

Lucas Rodrigues

**DESENVOLVIMENTO DE UMA WEBCOMICS SOBRE O PARQUE ESTADUAL DA
SERRA DO TABULEIRO**

Florianópolis 2022

Lucas Rodrigues

**DESENVOLVIMENTO DE UMA WEBCOMICS SOBRE O PARQUE ESTADUAL
DA SERRA DO TABULEIRO**

**Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para obtenção do Grau de
Bacharel em Design. Orientadora:
Profa. Dra. Rochelle Cristina dos
Santos.**

Florianópolis 2022

Lucas Rodrigues

ILUSTRAÇÕES PARA HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE O PARQUE ESTADUAL DA SERRA DO TABULEIRO

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 18 de julho de 2022.

Prof^a. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof^a. Mônica Stein, Dra. (UFSC)

Prof^a. Cristina Colombo Nunes, Dra. (UFSC)



Documento assinado digitalmente

Rochelle Cristina dos Santos

Data: 20/07/2022 18:40:45-0300

CPF: 033.872.659-48

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof^a. Rochelle Cristina dos Santos, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

DEDICATÓRIA

A minha ideia desde o início era fazer um projeto voltado socialmente ao Estado no qual cresci. Gostaria de alguma forma poder retribuir todas as narrativas que esse espaço, geograficamente e culturalmente me sugeriu, e também, toda beleza natural que permeia esse território, desde as águas azuis e os montes verdes. Dedico esse projeto a todos lugares nos quais vivi aqui: Ponta do Papagaio, Leoberto Leal, Palhoça, São Bonifácio, Santo Amaro da Imperatriz, Garopaba e Florianópolis. E também, dedico a todas as pessoas que conheci aqui, desde os que já se foram, que de alguma forma contribuíram para a minha formação como um indivíduo, sejam amigas e amigos, parentes e ancestrais nos quais conheci ou não conheci, como também figuras públicas que expandiram o meu pensar sobre diversos conhecimentos. Pois viver é continuidade e transformação. Por fim, dedico a todas as pessoas que fizeram parte do meu processo acadêmico, e que de alguma forma, embarcaram nessa aventura, nessa vida entre muitas vidas.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha orientadora, Rochelle Cristina dos Santos, pois sem ela esse projeto não seria o que é. Sinto que de alguma forma, tudo isso foi possível devido ao olhar e orientação dela, que me permitiram acreditar nas minhas direções, mas também, me conduziram para novos caminhos e novas visões. Gostaria de agradecer também meus pais, Sônia Regina Porto Rodrigues e Jair Rodrigues, que me fortaleceram e me nutriram de diversas formas, me dando uma base e um lugar para onde retornar. Gostaria de agradecer ao meu irmão, Willian, pois me ensinou a me desafiar e ter talvez parte de uma coragem que eu não teria sem ele. Meu sobrinho Will Junior, pois, só o seu nascimento ampliou minha visão das coisas ao meu redor. Agradecer a vó Laureci e vô Neca, e também ao vô Vinóco e a vó Florisbela pela resiliência, e tudo que foi possível pra gente estar aqui. Agradeço aos meus amigos Luís Pedro Trindade, Rhamana Manhã e Guilherme Evangelista, pois vocês foram estrelas na minha trajetória acadêmica. Agradecer a minha amiga Nadyne Júlia, pois contigo aprendi muito nesse espaço. Queria deixar um agradecimento para todas as pessoas que fizeram parte dessa jornada universitária, e de alguma forma, me acrescentaram em todo esse processo. Agradeço ao Pimenta, guia do Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, que foi muito generoso comigo, me possibilitando ter uma conexão direta com o Parque. E para finalizar, agradeço ao Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, por suas funções, e permanência na preservação e no enriquecimento da biodiversidade nativa.

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso foi intencionado buscando aliar conhecimento técnico à uma necessidade real identificada em relação ao cliente Parque Estadual Serra do Tabuleiro, situado em Santa Catarina, com sede na cidade de Palhoça. O uso de ilustrações como recurso didático foi o fio condutor para apresentar os três elementos básicos que compõem o Parque: geodiversidade, sociodiversidade e biodiversidade. Esses três elementos foram incorporados de forma a gerar uma história em quadrinho, abordando Lino, um morador da região do Parque, que tem o seu despertar para os temas listados anteriormente. No decorrer da narrativa guiada pelas ilustrações, Lino vai ampliando sua concepção sobre a natureza e sua participação nela, como um indivíduo integrado ao meio. Para o desenvolvimento do projeto foi utilizada a metodologia Double Diamond, sendo construído através de etapas que priorizavam o estruturamento do mesmo. Seus elementos gráficos tiveram como base a grande diversidade de espécies naturais e ambientes geográficos da região do Parque, como também, na construção de um estilo visual similar aos de grandes quadrinistas do meio da produção de quadrinhos nacionais. Sobretudo, o projeto demonstra através de uma produção gráfica, a capacidade do quadrinho de elaborar narrativas didáticas capazes promover a educação e conscientização ambiental através de uma estrutura lúdica e divertida, movida pela curiosidade e o valor educacional.

Palavras chaves: Ilustração. Quadrinhos. Design. Parque Estadual da Serra do Tabuleiro.

ABSTRACT

This course conclusion project was intended to combine technical knowledge with a real need identified in relation to the client Parque Estadual Serra do Tabuleiro, located in Santa Catarina, with headquarters in the city of Palhoça. The use of illustrations as a didactic resource was the guiding thread to present the three basic elements that make up the Park: geodiversity, sociodiversity and biodiversity. These three elements were incorporated in order to generate a comic book, approaching Lino, a resident of the Park region, who has his awakening to the themes listed above. In the course of the narrative guided by the illustrations, Lino expands his conception of nature and his participation in it, as an individual integrated into the environment. For the development of the project, the Double Diamond methodology was used, being built through steps that prioritized its structuring. Its graphic elements were based on the great diversity of natural species and geographic environments in the Park region, as well as on the construction of a visual style similar to those of great comic artists in the field of national comics production. Above all, the work demonstrates, through a graphic production, the ability of the comic to elaborate didactic narratives capable of promoting education and environmental awareness through a playful and fun structure, driven by curiosity and educational value.

Keywords: Illustration. Comics. Design. Serra do Tabuleiro State Park.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama Duplo Diamante	16
Figura 2 - Cladium Mariscus	19
Figura 3 - Butiá	20
Figura 4 - Aroeira-Vermelha	20
Figura 5 - Vassoura-vermelha	21
Figura 6 - Siriúba	21
Figura 7 - Maçaranduba	22
Figura 8 - Espécies Endêmicas, Raras e Ameaçadas de Extinção no Parque	22
Figura 9 - Araçari-banana	23
Figura 10 - Gato-do-mato-pequeno.....	23
Figura 11 - Rio Cubatão do Sul	26
Figura 12 - Rio Maciambu	27
Figura 13- Lagoa do Ribeirão	28
Figura 14 - Tirinha Armandinho 1	36
Figura 15 - Tirinha Armandinho 2	36
Figura 16 - Tirinha Armandinho 3	37
Figura 17 - Tirinha Armandinho 4	37
Figura 18 - Tirinha Armandinho 5	37
Figura 19 - Tirinha Armandinho 6	38
Figura 20 - Tirinha de Paulo Moreira 01	38
Figura 21 - Tirinha de Paulo Moreira	39
Figura 22 - Pássaros Ilustrados	39
Figura 23 - Tirinha de Paulo Bruno 01	40
Figura 24 - Tirinha de Paulo Bruno 02	41
Figura 25 - Personagens de A turma do Pererê	44
Figura 26 - Quadrinho a Turma do Pererê 01	45
Figura 27 - Quadrinho a Turma do Pererê 02	46
Figura 28 - Capa de Chico Bento vai ao Pantanal	47
Figura 29 - Chico Bento vai ao Pantanal 01	48
Figura 30 - Chico Bento vai ao Pantanal 02	49
Figura 31 - Chico Bento vai ao Pantanal 03	50
Figura 32 - Chapeuzinho Amarelo 1	50
Figura 33 - Chapeuzinho Amarelo 2	50
Figura 34 - Chapeuzinho Amarelo 3	51
Figura 35 - Desenho Tainá e os Guardiões da Amazônia	52
Figura 36 - Estilo Cartoon	53
Figura 37 - Estilo Tradicional	53
Figura 38 - Estilo Materialista	54
Figura 39 - Estilo Minimalista	54
Figura 40 - Página Desvendando os Quadrinhos	55
Figura 41 - Página Desvendando os Quadrinhos 2	56
Figura 42 - Página Desvendando os Quadrinhos 3	56

Figura 43 - Página Desvendando os Quadrinhos 4	57
Figura 44 - Página Desvendando os Quadrinhos 5	58
Figura 45 - Página Desvendando os Quadrinhos 6	58
Figura 46 - Página Desvendando os Quadrinhos 7	59
Figura 47 - Página Desvendando os Quadrinhos 8	60
Figura 48 - Página Desvendando os Quadrinhos 9	60
Figura 49 - Página Desvendando os Quadrinhos 10	61
Figura 50 - Página Desvendando os Quadrinhos 11	62
Figura 51 - Página Desvendando os Quadrinhos 12	63
Figura 52 - Página Desvendando os Quadrinhos 13	64
Figura 53 - Página Desvendando os Quadrinhos 14	65
Figura 54 - Página Desvendando os Quadrinhos 15	66
Figura 55 - Página Desvendando os Quadrinhos 16	66
Figura 56 - Painel Visual de Referências do Lino	74
Figura 57 - Geração de alternativas visuais para o Lino 01	74
Figura 58 - Geração de alternativas visuais para o Lino 02	75
Figura 59 - Geração de alternativas visuais para o Lino 03	75
Figura 60 - Arte final do Lino	76
Figura 61 - Painel de referências visuais da Padú	77
Figura 62 - Geração de alternativas da Padú	78
Figura 63 - Arte final da Padú	78
Figura 64 - Painel de referência da Fauna e Flora	80
Figura 65 - Painel de referência Elementos Geográficos	81
Figura 66 - Técnica de fotografia 01	82
Figura 67 - Técnica de fotografia 02	83
Figura 68 - Rascunhos do quadrinho	84
Figura 69 - Finalização do Quadrinho	85
Figura 70 - Arte final do Quadrinho	86
Figura 71 - Balões de fala do Quadrinho	87
Figura 72 - Exemplos de Balões de Fala	88
Figura 73 - Exemplo da construção narrativa	88
Figura 74 - Animais em estilo tradicional	89
Figura 75 - Exemplo de publicações em tela de notebook 01	124
Figura 75 - Exemplo de publicações em tela de notebook 02	125
Figura 76 - Exemplo de publicações no celular	126

SIGLAS:

IMA - Instituto do Meio Ambiente de Santa Catarina

PPMA/SC - Projeto de Proteção da Mata Atlântica em Santa Catarina

PAEST - Parque Estadual da Serra do Tabuleiro

WWF - World Wide Fund for Nature

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA	14
1.2 OBJETIVOS	15
1.2.1 Objetivo Geral	15
1.2.2 Objetivos Específicos	15
1.3 JUSTIFICATIVA	15
1.4 DELIMITAÇÃO	16
1.5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS ADOTADOS	16
2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	17
2.1 DESCOBRIR	17
2.1.1 O PARQUE ESTADUAL DA SERRA DO TABULEIRO	17
2.1.1.1 Unidade de Conservação	18
2.1.1.2 A Mata Atlântica	18
2.1.1.3 Características físicas e a biodiversidade do Parque Estadual da Serra do Tabuleiro	19
2.1.1.3.1 Flora	19
2.1.1.3.2 Espécies Endêmicas, Raras e Ameaçadas de Extinção no Parque	22
2.1.1.3.3 Fauna	23
2.1.1.3.4 Geologia e Geomorfologia	25
2.1.1.3.5 Hidrografia	26
2.1.1.4 Turismo	29
2.1.1.4.1 Turismo em Garopaba, Paulo Lopes, Palhoça e Florianópolis	29
2.1.1.4.2 Morro do Cambirela	29
2.1.1.4.3 Turismo em Santo Amaro da Imperatriz, Águas Mornas, Imaruí, São Martinho e São Bonifácio	29
2.1.1.5 Culturas e povos tradicionais na região do Parque	30
2.1.1.5.1 Indígenas	30
2.1.1.5.2 Açorianos	30
2.1.1.5.3 Quilombolas	31
2.1.1.5.4 Alemães	31
2.1.1.6 Entrevista com os funcionários do Parque	31
2.1.1.7 A importância da Preservação da Natureza	33
2.1.2 ILUSTRAÇÃO E QUADRINHO	33
2.1.2.1 Uma breve história sobre as histórias em quadrinho	34
2.1.2.2 Análise de mídias ilustradas	35
2.1.2.2.1 Webcomics	35
2.1.2.2.1.1 Armandinho	35
2.1.2.2.1.2 Paulo Moreira	38
2.1.2.2.1.3 Paulo Bruno	40

2.1.2.2.2	Quadrinhos	44
2.1.2.2.2.1	A turma do Pererê	44
2.1.2.2.2.2	Chico Bento vai ao Pantanal	47
2.1.2.2.3	Livro Infantil Ilustrado	49
2.1.2.2.3.1	Chapeuzinho Amarelo	49
2.1.2.2.4	Desenho Animado	51
2.1.2.2.4.1	Tainá e os Guardiões da Amazônia	51
2.1.2.3	Estilos de Ilustração	52
2.1.2.3.1	Cartoon e Caricato	52
2.1.2.3.2	Tradicional	53
2.1.2.3.3	Material	54
2.1.2.3.4	Minimalista	54
2.1.2.4	Análise do livro Desvendando os Quadrinhos	55
2.1.2.4.1	O vocabulário dos quadrinhos	56
2.1.2.4.2	Usando a sarjeta	61
2.1.2.4.3	Moldura de tempo	62
2.1.2.4.4	Linhas e traços	64
2.1.3	PÚBLICO-ALVO	66
2.1.3.1	Professore(a)s e coordenadore(a)s	67
2.1.3.2	Tutores e responsáveis	67
2.1.3.3	Crianças	67
2.1.3.4	Moradores da região	67
2.1.4	Finalização da Etapa Descobrir	68
2.2	DEFINIR	68
2.2.1	Conteúdo selecionado	68
2.2.1.1	Informações gerais sobre o Parque	68
2.2.1.2	Características do Parque	68
2.2.1.2.1	Flora	68
2.2.1.2.2	Fauna	69
2.2.1.2.3	Geologia e Geomorfologia	70
2.2.1.2.4	Hidrografia	70
2.2.1.2.5	A importância da Preservação da Natureza	71
2.2.1.2.6	Turismo e Povos Tradicionais	71
2.2.2	Ilustração e quadrinhos	71
2.2.3	Finalização da Etapa Definir	72
2.3	DESENVOLVER	72
2.3.1	Desenvolvimento da Narrativa	72
2.3.1.2	A história	72
2.3.2	Desenvolvimento das personagens	73
2.3.2.1	Lino	73
2.3.2.1.1	Conceituação do Lino	73
2.3.2.2	Pimenta	76

2.3.2.2.1 Conceituação da Padú	76
2.3.3 Estilo artístico empregado no projeto	79
2.3.3.1 Painéis de Referências	79
2.3.3.2 Composição das páginas	81
2.3.3.3 Elementos técnicos	89
2.3.4 Finalização da Etapa Desenvolver	90
2.4 ENTREGAR	90
2.4.1 Quadrinho	91
2.4.1.1 Primeira postagem	91
2.4.1.2 Segunda postagem	99
2.4.1.3 Terceira postagem	107
2.4.1.4 Quarta postagem	116
2.4.2 Publicações	123
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
REFERÊNCIAS	129
APÊNDICE	132

1. INTRODUÇÃO

Uma webcomic possui capacidade de expressar ludicamente ideias e conceitos, com um viés criativo no qual pode potencializar e buscar de forma qualitativa introduzir pessoas em diversos universos e segmentos.

Desta forma, durante anos, nós possuímos cada vez mais conteúdos utilizando de ilustrações e quadrinhos como base, nos quais são feitos para a criação de materiais didáticos e divertidos, que exploram os diversos temas sociais, e buscam o desenvolvimento de um mundo equitativo e sustentável.

Com esse conceito, a webcomic sintetizou o espaço do Parque, não só físico, mas em sua abrangência geral, através da arte do quadrinhos, em uma potente narrativa, na qual de forma expressiva, visa despertar nas crianças uma consciência mais expansiva sobre o seu próprio território, habitat e vida.

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA E DA PROBLEMÁTICA DO PROJETO

O Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, uma área demarcada de 9 municípios, encontra a sua sede no município de Palhoça. Muitos acreditam que a área do Parque confere a área da sede, erroneamente, não percebendo a verdadeira dimensão do Parque, espaço no qual compõe 1% do território do Estado. Não apenas a verdadeira dimensão física, mas também, todo o ecossistema abrangente, no qual, as pessoas também estão inseridas, como seres passivos e produtores de natureza, pertencentes a elas.

Dessa forma, nasceu com o Parque, não somente a necessidade da exposição didática das espécies e biomas nos quais configuram o Parque, mas também do entendimento do pertencimento das pessoas como seres que compõem a natureza do Parque, e também se relacionam com as diversas espécies encontradas no mesmo.

Reconhecendo o potencial da webcomic como um recurso didático, bem como a necessidade de transmitir informações a respeito da importância do Parque Serra do Tabuleiro, foi identificada a pergunta problema: De que maneira uma webcomic seria melhor utilizada para transmitir informações sobre o Parque Serra do Tabuleiro? Qual a melhor narrativa para transmitir o conhecimento de forma lúdica e informativa?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

- Desenvolver uma webcomics no formato de história em quadrinhos, para divulgação do Parque Serra do Tabuleiro.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Aplicar procedimentos metodológicos da área de Design para um projeto social/ambiental;
- Identificar as necessidades de comunicação junto a equipe responsável pela sede do parque serra do tabuleiro;
- Documentar a(o)s principais representantes da fauna e flora do parque serra do tabuleiro;
- Analisar qual tipo de divulgação/mídia pode melhor atender aos interesses do projeto;
- Demonstrar os principais estilos de ilustrações para quadrinhos de produções nacionais;
- Utilizar os dados adquiridos ao longo do processo para desenvolver um guia bem embasado, de qualidade estética e de conteúdo.

1.3 JUSTIFICATIVA

A webcomics é uma expressão poderosa e ágil quanto a capacidade de proporcionar ao receptor um acesso de forma potente e interativa de uma mensagem. Enquanto aluno do curso de Design, esta foi a principal ferramenta que utilizei e, também, me permitiu a geração de melhores projetos e alternativas.

Somando isso ao fator da importância atual de se pensar na preservação do meio ambiente, como também, este sendo um dos temas mais relevantes do nosso tempo; reforçando a lógica na qual um bom design deve atender iniciativas sustentáveis e suas medidas ideológicas.

O Parque Estadual da Serra do Tabuleiro é a grande unidade de preservação do nosso estado, sendo então, a região do Tabuleiro, espaço de extrema relevância não só para o meio ambiente, mas também para a produção da informação e consciência deste. Desta forma, o material produzido aqui, será um recurso da propagação e realização da educação-ambiental instituída pelo Parque.

1.4 DELIMITAÇÃO

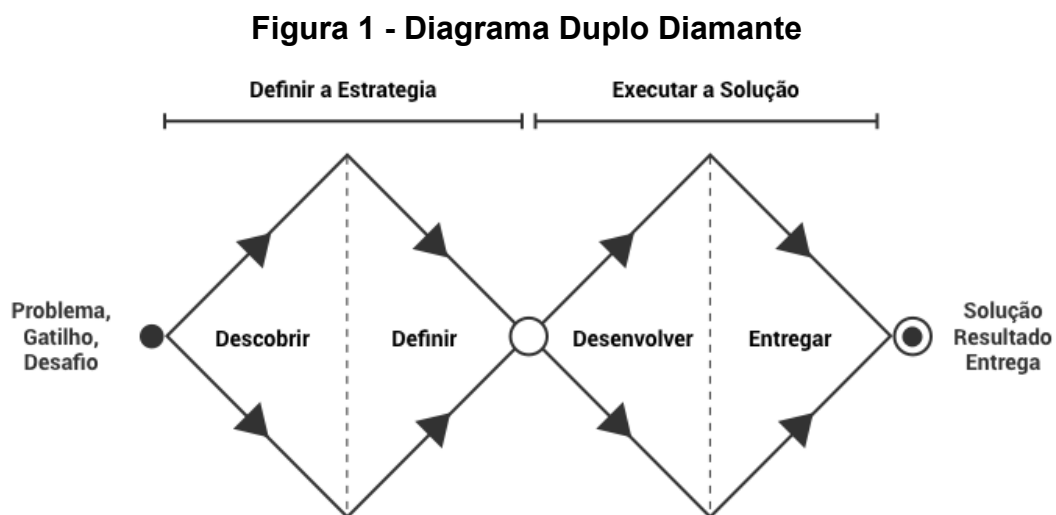
A série contém um total de 33 ilustrações, separadas em quatro postagens, nas quais irão ser divididas em carrosséis para rede social instagram, e cada postagem, carregando tematizações diferentes sobre o parque.

1.5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS ADOTADOS

A metodologia adotada é a Double Diamond, na qual abre bastante espaço para alterações ao longo do projeto, dessa forma, sendo a metodologia que melhor se encaixou na adequação do projeto. Ela foi criada em 2005, pelo British Design Council. A metodologia foca nas problemáticas de forma mais ampla, para depois focar nas ações direcionais. Ela é composta de quatro fases distintas: **Descobrir**, **Definir**, **Desenvolver** e **Entregar**.

As duas primeiras fases, são focadas em uma pesquisa aprofundada, se baseando em entender a problemática e o que confere o universo do projeto. **Descobrir**: é a parte da investigação. A segunda, **Definir**: buscar entender aquilo que irá constar no projeto.

As duas outras fases são focadas em descobrir a solução. Assim formando os dois diamantes. **Desenvolver**: a criação de ideias nas quais explorem a resolução da problemática. **Entregar**: desenvolver a solução na qual foi escolhida.



Fonte: Henrique Carvalho. Vida de Produto, 2019.

A metodologia foi selecionada, porque é mais aberta quanto ao campo processual, investigacional e de descoberta, assim dando mais espaço para criar soluções, e determinar pontos diferentes, antes de fato buscar a validação desses processos, enxergando o projeto de um campo mais aberto, para então determinar seus direcionamentos. Dessa forma, resultando em um projeto bem lapidado.

2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Neste item será abordado o desenvolvimento do projeto, bem como as devidas etapas da metodologia nas quais foram listadas aqui.

2.1 DESCOBRIR

A fase **Descobrir**, consiste na realização de uma série de pesquisas visando a obtenção de informações, de forma mais geral, nas quais são tratadas e afinadas, até chegar de fato nas informações contidas no material ilustrado. Os principais temas investigados na fase descobrir estão listados abaixo.

- Informações obtidas referentes ao Parque Estadual da Serra do Tabuleiro; tais quais suas características, suas funções e sua importância para a preservação da biodiversidade da região do Tabuleiro.
- Elaboração de estudos referentes à relação de ilustração com o público infantil. Buscando a análise de materiais tais quais: quadrinhos, tirinhas, desenhos animados e outras mídias ilustradas.
- Breve pesquisa abordando o público-alvo, entendendo que, boa parte do próprio material será elaborado entendendo aspectos do Parque em si para a geração do material.

2.1.1 O PARQUE ESTADUAL DA SERRA DO TABULEIRO

Sendo a maior unidade de conservação e proteção integral do Estado de Santa Catarina, o Parque Estadual da Serra do Tabuleiro possui 84.130 hectares de extensão (IMA, 2019), compreendendo municípios como Florianópolis, Palhoça, Santo Amaro da Imperatriz, Águas Mornas, São Bonifácio, São Martinho, Imaruí, Paulo Lopes e Garopaba, assim, compreendendo 1% do Estado de Santa Catarina; sendo o maior remanescente da Mata Atlântica sob proteção Integral no Estado de Santa Catarina (T.ISHIY; NUNES; SOUZA; MARTERER; BRASIL; MUSSATTO, 2009). São milhares de espécies, com as mais variadas adaptações, desde: árvores, arbustos, epífitas, musgos, líquens, fungos, moluscos, artrópodes, peixes, anfíbios, répteis, aves, mamíferos, entre outras espécies. Em sua região também estão os mananciais híbridos que abastecem a Grande Florianópolis.

O Parque foi fundado em 1975, com base nos estudos botânicos do Padre Paulino Reitz e Roberto Miguel Klein. O seu nome foi dado devido a uma das serras da área do Parque, que possui um cume de forma tabular.

2.1.1.1 Unidades de Conservação

O poder público criou as Unidades de Conservação com base no Sistema Nacional de Unidade de Conservação ou seu equivalente estadual. As Unidades de Conservação são áreas demarcadas e protegidas por lei, com regras de gestão constituídas por um plano superior. Elas são criadas por vários motivos, mas sempre procurando a proteção de elementos naturais importantes; como preservar um ecossistema e sua biodiversidade, recursos hídricos, sítios arqueológicos ou proteger espécies de entrar em extinção. Existem Unidades de Conservação de vários tamanhos, algumas abrangem áreas de vários municípios, outras abrangem pequenas regiões delimitadas.

Algumas Unidades de Conservação podem ser públicas, enquanto outras são até mesmo privadas, como as reservas particulares do patrimônio natural. No grupo das Unidades de Conservação de Proteção Integral o objetivo principal é a manutenção da biodiversidade. Nessas unidades os recursos naturais podem ser utilizados somente de forma indireta, como pesquisas científicas, educação ambiental e turismo ecológico sempre de acordo com o plano de manejo da unidade (T.ISHIY; NUNES; SOUZA; MARTERER; BRASIL; MUSSATTO, 2009). Um exemplo de Unidade de Conservação de Proteção Integral, é o próprio Parque Estadual da Serra do Tabuleiro. Porém nas Unidades de Conservação de Uso Sustentável, é permitida a utilização direta dos recursos naturais existentes. Estão nesse grupo: áreas de proteção ambiental, áreas de relevante interesse ecológico, as florestas nacionais, estaduais ou municipais, as reservas extrativas, as reservas de fauna e de desenvolvimento sustentável.

2.1.1.2 A Mata Atlântica

O Parque é abrangido por uma porção da região da Mata Atlântica: um conjunto de ecossistemas que, em sua condição original, se estende pelo litoral brasileiro do Rio Grande do Norte até o Rio Grande do Sul (T.ISHIY; NUNES; SOUZA; MARTERER; BRASIL; MUSSATTO, 2009). Tendo uma grande diversidade de ambientes, esse bioma compreende desde ecossistemas costeiros, como manguezais e restingas, se diversificando até florestas das encostas da serra e campos de altitude. Devido a umidade vinda do oceano, há uma grande distribuição de chuva. Por ter um território extenso, encontramos ampla variação climática, que permitiu à Mata Atlântica a condição de desenvolver e abrigar uma das maiores biodiversidades do planeta.

Desde as ocupações dos povos colonizadores no Brasil, a Mata Atlântica segue em uma progressão em sua degradação. Estima-se que a Mata Atlântica tenha perdido de 91% a 96% do seu capital natural. Os seus remanescentes florestais estão altamente fragmentados. A destruição das matas na sub-região Florestas do Interior implica a ruptura de processos ecológicos e evolutivos únicos, característicos da área de transição (LEAL; CÂMARA, 2005).

2.1.1.3 Características físicas e a biodiversidade do Parque Estadual da Serra do Tabuleiro

2.1.1.3.1 Flora

Se conhecem 122 famílias botânicas no Parque. Dentro dessas famílias, 1.192 espécies são registradas para toda a região (entorno do Parque) e 582 para o interior do Parque. (PPMA/SC, 2008). Através das pesquisas realizadas nesse projeto, pode-se constatar os diferentes tipos de formações nos quais estão inseridos os componentes vegetais do parque.

- Formação Pioneira Marinha: Formações caracterizadas por arbórea, arbustiva e herbácea, sendo uma vegetação de influência marinha. Suas espécies típicas são a Tiririca, Cladium Mariscus, Butiá, Aroeira Vermelha e Crantz.

Figura 2 - Cladium Mariscus



Fonte: Flora.On

Figura 3 - Butiá



Fonte: Wikipedia

Figura 4 - Aroeira-Vermelha



Fonte: Wikipédia

Figura 5 - Vassoura-vermelha



Fonte: Gerson Luiz Lopes

- Formação Pioneira Flúvio-Marinha: Formação de espécies predominantes dos manguezais, sendo uma formação típica de regiões tropicais. Suas espécies típicas são a Siriúba, Capim praturá, mangue-branco).

Figura 6 - Siriúba



Fonte: Wikipédia

- Floresta Ombrófila Densa: Contém uma vegetação arbórea bastante uniforme, tendo uma grande diversidade de espécies. Entre essas espécies estão a Canela-preta, Peroba e Maçaranduba.

Figura 7 - Maçaranduba



Fonte: Pfarma

- Floresta Ombrófila Mista: Formação de florestas de diferentes origens. Essa vegetação é encontrada em zona faxinal, com espécies como a Guaperê, Congonha, Guaramirim e Carás.
- Ilhas Oceânicas: Ilhas localizadas ao sul de Florianópolis, com dimensões graníticas variadas. A vegetação predominante do ambiente é formado pela Capororoca e Camboatá.

2.1.1.3.2 Espécies Endêmicas, Raras e Ameaçadas de Extinção no Parque

Figura 8 - Espécies Endêmicas, Raras e Ameaçadas de Extinção no Parque

ESPÉCIE	NOME COMUM	FAMÍLIA	HÁBITO
<i>Erythroxylum catharinense</i>	Cocão	Erythroxylaceae	Arbusto
<i>Petunia heterophylla</i>	Petúnia	Solanaceae	Subarbusto
<i>Solanum canoasense</i>	Canema-mirim	Solanaceae	Arbusto
<i>Acacia catharinensis</i>	Unha-de-gato	Leguminosae	Arbusto trepador
<i>Plantago catharinae</i>	Tanchagem	Plantaginaceae	Erva perene
<i>Xyris vacillans</i>	Botão-de-ouro	Xiridaceae	Erva
<i>Solanum reineckii</i>	Arrebenta-cavalo	Solanaceae	Erva
<i>Turnera capitata</i>	Albina	Tumeraceae	Arbusto
<i>Tillandsia dura</i>	Cravo-do-mato	Bromeliaceae	Epífito ou rupícula
<i>Billbergia zebrina</i>	Poço-de-jacó	Bromeliaceae	Epífito
<i>Vriesea corcovadensis</i>	Gravatá	Bromeliaceae	Epífito
<i>Vriesea hoehneana</i>	Gravatá	Bromeliaceae	Epífito ou terrícola
<i>Vriesea platzmannii</i>	Gravatá	Bromeliaceae	Epífito
<i>Vriesea procera</i>	Gravatá	Bromeliaceae	Epífito ou terrícola
<i>Clethra uleana</i>	Caujuja-de-ule	Clethraceae	Arvoreta ou arbusto
<i>Asplundia polymera</i>	Bombonça-da-terra	Cyclanthaceae	Liana
<i>Comarus rostratus</i>	Cipó-baga-de-bico	Conaraceae	Liana
<i>Cuphea aperta</i>	Sete-sangrias	Lythraceae	Erva
<i>Stemodia trifoliata</i>	Meladinha-três-folhas	Scrophulariaceae	Erva
<i>Buchnera integrifolia</i>	Canguçu-folha-inteira	Scrophulariaceae	Erva
<i>Colantheia cingulata</i>	Taquari	Gramineae	Planta escandente
<i>Merostachys glauca</i>	Taquara-mansa	Gramineae	Erva
<i>Reúzia smithii</i>	Capim-zebra	Gramineae	Erva
<i>Araucaria angustifolia</i>	Pinheiro-do-paraná	Araucariaceae	Árvore
<i>Ocotea catharinensis</i>	Canela-preta	Lauraceae	Árvore
<i>Eupatorium ulei</i>	Eupatório-de-ule	Compositae	Subarbusto
<i>Eupatorium littorale</i>	Eupatório	Compositae	Arbusto

Fonte: PPMA/SC

2.1.1.3.3 Fauna

Foi elaborada uma pesquisa através do livro Parque Estadual da Serra do Tabuleiro: Retratos da Fauna e da Flora, na qual foram extraídas informações sobre espécies nas quais habitam a zona do Parque.

- *Baillonius bailloni* (Araçari-banana): Membro da família dos tucanos. Suas características são o bico grande em relação ao corpo, a coloração amarelada com asas cor-de-oliva e manchas vermelhas em torno dos olhos.

Figura 9 - Araçari-banana



Fonte: Wikipédia

- *Procnias nudicollis* (Araponga): Em tupi-guarani, seu nome significa “ave que soa”, devido ao som alto que o macho emite, lembrando uma batida de uma martelo com uma superfície de ferro. Ela possui uma plumagem branca, com o papo verde.
- *Alouatta guariba* (Bugio): Um dos maiores primatas do Brasil. Tem um dos sons mais altos do reino animal, sendo muito característico quando feito defendendo território.
- *Chiroxiphia caudata* (Dançador): Ave pequena, o macho é azul-celeste, com asas e a cabeça preta, e uma coroa de cor vermelha. Enquanto isso, a fêmea possui uma plumagem discreta, de cor esverdeada.
- *Leopardus tigrinus* (Gato-do-mato-pequeno): Tem o tamanho e proporções de um gato doméstico. Sua pelagem é pintada, com a cor básica amarelo-palha.

Figura 10 - Gato-do-mato-pequeno



Fonte: Guia Animal

- *Caiman latirostris* (Jacaré-do-papo-amarelo): Jacaré que vive em brejos, lagoas e manguezais do litoral do país. Seu nome vem do papo que se torna amarelado na época da procriação.
- *Pipile jacutinga* (Jacutinga): Com cerca de 1,5 kg, essa ave tem plumagens negras, com as penas do peito orladas de branco, que também aparece no topo da cabeça e nas asas.
- *Tetragonisca angustula* (Jataí): Uma abelha de cor dourada, com a cabeça e o tórax escuros.
- *Lutra longicaudis* (Lontra): Animal muito bem adaptado ao meio aquático. Possui membranas nos dedos, e sua pelagem possui duas camadas.
- *Sturnira lilium* (Morcego-fruteiro): Um exímio voador, com uma capacidade noturna por causa do seu ecolocalizador.
- *Cuniculus paca* (Paca): A paca é um dos maiores roedores brasileiros. Do tupi-guarani, significa “alerta”, “viva”. Tem a pelagem avermelhada, com pintas brancas.
- *Flectonotus* sp (Perereca-transporta-ovos): Um anfíbio com uma estratégia de reprodução muito peculiar. A fêmea carrega seus ovos em uma espécie de bolsa nas costas, sendo conhecida também como perereca-marsupial.
- *Colaptes campestris* (Pica-pau-do-campo): Ave que habita principalmente campos naturais, áreas agrícolas e pastagens.
- *Cavia intermedia* (Preá): Esse preá um dos mamíferos mais raros do planeta, por ter evoluído de forma isolada em uma pequena ilha.

- Puma concolor (Puma): Depois da onça-pintada, o puma é o maior felino das Américas. Sua pelagem tem a cor uniforme quando adulto, sendo manchada quando filhote.
- Trichloria malachitacea (Sabiá-cica): Ave que recebe esse nome, porque mesmo sendo um papagaio, a sua voz lembra a de um sabiá. Em tupi, sabiá-cica significa “mãe de sabiá”. Ela tem um bico claro, enquanto a sua plumagem é verde, sendo que na barriga dos machos há uma cor azul-arroxeadada.
- Tamandua tetradactyla (Tamanduá-mirim): O nome “tamanduá” significa “aquele que come formiga”. Isso já explica a alimentação desse animal, que faz abertura em formigueiros e cupinzeiros com suas garras fortes e curvadas. É conhecido também como tamanduá de colete, devido à mancha negra sobre sua pelagem amarelada.
- Mazama americana (Veado-mateiro): Pequeno veado que vive em matas conservadas, perto de lagos e riachos. Tem pelagem marrom-avermelhada, possuindo pintas brancas na fase de filhote.

2.1.1.3.4 Geologia e Geomorfologia

Apresentação da geologia e geomorfologia do parque. Desde suas encostas, afetadas pela ação antrópica, até suas diferentes formas de relevo e processos erosivos (PPMA/SC, 2008). A geomorfologia estuda os processos endógenos e exógenos que modelam a superfície terrestre; as trocas de energia e matéria, a dinâmica dos processos erosivos e seus mecanismos.

- Depósitos Lacustres e Paludias: Relacionados aos sedimentos de baías e lagunas, com areias síltico, argilosas, e também não sólidas, de tons de cor cinza e creme. É possível observar esse depósito na planície em torno da Lagoa do Ribeirão.
- Depósitos Marinhos Praiais: São sedimentos marinhos constituídos por cordões de areia bem selecionados de cores claras (de creme a amareladas), que se distribuem pelas praias atuais (PPMA/SC, 2008). São representados pelas praias atuais e pela planície do Maciambu com seus cordões de restinga.
- Depósitos Eólicos: Sedimentos arenosos de origem eólica representados pelas dunas fixas, semi fixas e móveis. Podemos encontrar depósitos de até 40 m, que aparecem bem representados nas dunas do Siriú, planície do Maciambu, praia da Guarda e Gamboa (PPMA/SC, 2008).

- Depósitos Fluviais: Sedimentos aluvionares caracterizados por areias, cascalheiras e sedimentos sílticos-argilosos inconsolidados. É possível observar esses depósitos na planície ao longo do rio da Madre e no fundo dos vales dos morros e montanhas do Parque.
- Depósitos Flúvio-Marinhas: Sedimentos argilosos sílicos arenosos ricos em matéria orgânica, caracterizados pela influência das marés e são típicos de mangues atuais. Podem ser vistos nos mangues do rio Cubatão e do rio Maciambu.

Figura 11 - Rio Cubatão do Sul



Fonte: Wikipédia.

2.1.1.3.5 Hidrografia

Existem muitos rios que suas nascentes estão na área delimitada do Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, enquanto as foz se encontram fora da área delimitada. Há uma separação entre rios com a foz na Baía Sul, foz direta para o Oceano Atlântico, foz para a Bacia do Tubarão e Complexo Lagunar, as lagoas do Macacu e Ribeirão.

- Foz na Baía Sul: Cinco grandes rios desembocam na Baía Sul, cujas nascentes e partes dos leitos se encontram no Parque. São os rios Cubatão do Sul, Cambirela, Maciambu, Mata Fome do Veríssimo.
- Rio Cubatão do Sul: Com uma área de aproximadamente 728,04 km² e um comprimento total de 65 km da sua nascente no rio do Salto até sua foz na Baía Sul. Suas nascentes estão no município de Águas Mornas, e a sua foz no município de Palhoça.

- Rio Cambirela: Sua extensão é de apenas 6 km, estando 4,6 km na região do Parque. Suas águas são utilizadas para diversas atividades, devido a sua boa preservação na bacia hidrográfica.
- Rio Mata Fome: Suas nascentes ficam dentro do Parque. O rio é pequeno, com uma extensão de 3,8 km, desembocando na praia do Pontal, no município de Palhoça. O rio se encontra em bom estado de preservação ambiental.
- Rio Maciambu: Esse rio é formado na confluência dos dois principais afluentes, rio Maciambu Grande e Maciambu Pequeno. O Maciambu Grande tem uma extensão de 10 km, enquanto o Maciambu Pequeno tem uma extensão de 7,8 km. A sua nascente é dentro do Parque, mas ele acaba fluindo para fora do parque, e retornando. O rio se encontra em um bom estado ambiental, porém algumas áreas estão afetadas devido atividade agrícolas.

Figura 12 - Rio Maciambu



Fonte: Arteris

- Foz no Oceano Atlântico: Dois grandes rios desembocam direto no Oceano Atlântico, contendo suas nascentes e leitos no Parque. São o rio da Madre e o rio Paulo Lopes.
- Rio da Madre: A bacia desse rio cobre uma área de aproximadamente 375 km², destes, 238 km² estão dentro do Parque. Os principais afluentes desse rio são os rios Cachoeira do Norte, Cachoeira do Sul, rio das Cachoeiras, rio Furado e rio Sulana. Ele se encontra em boa preservação, mas algumas áreas com alguns problemas devido a ocupação intensa.

- Rio Paulo Lopes: É o principal alimentador da Lagoa do Ribeirão, com uma extensão de 18 km, apresentando-se fora da área do Parque na maior parte dessa extensão. As suas nascentes apresentam influências das atividades agropecuárias e esgotamento sanitário.
- Foz para a Bacia do Rio Tubarão e Complexo Lagunar: Partes dos leitos dos rios D'Una e Capivari encontram-se dentro do Parque, desembocando na bacia do Tubarão e no complexo Lagunar.
- Rio D'Una: Também conhecido como rio Espreado, tem uma bacia hidrográfica de 475 km² de área de drenagem, banhando os municípios de Paulo Lopes, Garopaba, Imaruí e Ibituba. Suas bacias hídricas estão afetadas ambientalmente, porque este rio é de muito uso, desde o atendimento rural, até o setor agrícola
- Rio Capivari: Um dos principais afluentes de Tubarão. Do lado esquerdo, seu principal afluente é o rio Möller, com uma extensão de 9,9 km. Outro afluente é o rio Blema, com apenas 8,0 km de extensão. Sua foz se localiza em São Bonifácio, apresentando uma boa preservação. O seu maior afluente é o rio do Ponche, com uma extensão de aproximadamente 36 km, localizando-se com a sua foz próxima a Santa Maria, no município de São Bonifácio.
- Lagoa do Ribeirão: O rio possui a contribuição do rio Paulo Lopes em sua formação. As águas da lagoa do Ribeirão irão formar o rio Lagoa, um dos afluentes do rio da Madre.

Figura 13- Lagoa do Ribeirão



Fonte: Comunidade Paulo Lopes, SC

- Lagoa do Macacu: Lagoa formada pelas águas do rio Siriú, que tem suas nascentes fora do Parque.

2.1.1.4 Turismo

O Parque é marcado por suas diversas atividades turísticas, sendo o turismo cultural, turismo natural. Com uma natureza vasta, o espaço abrange diversas práticas esportivas e espaços de lazer. Foi feita uma separação, de acordo com o próprio parque, das atividades nas quais estão inseridas em áreas diferentes do parque.

2.1.1.4.1 Turismo em Garopaba, Paulo Lopes, Palhoça e Florianópolis

Nesses municípios as principais atividades ligadas ao uso público são: o turismo de sol e praia, de aventura, ecoturismo e turismo cultural. Existem diversas trilhas de acesso a cachoeiras, manguezais e às praias, como por exemplo, as praias da Guarda do Embaú, do Sonho, o balneário da Pinheira e a praia de Naufragados (PAEST, 2020).

Existem também pontos estratégicos litorâneos para a visualização de paisagens, como no caso do Mirante da Gamboa e a Pedra do Urubu. É possível também conhecer a história das ocupações da região que carregam fortes traços das culturas açorianas, indígenas e quilombolas, nas localidades da Enseada do Brito em Palhoça, Sambaqui da Pinheira e do Sítio Cerâmico Guarani na Gamboa, além do Morro do Fortunato em Garopaba. Ainda nas zonas litorâneas, é possível a observação de Baleias Francas, que nadam pelas enseadas costeiras na época do acasalamento e amamentação dos filhotes.

2.1.1.4.2 Morro do Cambirela

No Morro do Cambirela é possível encontrar a trilha do Morro do Cambirela, localizada em Palhoça, sendo um dos cartões postais dessa Unidade de Conservação. É uma trilha de alto nível de dificuldade, com mais de 1.000 metros de altura. Sendo assim, é preciso um condutor qualificado para a realização dessa trilha.

2.1.1.4.3 Turismo em Santo Amaro da Imperatriz, Águas Mornas, Imaruí, São Martinho e São Bonifácio

Nos municípios de Imaruí, São Martinho e São Bonifácio o turismo religioso, rural e cultural, o ecoturismo e esportes de aventura, demonstram o potencial da região que atrai muitos turistas. O município de Imaruí tem destaque com a Festa do Senhor Bom Jesus dos Passos e a Gruta de Santa Albertina em São Martinho, que se tornou referência para católicos por ter se tornado a primeira santa brasileira. Os municípios oferecem ainda estruturas que retratam a colonização da região e trazem o turista para perto da história das colonizações açoriana e alemã, como é o caso do Museu Histórico Prof. Francisco Serafim Guilherme Schaden em

São Bonifácio, do Museu Padre Renato Rohr em São Martinho e da pousada Cachoeira dos Pilões em Imaruí (PAEST, 2020)

Essas regiões ainda possuem outros atrativos como trilhas na natureza, vistas panorâmicas, cachoeiras, rios, lagos, diversos esportes de aventura como montanhismo, trekking, canionismo, rafting e tirolesa. Os municípios de Águas Mornas e Santo Amaro da Imperatriz especialmente tem fortes características de esportes de aventura.

2.1.1.5 Culturas e povos tradicionais na região do Parque

Devido a sua vasta extensão, o Parque não conserva somente diversas espécies, mas também conserva culturas humanas nas quais estão em processo de manutenção há muito tempo. Quatro exemplos desses povos são: Indígenas, açorianos, quilombolas e alemães.

2.1.1.5.1 Indígenas

Antes da própria criação do Parque, famílias Guarani já habitavam o local onde se encontra delimitado a área do parque. Sendo os que povoavam o litoral no século XVI e os primeiros contatados no litoral sul, os Guarani foram alvo de intenso intercâmbio comercial, escravização, catequização, apresamentos, deslocamentos, guerras, doenças, epidemias e cobiça, causando significativa depopulação, mas não sua extinção. Os novos limites e imposições causaram transformações e recriações do “modo de ser” Guarani, acentuando a identidade e a liberdade, aprofundando a cataclismologia e discurso profético (LITAIFF; DARELLA, 2000).

Florianópolis foi o primeiro lugar a ser despovoado pelos indígenas, se retirando para o continente. Existem quatro sítios cerâmicos no município de Palhoça. Os Guarani eram conhecidos por um estilo de vida nômade, fazendo migrações extensas entre aldeias, dessa forma promovendo o intercâmbio entre aldeias, reforçando relações sociais, casamentos, visitas a parentes, troca de informações, mudas de plantas.

Em 1994 ocorreu a criação da aldeia do Massiambu, a nova configuração do Morro dos Cavalos em dezembro do mesmo ano. Os subgrupos Mbyá e Nhandeva até hoje sofrem com pressões ambientais, devido a ocupação desordenada e duplicações da rodoviária.

2.1.1.5.2 Açorianos

Os açorianos saíram dos Açores e chegaram em Santa Catarina por volta de 1743 - 1753, com a vinda de mais de 6.000 açorianos. Foram importantes para a contribuição e formação de Santa Catarina no geral.

Sua gastronomia tem uma formação agropecuária, até frutos do mar. Também foram conhecidos pela grande cultura pesqueira, sendo que em 1772 eram muito conhecidos pela pesca das baleias, atividade na qual é proibida hoje. Nos tempos atuais, permanece a Pesca Artesanal, principalmente a da tainha e maricultura.

Uma das grandes influências dos açorianos foi a arquitetura, no qual é possível ser vista predominantemente nos litorais catarinenses.

2.1.1.5.3 Quilombolas

Um grande exemplo de comunidades quilombolas na região do Parque, é o Morro do Fortunato.

O morro fica na localidade do Macacu, sendo uma comunidade remanescente de Quilombo, que nos últimos anos resgatou sua história. Alguns moradores participam da ADTC (Associação de Desenvolvimento Territorial Costa Catarina) formando uma rede de turismo com base comunitária. Na comunidade ainda existem trilhas, e produção de agricultura orgânica.

2.1.1.5.4 Alemães

A imigração alemã para Santa Catarina começou em torno de 1828, vindo de diversas partes diferentes da Alemanha.

Como os açorianos, eles também tiveram grande influência na arquitetura e gastronomia catarinense. Dois municípios que estão na área do parque, Santo Amaro da Imperatriz e São Bonifácio, possuem uma herança alemã muito forte. Nessas áreas, ainda é possível encontrar a arquitetura típica alemã, também como os produtos coloniais, e festas típicas, nas quais propagam e fazem a manutenção dessa cultura.

2.1.1.6 Entrevista com os funcionários do Parque

No dia 26 de novembro de 2021 foi realizada uma visita a sede do Parque Estadual do Tabuleiro, onde foi realizada uma entrevista (previamente agendada) com dois guias do Parque, Luís Pimenta (Guia e Coordenador da Sede do Parque) e Jorge Lucas (Guia), e também, com a professora da Escola Dr.Ivo Silveira Paulo Lopes, Marta Lingnau. A entrevista foi concedida através da autorização verbal em forma de gravação dos participantes. Todos estavam em volta de uma mesa, e utilizando máscaras, devido a pandemia do coronavírus. O celular foi colocado na mesa, dessa forma gravando as vozes, tendo 2 horas de gravação, na qual aqui estão transcritas partes selecionadas que dialogam com o projeto. Para maior fidelidade

ao conteúdo original, durante a transcrição as palavras foram escritas de acordo com a narrativa coloquial do(a)s entrevistado(a)s.

Os guias do Parque são Luís Pimenta e Jorge Lucas. Pimenta, geógrafo, trabalha no parque desde 1997. Exercendo inicialmente a função de estagiário, Luís Pimenta hoje é o coordenador de educação do uso público do Parque. Jorge Lucas trabalha no parque desde 2016. Através da sua formação em Turismo, ele trabalha no Parque com educação ambiental e manejo das trilhas.

Marta é professora de ciências em Paulo Lopes, no bairro Penha. Neste dia ela estava no Parque para agendar com os guias uma live sobre o Parque, que seria transmitida para seus alunos. Ela diz que poucas pessoas de Paulo Lopes sabem sobre o Parque.

Jorge Lucas aborda temas sobre o Parque. Diz que o mesmo foi criado para ser uma unidade de conservação ambiental, que um dos requisitos para isso é o desenvolvimento das comunidades locais. Os guias conversam sobre a importância da introdução das crianças no ambiente do parque para sensibilizá-las. No parque geralmente são trabalhados três conceitos: biodiversidade, geodiversidade e sociodiversidade, que são conceitos que estão na legislação, nos programas internacionais.

Houve diálogo sobre o Parque em si, fauna e outros temas. Pimenta comentou sobre a estimativa de 400 espécies de aves que vivem no Parque, sobre a diversidade devido aos ambientes variados. Um trecho muito importante para o desenvolvimento do projeto foi uma ideia que o Pimenta teve no passado: “Eu tive uma vez a ideia de uma história que o Jacaré do Papo Amarelo encontra o Gato do Mato, porque o Gato foi escolhido como a espécie símbolo de algumas escolas. Aí o Gato chama o Jacaré pra dar uma banda. E aí eles vão fazer rafting, vão livre, tomar banho de cachoeira, e depois chegar no mangue, fazer travessia na montanha. Porque aí ele vai apresentar o Parque. Esse projeto a gente mandou pra fazer um filme, um documentário, que os atores seriam bonecos de animação, e a gente ia filmar nos lugares. Mas não foi aprovado no edital. A gente pensou no jacaré, porque ele é muito restrito na área de restinga. O gatinho já anda aí por tudo”.

Esse trecho me fez entender a importância de construir uma narrativa capaz de introduzir uma personagem dentro da dinâmica de comunicação Parque Serra do Tabuleiro.

A entrevista completa e transcrita pode ser encontrada no **APÊNDICE A**.

2.1.1.7 A importância da Preservação da Natureza

A preservação do meio ambiente da região da Serra do Tabuleiro é de vital importância para a qualidade de vida de toda a população da Grande Florianópolis e do litoral sul-catarinense. Mas, mais do que para os seres humanos, esse espaço é fundamental para outras formas de vida (T.ISHIY; NUNES; SOUZA; MARTERER; BRASIL; MUSSATTO, 2009).

O ser humano tem como uma das suas capacidades explorar o ambiente para se beneficiar. Mas em alguns momentos ele ultrapassa o ponto de equilíbrio. A exploração demasiada de recursos naturais acaba colocando esses próprios recursos em escassez, alterando o planeta, através da redução de ambientes originários, com a destruição de ecossistemas naturais e o declínio de muitas espécies.

Quando ocorre a mudança de um ambiente de forma muito rápida, leva à extinção de várias espécies, por superar a capacidade de adaptação dessas. Muitas plantas e animais só conseguem sobreviver onde o ecossistema em que evoluíram durante milhões de anos seja preservado.

Por isso a importância de espaços como o Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, preservando esses espaços delimitados, permitindo que todas as formas de vida tenham seu espaço.

As matas ciliares que protegem nascentes, rios e lagos, além de conter a erosão do solo, funcionam como corredores ecológicos entre áreas maiores. Por elas se deslocam animais que promovem a diversidade da vida e a recolonização das espécies entre as Unidades de Conservação enquanto transportam sementes e polinizam plantas. Conectadas, às áreas protegidas se fortalecem, contribuindo entre si na manutenção e na recuperação da biodiversidade (T.ISHIY; NUNES; SOUZA; MARTERER; BRASIL; MUSSATTO, 2009).

2.1.2 ILUSTRAÇÃO E QUADRINHO

Nessa parte, foi elaborado uma pesquisa sobre quadrinhos, ilustrações, tirinhas, desenhos, buscando referências estéticas e visuais nas quais se comunicam com o tema, a biodiversidade e o público infantil; mas também dinâmicas no funcionamento das narrativas de uma história em quadrinho, livros infantis, expressões artísticas e desenhos animados.

2.1.2.1 Uma breve história sobre as histórias em quadrinho

As histórias em quadrinho, também conhecidas como HQ, banda desenhadas, comix ou gibi, é definida como uma arte sequencial, uma forma artística e literária que lida com a disposição das figuras e das imagens (GKR, da Silva Xavier, 2018). As histórias em quadrinhos como conhecemos hoje, são fruto do jornalismo moderno.

Nos primeiros anos predominavam os quadrinhos estilizados, que eram histórias como essência humorística, se relacionando com o pós-guerra, onde existiam duas correntes: humoristas e intelectuais. Na década de 1930, considerada a “idade de ouro” dos quadrinhos, foi quando surgiram as histórias policiais, de ficção científica, de guerra de cavalaria, de faroeste, etc. Na década de 1940, com a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, proliferaram os heróis de quadrinhos com super poderes que, mesmo na ficção, também se engajavam nos combates. (XAVIER, 2018).

Nos anos 50, os quadrinhos passaram a ficar mais filosóficos, questionando a sociedade. Também nasceu a “pop-art”, que se inspirava nas HQs e nas publicidades. Nos anos 60, os quadrinhos foram influenciados pelos movimentos jovens de contracultura, explorando temas que antes eram considerados tabus.

Nos anos 70, os quadrinhos começaram a se tornar referenciais estéticos, devido ao movimento francês, tornando o quadrinho uma das grandes expressões artísticas. E no Brasil, em 1970, Mauricio de Sousa lançava no Brasil a “Turma da Mônica”, tornando-se posteriormente o maior nome da indústria de quadrinhos brasileira.

Nos anos 80 os quadrinhos de super-herói se tornaram mais subversivos e violentos, com uma nova leva de autores. Nesse mesmo ano, surgiram no Brasil grandes artistas, como Angeli, Glauco e Laerte, com suas tirinhas. Tal ano foi responsável pela disseminação global de forma mais ativa da indústria dos quadrinhos.

Nos anos 90, os quadrinhos começaram a tomar mais espaço nas livrarias, com produto com melhor acabamento, e histórias mais voltadas ao público adulto, denominadas de graphic novels. Essa década foi marcada também pela explosão mundial dos mangás, os quadrinhos japoneses.

Nos anos 2000, os grandes filmes de super-heróis catapultaram a cultura dos quadrinhos para os meios mais comuns, tornando aqueles personagens até então nichados, conhecidos pelo grande público.

Hoje, o quadrinho já se encontra como um meio muito popular, com a venda de milhões de exemplares, e muitos personagens reconhecidos.

2.1.2.2 Análise de mídias ilustradas

Elaboração de uma pesquisa por diversos tipos de mídias ilustradas, desde webcomics e quadrinhos, buscando a compreensão da aplicabilidade de suas características e estilos. A pesquisa está separada nos seguintes itens:

- Webcomics: Armandinho (Alexandre Beck), Paulo Moreira, Paulo Bruno.
- Quadrinhos: Turma do Pererê (Ziraldo), Chico Bento vai ao Pantanal (Mauricio de Sousa).
- Livro Infantil Ilustrado: Chapeuzinho Amarelo (Ziraldo e Chico Buarque).
- Animação: Tainá e os Guardiões da Amazônia (Sincrocine Produções).

2.1.2.2.1 Webcomics

As webcomics são quadrinhos feitos para internet. Muitos desses quadrinhos são direcionados diretamente para redes sociais, e seguem um formato contínuo de história, ou são construídos em forma de tirinhas, nas quais são histórias curtas e fechadas.

2.1.2.2.1.1 Armandinho

Armandinho é uma tirinha para web, que acompanha narrativas ilustradas protagonizadas por Armandinho, um garoto de cabelo azul, abordando temas relevantes e ao mesmo tempo trazendo questionamentos e críticas, acompanhadas de um olhar educativo. Armandinho surgiu em 2009, sendo uma obra de Alexandre Beck.

As tirinhas geralmente são compostas em três quadros, desenrolando a história ou crítica nessa passagem. Geralmente o primeiro quadro, é o acontecimento inicial ou dúvida na qual vai gerar o tema, e depois, a situação, o desenrolar do tema, para no final servir de chave para o acontecimento final, na última tirinha, que acaba sendo a “grande sacada”. O efeito de causar um fechamento lúdico ou cômico na história.

Figura 14 - Tirinha Armandinho 1



Fonte: Armandinho (2021)

Na Figura 14, podemos ver como o autor retrata a natureza. Há uma construção narrativa, apresentando o pai do garoto, de fato, aquele no qual é o guia narrativo, e apresenta o conteúdo para o personagem, dessa forma, também apresentando ao leitor, que é integrado na figura do garoto.

Figura 15 - Tirinha Armandinho 2



Fonte: Armandinho (2021)

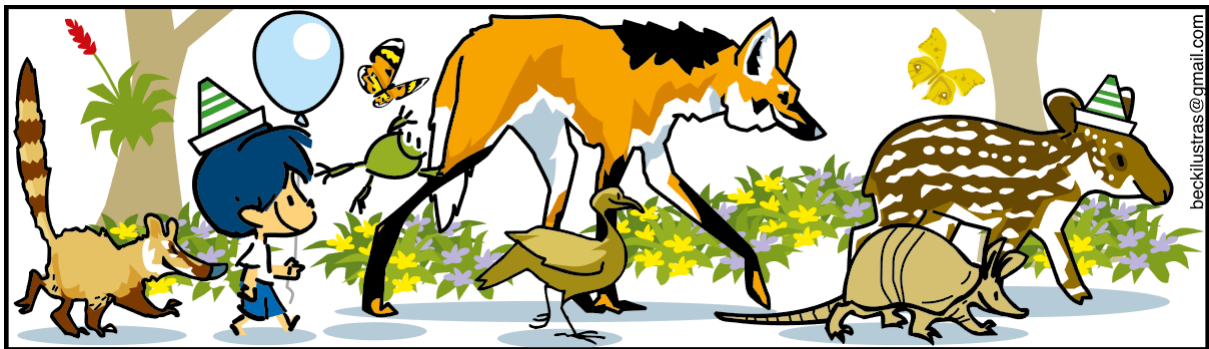
Uma das técnicas do autor é a utilização de quadros, porém, utilizando também da ausência desses em alguns momentos da tirinha, para assim criar um espaço, no qual, a imagem consegue ficar em foco, e dar mais espaço para elementos que atravessam o espaço de um quadro.

Figura 16 - Tirinha Armandinho 3



Fonte: Armandinho (2021)

Figura 17 - Tirinha Armandinho 4



Fonte: Armandinho (2021)

Figura 18 - Tirinha Armandinho 5



Fonte: Armandinho (2020)

É possível perceber na Figura 17 e Figura 18 a utilização das cores fortes e vivas, sem muita utilização de sombras nas personagens, nas quais estão demarcadas em traçado preto. Porém, o fundo é constituído somente de pintura, com uma gama maior de nuances e camadas de cores, trazendo textura para a imagem. Essa técnica é utilizada para que as personagens fiquem em uma disposição mais

acentuada, ficando a frente do fundo, e sem contorno, fazendo que o fundo consiga se mesclar melhor a imagem, e a imagem fique mais homogênea quanto a hierarquia das formas.

Figura 19 - Tirinha Armandinho 6



Fonte: Armandinho (2020)

2.1.2.2.1.2 Paulo Moreira

Paulo Moreira é um ilustrador da Paraíba, que desenvolve tirinhas para a web. As suas tirinhas são conhecidas por retratar o cotidiano brasileiro, e também filmes, jogos e mídias nas quais fazem parte da cultura popular.

Figura 20 - Tirinha de Paulo Moreira 01



Fonte: Paulo Moreira (2021)

Suas obras utilizam de cores em tons pastel, geralmente com uma divisão de quatro ou oito quadros. Não há o recurso de desenhar os fundos, e sim, fazer o uso de uma cor na qual preencha o fundo, geralmente, acentuando as emoções e dinâmicas das cenas através da cor incluída no fundo.

Figura 21 - Tirinha de Paulo Moreira



Fonte: Paulo Moreira (2021)

Figura 22 - Pássaros Ilustrados



Fonte: Paulo Moreira (2020)

Um dos pontos mais interessantes das tirinhas e artes de Paulo Moreira é o uso das cores, e a forma na qual ele combina elas, conseguindo trazer simplicidade e uma impressão orgânica em suas pinturas. Isso se deve ao uso dos tons mais pastéis, e castanhos, no qual preenchem a imagem por dentro, enquanto o contorno das figuras apresentam um traço forte e consistente. O seu traço possui poucos detalhes, e não busca uma perfeição técnica, dessa forma, causando uma impressão mais natural e expressiva.

2.1.2.2.1.3 Paulo Bruno

Paulo Bruno é um quadrinista e ilustrador cearense, que disponibiliza suas artes na web, através de suas redes sociais. As suas obras têm um caráter popular, representando figuras nas quais são cotidianas no universo nacional, dialogando com temas educativos.

Figura 23 - Tirinha de Paulo Bruno 01



Fonte: Paulo Bruno (2020)

A sua arte possui tons claros, pastel e aquosos. A representação das figuras humanas são cartunescas, porém, são produzidas com mais detalhes e uma forma que é mais próxima da anatomia humana. A sua forma de pintar, se aproxima de um caráter infantil, devido a utilização de uma técnica que deixa o traço mais esfarelado, lembrando a textura de lápis de cor, material comumente utilizado por crianças.

Figura 24 - Tirinha de Paulo Bruno 02







Fonte: Paulo Bruno (2021)

A Figura 24 é uma publicação na qual o artista fez para a universidade UFCA, como uma campanha de conscientização feita para UFCA, sobre a importância da preservação da biodiversidade nativa, exibida em um tirinha sobre o soldadinho-do-araripe, ave que só existe na região do Cariri.

É possível perceber que a narrativa é constituída pelos dois personagens, do homem mais velho, e da criança, e este, por ser mais velho, é colocado no papel daquele no qual vai sanar as dúvidas da criança, e apresentar o ambiente, que é ilustrado através das ações do pássaro.

O traço é simples, ressaltando o caráter orgânico. Caráter no qual aproxima o leitor da obra. É visível nas linhas que tracejam os quadros, que estão dispostas de formas onduladas, e não retilíneas, dando um aspecto torto e de imperfeição, assemelhando-se à postura de um trabalho tradicional feito a mão. É possível perceber também o uso dos vários tons de verde, para separar a vegetação que está disposta no cenário.

Uma das técnicas utilizada na Figura 24 também, é o escape das figuras através da margens, exemplo a asa do pássaro verde no final da tirinha. Essa técnica é utilizada para dar não somente dinamismo, mas também para trazer um aspecto vivo ao desenho, já que esse acaba sobrepondo as margens nas quais prendem a cena em determinado perímetro.

É importante ressaltar como o uso de um traço simples é mais interessante que um traço refinado, quando a ideia é informar um ambiente orgânico em uma história lúdica.

2.1.2.2.2 Quadrinhos

2.1.2.2.2.1 A turma do Pererê

A turma do Pererê é uma série de histórias em quadrinho criada por Ziraldo, grande cartunista da cultura brasileira. A história se passa em uma floresta fictícia, chamada Mata do Fundão. Nela, acompanhamos as personagens: Pererê, Tininim, Galileu e entre outros, vivendo aventuras e dialogando sobre temáticas que conversam com o público infantil. A primeira publicação de A turma do Pererê foi em 1959.

Figura 25 - Personagens de A turma do Pererê



Fonte: Ziraldo (1975)

Figura 26 - Quadrinho a Turma do Pererê 01

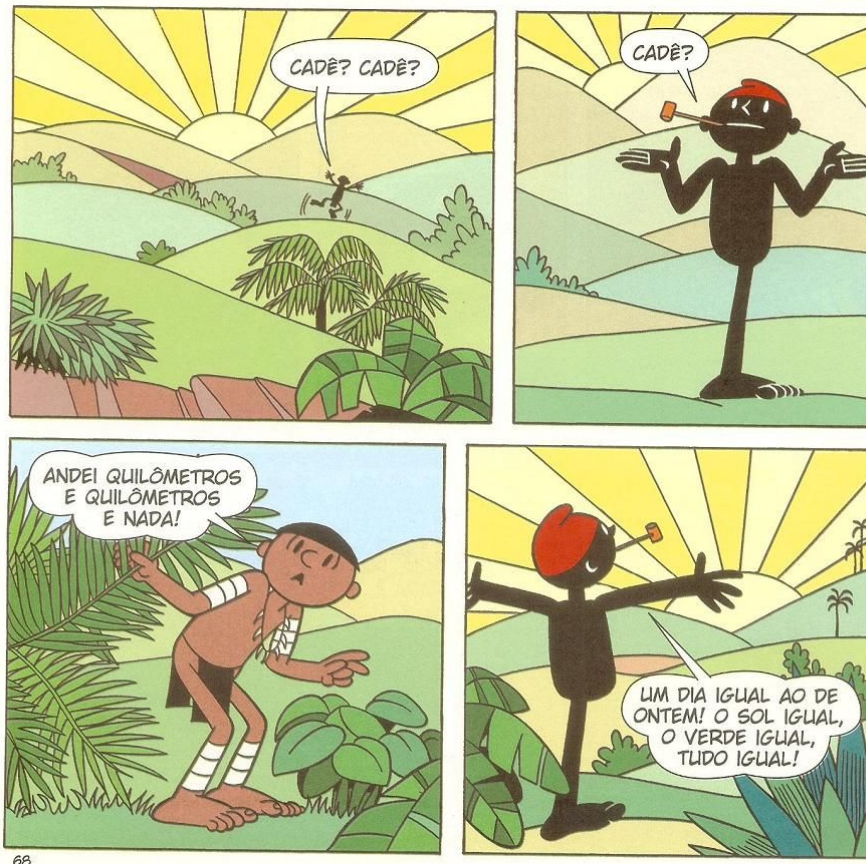


73

Fonte: Ziraldo (1975)

Na figura 26, é possível notar o nível de detalhamento de sua obra. Que não é formado pelo detalhamento em si em um sentido de realismo, mas sim, o uso de muitos elementos dentro de uma imagem, combinando com o seu estilo cartunesco. A diversidade do uso de cores e tons diferentes de verde e azul, transmitem uma separação das figuras, formando diferentes conjuntos de flores, e dessa forma, provocando no receptor uma leitura melhor de cada elemento posto no quadro.

Figura 27 - Quadrinho a Turma do Pererê 02



Fonte: Ziraldo (1975)

É notável no seu estilo, as linhas bem definidas, construindo formas sólidas e limpas, sem exagero. Ziraldo não faz uso de tracejados, construindo um estilo linear, e dessa forma, e dessa forma, criando distância e sombra através do preenchimento de cores, nos quais tendem a ter um tom mais escuro em áreas nas quais indicam depressão ou relevo.

Enquanto a sua narrativa, é disposta de forma mais individual. Em seus quadros as cenas já estão estabelecidas, provocando uma sensação de que cada imagem em si é um quadro, tendo pouco dinamismo quanto ao movimento elaborado de uma cena e outra; já pondo as personagens em situações concretas.

2.1.2.2.2 Chico Bento vai ao Pantanal

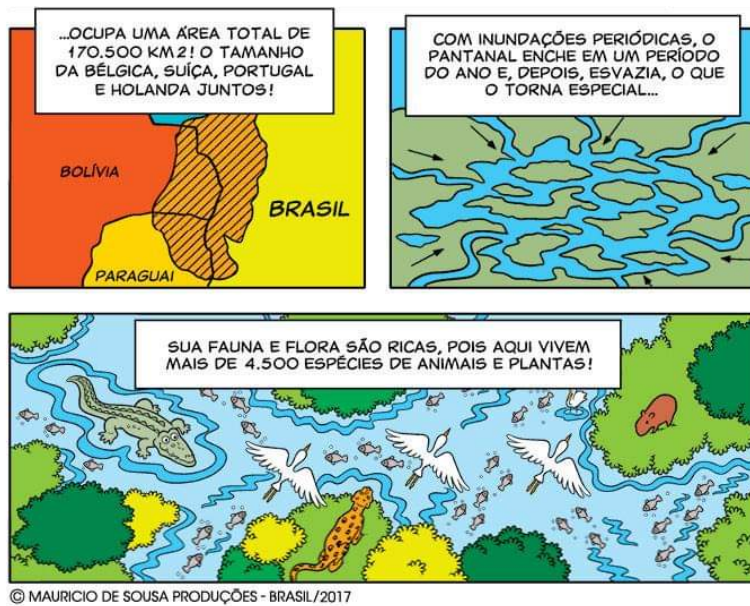
Nessa história, o personagem Chico Bento, icônico personagem que retrata a vida das crianças do campo, criado pelo quadrinista mais renomado do país: Maurício de Sousa, visita e conhece o bioma do Pantanal. Uma história lúdica, em colaboração com a WWF Brasil (World Wide Fund for Nature Brasil) na qual educa as crianças sobre questões ambientais através da linguagem promovida pelo quadrinho.

Figura 28 - Capa de Chico Bento vai ao Pantanal



Fonte: Maurício de Sousa Produções (2017)

Figura 29 - Chico Bento vai ao Pantanal 01

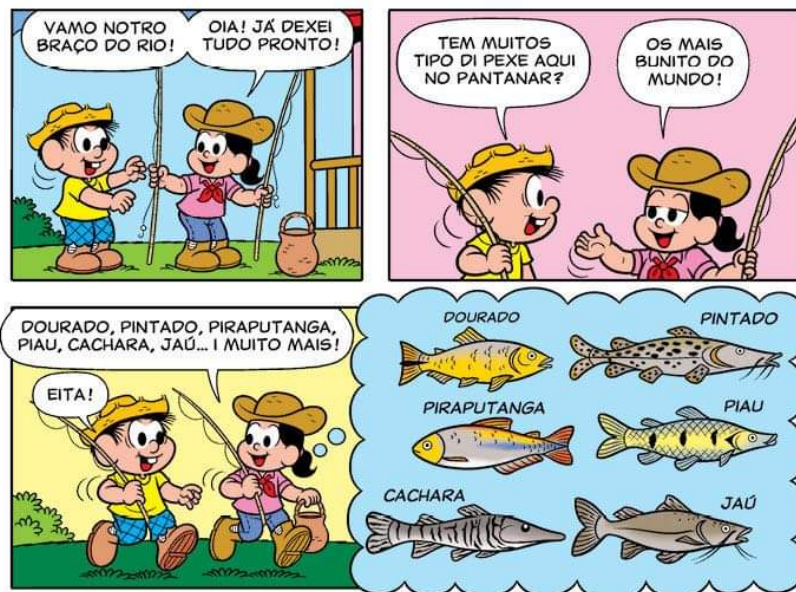


3

Fonte: Maurício de Sousa Produções (2017)

O traço dessa história é relativamente simples. Na figura 29, há uma abordagem informacional na narrativa, na qual, a junção das cenas dos quadrinhos estão alinhadas ao uso de informações e dados nos quais abordam esse bioma. É utilizado balões quadrados, nos quais, tem a função de expressar uma narrativa que está fora da fala dos personagens, no caso, uma narrativa que é apresentada pelo próprio quadrinho, onde não há um autor em si da fala, mas sim, uma apresentação posta pela própria construção da história.

Figura 30 - Chico Bento vai ao Pantanal 02



Fonte: Maurício de Sousa Produções (2017)

Na figura 30, a personagem Juma apresenta os peixes do rio para Chico Bento. Nesse momento, há um balonamento diferente, construindo uma representação visual daqueles peixes nos quais a personagem está apresentando. Esse artifício é feito, através de um balão com uma estrutura própria, e dessa forma, fazendo o leitor entender que há uma separação entre a narrativa proposta e vivida pelas personagens, e aquela informação que se encontra dentro do balão de características próprias, distinguindo dos quadros que formam as cenas das personagens.

Figura 31 - Chico Bento vai ao Pantanal 03



Fonte: Maurício de Sousa Produções (2017)

Em determinado momento da história, um personagem na qual tem como profissão ser biólogo, é apresentado. Esse personagem acaba desempenhando um papel de guia na narrativa. Os personagens infantis representam os leitores, no caso, crianças, com suas indagações e curiosidade, enquanto o biólogo faz o papel de apresentar e construir a informação na qual o quadrinho tem o intuito de desenvolver em seu público.

2.1.2.2.3 Livro Infantil Ilustrado

2.1.2.2.3.1 Chapeuzinho Amarelo

Obra de 1970, escrita por Chico Buarque e ilustrada por Ziraldo. A história acompanha Chapeuzinho Amarelo, uma menina que tem medo de tudo. A trama se

desenvolve conforme Chapeuzinho entende seus medos, na figura do Lobo, e passa a superá-los de forma lúdica e divertida, em um universo imaginativo.

Figura 32 - Chapeuzinho Amarelo 1



Fonte: Editora Autêntica (1970)

Figura 33 - Chapeuzinho Amarelo 2



Fonte: Editora Autêntica (1970)

Os traços e as cores são extremamente expressivos, em um aspecto mais granuloso. É interessante perceber o olhar gráfico de Ziraldo nesta obra, que organiza muito bem os espaços nos quais o desenho ocupa, com os espaços em branco. O traço é bastante retilíneo, com formas sólidas.

Figura 34 - Chapeuzinho Amarelo 3



Fonte: Editora Autêntica (1970)

As fontes por vezes conversam com aspectos da própria ilustração, utilizando de uma cor na qual assemelha-se com o da roupa da personagem. As linhas de contorno dos desenhos são fracas, assim causando uma impressão de misturar-se com as cores, dando um volume único para as imagens. As cores por vezes transpassam as linhas, escapando a forma, e deixando um aspecto de vazão, efeito no qual dá forma orgânica e artesanal à pintura.

2.1.2.2.4 Desenho Animado

2.1.2.2.4.1 Tainá e os Guardiões da Amazônia

É uma série animada produzida pela Sincrocine Produções, baseada na trilogia de filmes Tainá - Uma Aventura na Amazônia. A história segue Tainá, uma criança indígena, que junto com um grupo de animais, protege e explora a Amazônia, gerando diversas lições e ensinamentos para o público infantil.

Figura 35 - Desenho Tainá e os Guardiões da Amazônia



Fonte: Sincrocine Produções (2018)

O desenho possui uma característica tridimensional, com os personagens renderizados, utilizando de muitas cores e formatos mais arredondados. A série é repleta de canções, nas quais dialogam com o cotidiano infantil, e também com a relação de biodiversidade e proteção das matas.

2.1.2.3 Estilos de Ilustração

Abordar alguns estilos nos quais são encontrados em ilustrações. Os estilos geram diferentes características gráficas em uma imagem e história, e dessa forma, apresentando para o leitor uma experiência diferente, dependendo de qual estilo é utilizado ilustração de determinada mídia.

2.1.2.3.1 Cartoon e Caricato

Esse é o estilo mais utilizado em obras infantis. Trata-se de um estilo de ilustração no qual molda a realidade de forma ficcional, gerando formas mais exageradas e as quais representativamente simulam características do objeto em estado real. Geralmente possui os contornos e formas mais definidas, e uma estrutura visual expressiva.

Figura 36 - Estilo Cartoon

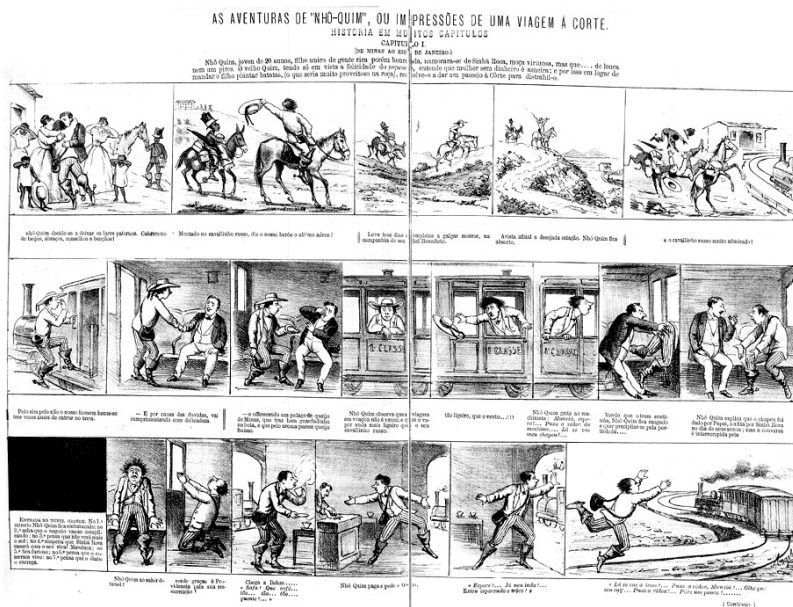


Fonte: Maurício de Sousa Produções (2018)

2.1.2.3.2 Tradicional

O estilo tradicional assemelha-se mais a uma replicação da realidade, porém buscando um expressionismo artístico. Há uma tendência na utilização desse estilo, quando imaginamos cenários, geográficos, e espaços arquitetônicos. É um estilo mais utilizado em pinturas e ilustrações isoladas. É possível também ver esse estilo sendo utilizado em histórias, aos fundos, deixando as personagens na frente, e assim, gerando uma separação nos volumes e na atenção do receptor.

Figura 37 - Estilo Tradicional



Fonte: Jornal A Vida Fluminense (1869)

2.1.2.3.3 Material

Estilo voltado a utilização de materiais e estilos diferentes, em suas diversas formas e categorias, que se relacionam dentro de uma história, dando uma sensação de uniformidade mas também de separação. Esse estilo acaba sendo utilizado bastante em histórias nas quais estão relacionadas ao movimento, já que, os materiais acabam se diversificando e se relacionando entre si com uma movimentação própria, dando uma característica lúdica à obra.

Figura 38 - Estilo Materialista

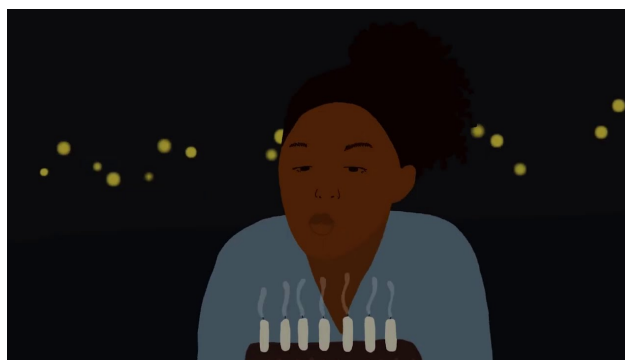


Fonte: Cartoon Network (2019)

2.1.2.3.4 Minimalista

O estilo minimalista tenta simplificar as formas o máximo possível, gerando representações gráficas nas quais podem ser interpretadas pelos leitores, e assim, fechando a própria imagem a partir da sua própria percepção visual. Geralmente o minimalismo utiliza do mínimo de elementos, assim, procurando exercer essa leitura semiótica partindo da visão do receptor da obra.

Figura 39 - Estilo Minimalista



Fonte: Gui Held (2021)

2.1.2.4 Análise do livro Desvendando os Quadrinhos

O livro “Desvendando os Quadrinhos” (1995), de Scott McCloud, é uma das grandes referências sobre método de criação de quadrinhos. No livro, o autor aborda diversos pontos, desde técnicas e narrativas para estruturar uma história em quadrinho. O próprio livro é feito em forma de quadrinho, e dessa forma, reproduzindo as técnicas na própria estrutura do livro.

Figura 40 - Página Desvendando os Quadrinhos



Fonte: Scott McCloud (1995)

O livro começa com o autor indagando sobre um “poder oculto” nas histórias em quadrinhos, que em sua infância, eram vistas apenas como histórias bobas e infantis. Segundo o autor, as pessoas desconheciam os quadrinhos, não os compreendendo, porque elas tinham uma definição estreita sobre os quadrinhos.

Will Eisner, um dos grandes pioneiros das histórias em quadrinhos, definia quadrinhos como histórias sequenciais. Já Scott McCloud, define os quadrinhos como um gênero, no qual em sua forma, pode ocupar diversas mensagens e estéticas diferentes.

Figura 41 - Página Desvendando os Quadrinhos 2



Fonte: Scott McCloud (1995)

2.1.2.4.1 O vocabulário dos quadrinhos

Figura 42 - Página Desvendando os Quadrinhos 3



Fonte: Scott McCloud (1995)

Aqui o autor aborda a representação simbólica dentro da formação da imagem, em um processo semiótico, onde, aquilo que nós vemos são representações, e não o objeto em si. Um desenho, em uma história de quadrinho, e a representação de um

objeto, exemplo, há em uma história uma representação de um cachimbo através do uso de uma pintura, porém, de fato não é um cachimbo, mas sim a representação do mesmo.

Figura 43 - Página Desvendando os Quadrinhos 4



Fonte: Scott McCloud (1995)

Na figura 43, o autor trata a abstração da figura realista de uma pintura até chegar a um estilo cartum. Conforme ele retira informações da figura realista, ela vai mudando de estilo, passando por uma estética de um quadrinho clássico, até chegar a estética cartum. Desta forma, ele mostra, que o que há em comum no final, é a representação do ícone, ou seja, o objeto é o mesmo, porém a sua representação é modificada através de uma escolha estética, na qual retira ou dispõe de características e informações.

Figura 44 - Página Desvendando os Quadrinhos 5



Fonte: Scott McCloud (1995)

O autor questiona o que leva as pessoas a gostarem tanto de um estilo cartum. A resposta se encontra justamente no fato do cartum ser um estilo simplificado. E como um estilo simplificado e simples, ele acaba conduzindo uma narrativa de forma muito boa, porque ele articula um modo de ver, introduz a percepção do leitor em uma história através da capacidade de concentração do leitor, através da expressão de universalidade, já que um símbolo simplificado consegue ser identificado por uma gama maior não somente de pessoas, mas de culturas diferente.

Figura 45 - Página Desvendando os Quadrinhos 6

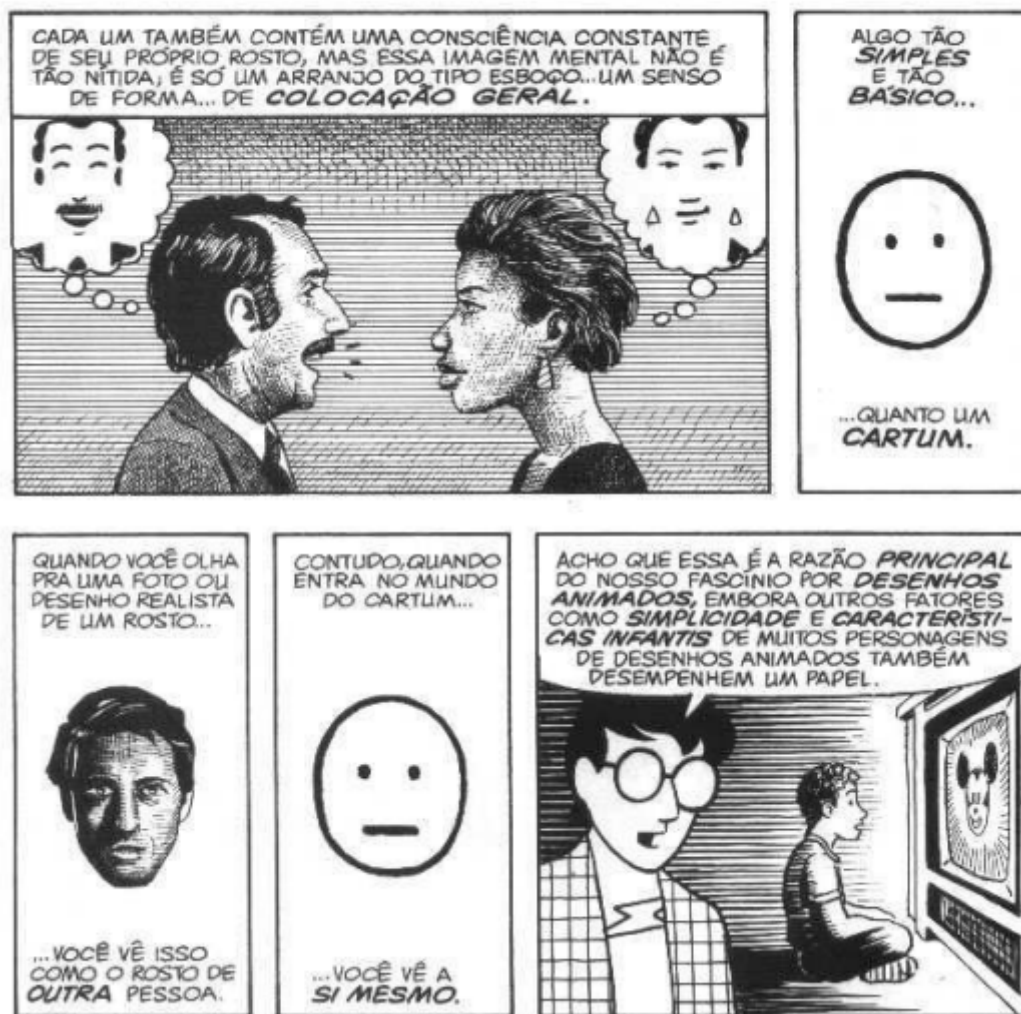


Fonte: Scott McCloud (1995)

Nós humanos somos uma espécie centrada em nós mesmos. Nós vemos a nós mesmos em tudo, atribuindo identidade e emoção onde não existe nada, e assim transformando o mundo a nossa imagem. Dessa forma, vendo na figura 45 (próxima

figura) o autor ilustra como o cartum por ser um estilo simplificado, gera um senso de identificação no próprio leitor, justamente por ele conseguir se imaginar nas formas simples, enquanto em um rosto detalhado, ele observa como sendo um objeto externo e alheio. Inclusive, a própria opção de escolha do autor em fazer o livro em um estilo de ilustração cartum, foi para manter a atenção do leitor através da identificação, já que no estilo cartum, é o leitor que dá vida ao objeto.

Figura 46 - Página Desvendando os Quadrinhos 7



Fonte: Scott McCloud (1995)

A vivência de um ser humano é separada em dois reinos diferentes, seguindo o autor: o reino do conceito, e o dos sentidos. A identidade faz parte do mundo conceitual. Não podem ser vistas, ouvidas, cheiradas, tocadas ou saboreadas, são apenas ideias. Agora, aquilo que se encontra além de nós, é o mundo sensorial, onde nós encontramos a visão, o olfato, o tato, o paladar, e o som dos nossos corpos e do mundo que nos cerca.

Figura 47 - Página Desvendando os Quadrinhos 8



41

Fonte: Scott McCloud (1995)

Conforme descrito na figura 47 (a de cima), a utilização do cartum permite que o mundo se torne animado, mas, também é importante a ideia da utilização de algum tipo de realismo quando se há a ideia de representar a beleza e a complexidade do mundo físico.

Figura 48 - Página Desvendando os Quadrinhos 9



42

TINTIN © EDITIONS CASTERMAN

Fonte: Scott McCloud (1995)

Figura 49 - Página Desvendando os Quadrinhos 10



Fonte: Scott McCloud (1995)

Um estilo mais realista é importante quando se trata na estimulação do leitor. A riqueza de detalhes e característica torna um mundo mais chamativo e fantasioso, então, é muito comum a utilização de personagens em um estilo mais cartum, enquanto o cenário seja realista, dessa forma, colocando o leitor como um explorador daquele mundo estimulante. O realismo é importante ser usado quando há a ideia de um objeto importante para a narrativa da história, neste caso, o objeto ganha peso e textura, se destacando dos outros objetos da história.

Para o autor, a linguagem, as palavras, é a maior forma de simplificação possível. Porque para entender palavras, é necessário entender um sistema no qual existe por trás dela, enquanto um rosto, ainda sim, é possível de entender conforme suas características. Dessa forma, as imagens são recebidas com mais rapidez do que as palavras.

2.1.2.4.2 Usando a sarjeta

Neste capítulo do livro, o autor retrata um dos principais elementos do quadrinho: o leitor é um colaborador da narrativa. Há um fundamento denominado “conclusão”, que é, nós sempre buscamos concluir uma ação ou imagem através da sua mente, mesmo não sabendo aquilo que existe além do que enxergamos. Quando uma pessoa imagina por exemplo uma casa, ela consegue imaginar um interior, ou quando ela vê um muro, ela consegue imaginar a casa por trás do muro. Um quadrinho funciona da mesma forma, onde, o movimento de transição de uma quadro para o outro, é executado através da mente do leitor, sem que este precise ser desenhado. Então, ao se fazer um quadrinho, é preciso projetar de forma que o

leitor consiga ocupar os espaços vazios com a sua própria imaginação, assim gerando movimento.

Figura 50 - Página Desvendando os Quadrinhos 11



Fonte: Scott McCloud (1995)

Existem diversos tipos de transições de quadros dentro do quadrinho. Uma delas é o *momento-a-momento*, onde basicamente existe pouquíssima “conclusão”, onde as cenas dos quadros são quase desenhadas sequencialmente. E existe também *ação-a-ação*, onde cada progressão, cada quadrinho, apresenta já um tema fixo, uma ação já realizada. Há também o de *tema-a-tema*, onde a cena não é projetada de uma ação até outra ação, mas sim da variação de uma ação para um tema, onde há uma atividade em execução, e em outro quadro, há já uma imagem que remete a conclusão e êxito daquela ação. A *cena-a-cena* é quando há uma distância significativa de tempo e espaço, desta forma, em cada quadro há uma ocasião diferente. O quinto tipo de transição é o *aspecto-para-aspecto*, que transmite a ideia de estar em uma mesma cena, porém cada quadro é um aspecto dentro da cena. O último é o *mon-sequitur*, que não oferece nenhuma sequência lógica entre os quadros.

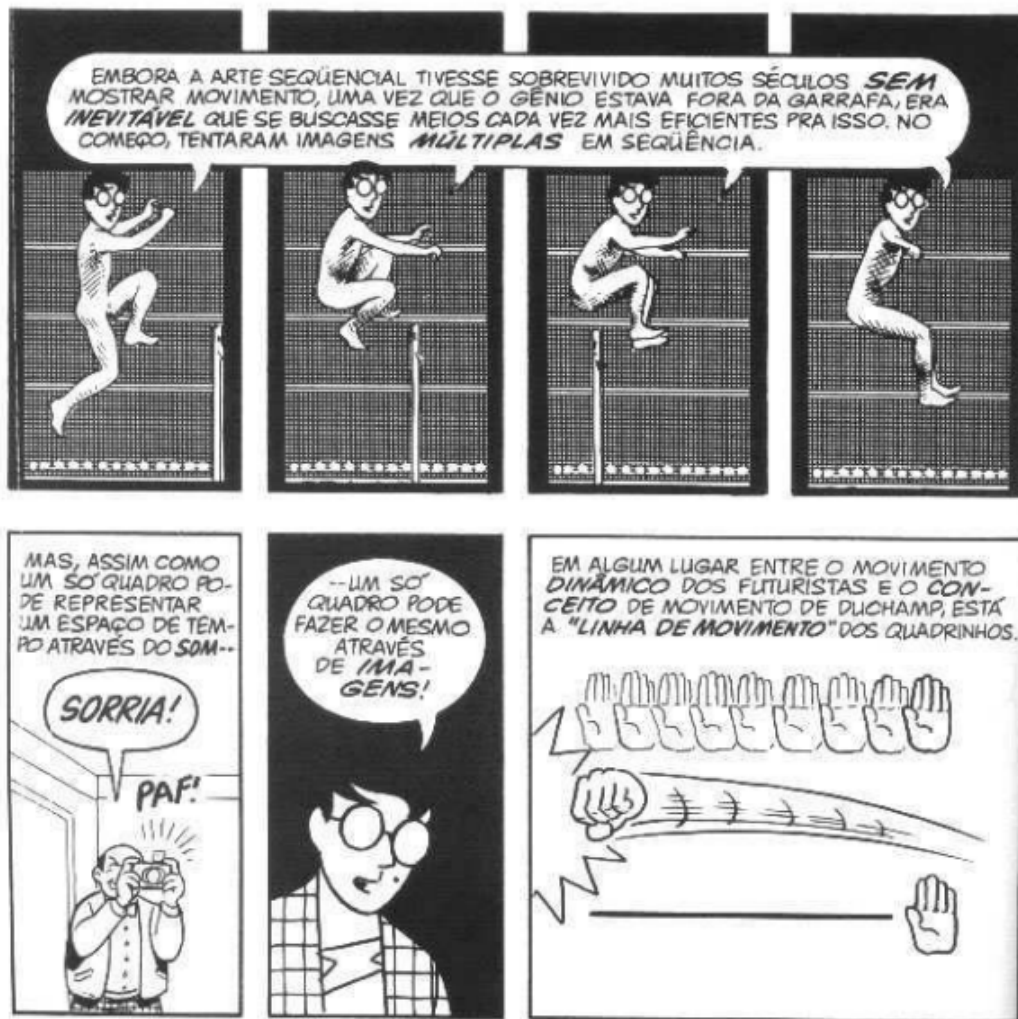
2.1.2.4.3 Moldura de tempo

Neste capítulo o autor aborda o tempo dentro da narrativa de um quadrinho. O tempo dentro de um quadrinho precisa ser gerado através do movimento, porém, quadrinho é um meio estático, então é preciso gerar a sensação de movimento no leitor, através das diversas maneiras de criar uma ideia de progressão.

No início, era mais comum nos quadrinhos utilizar de um aspecto sequencial para a progressão de um movimento ou de uma ação dentro de uma obra. Mas com o passar do tempo, foram surgindo outras técnicas, por exemplo a *linha de*

movimento. A linha de movimento é uma técnica em que consiste a criação de um tracejado no qual indica o caminho de deslocamento de determinado objeto ou ação, dessa forma criando um aspecto de dinamismo na interpretação da cena. Há também a utilização de *imagens múltiplas*, técnica na qual coloca várias imagens da progressão de um objeto na mesma cena, em tempos diferentes, gerando assim uma ideia de deslocamento.

Figura 51 - Página Desvendando os Quadrinhos 12



Fonte: Scott McCloud (1995)

Existem técnicas nas quais foram retiradas do uso de uma câmera fotográfica, uma delas é o efeito colon. Quando a velocidade do obturador de uma câmera é lenta demais para congelar totalmente a imagem de um objeto em movimento, ocorre o efeito de um rastro no qual é gerado pelo movimento. E quando a câmera acompanha o objeto em movimento, na mesma velocidade, é o fundo no qual fica com um aspecto de rastro.

Nos quadrinhos, a composição segue regras diferentes da maioria das artes gráficas. Ao introduzir tempo na equação, o artista pode criar uma página nem

sempre condizente com a composição tradicional de imagens. Nos quadrinhos, a composição da imagem se soma à composição da mudança do drama, e a composição da memória (McCLOUD, 1995).

Para McCloud, no quadrinho, o som se divide em dois subconjuntos: balões de palavras e onomatopeias. Ambos ajudam a determinar a duração de um quadro, pela natureza do som em si, e pela introdução dos fatores ação e reação.

2.1.2.4.4 Linhas e traços

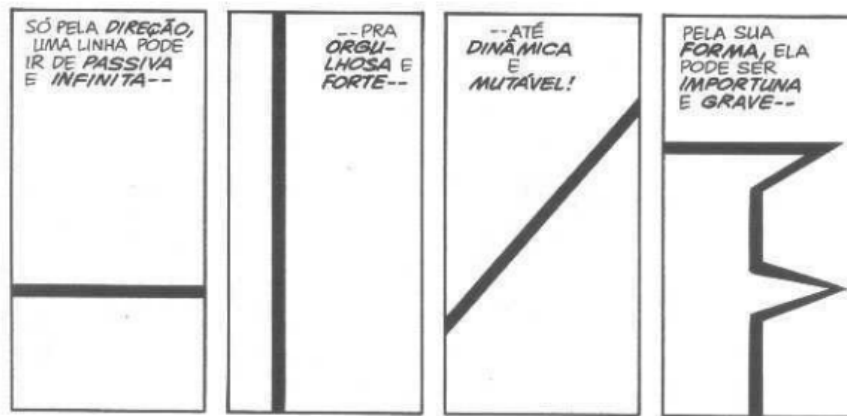
Figura 52 - Página Desvendando os Quadrinhos 13



Fonte: Scott McCloud (1995)

É vital em um quadrinho a ideia que uma figura pode evocar uma resposta emocional no espectador. Desta maneira, o mundo das emoções também podem ser expressos dentro dos quadros. Com a ideia das emoções se aplicam em um quadrinho?

Figura 53 - Página Desvendando os Quadrinhos 14



Fonte: Scott McCloud (1995)

Todas linhas carregam consigo um potencial expressivo. Desta forma, linhas são representações gráficas que se conectam com nossos sentimentos e emoções, já que, os nossos sentidos, de certa forma, sempre estão procurando assimilar imagens externas com as nossas próprias imagens internas. Dependendo da forma que uma linha acaba possuindo, ela produz uma sensação diferente.

Figura 54 - Página Desvendando os Quadrinhos 15



Fonte: Scott McCloud (1995)

As linhas muitas vezes são utilizadas para expressar metáforas visuais. Por exemplo, uma linha que representa fumaça, se encontra representando um fenômeno físico, que é visível. Mas linhas semelhantes também podem expressar cheiros, que no caso não é um fenômeno visível. Muitas vezes, é necessário utilizar linhas e artifícios como indicadores de emoções, por exemplo gotas escorrendo em um rosto, indicando tensão, ou moscas voando em uma lata de lixo, caracterizando

o cheiro. A utilização de linhas emocionais nos fundos, nos cenários, também produzem no leitor emoções e sensações.

Os balões de fala são a maior forma da aplicação de caráter emocional. No decorrer dos anos, os criadores de quadrinhos têm tentado, usando inúmeras variações, representar o som em um meio estritamente visual.

Figura 55 - Página Desvendando os Quadrinhos 16



Fonte: Scott McCloud (1995)

As palavras, mais do que qualquer símbolo visual, tem o poder de descrever completamente o reino invisível dos sentidos e emoções. As palavras podem pegar imagens aparentemente neutras e colar nelas uma infinidade de sensações e experiências.

2.1.3 PÚBLICO-ALVO

O projeto tem como público-alvo o público-infantil (entre 7-14 anos), responsáveis interessados em educação ambiental, professore(a)s e coordenadore(a)s de instituições educacionais, e também pessoas que moram na região do Parque.

Segmentando o público, foi percebido que o público principal seriam os professores e coordenadores, porque esses no final são aqueles nos quais estão procurando esse tipo de conteúdo. Mesmo que o conteúdo seja feito para as crianças, essas possuem pouca ação autônoma quanto a busca desse tipo de conteúdo, geralmente recebendo de algum tipo de tutor, seja educador ou responsável. Então, dessa forma, é mais objetivo para o projeto focar no público no qual irá buscar e receber esse conteúdo para então oferecer às crianças.

E devido ao contato estabelecido com o próprio Parque, e da pesquisa realizada sobre o mesmo, a entrevista com os guias, pesquisa realizada sobre ilustrações e obras infantis, não houve a necessidade prática de uma pesquisa tão aprofundada sobre o público-alvo.

2.1.3.1 Professore(a)s e coordenadore(a)s

Nesse público, se encontram professore(a)s, pedagogo(a)s, coordenadore(a)s de escolas, mas também de projetos que estão ligados à importância da educação ambiental. É um público vasto, tanto em faixa etária, quanto econômica.

Propriamente, como aqueles que tendem a buscar projetos relacionados ao meio ambiente, já são pessoas dispostas tanto a educação e a conscientização em relação ao tema, como também a própria educação no geral. São engajados e dispostos a prospecção de um mundo mais sustentável.

2.1.3.2 Tutores e responsáveis

Adultos entre 30 - 44 anos com status de responsáveis legais, e sejam engajados em causas ambientais. Geralmente são eles que estão procurando conteúdos educativos para as crianças, dessa forma, sendo os condutores do usuário até a experiência.

2.1.3.3 Crianças

Crianças entre 7 - 14 anos, que podem ser atingidas tanto através de instituições, exemplo; escolas, projetos sociais e ambientais, como também através de responsáveis.

2.1.3.4 Moradores da região

Moradores que compreendem a área dos 9 municípios do parque, mas especialmente aqueles que se encontram mais próximos da sede, em cidades como; Palhoça e Paulo Lopes. Há de se perceber que essas cidades se encontram na margem da capital, Florianópolis, e até os anos 90, eram vistas como cidades dormitórios, e dessa forma, existiu um grande fluxo de migração e trabalho em direção a capital, tornando os remanescentes desses espaços a permanência de uma cultura mais agrária. No município de Palhoça houve uma urbanização, assim, há uma ampla gama de indivíduos diferentes, não existe necessariamente uma unidade cultural ou comportamental, porém, há de se perceber que em sua maioria, é um espaço onde a maior parte dos moradores pertencem às classes econômicas mais baixas. Enquanto Paulo Lopes, há a permanência de uma cultura mais agrícola.

2.1.4 Finalização da Etapa Descobrir

A etapa Descobrir foi de importância para adquirir o máximo de informações possíveis e entender os rumos que o projeto adquiriu. Através de uma grande quantidade de dados foi possível observar melhor todo panorama, não apenas do Parque, mas também dos elementos visuais incorporados na formação do projeto.

2.2 DEFINIR

Continuando através da metodologia Double Diamond, ao finalizar a fase Descobrir (conseguir a maior quantidade de dados possíveis), aqui inicia-se a fase Definir. Nessa fase serão listados os conteúdos pesquisados nos quais vão constar para a produção do projeto através de uma seleção.

2.2.1 Conteúdo selecionado

Conteúdos nos quais foram selecionados para a construção do quadrinho, partindo de toda pesquisa e dados levantados até este tópico..

2.2.1.1 Informações gerais sobre o Parque

Após a pesquisa, entendeu-se que era muito importante trazer os dados nos quais fomentam a base do Parque, dessa forma fazendo o leitor do quadrinho entender a dimensão total do Parque, para além da Sede do mesmo. Alguns dados importantes que serão evidenciados para tal entendimento são:

- Data do surgimento.
- Tamanho (extensão).
- Regiões.
- Variações de biomas e espécies.
- Pertencimento a Mata Atlântica.

2.2.1.2 Características do Parque

2.2.1.2.1 Flora

Aspectos das formações, e também plantas nas quais sintetizam o espaço do ambiente. Aqui, foi importante buscar as espécies e elementos visuais nos quais mais eram interessantes, e ao mesmo tempo se diferenciavam uns dos outros, para criar uma diversidade maior na linguagem visual, mas também no entendimento da própria biodiversidade na qual emerge de áreas diferentes do Parque. Serão listadas aqui algumas regiões e características relativas a flora do Parque, nas quais serão abordadas no projeto:

- Formação Pioneira Marinha. A escolha dessa formação se deu devido ela ser uma formação que se encontra em um ambiente que se relaciona com características aquáticas, assim podendo trazer esse território para a linguagem visual do projeto, e gerando uma diversificação com os outros territórios. A Tiririca será representada como planta desse depósito, devido à sua popularidade em termos de quantidade na região. Já nas zonas de praia, o Butiá como representante, sendo já uma planta muito reconhecida e com uma aparência muito interessante. Nas dunas fixas, a Vassoura-Vermelha como representante, devido ao nome, no qual possui uma característica muito lúdica.
- Serão abordados aspectos das florestas, e suas plantas representantes. Floresta Ombrófila Densa foi escolhida devido a sua caracterização por um tipo de floresta típica do bioma brasileira, e ter a sua representação já muito explorada em diversos tipos de mídias visuais. Essa floresta será representada pela Maçaranduba, planta com forma interessante, mas também com um nome muito característico e recordável.
- Ilhas oceânicas representam bem a diversidade litorânea do Parque, elemento no qual é importante para a composição da história. Tendo a Capororoca como sua planta representante, devido a sua aparência, na qual tem uma ordenação e organização peculiar de seus frutos..

2.2.1.2.2 Fauna

Animais nos quais foram selecionados na lista de possíveis descrições no quadrinho. A seleção geral funcionou através da ideia de procurar animais que tivessem uma estrutura visual diferente uns dos outros, dessa forma, estimulando a ideia da diversidade entre as espécies:

- Gato-do-mato-pequeno: Em um momento fora das entrevistas, um dos guias afirmou que o gato-do-mato-pequeno foi escolhido como o animal mascote de Parque, através de uma pesquisa feita com crianças de escolas. Não bastando só isso, é um animal com uma capacidade de deslocamento muito grande, ocorrendo em todas as áreas do Parque. Esses elementos levaram o gato-do-mato-pequeno a ser representado como um dos personagens da história, como um guia para o protagonista.
- Araçari-banana: Para além do nome típico e lúdico, essa ave se trata de um tucano, com uma aparência muito simbólica, e cores que se destacam devido a riquezas de elementos visuais.
- Bugio: A escolha do bugio está ligada ao fato da necessidade de um representante da ordem dos primatas.

- Jacaré-do-papo-amarelo: Espécie na qual representa os répteis dentro do ambiente do Parque.
- Lontra: Animal já bastante conhecido dentro do imaginário popular. Além disso, também possui características muito específicas, nas quais lhe concedem uma aparência muito icônica.
- Morcego-fruteiro: O morcego é um animal que se destaca visualmente por ser muito diferente dos outros animais listados. Ao mesmo tempo, um animal cercado de muitos mitos, nos quais são desmistificados através da figura do morcego-fruteiro.
- Puma: Apesar de não ser o único felino listado, é o grande felino da região do Parque, sendo assim, um animal muito característico da região.
- Tamanduá-mirim: Animal com características representativas, que o tornam visualmente simbólico.

2.2.1.2.3 Geologia e Geomorfologia

Aqui foram pensados os ambientes nos quais se destacariam dentro do universo narrativo da história, pois a geologia possui a característica geológica dos espaços nos quais as personagens estão inseridas. Para além de informações sobre eles, foi importante a busca por estruturas nos quais podiam enriquecer a ambientação dos cenários do quadrinho:

- Depósitos Lacustres: A representação visual desse depósito se encontra vinculado às áreas nas quais envolvem lagos e lagoas.
- Depósitos Marinhos Praiais: Representação encontrada em praias, principalmente aquelas que possuem formações mais atuais.
- Depósitos Eólicos: Representação através das dunas, ambientes que são afetados devido ao vento.
- Depósitos Flúvio-Marinhos: Representados visualmente pelos mangues.

2.2.1.2.4 Hidrografia

Além de informações básicas sobre a hidrografia do parque, serão abordados alguns corpos d'água específicos, nos quais constam:

- Rio Maciambu: Sendo um dos rios mais populares e conhecidos na região de Palhoça, devido a sua conexão com o acesso das praias Ponta do Papagaio, Pinheira e Praia do Sonho.
- Rio Cubatão: É muito conhecido devido a sua conexão com as cidades que se encontram mais próximas do início da Serra de Santa Catarina.
- Lagoa do Ribeirão: Representando as lagoas, que para além de um ambiente com suas características próprias, também possuem visual denotado por suas próprias formações estruturais.

2.2.1.2.5 A importância da Preservação da Natureza

Apresentação das informações e narrativas nas quais são importantes sobre a preservação da natureza. Desde a importância da preservação dos ambientes que possibilitam a sobrevivência de espécies que vivem no Parque, até a importância das condições das matas para a preservação da qualidade dos rios e outros corpos d'água. Abordar a importância da Unidade de Preservação dentro de um contexto de preservação da natureza.

2.2.1.2.6 Turismo e Povos Tradicionais

Abordar os povos tradicionais da região, como também, os determinados pontos e atividades turísticas do Parque. Os indígenas, como um dos percussores da região, e também o primeiro povo no qual se relacionou com a natureza estimada pela região do Parque. Os açorianos, a introdução desse grupo na região, e a importância e relação dele com a formação cultural da região. Quilombolas, bem como sua contribuição cultural e relação com a região. E Alemães, também trazendo a relação desse grupo com a região, e também sua contribuição.

O turismo será abordado segmentado por áreas diferentes. A região litorânea, com o acesso às praias, turismo cultural e atividades de aventura. O Morro do Cambirela, sendo conhecido por sua trilha, mas também pela sua imagem. É a região que se comunica com a Serra Catarinense, onde é possível encontrar atividades que estão mais ligadas às cachoeiras.

2.2.2 Ilustração e quadrinhos

Este tópico envolve mais a utilização da pesquisa como estudo para a criação do quadrinho. Dessa forma, os elementos que foram pesquisados, irão constar mais adiante, na construção visual e da narrativa da história, na fase Desenvolver.

2.2.3 Finalização da Etapa Definir

A etapa Definir serviu para filtrar o conteúdo da pesquisa, entendendo quais seriam mais construtivos para a composição do quadrinho, dessa forma, encontrando os elementos que tangenciam a história. A importância desses elementos se encontra vinculada por uma busca de símbolos nos quais se comunicam, mas também conseguem traduzir a biodiversidade do Parque, através de figuras que se diferenciam em sua estrutura visual, e dessa forma, trazendo ao leitor do quadrinho, uma sensação de atmosferas nas quais dialogam, e se conectam, mas também produzem sua própria individualidade. Dessa forma, entendendo a unicidade através da junção de elementos diferentes. O quadrinho se torna justamente uma narrativa, que pode ser entendida separadamente por partes, mas que a transferência da mensagem final só ocorre na junção de todas as partes.

2.3 DESENVOLVER

A etapa Desenvolver consiste no desenvolvimento projetual em si. Após toda pesquisa feita, envolvendo toda quantidade de conteúdo selecionado, essa etapa tem como foco a construção do quadrinho, e da sua organização visual, imagética, lúdica e dos demais aspectos que tangem sua elaboração.

2.3.1 Desenvolvimento da Narrativa

Analisando o resultado da pesquisa, conclui-se que a melhor forma de elaborar a narrativa do quadrinho, seria através de uma história linear, onde os fatos e acontecimentos ocorrem um após o outro, assim constituindo a narrativa da história. Inicialmente, o quadrinho teria uma divisão bem estabelecida, apresentando pontos envolvendo o Parque Estadual da Serra do Tabuleiro. Mas após a entrevista realizada com os guias do Parque, foi constatada a necessidade do desenvolvimento de uma narrativa, história, que conseguisse apresentar o parque de forma lúdica, e dessa forma, gerando uma contextualização da problemática através desse elemento narrativo.

2.3.1.2 A história

A história foi escrita e elaborada, de forma que conseguisse conectar os pontos principais do parque nos quais, não só caracterizam o bioma do parque, mas também toda estrutura social que permeia o mesmo. Existem três conceitos fundamentais no parque, envolvendo diversidade: A geodiversidade; a biodiversidade; e a sociodiversidade. Foram criados três tópicos, nos quais se relacionam com esses três aspectos da diversidade do parque, e através desses três tópicos, a história acontece, com as personagens se envolvendo com esses elementos.

O protagonista dessa história é uma criança, assim, trazendo um elemento de identificação para os(as) leitores(as). A criança representa a dúvida, representa a personagem nas quais traz as questões, e também precisa ser educada sobre o meio ambiente. Foi importante a criação de uma personagem guia também, para dessa forma, expor as características gerais do Parque, como também sanar as dúvidas do protagonista. Tal ideia surgiu a partir do gibi “Chico Bento vai ao Pantanal” (SOUSA, Maurício. 2017) onde o personagem Chico Bento precisa ter suas dúvidas e curiosidades sanadas através de um guia, e esse era o elemento que movimentava a história, e apresentava para o(a) leitor(a) o conteúdo que deveria ser transmitido. No caso, o guia da história do parque serra do tabuleiro, é uma gata do mato, espécie que foi apresentada no tópico 2.1.1.3.3 Fauna. Essa espécie tende a ter ocorrência por toda zona do parque, sendo uma espécie migratória, considerada ideal para representar uma personagem que oriente o protagonista através da interação com o mesmo.

2.3.2 Desenvolvimento das personagens

A história consta com duas personagens protagonistas. O menino Lino, representando a curiosidade infantil, e também, as crianças que moram na região do Tabuleiro. E a gata-do-mato, representando guias, responsáveis e pessoas no geral nos quais se relacionam com a educação ambiental.

2.3.2.1 Lino

O protagonista da história. Lino é um menino curioso e observador, que mora na Ponta do Papagaio, praia da região de Palhoça, SC. O nome Lino é uma referência ao fundador do Parque, o Padre Raulino Reitz, usando assim, o Lino de Rau’Lino’.

2.3.2.1.1 Conceituação do Lino

Foi elaborada uma pesquisa de imagens, procurando referências visuais que seriam usadas para criar o visual do personagem.

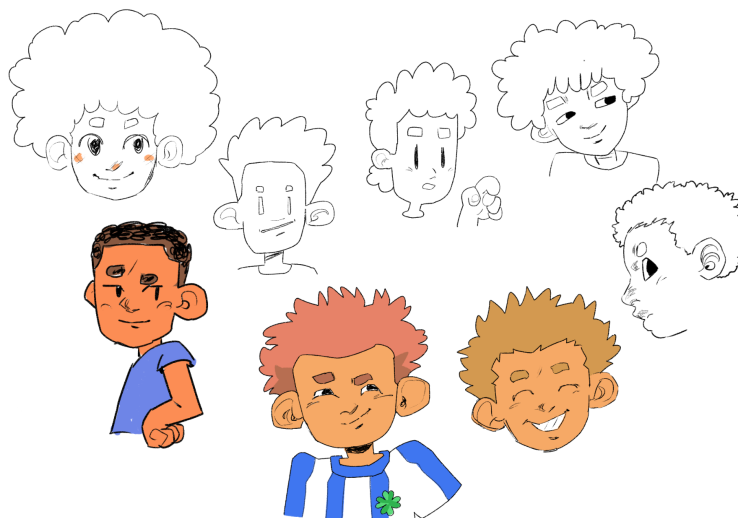
Figura 56 - Painel Visual de Referências para o Lino



Fonte: do autor (2022)

Através da pesquisa, foi possível fazer uma geração de alternativas, através de desenhos digitais, desenvolvendo sketches e modelos para personagem, abordando diversos estilos, chegando em um modelo visual final, definindo o personagem.

Figura 57 - Geração de alternativas visuais para o Lino 01



Fonte: do autor (2022)

Figura 58 - Geração de alternativas visuais para o Lino 02



Fonte: do autor (2022)

Figura 59 - Geração de alternativas visuais para o Lino 03



Fonte: do autor (2022)

Figura 60 - Arte final do Lino



Fonte: do autor (2022)

Parte do aspecto visual de Lino é baseado no traço do cartunista Ziraldo, possuindo traços mais angulares, e aspectos mais retilíneos na formação do seu corpo. Suas cores fazem referências a aspectos naturais. A cor azulada-esverdeada em sua cabeça representa o céu, mas também as folhas das árvores. Enquanto a sua roupa é marcada pelo amarelo, representando a areia das praias, e o azul representando as águas. Nos seus pés é possível ver chinelos marrons, que representam a cor da terra. A pele e traços de Lino representam características étnicas miscigenadas.

2.3.2.2 Padú

Padú é a personagem guia da trama, sanando as dúvidas e também expandindo a curiosidade e conhecimento do protagonista. O nome da personagem é esse, devido ao nome da espécie, *Leopardus-tigrinus*..

2.3.2.2.1 Conceituação da Padú

Foi feita uma pesquisa de referências visuais para o desenvolvimento da arte dessa personagem, principalmente, para o entendimento de características que tornem possível a representação da personagem como uma felina.

Figura 61 - Painel de referências visuais da Padú



Fonte: do autor (2022)

Figura 62 - Geração de alternativas da Padú



Fonte: do autor (2022)

Figura 63 - Arte final da Padú



Fonte: do autor (2022)

A forma antropomórfica aproxima-se da forma humana, dando um aspecto mais lúdico e divertido para a personagem. Seu visual lembra o de um turista, com roupa florida, e óculos na cabeça, devido ao fato de ser um animal migratório, ou seja, que transita pela região. A espécie, gato-do-mato, é dotada de manchas em sua pelagem, e na alternativa para a personagem, essas manchas foram modificadas de forma que se parecessem tatuagens, representando um traço visual de surfistas do litoral catarinense.

2.3.3 Estilo artístico empregado no projeto

O estilo artístico é baseado na estrutura de um cartoon. Tendo traços simplistas e com linhas bem definidas, o estilo simplificado, como exemplificado por McCloud no tópico 2.1.2.4.1 O vocabulário dos quadrinhos. Dessa forma, dando um caráter mais geral para as estruturas visuais, podendo ser lida por um público mais vasto, mas com formas simples que são agradáveis aos olhos do público infantil.

A escolha do traço foi sinalizada através da pesquisa da obra de Ziraldo, onde ele aplica um estilo gráfico ao seu modo de condução da história, com formas que se destacam bem, e com linhas que são mais angulares, sem muitos aspectos quebradiços. Os fundos são simples, mas ao mesmo tempo encontram formas que mantêm a individualidade e a noção própria da característica de cada objeto, exemplo: é possível diferenciar o arbusto das árvores, dos arbustos do solo ou de outras plantas.

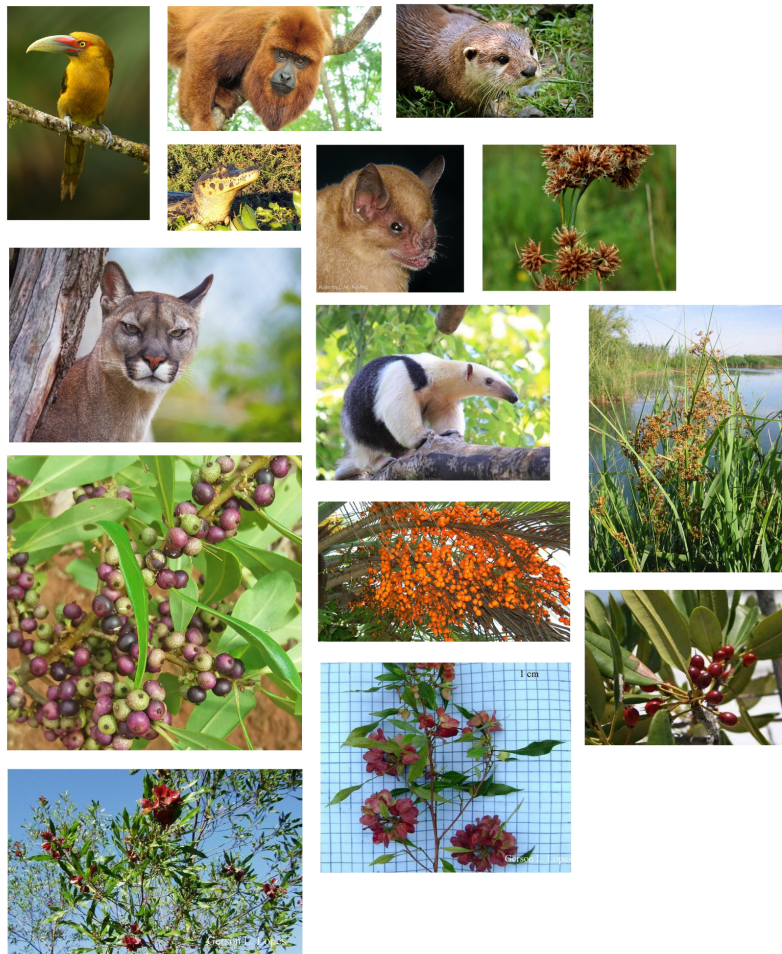
A coloração foi baseada em uma mescla entre o estilo de Paulo Moreira e Paulo Bruno, referenciados no tópico 2.1.2.2.1 Webcomics. Ao mesmo tempo que a história é carregada com uma paleta de cores fortes e vibrantes, que se destacam bastante, elas também carregam um aspecto de unidade, onde as cores dialogam entre si, estruturando valores diferentes, dimensionando a ordem dos objetos e terrenos na cena.

Os objetos de relevância do projeto recebem o tratamento de um estilo tradicional, desta forma diferenciando o objeto do meio, destacando-o e concedendo importância para ele. Esse tipo de técnica é aplicada na exemplificação de plantas, animais e outras figuras importantes na formação do conteúdo do projeto.

2.3.3.1 Painéis de Referências

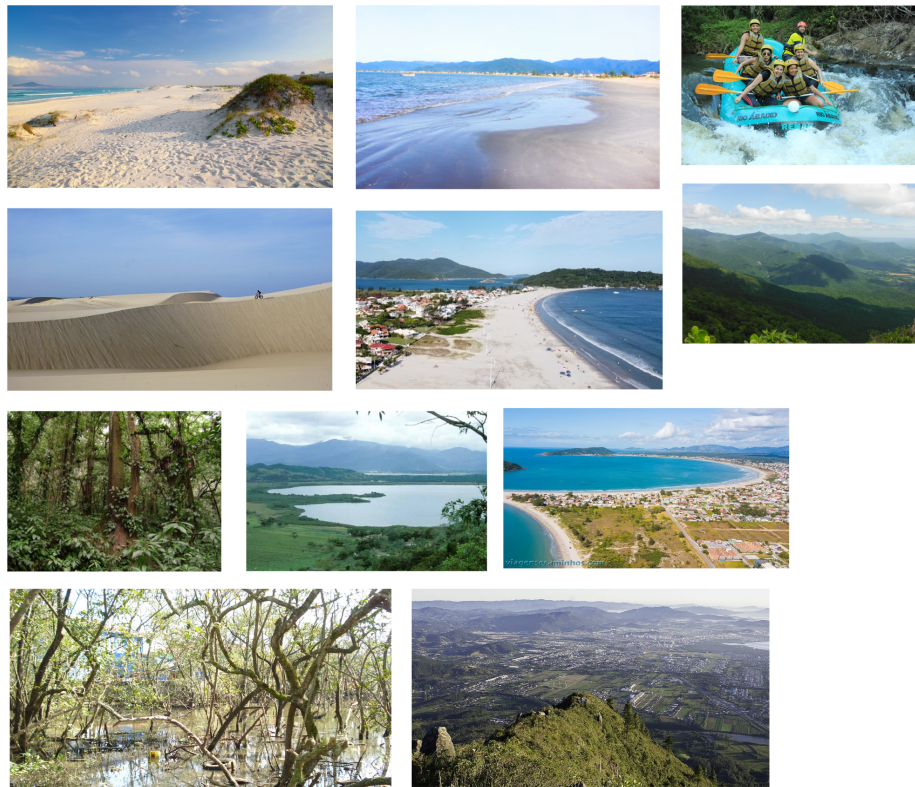
Foram feitos dois painéis, utilizando todas as imagens selecionadas para a construção dos cenários, mas também das figuras narrativas que contemplam o projeto. Um painel é referente a Fauna e a Flora, enquanto outro traz os elementos geográficos utilizados para compor a história.

Figura 64 - Pannel de referênciã da Fauna e Flora



Fonte: do autor (2022)

Figura 65 - Painel de referência Elementos Geográficos

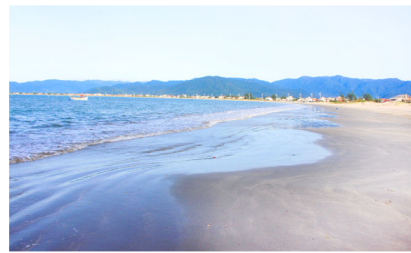
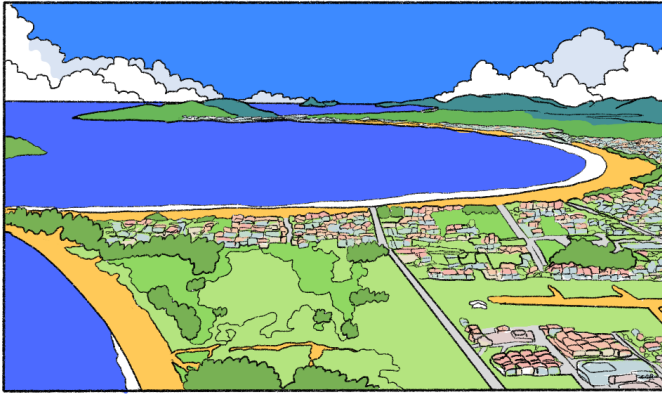


Fonte: do autor (2022)

2.3.3.2 Composição das páginas

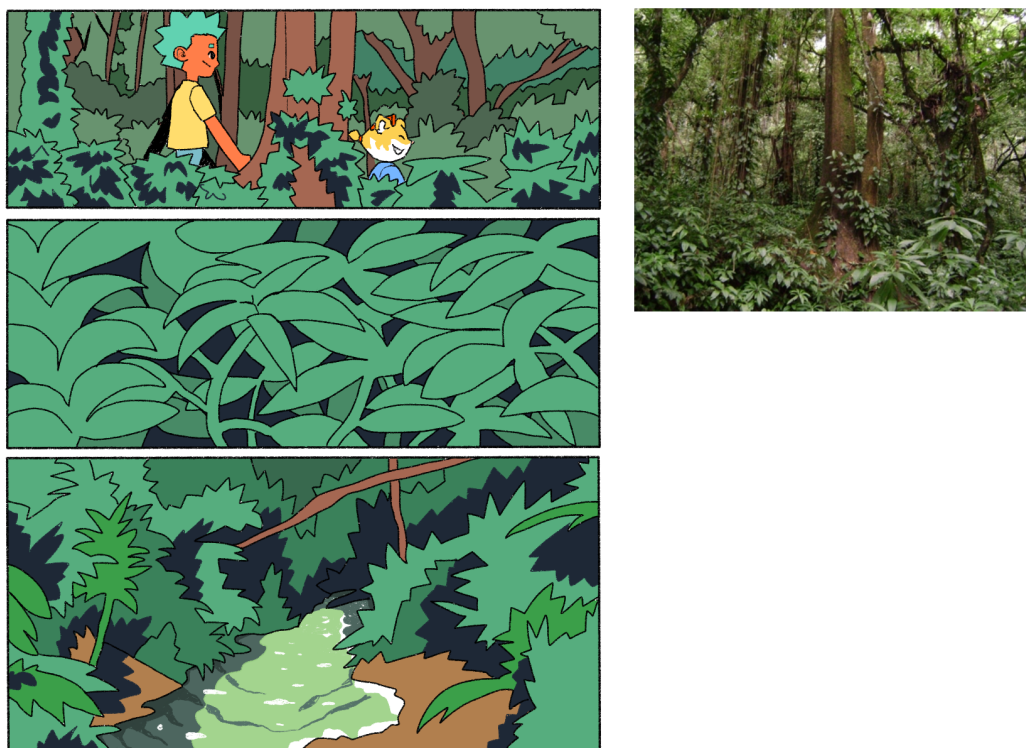
Como dito por MCCLOUD (2022) na Figura 48, é interessante a utilização do estilo cartoon mesclado com um estilo mais tradicional de fundo para ambientar o leitor na história, introduzindo ele a um determinado meio, e para isso, foi utilizado a técnica de pegar algumas imagens dos lugares reais, de forma a criar uma versão que se aproximasse mais daquele ambiente, já que os locais onde a história acontece, são locais do mundo real, e podem ser reconhecido pelo leitor. Essa técnica já é utilizada no começo da história, introduzindo o leitor ao cenário original, e também desenvolvendo uma escalada do macro para o micro, aproximando do ponto focal onde a cena se desenvolve.

Figura 66 - Técnica de fotografia 01



Fonte: do autor (2022)

Figura 67 -Técnica de fotografia 02



Fonte: do autor (2022)

Para a construção das páginas, foi necessário montar um rascunho através da mesa digitalizadora, conseguindo criar linhas guias para o desenvolvimento das cenas e transição dos quadros, antes de fazer a finalização da arte através das linhas finais, que definiriam as páginas, e também da coloração. Na figura 68, uma página somente com os rascunhos. Na figura 69 já são incrementadas as linhas finais, tracejadas por cima dos rascunhos, depois apagando os rascunhos. Figura 70, a arte é concluída e a pintura é implementada, chegando à sua definição final. Figura 71, os textos que se encontram no roteiro são transmitidos para a página, através dos balões de fala.

Figura 68 - Rascunhos do quadrinho



Fonte: do autor (2022)

Figura 69 - Finalização do Quadrinho



Fonte: do autor (2022)

Figura 70 - Arte final do Quadrinho



Fonte: do autor (2022)

Figura 71 - Balões de fala do Quadrinho



Fonte: do autor (2022)

Sobre os balões de fala, existem dois tipos. Os quadrangulares, que indicam lugares, e circulares, que indicam falas das personagens. Ao longo da história o leitor vai entendendo esse sistema, porque do quadrangular aparecer na área de cima da imagem, dando um contexto mais informacional quando um ambiente aparece, enquanto os circulares constantemente estão em cena através das falas das personagens.

Figura 72 - Exemplos de Balões de Fala



Fonte: do autor (2022)

A narrativa da história se dá através de uma forma dinâmica, com personagens dividindo o mesmo quadro, mas também em quadros separados, interagindo, enquanto os balões de fala conseguem sobrepor a cena, assim causando um efeito de unidade, dando deslocamento para a cena.

Figura 73 - Exemplo da construção narrativa



Fonte: do autor (2022)

Nos quadros mais informacionais, a exemplo da figura 74, envolvendo apresentações dos animais, foi optado por fazer escolhas de fundos neutros e coloridos, ao contrário de paisagens e cenários, dessa forma evidenciando os animais que estão desenhados em um estilo mais tradicional, focando em seus detalhes.

Figura 74 - Animais em estilo tradicional



Fonte: do autor (2022)

2.3.3.3 Elementos técnicos

O desenvolvimento do quadrinho se deu através do programa PainTool SAI na parte visual, em páginas de resolução de 1080 x 1350 pixels, sendo o tamanho adequado para sua publicação no instagram, mídia utilizada pelo parque para divulgação. Foi feita uma moldura de corte, delimitando o espaço dos quadros em uma zona azul, para selecionar o espaço das telas. Os diálogos foram redigidos no Photoshop, usando a fonte Patrick Hand, sendo uma fonte desenvolvida para remeter um estilo caligráfico, combinando com o visual do quadrinho, devido às formas mais naturais da fonte se assemelham com o traço mais simples empregado no quadrinho. A fonte possui licença gratuita, estando disponível através do Google Fonts. Os arquivos foram exportados em PNG.

2.3.4 Finalização da Etapa Desenvolver

A etapa Desenvolver serviu de fato para elaborar o projeto, dando forma às características que seriam a base do quadrinho, e assim, executando-o. Uma etapa muito prática, estando encarregada da parte visual, efetuando-a conforme os direcionamentos obtidos no projeto.

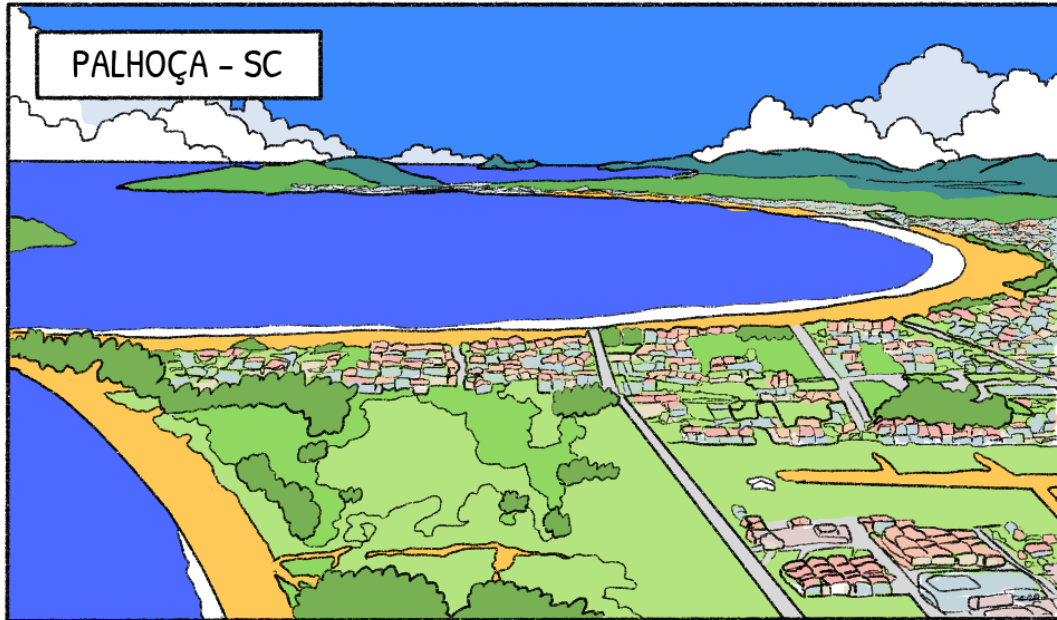
2.4 ENTREGAR

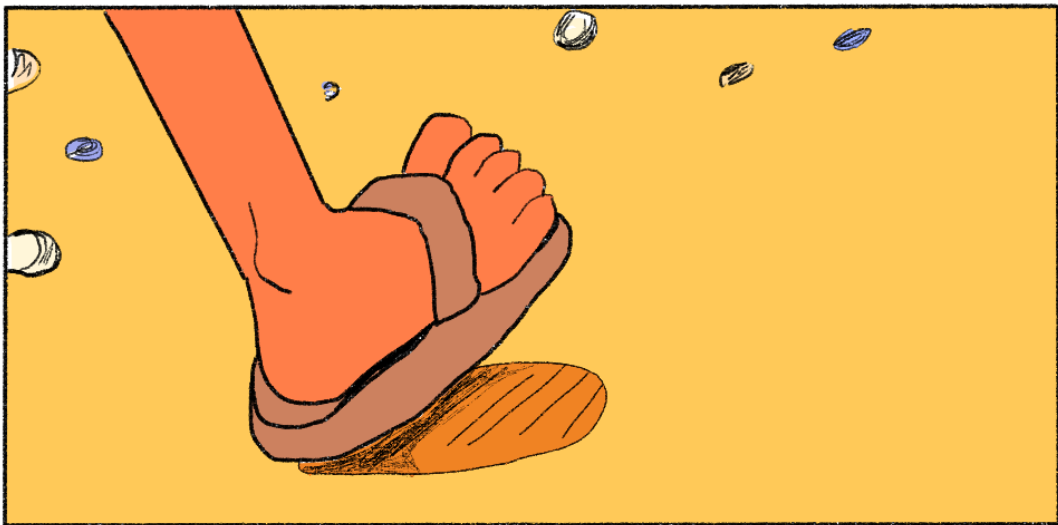
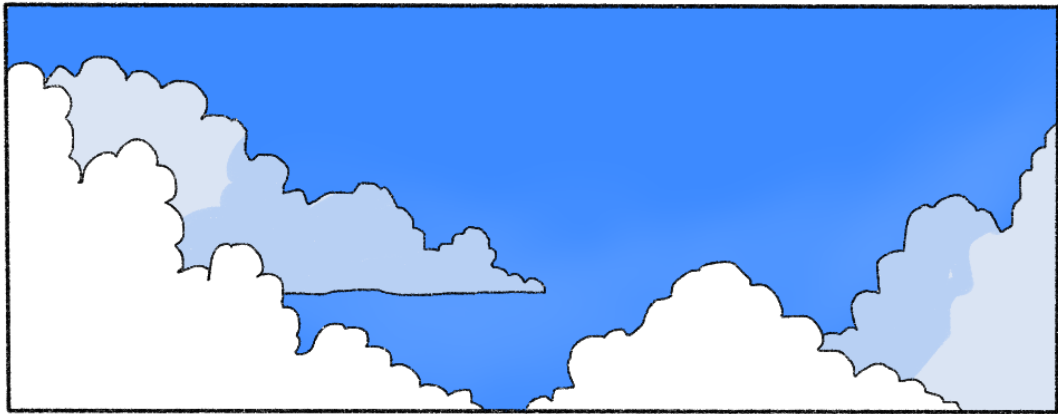
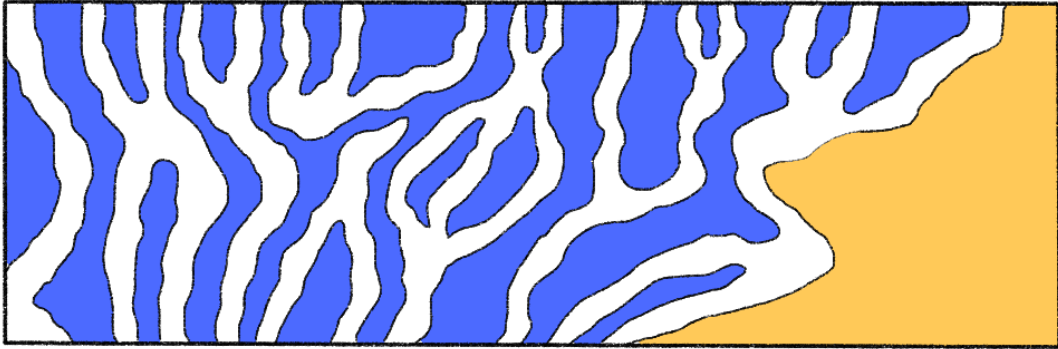
Nessa etapa será posto aqui o conteúdo final da entrega, o quadrinho que foi desenvolvido baseado nas fases anteriores. A divulgação dos quadrinhos foi dividida em 4 postagens. Cada uma divide a história em espaços que compreendem informações e assuntos diferentes sobre o Parque Estadual Serra do Tabuleiro.

- Primeira postagem: Introdução ao enredo, contextualização.
- Segunda postagem: Informações gerais sobre o parque e turismo.
- Terceira postagem: Geologia, hidrografia e flora.
- Quarta postagem: Fauna e sociodiversidade.

2.4.1 Quadrinho

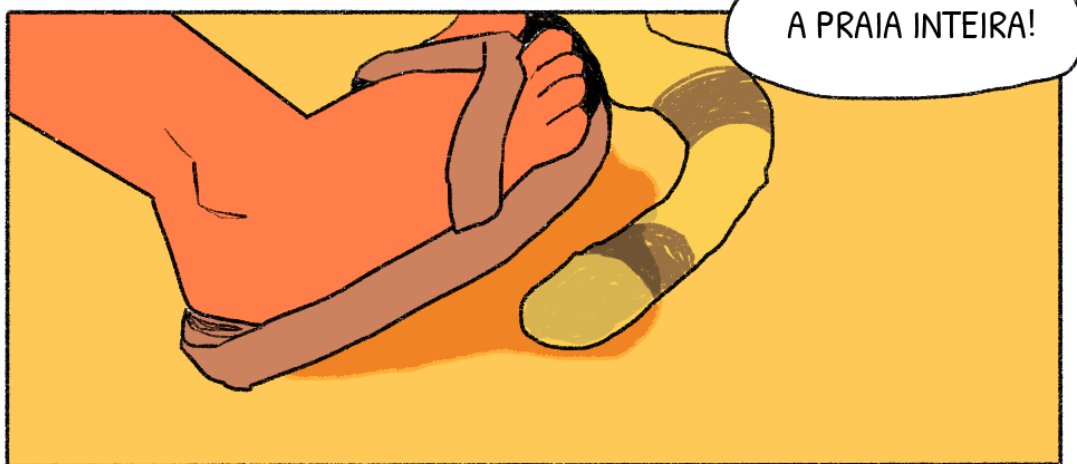
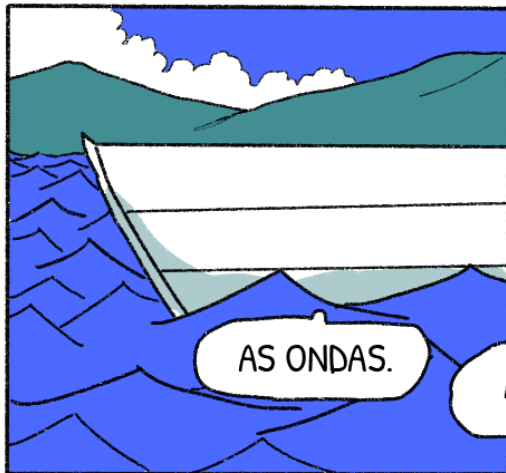
2.4.1.1 Primeira postagem

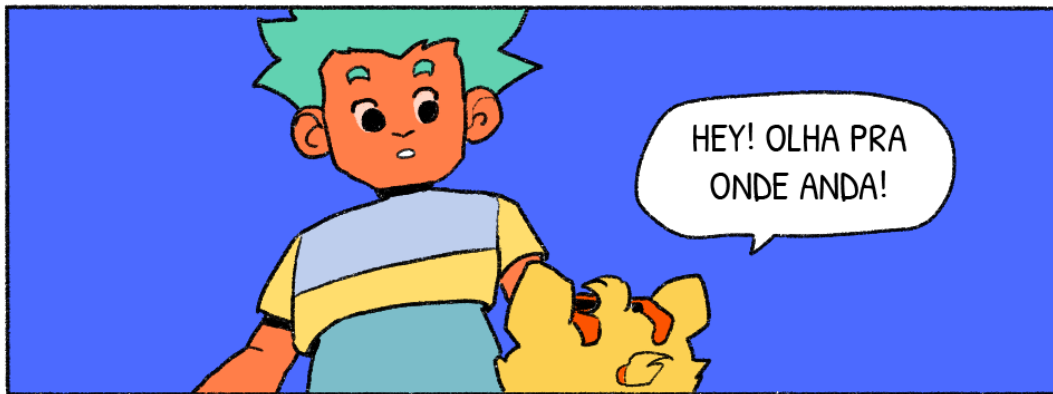




LINO, 12 ANOS - MORADOR DA PALHOÇA







PADÚ - A GATA AVENTUREIRA







2.4.1.2 Segunda postagem

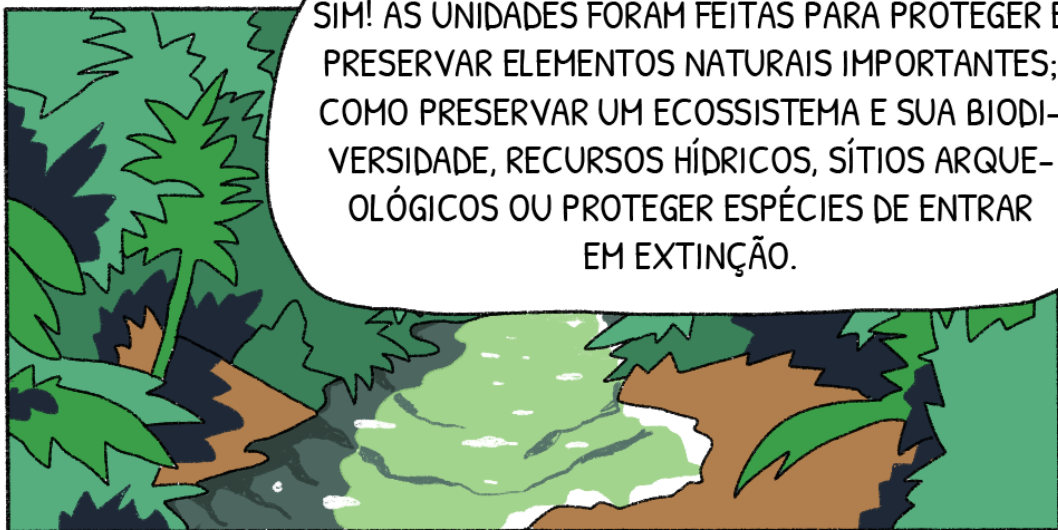




ALÉM DISSO, O PARQUE FAZ PARTE DA MATA ATLÂNTICA, AQUI EXISTEM DIVERSAS ESPÉCIES DE PLANTAS E ANIMAIS. MAS NÃO É NADA FÁCIL PROTEGER ISSO TUDO. POR ISSO FORAM CRIADAS AS UNIDADES DE CONSERVAÇÃO.

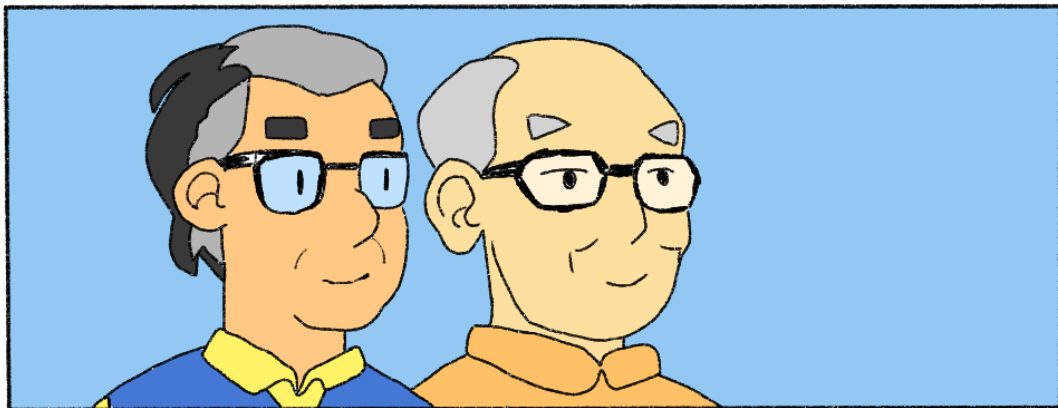
UNIDADES DE CONSERVAÇÃO?

SIM! AS UNIDADES FORAM FEITAS PARA PROTEGER E PRESERVAR ELEMENTOS NATURAIS IMPORTANTES; COMO PRESERVAR UM ECOSISTEMA E SUA BIODIVERSIDADE, RECURSOS HÍDRICOS, SÍTIOS ARQUEOLÓGICOS OU PROTEGER ESPÉCIES DE ENTRAR EM EXTINÇÃO.





O PARQUE FOI FUNDADO EM 1975, COM BASE NOS ESTUDOS BOTÂNICOS DO PADRE PAULINO REITZ E ROBERTO MIGUEL KLEIN. O SEU NOME FOI DADO DEVIDO A UMA DAS SERRAS DA ÁREA DO PARQUE, QUE POSSUI UM CUME DE FORMA TABULAR.



UAU, ENTENDI! ISSO JÁ FAZ MUITO TEMPO. QUE BOM QUE ESSAS PESSOAS SE IMPORTARAM EM PRESERVAR ESSA ÁREA, SE NÃO NÓS NÃO PODERÍAMOS VER TANTAS COISAS TÃO BONITAS AGORA!



SIM, E TUDO ISSO COMPARTILHADO POR 9 MUNICÍPIOS!





RAFTING EM SANTO AMARO DA IMPERATRIZ

SE SEGUREM AÍ!



MORRO DO CAMBIRELA

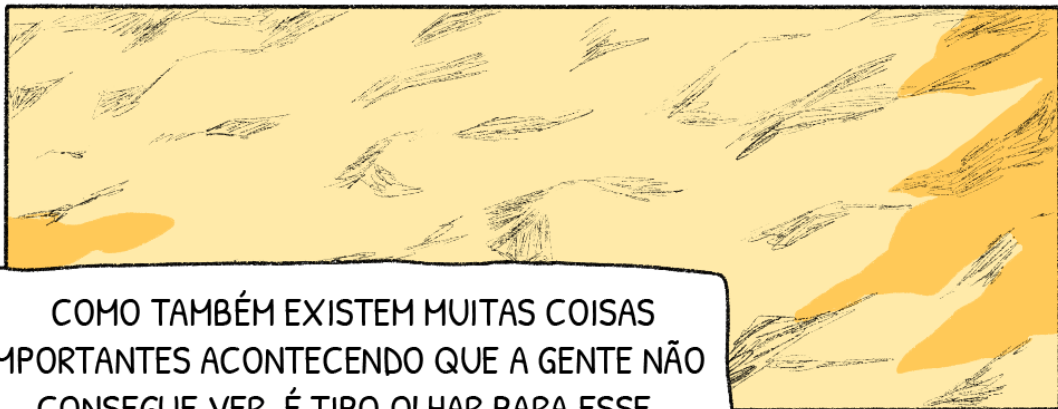


GUARDA DO EMBAÚ



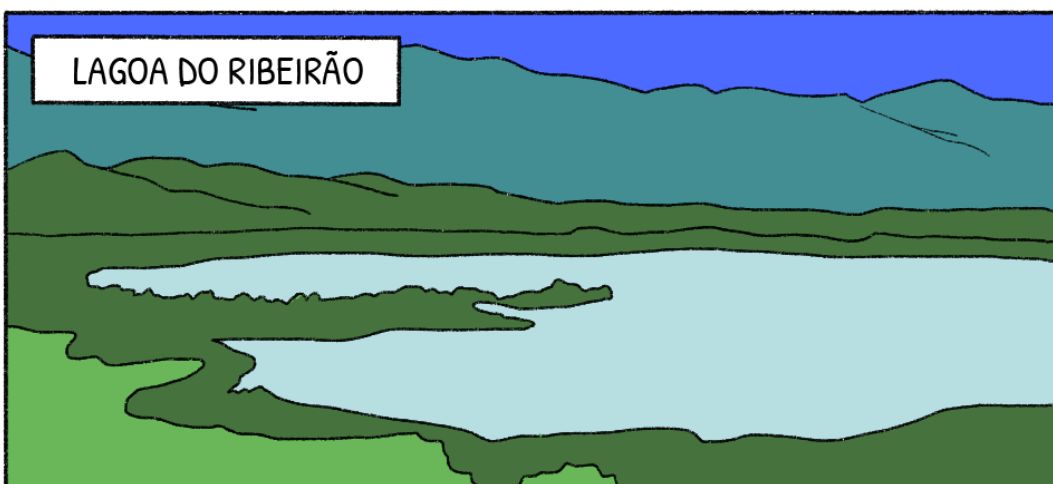
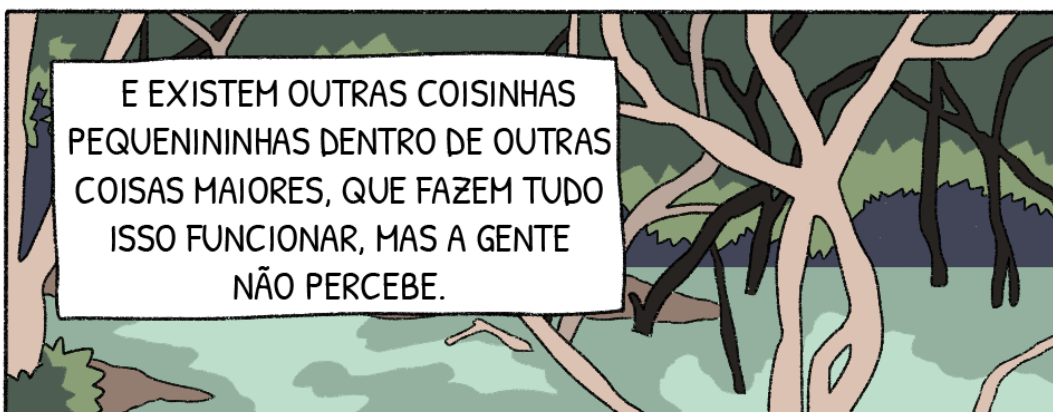
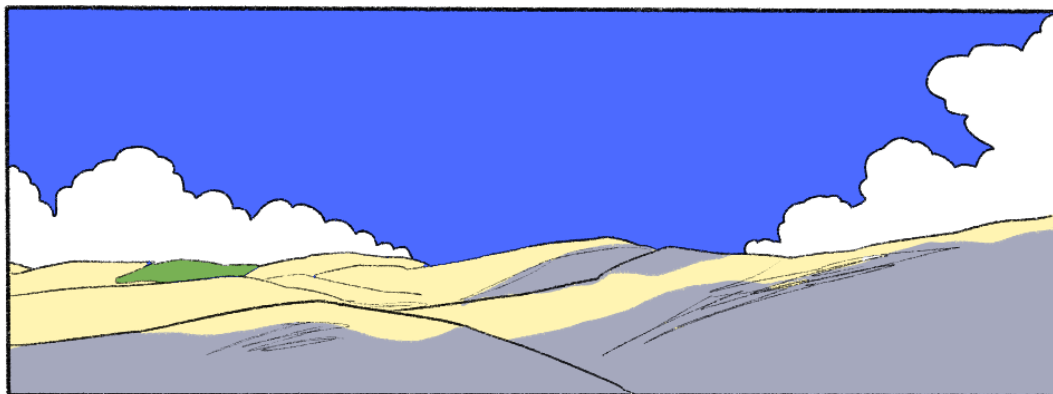
2.4.1.3 Terceira postagem

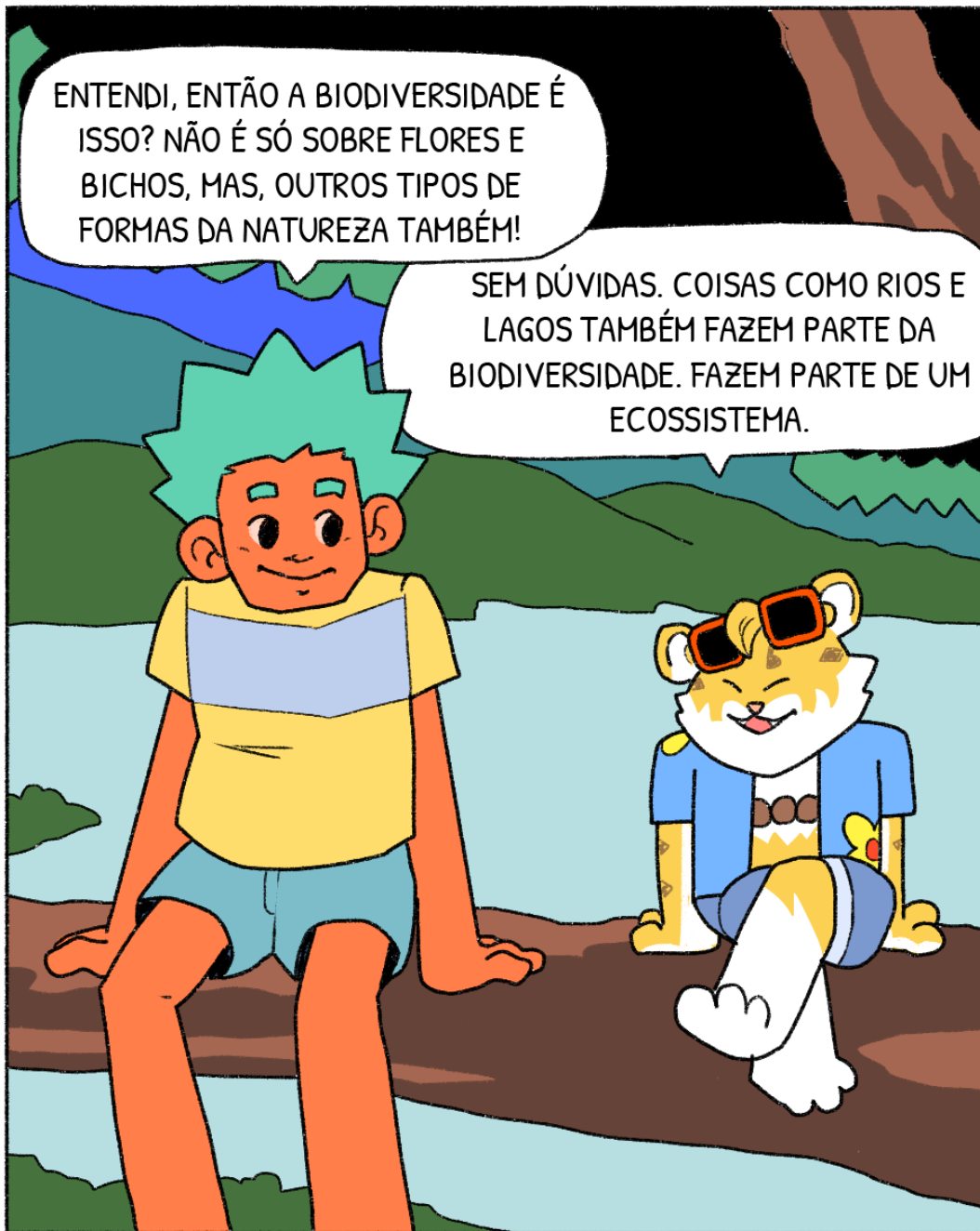




COMO TAMBÉM EXISTEM MUITAS COISAS IMPORTANTES ACONTECENDO QUE A GENTE NÃO CONSEGUE VER. É TIPO OLHAR PARA ESSE DEPÓSITO DE AREIA, E QUANDO VOCÊ CHEGA BEEEM PERTINHO, PERCEBE QUE SÃO VÁRIOS PEQUENOS SEDIMENTOS.







ENTENDI, ENTÃO A BIODIVERSIDADE É ISSO? NÃO É SÓ SOBRE FLORES E BICHOS, MAS, OUTROS TIPOS DE FORMAS DA NATUREZA TAMBÉM!

SEM DÚVIDAS. COISAS COMO RIOS E LAGOS TAMBÉM FAZEM PARTE DA BIODIVERSIDADE. FAZEM PARTE DE UM ECOSISTEMA.

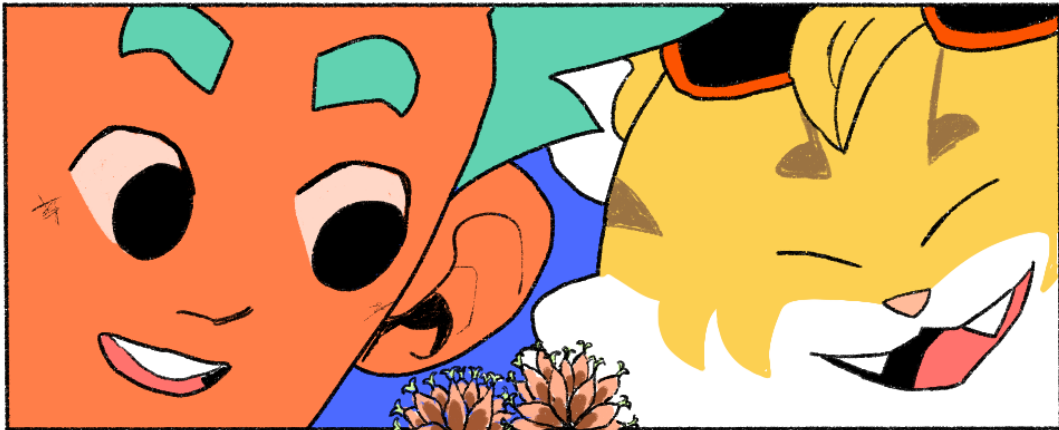


RIO MACIAMBU

ESSAS COISAS ESTÃO TODAS CONECTADAS. É IGUAL UM RIO, ELAS PRECISAM FLUIR JUNTAS.

A VIDA SÓ PODE EXISTIR EM
CONJUNTO.



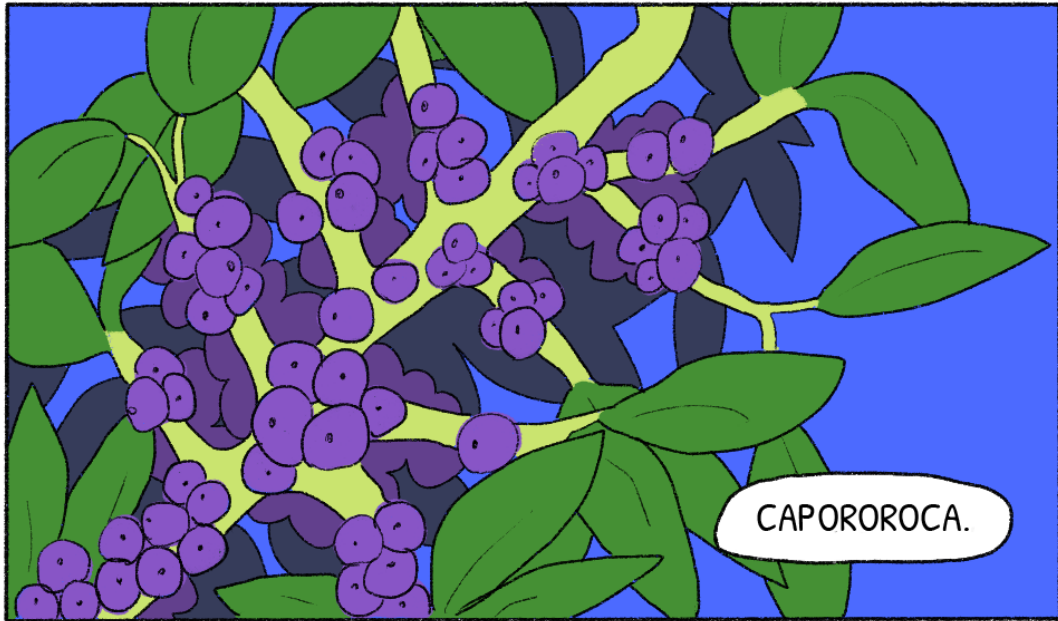


(
UAU, QUE LINDA.

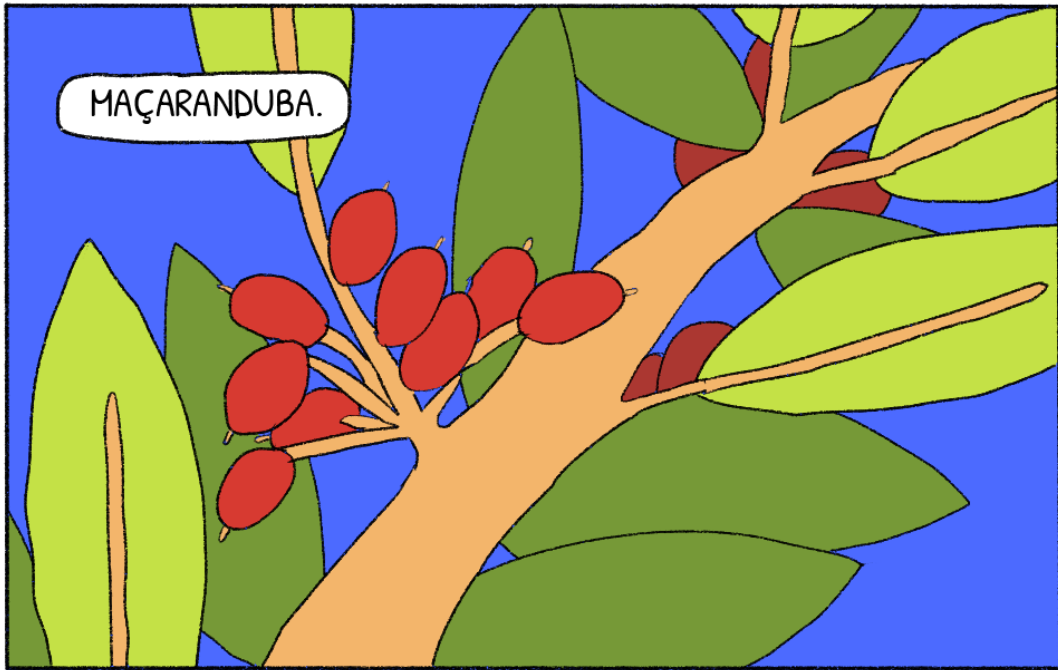
)
SÓ ASSIM ESSA
TIRIRICA PÔDE
NASCER.







CAPOROROCA.



MAÇARANDUBA.

2.4.1.4 Quarta postagem



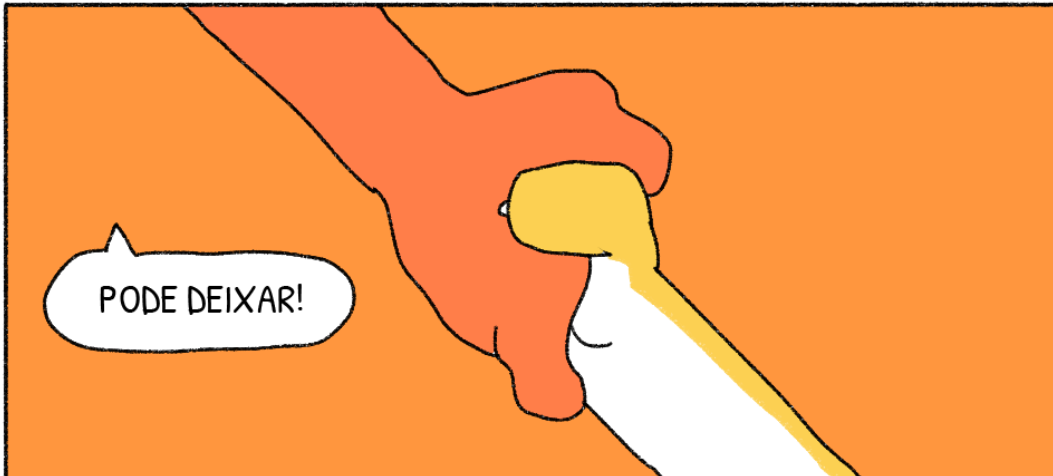
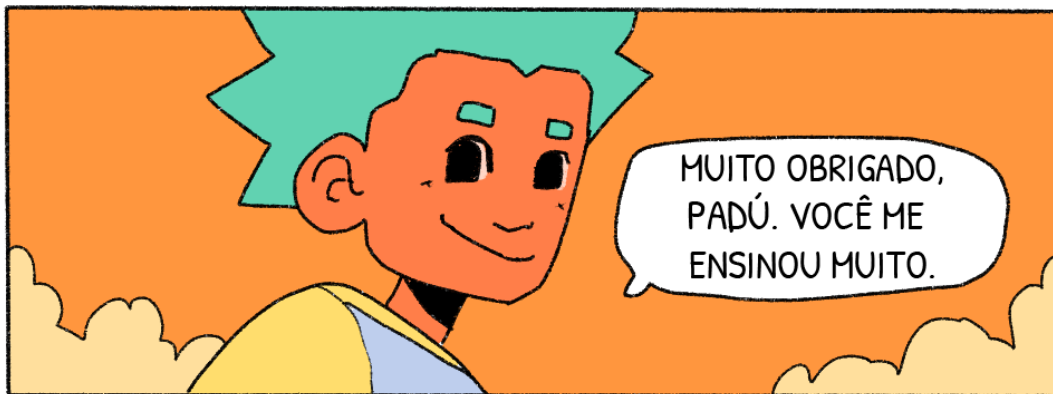


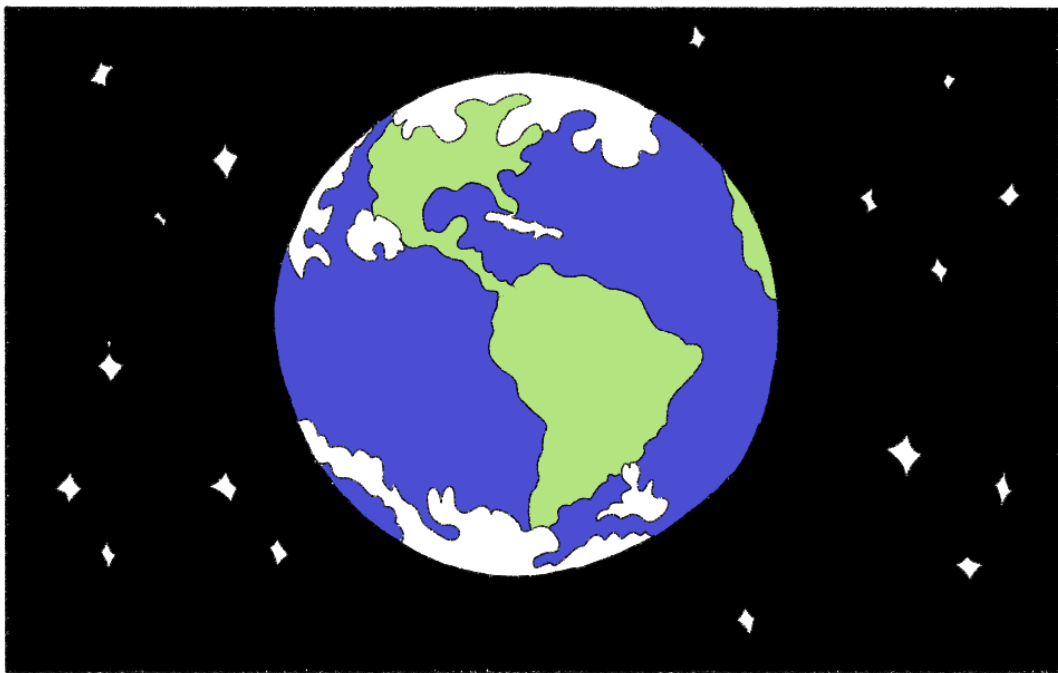
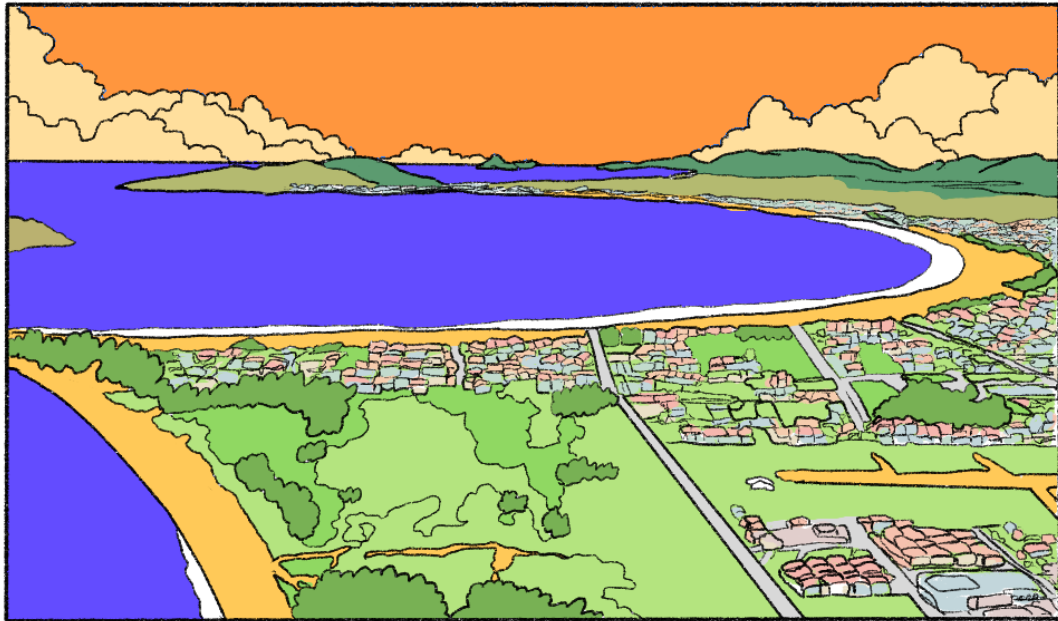












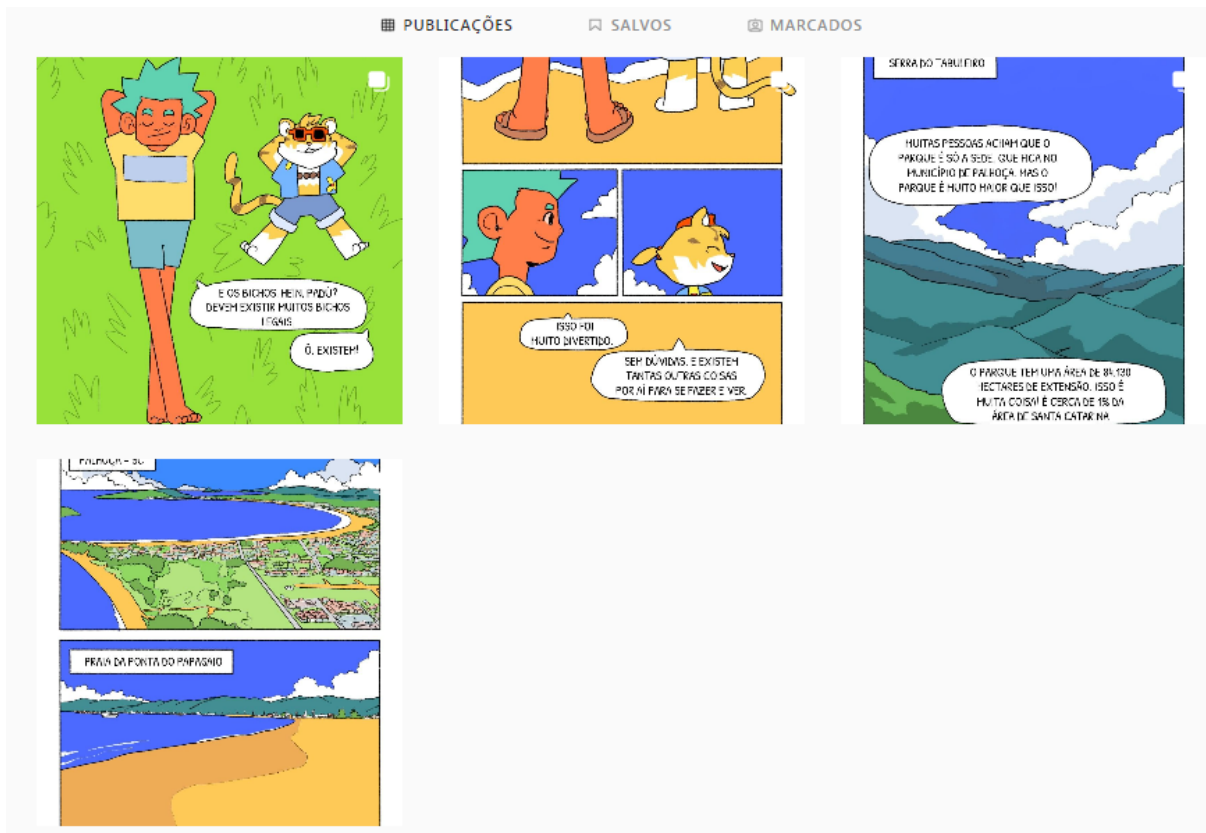
FIM.

2.4.2 Publicações

Em um perfil teste criado, foram organizadas as páginas de forma que emulassem como elas permanecerão no perfil do Parque Estadual da Serra do Tabuleiro. São 33 ilustrações, em uma divisão formada por 4 publicações, separadas por diferentes abordagens dos elementos biodiversos representados na história. As publicações

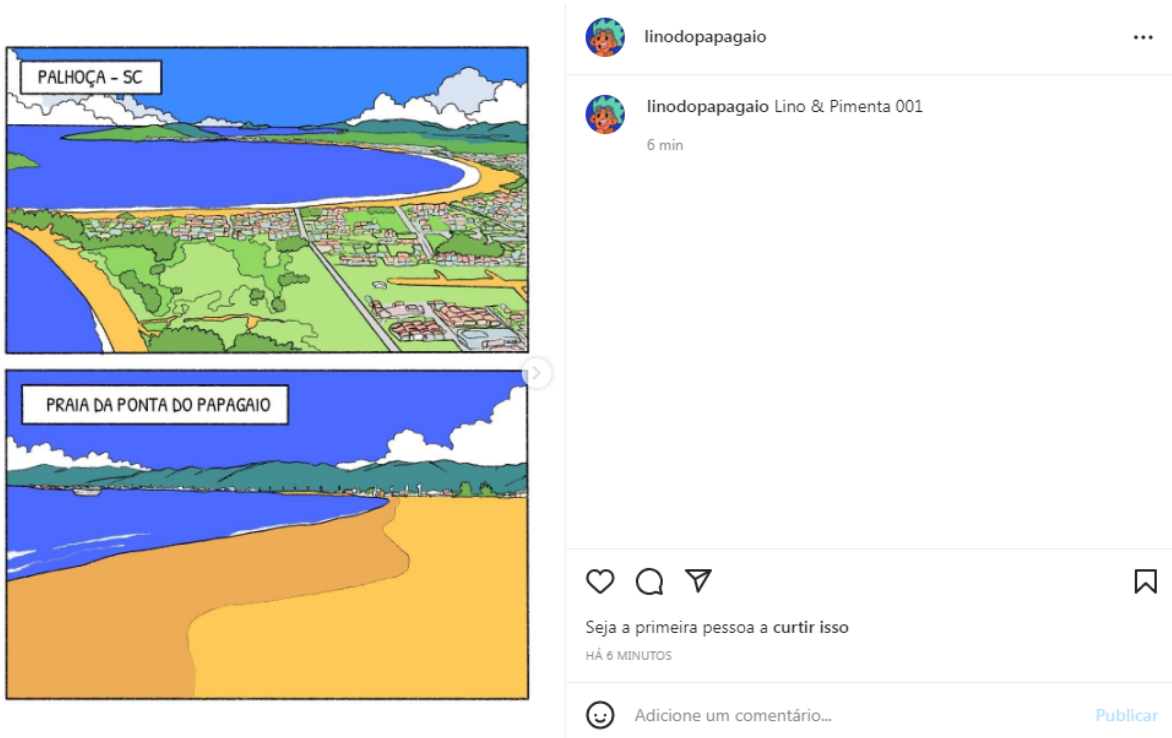
não ocorreriam uma atrás da outra, teriam que ter aproximadamente uma divisão de 4 dias de diferença, para a permanência de um bom engajamento.

Figura 75 - Exemplo de publicações em tela de notebook 01



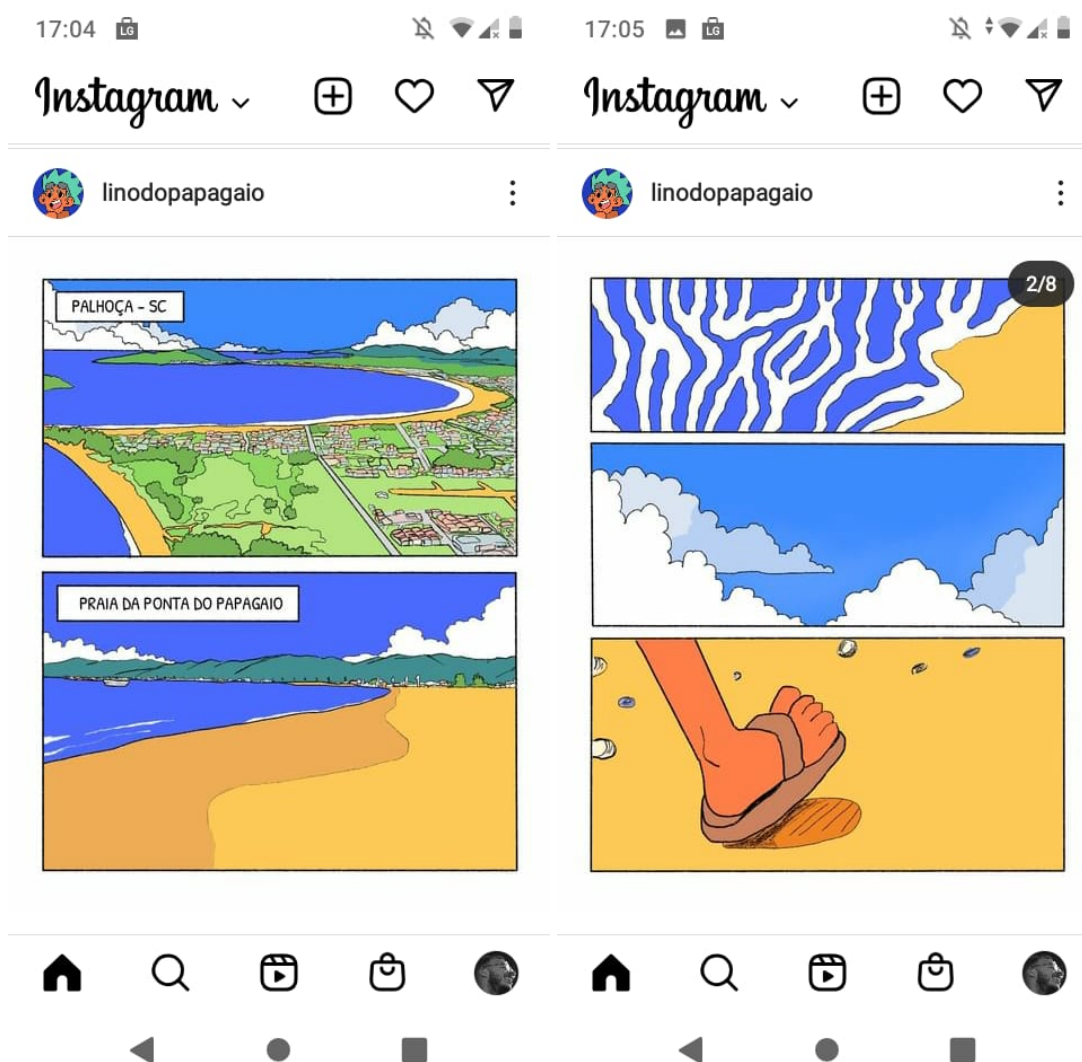
Fonte: do autor (2022)

Figura 75 - Exemplo de publicações em tela de notebook 02



Fonte: do autor (2022)

Figura 76 - Exemplo de publicações no celular



Fonte: do autor (2022)

Em ambos os recursos é possível visualizar as telas com nitidez, mantendo tanto uma boa leitura das fontes, como também na visibilidade dos traços e cores, não destoando a experiência acessada por dispositivos diferentes.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto de Conclusão de Curso é um trabalho esperado durante toda graduação. Uma das certezas é que seria um projeto de cunho social, a fim de permitir uma devolução dos anos de estudo para a região de Santa Catarina uma vez que esse é o Estado de residência do autor. Ao pesquisar sobre a região, pensou-se nas suas características naturais, e na importância da preservação dessas características, que não somente enriquecem o seu entorno, como também, constituem uma natureza que já guarda uma atmosfera afetiva. Para isso foi preciso entender, através do processo de pesquisa, o que de fato eram os elementos ambientais que

constituíam essa região. E assim, identificou-se a temática da biodiversidade, e a importância dela na constituição dessa região.

O projeto permeou diversos espaços diferentes da biodiversidade para chegar até o seu modelo final. Inicialmente, havia outro entendimento do próprio autor sobre o tema, mas após os diversos processos, idas ao campo e também entrevistas, foi constatado que o ponto mais interessante para se abordar tal tema, seria de forma inclusive, através de uma perspectiva humana, e sobretudo, a de um cidadão pertencente aquela região, e que naquele universo, abre sua percepção sobre o seu próprio meio.

A etapa Descobrir foi uma imersão nesse universo, de forma mais livre, podendo circular por diferentes meios e perspectivas, buscando a contextualização do tema, e qualquer informação necessária para abordar o mesmo. Essa etapa foi elementar para desenvolver a proposta, porque dessa forma, foi possível traçar a demanda do Parque Estadual da Serra do Tabuleiro.

A etapa Definir, foi a que de fato conseguiu trazer a finalização da problemática do projeto. Após a pesquisa foi interessante perceber como utilizar aqueles dados para provocar um sentimento de pertencimento. O projeto foi realizado através de uma narrativa, uma história, que seria capaz de deixar o leitor imerso em todo universo que tange o Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, e desta forma, dar uma forma palpável e concreta para essa narrativa.

Na etapa Desenvolver ocorreu a realização da parte prática do projeto, concretizando toda pesquisa na narrativa empregada em uma história em quadrinhos. Essa parte acabou sendo formada pelos elementos técnicos pesquisados, que foram obtidos através da pesquisa de ilustrações e quadrinhos, bem como dos elementos informacionais sobre o Parque, que foram obtidos através da pesquisa geral sobre o parque e suas características.

E por fim, a etapa Entregar, concluindo o projeto, e fechando o material. Devido ao tempo empregado na realização do projeto de conclusão de curso, é possível que existam algumas mudanças, após um diálogo mais amplo com coordenadores do Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, caso esses de fato utilizem o material para o seu acervo.

O projeto cumpriu seu objetivo, de não somente conseguir criar uma história em quadrinhos que pudesse ser utilizada como peça publicitária e ampliar o conhecimento e entendimento sobre o Parque, mas também, o de desenvolver uma história que provoca um despertar sobre a consciência ambiental e participação do indivíduo no meio.

Algumas alterações poderão ser feitas caso o projeto for implementado. Entre as alterações que constam na banca, estão uma diversificação dos modelos de balão

de fala das personagens, assim criando uma separação que evidencie as falas das personagens.

A narrativa, tal como suas personagens, abrem espaço para a criação de diversos materiais, entre eles, a utilização dos protagonistas como ícones na geração de materiais educativos, pedagógicos e promocionais envolvendo o Parque. Através desse trabalho, foi possível também perceber o vasto espaço que há de conciliação e criação de projetos gráficos buscando beneficiar não somente o Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, mas também, a Universidade Federal de Santa Catarina, através do intercâmbio de conhecimento que há em ações articuladas e conciliadas entre ambas instituições. E para além disso, a sociedade, no geral, é a maior beneficiada, através desses projetos e conhecimentos que podem ser aplicados na geração de espaços mais sustentáveis, entendimento dos representantes do nosso ecossistema nativo, e na geração de uma relação mais equilibrada com o meio ambiente através da educação ambiental.

REFERÊNCIAS:

T.ISHIY, Shigueko; NUNES, Adriana; SOUZA, Alair de; MARTERER, Beloni T.Pauli; BRASIL, Débora Magali; MUSSATTO, Eduardo. **Parque Estadual da Serra do Tabuleiro**: retratos da fauna e da flora. Fundação do Meio Ambiente - FATMA, Florianópolis, SC. 2009.

LEAL, Carlos Galindo; CÂMARA, Ibsen de Gusmão. **Mata Atlântica, Biodiversidade, Ameaças e Perspectivas**. Fundação SOS Mata Atlântica Conservação Internacional, Centro de Ciências Aplicadas à Biodiversidade, Belo Horizonte, MG. 2005.
<<http://ecologia.ib.usp.br/ecovegetal/leituras/CapituloVEstadodabiodiversidadedaMataAtlanticabrasileira.pdf>> Acesso em: 15 de novembro de 2021.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. MAKRON Books, São Paulo, SP, 1995.

PPMA/SC. **Delimitação e Planejamento de Demarcação do Parque Estadual da Serra do Tabuleiro**. Curitiba, PR. Abril de 2008.

LITAIFF, Adolfo; DARELLA, Maria Dorothea Post. **Os Índios Guarani Mbya e o Parque Estadual da Serra do Tabuleiro**. XXII Reunião Brasileira de Antropologia. Brasília. 2000

USO público. **Parque Estadual da Serra do Tabuleiro**, Santa Catarina, 20 de jun. de 2020. Disponível em:
<<https://www.parqueestadualdaserradotabuleiro.com/paraopublico>>. Acesso em: 16 de dezembro de 2021

BECK, Alexandre. **Armandinho**. Florianópolis, SC. 2020.

MOREIRA, Paulo. **Tirinhas de Paulo Moreira**. PA. 2021.

BRUNO, Paulo. **Tirinhas de Paulo Bruno**. CE. 2021.

ZIRALDO. **A Turma do Pererê**. Editora O Cruzeiro. Rio de Janeiro, RJ. 1975.

ZIRALDO; BUARQUE, Chico. **Chapeuzinho Amarelo**. Editora Autêntica. Rio de Janeiro, RJ. 1970.

SOUSA, Maurício. **Chico Bento vai ao Pantanal**. Maurício de Sousa Produções. WWF Brasil. São Paulo, SP. 2017.

ROVAI, Pedro; FORNI, André. **Tainá e os Guardiões da Amazônia**. Sincrocine Produções Hype Animation ViacomCBS. Rio de Janeiro, RJ. 2018.

FLORA.ON. **Cladium mariscus**. Disponível em <https://flora-on.pt/#/0RH_p>. Acesso em: 2 de dezembro de 2021.

WIKIPÉDIA. **Butia Capitata**. Disponível em <https://www.google.com/url?q=https://pt.wikipedia.org/wiki/Butia_capitata%23/media/Ficheiro:Butia_capitata_Madrid.jpg&sa=D&source=docs&ust=1647290646367400&usg=AOvVaw2l-F_Tm6JLKO9SJC9ka>. Acesso em: 2 de dezembro de 2021.

WIKIPÉDIA. **Aroeira Vermelha**. Disponível em <https://www.google.com/url?q=https://pt.wikipedia.org/wiki/Aroeira-vermelha%23/media/Ficheiro:Starr_041018-0009_Schinus_terebinthifolius.jpg&sa=D&source=docs&ust=1647290646368671&usg=AOvVaw1ySEP648fG8an7OhEF6Y7g>. Acesso em: 2 de dezembro de 2021.

LOPES, Gerson Luiz. Laboratório de Manejo Florestal. **Dodonaea viscosa Jacq. Vassoura-vermelha, vassoura-viscosa**. Disponível em <<https://sites.unicentro.br/wp/manejoflorestal/10371-2/>>. Acesso em: 2 de dezembro de 2021.

WIKIPÉDIA. **Avicennia Schauerian**. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Avicennia_schaueriana>. Acesso em: 6 de dezembro de 2021.

REIS, Fábio. Pfarma. **Pesquisadores descobrem que folha de massaranduba tem potencial contra a tricomoníase**. Disponível em <<https://www.google.com/url?q=https://pfarma.com.br/noticia-setor-farmaceutico/estudo-e-pesquisa/2850-pesquisadores-descobrem-que-folha-de-massaranduba-tem-potencial-contra-a-tricomoniase.html&sa=D&source=docs&ust=1647290646365050&usg=AOvVaw009Hw4wRheYnTrWUuPibKW>>. Acesso em: 6 de dezembro de 2021.

WIKIPÉDIA. **Araçari banana**. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ara%C3%A7ari-banana>>. Acesso em: 9 de dezembro de 2021.

WIKIPÉDIA. **Araponga**. Disponível em <<https://www.google.com/url?q=https://www.coisasdaroca.com/animais/araponga.html&sa=D&source=docs&ust=1647290646370972&usg=AOvVaw2EGs-IX8SNJWIBaNm6UQw>>. Acesso em: 9 de dezembro de 2021.

WIKIPÉDIA. **Rio Cubatão**. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Rio_Cubat%C3%A3o_do_Sul>. Acesso em: 6 de dezembro de 2021.

ARTERIS. O trabalho da Arteris Litoral Sul para preservação da água.

Disponível em

<<https://www.arteris.com.br/noticias/o-trabalho-da-arteris-litoral-sul-para-preservacao-da-agua/>>. Acesso em: 6 de dezembro de 2021.

FACEBOOK. Lagoa do Ribeirão. Disponível em

<<https://www.facebook.com/paulolopes.sc/photos/lagoa-do-ribeir%C3%A3o-paulo-lopes-sc/227110730810898/>>. Acesso em: 6 de dezembro de 2021.

APÊNDICE A

Entrevista completa transcrita com os guias do Parque e a professora Marta.

Lucas: Qual é o nome de vocês e como vocês começaram a trabalhar no Parque?

Pimenta: Meu nome é Luís Pimenta e comecei a trabalhar no Parque em 97, comecei como estagiário, e tô aí até hoje, fiz vários projetos, e acabei assumindo a parte da coordenação de educação do uso público do parque. Sou geógrafo de formação, e trabalhamos aí com mapeamento, uso público, incêndio florestal, e entrando em contato com as escolas.

Jorge Lucas: Eu sou o Jorge Lucas, e trabalho no parque desde 2016. Estudei turismo na Faculdade Municipal de Palhoça. A conclusão do curso foi aqui no parque, estagiando. Tô aqui desde aí, fazendo educação ambiental, e manejo dessas trilhas.

Marta: Sou professora de ciências da Penha de Paulo Lopes, dando aula para os anos finais. Agora no final do ano a escola está fazendo algumas lives sobre temas didáticos, aí resolvi fazer uma live sobre a serra do tabuleiro, sobre o Parque. Lá em Paulo Lopes é uma cidade pequena e tá crescendo muito, então tem muita gente de fora, e eles nem tem ideia que Paulo Lopes tá dentro do Parque.

Jorge Lucas: Sim, entre os 9 municípios, Paulo Lopes é um dos municípios que mais tem área dentro do Parque.

Pimenta: Quantos alunos tem essa escola?

Marta: Olha, a maior escola de Paulo Lopes. Então. Como eu vou fazer essa live, eu vim aqui pra convidar um técnico, alguém que trabalha, para participar da live, e explicar melhor sobre o funcionamento do Parque. Eu sei que o Parque começou em 75, e virou unidade de conservação nos anos 2000 ali, né?

Jorge Lucas: Sim. As unidades foram criadas para ser espaços de preservação do meio ambiente.

Marta: Então, as pessoas de Paulo Lopes não sabem a importância que essa conservação tem. Muitas vezes eu falo com as pessoas sobre o Parque, e elas não sabem que o município faz parte do Parque.

Jorge Lucas: Um dos pré-requisitos da criação de Unidade de Conservação, é ajudar no desenvolvimento dos espaços e das comunidades territoriais. O Parque não é carrasco, não quer te denunciar, tirar seu terreno. Ele quer te dar uma mínima estrutura para o seu desenvolvimento. É uma mudança de mentalidade.

Marta: A gente quer fazer a live para os pais e os alunos assistirem.

Jorge Lucas: Quanto mais gente coletar informação, fica mais rico, porque aí dentro de um lar nasce o diálogo. Uma coisa que uma criança carrega na Unidade de Conservação, é querer contar dentro de casa, com a família.

Pimenta: Tá híbrido lá na escola ou tá direto?

Marta: Os alunos com comorbidade ficam em casa.

Pimenta: A gente pode participar. Mas pra ser sincero para sensibilizá-los, o Parque é muito visual, é muito olhar mapa, foto dos bichos, das cachoeiras. Só na fala as pessoas imaginam. A gente tem um monte de material bacana que ilustra. Quando acabam vendo as imagens, eles já ficam loucos. Muitas vezes eles não conhecem o Parque, como também não conhecem a história da Mata Atlântica. Geralmente eu começo a falar do Parque, porque eles não têm dimensão sobre o que é, e depois eu começo a falar sobre os municípios, para eles entenderem o local onde eles estão.

Lucas: Muito legal que você falou essa diferença da dimensão de trazer elas para o Parque. Elas entendem que o universo onde elas estão inseridas faz parte da vida delas.

Pimenta: O que é mais legal, a gente tá fazendo um trabalho com os jovens do Monte Cristo, e eles conseguem ver o parque de lá do Cambirela. A gente começou o trabalho lá 6 meses atrás, e aí eu comentei com o professor: vai ser interessante quando eles chegarem aqui e eles entenderem que aqui é o Parque. Eles se reconheceram.

Lucas: Eu até fiquei pensando, será que eu faço uma coisa apresentando os animais, flora e tudo mais, ou uma história sobre elas entendendo que elas fazem parte do Parque, porque já tem muito material apresentando em si a flora e fauna. Porque tem pouco material mostrando que elas tão integrando elas ao Parque.

Pimenta: A gente trabalha três conceitos. O de biodiversidade, geodiversidade e sociodiversidade, que são conceitos que estão na legislação, nos programas internacionais. E aí detalhando esses valores e recursos, que podem ser aplicados no turismo, na agricultura. E aí como faz isso na prática? Faz projetos. Mas hoje uma dificuldade é desenvolver projetos nas escolas. É difícil até pelo sistema, pra gerar algo permanente que gere frutos na prática. Tem jovens muito talentosos que a escola não consegue absorver porque está isolado. A gente tem estimulado os professores, que os professores interessados em desenvolver os projetos, a gente pode ir aprimorando esses núcleos de aprendizagem.

Lucas: Vocês acham que a maior parte das pessoas tem consciência que o Parque é a coisa vasta ou a Sede?

Pimenta: A Sede. Muitas pessoas olham aqui como o Parque, por causa da estrutura. A presença institucional é muito pequena nesse território como um todo, tem poucas placas. Um portal bem feito já dá um impacto. Então falta sinalização. E muitas vezes assim na escola, tem professores que são muito ligados ao Parque e trabalham a temática, e outros não querem nem saber.

Marta: E o que acontece? É falta de dinheiro?

Pimenta: Então, para funcionar, a Unidade precisa ter essas parcerias, esse movimento com as escolas, com a universidade, com a secretaria de educação. Não falta recurso, falta projeto.

Pimenta: Os jovens têm uma visão que a cidade é boa, não o rural. E é falsa a percepção que a cidade é rica e o campo é pobre. A gente tenta trazer esse olhar que o calor tá aqui, que a água pura tá aqui.

Marta: Deixa eu te perguntar uma coisa. O que vocês sabem de número de fauna e flora catalogado?

Pimenta: Então, é interessante. Como a biodiversidade é grande, muitos climas, a gente tem mais de 400 espécies de aves, quase 90 espécies de mamíferos, 60 espécies de répteis. Tem muita nascente, muita cachoeira.

Jorge Lucas: Inclusive o manguezal é uma característica migratória, então tem espécies que estão cruzando e fazem parte daquele ambiente.

Pimenta: A formação vegetal é muito grande aqui no Parque.

Pimenta: Eu tive uma vez a ideia de uma história que o Jacaré do Papo Amarelo encontra o Gato do Mato, porque o Gato foi escolhido como a espécie símbolo de algumas escolas. Aí o Gato chama o Jacaré pra dar uma banda. E aí eles vão fazer rafting, vão livre, tomar banho de cachoeira, e depois chegar no mangue, fazer travessia na montanha. Porque aí ele vai apresentar o Parque. Esse projeto a gente mandou pra fazer um filme, um documentário, que os atores seriam bonecos de animação, e a gente ia filmar nos lugares. Mas não foi aprovado no edital. A gente pensou no jacaré, porque ele é muito restrito na área de restinga. O gatinho já anda aí por tudo.

Lucas: E vocês que são da escola, é muito difícil tirar as crianças da escola? Levar para o Parque?

Marta: Acho que é uma questão de parceria, seria bem viável.

Jorge Lucas: Sei que de um tempo pra cá mudou um pouco as questões de saída externa. Mas uma coisa bem específica conectando a necessidade da escola, aí sim.

Pimenta: Hoje nós estamos tentando fazer um levantamento dos projetos dentro da área do Parque. Exemplo, o mel de São Bonifácio, que poucas pessoas sabem, ou atividades de trilhas de Santo Amaro, os engenhos e piscinas naturais em Paulo Lopes, a pesca na Lagoa do Ribeirão, essas coisas do potencial da área. A questão do conhecimento natural das plantas e do próprio artesanato. Não tá mapeado, mas tem muitas coisas aí.

Lucas: É legal como o Parque também está associado a todos esses discursos sobre orgânicos, alimentos.

Pimenta: É, e tem essa questão da história. Da história de vida das pessoas. Uma Unidade de Conservação precisa resgatar a história. Aqui nós temos mais de seis mil anos de registro histórico dos indígenas. Muitas vezes os açorianos e alemães negam os indígenas. E aqui nós temos registros de sambaqui.

Marcia: As tribos indígenas que estão aqui estão inseridas?

Pimenta: De uns 10 anos pra cá teve um momento de um resgate cultural potente. Dentro dessa mudança, uma dessa foi, por exemplo os Guarani aqui, fazem o plantio orgânico, produzem, vendem o excedente de forma colaborativa.

Lucas: E como é que foi para vocês terem presença virtual durante a pandemia?

Pimenta: Nós fizemos várias lives, apresentação, curso, criamos o Instagram que não tinha. Teve algumas disciplinas com a universidade, várias coisinhas que foram saindo com as demandas que tinham.

Pimenta: Uma coisa importante é a partilha cultural. Tem muitas coisas importantes, principalmente as coisas boas. E voltando, muitas vezes, a história de toda essa comunidade, a estima é baixa, por isso que vê lá na cidade o desenvolvimento, acham que não tem nada onde estão. Mas na verdade tem muitas coisas. É mostrar, que pelo contrário, onde você tá tem todos esses valores.

Pimenta: Como o Parque é muito grande, não tem como a gente não trabalhar em uma escala regional. A gente pode falar do cantinho, mas a gente precisa falar do todo também, das escalas.