



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
INSTITUTO INTERDISCIPLINAR DE SOCIEDADE, CULTURA E ARTES
CURSO DE DESIGN

ANTONIO RYAN CARVALHO E SILVA

DESIGN DE ESTAMPARIA COMO REPRESENTAÇÃO DO PATRIMÔNIO
HISTÓRICO DE BARBALHA

JUAZEIRO DO NORTE

2026

ANTONIO RYAN CARVALHO E SILVA

DESIGN DE ESTAMPARIA COMO REPRESENTAÇÃO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO
DE BARBALHA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Design da Universidade Federal
do Cariri, como requisito parcial à obtenção do
grau de bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a Me. Clarissa de Andrade
Queiroz

JUAZEIRO DO NORTE

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Cariri
Sistema de Bibliotecas

S586d Silva, Antonio Ryan Carvalho e.
Design de estampa como representação do patrimônio histórico de Barbalha/
Antonio Ryan Carvalho e Silva. – 2026.
70 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Instituto Interdisciplinar de
Sociedade, Cultura e Artes, Curso de Design, Universidade Federal do Cariri, Juazeiro
do Norte, CE, 2026.

Orientadora: Profa. Me. Clarissa de Andrade Queiroz.

1. Design de superfície. 2. Estampa. 3. Patrimônio histórico - Barbalha (CE).
4. Padronagem. 5. Cultura regional. I. Queiroz, Clarissa de Andrade (Orient.).
II. Universidade Federal do Cariri. III. Título.

CDD 745.098131

Bibliotecário: João Bosco Dumont do Nascimento – CRB 3/1355

ANTONIO RYAN CARVALHO E SILVA

DESIGN DE ESTAMPARIA COMO REPRESENTAÇÃO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO
DE BARBALHA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Design da Universidade Federal
do Cariri, como requisito parcial à obtenção do
grau de bacharel em Design.

BANCA EXAMINADORA



Documento assinado digitalmente

CLARISSA DE ANDRADE QUEIROZ

Data: 23/04/2026 17:50:19-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Me. Clarissa de Andrade Queiroz (Orientadora)

Universidade Federal do Cariri (UFCA)



Documento assinado digitalmente

CRISTINA REJANE FEITOSA SILVA

Data: 05/05/2026 21:25:13-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Cristina Rejane Feitosa Silva

Universidade Federal do Cariri (UFCA)



Documento assinado digitalmente

MANOEL DEISSON XENOFONTE ARAUJO

Data: 29/04/2026 16:40:19-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Manoel Deisson Xenofonte Araujo

Universidade Federal do Cariri (UFCA)

JUAZEIRO DO NORTE, 02 DE ABRIL DE 2026

Dedico este trabalho aos companheiros que fiz durante minha jornada, aqueles que conheceram meu lado bom e meu lado ruim, e ainda assim escolheram continuar ao meu lado.

“Vai dar certo, tá?!”

– Manu

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, aos meus pais e familiares, pelo incentivo e por todo o apoio e ajuda, que contribuíram não apenas para a realização deste trabalho, como também para minha conclusão do curso.

Aos professores, por todo o ensinamento, conselhos e paciência que proporcionaram o meu aprendizado dentro da universidade, agradeço em especial aos professores:

- Clarissa Queiroz, por me orientar e acompanhar durante a elaboração deste trabalho, apontando questões a serem desenvolvidas e incentivando a elaboração da pesquisa de forma leve e descontraída, isso foi fundamental para a evolução desta produção.
- Cristina Feitosa, por ter me apresentado o ramo do design de superfície e ter permitido me descobrir dentro da área, experimentando e criando durante as aulas de laboratório de estamparia e, posteriormente, como seu estagiário.
- Deisson Xenofonte, pelas indicações e colaborações feitas para o desenvolvimento desta pesquisa, com seu vasto repertório que auxiliaram tanto o referencial teórico quanto o desenvolvimento prático desta coleção.
- Ana Videla, por me acolher dentro da universidade e me permitir ter liberdade de experimentar e aprender, principalmente dentro do laboratório de joalheria, me incentivando sempre a evoluir no âmbito acadêmico e aprimorar meu pensamento crítico.

Agradeço também às minhas amigas Gabi, Joana, Lucíola, Manu e Raíssa, que me incentivaram durante toda essa trajetória e acreditaram em mim quando eu mesmo não acreditei. A todos os nossos *coffee breaks* na hora do intervalo (e da aula também às vezes) e as conversas que sempre me faziam rir e esquecer um pouco dos problemas. Amo todas vocês.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo o estudo e o desenvolvimento de estampas e padronagem gráfica utilizando elementos estéticos e arquitetônicos da cidade de Barbalha-CE, a fim de aumentar a visibilidade da cidade, por meio da representação da sua cultura regional, utilizando iconografias e símbolos abundantemente percebidos no centro histórico da cidade. Para isso, o procedimento metodológico utilizado consiste em uma adaptação das ideias e conceitos da designer Renata Rubim, que tem forte influência no ramo do design de superfície e desenvolve ideias pautadas na observação e uso de “pistas” a partir de um referencial visual. Ao final, obteve-se alguns elementos visuais que passaram por um estudo de forma, cor e posicionamento formando, dessa forma, uma coleção de cinco estampas que remetem à arquitetura e à cultura da cidade de Barbalha e fortalecem a narrativa da história local, aumentando a visibilidade regional, atraindo pessoas e fomentando turistas para conhecer as tradições do território caririense.

Palavras-chave: design de superfície; estamparia; patrimônio histórico; padronagem; Barbalha/CE

ABSTRACT

This work aims to study and develop prints and graphic patterns using aesthetic and architectural elements from the city of Barbalha-CE, in order to increase the city's visibility through the representation of its regional culture, using iconography and symbols abundantly perceived in the city's historical center. To this end, the methodological procedure used consists of an adaptation of the ideas and concepts of designer Renata Rubim, who has a strong influence in the field of surface design and develops ideas based on observation and the use of "clues" from a visual reference. In the end, several visual elements were obtained that underwent a study of form, color, and positioning, thus forming a collection of five prints that refer to the architecture and culture of the city of Barbalha and strengthen the narrative of local history, increasing regional visibility and attracting people and encouraging tourism to learn about the traditions of the Cariri region.

Keywords: surface design; printing; historical heritage; pattern; Barbalha/CE

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1 - Centro histórico de Barbalha.....	9
Imagem 2 - Mapa do ceará.....	13
Imagem 3 - Festa de Santo Antônio de Barbalha.....	14
Imagem 4 - Cortejo do pau da bandeira.....	15
Imagem 5 - Grupo de reisado.....	16
Imagem 6 - Banda de Pifanos.....	16
Imagem 7 - Localização dos prédios históricos utilizados no desenvolvimento.....	17
Imagem 8 - Igreja Matriz de Santo Antônio.....	18
Imagem 9 - Igreja do Rosário.....	19
Imagem 10 - Casarão Hotel.....	19
Imagem 11 - Palácio 3 de outubro.....	20
Imagem 12 - Sobrado da praça Filgueira Sampaio.....	21
Imagem 13 - Casa de mãe Yayá.....	21
Imagem 14 - Casa Sampaio.....	22
Imagem 15 - Solar Maria Olímpia.....	23
Imagem 16 - Aplicação de estampa usando tela de serigrafia.....	25
Imagem 17 - Resultado de estampa com método de serigrafia.....	25
Imagem 18 - Processo de estamparia rotativa.....	26
Imagem 19 - Resultado de estampa feita com técnica rotativa.....	27
Imagem 20 - Processo de estamparia digital.....	27
Imagem 21 - Resultado de estampa feita com estamparia digital.....	28
Imagem 22 - Processo de sublimação utilizando prensa.....	29
Imagem 23 - Resultado de estampa com técnica de sublimação.....	30
Imagem 24 - Laboratório Têxtil e de Estamparia da UFCA.....	31
Imagem 25 - Estamparia da marca Farm Rio.....	32
Imagem 26 - Peça produzida pelo Estúdio Munganga.....	32
Imagem 27 - Peça produzida pelo Estúdio Munganga.....	33
Imagem 28 - Coleta de cores por meio do Adobe Color 1.....	34
Imagem 29 - Imagem de referência 1.....	34
Imagem 30 - Coleta de cores por meio do Adobe Color 2.....	35
Imagem 31 - Imagem de Referência 2.....	35
Imagem 32 - Paleta de cores definida.....	36
Imagem 33 - Localização dos padrões na matriz.....	37
Imagem 34 - Vista aproximada dos cobogós.....	37
Imagem 35 - Desenho sobreposto a imagem de referência.....	38
Imagem 36 - Módulo de repetição da estampa.....	38
Imagem 37 - Padrão utilizando apenas linhas.....	39
Imagem 38 - Padrão utilizando apenas preenchimento.....	39
Imagem 39 - Elemento gráfico religioso 1.....	40

Imagem 40 - Padrão 1.....	40
Imagem 41 - Padrão 2.....	41
Imagem 42 - Elemento gráfico religioso 2.....	41
Imagem 43 - Estampa da Igreja do Rosário.....	42
Imagem 44 - Aproximação nos azulejos da fachada do prédio.....	43
Imagem 45 - Reprodução do ladrilho em desenho digital.....	43
Imagem 46 - Repetição da matriz obtida.....	44
Imagem 47 - Padrão utilizado no desenvolvimento da estampa.....	45
Imagem 48 - Padrão 1.....	46
Imagem 49 - Padrão 1 (variação de cores).....	47
Imagem 50 - reprodução balaústre 1.....	48
Imagem 51 - reprodução balaústre 2.....	48
Imagem 52 - Exemplo de unificação.....	49
Imagem 53 - Balaústres lado a lado.....	50
Imagem 54 - Estampa com aplicação de cores.....	51
Imagem 55 - Reprodução de placa vista no Solar Maria Olímpia.....	52
Imagem 56 - Tipografia The Magic Castle.....	52
Imagem 57 - Tipografia editada com estampa de cobogós.....	53
Imagem 58 - Etiqueta com todos os elementos (versão 1).....	53
Imagem 59 - Etiqueta com todos os elementos (versão 2).....	53
Imagem 60 - Ecobag com estampa de cobogós.....	54
Imagem 61 - Bolsa com estampa de cobogós.....	55
Imagem 62 - Caneta com estampa de cobogós.....	55
Imagem 63 - Copo com estampa de cobogós.....	56
Imagem 64 - Ecobag com estampa do rosário.....	56
Imagem 65 - Bolsa com estampa do rosário.....	57
Imagem 66 - Caneta com estampa do rosário.....	57
Imagem 67 - Copo com estampa do rosário.....	58
Imagem 68 - Ecobag com estampa do Solar M ^a Olímpia.....	58
Imagem 69 - Bolsa com estampa do Solar M ^a Olímpia.....	59
Imagem 70 - Caneta com estampa do Solar M ^a Olímpia.....	59
Imagem 71 - Copo com estampa do Solar M ^a Olímpia.....	60
Imagem 72 - Ecobag com estampa de ladrilhos.....	60
Imagem 73 - Bolsa com estampa de ladrilhos.....	61
Imagem 74 - Caneta com estampa de ladrilhos.....	61
Imagem 75 - Copo com estampa de ladrilhos.....	62
Imagem 76 - Ecobag com estampa do palácio 03 de outubro.....	62
Imagem 77 - Bolsa com estampa do palácio 03 de outubro.....	63
Imagem 78 - Caneta com estampa do palácio 03 de outubro.....	63
Imagem 79 - Copo com estampa do palácio 03 de outubro.....	64

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
1.1. Justificativa.....	10
1.2. Objetivos.....	11
1.2.1. Objetivo geral.....	11
1.2.2. Objetivos específicos.....	11
2. METODOLOGIA.....	11
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
3.1. A cidade de Barbalha.....	12
3.2. Cultura da cidade de Barbalha.....	14
3.3. Centro histórico.....	16
3.3.1. Igreja matriz de Santo Antônio.....	17
3.3.2. Igreja Nossa Senhora do Rosário.....	18
3.3.3. Casarão hotel.....	19
3.3.4. Palácio 3 de outubro.....	20
3.3.5. Sobrado da praça Filgueiras Sampaio.....	20
3.3.6. Casa de mãe Yayá.....	21
3.3.7. Casa Sampaio.....	22
3.3.8. Solar Maria Olímpia.....	22
3.4. Design de superfície.....	23
3.5. Estamparia.....	24
3.5.1. Estamparia no Brasil.....	31
4. DESENVOLVIMENTO.....	33
4.1. Criação de estampas.....	36
4.1.1. Matriz de Santo Antônio.....	36
4.1.2. Igreja do rosário.....	40
4.1.3. Sobrado da praça Filgueira Sampaio.....	42
4.1.4. Solar Maria Olímpia.....	44
4.1.5. Palácio 3 de outubro.....	47
4.2. Logo para etiqueta (extra).....	51
4.3. Aplicação em protótipos virtuais.....	53
5. CONCLUSÃO.....	64
REFERÊNCIAS.....	66

1. INTRODUÇÃO

A memória gráfica de uma cidade não se restringe apenas aos seus monumentos físicos, mas se manifesta na documentação visual e nos registros que preservam a sua identidade ao longo do tempo. Com isso, é possível resgatar as camadas históricas e estéticas que moldam um espaço coletivo, transformando o traço técnico em um testemunho cultural. “A própria cidade é a memória coletiva dos povos; e como a memória está ligada a fatos e lugares, a cidade é o lócus da memória coletiva” (Rossi, 2001, p. 198).

A presença de padrões arquitetônicos no espaço urbano é cheio de significados culturais que desempenham um papel importante na construção da identidade de uma cidade. Nesse contexto, encontra-se a cidade de Barbalha no interior do Ceará, que possui um centro histórico com padrões visuais que representam a cidade bem como suas manifestações culturais.

Imagem 1 - Centro histórico de Barbalha



Fonte: Renato Rosa, via Facebook.

Com isso, podemos enfatizar a importância de registrar a memória de uma cidade que possui tantas características regionais. Um lugar de memória tem a função de parar o tempo, evitar que o trabalho seja esquecido, imortalizar a morte e, até mesmo, materializar o que é imaterial (Nora, 1993, tradução própria).

Para Priscila Farias, a memória gráfica pode ser definida como "uma linha de estudos

que pretende revisar o significado e valor de artefatos visuais, e em particular os impressos efêmeros, para estabelecer uma noção de identidade local através do design" (Farias, 2014, p.1, tradução própria).

O design de superfície é uma das vertentes do design que consegue capturar e transmitir a essência de uma identidade por meio de formas, cores e até texturas. "O design de superfície pode ser representado pelas mais diversas formas, desde que aceitemos que qualquer superfície possa receber um projeto." (Rubim, 2005). O design de superfície vem se tornando relevante na área do design, unindo funcionalidade e estética por meio de padrões, texturas e estampas que, segundo Renata Rubim (2005) "possuem inúmeras aplicações sendo as mais comuns: design têxtil, design cerâmico, design em porcelana, plástico e papel."

Segundo Ruthschilling (2008, p.23):

Design de superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos.

Assim, este trabalho propõe o desenvolvimento de uma coleção de estampas atrelado ao design de superfície, utilizando os padrões gráficos encontrados no centro histórico de Barbalha-CE, visando fortalecer sua identidade regional autêntica, livre de estereótipos (estética de xilogravura, o cangaço, o semiárido etc.) que são frequentemente ligados ao nordeste.

1.1. Justificativa

Segundo Hall (2006), a população tem dado cada vez mais valor às identidades regionais e locais. Histórias, literatura e cultura popular são fontes ricas de cenários e símbolos que, ao retratar experiências, reforçam os laços emocionais entre os membros dessa sociedade. Assim, a representação de padrões que remetem visualmente a estética e cultura de uma cidade tende a fortalecer uma relação emocional com o usuário, apresentando referências estéticas e símbolos presentes da tradição regional.

A cidade de Barbalha é conhecida nacionalmente por sua rica tradição, em especial a Festa de Santo Antônio, que possui elementos visuais, narrativos e folclóricos únicos que, apesar de fortemente presentes na vida local, ainda são pouco explorados como forma de representação e disseminação da identidade visual regional, podendo abarcar tanto as manifestações culturais quanto a sua arquitetura marcante, que conta a história da cidade. Com essa falta de representação da cidade, observa-se uma oportunidade significativa de

agregação de valor a produtos regionais.

Por isso, é importante valorizar a estética cultural e histórica da cidade de Barbalha buscando representar sua identidade livre de conceitos estereotipados. Com isso, Barbalha e sua cultura será disseminada, ganhando reconhecimento principalmente por meio de produtos turísticos que carregam a identidade visual local.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo geral

Criar uma coleção de estampas baseadas nos padrões arquitetônicos do centro histórico da cidade de Barbalha-CE.

1.2.2. Objetivos específicos

- Analizar a arquitetura e elementos estéticos utilizados nas fachadas de edifícios do centro histórico da cidade de Barbalha/CE.
- Construir uma coleção com cinco estampas que representam os elementos estéticos estudados previamente.
- Aplicar as estampas em protótipo virtual.

2. METODOLOGIA

Segundo Renata Rubim (2008):

A técnica preferida por mim, e a que mais me fascina, é trabalhar com um referencial visual. Existe diferença entre uma referência visual e uma referência conceitual. O processo deve desenvolver-se a partir de “pistas” oferecidas por essa referência e não a partir de ideias, conceitos ou livres associações.

Assim, o projeto será dividido em cinco etapas, a primeira será a Pesquisa bibliográfica; a segunda será a pesquisa de campo; a terceira etapa será de geração de ideias; a quarta etapa será realizar um estudo de superfícies; e por fim quinta etapa consistirá em experimentar as estampas em objetos físicos.

- Pesquisa bibliográfica: Estudo e coleta de informações sobre os temas design de superfície, estamparia, patrimônio cultural, arquitetura histórica, memória gráfica, história da região do Cariri. Nessa etapa será realizado um estudo aprofundado em monografias, dissertações, artigos, revistas, livros físicos e livros virtuais.
- Pesquisa de campo: Ida ao centro histórico da cidade de Barbalha para analisar e

fotografar os prédios e buscar inspirações de padrões que possam ser utilizados no desenvolvimento do projeto. Após a explanação visual, serão selecionados 5 prédios para o desenvolvimento das estampas, escolhidos a partir da riqueza e diferenciação dos padrões das fachadas.

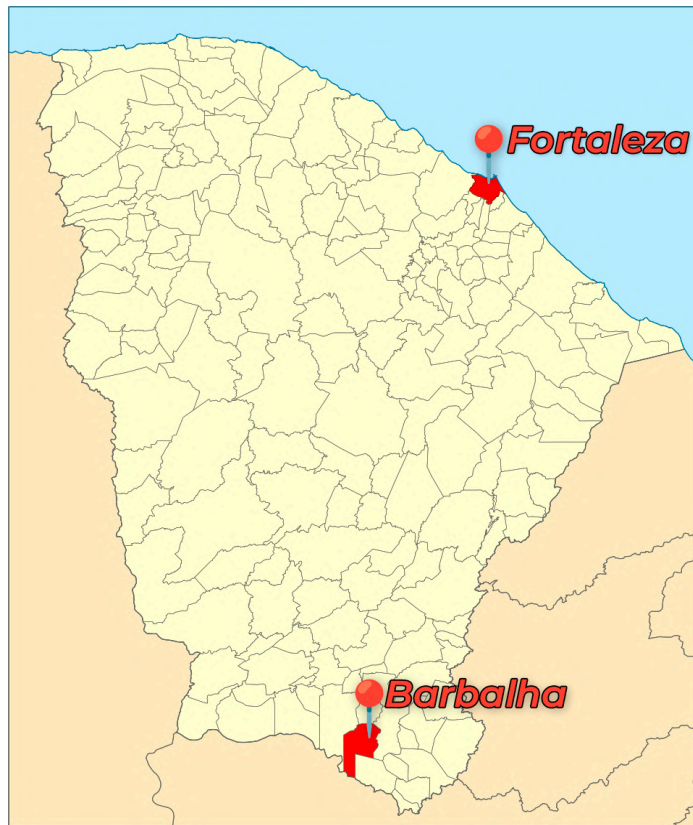
- Geração de ideias: Desenvolver e desenhar os padrões misturando suas formas, cores, texturas e perspectivas para criar composições que sejam atrativas e que transparecem a mensagem correta de forma concisa.
- Estudo de superfície: “As aplicações possíveis do Design de Superfície são inúmeras. As mais comuns são: Design têxtil, design cerâmico, design em porcelana, plástico e papel.” (Rubim, 2005). Analisar quais as superfícies que podem ser estampadas e quais as técnicas, equipamentos e materiais necessários para realizar a aplicação.
- Testes de aplicação: Realizar a aplicação das estampas em superfícies para teste de cor e de diagramação utilizando a técnica adequada para o material.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. A cidade de Barbalha

Barbalha é um município localizado no interior do estado do Ceará, aproximadamente a 526 km da capital, Fortaleza, integrando a área metropolitana do Cariri conhecida como Crajubar juntamente com as cidades de Juazeiro do Norte e Crato. Segundo o IBGE, a região possui a população estimada de 81.441 pessoas e foi fundada oficialmente em 1846. Sua história está ligada ao ciclo da cana-de-açúcar e ao surgimento de engenhos, o que trouxe ao município um patrimônio estético e arquitetônico com características coloniais.

Imagem 2 - Mapa do ceará



Fonte: mapa retirado da Wikipédia, editado pelo autor.

Reconhecida por sua forte tradição cultural e religiosa, uma de suas festividades mais famosas da cidade é a Festa de Santo Antônio, sendo uma das maiores manifestações populares da região, que atrai milhares de visitantes todos os anos, configurando-se como um evento sacro-profano que mobiliza a economia e a sociedade local e regional.

Imagem 3 - Festa de Santo Antônio de Barbalha



Fonte: Prefeitura de Barbalha.

Além disso, a cidade de Barbalha se destaca por ser um importante polo de saúde do nordeste, sendo referência regional. Barbalha conta com uma faculdade de medicina, além do forte investimento em seus hospitais de grande porte, que oferecem uma ampla gama de atendimentos particulares e gratuitos por meio do Sistema Único de Saúde (SUS).

3.2. Cultura da cidade de Barbalha

A cidade de Barbalha possui uma das culturas mais ricas e tradicionais do estado do Ceará. Sua identidade cultural está ligada diretamente à religiosidade, às manifestações populares e à valorização das tradições locais.

Uma das maiores manifestações culturais da cidade é a Festa de Santo Antônio, padroeiro da cidade, sendo uma das maiores festas religiosas e populares do Nordeste. O evento marca o início do ciclo junino e reúne procissões, missas, danças típicas, apresentações culturais, shows e o famoso cortejo do Pau da Bandeira de Santo Antônio.

Imagem 4 - Cortejo do pau da bandeira



Fonte: Augusto Pessoa/Iphan

Além das festividades, Barbalha possui grupos e manifestações tradicionais como, por exemplo, os penitentes, organização religiosa que segue tradições e práticas medievais da Idade Média Europeia, trazendo a penitência da autoflagelação, para os homens, e a oração, para as mulheres.

Outros grupos importantes da região são o reisado, onde as pessoas se adornam com roupas, fitas coloridas e uma coroa de espelhos para “refletir mau olhado”, essa tradição foi trazida ao Brasil por Portugal, e as bandas cabaçais (ou banda de Pífanos), bandas tradicionais da região Nordeste, que tocam músicas religiosas e festivas utilizando instrumentos como pífanos, zabumbas e caixa (tarol) essa tradição tem origem de escravos africanos.

Imagem 5 - Grupo de reisado



Fonte: Site Barbalha esquecida

Imagem 6 - Banda de Pífanos



Fonte: Site Barbalha esquecida

3.3. Centro histórico

A cidade de Barbalha se destaca pela sua arquitetura colonial que está presente nos principais prédios históricos da cidade e que, juntos, compõem o centro histórico da cidade.

Alguns destaques são a Igreja de Nossa Senhora do Rosário, a Matriz de Santo Antônio, o Casarão Hotel, o antigo Palácio 03 Outubro, o Sobrado da Praça Filgueiras Sampaio e o Solar Maria Olímpia, além de diversos casarões.

Os prédios históricos estão distribuídos no centro urbano, ocupando diversas das principais ruas da cidade que preservam a história e identidade local. Além disso, todas essas construções estão atualmente protegidas pela lei de proteção, evitando demolições e garantindo a preservação de sua identidade.

Imagem 7 - Localização dos prédios históricos utilizados no desenvolvimento



Fonte: elaborado pelo autor.

3.3.1. Igreja matriz de Santo Antônio

A igreja matriz de Santo Antônio foi construída por volta de 1790, sendo o ponto

central do desenvolvimento do povoado da cidade de Barbalha. O local é destaque da festa de Santo Antônio pois, após o cortejo, o Pau da Bandeira fica hasteado em frente a igreja até o próximo ano do evento.

Imagem 8 - Igreja Matriz de Santo Antônio



Fonte: Elaborado pelo autor.

3.3.2. Igreja Nossa Senhora do Rosário

A igreja Nossa Senhora do Rosário foi construída em 1921, tendo como primeiro nome igreja do rosário dos pretos já que, inicialmente, a igreja foi idealizada por escravos negros que tinham o local como templo.

Imagem 9 - Igreja do Rosário



Fonte: elaborado pelo autor.

3.3.3. Casarão hotel

O Casarão Hotel foi construído no ano de 1859 por meio de mão de obra escrava, tendo sua arquitetura inspirada nos prédios de Recife. Inicialmente foi construído para ser a residência do senhor de engenho, Antônio Manoel de Sampaio, e atualmente funciona como biblioteca e espaço cultural.

Imagem 10 - Casarão Hotel



Fonte: elaborado pelo autor.

3.3.4. Palácio 3 de outubro

Construído em 1877 por Dom Pedro II, o Palácio 3 de outubro é um dos mais conhecidos da cidade de Barbalha. Inicialmente foi construído para refugiar os retirantes da seca nordestina na época, vindo a se tornar posteriormente a cadeia pública de Barbalha. Atualmente, o prédio é um centro educacional e cultural da cidade, sendo a sede da Escola de Saberes de Barbalha (ESBA).

Imagem 11 - Palácio 3 de outubro



Fonte: elaborado pelo autor.

3.3.5. Sobrado da praça Filgueiras Sampaio

Construído em 1885, funcionou como centro comercial até 1914, quando foi saqueado. Após isso, passou a ser a biblioteca municipal e, posteriormente, se tornou a Escola de Artes Reitora Violeta Arraes.

Imagem 12 - Sobrado da praça Filgueira Sampaio



Fonte: elaborado pelo autor.

3.3.6. Casa de mãe Yayá

Fundada em 1907, foi construída pelo comerciante José de Sá Barreto Sampaio e sua esposa, Maria Costa Sampaio (Mãe Yayá). O casarão foi repassado para os filhos e netos ao longo dos anos, sendo atualmente residência do Dr. Vítor Sampaio.

Imagem 13 - Casa de mãe Yayá



Fonte: Instagram “@casademaeyaya”

3.3.7. Casa Sampaio

Fundada em 1847, foi um dos principais prédios comerciais da cidade. No pavimento térreo, abrigava uma loja de tecidos, enquanto o primeiro andar servia de armazém, guardando os estoques. Segundo o Governo do Estado do Ceará, foi invadido em 1914 por “jagunços” de Juazeiro do Norte que destruíram quase totalmente o prédio, levando à sua falência.

Imagem 14 - Casa Sampaio



Fonte: elaborado pelo autor.

3.3.8. Solar Maria Olímpia

Construído em 1888, conta com dois pavimentos os quais eram usados como residência (pavimento superior) e pontos comerciais (pavimento inferior). Atualmente, a edificação passou por reformas e possui apenas o andar comercial em funcionamento com bares,

restaurantes e lanchonetes.

Imagem 15 - Solar Maria Olímpia



Fonte: elaborado pelo autor.

3.4. Design de superfície

O design de superfície é a arte e a técnica de criar padrões, texturas e imagens que podem ser aplicados em diversas superfícies como tecidos, plásticos, papéis, cerâmicas, embalagens e até mesmo elementos arquitetônicos. Mais do que mera decoração, o design de superfície atua como um código visual capaz de transmitir a história, cultura e tradições de um determinado local, além de conseguir traduzir e repassar emoções por meio de simbolismo gráfico.

A história dessa prática, que hoje chamamos de Design de Superfície, é enraizada na tecelagem, na cerâmica e nas primeiras formas de estamparia das civilizações antigas, que usavam o padrão como forma de comunicação e registro, além de simbolizar status e cultura. A técnica de estamparia foi disseminada e se tornou mais acessível durante a revolução industrial, porém com isso houve uma decaída na qualidade estética das estampas e padrões desenvolvidos. Como reação a essa crise, começaram a surgir movimentos como o Arts and Crafts, liderado pelo britânico William Morris, que lutou pela revalorização do trabalho manual e da beleza orgânica, elevando o design de superfície à categoria de arte. Além do

design de superfície, os princípios desse movimento moldaram o design da época além de gerar grande influência no pensamento artístico e social.

Quando aplicado ao contexto turístico, esse design deixa de ser um simples ornamento e se torna um ativo de branding territorial. Segundo Sergeyeva (2021, tradução própria) , a modernização do turismo impulsionou o uso do branding territorial. Essa estratégia destaca as características únicas de um local para fortalecer sua imagem, aumentar a competitividade e atrair mais visitantes. Sendo assim, uma forma visual que conecta e cria uma proximidade emocional entre o turista aos elementos autênticos daquele destino.

3.5. Estamparia

Segundo Ruthschilling (2008, p.31) Estamparia consiste na impressão de estampas sobre tecidos, onde o designer ocupa-se com a criação dos desenhos adequados aos processos técnicos de estampagem. Diferente da pintura livre ou do tingimento por imersão, a estamparia pressupõe a reprodutibilidade técnica, utilizando-se de métodos para conferir identidade visual a superfícies variadas como, por exemplo, tecido, papel, polímeros, cerâmicas e metais.

O ramo da estamparia possui diversas técnicas e métodos de criação e aplicação, a escolha de qual método usar depende de vários fatores, como o tipo de material, o quão complicado é o desenho e a quantidade de peças que se deseja produzir. Um dos principais e mais conhecidos tipos de estamparia são a serigrafia, rotativa, digital, sublimação e Jacquard.

A técnica de serigrafia utiliza uma tela, conhecida como *Silk Screen*, que é utilizada como uma espécie de stencil para aplicar a tinta. Ela é uma técnica que entrega cores fortes e duráveis, porém pode ter alto custo em casos de estampas com muitas cores, considerando que é necessário criar e fabricar uma tela para cada cor que será utilizada.

Imagem 16 - Aplicação de estampa usando tela de serigrafia



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 17 - Resultado de estampa com método de serigrafia



Fonte: elaborado pelo autor.

A estampa rotativa consiste na transferência da tinta para a superfície através de cilindros gravados que giram e combinam as cores para gerar a estampa final. Hoje em dia esse método de estampa é mais utilizado em indústrias para produção em larga escala por conta da sua rapidez e qualidade e, conseqüentemente, sendo necessário um alto valor de investimento.

Imagem 18 - Processo de estampa rotativa



Fonte: Site Coleção.Moda

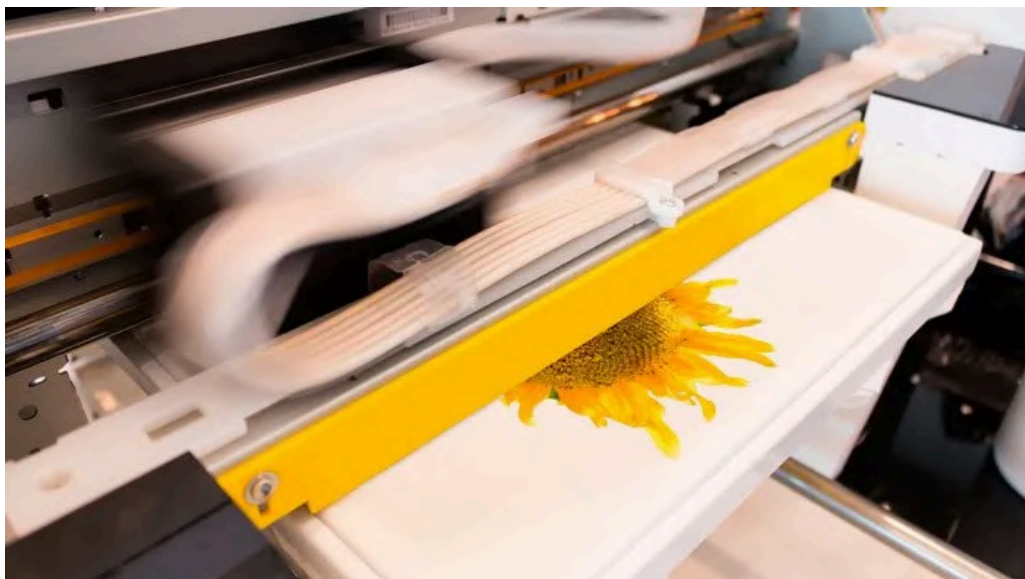
Imagem 19 - Resultado de estampa feita com técnica rotativa



Fonte: Site Audaces

O método de estamparia digital é uma técnica moderna de impressão têxtil que consiste em transferir imagens digitais para um tecido, utilizando impressoras avançadas, mas que utilizam do mesmo princípio das impressões em papel, porém com mais definição e preparação específica para o tecido.

Imagem 20 - Processo de estamparia digital



Fonte: Site Coleção.Moda

Imagem 21 - Resultado de estampa feita com estamperia digital



Fonte: Delta Máquinas Têxteis

A sublimação é uma espécie de transferência feita com alta temperatura utilizando uma prensa de sublimação e o desenho desejado impresso em tinta e papel sublimático. É uma técnica que exige investimento para a prensa sublimática mas que, após sua aquisição, pode ser utilizada várias vezes por um baixo custo. Além disso, é uma técnica que permite a aplicação de desenhos com muitas cores e de complexidades maiores de forma rápida.

Imagem 22 - Processo de sublimação utilizando prensa



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 23 - Resultado de estampa com técnica de sublimação



Fonte: elaborado pelo autor.

A Universidade Federal do Cariri (UFCA) possui um laboratório têxtil e de estamparia que oferece equipamentos e maquinário para reproduzir algumas das principais técnicas. As duas técnicas mais acessíveis de serem produzidas são as de sublimação e serigrafia, pois exigem baixo investimento em comparação com outros métodos de estamparia.

Imagem 24 - Laboratório Têxtil e de Estamparia da UFCA



Fonte: elaborado pelo autor.

3.5.1. Estamparia no Brasil

No Brasil, existem várias opções de marcas nacionais que trabalham com padrões e estampas em roupas e objetos misturando técnicas artesanais e tecnologia têxtil. Dentre essas marcas podemos citar a mundialmente conhecida Farm Rio, que conseguiu transformar o estilo de vida carioca em um código visual reconhecido no mundo todo.

Imagem 25 - Estamparia da marca Farm Rio



Fonte: InvestNews.

Outro bom exemplo de marca que trabalha com estamparia é o Estúdio Munganga (@munganguices), formado por alunos da Universidade Federal do Cariri, é uma marca regional que explora a memória por meio de padrões únicos e criativos utilizando de referências da cultura popular e da arquitetura local.

Imagem 26 - Peça produzida pelo Estúdio Munganga



Fonte: Instagram “@munganguices”

Imagem 27 - Peça produzida pelo Estúdio Munganga



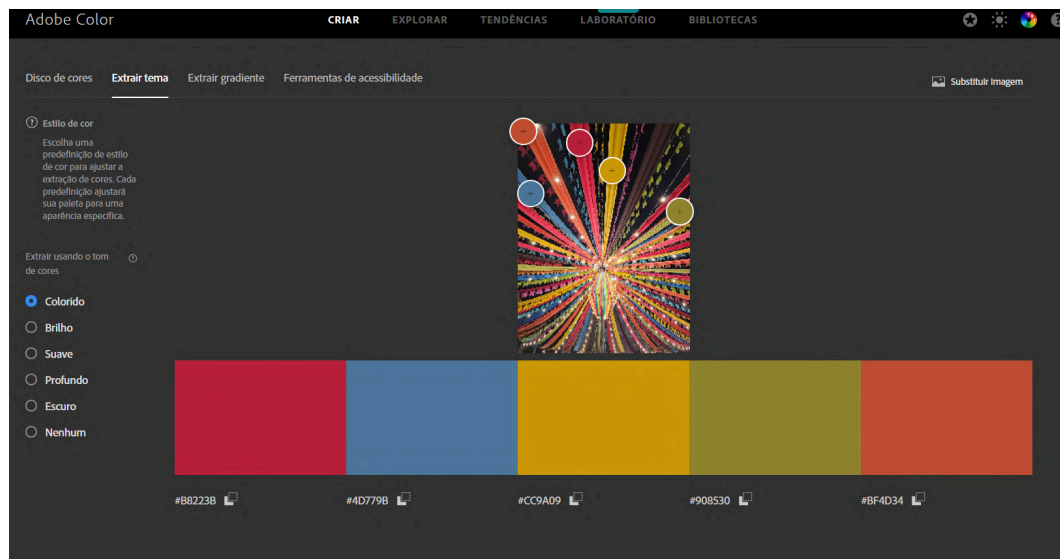
Fonte: Instagram “@munganguices”

4. DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento das padronagens, se fez necessário a escolha de uma paleta de cores principal, após estudar a história, cultura e arquitetura da cidade de Barbalha, foi decidido utilizar as cores predominantes no festival mais tradicional da cidade, a festa do Pau da Bandeira de Santo Antônio.

Após a coleta de algumas imagens, foi utilizado o *software* Adobe Color para gerar uma paleta com as cores presentes nas imagens, após isso, foram selecionadas 6 cores bases predominantes que, ao desenvolver do projeto, será alterada apenas sua saturação e brilho para melhorar a harmonia visual a depender do tipo de padronagem e superfície de aplicação.

Imagem 28 - Coleta de cores por meio do Adobe Color 1



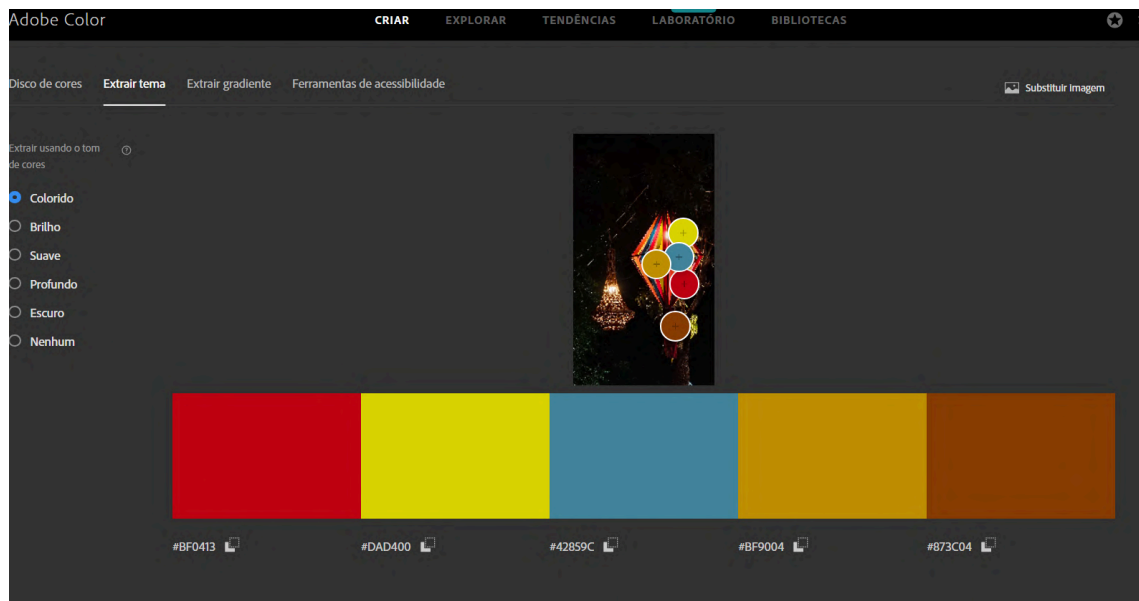
Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 29 - Imagem de referência 1



Fonte: Instagram “@festadesantoantoniodebarbalha”

Imagem 30 - Coleta de cores por meio do Adobe Color 2



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 31 - Imagem de Referência 2



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 32 - Paleta de cores definida



Fonte: elaborado pelo autor.

Nota: as cores estão representadas em modo de cor CMYK

Para a criação das estampas, foi necessário ir até os locais onde estão os prédios históricos da cidade de Barbalha para realizar registros fotográficos e manuais das fachadas e dos padrões arquitetônicos presentes em sua estrutura.

4.1. Criação de estampas

4.1.1. Matriz de Santo Antônio

A igreja Matriz de Santo Antônio de Barbalha possui diversos padrões arquitetônicos constituídos por formas geométricas básicas, como é o caso dos cobogós (fig. x) que foram percebidos durante o estudo da estrutura:

Imagem 33 - Localização dos padrões na matriz.



Fonte: elaborado pelo autor.

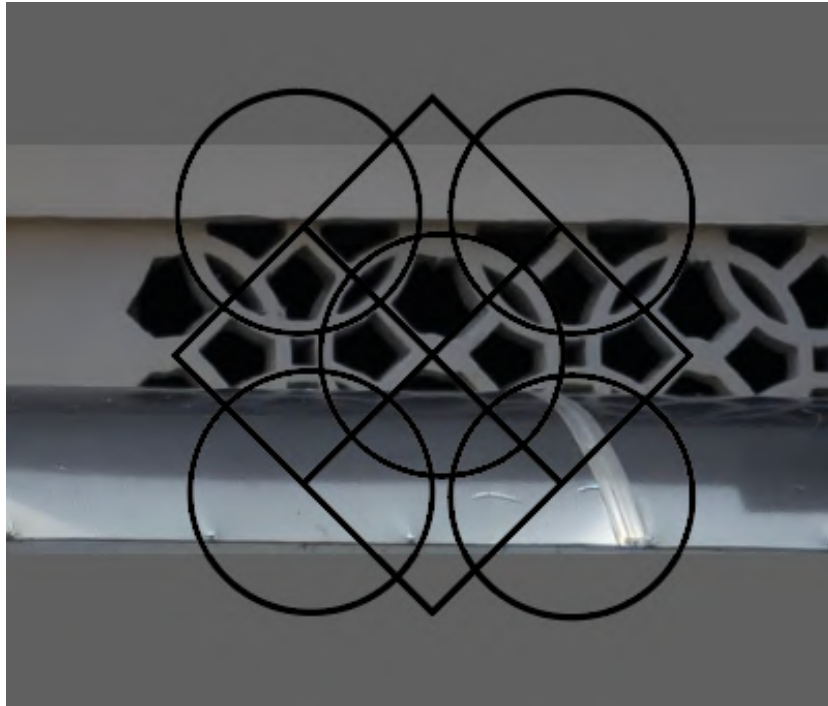
Imagem 34 - Vista aproximada dos cobogós.



Fonte: elaborado pelo autor.

Com esse padrão em mente, foi traçado quadrados, círculos e linhas para se obter o formato mais aproximado do que era visível na igreja:

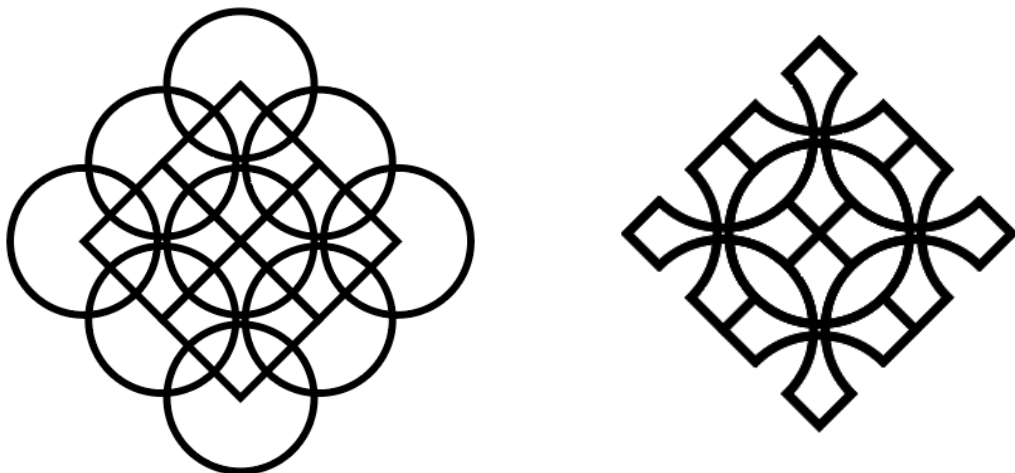
Imagem 35 - Desenho sobreposto a imagem de referência



Fonte: elaborado pelo autor.

Após isso, foi acrescentado mais algumas figuras para que a forma pudesse ser repetida sem que seja perceptível os locais de união entre uma forma e outra, além de fazer recortes para aumentar ainda mais a continuidade da forma, assim foi formada o módulo (unidade da padronagem) de repetição da estampa para aplicação em Rapport:

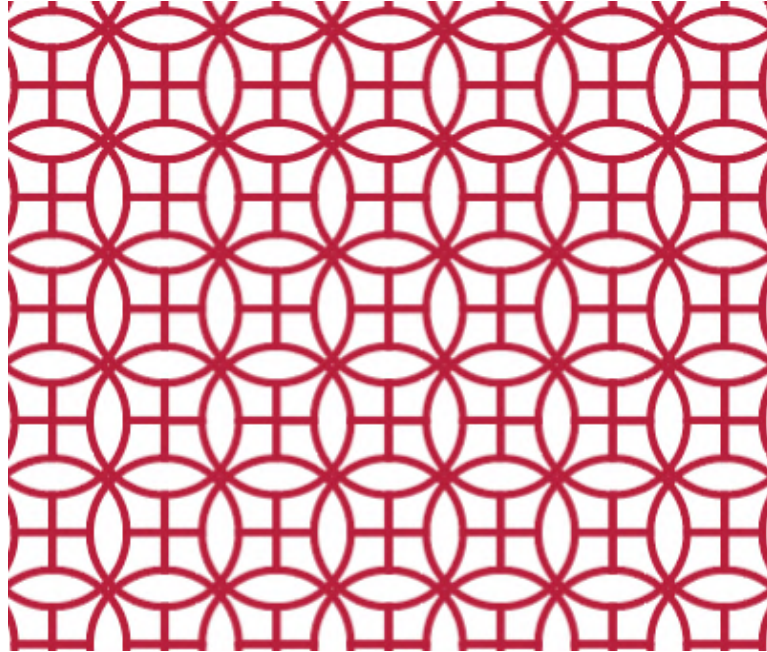
Imagem 36 - Módulo de repetição da estampa



Fonte: elaborado pelo autor

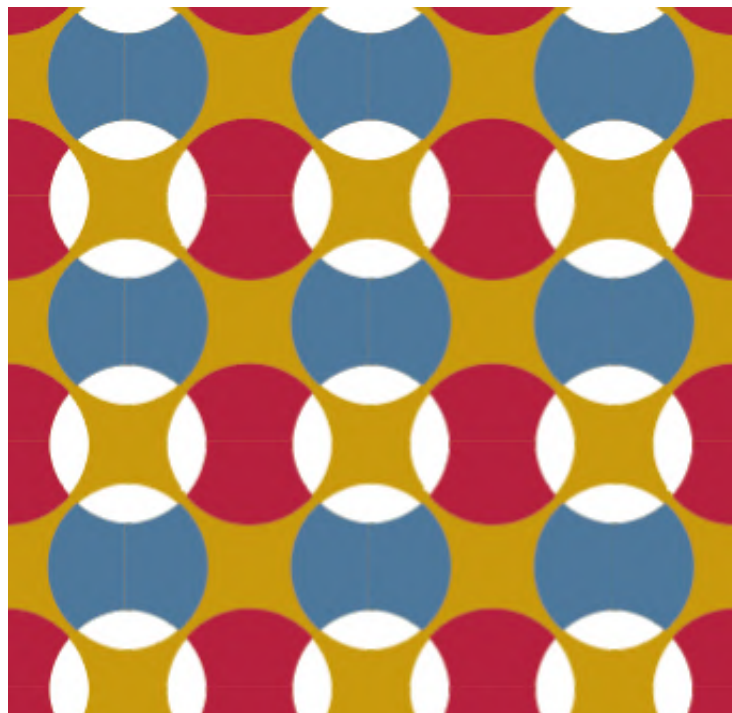
Após a aplicação do módulo utilizando a técnica de Rapport, produzimos uma padronagem que pode ser trabalhada para obter novos efeitos visuais mudando apenas sua cor de linha e preenchimento:

Imagem 37 - Padrão utilizando apenas linhas



Fonte: elaborado pelo autor

Imagem 38 - Padrão utilizando apenas preenchimento



Fonte: elaborado pelo autor

4.1.2. Igreja do rosário

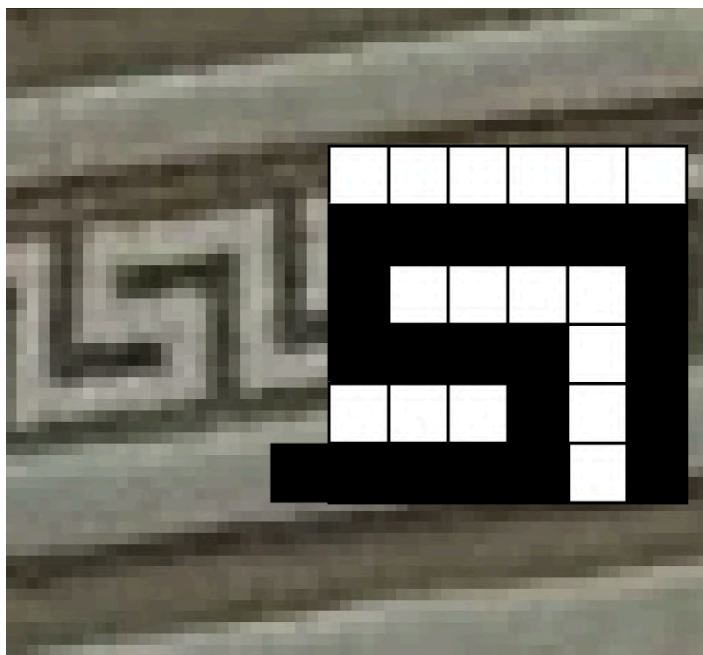
Na igreja do rosário foi percebido vários padrões que remetem à religiosidade, além de formatos que lembram o padrão encontrado na chave grega (padrão feito com linhas contínuas utilizado na Grécia Antiga, representando o infinito ou um fluxo eterno), além de outros elementos estéticos que serão utilizados para a composição de uma estampa localizada.

Imagem 39 - Elemento gráfico religioso 1



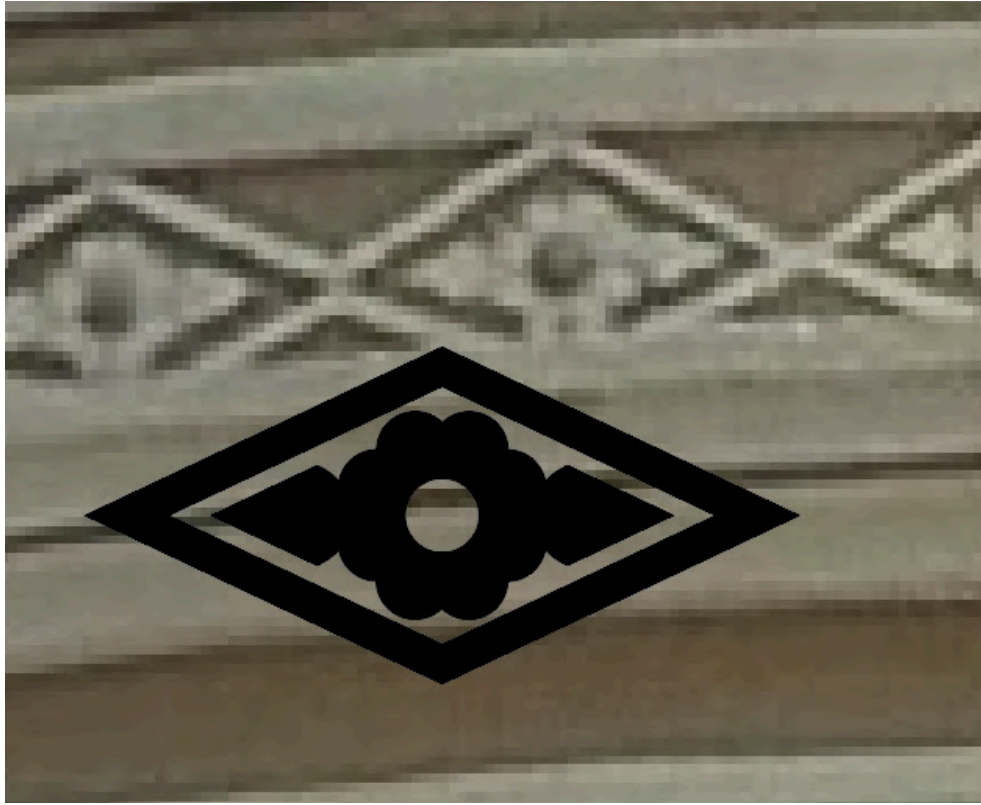
Fonte: elaborado pelo autor

Imagem 40 - Padrão 1



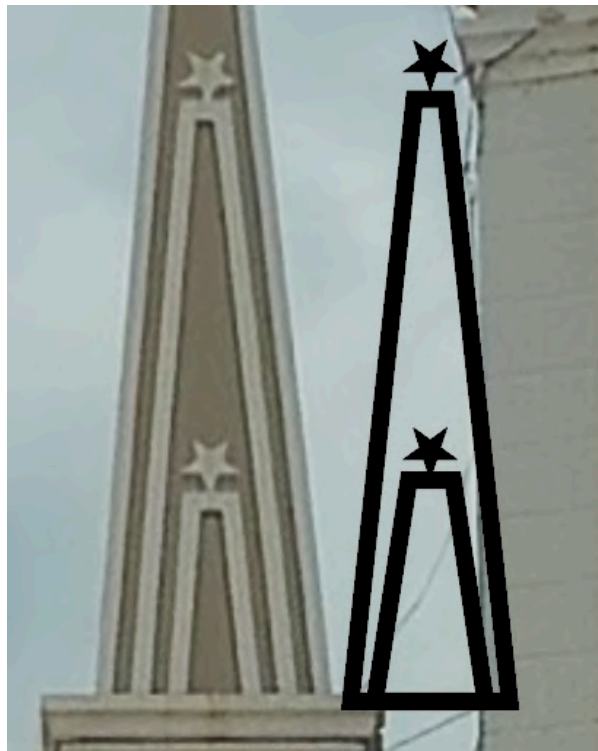
Fonte: elaborado pelo autor

Imagem 41 - Padrão 2



Fonte: elaborado pelo autor.

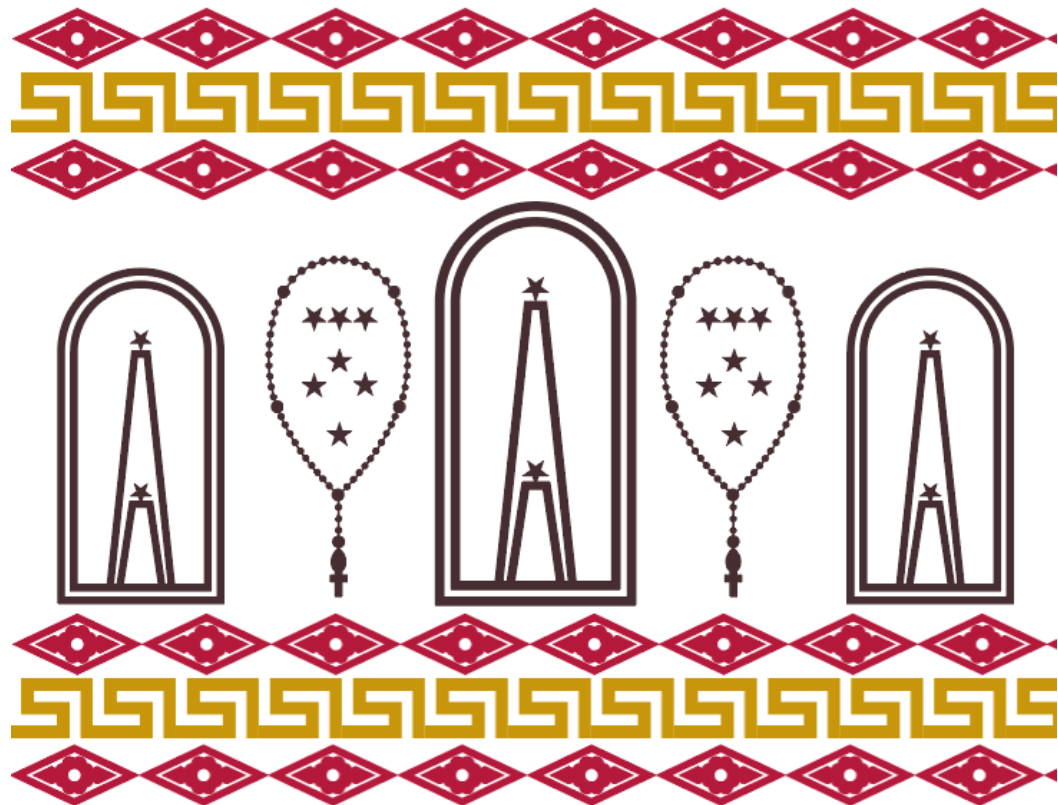
Imagem 42 - Elemento gráfico religioso 2



Fonte: elaborado pelo autor.

Após selecionar e representar graficamente os elementos disponíveis, foram feitos ajustes e diagramação das formas, unindo todas em uma única estampa e aplicando as cores da paleta definida previamente.

Imagem 43 - Estampa da Igreja do Rosário



Fonte: elaborado pelo autor.

4.1.3. Sobrado da praça Filgueira Sampaio

O sobrado da praça Filgueira Sampaio possui na sua fachada a aplicação de ladrilhos hidráulicos. Em Barbalha, existe uma das únicas fábricas artesanais de ladrilhos hidráulicos da região do Cariri, pertencendo ao Mestre Jaime. Por conta desse destaque, foi utilizado na produção dessa estampa os azulejos presentes na edificação, que remetem aos ladrilhos.

Imagem 44 - Aproximação nos azulejos da fachada do prédio



Fonte: elaborado pelo autor

Imagem 45 - Reprodução do ladrilho em desenho digital



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 46 - Repetição da matriz obtida



Fonte: elaborado pelo autor.

4.1.4. Solar Maria Olímpia

O Solar Maria Olímpia é um dos prédios mais famosos e frequentados da região de Barbalha, possui arquitetura com detalhes estéticos explorando algumas formas geométricas, além de possuir um gradil comumente visto nas casas da região. Para a criação desta estampa, foram utilizados os arabescos presentes na parte superior das portas que dão destaque a edificação.

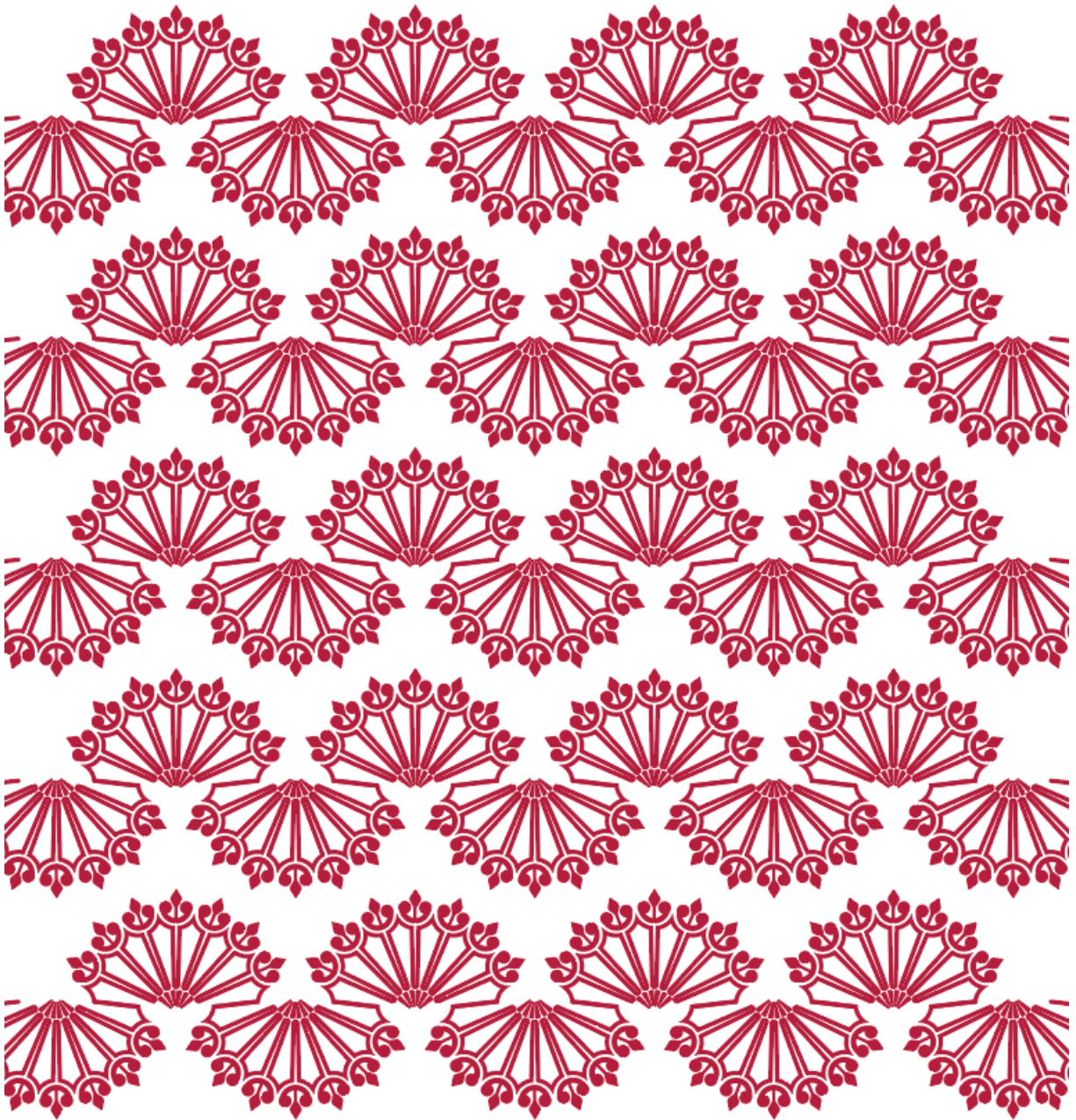
Imagem 47 - Padrão utilizado no desenvolvimento da estampa



Fonte: elaborado pelo autor.

Com isso, foram feitas repetições e ajustes no formato do padrão inicial para conseguir criar uma padronagem harmoniosa, além da aplicação da paleta de cores.

Imagem 48 - Padrão 1



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 49 - Padrão 1 (variação de cores)



Fonte: elaborado pelo autor

4.1.5. Palácio 3 de outubro

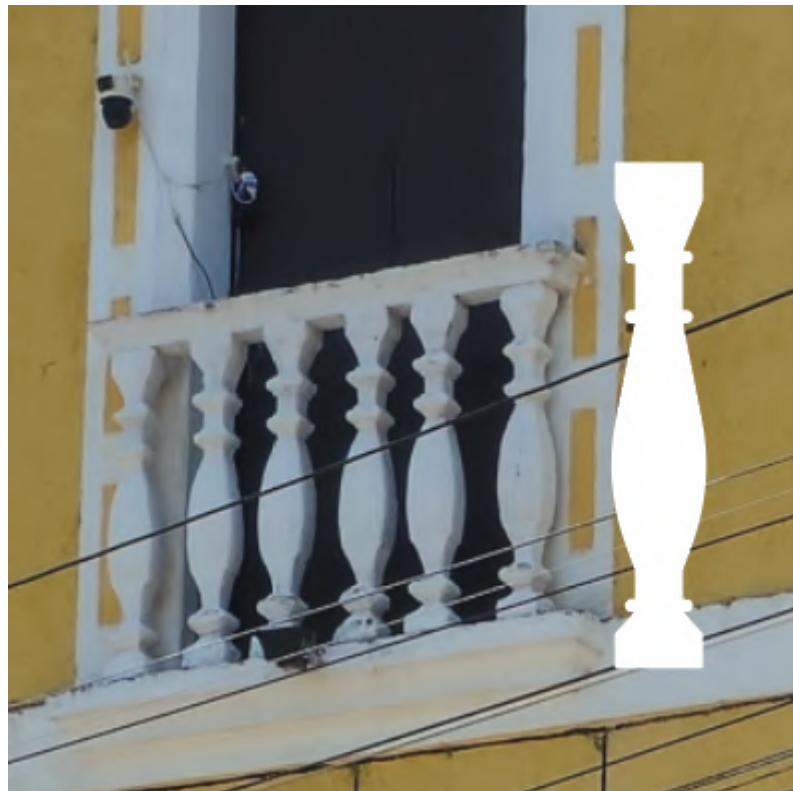
O palácio 3 de outubro possui balaústres (pequenas colunas) característicos em sua fachada que possui certa simetria, remetendo a arquitetura colonial com elementos neoclassicistas. Com isso, a estampa dessa edificação foi construída utilizando os dois tipos de balaústres (janelas superiores e janelas inferiores) presentes em sua fachada.

Imagem 50 - reprodução balaústre 1



Fonte: elaborado pelo autor.

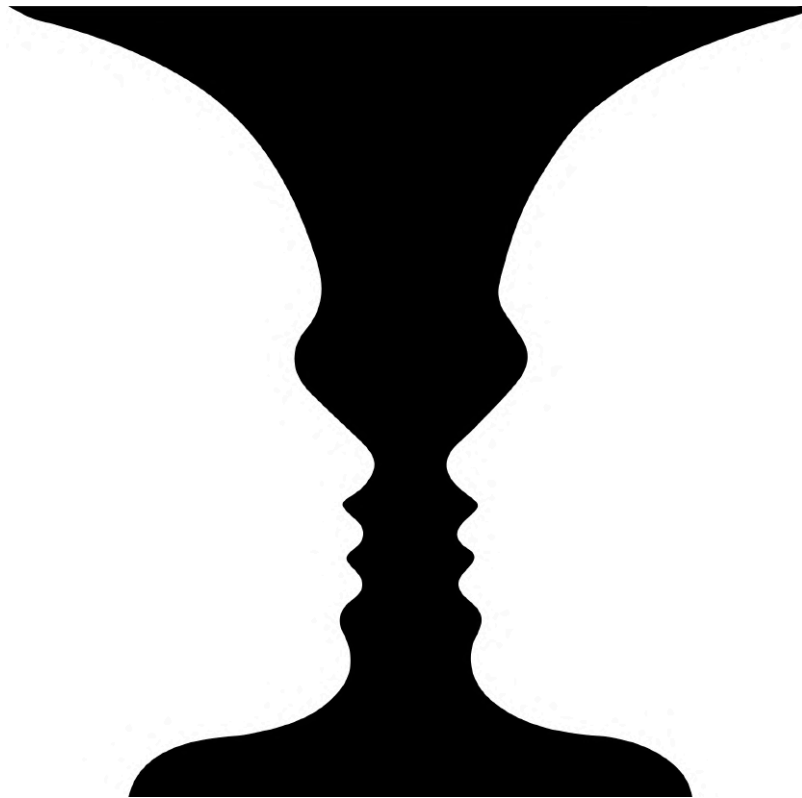
Imagem 51 - reprodução balaústre 2



Fonte: elaborado pelo autor.

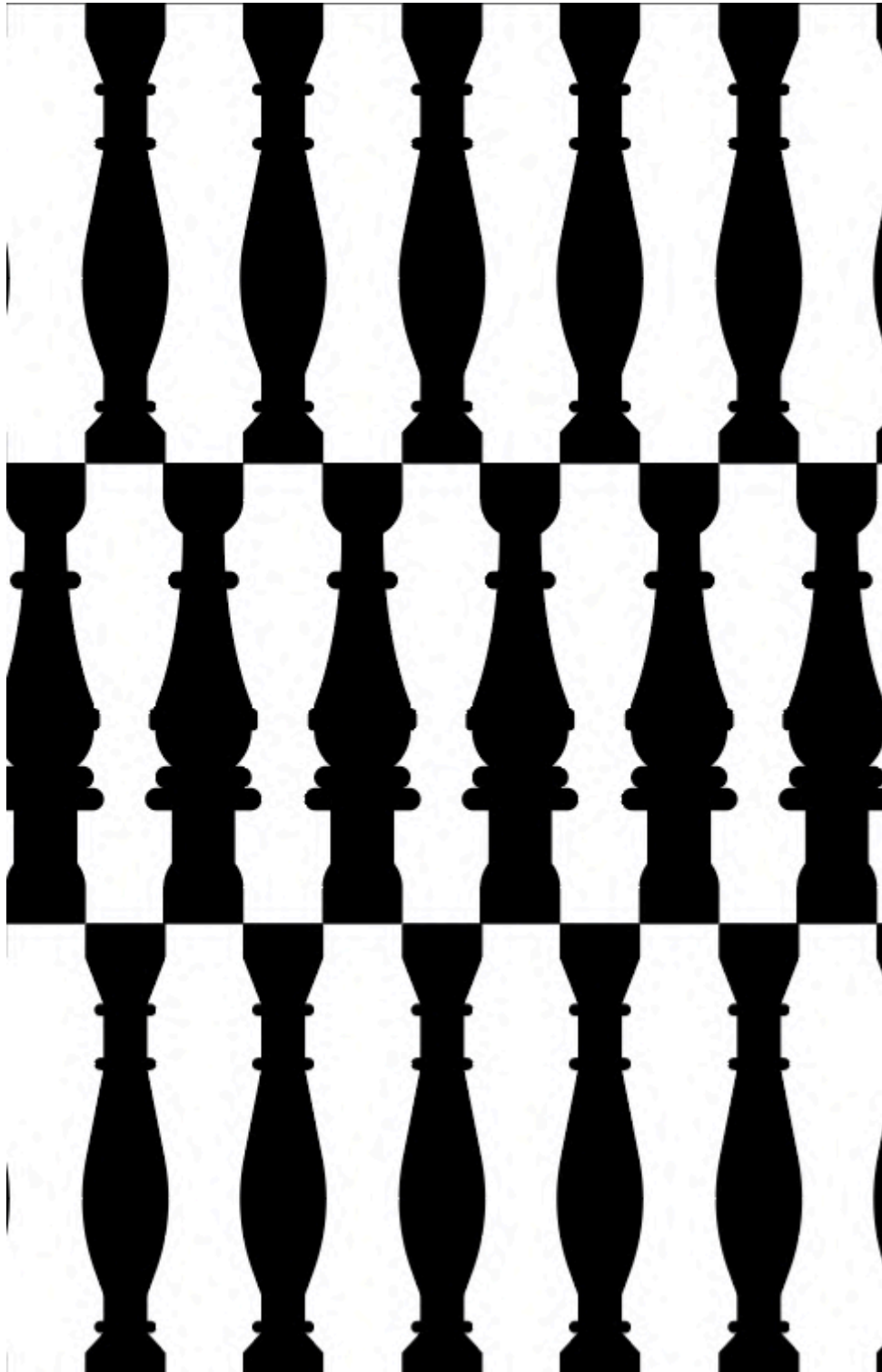
Para conseguir uma estampa utilizando esses dois elementos, eles foram aplicados um em cima do outro de forma intercalada pois, uma das características de balaústres, é criar uma “imagem de segundo plano” dando um efeito visual que é chamado em um dos princípios de Gestalt de unificação.

Imagem 52 - Exemplo de unificação



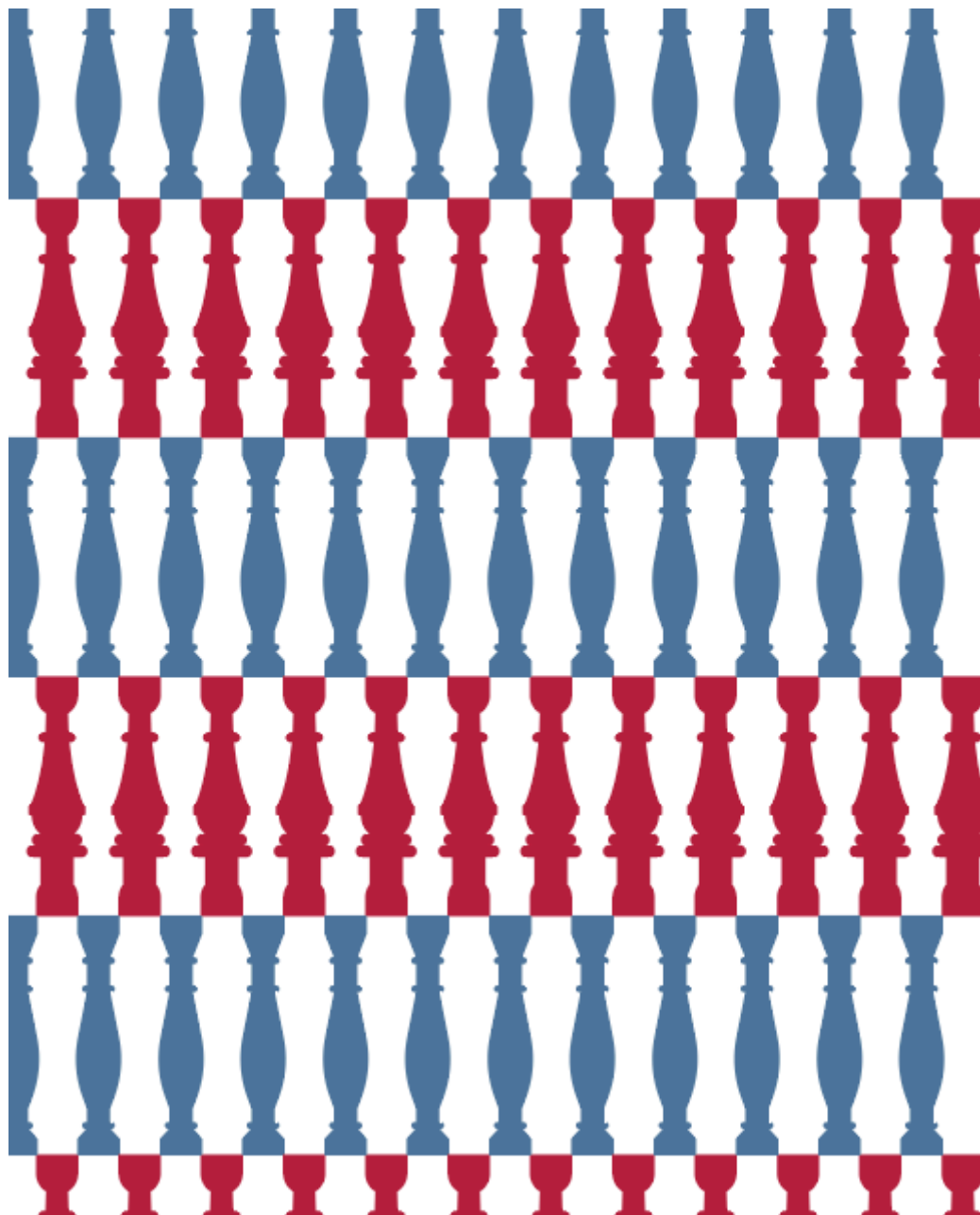
Fonte: AquinoCanal

Imagem 53 - Balaústres lado a lado



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 54 - Estampa com aplicação de cores



Fonte: elaborado pelo autor.

4.2. Logo para etiqueta (extra)

Com a conclusão das estampas, se viu necessária a criação de uma logo para usar como etiqueta com a finalidade de correlacionar a estampa utilizada com a cidade que foi representada por meio dos padrões. Para isso, de início foi feita uma adaptação das placas ornamentadas com arabescos utilizadas no Solar María Olímpia.

Imagem 55 - Reprodução de placa vista no Solar Maria Olímpia



Fonte: elaborado pelo autor

Após isso, foi pesquisado e selecionado uma fonte baseada nas fontes já existentes nas placas originais instaladas pela cidade, a mais próxima encontrada foi a fonte *The Magic Castle* que foi adaptada para a identidade visual das estampas e, além disso, foi feita a aplicação da estampa de cobogós na tipografia. Por fim, criou-se duas etiquetas de formatos diferentes para serem usadas de acordo com o necessário, a depender da superfície a ser utilizada.

Imagem 56 - Tipografia The Magic Castle

The Magic Castle.ttf

The Magic Castle

Fonte: Dafont

Imagem 57 - Tipografia editada com estampa de cobogós

Barbalha - CE

Fonte: Dafont, editado pelo autor.

Imagem 58 - Etiqueta com todos os elementos (versão 1)



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 59 - Etiqueta com todos os elementos (versão 2)



Fonte: elaborado pelo autor.

4.3. Aplicação em protótipos virtuais

Após tudo desenvolvido, partimos para a parte de aplicação das estampas em *mockups* (espécie de protótipo virtual), que auxilia na visualização de como os padrões irão se comportar em superfícies de forma mais prática do que fabricar diretamente o protótipo físico. Com isso, é possível evitar previamente possíveis falhas e realizar os ajustes necessários, além de fazer um estudo mais aprofundado na composição dos padrões, sendo possível

transformá-los, editá-los e misturá-los entre si para obter uma aplicação mais harmoniosa e de fácil alteração, caso necessária.

Imagem 60 - Ecobag com estampa de cobogós



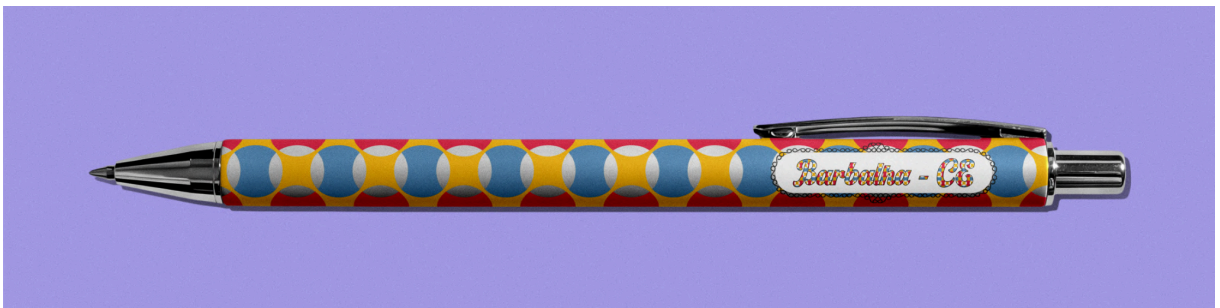
Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 61 - Bolsa com estampa de cobogós



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 62 - Caneta com estampa de cobogós



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 63 - Copo com estampa de cobogós



Fonte: MrMockup, editado pelo autor.

Imagem 64 - Ecobag com estampa do rosário



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 65 - Bolsa com estampa do rosário



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 66 - Caneta com estampa do rosário



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 67 - Copo com estampa do rosário



Fonte: MrMockup, editado pelo autor.

Imagem 68 - Ecobag com estampa do Solar M^a Olímpia



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 69 - Bolsa com estampa do Solar M^a Olímpia



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 70 - Caneta com estampa do Solar M^a Olímpia



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 71 - Copo com estampa do Solar M^a Olímpia



Fonte: MrMockup, editado pelo autor.

Imagem 72 - Ecobag com estampa de ladrilhos



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 73 - Bolsa com estampa de ladrilhos



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 74 - Caneta com estampa de ladrilhos



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 75 - Copo com estampa de ladrilhos



Fonte: MrMockup, editado pelo autor.

Imagem 76 - Ecobag com estampa do palácio 03 de outubro



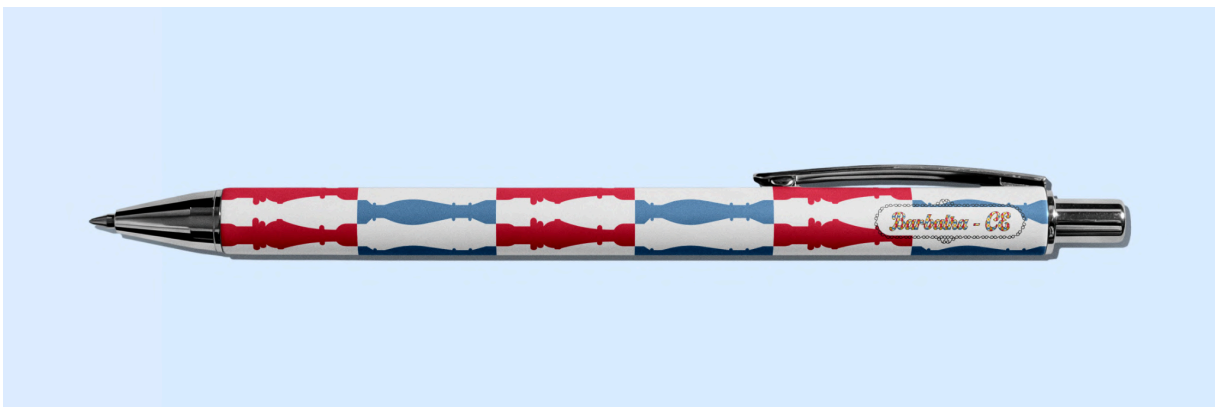
Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 77 - Bolsa com estampa do palácio 03 de outubro



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 78 - Caneta com estampa do palácio 03 de outubro



Fonte: Mockuptree, editado pelo autor.

Imagem 79 - Copo com estampa do palácio 03 de outubro



Fonte: MrMockup, editado pelo autor.

5. CONCLUSÃO

A estamparia possui forte apelo visual e potencial de disseminação de uma identidade visual de forma simples e acessível, além disso, pode ser uma forma de lucro e movimentação econômica de uma região. Portanto, com a criação de padrões que transmitem a identidade das edificações da cidade de Barbalha, é possível a aplicação da personalidade visual da região, representando não só seus pontos turísticos, mas também a cultura local, fomentando o interesse de turistas e viajantes em conhecer pessoalmente a cidade.

Além disso, com o uso dessas estampas, as pessoas podem “levar um pedaço” da cidade consigo como forma de lembrar da viagem até Barbalha, dos momentos vividos na cidade e também dos pontos históricos conhecidos durante a visita e, dessa forma, desenvolver uma conexão emocional com a cidade.

Ademais, durante o desenvolvimento deste trabalho, foram notadas certas dificuldades principalmente na busca por informações e livros acerca da história da arquitetura na cidade de Barbalha. Concomitantemente, percebe-se a capacidade de um trabalho mais aprofundado nos símbolos estéticos das fachadas e da possibilidade de uma maior exploração dos padrões gráficos encontrados.

Por fim, é esperado futuramente que este trabalho sirva como base para um projeto maior que aborde o máximo possível do centro histórico da cidade de Barbalha e, dentre outras possibilidades, leve ao desenvolvimento de um livro sobre a memória gráfica da região, com o catálogo das estampas desenvolvidas pelo autor.

REFERÊNCIAS

BARBALHA, [s.a.], [s.d.] Disponível em:

<<http://digitalmundomiraira.com.br/Patrimonio/MunicipiosCeara/B/BARBALHA.pdf>>

Acesso em: 06 jan. 2026.

Barbalha (CE) | Cidades e Estados | IBGE. Disponível em:

<<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/ce/barbalha.html>>. Acesso em: 20 set. 2025.

DESIGNANDSTUFFSITE. Arts & Crafts. Disponível em:

<<https://designandstuffsite.wordpress.com/2017/08/14/arts-crafts/>>. Acesso em: 05 jan. 2026.

DOIS anos depois, Pau da Bandeira de Santo Antônio é hasteado novamente em Barbalha (CE). Disponível em:

<<https://www.gov.br/iphan/pt-br/assuntos/noticias/dois-anos-depois-pau-da-bandeira-de-santo-antonio-e-hasteado-novamente-em-barbalha-ce>>. Acesso em: 05 jan. 2026.

FARIAS, Priscila Lena. **On graphic memory as a strategy for design history**. In: International Committee for Design History and Design Studies, Aveiro, Portugal, 2014.

GOVERNO DO ESTADO DO CEARÁ, **Casa Sampaio**, Barbalha, [s.d..].

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

LANDIM, Antonio Reginaldo. **Prédios Históricos**. Disponível em:

<<https://barbalhaesquecida.home.blog/predios-historicos/>>. Acesso em: 24 set. 2025.

NEVES, Margarida de Souza. **Lugares de Memória da Medicina no Brasil**. Disponível em:

<<http://www.historiaecultura.pro.br/cienciaepreconceito/lugaresdememoria.htm>>. Acesso em: 25 set. 2025.

NORA, Pierre. **Les Lieux de Mémoire**. Paris: Galimard, 1993.

PAES, R. **Memória gráfica da arquitetura de Olinda**. TCC (Design) - Universidade Federal de Pernambuco. Caruaru, 2017.

RIGON, P. R. **Design de Superfície: interação superfície-meio**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2012.

RODRIGUES, A. **Patrimônio cultural e arquitetônico de Barbalha, o Engenho Tupinambá preserva história canavieira**. Disponível em:

<<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/verso/patrimonio-cultural-e-arquitetonico-de-barbalha-o-engenho-tupinamba-preserva-historia-canavieira-1.2220717>>. Acesso em: 20 set. 2025.

ROSSI, Aldo. **A Arquitetura da Cidade**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2010.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS,

2008.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície: práticas e aprendizados mediadas pela tecnologia digital**. Porto Alegre: UFRGS 2002.

SANCHES, Regina Aparecida; VICENTINI, Cláudia Regina Garcia; AVELAR, Suzana; SOUZA, Rejane de Oliveira. **Estamparia digital: relações entre tecnologia, desenho e superfície têxtil**. Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, v. 5, n. 2, p. 167–186, 2021. DOI: 10.5965/25944630522021167. Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/19664>>. Acesso em: 19 dez. 2025.

SERGEYEVA, Aigul M. *et al.* Territorial image and branding as tools for developing Western Kazakhstan as a tourist destination. **Journal of the Geographical Institute Jovan Cvijic SASA**, v. 71, n. 3, p. 311–324, 2021.

VIEIRA, P. P. **Barbalha avança na saúde e torna-se referência na formação de médicos psiquiatras**. Disponível em: <<https://www.badalo.com.br/featured/barbalha-avanca-na-saude-e-torna-se-referencia-na-formacao-de-medicos-psiquiatras/>>. Acesso em: 2 out. 2025.

VARELLA, Paulo **William Morris e o Movimento Arts and Crafts: A Influência que Persiste na Arte Contemporânea**. Disponível em: <<https://arteref.com/movimentos/william-morris-e-o-movimento-arts-and-crafts-a-influencia-que-persiste-na-arte-contemporanea/>>. Acesso em: 22 nov. 2025.

ANEXO
DECLARAÇÃO

Declaro para os devidos fins que este Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia/Tese/Dissertação), escrito sob minha orientação, está em versão final, de acordo com as solicitações realizadas pela banca examinadora.

Informo também que procedi à revisão final do texto, constatando que atende às especificações das normas da ABNT para apresentação de trabalhos acadêmicos da UFCA, no que diz respeito ao conteúdo e à formatação.

 Documento assinado digitalmente
CLARISSA DE ANDRADE QUEIROZ
Data: 11/05/2026 15:31:31-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Data e local da assinatura eletrônica