas culturais no bairro do Guamá, em Belém, Pará. Nesse cortejo, que tem início no Cemitério de Santa Izabel e segue pelas ruas até a Praça Benedito Monteiro, ocorre narração de histórias e os participantes se fantasiam de personagens do lendário paraense, uma forma de homenagear estes em uma bela manifestação cultural.

A fim de implementar a participação do Cortejo, foi realizada a divulgação de histórias escritas pelos alunos da Escola Estadual de Ensino Médio Augusto Meira (o popular CEAM, que vem do nome original da instituição: Colégio Estadual Augusto Meira) em um laboratório de escritores organizado pelos professores Paulo Maués Corrêa e Ara Lúcia. Após isso, o professor Paulo Maués Corrêa viu a oportunidade de preparação do conteúdo das folhas em um livro, como forma de premiação aos alunos participantes e aumentar ainda mais a visibilidade da antologia para além da escola e do cortejo. Ele também contou com a adição de ilustrações das histórias produzidas também por alunos da escola. Seu objetivo principal enquanto livro foi-se expandido e incorporado à motivação deste trabalho, que busca ressaltar como um projeto pode aumentar sua magnitude e se transformar em algo único ao se aplicar o design como uma ferramenta de comunicação da cultura local.

É necessário apresentar também os nomes de todos os alunos que participaram da escrita dos textos e das ilustrações, já que o esforço deles valida o projeto.

**Autores:**

- O Lobisomem Paraense, de Grace Souza;
- A Cobra Grande do rio Santana, de Gabriel Ferreira Montenegro;
- O Velho Preto, de Gabriel de Souza;

- O homem-porco de Abaeté, de Adriane Emily Cunha Monfort;
- Visão do Além, de Ana Clara Saldanha;
- O Vira-Porco de São Caetano de Odiveias, de João Victor Evangelista da Silva;
- A vizinha que virava porca, de Lyah Sofia Nascimento da Silva Aguiar;
- História da Cobra Norato, de Dickson Yuri Viana Rodrigues.

#### **Ilustradores:**

- Jonathan de Souza (Jonathan DS – histórias 1, 2 e 3), aluno no CEAM em 2021;
- Darllan Matos (histórias 4 e 8) concluinte do Ensino Médio em 2023;
- Lucas Henrique Ferreira de Oliveira (Luke Amorim – história 6), concluinte do Ensino Médio em 2023;
- Jandira Lima Angelim (histórias 5 e 7), estudante do 1º ano em 2023.

O material produzido acima foi para a Editora Pública Dalcídio Jurandir, editora criada através de um projeto em 24 de agosto de 2019, a partir do Decreto nº 272 assinado pelo governador do Pará, Helder Barbalho, e que está sediada no interior do órgão público Imprensa Oficial do Estado do Pará (IOEPA) como uma autarquia. A Editora Pública viabiliza as publicações de escritores paraenses ressaltando as produções feitas na Amazônia e já consolidou sua posição como uma referência na valorização de escritores locais. Como uma designer da equipe de editoração, fiquei responsável pelo projeto gráfico, diagramação e capa do livro. Esse processo foi feito em conjunto ao comando do editor geral da Editora Pública, Moisés Alves, e de Paulo Maués Corrêa, que além de organizador agiu como revisor pleno do livro; as etapas desse processo serão explicadas posteriormente no desenvolvimento do projeto.

Necessário ressaltar que este projeto gráfico, desde a editoração até a impressão decorreu de 2023-2024 — e teve seu lançamento oficial na Feira Pan-Amazônica do Livro e das Multivozes em agosto de 2024, no estande da IOEPA. A presente pesquisa continuou após esse período, com o registro do trabalho realizado.

### 3.2. Comunicação Visual e Uso de Regionalismo

Ao se tratar da comunicação visual no contexto literário, compreende-se que ela exerce um papel estratégico essencial, especialmente quando se busca estabelecer vínculos de identificação e pertencimento com o público. Essa comunicação atua como uma base organizacional que estrutura a construção dos materiais gráficos, tendo como função primordial não apenas a composição estética, mas, sobretudo, o fortalecimento dos valores institucionais, culturais e sociais que fundamentam o projeto. Conforme exposto por Kunsch (2009), a comunicação

“será, sobretudo, auxílio no cumprimento de sua missão, na consecução dos objetivos globais, na fixação pública dos seus valores e nas ações para atingir seu ideário de visão no contexto de uma visão de mundo, sob a égide dos princípios éticos”. (Kunsch, 2009, p. 115)

Desse modo, torna-se evidente que o uso estratégico dos recursos visuais se apresenta como uma ferramenta fundamental para transmitir, de forma eficaz, a identidade cultural, literária e regional, tornando-se um meio de interação que favorece não apenas a compreensão, mas também o engajamento do público com a obra.

A compreensão de como se constroem essas relações simbólicas no campo da comunicação é ampliada quando se considera a perspectiva de Thompson (1998 apud Pizziolo, 2011), que explica que os indivíduos, ao longo de sua vivência, estão constantemente expressando-se por meio de formas simbólicas, ao mesmo tempo em que decodificam e interpretam os signos emitidos por outros indivíduos. Esse autor destaca que, a partir da comunicação, ocorre o que chama de troca de informações de conteúdo simbólico, ou seja, ações simbólicas são capazes de influenciar comportamentos, mobilizar respostas específicas, sugerir direções a serem tomadas, moldar crenças, questionar certezas, sustentar estruturas de poder ou até impulsionar movimentos de contestação coletiva. Este entendimento permite inferir que, no âmbito editorial, o uso das formas simbólicas, estruturadas graficamente, possui o poder de atuar diretamente na formação cultural do indivíduo, contribuindo para que este reconheça, valorize e fortaleça sua própria identidade cultural, assim como ocorre por meio da leitura dos textos literários. Este processo, por consequência, estimula não apenas o consumo de

obras que refletem sua realidade, mas também desenvolve um pensamento crítico mais sensível às questões socioculturais.

Essa compreensão da identidade está diretamente relacionada ao conceito de diferença, conforme apresenta Silva (2000 apud Pizziolo, 2011), ao afirmar que identidade corresponde precisamente ao ponto de partida no qual se define a diferença. Dessa forma, identidade é aquilo que se é, enquanto diferença é aquilo que o outro é. Segundo exemplifica o autor, se um indivíduo se reconhece como brasileiro, ele automaticamente não é estrangeiro, de modo que identidade e diferença são conceitos interdependentes, visto que ser algo necessariamente implica em não ser outra coisa.

Partindo dessa concepção, torna-se evidente que compreender os elementos que constroem a identidade de um indivíduo inserido no contexto regional, especialmente aquele pertencente à cultura paraense, é indispensável para um desenvolvimento gráfico que dialogue efetivamente com esse público. Aspectos como a linguagem local, as expressões populares, as cores características da região, além de elementos geográficos, históricos e culturais, constituem um repertório visual e simbólico fundamental, capaz de ser incorporado na construção da identidade visual do projeto, conferindo-lhe autenticidade e alinhamento com a comunicação estratégica desejada.

### 3.3. Design Gráfico e Editorial

O design, enquanto campo do conhecimento, exerce a função de materializar conceitos e traduzir ideias em soluções visuais e funcionais. Segundo a definição de Cardoso (2000), o design é uma atividade de mediação, historicamente construída a partir do princípio de adequação dos objetos às suas funções e finalidades. No que tange especificamente ao design editorial, este representa uma área de especialização dentro do design gráfico, que se dedica ao desenvolvimento de projetos como livros, jornais, revistas e outros materiais cujo volume de informações demanda um rigoroso sistema de organização (O VALOR..., 2003).

A principal característica que diferencia o design editorial de outras áreas do design gráfico é sua íntima relação com o texto verbal, que, tradicionalmente, ocupa posição central no processo de desenvolvimento do projeto. Contudo, essa

centralidade do texto não impede que o design editorial também se aproprie de recursos visuais, táteis e até sonoros, sobretudo a partir das transformações tecnológicas que redefiniram os meios de produção e consumo de informação. A lógica modernista, sintetizada no princípio de que a forma deve seguir a função, como defendido por Sullivan (1896), moldou, historicamente, os parâmetros do design editorial, priorizando a legibilidade e a clareza como fundamentos indispensáveis para sua funcionalidade. No entanto, é notório que, com a evolução das tecnologias digitais e a ampliação das possibilidades de experimentação gráfica, esses parâmetros foram, progressivamente, ressignificados, permitindo que o design deixasse de ser apenas um suporte invisível e neutro para assumir, também, uma função expressiva e narrativa.

O designer editorial, nesse contexto, se consolida como um agente mediador da informação, um verdadeiro contador de histórias que estrutura visualmente o conteúdo textual e os elementos gráficos de apoio, com o objetivo de otimizar a leitura e enriquecer a experiência do usuário. Essa perspectiva é reforçada por Caldwell e Zappaterra (2014), que afirmam que a maior parte dos conteúdos editoriais procura comunicar uma ideia ou contar uma história por meio da disposição dos títulos, do corpo do texto e dos elementos visuais. Esta afirmação sintetiza o entendimento de que o design editorial não é meramente uma prática técnica, mas uma atividade profundamente conectada com os processos comunicacionais e cognitivos, sendo, portanto, decisiva para a eficácia da transmissão da mensagem.

A compreensão do papel que o design editorial ocupa no desenvolvimento de um projeto se faz indispensável, pois é justamente a partir dele que se definem as estruturas gráficas e os recursos visuais que irão compor a publicação. Esse entendimento permite não apenas adequar o design às necessidades específicas do projeto, mas também compreender de que forma ele se insere nas dinâmicas contemporâneas de comunicação, tanto no âmbito impresso quanto digital. Para isso, é imprescindível conhecer a trajetória histórica do design editorial, bem como os conceitos que estruturam sua prática, de modo que se possa aplicar os fundamentos de maneira consciente e alinhada às exigências do presente.

### 3.3.1. Design Editorial Contemporâneo

Ao percorrer essa trajetória, observa-se que o design editorial sempre esteve diretamente condicionado às transformações dos meios de produção e às mudanças nas práticas sociais de consumo de informação. Desde os livros manuscritos, passando pela invenção da imprensa, até a consolidação dos ambientes digitais, o design editorial se desenvolveu como um campo em constante expansão, adaptando-se às inovações tecnológicas e às necessidades culturais de cada época. Como analisa Bragança (2005), o avanço da tecnologia não apenas modificou profundamente os processos produtivos, mas também trouxe à tona os conflitos existentes entre as dimensões ideológicas e comerciais que permeiam o campo editorial. Essa tensão impactou de maneira significativa a função do design, exigindo dos profissionais uma constante reavaliação de seus métodos, práticas e valores.

A introdução da editoração eletrônica, que se tornou viável a partir dos anos 1980 com o desenvolvimento de softwares e hardwares específicos, representou um divisor de águas na história do design gráfico e, em particular, do design editorial. Este avanço tecnológico não se limitou a tornar os processos mais ágeis e eficientes, mas também forçou uma reconfiguração dos conceitos fundamentais que estruturam a prática do design até então, inserindo os profissionais em uma nova lógica de produção vinculada à cultura digital emergente.

Jenkins (2009) discute esse fenômeno ao destacar que, ao contrário do que se imaginava nas décadas de 1990, quando se acreditava que as mídias digitais substituiriam os meios tradicionais, o que se observa é que as diferentes mídias passaram a coexistir e a interagir de forma cada vez mais complexa. Neste cenário, o computador deixou de ser uma ferramenta meramente operacional e passou a ser entendido como uma nova mídia, capaz de transformar não apenas os processos de criação, mas também a própria natureza do trabalho do designer gráfico e sua função na sociedade contemporânea.

Essa compreensão já estava presente na publicação da Associação dos Designers Gráficos (ADG), no ano de 2003, na obra *O Valor do Design*, na qual se afirma que

projetos de websites e de CD-ROMs nada mais são do que projetos editoriais em outra mídia". Os princípios e procedimentos são análogos: o problema básico continua sendo ordenar uma grande quantidade de informação de uma maneira lógica e coerente, que obedeça a princípios de natureza editorial e visual que possa ser facilmente acessada pelo leitor. Em outras palavras, o que qualquer jornal, revista ou livro vem fazendo há muito tempo, só que na mídia impressa (O Valor..., 2003, p. 30).

A declaração apresentada sintetiza de maneira precisa como a transição do impresso para o digital não representa uma ruptura, mas sim uma continuidade e uma ampliação dos princípios que sempre fundamentaram o design editorial.

A constatação de que os ambientes digitais derivam dos princípios fundamentais do design editorial impresso não anula o fato de que esses novos espaços demandam dos profissionais uma adaptação às suas especificidades, sobretudo no que se refere à navegação hipertextual e à organização de fluxos informacionais que se apresentam em múltiplas camadas. Essa mudança exigiu que os designers não apenas organizassem sua lógica projetual, mas também desenvolvessem competências capazes de atuar em meios interativos, onde o leitor ou usuário deixa de ser um agente passivo e passa a assumir um papel ativo na construção da leitura, escolhendo percursos, acessando conteúdos complementares e interagindo com a informação de forma não linear.

#### 3.4. Projeto Gráfico

A nova realidade impactou de forma direta o conceito de projeto gráfico, que passou a ser entendido como um fator decisivo na diferenciação e competitividade dentro do mercado editorial contemporâneo. O avanço das tecnologias, associado à expansão dos mercados e à crescente exigência estética dos consumidores, resultou em uma transformação dos critérios de avaliação dos produtos editoriais, que passaram a ser julgados não apenas pela qualidade do conteúdo, mas também pela excelência de sua apresentação visual. Nesse sentido, Fawcett-Tang afirma que

quando o público leitor depara-se com a oferta de dois títulos com conteúdos semelhantes e o mesmo preço, esse público, que está se tornando cada vez mais consciente do design, irá sempre escolher aquele que seja mais atraente ao olhar, que ofereça melhor leitura e que apresente a informação da maneira mais clara e compreensível. (Fawcett-Tang, 2007, p. 6)

A afirmação acima demonstra que o projeto gráfico deixou de ser um mero adereço estético e passou a ocupar uma posição central na percepção de valor de um produto editorial. Compreende-se, então, que a preocupação com os aspectos visuais da publicação, que outrora ocupava um papel secundário, torna-se uma exigência no desenvolvimento dos projetos contemporâneos. Isso se dá não apenas em função das demandas do mercado, mas também em decorrência da evolução das práticas culturais, que passaram a valorizar a estética e a clareza como atributos indispensáveis para a fruição da leitura. Entretanto, Haslam (2010) alerta que

o design tem um “fator x” indefinível, e examiná-lo muito minuciosamente significa arriscar-se a destruí-lo. [...] e com frequência o designer posiciona os elementos com base em sua experiência ou instinto, no lugar de fazê-lo como resultado de uma decisão técnica. (Haslam, 2010, p. 23)

O entendimento acima evidencia que, embora os princípios técnicos e racionais sejam fundamentais para orientar o processo de criação, existe também um componente subjetivo, intuitivo e sensível que não pode ser ignorado, uma vez que ele se apresenta como elemento indispensável para a construção de soluções criativas e eficazes.

A partir da lógica apresentada, torna-se evidente que o desenvolvimento de um projeto gráfico editorial não pode se sustentar apenas sobre bases empíricas e intuitivas, mas requer uma compreensão estrutural dos elementos que compõem sua configuração. Nesse sentido, Haslam (2010) propõe uma classificação das abordagens adotadas pelos designers, que se organizam em quatro categorias distintas, mas que, na prática, podem se sobrepor e se combinar de acordo com as necessidades e especificidades de cada projeto. A primeira dessas abordagens é a documentação, que se caracteriza por ser o ponto de partida dos projetos editoriais, uma vez que parte da manipulação e organização dos conteúdos textuais e visuais, estabelecendo os parâmetros que irão orientar o desenvolvimento da composição. A segunda abordagem é a análise, aplicada especialmente em situações em que os conteúdos são

complexos e exigem do leitor uma constante comparação de informações, demandando, portanto, uma estrutura de apresentação que favoreça a hierarquização, a clareza e a sequencialidade.

A terceira abordagem apresentada por Haslam (2010) é a expressão, na qual o projeto se desenvolve a partir de uma interpretação sensível e subjetiva do conteúdo, permitindo que o designer explore elementos emocionais, simbólicos e afetivos na construção da identidade visual, desde que esse processo esteja alinhado às intenções do autor e às expectativas do público-alvo. Por fim, a quarta abordagem é o conceito, caracterizada pela capacidade de sintetizar ideias complexas por meio de soluções visuais de grande impacto, nas quais os elementos gráficos assumem não apenas uma função estética, mas também simbólica e representacional, comunicando, de forma direta e objetiva, os principais significados que se deseja transmitir.

Entretanto, é fundamental compreender que essas categorias, conforme o próprio Haslam (2010) destaca,

não são mutuamente excludentes; é improvável que um projeto de design se baseie inteiramente em uma única abordagem. A maioria dos trabalhos de design inclui um elemento de cada uma, embora não necessariamente na mesma proporção. (Haslam, 2010, p. 23)

Assim, torna-se claro que, na prática projetual, a combinação dessas abordagens ocorre de maneira dinâmica e adaptativa, permitindo que o designer construa soluções que atendam simultaneamente às demandas funcionais, comunicacionais e estéticas de cada projeto.

Diante desse entendimento, é possível afirmar que o presente projeto se apropria de diferentes abordagens propostas por Haslam, sendo que sua estrutura principal se ancora na documentação, característica predominante na maioria dos projetos editoriais, mas também incorpora elementos das abordagens expressiva e conceitual, uma vez que busca, além de organizar as informações de maneira clara e lógica, construir uma identidade visual que reflita, de forma sensível e autêntica, os valores culturais e regionais que fundamentam a proposta editorial. Essa definição metodológica permite não apenas orientar o desenvolvimento das etapas subsequentes, mas também estabelecer um conjunto de critérios objetivos e subjetivos que irão nortear as escolhas

relacionadas ao formato, à tipografia, ao grid, às cores e às texturas que irão compor o projeto como um todo.

#### 3.4.1. Formato

Quando se avança para a definição do formato dentro de um projeto editorial, compreende-se que essa etapa não se limita a uma escolha meramente estética, mas possui implicações funcionais, econômicas e comunicacionais. O livro, como objeto físico e portador de conhecimento, se apresenta segundo a definição de Haslam (2010, p. 22) como “um suporte portátil de uma série de folhas impressas e encadernadas, que permite a transmissão, preservação e disseminação do saber”. Dessa forma, é possível perceber que o formato do livro não se configura apenas como um dado técnico, mas também como um elemento que influencia diretamente na experiência do leitor, tanto do ponto de vista visual quanto ergonômico e perceptivo.

O formato estabelece a proporção entre altura e largura da página, impactando diretamente na organização dos conteúdos, na percepção estética e na forma como o leitor interage fisicamente com a obra. Nodelman (1988) afirma que a forma como uma imagem se comporta dentro de diferentes espaços pode alterar significativamente sua narrativa visual. Assim, uma mesma ilustração pode assumir significados distintos dependendo do espaço que ocupa e da relação que estabelece com os demais elementos da página. Isso demonstra que o formato não é apenas uma questão de composição visual, mas também um componente narrativo que dialoga diretamente com a construção do discurso gráfico e textual.

Conforme descreve Haslam (2010), os formatos mais recorrentes na produção editorial se organizam, de maneira geral, em três configurações básicas: o formato retrato, no qual a altura supera a largura; o formato paisagem, cuja largura é maior que a altura; e o formato quadrado, caracterizado pela equivalência das medidas dos lados. Além desses, é possível adotar formatos especiais ou não convencionais, que, embora ofereçam soluções visuais diferenciadas, costumam impactar diretamente no custo de produção e na viabilidade logística, razão pela qual sua utilização deve ser criteriosamente analisada.

A escolha do formato, portanto, deve considerar uma série de fatores que vão desde as exigências do conteúdo até as questões práticas relacionadas ao manuseio, transporte, armazenamento e custo. Tschichold (2007) reforça essa perspectiva ao destacar que o designer deve projetar de acordo com as condições de uso: se o livro será segurado na mão, apoiado em uma mesa ou se terá outro tipo de suporte para leitura. Este entendimento torna evidente que o formato não pode ser dissociado da função, sendo necessário que ele atenda tanto aos critérios estéticos quanto às demandas práticas de utilização.

No processo de definição do formato, observa-se que muitos designers recorrem ao estudo das proporções clássicas como uma estratégia para alcançar equilíbrio, harmonia e beleza na configuração dos objetos gráficos. As proporções derivadas da seção áurea e da sequência de Fibonacci são amplamente reconhecidas por sua capacidade de produzir relações espaciais agradáveis aos olhos, uma vez que refletem padrões recorrentes na natureza e na arte. Haslam (2010) observa que muitos artistas, arquitetos e designers enxergam a seção áurea como um símbolo de beleza, por estar associada às proporções encontradas na natureza. Por essa razão, a seção áurea é frequentemente reconhecida como um padrão de beleza natural.

O tipógrafo alemão Jan Tschichold (1902-1972) foi um dos estudiosos que mais se dedicaram à análise dos livros e manuscritos ocidentais, identificando que muitos deles seguiam, conscientemente ou não, proporções relacionadas à seção áurea. A construção de um retângulo áureo pode ser realizada partindo-se de um quadrado, que, ao ser dividido ao meio, permite que a diagonal de uma das metades seja rotacionada, definindo assim a extensão do lado maior, resultando na proporção matemática de 1 para 1,61803. Essa mesma lógica serve como base para a construção da espiral logarítmica, na qual a relação entre o quadrado e o retângulo áureo mantém-se constante, compondo, ainda, a sequência de Fibonacci.

Apesar de seu inegável apelo estético, a escolha do formato também precisa considerar os aspectos relacionados à racionalização dos processos produtivos, especialmente no que diz respeito ao aproveitamento do papel e à redução de desperdícios. Nesse sentido, destaca-se a importância dos formatos padronizados, amplamente utilizados pela indústria gráfica, que buscam otimizar tanto os custos de impressão quanto a distribuição dos produtos. Haslam (2010)

explica que o formato de papel mais conhecido é o DIN (Deutsches Institut für Normung - Instituto Alemão de Padronização representante da ISO na Alemanha) onde se inclui a Série A, e tem como base um retângulo que, quando dividido em dois, cria um formato com exatamente as mesmas proporções de comprimento e largura do anterior. No Brasil, além dos formatos padronizados da série A, são igualmente utilizados os formatos AA (76 x 112 cm) e BB (66 x 96 cm).

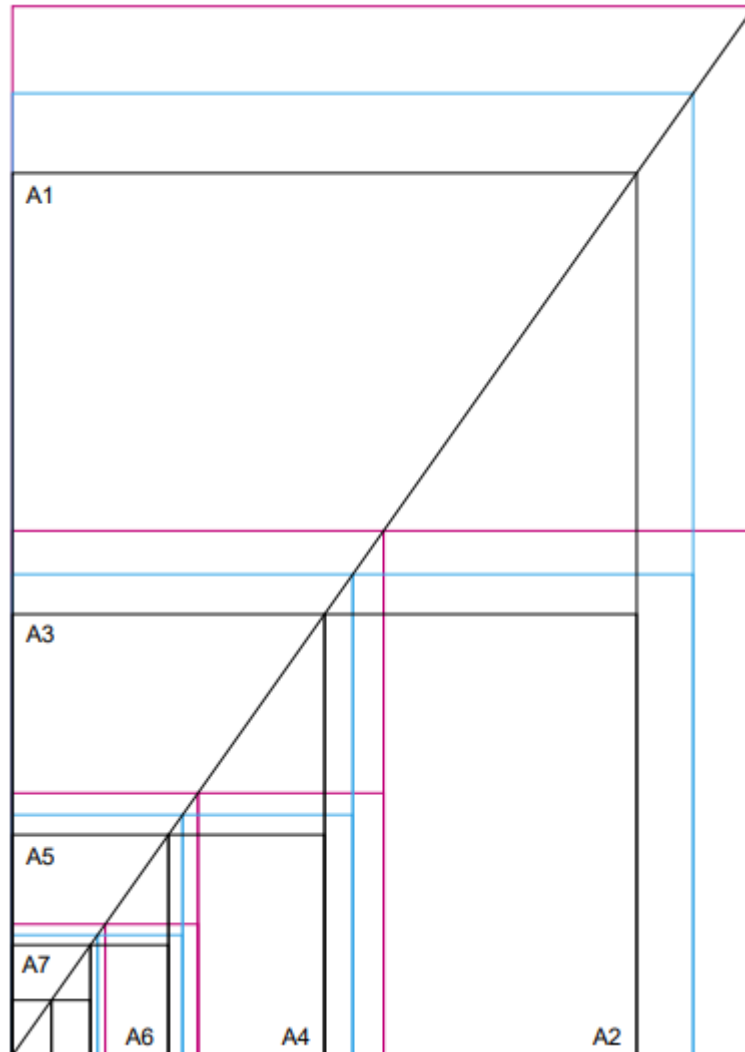
O sistema de padronização adotado internacionalmente, regulamentado pela Organização Internacional de Normalização (ISO) desde 1975 e seguido pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), estabelece como referência o formato A0, que possui as dimensões de 841 x 1189 mm, do qual derivam todos os demais formatos da série A, conforme aponta Araújo (2008). Esse sistema se baseia na lógica matemática do retângulo de raiz 2, garantindo que, ao dobrar qualquer uma de suas folhas ao meio, as proporções entre altura e largura permaneçam exatamente as mesmas, conferindo ao sistema uma racionalidade que combina eficiência produtiva e equilíbrio visual. Para Elam (2010), essa proporção, embora não seja diretamente a seção áurea, aproxima-se de seus princípios estéticos, sendo reconhecida por sua harmonia e funcionalidade.

O sistema inclui também os formatos das séries B e C, que, embora mantenham a mesma relação de proporções, foram desenvolvidos para atender a necessidades específicas, como produção de cartazes, envelopes ou impressos diferenciados. Haslam (2010) observa que os formatos de papel do padrão ISO são conhecidos como série A, na qual o A0 equivale a um metro quadrado. A proporção entre o lado maior (a diagonal do quadrado) e o lado menor é de aproximadamente 1,414. Todos os formatos da série A são múltiplos e submúltiplos do formato A0, obtidos sempre pela divisão ao meio. Essa série vai do A0 ao A12. Dessa forma, o sistema de padronização dos formatos de papel não apenas facilita a produção, mas também garante uma coerência visual que se reflete diretamente na experiência do usuário.

O uso das proporções, sejam elas derivadas da geometria clássica ou dos sistemas de padronização contemporâneos, impacta diretamente na organização da página, uma vez que o formato determina as bases sobre as quais será construída a malha estrutural que orientará a disposição dos elementos gráficos e textuais. Essa estrutura, conhecida como grid, representa um dos pilares

fundamentais do projeto gráfico, pois permite que o conteúdo seja organizado de maneira lógica, harmoniosa e eficiente.

Figura 3 – Formatos de Papel da série A, B e C



**série A**

A0 841 x 1189mm  
A1 594 x 841mm  
A2 420 x 594mm  
A3 297 x 420mm  
A4 210 x 297mm  
A5 148 x 210mm  
A6 105 x 148mm  
A7 74 x 105mm  
A8 52 x 74mm

**série B**

B0 1000 x 1414mm  
B1 707 x 1000mm  
B2 500 x 707mm  
B3 353 x 500mm  
B4 250 x 353mm  
B5 176 x 250mm  
B6 125 x 176mm  
B7 88 x 125mm  
B8 62 x 88mm

**série C**

C0 917 x 1297mm  
C1 348 x 917mm  
C2 458 x 348mm  
C3 324 x 458mm  
C4 229 x 324mm  
C5 162 x 229mm  
C6 144 x 162mm  
C7 81 x 114mm  
C8 57 x 81mm

Fonte: HASLAM, 2010.

É necessário mencionar os processos de produção em larga escala, especialmente no contexto da indústria gráfica, onde é imprescindível considerar a utilização de formatos maiores de papel. Nesses casos, e como mencionado anteriormente, adota-se uma padronização que visa otimizar o uso dos substratos e possibilitar maior eficiência nas máquinas de impressão offset, amplamente utilizadas em grandes tiragens, como na produção de livros — foco deste projeto. Essa padronização não apenas favorece a operação técnica das impressoras, mas também estabelece um critério comum que permite às gráficas ajustarem os formatos conforme suas especificidades operacionais, sem comprometer a racionalização dos recursos.

Figura 4 – Formatos comuns de livros

FORMATOS MAIS COMUNS DE LIVROS	FORMATO DA RESMA DE PAPEL	NÚMERO DE PÁGINAS/ APROVEITAMENTO
16 x 23cm	66 x 96cm	32 (16 cada lado)
14 x 21 cm	87 x 114cm	64 (32 cada lado)
21 x 28cm	89 x 117cm	32 (16 cada lado)
12 x 18cm	76 x 112cm	64 (32 cada lado)
17 x 24cm	72 x 102cm	32 (16 cada lado)

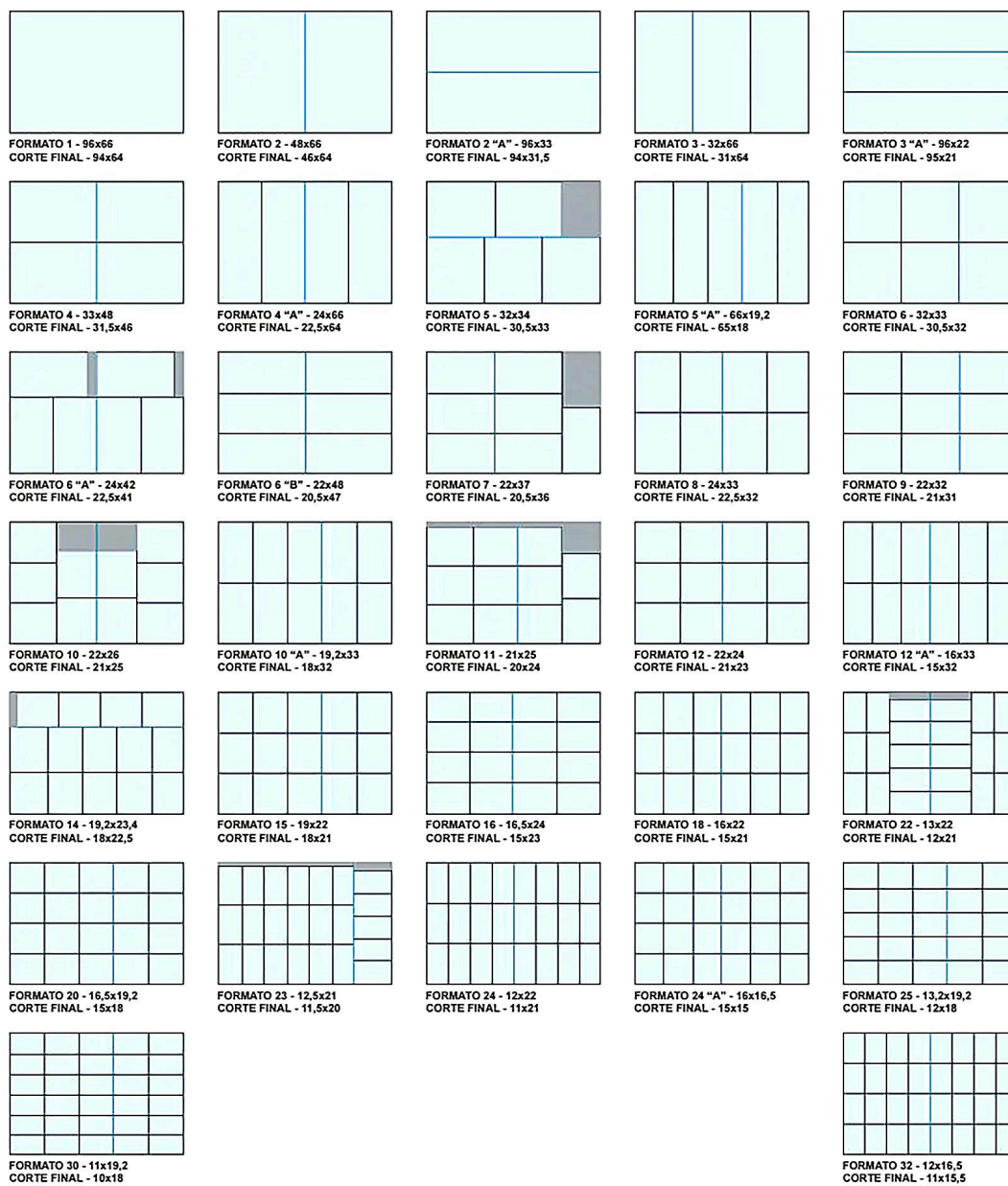
**Fonte:** ARAÚJO, 2008, p.353.

Os formatos utilizados nesse tipo de produção são conhecidos como formatos industriais, frequentemente denominados chapas inteiras ou folhas gráficas. Tais folhas representam a unidade base para o planejamento do aproveitamento da impressão, sendo esse um fator crucial no controle de desperdício e na redução de custos. O designer gráfico, por sua vez, atua estrategicamente na definição do layout, buscando sempre a melhor forma de dispor os elementos gráficos na folha de impressão. Essa prática, conhecida como aproveitamento de folha, visa maximizar a utilização do papel, reduzindo sobras e garantindo a viabilidade econômica do processo.

A adequação do projeto gráfico ao formato industrial disponível é, portanto, uma etapa essencial para o êxito da produção, sobretudo em larga escala. Isso

significa que, além da escolha do tamanho do papel, deve-se considerar a mancha de impressão — área efetivamente impressa dentro da folha —, cuja organização influencia diretamente na eficiência do processo produtivo. A figura 5 ilustra essa relação entre o aproveitamento da folha e a disposição da mancha de impressão, além de apontar os formatos utilizados. Dessa forma, mesmo diante de variações no formato gráfico adotado por cada gráfica, o objetivo permanece o mesmo.

Figura 5 – Formatos de corte de papel para gráfica



Fonte: Disponibilizado pela Editora Pública Dalcídio Jurandir, 2023.

### 3.4.2. Grid

A informação visual, como destaca Araújo (2008),

comunica de modo não verbal, por meio de sinais e convenções que podem motivar, dirigir ou mesmo distrair o olhar do leitor, e todos os elementos visuais influenciam uns aos outros. Por isso, o projeto visual de um livro é uma ferramenta importante para comunicação, e não apenas elemento decorativo. O modo como se organiza a informação numa página pode fazer a diferença entre comunicar uma mensagem ou deixar o usuário confuso. (Araújo, 2008, p. 373)

Esta afirmação sintetiza a relevância do grid como instrumento de mediação entre o conteúdo e o leitor, uma vez que sua função é garantir que as informações sejam apresentadas de forma clara, hierarquizada e funcional.

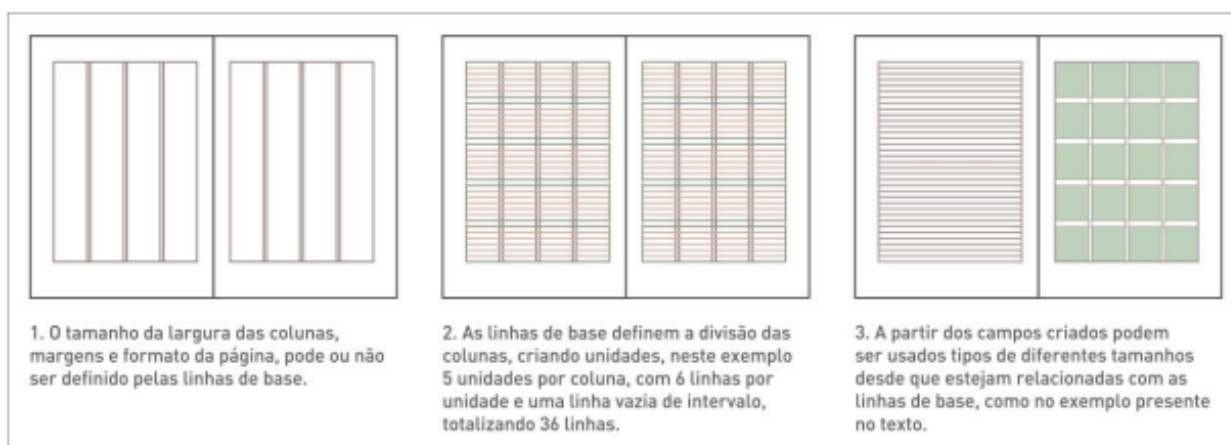
A construção do grid parte do formato da página e se desenvolve a partir da definição de uma malha estrutural que estabelece a hierarquia dos conteúdos. O grid, também chamado de grade, malha ou grelha, é responsável por determinar as proporções internas da página, controlando a distribuição do texto, das imagens e dos demais elementos gráficos que compõem o layout. Haslam (2010) explica que a organização da página está diretamente vinculada ao seu formato. A partir desse formato, o designer desenvolve uma malha estrutural que hierarquiza a disposição das imagens e do texto. Os elementos de composição dizem respeito à relação entre texto e imagem ou entre imagens. A grade corresponde às proporções internas da página e seu desenho define a organização do conteúdo. Os sistemas básicos de grade são responsáveis por determinar as larguras das margens, as proporções da mancha gráfica e a posição dos elementos recorrentes no layout.

Diante do que foi estudado até o momento, é possível afirmar que existem diversos tipos de grids aos quais o designer pode recorrer, e que esses podem ser classificados segundo diferentes critérios. Haslam (2010) esclarece que um grid pode ser simétrico – quando as páginas são espelhadas com margens internas e externas equivalentes – ou assimétrico. Podem também ser baseados em geometria, medidas, elementos tipográficos ou evolucionários. O autor destaca, ainda, que os grids geométricos surgiram em um período em que não havia padronização de medidas, nos séculos XV e XVI, razão pela qual sua construção não estava vinculada a unidades específicas, mas sim a proporções resultantes de construções geométricas. Como exemplo, ele cita o diagrama de

Villard de Honnecourt, que “divide a página em nove unidades de altura e nove unidades de largura, e estas unidades determinam as margens da página”.

O desenvolvimento dos grids baseados em medidas tornou-se possível apenas nos séculos XVII e XVIII, quando surgiram os sistemas de padronização das unidades de medida e dos tamanhos tipográficos. Haslam (2010) afirma que a sua construção permite que a estrutura seja extraída do conteúdo, e não apenas imposta a ele, e pode ser usada qualquer unidade de medida: milímetros, polegadas, pontos ou didots. Foi a partir desse contexto que Jan Tschichold, já no início do século XX, abriu caminho para uma nova abordagem baseada na medida, consolidando o grid moderno, caracterizado por um sistema no qual não apenas as linhas do texto se alinham às ilustrações, mas também legendas, títulos e subtítulos, garantindo, assim, uma coesão visual mais rigorosa e funcional.

Figura 6 – Construção de grid moderno



Fonte: HASLAM, 2010.

No grid moderno apresentado na figura anterior, todos os elementos da página podem ser expressos matematicamente por números inteiros, conferindo à composição uma lógica interna extremamente precisa. Haslam (2010) descreve esse processo ao afirmar que as colunas são subdivisões do formato; as margens e as unidades são subdivisões das colunas; as linhas de base são iguais, além de serem subdivisões exatas das unidades. O autor complementa essa explicação trazendo o exemplo de Müller-Brockmann, que utiliza esse sistema para definir os tamanhos de todos os elementos tipográficos. Segundo o exemplo citado,

o menor tipo da página, talvez uma legenda, por exemplo, pode ter 7 pontos com 1 ponto de entrelinhamento; o corpo do texto principal pode ter 10 pontos com um entrelinhamento de 2 pontos; e os títulos maiores podem ter 20 pontos com um entrelinhamento de 4 pontos. Todos os três tamanhos mais seus respectivos entrelinhamentos são fatores de 24 (Haslam, 2010, p. 57).

Haslam também apresenta os grids baseados em elementos tipográficos, utilizado comumente por profissionais mais da área da composição tipográfica, é um modelo construído de dentro para fora "identificando o número de colunas exigido para acomodar o texto e as imagens em relação às características do conteúdo, antes de definir as larguras exatas das margens" (HASLAM, 2010, pág. 62). O mais conhecido é o modelo de Derek Birdsall, chamado de grid de quadratim, onde a partir do quadratim adequado é possível definir colunas, intervalos, bases, margens e formatos.

Para finalizar, Haslam (2010) também apresenta o grid revolucionário, que é o mais adaptável de todos e muda no decorrer das páginas, seja em cabeçalhos ou em todos os elementos. E também precisam ser mencionados os livros sem grids; costumam acontecer em livros ilustrados, onde as imagens serão inseridas considerando o espaço total da página e só posteriormente encaixado o texto.

Trazendo esses todos modelos dentro do projeto, Haslam (2010) afirma sobre a possibilidade de uso de mais de um tipo de grade dentro de um material quando respeitado seu formato; sendo assim, apesar da preferência pessoal pelo grid moderno, o grid evolucionário também é uma das possibilidades, estas que serão discutidas na etapa criativa.

### 3.4.3. Tipografia

A tipografia, enquanto elemento essencial do design editorial, exerce papel central na organização da informação e na construção da identidade visual de um projeto gráfico. As decisões que envolvem a escolha tipográfica não se limitam apenas a aspectos estéticos, mas possuem implicações diretas na legibilidade, na hierarquia da informação e na percepção do conteúdo por parte do leitor. Haslam (2010) destaca que muitas questões influenciam diretamente a decisão do designer no momento de escolher a tipografia adequada, ressaltando que propõe especial atenção para alguns pontos da publicação como: tema abordado; sua origem, quem escreveu e quando foi escrito; hierarquia do conteúdo; e quantidade

de tabelas, gráficos e legendas para imagens. O autor complementa, ainda, que pensar no público leitor é de suma importância, uma vez que os livros possuem uma vida útil prolongada, e que, “ao escolher uma fonte o designer estabelece um contato direto com todos os futuros leitores daquela obra e não somente com os que a adquirem no seu lançamento” (HASLAM, 2010, p. 94). Essa reflexão evidencia que a escolha tipográfica não é uma decisão isolada, mas um processo que considera tanto as características do conteúdo quanto o contexto sociocultural no qual o livro será inserido.

Escolher o tipo pode ser a parte mais aborrecida, mais irritante, a que consome mais tempo e a mais prazerosa do design do livro. O fato de haver a possibilidade de uma escolha ilimitada é uma falsa bênção. Existem tantos tipos e tantas maneiras de usá-los que essa liberdade acaba tornando-se um problema. (Hendel, 2003, p. 36)

Além da abordagem apresentada, Haslam (2010) adverte que o designer deve estar atento ao fato de que as intenções projetuais associadas a determinada escolha tipográfica podem não ser percebidas da mesma maneira pelo leitor. Isso significa que as conotações atribuídas às formas tipográficas são, em grande parte, construções culturais que podem variar conforme a bagagem estética, social e histórica de quem lê. Portanto, torna-se imprescindível compreender que aquilo que o designer espera comunicar por meio da escolha de uma fonte pode ser interpretado de maneira diversa, a depender das experiências, das referências e das percepções do público-alvo.

Nessa mesma perspectiva, Lupton (2006) considera fundamental que o designer reflita, no momento da escolha da tipografia, sobre questões que envolvem a história dos tipos, suas conotações contemporâneas e suas qualidades formais. A autora ressalta que a definição tipográfica não pode ser dissociada da compreensão profunda sobre o público leitor e do entendimento de que os designers selecionam e combinam fontes como resposta direta às características e expectativas desse público.

O objetivo é encontrar uma combinação apropriada entre o estilo das letras, a situação social específica e a massa de conteúdo que definem o projeto. Nenhuma cartilha é capaz de fixar o significado ou a função de cada fonte; cada designer deve enfronhar-se nessa biblioteca de possibilidades à luz das circunstâncias únicas de cada projeto. (Lupton, 2006, p. 30)

Além das questões simbólicas e culturais, o processo de definição tipográfica está diretamente relacionado a aspectos técnicos que impactam de forma decisiva a legibilidade e o conforto na leitura. Isso envolve variáveis como o tamanho do corpo tipográfico, o espaçamento entre linhas, a escolha da família de tipos, além da massa tipográfica que define o peso visual do texto na página. Todos esses elementos, quando analisados em conjunto, contribuem para a configuração da mancha gráfica, que influencia tanto na estética quanto na funcionalidade do projeto.

A escolha da tipografia também deve levar em consideração a disponibilidade dos estilos dentro da família tipográfica selecionada, uma vez que textos mais complexos demandam variações como itálico, negrito, versalete e diferentes pesos, de modo a garantir uma hierarquia visual clara e eficiente. Hulburt (1986, p. 47) reforça que a legibilidade é essencial para que o leitor consiga compreender o conteúdo. Ele afirma que, embora a importância da legibilidade seja inegável, ela não é garantia de que o leitor entenderá a mensagem, mas sim que o texto não será um obstáculo para isso. O autor ainda defende que a melhor solução é utilizar a tipografia de forma que ela convide o leitor a interagir com o conteúdo.

Araújo (2008) complementa essa discussão ao destacar que existem diversos fatores que podem comprometer a legibilidade e, conseqüentemente, dificultar a leitura. Segundo ele, elementos como o uso de maiúsculas em itálico, combinações inadequadas de letras, junções mal feitas, linhas compostas por tipos excessivamente estreitos ou com hastes curvas muito acentuadas, além de caracteres com hastes ascendentes e descendentes longas, são fatores que geram desconforto visual e devem ser evitados durante o processo de composição.

No âmbito editorial, a hierarquia visual costuma ser construída, em grande parte, a partir do uso do corpo tipográfico. A diferenciação entre os elementos textuais, como títulos, subtítulos, corpo de texto, legendas e notas de rodapé, é geralmente estabelecida por meio da variação no tamanho, na espessura ou no

estilo dos tipos. Contudo, em publicações específicas, como os livros infantis, essa hierarquia pode ser menos rígida, visto que, muitas vezes, a proposta visual prioriza uma abordagem mais lúdica, com menor quantidade de textos e maior ênfase nas imagens, o que reduz a necessidade de aplicar uma hierarquia textual tradicional.

Com a introdução dos tipos digitais, houve uma transformação significativa na forma como os projetos editoriais passaram a ser concebidos e desenvolvidos. A possibilidade de manipular as fontes digitalmente conferiu ao designer uma liberdade criativa até então inexistente, permitindo não apenas a escolha, mas também a modificação das formas tipográficas. Haslam (2010) explica que os tipos digitais trouxeram um grande avanço para a composição da página impressa, permitindo que a diagramação fosse realizada em menos tempo e com maior precisão. O meio digital possibilitou ao designer explorar as fontes de diversas maneiras, como manipular, distorcer letras e até criar famílias tipográficas mais adequadas ao conteúdo diagramado. No entanto, essa liberdade criativa não está isenta de riscos. Tschichold (2007) alerta que a manipulação da fonte pode, por um lado, servir como estratégia para quebrar a rigidez e evitar a monotonia dos projetos, mas, por outro lado, pode comprometer seriamente a legibilidade quando utilizada de forma inadequada, prejudicando a clareza e o reconhecimento rápido das letras impressas. Por isso, mesmo diante das possibilidades oferecidas pelos meios digitais, Tschichold defende que o uso da tipografia tradicional continua sendo um recurso seguro e eficaz.

#### 3.4.4. Cores e Texturas

Assim como a tipografia, a cor exerce papel fundamental no projeto gráfico, funcionando tanto como elemento estético quanto como recurso comunicacional. Munari (1997) destaca que o uso da cor no design oferece ao profissional duas alternativas principais: utilizar o material já colorido, como ocorre na indústria, ou inserir elementos coloridos no objeto, de acordo com um critério específico. No universo dos livros, essa aplicação se dá tanto por meio do uso de papéis coloridos quanto pela impressão de elementos gráficos em cores, os quais cumprem função narrativa, estética e informativa.

A cor, no contexto do design, não atua apenas como recurso ornamental, mas também desempenha uma função expressiva, capaz de gerar impacto, provocar emoções e contribuir para a construção de significados. Entretanto, Oliveira (2008) adverte que isso não significa que a cor deva assumir uma posição de protagonismo na composição gráfica, a ponto de se sobrepor aos demais elementos do projeto. Ao contrário, seu uso deve ser equilibrado, servindo de apoio para a organização da informação e para o fortalecimento da narrativa visual.

O significado da cor não é absoluto, sendo condicionado por fatores culturais, históricos e contextuais. Isso significa que as cores carregam significados que variam de acordo com o tempo, a cultura e as circunstâncias em que estão inseridas. Dondis (1997) explica que a escolha das cores pode ser orientada por aspectos como temperatura, onde uma cor quente sugere proximidade e uma fria transmite afastamento, associando-se às gamas vermelho-alaranjado e azul-verde, respectivamente. Além disso, a percepção da cor pode ser influenciada por aspectos psicológicos, afetivos e simbólicos, tornando sua aplicação uma decisão que vai muito além da estética.

Oliveira (2008) reforça que, especialmente no universo dos livros ilustrados, a cor desempenha um papel essencial na construção de atmosferas, na representação de emoções e na criação de vínculos afetivos com o leitor. Isso ocorre porque, além de cumprir uma função comunicativa, a cor também opera como elemento sensível, capaz de gerar empatia e estabelecer conexões emocionais. Dondis (2007) corrobora essa ideia ao afirmar que

Além do significado compartilhado externamente, a permutação de cada cor, cada uma de nós as manifesta de maneira pessoal. Mais do que nas concepções ou preocupações comerciais, a escolha da cor reflete diretamente nas motivações que se revelam para expressar as necessidades pessoais e os sentidos do afeto do artista. (Dondis, 2007, p. 70)

A percepção da cor, portanto, não se limita a um processo puramente racional, mas envolve também um conjunto de experiências sensoriais e subjetivas que impactam diretamente na forma como o leitor se relaciona com a obra. Dentro do projeto gráfico, a cor pode ser utilizada tanto como elemento de destaque, chamando a atenção para informações específicas, quanto como recurso de organização, contribuindo para a hierarquização dos conteúdos.

Esse entendimento revela que a aplicação consciente das relações cromáticas é capaz de orientar o olhar, estabelecer ritmo e conferir equilíbrio à composição.

Por fim, além do formato, da tipografia, do grid e da cor, a textura também se apresenta como um elemento de grande importância no desenvolvimento de projetos editoriais, sobretudo quando se considera sua capacidade de ampliar a experiência sensorial do leitor. O mundo ao redor oferece uma diversidade infinita de texturas naturais, e sua reprodução no design gráfico pode ser realizada por meio da escolha de substratos específicos ou da simulação de padrões visuais. Munari (1997, p. 74) define que “cada textura é formada por muitos elementos iguais ou semelhantes, dispostos a igual distância entre si sobre uma superfície de duas dimensões ou com um pouco de relevo”. Essa definição permite compreender que a textura, enquanto elemento gráfico, possui a capacidade de ativar tanto a percepção visual quanto a tátil, conferindo profundidade, contraste e interesse à composição.

Embora a textura atue prioritariamente sobre o sentido do tato, sua representação visual também é capaz de sugerir sensações táteis, provocando no leitor expectativas sensoriais que enriquecem a experiência de interação com o objeto gráfico. Alguns materiais possuem a capacidade de simular outros, permitindo ao designer explorar, por meio da ilusão óptica, sensação de maciez, aspereza, frieza ou calor, criando, assim, uma relação simbólica entre a aparência visual e o conteúdo da obra.

Cada superfície oferece possibilidades específicas de leitura, que podem se manifestar pela interação tátil, pela observação visual ou pela manipulação do objeto. Uma mesma superfície, dependendo de sua textura, comunica sensações distintas: enquanto uma textura lisa sugere brilho e leveza, uma superfície rugosa evoca opacidade e robustez. O designer, ao compreender esses princípios, pode utilizar a textura de maneira estratégica, seja para intensificar determinadas características do projeto, seja para criar contrastes que enriquecem a composição. Lupton (2007) afirma que “esse recurso pode ser intensificado quando combinado com contrastes, como texturas opacas e brilhantes, lisas e ásperas, secas e pegajosas, entre outras”.

Contudo, é necessário destacar que, embora a textura possua um enorme potencial expressivo, seu uso deve ser realizado com critério e equilíbrio. Quando

aplicada de forma inadequada, a textura pode gerar ruídos visuais que comprometem a legibilidade e desviam a atenção do leitor, tornando-se um obstáculo, em vez de um recurso que potencializa a comunicação. Portanto, seu emprego exige uma análise cuidadosa, que considere não apenas os aspectos estéticos, mas também os funcionais e comunicacionais, garantindo que ela contribua de maneira efetiva para a construção de uma experiência de leitura mais rica, sensível e envolvente.

Se fez necessário a inserção destes dois aspectos pois são relevantes para este projeto. Entender seus significados e processos irão justificar posteriormente seu uso, visto que fazem parte do conjunto de elementos que irão auxiliar na comunicação visual da identidade do folclore apresentado no livro, este que irá ser explorado no capítulo seguinte.

### 3.5. Cultura e Educação Amazônica - a base para as Lendas Paraenses

Para contextualizar esta parte do referencial teórico, é necessário estabelecer algumas conceituações sobre como a cultura se manifesta no material apresentado — especificamente, as lendas contadas sob o ponto de vista de uma nova geração, a partir da educação literária nas escolas do estado do Pará. Essa perspectiva encontra respaldo na reflexão de Antônio Cândido (1964), ao afirmar que "a literatura é um sistema social referendado pelos leitores", destacando ainda que "um texto não nasce literário, mas se faz literário pelas mãos de quem o lê". Neste sentido, a leitura, seguida da produção de narrativas próprias, constitui um caminho legítimo para a valorização dessa afirmação, além de representar uma base essencial na formação da identidade cultural dos indivíduos.

A valorização de obras e textos locais reforça a importância do estudo regional na formação educacional dos estudantes. Aproximar os alunos de sua realidade — neste caso, por meio da literatura — é uma estratégia eficaz para que reconheçam e valorizem sua própria identidade cultural. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), é necessário incluir, no currículo escolar, experiências literárias que retratam a realidade do discente. Assim, mesmo que a literatura regional ainda careça de maior visibilidade em sala de aula, seu ensino encontra amparo tanto na legislação quanto nos princípios

constitucionais que regulamentam a educação no Brasil. Nesse sentido, Cruz (2004) defende que "é pela experiência literária que o aluno não aprende somente o conteúdo programático, mas se entende como indivíduo dentro da sua própria realidade através da leitura".

Diante dessa necessidade formativa, é pertinente definir o que se entende por literatura paraense, que gera um grande debate. Trata-se de uma expressão artística que engloba as produções literárias brasileiras de referência amazônica, criadas no estado do Pará, por autores paraenses ou não, que abordam temas ligados à cultura, geografia, história, identidade e demais aspectos da região. Por integrar o universo cultural do Norte brasileiro, esse tipo de literatura possui elementos fortemente conectados ao imaginário e à vivência regional, o que gera divergências entre autores quanto à nomenclatura e à validade dessa categorização. Paulo Nunes (2008) critica o termo, argumentando que "a expressão literatura paraense, além de ser acanhada demais, fere a universalidade, princípio básico a qualquer manifestação que se deseja artístico", e ainda pontua que a limitação conceitual não abarca os sentimentos universais presentes nas obras e em seus autores. Em oposição, Edilson Pantoja (2011) defende a pertinência da nomenclatura regional, destacando que "não se deve em nome de uma universalização suprimir o regional".

Apesar dessas divergências, o aspecto mais relevante, especialmente em um projeto que visa à valorização dessas produções, reside na difusão do conhecimento que elas carregam. É preciso que esse conteúdo chegue às comunidades retratadas, uma vez que muitos moradores locais permanecem alheios tanto à existência dessas obras quanto ao debate sobre pertencimento cultural que elas propõem. Assim, outro objetivo do projeto é avaliar seu impacto em instituições de ensino e culturais da região — e, eventualmente, em outras partes do país —, contribuindo para a desconstrução de estereótipos culturais e para a atualização dos referenciais sobre a produção literária nortista.

Além da discussão sobre terminologia, é necessário abordar o conceito de imaginário amazônico, foco central deste projeto e tema recorrente na literatura da região. Gilbert Durand (1987, p.103) define que "entendemos por mito (nesse caso, sinônimo de imaginário) um sistema dinâmico de símbolos, um tema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a organizar-se em narrativa". Com base nessa definição, compreende-se que as lendas amazônicas, ao serem

recontadas por novos sujeitos sociais, mantêm ativo um processo de preservação simbólica, permitindo a continuidade da memória, das estruturas e das particularidades culturais da região. A materialização dessas narrativas em publicações impressas, como o livro em questão, constitui uma forma de legitimação dessa experiência coletiva e diversa.

A presença das narrativas simbólicas amazônicas se renova constantemente por meio da circulação de pessoas entre as zonas rurais e os centros urbanos, permitindo que esses relatos se adaptem a diferentes contextos socioculturais. Essa mobilidade interna favorece a resignificação das histórias, que permanecem atuantes tanto nas comunidades tradicionais quanto nos espaços urbanos. O repertório de personagens e enredos, portanto, não apenas resiste ao tempo, como também amplia sua capacidade expressiva ao integrar múltiplas realidades da região. Trata-se de um processo dinâmico de preservação e reinvenção cultural, que fortalece o alcance comunicativo dessas manifestações narrativas. Essa continuidade cultural pode ser compreendida a partir da metáfora proposta por Eidorfe Moreira (1960, p. 53), reafirmando seu papel ativo na construção da identidade regional quando a descreve como

“um anfiteatro, de forma ‘excessivamente alongada’, e é nesse imenso e solene anfiteatro que não apenas se representa e desfila a vida em infindas manifestações performáticas, mas ele, anfiteatro, é a própria síntese de uma espécie de vida e de vivência, marcadas por experiência plena de magia e sedução.” Mesmo diante de transformações territoriais e sociais, as expressões culturais e suas narrativas continuam a ser encenadas neste “anfiteatro”. (Eidorfe Moreira, 1960, p. 53)

No processo de construção das lendas incluídas no livro *8 Lendas Paraenses*, os estudantes utilizaram como base suas próprias referências familiares, a partir de relatos e experiências herdadas oralmente. Esse fator reforça o argumento de que essas histórias constituem um conteúdo geracional e adaptado à realidade local, carregando especificidades narrativas que variam conforme o contexto geográfico, histórico, cultural ou temporal em que foram transmitidas. Embora compartilhem uma estrutura comum, essas lendas assumem formas distintas de acordo com a região em que circulam. Os textos completos produzidos pelos alunos foram incluídos no apêndice deste trabalho, junto ao projeto editorial finalizado. Para fins de análise, serão apresentadas neste capítulo apenas as sinopses das lendas, a fim de contextualizar o conteúdo a ser traduzido graficamente no projeto.

## **O Lobisomem Paraense**

*Autora: Grace Souza*

Grace Souza resgata uma narrativa passada por gerações em sua família, ambientada no interior do Pará no final do século XIX. A história gira em torno de Antônio Batista de Moura, seu tataravô, que confronta uma criatura misteriosa durante a noite: um lobisomem. Após enfrentá-lo com coragem, descobre que a criatura era, na verdade, um conhecido da região. A narrativa combina elementos do imaginário popular amazônico com aspectos religiosos e familiares.

Figura 7 – O Lobisomem Paraense



**Fonte:** Ilustração por Darllan Matos.

## **A Cobra Grande do Rio Santana**

*Autor: Gabriel Ferreira Montenegro*

Gabriel Ferreira conta uma história passada por seu avô João, pescador no rio Santana, em Mocajuba. Durante uma noite de lua cheia, João tem um encontro aterrorizante com uma imensa cobra de dez metros de comprimento, surgida das águas em circunstâncias inexplicáveis. A experiência marcou profundamente o avô, que, mesmo continuando a pescar, jamais o fez sem redobrado cuidado.

Figura 8 – A Cobra Grande do Rio Santana



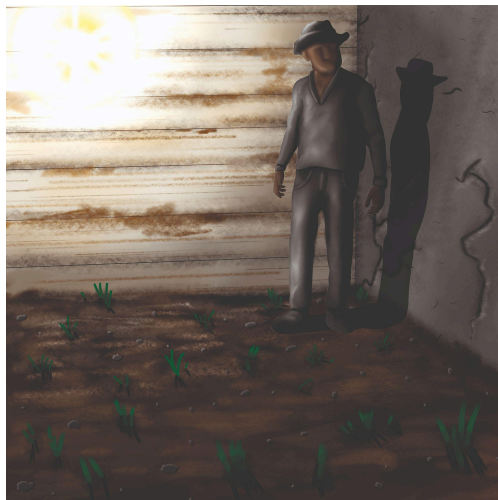
Fonte: Ilustração por Jonathan de Souza.

## O Velho Preto

*Autor: Gabriel de Souza*

Gabriel de Souza narra uma história de assombração vivida por sua família e centrada em uma entidade conhecida como "velho preto", representada por uma pequena estátua mantida no quintal. A figura é associada a aparições noturnas e sons assustadores, como assobios. O autor relata um episódio pessoal em que teria visualizado a entidade, reforçando o poder simbólico e espiritual que essa presença tem dentro de sua casa.

Figura 9 – O Velho Preto



Fonte: Ilustração por Jonathan de Souza.

## **O Homem-Porco de Abaeté**

*Autora: Adriane Emily Cunha Monfort*

Adriane Emily revive um relato de família situado nos anos 1970, em Abaetetuba. Seu tio Bena e um amigo são perseguidos por uma criatura que inicialmente parece um porco, mas se transforma em um homem misterioso durante a fuga. O acontecimento provoca choque e adoecimento em seu tio, e o mistério permanece não resolvido, reforçando a ideia da presença do sobrenatural no cotidiano interiorano.

Figura 10 – O Homem-porco de Abaeté



**Fonte:** Ilustração por Jonathan de Souza.

## **Visão do Além**

*Autora: Ana Clara Saldanha*

Ana Clara compartilha um episódio sobrenatural envolvendo Damiana, uma mulher sensível da família. Em uma visita à residência da bisavó já falecida, Damiana acredita ter conversado com a mesma, sem saber de sua morte. A história questiona a fronteira entre realidade e espiritualidade, reforçando a permanência do contato com o além como parte da experiência familiar.

Figura 11 – Visão do Além



Fonte: Ilustração por Jandira Lima Angelim.

### **O Vira-Porco de São Caetano de Odivelas**

*Autor: João Victor Evangelista da Silva*

João Victor apresenta uma lenda que se passa em São Caetano de Odivelas, envolvendo um porco gigante que aparece à noite e desaparece misteriosamente. Um caçador, ao feri-lo, descobre posteriormente que o animal era uma senhora local que se transformava à noite. Em seu leito de morte, a mulher transmite a maldição à neta, perpetuando o ciclo da criatura encantada.

Figura 12 – O Vira-porco de São Caetano de Odivelas



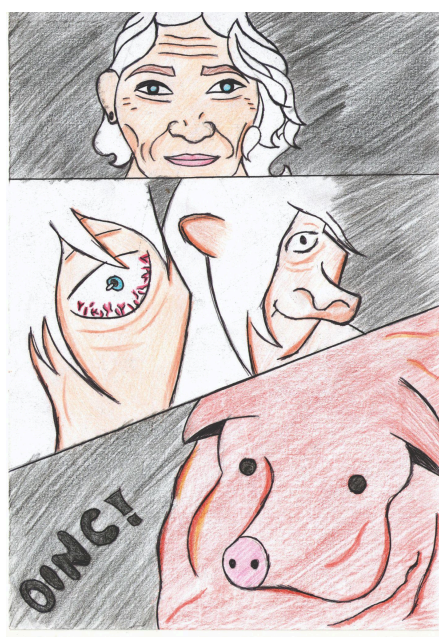
Fonte: Ilustração por Lucas Henrique Ferreira de Oliveira.

## **A Vizinha que Virava Porco**

*Autora: Lyah Sofia Nascimento da Silva Aguiar*

Lyah Sofia narra uma história vivida por sua prima na década de 1970. Após ouvir uma lenda contada pela bisavó, a menina testemunha uma vizinha simpática se transformando em um porco monstruoso durante a madrugada. Os eventos são confirmados no dia seguinte por ferimentos visíveis na mulher. A história circula na família há gerações, como prova de que nem tudo é o que parece.

Figura 13 – A Vizinha Que Virava Porca



**Fonte:** Ilustração por Jandira Lima Angelim.

## **História da Cobra Norato**

*Autor: Dickson Yuri Viana Rodrigues*

Dickson Yuri revisita a lenda clássica da Cobra Norato com uma versão familiar. Na narrativa, a jovem Cainã se apaixona por um homem misterioso do igarapé e dá à luz a dois filhos com forma híbrida: Norato e Caninana. Enquanto Norato protege a natureza, Caninana a destroi. O conflito entre os irmãos culmina com a morte de Caninana, simbolizando a luta entre o bem e o mal nos rios da Amazônia.

Figura 14 – História da Cobra Norato



**Fonte:** Ilustração por Darllan Matos.

#### 4. COMPREENSÃO DO PROJETO

Matté (2004) define a fase de compreensão do projeto como

Período informativo no qual são reconhecidos os princípios lógico-informacionais, técnico-funcionais, estético-formais e mercadológicos de produto, identificando o universo no qual está inserido. (Matté, 2004, p.5)

Nessa fase, ele apresenta duas etapas: a pesquisa e a análise. Nelas serão apresentadas as características principais em relação ao projeto, em que sua concepção e aspectos principais tomam forma. Primeiro será apresentada a pesquisa como a parte de idealização do projeto e em seguida a análise de seus detalhes. É importante mencionar que os aspectos trabalhados aqui vêm do ponto de vista de um método específico de produção gráfica, já que ele foi feito desde o início acompanhado por uma editora específica; isso influencia bastante na execução do projeto, visto que as fases podem sofrer alterações nas prioridades e disposições.

##### 4.1. Pesquisa

##### 4.1.1. Pré-concepção

A etapa de pré-concepção marca o início do processo de pesquisa e desenvolvimento do projeto gráfico, sendo composta, prioritariamente, pelas

primeiras reuniões de alinhamento entre o editor e o organizador do livro. Esses encontros têm caráter fundamental, uma vez que é neles que o organizador apresenta todo o material disponível até aquele momento, além de expor de forma clara suas expectativas, objetivos e diretrizes para o desenvolvimento da obra. Paralelamente, são discutidas também questões de natureza burocrática, que envolvem os acordos formais entre autor, editora e demais profissionais envolvidos, estabelecendo parâmetros contratuais, prazos e responsabilidades específicas de cada parte.

Durante essa fase, foi apresentado ao designer o material original que compõe o projeto, ainda em um estágio bastante inicial, organizado em arquivos digitais no formato de folhas A4, dispostas em documentos de texto, especificamente no *software* Word. A partir deste momento, esse conjunto de textos passará a ser referido como “miolo”, uma vez que corresponde ao corpo principal do livro, contendo todo o conteúdo textual que será posteriormente diagramado. Complementando esse material, também foram disponibilizadas as ilustrações que integrariam a publicação, totalizando oito peças gráficas, sendo uma destinada a cada lenda presente na obra. Estas ilustrações foram desenvolvidas utilizando tanto técnicas digitais quanto métodos tradicionais de desenho, sendo que, no caso das produzidas manualmente, houve o cuidado de realizar sua digitalização em alta qualidade, garantindo que estivessem aptas para serem aplicadas no processo de diagramação e impressão.

O processo de desenvolvimento inicia-se, efetivamente, com o diálogo entre o editor geral e o designer responsável, momento no qual são debatidos quatro aspectos fundamentais para a construção do projeto gráfico: o formato do livro, o tipo de papel que será utilizado, o processo de impressão e os acabamentos, tanto da capa quanto do miolo. Essas definições são cruciais, uma vez que influenciam diretamente na viabilidade técnica e financeira do projeto. Nesse contexto, são apresentados os insumos disponíveis e, a partir de uma análise criteriosa, busca-se selecionar aqueles que sejam mais adequados às necessidades do projeto, levando em consideração fatores como custo, tiragem e qualidade final do produto. Essa etapa é indispensável para a elaboração do orçamento de produção, que contempla não apenas os custos relacionados à diagramação, mas também os serviços de impressão, acabamento e montagem do livro.

De forma complementar, o designer realiza uma análise técnica preliminar de todo o material recebido. Essa avaliação tem como objetivo levantar informações essenciais, como a estimativa do número de páginas após a diagramação, a organização e a disposição das imagens — fator que, inclusive, impacta diretamente na escolha do tipo de papel mais adequado —, bem como verificar a necessidade de eventuais revisões textuais. Além disso, é imprescindível avaliar se os arquivos entregues estão em formatos compatíveis com os *softwares* de diagramação e apresentam qualidade suficiente, tanto em termos de resolução quanto de integridade gráfica, para garantir um resultado final profissional e coerente com os padrões editoriais estabelecidos.

#### 4.1.2. Definição de briefing inicial

Na elaboração do briefing, foi fundamental considerar de maneira criteriosa a opinião do organizador do projeto, bem como as referências visuais, conceituais e estéticas que ele forneceu como norte para o desenvolvimento. Desde o início, ficou claro que, para ele, a principal prioridade residia na valorização equitativa de todos os alunos participantes, de forma que cada um tivesse seu devido reconhecimento pela contribuição prestada no desenvolvimento do projeto. Diante dessa necessidade, tornou-se indispensável assegurar um equilíbrio visual rigoroso entre os elementos textuais e as ilustrações dispostas no miolo da obra, de modo que nenhum deles se sobressaísse ou ofuscasse o outro, garantindo assim uma percepção de igualdade entre os colaboradores.

Outra questão, no que diz respeito à construção da identidade visual, ficou evidente que não haveria uma obrigatoriedade em restringi-la a uma estética exclusivamente infantil, evitando, portanto, uma abordagem excessivamente leve ou simplificada. Ao contrário, o direcionamento dado permitia explorar uma identidade com maior carga de personalidade, mais expressiva e que dialogasse com a proposta cultural do projeto. A única exigência tratada de maneira inflexível por parte do organizador dizia respeito ao desenvolvimento da capa, que, obrigatoriamente, deveria refletir esse princípio de igualdade. Portanto, todas as ilustrações dos alunos precisavam estar representadas de forma proporcional e justa na composição da capa, sem qualquer tipo de hierarquização ou destaque que pudesse sugerir prioridade ou superioridade de uma sobre as demais.

A partir desses alinhamentos, consolidou-se a diretriz de que o livro deveria, necessariamente, incorporar o máximo de elementos que remetesse à cultura paraense e às lendas regionais, não apenas como uma questão estética, mas também como um compromisso com a representatividade cultural. Dessa forma, buscou-se garantir que, por meio dos elementos gráficos, visuais e textuais, a obra fosse facilmente identificável quanto ao seu conteúdo e sua origem, ao mesmo tempo em que estabelecesse uma conexão eficiente e sensível com o público-alvo pretendido.

## 4.2. Análise

### 4.2.1. Definição dos aspectos técnicos

Esta etapa corresponde à finalização dos alinhamentos realizados na fase anterior, momento em que se consolidam as definições previamente discutidas, possibilitando o planejamento detalhado da montagem do livro. Considerando que se trata de uma obra voltada ao público infantojuvenil, que reúne diferentes ilustrações associadas a lendas narradas em formato de contos contínuos, optou-se pelo formato 12 (que na tabela apresentada na figura 5 para gráfica offset é utilizado o papel 66x96, de tamanho 22x24, com corte final de aproveitamento entre 22 e 23), quadrado, medindo 22x22 cm. Essa escolha visa proporcionar uma leitura mais fluida, além de permitir a inserção das ilustrações em página inteira, favorecendo a valorização do conteúdo visual.

A impressão do miolo foi definida em papel couchê fosco 115g/m<sup>2</sup>, com impressão colorida no sistema 4x4. A escolha desse papel se deu por sua resistência e por apresentar uma gramatura que, além de conferir um leve volume à obra — que possui um número reduzido de páginas —, também garante uma boa retenção das cores, evitando que haja transferência para o verso.

Para a capa, definiu-se o uso do papel triplex 300g/m<sup>2</sup>, igualmente com impressão colorida 4x4. Este material, por possuir uma gramatura elevada, é adequado para capas, conferindo maior resistência e acabamento profissional. Dada a quantidade de 44 páginas no formato adotado, optou-se pelo acabamento canoa com grampos metálicos, visto que o volume não é suficiente para encadernação em brochura. Além disso, a capa recebeu laminação fosca, que

tem a função de proteger a impressão, preservar a vivacidade das cores e garantir maior durabilidade. O processo inclui ainda corte e vinco, fundamentais para o acabamento final da peça.

O orçamento foi estabelecido para uma tiragem de 500 unidades, sendo que os valores específicos não serão apresentados por se tratarem de informações confidenciais da editora. Após a aprovação do orçamento, o material passa por uma etapa de curadoria, seguida por novas reuniões, nas quais são definidos o briefing final, os prazos e os ajustes necessários para dar continuidade à produção.

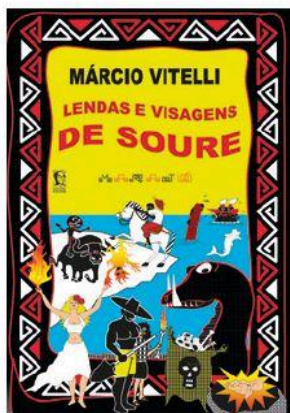
#### 4.2.2. Análise de Similares

Na etapa de análise de obras similares, foram considerados, como critério de seleção, livros que apresentassem ao menos dois elementos em comum com os parâmetros já definidos nas fases anteriores do projeto. A pesquisa concentrou-se, principalmente, em duas editoras de referência no segmento regional: a Editora Pública Dalcídio Jurandir, com obras que seguem abordagens semelhantes à proposta deste projeto, e a Editora Paka-Tatu, reconhecida pela publicação de materiais que valorizam a cultura local e que, inclusive, já possui em seu catálogo outras obras desenvolvidas pelo próprio organizador do projeto, Paulo Maués Corrêa.

Observa-se, a partir dessa análise, que há publicações que se dedicam exclusivamente à reunião de lendas regionais, cujas capas optam por representar, de forma conjunta, todos os personagens presentes nas narrativas. Também foram identificadas obras originadas de projetos educacionais, desenvolvidos em parceria com escolas, cujo objetivo central é incentivar a produção literária por parte dos alunos — abordagem que guarda forte relação com a proposta deste projeto. Além disso, foram analisadas outras publicações voltadas para o público infantil, que, embora se concentrem na narração de uma única história, apresentam formatos gráficos semelhantes ao adotado para este livro.

Figura 15 – Livros com temáticas de lendas da Editora Pública Dalcídio Jurandir

**LENDAS E VISAGENS DE SOURE**  
Márcio Vitelli



As magias e encantarias da cidade de Soure, a “Pérola do Marajó”, lugar de lindas histórias, lendas, contos e povo acolhedor, são tema desta obra que permite ao leitor conhecer um pouco da cultura marajoara.

**LENDAS AMAZÔNICAS  
PARA CRIANÇAS**  
Nazaré de Mello

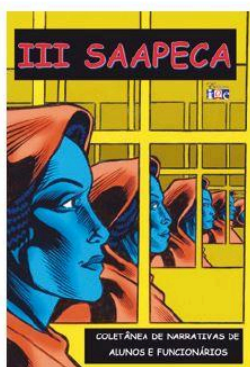


O livro infantil reúne lendas da cultura regional com uma linguagem acessível a todas as idades.

Fonte: Catálogo virtual da Editora Pública Dalcídio Jurandir, 2025.

Figura 16 – Livros desenvolvidos por alunos pela Editora Pública Dalcídio Jurandir

**III SAAPECA**  
Coletânea de narrativas de alunos e funcionários



Coletânea de poemas de alunos e professores da Escola Senador Álvaro Adolfo, de Ananindeua fruto de um trabalho com a produção de gêneros textuais.

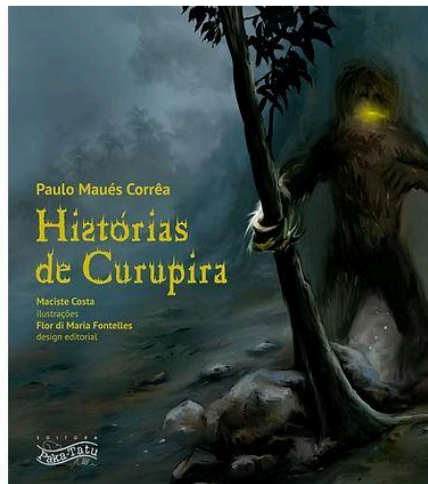
**IV SAAPECA**  
Coletânea de narrativas de alunos e funcionários



Coletânea de narrativas de lendas e contos populares da Amazônia desenvolvida por alunos, professores e técnicos da Escola Senador Álvaro Adolfo, de Ananindeua. Os textos e ilustrações foram escolhidos por meio de uma seleção interna.

Fonte: Catálogo virtual da Editora Pública Dalcídio Jurandir, 2025.

Figura 17 – Livro de Paulo Maués Corrêa, pela Editora Paka-Tatu



## Histórias de Curupira

SKU: 9788578032807

~~R\$ 75,00~~ R\$ 50,00

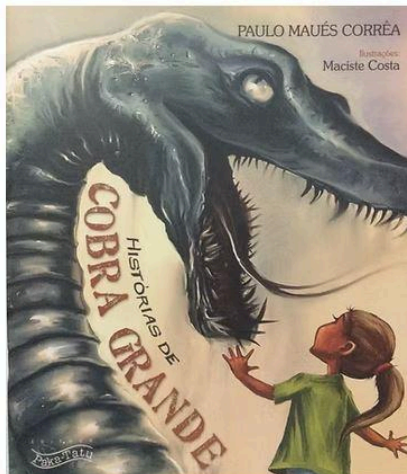
de Paulo Maués Corrêa

Ao ler as histórias cuidadosamente ouvidas por Paulo Maués Corrêa e escritas aqui, temos a sensação de abrir o livro e sentir o sopro do rio, o calor do sol brincando de esconde-esconde entre as frestas das copas das árvores, fina sutileza de quem se encontra emaranhado nas vozes que entrecruzam o imaginário amazônico.

[ED. 2018]

Fonte: Catálogo virtual da Editora Paka-Tatu, 2025.

Figura 18 – Livro de Paulo Maués Corrêa, pela Editora Paka-Tatu



## Histórias de Cobra Grande

SKU: 9788578032791

R\$ 50,00

De Paulo Maués Corrêa

As cobras de *Histórias de Cobra Grande*, de Paulo Maués Corrêa, esse pequeno livro – também em desenhos contado –, trazem a força dessa pele nova de que fala o mito shipaiá. Escrevi algo a respeito disso em um artigo sobre animal e literatura da Amazônia. Disse algo mais ou menos assim: na Amazônia das águas, CobraNorato, do escritor Raul Bopp, poria em funcionamento um ser compósito vindo das vivências de quem está cercado por florestas, rios e cidade há muitotempo transfiguradas em mito e narrativa. Um

Fonte: Catálogo virtual da Editora Paka-Tatu, 2025.

Diante dos seis exemplos analisados, conclui-se que eles apresentam características recorrentes que dialogam diretamente com o briefing inicial. Esses padrões serão considerados na construção do projeto gráfico, especialmente no que se refere ao uso de capas ilustradas, definição de formatos e escolha dos meios de publicação. Ademais, destaca-se a ampla variedade de paletas

cromáticas e escolhas tipográficas, que, além de estarem fortemente associadas à temática cultural das obras, apresentam características altamente decorativas, reforçando tanto o apelo visual quanto a identidade regional pretendida.

#### 4.2.3. Público-alvo

O público-alvo deste projeto é composto, principalmente, por crianças e adolescentes dentro da faixa etária infanto juvenil, considerando tanto aqueles que estão em fase de alfabetização quanto os que já possuem mais autonomia na leitura. Essa definição surge da própria proposta do livro, que reúne lendas paraenses contadas em formato de contos, acompanhadas de ilustrações que tornam as narrativas mais atrativas e de fácil compreensão. Um fator muito relevante é que os textos foram escritos por adolescentes, o que faz com que a linguagem utilizada dialogue de forma natural e direta com esse público, criando uma conexão mais genuína e próxima. Essa escolha não só facilita a identificação dos leitores, como também promove um espaço de escuta e valorização da voz juvenil, estimulando a leitura por meio de uma comunicação que reflete seu próprio universo.

Além do público jovem, o projeto também se volta a educadores, escolas e famílias que desejam trabalhar, de forma lúdica e acessível, conteúdos relacionados à cultura paraense. A construção de uma identidade visual que não se limita à estética infantil tradicional amplia esse alcance, permitindo que o livro dialogue com diferentes faixas etárias e contextos. Por ser fruto de um processo coletivo, que envolve alunos da própria região, o projeto carrega um forte potencial de gerar sentimento de pertencimento, tanto para quem produz quanto para quem lê. Assim, o livro se estabelece não apenas como um material de leitura, mas também como um instrumento de valorização da identidade cultural, fortalecimento dos vínculos com a própria história e incentivo à preservação das tradições locais, criando uma experiência que une conhecimento, representatividade e orgulho regional.

## 5. CONFIGURAÇÃO DO PROJETO

Seguindo a metodologia apresentada, essa etapa tem como foco principal a parte criativa do projeto, sendo o momento em que se definem seus pontos norteadores e diretrizes conceituais. É aqui que se exploram, de forma mais intensa, os processos de geração de ideias, experimentações visuais e testes de composição, buscando as soluções mais adequadas para atender às necessidades do projeto.

Esta fase propicia a ampla utilização das habilidades psicomotoras de modelação do desenhista-industrial, na qual o desenho do projeto começa a ser realizado. Utilizam-se basicamente as modelações 2D<sup>1</sup>, 2D<sup>2</sup> e 3D resultando dessa forma em textos, rabiscos, rascunhos, esboços, mocapes, até atingir o nível de um modelo intermediário para avaliação, que possua definidos seus aspectos informacionais e físicos, permitindo a apresentação para o cliente. (Matté, 2004, p.8)

Para a configuração do projeto, são aplicadas diversas técnicas criativas, como brainstorming e moodboards que auxiliam na construção das primeiras propostas visuais e estruturais. Essa fase não se limita apenas ao desenvolvimento estético, mas também envolve reflexões sobre funcionalidade, aplicação e coerência com o conceito definido anteriormente. Assim, todo esse processo culmina na concepção do modelo inicial, que servirá de base para os ajustes, validações e desenvolvimento das próximas etapas do projeto.

### 5.1. Definições

#### 5.1.1. Conceitos

O conceito central desenvolvido para este projeto tem como base o tema das Lendas Paraenses. A partir dele, busca-se representar tanto os personagens principais quanto a ambientação típica do estado do Pará, transmitindo, por meio de elementos gráficos e cromáticos, uma identidade visual que seja facilmente reconhecível e associada à cultura local. As escolhas de cores são orientadas por tons que remetem às florestas, à fauna e aos elementos naturais característicos da região, criando uma conexão direta com o imaginário paraense. No que se refere à tipografia, prefere-se por uma fonte que estabeleça contraste com as ilustrações, favorecendo a legibilidade, mas que, ao mesmo tempo, converse esteticamente com a proposta gráfica do projeto.

A elaboração da capa tem como prioridade a atração do público infantojuvenil, utilizando referências visuais observadas tanto nas análises de projetos similares quanto em materiais amplamente consumidos por esse público, como cartazes de filmes, séries e outras mídias. Considerando as limitações no processo de edição das ilustrações, definiu-se que elas seriam apresentadas de forma integral, valorizando de maneira equivalente o trabalho dos ilustradores e dos autores dos textos. Dessa forma, é importante um layout que respeita a integridade das imagens, sem interferências, mantendo uma organização visual que padroniza os espaços destinados aos textos, garantindo equilíbrio, clareza e harmonia na composição gráfica do livro.

### 5.1.2. Brainstorming

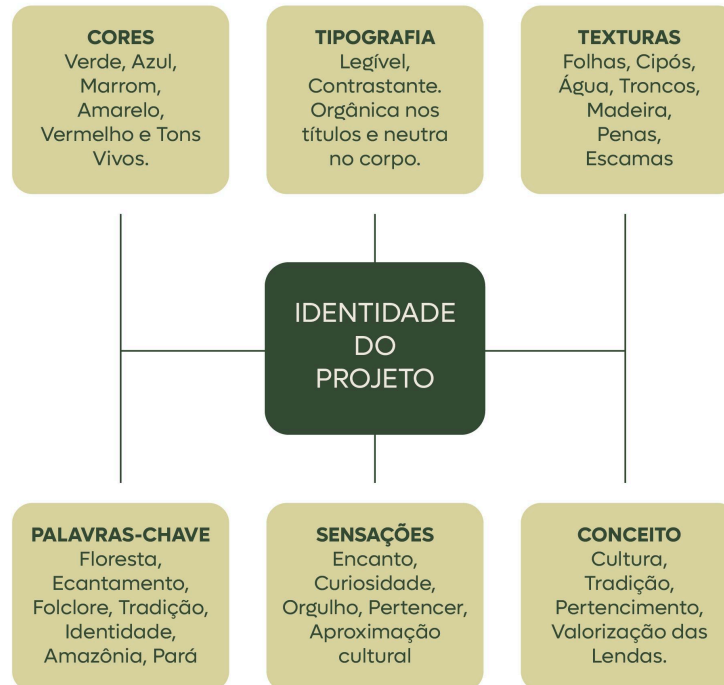
O brainstorming representado na figura a seguir tem como objetivo organizar visualmente os principais direcionadores criativos que irão compor a identidade visual do projeto. A partir dele, foram definidos os elementos centrais que precisam estar presentes para garantir uma comunicação eficiente, alinhada ao conceito das Lendas Paraenses e à proposta cultural do livro.

No centro, está o conceito principal, que gira em torno da valorização das lendas, da cultura regional e do sentimento de pertencimento. A partir desse ponto, se desdobram categorias essenciais, como as cores, que representam diretamente os elementos naturais da região — como o verde das florestas, o azul dos rios, os tons terrosos, além de amarelos e vermelhos que remetem à fauna, flora e elementos culturais locais. Também estão destacados os elementos gráficos e texturas, que reforçam esse vínculo, como folhas, cipós, troncos, penas e ondulações de água.

A tipografia aparece como outro ponto de reflexão, sendo pensada para criar contraste com as ilustrações, garantindo boa leitura e, ao mesmo tempo, trazendo personalidade nos títulos por meio de traços mais orgânicos, sem perder a simplicidade nos textos corridos. Além disso, são listadas palavras-chave que sintetizam os sentimentos e conceitos do projeto, como cultura, tradição, pertencimento, encantamento, mistério e identidade. Por fim, estão as sensações que se deseja transmitir ao público, como curiosidade, orgulho regional, conexão com a própria cultura e valorização das lendas. Essa técnica funciona como um

guia visual que centraliza e conecta todas as decisões criativas tomadas para esse projeto.

Figura 19 – Representação gráfica do Brainstorming



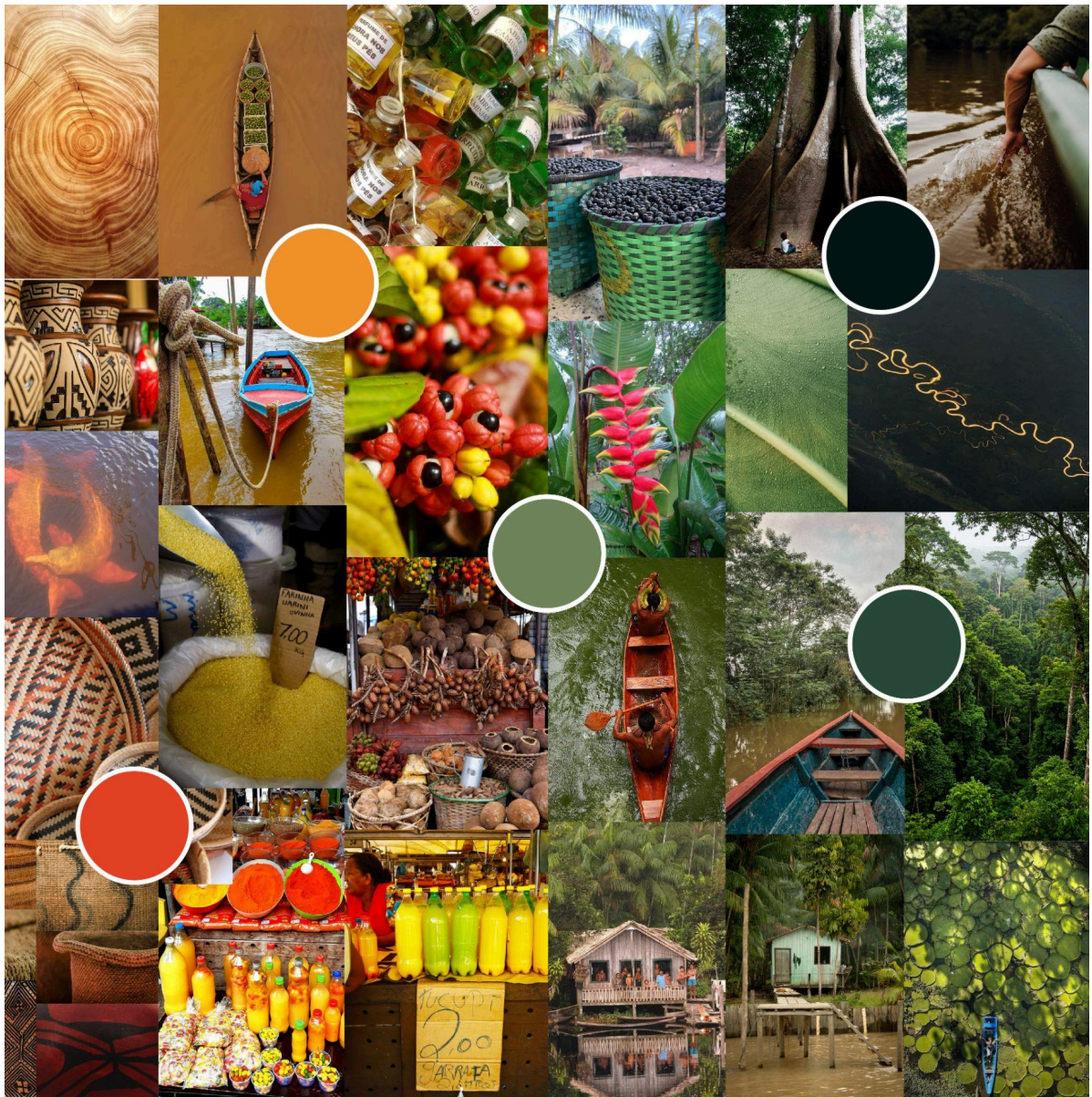
Fonte: Desenvolvido pela autora.

### 5.1.3. Painéis Semânticos

O painel semântico é um recurso visual utilizado como fonte de inspiração no desenvolvimento de projetos criativos, especialmente na área de moda, mas também aplicado ao design gráfico e editorial. Ele tem como principal função traduzir visualmente conceitos, sensações e referências por meio de uma seleção de imagens que ajudam a direcionar a criação. Sua construção pode acontecer de diferentes maneiras, geralmente através de colagens que reúnem fotografias, recortes de revistas, imagens digitais, texturas, amostras de materiais, desenhos e paletas de cores, sendo às vezes chamados de Mood Charts ou Mood Board (Garner & McDonagh, 2001). Dessa forma, o painel serve como uma ferramenta que auxilia na definição da estética, do clima e do conceito que irão guiar todo o processo criativo.

Para o projeto, optou-se pela criação de 3 painéis principais: um composto de elementos e texturas culturais com suas cores mais presentes destacadas, um de referências gráficas para a composição da capa e outro com referências de diagramação do miolo.

Figura 20 – Paineis semântico de referências culturais e cores



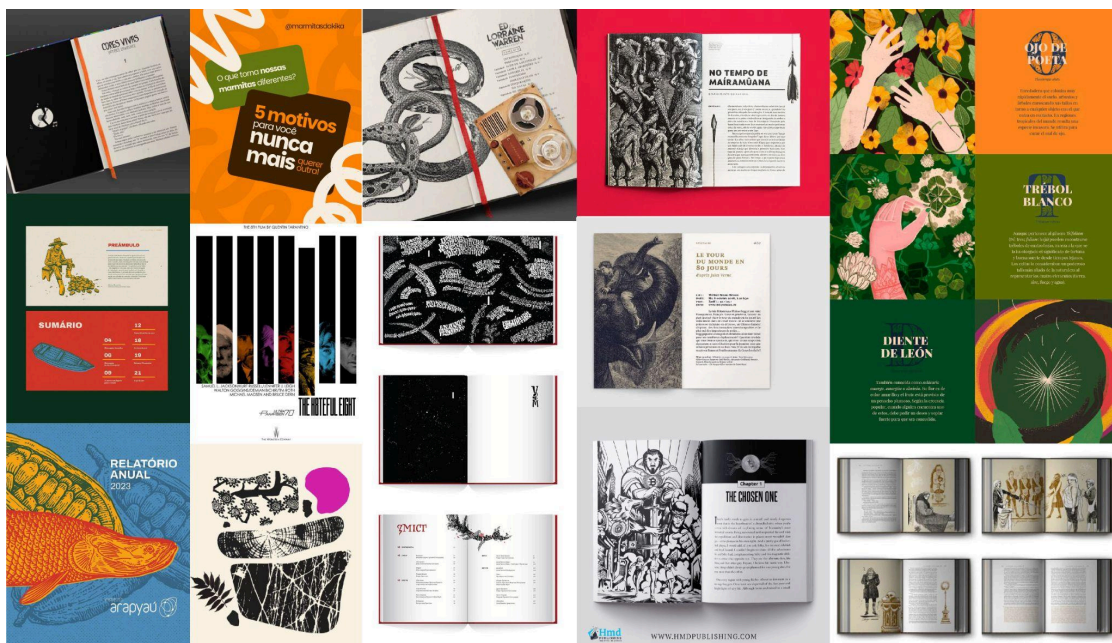
Fonte: Desenvolvido pela autora, 2024.

Figura 21 – Painel semântico de referências para a capa



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2024.

Figura 22 – Painel semântico de diagramação



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2024.

#### 5.1.4. Requisitos

Considerando todos os aspectos levantados nas etapas anteriores — incluindo os objetivos do projeto, o contexto cultural, as demandas técnicas e o público-alvo —, foi elaborada uma lista de requisitos fundamentais para orientar o desenvolvimento gráfico. Essa lista funciona como um guia prático e estratégico, devendo ser rigorosamente respeitada e aplicada em todas as fases de execução, garantindo que o resultado final esteja alinhado às expectativas conceituais, funcionais e estéticas do projeto.

- Representar todos os alunos de forma igualitária, sem hierarquias visuais;
- Comunicar claramente a cultura paraense e o universo das lendas regionais;
- Garantir legibilidade com escolha tipográfica adequada, bom espaçamento e leitura fluida;
- Utilizar grid estruturado para organização clara de textos e imagens;
- Manter coerência estética entre todos os elementos visuais (tipografia, cores, formas);
- Respeitar as especificações técnicas de produção (formato, papel, impressão, acabamento);
- Criar identidade visual expressiva, sem infantilização excessiva;
- Aplicar cores e texturas relacionadas ao imaginário amazônico de forma harmônica;
- Estabelecer hierarquia visual clara entre títulos, subtítulos e corpo de texto;
- Adaptar o projeto ao público infantojuvenil, com equilíbrio entre conteúdo e apelo visual;
- Assegurar equilíbrio entre texto e imagem, sem sobreposição ou poluição visual;
- Utilizar fontes condizentes com o conteúdo e de boa leitura.

#### 5.1.5. Hierarquia de conteúdos

Para organizar a hierarquia dos conteúdos que serão produzidos e que compõem a fase de modelação inicial, adotou-se como referência o método de

criação utilizado pela editora responsável pela produção do projeto. Esse método inicia-se pela definição dos elementos considerados críticos para a identidade visual da obra: paleta de cores, tipografias e elementos gráficos principais. A partir dessas decisões, o processo segue com a criação da capa, etapa complexa que envolve diversas experimentações e propostas alternativas até alcançar a solução ideal.

Com a capa encaminhada, passa-se à definição do grid e à pré-diagramação dos elementos pré-textuais padronizados pela editora, como folhas de rosto, ficha técnica, apresentação, notas introdutórias e agradecimentos. Com esses componentes estruturados, inicia-se efetivamente a diagramação do miolo, começando pela definição das manchas de texto, numeração das páginas, abertura de capítulos e tratamento das ilustrações.

Após a conclusão dessa primeira diagramação, o material é submetido à avaliação do autor e à primeira rodada de revisão. Nesse momento, também se iniciam os trâmites para solicitação do ISBN e da Ficha Catalográfica junto à Câmara Brasileira do Livro, essenciais para a identificação e registro nacional da obra.

A partir da primeira aprovação, inicia-se um processo contínuo e iterativo de ajustes — tanto técnicos quanto textuais — que envolvem o miolo do livro. A obra só segue para a etapa de impressão após ser integralmente aprovada pelo autor, incluindo a inserção do sumário, que é finalizado apenas quando todas as páginas estão em sua ordem definitiva, após o cotejo final.

## 5.2. Modelações Iniciais

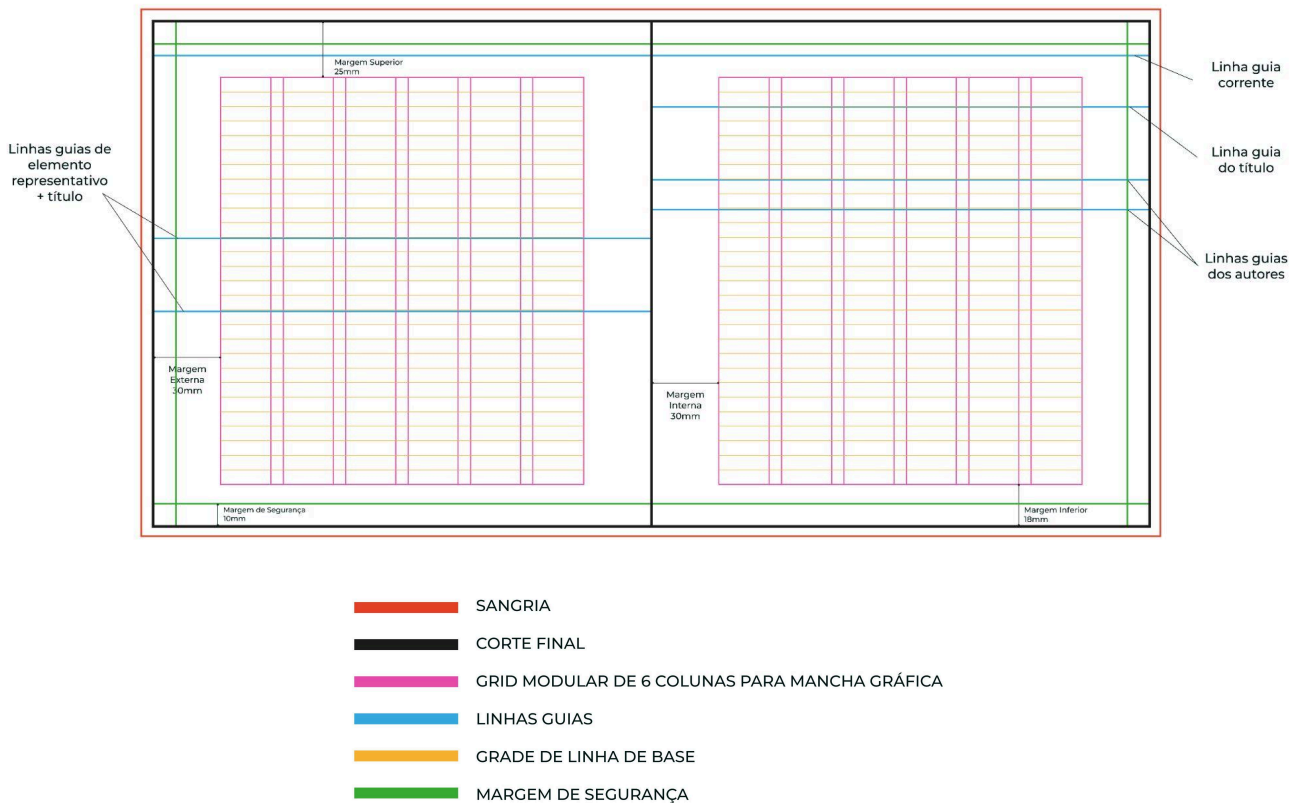
### 5.2.1. Grid

Para a construção do grid principal, adotou-se como referência o modelo de grid moderno proposto por Haslam (2010) no capítulo destinado à problematização. Embora esse modelo siga uma lógica estrutural que permite subdivisões baseadas em proporções decrescentes ou múltiplas, essa etapa foi propositalmente desconsiderada no desenvolvimento, priorizando, contudo, a manutenção da coerência estrutural. Conforme pode ser observado na Figura 21,

trata-se de um grid modular composto por seis colunas, separadas por uma medianiz de 5 mm, que delimita a mancha de texto.

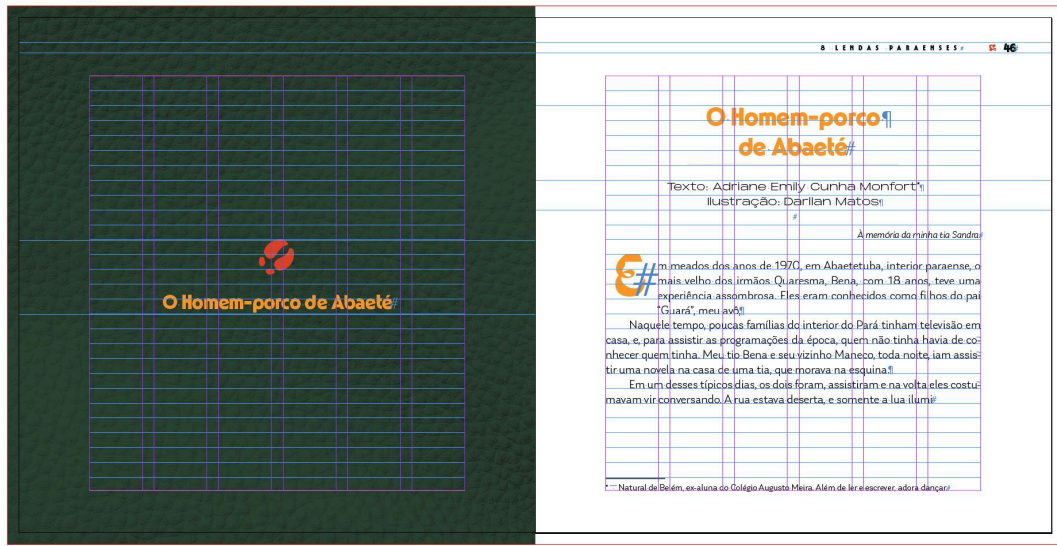
A organização da mancha foi definida a partir de uma grade de linhas de base, construída em conformidade com o corpo tipográfico previamente estabelecido para o texto corrido. A margem de segurança foi fixada em 10 mm, enquanto as margens foram determinadas nas seguintes proporções: superior de 25 mm, inferior de 18 mm, interna e externa de 30 mm cada. Adicionalmente, foram inseridas guias específicas destinadas ao alinhamento de títulos e subtítulos nas páginas de abertura de cada capítulo, conforme exemplificado na Figura 22.

Figura 23 – Grid principal



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2024.

Figura 24 – Grid principal aplicado



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2024.

### 5.2.2. Paleta de Cores

Iniciando a etapa de modelações iniciais, vem a definição da paleta de cores, elemento que exerce papel fundamental na consolidação da identidade visual do projeto. A escolha cromática foi orientada pelos parâmetros estabelecidos na fase de definições, alinhando-se diretamente aos aspectos culturais, simbólicos e sensoriais levantados na pesquisa.

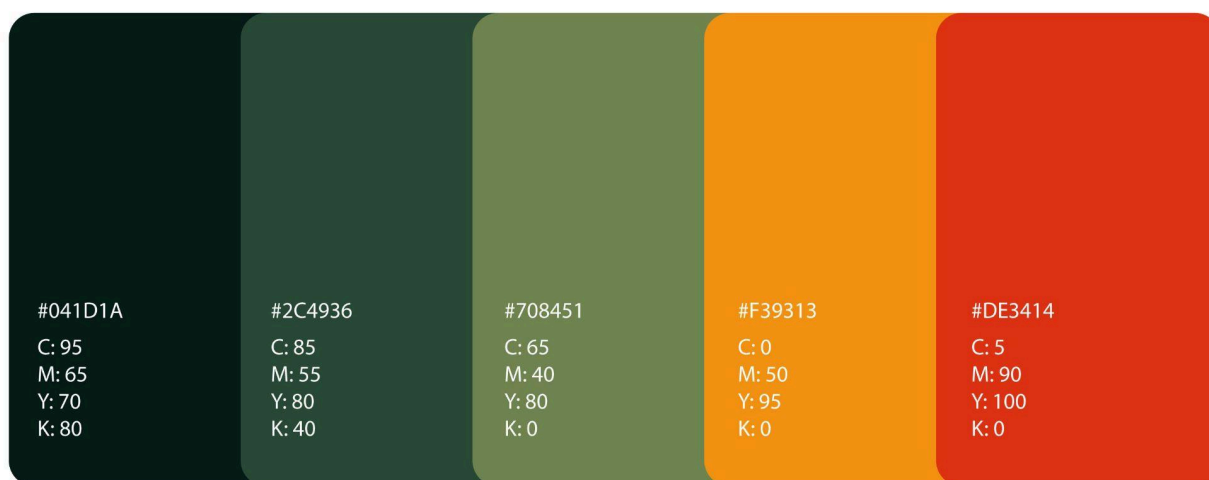
Figura 25 – Teste de contraste para paleta de cores



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2024.

A paleta não surge de escolhas aleatórias, pois antes de chegar às cores selecionadas, foram realizados testes de contraste entre as cores principais que apareceram nas técnicas anteriores; já se tinha a pretensão de usar um tom mais escuro no fundo da capa. A composição cromática é estruturada predominantemente por três tonalidades de verde, que fazem alusão direta à floresta amazônica — cenário comum e essencial na maioria das lendas retratadas, como a da Cobra Grande, que vive nas profundezas dos rios cercados pela mata, ou como o abrigo do Lobisomem paraense, que se esconde nas sombras da vegetação. Esses tons de verde estabelecem uma base que evoca a presença constante da natureza, da vida selvagem e do mistério que envolve cada narrativa. Para contrastar, surge um laranja vibrante, que dialoga com o tom fantástico, mágico e, por vezes, sobrenatural presente nas histórias — como o fogo que acompanha aparições, a transformação do Vira-Porco ou os olhos cintilantes que surgem na noite, trazendo um toque de tensão e encantamento. Já o laranja mais fechado, próximo ao tom de terra, simboliza as raízes, a ancestralidade e a conexão direta com o chão amazônico, reforçando a ideia de que essas histórias nascem da oralidade, do povo, da memória coletiva e dos territórios que moldam essas narrativas. Dessa forma, a paleta não apenas compõe a estética visual do livro, mas também traduz graficamente a essência das lendas, suas atmosferas e seus significados culturais.

Figura 26 – Paleta de cores final



**Fonte:** Desenvolvido pela autora, 2024.

### 5.2.3. Tipografias

Como discutido no referencial teórico, no capítulo de problematização, a escolha tipográfica exerce papel fundamental na construção da comunicação visual, uma vez que transmite, de forma sensível, a mensagem, o tom e a identidade do livro. Considerando os parâmetros definidos nas etapas anteriores e após uma série de testes, foram selecionadas cinco famílias tipográficas, organizadas em três categorias de uso no projeto.

Para os títulos principais, tanto nas aberturas dos capítulos quanto na capa, foram escolhidas duas tipografias sem serifa: Monument Extended e Noland. A Monument Extended, com sua estrutura expandida e suas três variações — light, regular e bold —, assume um papel de grande destaque no projeto. Sua robustez, geometria precisa e presença marcante evocam força, imponência e contemporaneidade, características que dialogam diretamente com a intenção de valorizar as lendas como patrimônio cultural vivo, relevante e atual. Essa fonte funciona como eixo estruturante, sendo a base sobre a qual as demais escolhas tipográficas se equilibram. Complementando-a, a Noland foi escolhida por seu equilíbrio entre curvas e linhas retas, apresentando uma leve estilização que confere personalidade sem comprometer a legibilidade. Sua aplicação reforça o caráter narrativo do livro, evocando o mistério e a fluidez das histórias, ao mesmo tempo em que mantém uma estética leve e acessível, apropriada para o público infantojuvenil.

No texto corrido, optou-se por um equilíbrio entre tradição e contemporaneidade, representado pela combinação de uma tipografia serifada e uma sem serifa. A Goudy Old Style, clássica, elegante e de leitura confortável, foi selecionada pela sua tradição na composição de livros literários, remetendo à ideia de oralidade transcrita e à preservação da memória. Acompanhando-a, foi escolhida a Laca, uma tipografia sem serifa de alto desempenho, com excelente legibilidade e grande versatilidade, especialmente adequada para materiais infantojuvenis. Sua presença no projeto traz leveza, dinamismo e modernidade, equilibrando o aspecto clássico da serifada e tornando a leitura mais fluida e acessível para o público-alvo.

Figura 27 – Tipografias escolhidas para o projeto

## FONTE TÍTULOS

### MONUMENT EXTENDED

Aa Bb Cc Dd Ee Ff  
0123456789  
(!@#\$%&.,?;:)

Monument  
Extended Light  
Monument  
Extended Regular  
**Monument  
Extended Black**

### Noland

Aa Bb Cc Dd Ee Ff  
0123456789  
(!@#\$%&.,?;:)

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit. Nulla  
eiusmod fermentum turpis. Sed  
eiusmod pulvinar purus, sed tincidunt  
nunc aliquam in. Morbi in mollis diam,  
in finibus enim. Fusce mollis odio nec  
orci vulputate tristique non a sem.

## FONTE TEXTOS

### Goudy Old Style

Aa Bb Cc Dd Ee Ff  
0123456789  
(!@#\$%&.,?;:)

*Goudy Old Style Italic*  
Goudy Old Style Regular  
Goudy Old Style Bold

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit.  
Nulla euismod fermentum  
turpis. Sed euismod  
pulvinar purus, sed  
tincidunt nunc aliquam in.

### LACA

Aa Bb Cc Dd Ee Ff  
0123456789  
(!@#\$%&.,?;:)

Laca ExtraLight  
Laca Light  
Laca Book  
Laca Regular  
Laca Medium  
Laca SemiBold  
Laca Bold  
Laca Black

## CAPITULARES

### CONTEZA

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM NN  
OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ

Por fim, para as letras capitulares presentes na abertura de cada capítulo, foi incorporada uma tipografia com traços ornamentais e altamente estilizada, escolhida especificamente para esse uso. Sua proposta é agregar um elemento visual que remeta ao imaginário das lendas — quase como se fosse uma letra desenhada à mão, inspirada em placas antigas, inscrições artesanais ou grafismos presentes na cultura popular paraense. Essa escolha contribui diretamente para reforçar o tom mágico e simbólico que permeia todo o livro, marcando o início de cada história como um convite visual para adentrar o universo fantástico das lendas paraenses.

#### 5.2.4. Elementos gráficos

No desenvolvimento do projeto gráfico, a criação de elementos visuais complementares foi essencial para consolidar a identidade do livro e ampliar sua conexão simbólica com as lendas paraenses. Esses elementos não só enriquecem a composição das páginas, como também ajudam a construir uma narrativa visual que dialoga diretamente com o imaginário amazônico.

Figura 28 – Elementos gerais para uso livre



**Fonte:** Desenvolvido pela autora.

Os elementos gráficos em verde (figura 26) foram criados para uso livre ao longo do livro, funcionando como molduras, divisores ou detalhes que reforçam a ambientação. São inspirados na própria natureza amazônica, com galhos secos que remetem às paisagens das florestas e igarapés, um caminho de água que mostra seus reflexos de movimento, uma corda trançada que remete aos

elementos do cotidiano ribeirinho e ao artesanato local, além de uma representação da Cobra Grande, que funciona como um símbolo recorrente da presença dos seres nos rios e na cultura regional.

Já os elementos gráficos em laranja (figura 29) foram desenvolvidos como representação visual de cada uma das oito lendas presentes na obra, sintetizando seus aspectos mais simbólicos. O símbolo do Lobisomem Paraense representa sua pelagem densa e desordenada, associada à transformação e à selvageria. A Cobra Grande do Rio Santana é ilustrada de forma sinuosa, remetendo ao seu movimento nas águas. O Velho Preto traz silhuetas sobrepostas que representam sua presença constante, misteriosa e imponente. O símbolo de O Homem-Porco de Abaeté faz alusão direta à sua pata, reforçando a transformação e o hibridismo que marcam a lenda. Visão do Além aparece como uma espiral, remetendo à distorção da realidade e à conexão com o sobrenatural. O Vira-Porco de São Caetano de Odívelas é representado por um focinho distorcido, que traduz visualmente o desconforto e a estranheza da transformação. A Vizinha Que Virava Porca traz marcas de arranhões, símbolo de ataque, ferocidade e da manifestação do lado bestial da personagem. Por fim, a História da Cobra Norato é sintetizada na cobra em espiral, representando tanto seu caráter mitológico quanto a ideia de ciclos, proteção e aprisionamento.

Figura 29 – Símbolos referentes às Lendas



Fonte: Desenvolvido pela autora.

### 5.2.5. Texturas

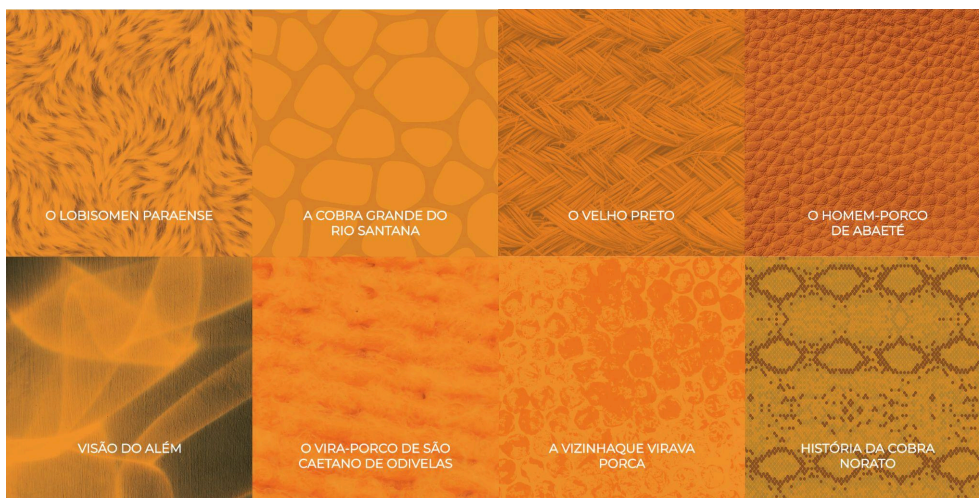
As texturas desenvolvidas para o projeto atuam como extensão da identidade visual do livro, traduzindo visualmente características marcantes de cada lenda. Elas reforçam tanto a ambientação quanto a simbologia presente nas narrativas.

A textura do Lobisomem Paraense representa sua pelagem, remetendo ao aspecto selvagem e à transformação. Na Cobra Grande do Rio Santana, o padrão evoca suas escamas e a fluidez dos movimentos na água. Para o Velho Preto, a textura é inspirada no trançado de palhas, associando-se à cultura ribeirinha e à presença constante do personagem. O Homem-Porco de Abaeté tem como referência a textura da pele do porco, com relevos marcantes, reforçando seu aspecto grotesco e híbrido.

Em Visão do Além, a textura se constroi com formas de luz e sombra, sugerindo distorção e conexão com o sobrenatural. Tanto em O Vira-Porco de São Caetano de Odíveas quanto em A Vizinha Que Virava Porca, a textura representa a pele do porco, reforçando visualmente o processo de transformação e a perda da forma humana. Por fim, na História da Cobra Norato, a textura é composta por escamas, simbolizando o corpo da cobra e os ciclos presentes na narrativa.

Dessa forma, as texturas ampliam a carga simbólica do projeto, fortalecendo a imersão no universo das lendas amazônicas.

Figura 30 – Texturas utilizadas pelo miolo do livro



**Fonte:** Desenvolvido pela autora.

### 5.2.6. Estudo de composições

Nesta etapa, iniciou-se os primeiros testes gráficos com o objetivo de explorar possibilidades visuais para o projeto, especialmente no que diz respeito à capa e aos elementos pré-textuais. Essa fase foi essencial para que se pudesse experimentar diferentes caminhos e visualizar como os conceitos estabelecidos nas etapas anteriores poderiam ser aplicados de forma prática. A realização desses testes permitiu antecipar ajustes técnicos e garantir que as soluções propostas estivessem alinhadas tanto com os objetivos do projeto quanto com os parâmetros da editora.

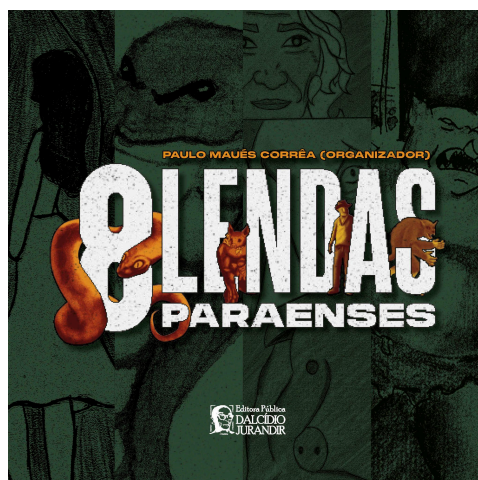
Antes da definição do primeiro modelo apresentado ao organizador, foram realizados testes de composição de capa, conforme ilustrado na Figura 31. Esses testes buscavam atender à exigência de representar igualmente todos os personagens das lendas, seguindo uma lógica de colagem e encaixe visual. No entanto, constatou-se que a composição resultante não apresentava equilíbrio nem legibilidade satisfatória. Diante disso, o primeiro modelo de capa (Figura 32), que recebeu aprovação prévia, adotou uma abordagem diferente: considerando que as ilustrações foram produzidas em técnicas distintas, optou-se por agrupá-las com base nesse critério. As ilustrações manuais foram aplicadas como plano de fundo da capa, enquanto os personagens das ilustrações digitais foram recortados e integrados ao título, criando a impressão de que estão interagindo com as letras, como se estivessem escondidos entre elas.

Figura 31 – Primeiros testes de capa



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 32 – Primeiro modelo de capa enviado ao autor



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Em paralelo ao desenvolvimento da capa, também foram iniciados os primeiros estudos dos elementos pré-textuais, como grid, folha de rosto, ficha catalográfica, sumário e apresentações.

Figura 33 – Pré-diagramação das primeiras páginas



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Foram testadas diferentes hierarquias tipográficas, sistemas de alinhamento e proporções de espaço, com foco na legibilidade e no fluxo de leitura. Neste modelo inicial, a folha de rosto falsa ainda não havia sido considerada e o sumário aparecia apenas como área reservada, sem conteúdo definido. Elementos gráficos complementares ainda não estavam presentes, sendo incorporados apenas após revisões posteriores no miolo. A estrutura das lendas foi organizada da seguinte forma: página de abertura com textura, seguida por duas páginas de texto — a primeira contendo título e créditos — e, ao final, uma página exclusiva para a ilustração da história. Essa configuração resultou em um módulo fixo de quatro páginas por lenda, correspondendo exatamente a uma folha de impressão, o que favoreceu o planejamento gráfico, já que o cálculo de papel exige que o número total de páginas dividido por quatro resulte em um número inteiro; uma coincidência favorável.

#### 5.2.7. Validação das alternativas

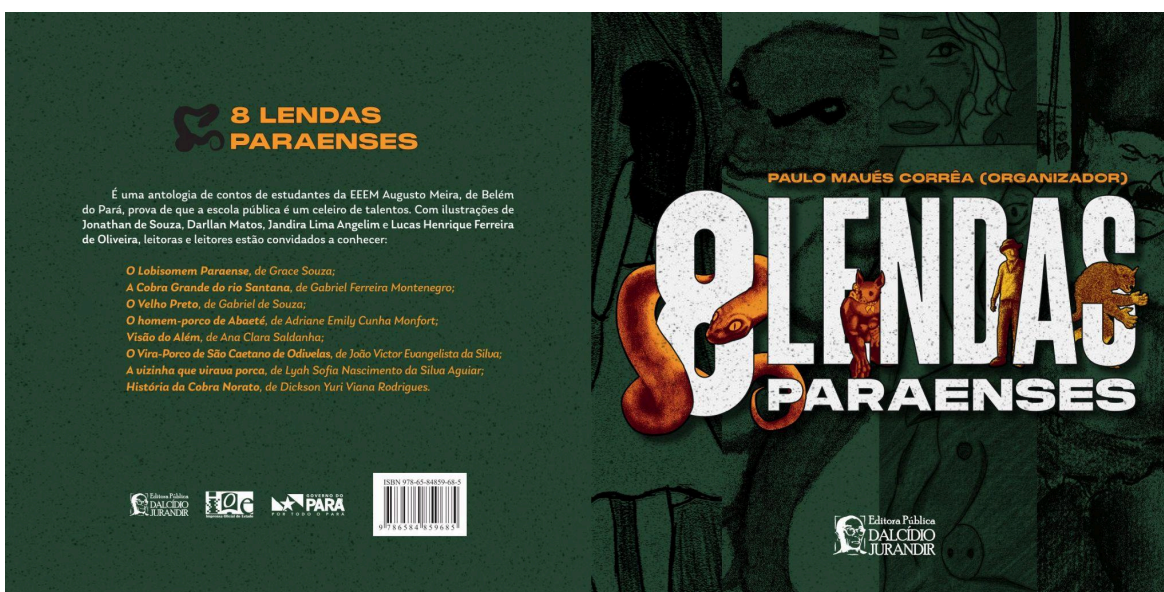
Após a aprovação prévia por parte do editor geral e da equipe de design da editora, os arquivos correspondentes à primeira etapa de diagramação são encaminhados ao autor da obra para apreciação e validação, bem como ao revisor responsável pela execução da primeira leitura técnica e gramatical. No presente caso, considerando que o organizador acumulou as funções de autor e revisor, o processo seguiu mediante a sua análise criteriosa, contemplando tanto a validação dos aspectos gráficos quanto a realização das devidas correções textuais. Somente após o retorno desse material, devidamente revisado e aprovado, foi possível dar continuidade às etapas subsequentes do fluxo editorial. A partir da consolidação do projeto gráfico, as intervenções realizadas restringiram-se, predominantemente, a ajustes pontuais, correções de pequenos desvios e eventuais inserções complementares necessárias para o refinamento final da publicação.

## 6. REALIZAÇÃO DO PROJETO

### 6.1. Modelações Finais

Na etapa de modelagem final dos arquivos, realizada após o cotejo definitivo e a devida autorização de impressão por parte do organizador, os arquivos são preparados tecnicamente para o processo gráfico, sendo devidamente fechados com a inclusão de todos os elementos técnicos exigidos, como marcas de sangria, marcas de corte e registros de cor. No que se refere à capa, agora configurada conjuntamente com a contracapa, foram inseridos os elementos obrigatórios, incluindo os logotipos institucionais pertinentes, o código de ISBN e uma sinopse da obra.

Figura 34 – Capa e Contracapa final

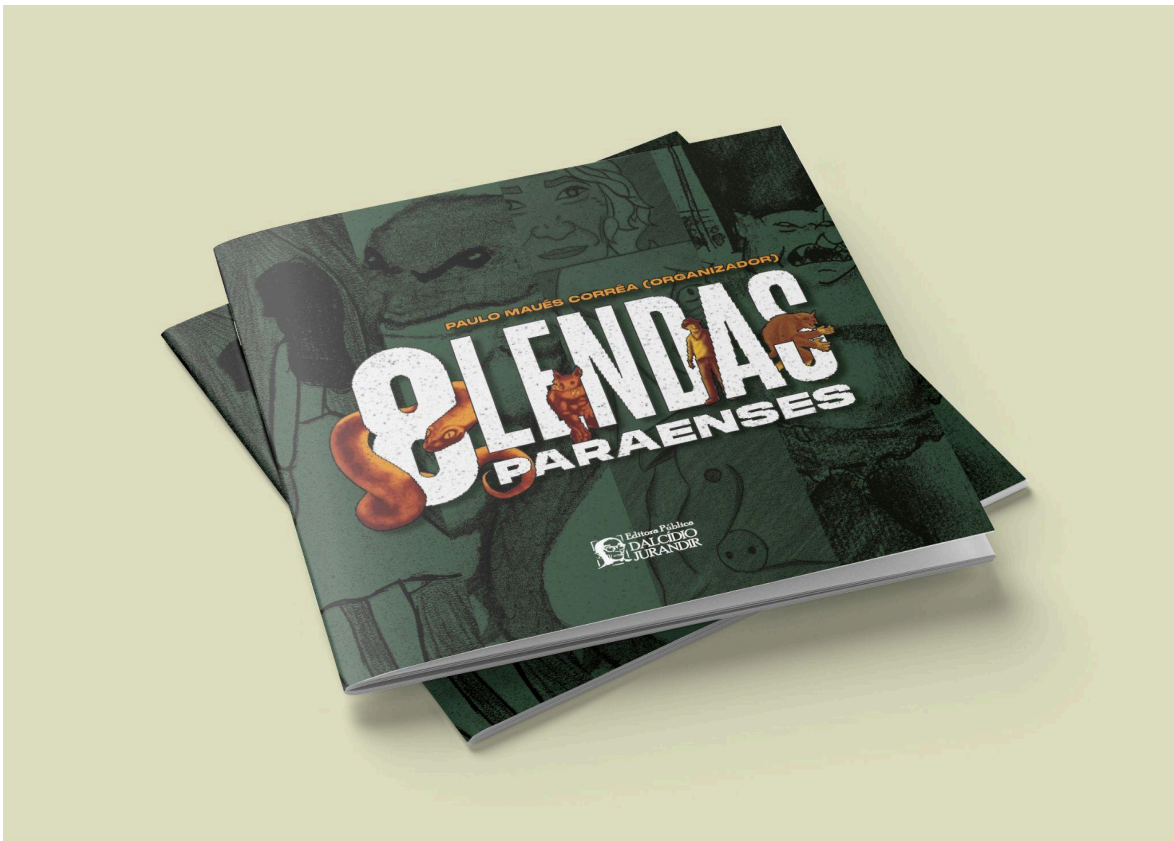


Fonte: Desenvolvido pela autora, 2024.

Considerando tratar-se de um modelo no formato canoa, não há a presença de lombada, tampouco a necessidade de aplicação de orelhas. O miolo, já revisado, contendo a ficha catalográfica e o sumário devidamente atualizados e corrigidos, passa igualmente pelo procedimento de fechamento dos arquivos, seguindo rigorosamente os critérios técnicos estabelecidos, conforme demonstrado integralmente no apêndice. Na sequência, torna-se indispensável a produção de uma boneca, ou seja, a impressão de um exemplar completo da

obra, contemplando todas as etapas de impressão e acabamento previstas. Este protótipo tem a função de servir como referência técnica para a gráfica durante a produção em escala, além de possibilitar uma última verificação de eventuais inconsistências ou falhas que possam ter passado despercebidas antes da impressão definitiva.

Figura 35 – Mockup da Capa



**Fonte:** Desenvolvido pela autora.

## 6.2. Supervisão do processo de produção

Considerando que a editora conta com uma estrutura gráfica própria, todo o processo de verificação e acompanhamento da impressão do livro é realizado de forma direta e minuciosa pela equipe interna. Nos casos em que a impressão ocorre em gráficas terceirizadas, adota-se como procedimento padrão o envio de uma tiragem preliminar, destinada à conferência e validação por parte do setor gráfico da editora, a fim de assegurar que os padrões de qualidade sejam rigorosamente atendidos antes do início da produção em larga escala. Paralelamente à fase de impressão, são conduzidos os trâmites administrativos

necessários, tais como a formalização da autorização de entrega dos exemplares ao autor, o registro e catalogação da quantidade destinada ao acervo institucional da editora, bem como o desenvolvimento dos planejamentos estratégicos voltados para o lançamento da obra. No contexto específico deste projeto, realizou-se uma ação de lançamento que incluiu uma apresentação oficial do livro, seguida de uma sessão de autógrafos, ocorrida no estande da IOEPA durante a Feira Pan-Amazônica do Livro e das Multivozes, realizada na cidade de Belém.

É pertinente destacar que, embora o designer gráfico não atue como figura central nesta fase final do processo editorial, sua participação se mantém como suporte técnico, especialmente na eventualidade de ajustes ou correções que possam surgir. Contudo, a supervisão integral de todas as etapas subsequentes à finalização do projeto gráfico é, por atribuição institucional, de responsabilidade direta do editor geral, que responde pela garantia da qualidade final da publicação. O designer, nesse contexto, exerce um papel complementar, atuando como referência técnica devido ao seu domínio sobre a construção do projeto gráfico, além de ser o profissional apto a intervir prontamente na resolução de eventuais inconsistências que possam comprometer a integridade visual e técnica da obra.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do projeto *Folhas Volantes* constituiu uma oportunidade concreta de integrar o design editorial à valorização da cultura amazônica, demonstrando que o design gráfico pode ser mais do que um suporte visual — pode atuar como um agente mediador da memória coletiva e do pertencimento regional. A partir do trabalho com lendas paraenses criadas por estudantes da rede pública de ensino, foi possível aplicar metodologias de projeto gráfico-editorial voltadas à materialização de conteúdos simbólicos e literários representativos do imaginário popular da região Norte.

Durante o processo de criação, foram empregadas estratégias visuais e técnicas de diagramação que respeitam tanto os aspectos estéticos quanto funcionais da publicação, sem desconsiderar as especificidades do conteúdo e o

perfil do público leitor. A escolha criteriosa de tipografia, cores, texturas e composição de página resultou em um material coerente com a proposta do projeto e sensível ao contexto cultural em que está inserido. Além disso, a participação ativa dos autores e ilustradores, todos estudantes da Escola Augusto Meira, evidenciou o potencial formativo de iniciativas que promovem a autoria jovem e o reconhecimento da literatura regional em espaços institucionais.

A experiência permitiu ainda validar a importância de práticas educativas que priorizem o uso da literatura local como ferramenta de ensino, identidade e expressão. O contato dos alunos com suas próprias histórias e memórias, transformadas em narrativas ilustradas e publicadas, configura não apenas uma ação pedagógica, mas um gesto de resistência cultural. Ao converter essas lendas em um livro acessível e visualmente atrativo, o projeto amplia a circulação desses saberes e reforça a importância de políticas públicas que fomentem tanto a produção quanto a distribuição de obras literárias regionais.

Esta pesquisa reafirma o papel do design editorial como instrumento de democratização da leitura, promoção da diversidade cultural e valorização de conteúdos produzidos a partir da realidade local. O projeto realizado oferece um modelo replicável de como o design pode contribuir para o fortalecimento da identidade amazônica por meio da materialização gráfica de suas narrativas e serve como incentivo para novas iniciativas que aliem cultura, educação e comunicação visual de forma integrada e estratégica.

## 8. REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**: princípios da técnica de editoração. 2. ed. revisada e atualizada. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital; São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 2008.
- BRAGANÇA, Anibal. Sobre o editor: notas para sua história. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 11, n. 2, jul./dez. 2005, p. 219-237.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify. 2012.
- CALDWELL, Cath.; ZAPPATERRA, Yolanda. **Design editorial: Jornais / Mídias Impressas e Digitais**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- CÂNDIDO, Antônio. **Literatura e Sociedade**. 12<sup>a</sup> ed. São Paulo: Editora Nacional, 1964.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design gráfico**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3 ed. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2007 [1991].
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 1987.
- ELAM, Kimberly. **Geometria do design**. Tradução de Claudio Marcondes. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I: embalagem, navegação, estrutura e especificação**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.
- GARNER, Steve. & MCDONAGH-PHILIP, Deana. **Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of 'Mood Boards' in Design Education**. In: The Journal of Art and Design Education, 20(1) pgs.57-64, 2001.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II – Como criar e produzir livros**. 2<sup>o</sup> Ed. São Paulo: Edições Rosari, 2010.
- HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. 2 ed. Trad. Edmilson O. Conceição; Flávio M. Martins. São Paulo: Nobel, 1986 [1977].
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KUNSCH, Margarida M. K. **Gestão estratégica em comunicação organizacional e relações públicas**. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2009.

**Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. – Brasília : Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**. São Paulo: Cosac Naify. 2006.

MATTÉ, Volnei Antonio. **Proposta de Metodologia Projetual para Produtos Gráfico-impresos**. Expressão (Santa Maria), v. 1, 2004.

MOREIRA, Eidorfe. **Amazônia: o conceito e a paisagem**. Rio de Janeiro: SPVEA (Serviço de Documentação). Coleção Araújo Lima, 3. 1960.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

\_\_\_\_\_. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

NODELMAN, Perry. **Words about pictures: the narrative art of children's picture books**. United States of America: University of Georgia Press, 1988.

NUNES, Paulo. **Literatura paraense existe?** 2008. Disponível em: <<http://escritoresap.blogspot.com.br/2008/01/artigo-do-professor-paulo-nunes.html>>. Acesso em: 01-03-2025.

OLIVEIRA, Rui de. **Pelos Jardins Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

**O VALOR DO DESIGN: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico**. São Paulo: Senac, 2003.

PANIZZA, Janaína Fuentes. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. São Paulo: USP, 2004.

PANTOJA, Edilson. **Não existe uma literatura paraense?!** 2011. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/162328255/nao-existe-uma-literatura-paraense-e-dilson-pantoja>>. Acesso em: 01-03-2025.

PIZZOLIO, Ana Flávia Silva et al. **Regionalismo Como Artificio das Mídias**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste. Cuiabá, MT. 2011.

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

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Tomaz Tadeu da Silva (org.), Stuart Hall, Kathryn Woodward. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 72-101.

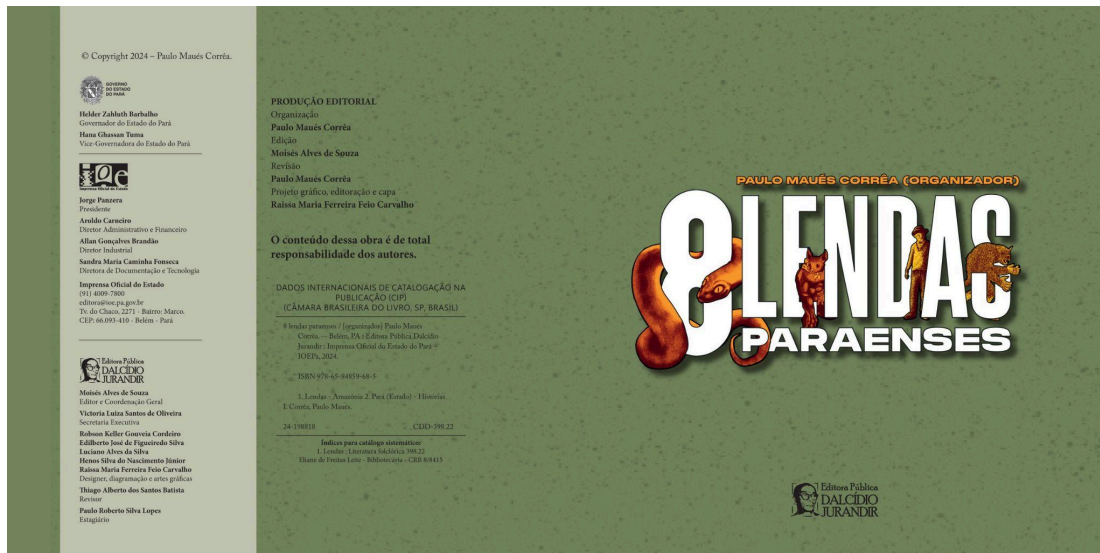
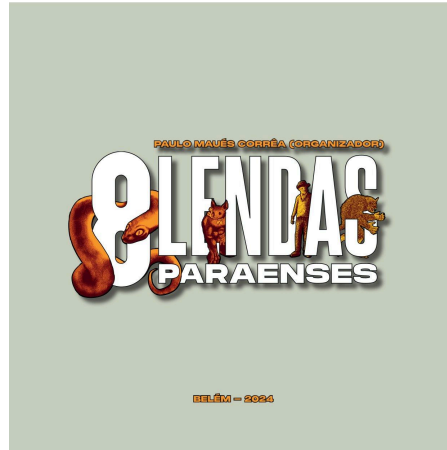
SULLIVAN, Louis. The tall office building artistically considered. **Lippincott's Magazine**, Philadelphia, v. 57, p. 403-409, mar. 1896.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Tradução de Wagner de Oliveira Brandão: revisão da tradução Leonardo Avritzer. Petrópolis: Vozes, 1998. p. 19-46.

TSCHICHOLD, Jan. **A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro**. Trad. José Laurênio de Melo. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007 [1975].

## 9. Apêndices

# APÊNDICE A – Diagramação final do livro “8 Lendas Paraenses”



### Apresentação da Imprensa Oficial do Estado

A Imprensa Oficial do Estado do Pará, através da Editora Pública Dalcídio Jurandir, publica este livro *8 Lendas Paraenses*, organizado por Paulo Maués Corrêa, professor e escritor que há mais de duas décadas tem pesquisado sobre poéticas orais e literárias, assim como vem promovendo práticas de formação de leitores e escritores em nosso Estado.

O trabalho e resultado de projeto desenvolvido pelo professor na Escola Estadual de Ensino Médio Augusto Meira, instituição de ensino tradicional da cidade de Belém do Pará e referência em Educação em Tempo Integral.

As histórias foram escritas por alunos da escola no ano de 2022. E as ilustrações também são de estudantes da escola, concretizadas em 2023.

Esta publicação reforça o compromisso da Imprensa Oficial do Estado com a educação e com ações de fomento à descoberta de no-

vos talentos, sobretudo na escola pública, assim como o interesse na valorização da nossa cultura, por meio da divulgação de narrativas do nosso lendário, área em que a Imprensa Oficial do Estado tem sido atuante.

Parabenizamos a toda a comunidade do Augusto Meira e, especialmente, na esperança de que esta publicação seja o início de uma próspera carreira artística, aos autores e ilustradores que fizeram acontecer este livro *8 Lendas Paraenses*.

Desejamos, a todos e a todas, uma boa leitura, e que esta obra possa incentivar e fortalecer a nossa cultura e a prática docente diferenciada e sensível. Que este trabalho inspire outras iniciativas similares, pois há muito o que registrar na nossa rica tradição oral.

Jorge Luiz Guimarães Panzera  
Presidente da Imprensa Oficial do Estado do Pará

### Apresentação da Editora Pública Dalcídio Jurandir

Ao editarmos e publicarmos a obra *8 Lendas Paraenses*, organizada pelo professor e escritor Paulo Maués Corrêa, objetivamos levar ao público o resultado de um trabalho pedagógico inspirador desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Médio Augusto Meira, uma das mais conhecidas da capital paraense.

Estudantes do Augusto Meira escreveram e ilustraram as histórias, mostrando que a escola pública é um espaço de talentos em diversas formas de expressão artística. Fica claro que essa iniciativa, por mais simplória que possa parecer, tem muita importância, para os estudantes envolvidos, para suas famílias, para os profissionais da escola, enfim, para toda a comunidade escolar e a sociedade em geral, incluindo-se a Editora Pública Dalcídio Jurandir.

Essa parceria entre a Editora e o Augusto Meira, por intermédio de Paulo Maués Corrêa, só reitera o relevante papel social que

podemos desempenhar, possibilitando que trabalhos conduzidos por professores comprometidos com nossa cultura e com o progresso de seus estudantes possam circular para além dos muros da escola, em outras palavras, um esforço público de valorizar o desenvolvimento coletivo e individual desses estudantes; reforçar o espaço da escola como aquele capaz de ensinar o cuidado para com as diversas subjetividades inerentes a esses sujeitos, cuidado que possibilitará a segurança e autonomia necessárias para suas realizações.

Portanto, desejamos uma boa leitura a todos e deixamos aqui os nossos mais sinceros parabéns a toda a comunidade do Augusto Meira.

Moisés Alves de Souza  
Coordenador e Editor da Editora Pública Dalcídio Jurandir



**Aos estudantes do Colégio Augusto Meira,  
especialmente os autores e ilustradores das  
histórias que compõem este livro.**



## Nota Introdutória



8 *Lendas Paraenses* é o resultado do interesse de estudantes-escritores em registrar parte da memória com a qual tiveram contato. São meninas e meninos que foram ou ainda são meus alunos no Augusto Meira, escola estadual das mais tradicionais de Belém do Pará, referência na educação em tempo integral em nosso Estado.

Originalmente, essas histórias foram escritas para o Projeto Folhas Volantes, que consistiu na impressão de histórias em folhas de papel A4 para a distribuição, em outubro de 2022, às pessoas que participaram do Cortejo Visagento, evento de valorização da nossa cultura – para o qual várias escolas foram convidadas, incluindo o Augusto Meira, o popular CEAM –, organizado pelos companheiros da Nossa Biblioteca, Organização Não-Governamental que desenvolve um trabalho maravilhoso de fomento à leitura e a outras práticas culturais no bairro do Guamá, em Belém.

O Cortejo saiu do Cemitério de Santa Izabel e percorreu algumas ruas desse que é um dos bairros mais populosos e importantes da capital paraense, sendo o término do trajeto a Praça Benedito Monteiro. Podemos classificar essa ação como uma verdadeira manifestação de nossa riqueza cultural, na qual os personagens do nosso lendário são homenageados

por meio de fantasias usadas pelo povo e da narração de histórias.

Para não ficarmos na simples participação do Cortejo, resolvemos partilhar as histórias dos alunos, resultado de uma espécie de laboratório de escritores. Alguns estudantes autores compareceram ao evento e me ajudaram a distribuir as folhas, que tiveram satisfatória recepção.

Depois dessa acolhida, me ocorreu a ideia de preparar este livrinho, como um prêmio ao talento e ao compromisso da meninada que integra esta pequena antologia, pelo que só posso parabenizar a todos e a todas, bem como agradecer pela confiança e pela parceria, aproveitando também para deixar registrado o quanto me sinto feliz pelo sucesso desse projeto e pela visibilidade para além dos muros do colégio.

Para tornar o material mais atraente, contamos com a colaboração de ilustradores: Jonathan de Souza (Jonathan DS – histórias 1, 2 e 3), que foi nosso aluno no CEAM em 2021; Darllan Matos (histórias 4 e 8) e Lucas Henrique Ferreira de Oliveira (Luka Amorim – história 6), concluintes do Ensino Médio em 2023, e Jândira Lima Angelim (histórias 5 e 7), estudante do 1º ano em 2023.

Essa gratidão se estende às famílias que confiam seus jovens aos nossos cuidados, ao corpo técnico-administrativo do CEAM (repre-

sentado aqui pela vice-diretora Dina Lúcia e pela diretora Júlia Miranda), aos docentes (aqui representados pela querida Ara Lúcia, companheira de sonhos com quem divido os créditos deste trabalho, que pode ser considerado também um desdobramento de práticas que ela desenvolve no ambiente pedagógico da Biblioteca da escola) e, especialmente, à Imprensa Oficial do Estado – leia-se Editora Pública Dalcídio Jurandir –, por tornar real o sonho de publicar este livro, cuja renda será integralmente convertida em favor de outras atividades voltadas para a promoção da leitura no Augusto Meira.

Não poderia deixar de agradecer ainda a leitoras e leitores, pelo apoio ao trabalho desses jovens ilustradores e escritores iniciantes que deram, com esta publicação, um primeiro e importante passo no universo do livro.

Não estranhe, por favor, o leitor, a quantidade de agradecimentos. Afinal, o que mais se pode fazer numa ocasião como essa a não ser agradecer?

Boa leitura, bom encontro com estas 8 *Lendas Paraenses*, cuja sequência obedece a ordem em que me foram entregues.

**Paulo Maués Corrêa**

Belém, 01 de Janeiro de 2024.



## sumário

- 13 | O Lobisomen Paraense
- 17 | A Cobra Grande do Rio Santana
- 21 | O Velho Preto
- 25 | O Homem-porco de Abaeté

- 29 | Visão do Além
- 33 | O Vira-porco de São Caetano de Odivelas
- 37 | A Vizinha Que Virava Porca
- 41 | História da Cobra Norato

## O Lobisomem Paraense

Texto: Grace Souza\*  
Ilustração: Jonathan DS

Em meados de 1880, numa cidade do interior do Pará, corria o boato de que havia um bicho desconhecido rondando a região. Os homens locais, que trabalhavam em uma casa de farinha, tinham receio de retornar às suas casas durante a noite, pois temiam o encontro com tal criatura. Todos preferiam esperar no trabalho até amanhecer.

Certa noite, meu tataravó, Antônio Batista de Moura, decidiu que iria para casa na noturna. Os homens o alertaram do perigo iminente, porém ele repetiu a frase que sempre dizia:

— Não tenho medo de nada, só dos castigos divinos.

Ele pegou seu terçado e saiu estrada afora. Momentos após, outro homem que também trabalhava lá saiu, dizendo que era tão corajoso quanto meu tataravó. Os dois seguiram caminhos diferentes.

\* Natural de Belém, concluiu em 2022, no Colégio Augusto Meira, seu Ensino Médio. Tem se dedicado a aventuras literárias e deseja lançar, futuramente, seu primeiro livro.



No retorno à sua casa, meu tataravó Antônio pegou um atalho chamado capoeira. No meio do caminho, ouviu galhos sendo quebrados e a agitação na mata, algo estava se aproximando depressa. Então, pegou o terçado e ficou à espera da criatura. Por alguns instantes, o barulho cessou, até que um ser pulou na direção dele. Era grande, peludo, bafô forte, tinha garras e dentes afiados... era um Lobisomem. Sem demora, meu tataravó partiu para cima do bicho, desviando e desferindo lambadas certeiras com o terçado. Ele conseguiu vencer o animal, que fugiu sangrando pela mata. Meu tataravó ainda tentou alcançar a criatura por alguns metros, mas acabou perdendo-a de vista.

No dia seguinte, ele foi trabalhar normalmente e deu falta do homem que havia saído com ele. Os trabalhadores disseram que esse indivíduo havia se acidentado com um terçado e estava doente. Nesse instante, meu tataravó entendeu tudo e foi visitar esse homem.

Ao chegar lá, pediu às pessoas presentes alguns minutos a sós com ele, então se aproximou e disse:

— Seu cabra sem vergonha, eu já desconfiava que tu era o Lobisomem.

O homem ficou acañhado e começou a chorar, dizendo que aquilo era uma maldição, chegou a perguntar se meu tataravó Antônio se disponibilizaria a carregar esse fardo. Meu tataravó, então, disse:

— Não quero seu fardo, pois creio em Jesus Cristo e Nossa Senhora.

Após concluir sua fala, ele retornou à sua casa. Quanto ao homem Lobisomem? Bem... ele sumiu no dia seguinte e nunca mais foi visto naquela região. Como eu sei de tudo isso? Essa história tem passado de uma geração à outra na minha família. E agora estou repassando para vocês.



## A Cobra Grande do rio Santana

Texto: Gabriel Feirreira Montenegro\*  
Ilustração: Jonathan DS

À memória de meu avô João Santos Ferreira.

Certa vez, meu avô João saiu para pescar no rio Santana, interior de Mocajuba. Era madrugada de sexta-feira, noite de lua cheia. O clima estava favorável, e por isso tudo parecia ser perfeito durante a longa atividade.

Em sua típica canoa, remou até um certo ponto do rio, onde era possível encontrar, com maior facilidade, os cardumes.

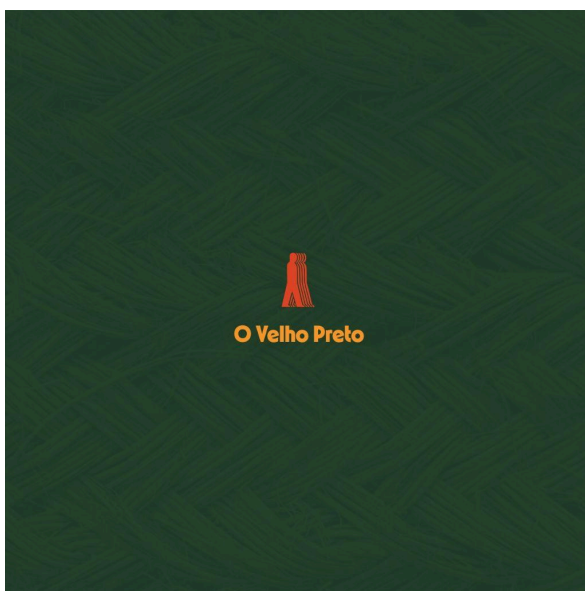
Após um certo período, ele começou a perceber um aumento repentino da maresia, mesmo sendo em um período de seca e também de pouca ventania. Como já era um pescador experiente por aquelas bandas, já suspeitava da presença de algum animal ao seu redor.

\* Natural de Mocajuba, Pará. Atualmente, é concluinte do Ensino Médio no Colégio Augusto Meira.



Foi quando, de repente, uma cobra de cerca de 10 metros ergueu sua cabeça perante a pequena embarcação. Seus olhos eram gigantes, conjuntamente com a imensa boca. Desesperado, meu avô remou rapidamente até a palafita mais próxima.

Depois desse fatídico dia, o tradicional pescador continuou realizando o seu ofício, mas com muito... muito cuidado.



## O Velho Preto

Texto: Gabriel de Souza  
Ilustração: Jonathan DS

Qualquer um da minha família pode jurar de pé junto que pelo menos uma vez já teve um encontro com o Velho Preto – assim que meu pai o chama –, seja o vendo, seja escutando um assobio no pé do ouvido. Segundo meus familiares, ele é uma figura totalmente escura com a fisionomia de um homem e que só aparece à noite.

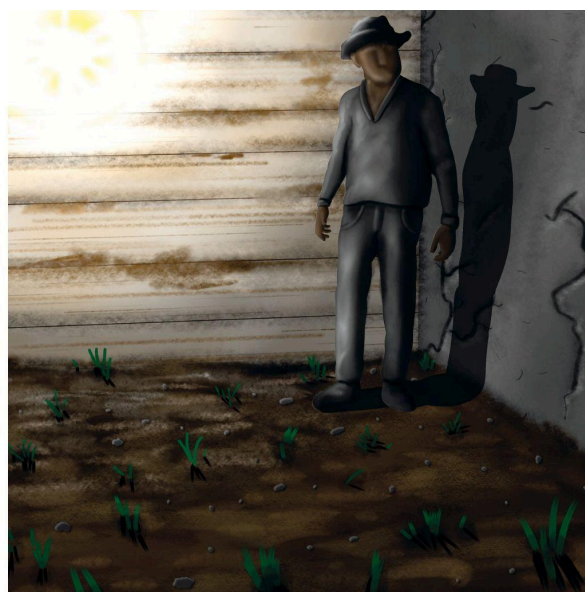
Das histórias que me contavam sobre o Velho Preto, uma não sai da minha cabeça. De acordo minha irmã mais velha, Thayra, ela trouxe uma amiga para passar a noite em casa, e, na madrugada, nossa visita, ao se levantar da rede em que estava deitada, não teve dúvidas de ter visto um homem todo de preto deitado na cama em que minha irmã estava dor-

\* Natural de Belém, hoje, ex-aluno do Colégio Augusto Meira, onde se dedicou a projetos de criação de quadros educativos.

mino, e não só viu como deu um grito que faria qualquer um que estivesse dormindo acordar de imediato para saber o motivo do berro. Mas, ao chegarem ao quarto, já não havia nada, apenas minha irmã e a amiga dela assustadas ou confusas pelo que tinha acontecido.

Aos meus 12 ou 13 anos, meu pai me falou que o Velho Preto, na verdade, era uma pequena estátua que ele havia levado para casa bem antes de eu nascer e que, a propósito, temos até hoje no fundo do nosso quintal, junto com algumas garrafas de bebidas alcoólicas. Dizendo meu pai, o Velho Preto não nos fará mal, já que se quisesse isso já teria feito há tempos.

No começo, admito não ter acreditado nessas histórias, até o dia em que foi minha vez de ver aquela entidade no mesmo quintal em que a pequena estátua estava. Depois da experiência, comecei a torcer para que meu pai estivesse certo sobre o Velho Preto não querer fazer mal para aqueles que moram ou vêm à minha casa.



## O Homem-porco de Abaeté

Texto: Adriane Emily Cunha Monfort\*  
Ilustração: Darllan Matos

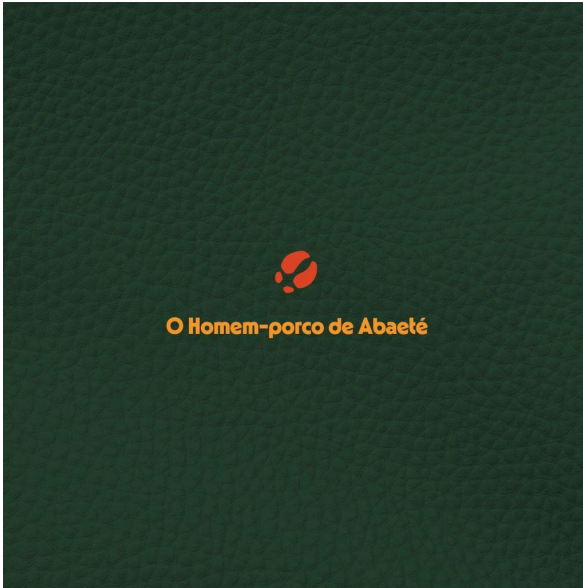
À memória da minha tia Sandra.

Em meados dos anos de 1970, em Abaetetuba, interior paraense, o mais velho dos irmãos Quaresma, Bena, com 18 anos, teve uma experiência assombrosa. Eles eram conhecidos como filhos do pai "Guará", meu avô.

Naquele tempo, poucas famílias do interior do Pará tinham televisão em casa, e para assistir as programações da época, quem não tinha havia de conhecer quem tinha. Meu tio Bena e seu vizinho Maneco, toda noite, iam assistir uma novela na casa de uma tia, que morava na esquina.

Em um desses típicos dias, os dois foram, assistiram e na volta eles costumavam vir conversando. A rua estava deserta, e somente a lua ilumi-

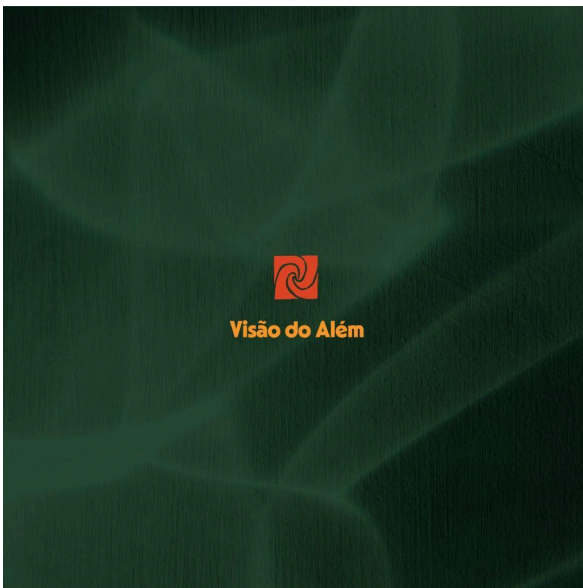
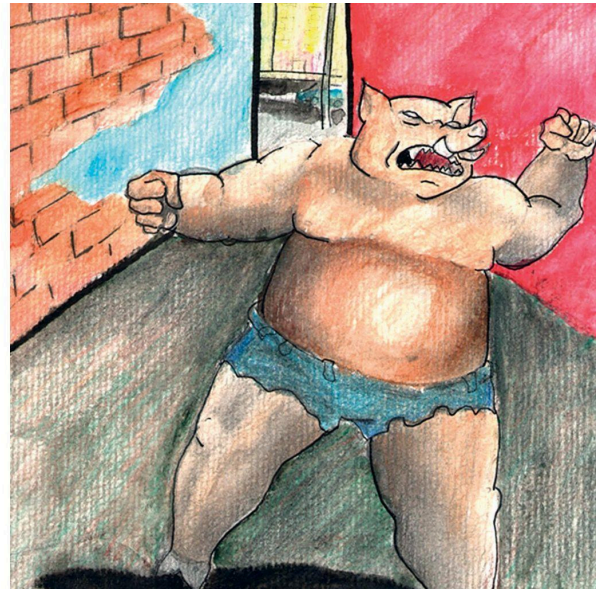
\* Natural de Belém, ex-aluna do Colégio Augusto Meira. Além de ler e escrever, adora dançar.



nava o caminho dos dois. Depois de determinado momento, meu tio olhou para trás e avistou um porco, mas não era qualquer porco, era escuro, com o corpo espinhento, com um aspecto assustador. O bicho veio na direção deles lentamente e depois começou a correr atrás dos dois. Eles correram também na tentativa de fugir.

Em meio a essa perseguição, novamente olharam para trás, porém já não era mais um porco, era um homem alto, e, com a escuridão do lugar, não dava para identificar as características de sua feição. Eles continuaram a correr, até uma última vez que viraram para trás e não tinha mais nem homem e nem porco os perseguindo.

Meu tio chegou pálido à casa da minha avó Maria, mofino e apavorado, ficou alguns dias com febre. Depois disso, nunca mais se ouviu falar do homem-porco de Abaetetuba, que até hoje é lembrado pelo meu tio Bena.



## Visão do Além

Texto: Ana Clara Saldanha\*  
Ilustração: Jandira Lima Angelim

Quem não adora uma história de assombração? Então, se prepare... Na minha casa, já aconteceram várias coisas estranhas.

Damiana, uma moça sensível que trabalhava em casa, ouvia barulhos no andar de cima e sempre via pessoas mortas da família. Ela sentia quando algo ruim estava prestes a acontecer. Uma vez em específico, ela veio visitar minha avó, mas não havia ninguém em casa, e ela foi à casa do meu bisavô Ivo, que fica ao lado, e ela encontrou minha bisavó Coló sentada em frente de sua casa.

Vó Coló estava cheirando a flores, aparentava estar muito feliz, e elas começaram a conversar. Damiana voltou para ver se alguém já tinha che-

\* Natural de Belém, ex-estudante do Colégio Augusto Meira. Além de ler e escrever, adora fazer edição de vídeos para postar em redes sociais.

gado à minha casa e encontrou minha tia Ana Júlia, a quem falou o quão bem minha bisá estava.

Mas tinha um probleminha: minha bisá já havia morrido há algumas semanas. Damiana se derramou em lágrimas com a notícia, pobrezinha. Ela já viu várias coisas, mas fica para a próxima.

Você acredita em assombrações?



### O Vira-Porco de São Caetano de Odívelas

## O Vira-Porco de São Caetano de Odívelas

Texto: João Victor Evangelista da Silva\*  
Ilustração: Luke Amorim

No interior de uma pequena cidade paraense chamada São Caetano de Odívelas, uma história percorre gerações. É sobre um animal selvagem, um porco enorme que ao anoitecer assustava os moradores do pequeno vilarejo.

Todas as noites, o animal tinha aparições misteriosas, e ninguém conseguia alcançá-lo, nem ao menos vê-lo por muito tempo, pois desaparecia misteriosamente.

Em uma noite, um caçador local foi à caça e, surpreendentemente, avistou o enorme animal e não pensou duas vezes, sacou sua espingarda e atirou no ser enigmático. O animal saiu em fuga, e o caçador voltou normalmente para sua casa.

\* Natural de São Caetano de Odívelas. Leitor de autores nacionais e internacionais, concluiu seu Ensino Médio em 2023 no Colégio Augusto Meira.

No dia seguinte, ao amanhecer, uma notícia: uma senhora havia sofrido um acidente em sua casa e tinha perdido os movimentos de seus pés. O caçador desconfiou e logo soube: era a senhora que se transformava no animal ao anoitecer e assustava os moradores do interior.

Passados alguns anos, a senhora adoeceu e, em seu leito de morte, chamou para uma conversa pessoal sua neta mais nova, apertou suas mãos fortemente e pediu a ela para que desse continuidade à sua maldição, e a senhora logo veio a falecer.



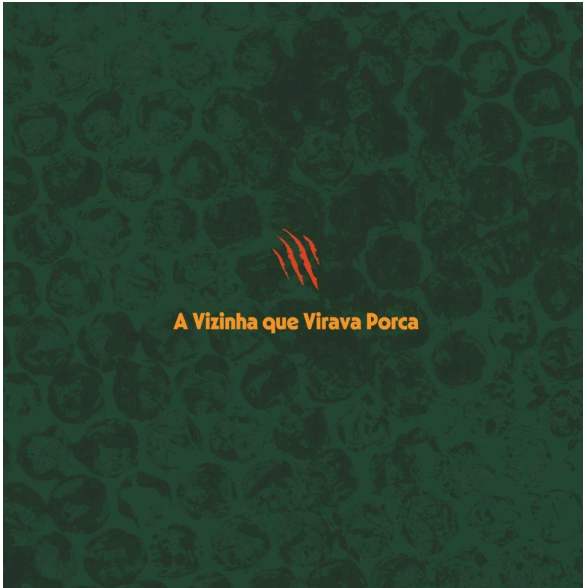
## A Vizinha que Virava Porca

Texto: Lyah Sofia Nascimento da Silva Aguiar\*  
Ilustração: Jandira Lima Angelim

Nos anos de 1970, a rua de minha casa era em estiva, com dois postes de luz e mais terrenos baldios do que casas. A vizinhança era tranquila, todos eram amigos e conhecidos, não tinham desavenças e nem problemas graves. A casa de minha avó é de dois andares, sendo o segundo com um portão de ferro para a laje.

Minha prima, como toda criança, era curiosa e medrosa, adorava ouvir histórias, lendas e mitos que minha bisavó contava nas noites em que a lua estava brilhando no céu. Certa vez, minha bisavó contou a história de uma mulher que virava porca nas noites de lua cheia. Era uma senhora que veio do interior, morava na rua de casa, era simpática e muito gentil com todos, mas que em noite de lua virava uma enorme porca e no dia seguinte suas mãos e seus pés apareciam feridos devido à transformação. Minha prima achou a história boa, mas não colocava fé que realmente isso acontecia, achou que era só mais uma história para "boi dormir".

\* Natural de Belém, ex-estudante do Colégio Augusto Meira, amante da leitura e da escrita.

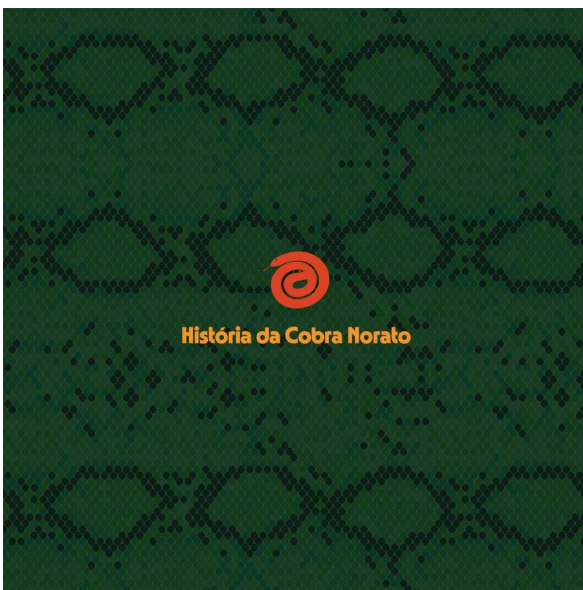
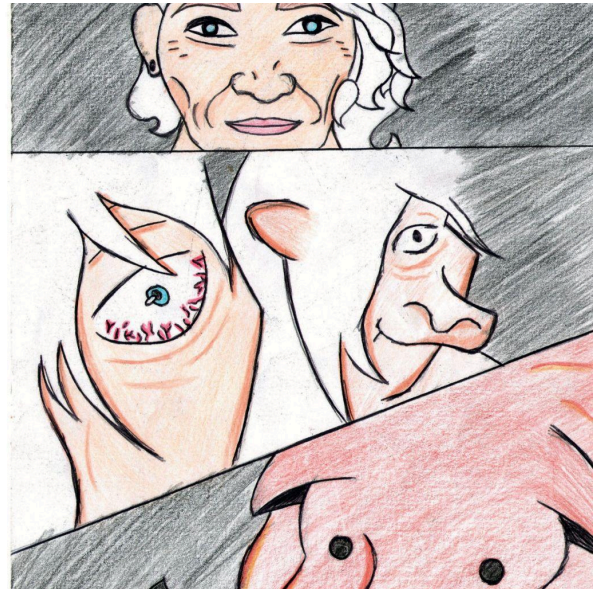


Com isso, ela e meus outros primos foram se deitar. Os quartos ficavam todos no segundo andar, e só ficava no andar inferior o quarto da minha bisavó.

Minha prima diz que ela ficou tão encucada com a história que foi dormir pensando em quem poderia ser a tal senhora que virava porca. Ela estava dormindo, quando, de madrugada, ouviu barulho no telhado. Então ela se levantou e decidiu ir até a laje. Quando ela abriu o portão, viu um vulto muito rápido passando por lá e indo para o quintal da vizinha, que ficava a quatro casas. Ela, curiosa, seguiu mais à frente na laje e olhou para a direção em que o vulto foi e onde o barulho se encontrava. Lá no quintal da vizinha, estava a senhora simpática da rua se transformando em uma enorme porca, com olhos pretos como a noite, pelagem marrom mesclada com branco encardido, unhas enormes tanto nas patas traseiras quanto nas frontais. Assustada, minha prima entrou rapidamente e fechou o portão, que até fez um barulho tremendo, correu para o quarto e se deitou, com o coração acelerado e ofegante demais.

Depois de um tempo, minha prima começou a ouvir grunhidos e fungadas de porco, junto com barulhos no portão da laje, como se algo ou alguém estivesse arranhando e tentando abrir. Ela correu para o quarto da bisavó, contou tudo o que tinha visto e subiu junto com a bisavó. Chegando lá, estava tudo silencioso e quieto, mas as marcas de arranhões no portão indicavam que algo tentara entrar na casa.

No dia seguinte, minha prima, brincando com as crianças da rua, viu a vizinha saindo abatida de casa, com uma aparência cansada. Desceu seu olhar para as mãos dela e viu que ao redor das unhas estava muito machucado, como se tivesse arranhado algo com muita força. Desceu mais o olhar e viu os pés sujos e em carne viva, tão machucados que ela mal conseguia andar. Desde esse dia, a vizinha é conhecida como a tal mulher que vira porca, e essa história vem sendo contada em minha família há muito tempo.



## História da Cobra Norato

Texto: Dickson Yuri Viana Rodrigues\*  
Ilustração: Darlian Matos

Há muitos e muitos anos, uma família tinha uma linda moça, chamada Cainã, que gostava muito de passear no igarapé e tomar banho. Num certo dia, Cainã se apaixonou por um lindo rapaz, que sempre estava no igarapé com ela. Ela só o via no igarapé.

Quando foi um dia, eles começaram a namorar, só que com o passar do tempo Cainã percebeu uma coisa: ele só aparecia no igarapé e, no finalzinho da tarde, quando ela vinha embora, ele desaparecia. Ele disse que não podia vê-la, a não ser que fosse lá.

Ela ficou grávida desse lindo rapaz e deu à luz duas crianças, só que elas eram um pouco estranhas, pareciam, da cintura para baixo, com

\* Natural de Belém, ex-estudante do Colégio Augusto Meira, verdadeiro contador de histórias.

serpentes e, da cintura para cima, pareciam humanas. E Cainã ficou com muito medo do que a sua família podia falar.

Então ela jogou as crianças no igarapé. E aí aconteceu que elas foram abandonadas e cresceram dentro desse igarapé. Ela deu o nome do menino de Norato e da menina de Caninana. Os dois irmãos se criaram juntos dentro desse igarapé.

Com o passar do tempo, eles foram começando a mostrar quem era quem: Norato era muito cuidadoso e guardava o igarapé, e a Caninana era mais brava e não aguentava segurar sua raiva, era muito explosiva.

Eles foram crescendo, e, quando ficaram jovens, Norato ajudava os peixes, as plantas e a natureza, e a Caninana brigava, acabando com tudo que era lindo, matava os animais e fazia muita maldade. Quando ela começou a mexer com os seres humanos, Norato resolveu intervir. Ele resolveu matar a sua irmã, para proteger os humanos, e ele fez uma emboscada para pegá-la. Quando ela estava no igarapé, ele jogou uma rede nela e acabou matando Caninana no fundo do rio, depois ele chorou muito e começou a proteger todos os humanos no rio.

E assim acaba a história do Noratinho.



Este livro foi impresso no papel  
Couché 110g para o miolo.  
Utilizada fonte Laca para textos  
e Noland para títulos. Realizado  
pela Editora Pública Dalvídio  
Jurandir - IOEPA.