



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

GABRIEL LUCAS PESSOA BARACHO

**A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS INSPIRADOS EM PESSOAS REAIS NO
DESIGN DE NARRATIVAS GRÁFICAS: UM ESTUDO APLICADO NA CRIAÇÃO
DE UM MINI-GIBI AUTORAL**

FORTALEZA

2025

GABRIEL LUCAS PESSOA BARACHO

A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS INSPIRADOS EM PESSOAS REAIS NO
DESIGN DE NARRATIVAS GRÁFICAS: UM ESTUDO APLICADO NA CRIAÇÃO DE
UM MINI-GIBI AUTORAL

Trabalho de conclusão de curso apresentado no curso de Design do Instituto de Arquitetura Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Emílio Augusto Gomes de Oliveira

FORTALEZA

2025

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

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

B178c Baracho, Gabriel Lucas Pessoa.

A Construção de Personagens Inspirados em Pessoas Reais no Design de Narrativas Gráficas : Um Estudo Aplicado na Criação de um Mini-Gibi Autoral / Gabriel Lucas Pessoa Baracho. – 2026.

267 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design, Curso de Design, Fortaleza, 2026.

Orientação: Prof. Dr. Emílio Augusto Gomes de Oliveira.

1. Design de Personagens. 2. Histórias em Quadrinhos. 3. Pessoas Reais. 4. Cultura Pop. 5. Representação. I. Título.

CDD 658.575

GABRIEL LUCAS PESSOA BARACHO

A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS INSPIRADOS EM PESSOAS REAIS NO
DESIGN DE NARRATIVAS GRÁFICAS: UM ESTUDO APLICADO NA CRIAÇÃO DE
UM MINI-GIBI AUTORAL

Monografia apresentada ao Programa de
Graduação em Design da Universidade Federal
do Ceará, como requisito parcial à obtenção do
título de bacharel em design. Área de
concentração: Design de Personagens

Aprovado em: ___/___/___.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Emílio Augusto Gomes de Oliveira

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Ana Carolina Albuquerque de Moraes

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Hermínio Macêdo Castelo Branco

Cartunista

À Deus,
À minha família,
Aos meus amigos(as),
À minha avó Maria Helena,
Ao meu avô Edmundo Pires *in memoriam*.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ser o autor de todos os caminhos — inclusive os que eu ainda não entendo. Pela força nos dias nublados, pela calma nos dias de sol e por me permitir transformar fé em criação. Cada traço, cada página e cada recomeço existem porque Ele me deu coragem para continuar desenhando.

Aos meus pais, irmãs e família, obrigado pela paciência, pelo apoio incondicional e pela fé constante em mim. Mesmo quando as páginas pareciam em branco, foram vocês que me lembraram que toda história merece ser contada. Seus ensinamentos seguem sendo o roteiro que guia meus passos.

À minha avó, Maria Helena, que é doçura em forma de oração. Gentil, carinhosa e, muitas vezes, “mais mãe do que minha própria mãe”, é ela quem nunca deixa de rezar por mim — quem transforma cuidado em gesto e amor em abrigo. Sua presença é esse tipo raro de conforto que se sente mesmo à distância, como uma luz acesa no fim de cada capítulo.

Ao meu avô, Edmundo Pires, que, mesmo junto de Deus, segue velando pela família e por mim. Sua vida foi exemplo, e sua presença, mesmo além desta terra, permanece como guia e proteção.

Aos meus amigos e amigas, em especial Maria Luiza, Artur Sampaio, Samuel Conceição, Jefrey & Noel Diniz, Jadson Kauã, Gab Sampaio, Ryann Carlos, Aisha Câmara, Diego Freitas, Pablo Renan e Yago Barbosa — pela inspiração diária, pelas conversas que viraram ideias, pelas risadas que viraram cenas. Cada um de vocês é cor, traço e movimento dentro desta história.

Ao Professor Dr. Emílio Augusto Gomes de Oliveira, por ter acreditado neste tema desde o primeiro traço. Pela escuta paciente, pela confiança e por cada orientação que ajudou a transformar rascunhos em caminho.

Aos professores(as) do curso de Design, minha sincera gratidão pela escuta atenta, pelas ideias que expandiram horizontes e pela generosidade em cada troca. Cada comentário foi como um novo esboço — um detalhe que ajudou a dar forma a este projeto.

E aos quadrinistas, que com lápis, tinta e sensibilidade dão vida a personagens inesquecíveis. Suas páginas me ensinaram que desenhar é mais do que criar — é sentir, contar e conectar. Obrigado por me mostrarem que, no fundo, toda boa história é sobre humanidade...mesmo quando vem cercada de fantasia.

“Tudo o que você pode imaginar é real.”

Pablo Picasso

RESUMO

Com o objetivo de investigar a construção de personagens inspirados em pessoas reais no design de narrativas gráficas, este trabalho propõe a criação de um mini-gibi autoral que integra princípios do design gráfico e da narrativa visual. Nesse contexto, este trabalho busca explorar a seguinte questão: de que maneira o design de personagens inspirados em pessoas reais pode representar, de forma visual, traços físicos e aspectos de personalidade em um mini-gibi autoral? Para isso, foram adotadas metodologias científicas e projetuais, incluindo análise de casos e a adaptação de etapas do design de produto, visando demonstrar de que forma a representação gráfica contribui para uma narrativa expressiva, clara e acessível. O estudo visa oferecer *insights* que dialoguem tanto com o campo acadêmico quanto com práticas criativas no desenvolvimento de personagens em histórias visuais autorais.

Palavras-chave: design de personagens, histórias em quadrinhos, pessoas reais, cultura geek.

ABSTRACT

This study aims to investigate the development of characters inspired by real people in the design of graphic narratives. It proposes the creation of an original mini-comic that integrates principles of graphic design and visual storytelling. In this context, the work seeks to explore the following question: how can the design of characters inspired by real individuals visually represent physical traits and personality aspects in an original mini-comic? To address this, scientific and project-based methodologies were adopted, including case analysis and the adaptation of product design stages, aiming to demonstrate how graphic representation contributes to a clear, expressive, and accessible narrative. The study intends to offer insights that connect both with the academic field and creative practices in the development of characters for original visual stories.

Keywords: *character design, comic books, real people, geek culture*

Lista de Figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1: Cena da CCXP (Comic Con Experience), um dos maiores eventos da cultura pop no Brasil..... | 29 |
| Figura 2: Matéria veiculada pela Rede Globo abordando o universo geek..... | 30 |
| Figura 3: Evento Cosplay Esquenta Geek Connection..... | 31 |
| Figura 4: A imagem apresenta gibis da Turma da Mônica, símbolo da cultura pop brasileira que mistura influências locais e globais..... | 32 |
| Figura 5: Representações icônicas da cultura pop: Goku (à esquerda) e <i>Superman</i> (à direita)..... | 34 |
| Figura 6: Imagem do <i>Batman</i> , ícone da cultura pop internacional, representando a influência global no universo dos quadrinhos..... | 35 |
| Figura 7: Ilustradora e quadrinista brasileira Bianca Pinheiro..... | 37 |
| Figura 8: Ilustradora Fefê Torquato ao lado de sua obra <i>Tina: Respeito</i> (2020)..... | 37 |
| Figura 9: Francisco José Souto Leite (Shiko) fazendo uma ilustração..... | 37 |
| Figura 10: Cartunista Mino, conhecido por sua atuação crítica e engajada na imprensa brasileira..... | 38 |
| Figura 11: HQ <i>Carniça</i> , de Shiko, que retrata o cangaço com fantasia e protagonismo feminino..... | 38 |
| Figura 12: Tirinha do Capitão Rapadura, personagem criado pelo cartunista Mino..... | 39 |
| Figura 13: Desenho feito a partir da técnica de memorização..... | 41 |
| Figura 14: Resultado de um desenho feito utilizando a criatividade..... | 42 |
| Figura 15: Exemplo de um desenho técnico representando as diferentes vistas de uma peça..... | 44 |
| Figura 16: Exemplo de um <i>Character Model Sheet</i> , mostrando as diferentes vistas de um personagem..... | 44 |
| Figura 17: Pessoa desenhando uma maçã a partir da técnica de observação..... | 46 |
| Figura 18: Página extraída da obra de <i>Scott McCloud</i> em que o autor desenvolve essa definição..... | 49 |
| Figura 19: Exemplo de hieróglifo egípcio, uma das primeiras demonstrações de mescla entre imagem e narrativa..... | 53 |
| Figura 20: Imagem de uma coluna de Trajano da Roma Antiga, onde demonstra uma sequência narrativa de conquista dos romanos..... | 53 |

| | |
|---|----|
| Figura 21: Uma amostra da Tapeçaria de <i>Bayeux</i> | 54 |
| Figura 22: “ <i>The Yellow Kid</i> ” de Richard F. Outcault (1985)..... | 55 |
| Figura 23: Página da HQ <i>As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte</i> (1869), de Angelo Agostini..... | 56 |
| Figura 24: Página extraída da obra ‘ <i>As Aventuras de Zé Caipora</i> (1884)..... | 57 |
| Figura 25: Primeira HQ publicada do Superman, marcando a “Era de Ouro” dos Quadrinhos..... | 58 |
| Figura 26: Edição de “ <i>A Turma do Pererê</i> ”, de Ziraldo..... | 59 |
| Figura 27: Edição n1 da <i>Turma da Mônica</i> , publicada em 1970..... | 59 |
| Figura 28: Exemplo de cartum, de autoria do Ziraldo..... | 61 |
| Figura 29: Exemplo de charge feita pelo chargista Jaguar..... | 62 |
| Figura 30: Exemplo de uma tirinha do Henfil..... | 63 |
| Figura 31: Exemplo de página de HQ, extraída da edição #2 de <i>Cavaleiro das Trevas de Aço</i> | 64 |
| Figura 32: Foto da revista contendo uma das edições de “ <i>O Gibi</i> ”..... | 65 |
| Figura 33: Exemplo de uma estante com mangás no Japão..... | 66 |
| Figura 34: Cena extraída do anime <i>Pokémon</i> , amplamente conhecido..... | 66 |
| Figura 35: Imagem colorida do mangá de <i>One Piece</i> , obra mundialmente conhecida..... | 67 |
| Figura 36: Exemplos de um conjunto de fanzines..... | 68 |
| Figura 37: Exemplo de uma coletânea de <i>graphic novels</i> famosas..... | 68 |
| Figura 38: Exemplo de uma página de <i>Webtoon</i> , caracterizada por sua forma de leitura vertical..... | 69 |
| Figura 39: Momento em que <i>Winry</i> se identifica com o boneco da personagem <i>Shoto Todoroki</i> | 73 |
| Figura 40: À esquerda, o personagem <i>Tony Stark</i> ; à direita, o magnata <i>Howard Hughes</i> , cuja vida e personalidade serviram de inspiração para a criação do personagem..... | 76 |
| Figura 41: À esquerda, o personagem <i>Coringa</i> , à direita, a imagem do ator <i>Conrad Veidt</i> , cuja caracterização facial serviu de inspiração visual para a criação do personagem..... | 76 |
| Figura 42: <i>Dorina Nowill</i> , ativista deficiente visual ao lado de <i>Dorinha</i> , personagem criada por Maurício de Sousa para homenageá-la..... | 77 |

| | |
|---|-----|
| Figura 43: Criança deficiente visual da fundação Dorina se divertindo com a personagem Dorinha..... | 77 |
| Figura 44: Representação clássica da rivalidade nas histórias em quadrinhos: <i>Batman</i> como protagonista e Coringa como seu antagonista icônico..... | 79 |
| Figura 45: Thanos, o titã louco, é um exemplo marcante de antagonista nas histórias em quadrinhos da Marvel..... | 80 |
| Figura 46: O Quarteto Fantástico, clássico exemplo de uma família de co-protagonistas nas histórias da Marvel Comics..... | 81 |
| Figura 47: Deku e Bakugou, personagens centrais em <i>My Hero Academia</i> , protagonizam diversos momentos de rivalidade ao longo da narrativa..... | 82 |
| Figura 48: <i>Alfred Pennyworth</i> , fiel mordomo de <i>Bruce Wayne</i> , é um exemplo clássico de personagem coadjuvante nas histórias do <i>Batman</i> | 83 |
| Figura 49: Exemplo de personagens figurantes em uma história em quadrinhos..... | 83 |
| Figura 50: À esquerda, o personagem <i>Rock Lee</i> , do anime <i>Naruto</i> ; à direita, o lendário artista marcial <i>Bruce Lee</i> , cuja persona serviu de inspiração para a criação do personagem..... | 85 |
| Figura 51: Página de uma história em quadrinhos que retrata a trajetória política de Dom Pedro II, ex-imperador do Brasil..... | 86 |
| Figura 52: Acima, imagem de <i>Simö Häyhä</i> (1905–2002), lendário franco-atirador finlandês da Segunda Guerra Mundial retratado, abaixo, como personagem no mangá <i>Shuumatsu no Valkyrie</i> | 87 |
| Figura 53: O Predador, personagem ficcional icônico das narrativas de terror e ficção científica..... | 88 |
| Figura 54: Imagem retratando o fluxo de leitura ocidental..... | 89 |
| Figura 55: Tipos de quadros em quadrinhos..... | 92 |
| Figura 56: Tipos de balões de fala..... | 93 |
| Figura 57: Exemplos de onomatopeias ocidentais..... | 93 |
| Figura 58: Exemplos de onomatopeias orientais..... | 94 |
| Figura 59: Influência do cenário na composição do quadro..... | 96 |
| Figura 60: Análise de como a sombra pode influenciar o ambiente na HQ..... | 97 |
| Figura 61: Objetos e detalhes representados em cena..... | 98 |
| Figura 62: <i>Sketch</i> da personagem <i>Kim Possible</i> , protagonista do desenho animado de mesmo nome, feito por <i>Stephen Silver</i> | 107 |

| | |
|---|-----|
| Figura 63: Rabisco do personagem <i>Danny Fenton</i> , protagonista da série animada “ <i>Danny Phantom</i> ” | 108 |
| Figura 64: Exemplo de estudo de formas sólidas para composição de personagens feito por <i>Stephen Silver</i> | 108 |
| Figura 65: Página onde <i>Scott McCloud</i> aborda a importância da simplificação do traço para melhor identificação com o público leitor..... | 109 |
| Figura 66: Abaixo, Maurício de Sousa, criador da Turma da Mônica..... | 115 |
| Figura 67: À esquerda, Mônica Sousa, filha do Maurício de Sousa, à direita, a personagem Mônica, figura central das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica..... | 116 |
| Figura 68: Luiz Carlos Cruz, o “Luizinho”, que inspirou o personagem Cebolinha..... | 117 |
| Figura 69: Abaixo, Mauro Sousa, Filho de Maurício, que inspirou o personagem Nimbus..... | 117 |
| Figura 70: Maurício de Sousa e seu atual cachorro Bidu..... | 118 |
| Figura 71: Outras pessoas que inspiraram as figuras da Turma da Mônica..... | 119 |
| Figura 72: <i>Eiichiro Oda</i> , criador do mangá <i>One Piece</i> | 122 |
| Figura 73: <i>Rapper Eminem</i> , figura que serviu de inspiração para o personagem Enel (à Direita)..... | 123 |
| Figura 74: Ator japonês <i>Kunie Tanaka</i> , figura que inspirou a personagem Kizaru..... | 123 |
| Figura 75: Abaixo, famosa foto do cientista <i>Albert Einstein</i> , que serviu de inspiração para a personagem <i>Vegapunk</i> | 124 |
| Figura 76: <i>Diagrama de Ishikawa</i> com os principais tópicos que irão compor o trabalho final..... | 128 |
| Figura 77: Exemplo de um painel semântico de público-alvo..... | 130 |
| Figura 78: Exemplo de um painel semântico de conceito..... | 130 |
| Figura 79: Exemplo de um painel semântico do produto..... | 131 |
| Figura 80: Painel Semântico utilizado para o estudo do Público-alvo deste TCC..... | 133 |
| Figura 81: Painel de Conceito do projeto..... | 134 |
| Figura 82: Painel de conceito do produto que servirá de inspiração para a criação dos personagens que irão compor o mini-gibi..... | 136 |

| | |
|---|-----|
| Figura 83: Perfil do autor que servirá de inspiração para a personagem Gabey..... | 139 |
| Figura 84: Núcleo de pessoas e animais selecionados como referência para a construção das demais personagens..... | 140 |
| Figura 85: Mapeamento das palavras-chaves que servirão de base para moldar a personalidade do Gabey..... | 143 |
| Figura 86: Referência de personagens que servirão de base para a criação da personagem Gabey..... | 144 |
| Figura 87: Estudo conceitual do rosto do autor em duas idades distintas, utilizado para a compreensão inicial das proporções e do formato facial..... | 146 |
| Figura 88: Testes conceituais de formas geométricas comuns para a construção do rosto da personagem Gabey..... | 147 |
| Figura 89: Representação de alguns esboços preliminares com estudos de traços e exploração de diferentes estilos para a personagem Gabey..... | 149 |
| Figura 90: Exploração de demais estilos e traços para a construção da personagem Gabey..... | 150 |
| Figura 91: 1ª versão de ideação para a construção visual da personagem Gabey..... | 152 |
| Figura 92: 2ª versão de ideação para a construção visual da personagem Gabey..... | 153 |
| Figura 93: 3ª versão de ideação para a construção visual da personagem Gabey..... | 154 |
| Figura 94: Estudo de silhueta da personagem Gabey..... | 156 |
| Figura 95: Refinamento visual no processo de construção do rascunho final de Gabey..... | 158 |
| Figura 96: Chapéu de bombeiro que serviu de base para a construção do chapéu da personagem Gabey..... | 159 |
| Figura 97: Personagem Pato, da série animada infantil Pocoyo, que serviu de referência para a concepção final do chapéu da personagem..... | 159 |
| Figura 98: Processo de <i>sketch</i> final do chapéu que servirá de acessório para a personagem Gabey..... | 160 |
| Figura 99: Etapa de concepção digital da personagem Gabey no aplicativo <i>Ibis Paint X</i> , conduzida pelo autor..... | 161 |

| | |
|---|-----|
| Figura 100: <i>Sketch</i> final adotado como base para a personagem Gabey..... | 162 |
| Figura 101: Propostas visuais adotadas para as demais personagens -Parte I..... | 163 |
| Figura 102: Propostas visuais adotadas para as demais personagens -Parte II..... | 163 |
| Figura 103: Propostas visuais adotadas para as demais personagens -Parte Final..... | 164 |
| Figura 104: Representação final da personagem Gabey com o traço final já consolidado digitalmente..... | 167 |
| Figura 105: Apresentação do <i>Character Model Sheet</i> desenvolvido para a personagem Gabey..... | 169 |
| Figura 106: Adaptação da roda cromática extraída do livro <i>Creative Character Design</i> , de <i>Bryan Tillman</i> (2011, p.111)..... | 171 |
| Figura 107: Apresentação de algumas das cores selecionadas para a composição da personagem Gabey..... | 173 |
| Figura 108: 1º Teste de cores na personagem Gabey, considerando o vermelho como a cor predominante..... | 174 |
| Figura 109: 2º Teste de cores na personagem Gabey, considerando o vermelho como a cor predominante..... | 175 |
| Figura 110: 3º Teste de cores na personagem Gabey, considerando o vermelho como a cor predominante..... | 176 |
| Figura 111: Paleta de cores definitiva para a personagem Gabey..... | 179 |
| Figura 112: Consolidação da Identidade Cromática da personagem Gabey..... | 179 |
| Figura 113: Paleta de cores definitiva para as demais personagens..... | 180 |
| Figura 114: Paleta de cores referente aos tons de pele adotadas para as personagens..... | 181 |
| Figura 115: Imagem renderizada de Gabey juntamente com as demais personagens..... | 185 |
| Figura 116: <i>Sketch</i> preliminar da tirinha com Gabey e Aisha..... | 191 |
| Figura 117: Etapa de refinamento do traço da tirinha..... | 192 |
| Figura 118: Planejamento do posicionamento dos balões..... | 193 |
| Figura 119: Integração do traço finalizado com os balões de fala..... | 194 |

| | |
|---|-----|
| Figura 120: Apresentação da fonte <i>Chewy</i> , utilizada nos balões de fala das páginas do mini-gibi..... | 195 |
| Figura 121: Apresentação da fonte <i>Bangers</i> , utilizada nos balões de fala das páginas do mini-gibi..... | 195 |
| Figura 122: Apresentação da página do mini-gibi finalizada, com todos os elementos gráficos aplicado..... | 196 |
| Figura 123: Tirinha onde Gabey assume o papel de personagem principal..... | 198 |
| Figura 124: Tirinha onde Gabey assume o papel de personagem secundário..... | 199 |
| Figura 125: Tirinha em que Jeffrey e Aisha assumem papéis como personagens centrais..... | 200 |
| Figura 126: Esboços iniciais de planejamento das páginas de estrutura narrativa | 203 |
| Figura 127: Estudos de distribuição de personagens e ritmo de leitura..... | 204 |
| Figura 128: Estrutura do sumário e sequência de capítulos das personagens..... | 205 |
| Figura 129: Ideias de página para compor a apresentação da personagem Yago..... | 206 |
| Figura 130: Esboço da composição de capa do mini-gibi..... | 207 |
| Figura 131: Esboços finais selecionados para composição das páginas do mini-gibi..... | 208 |
| Figura 132: Proposta inicial de formato A4 para o mini-gibi..... | 210 |
| Figura 133: Tamanho de uma folha A5, adotada para o mini-gibi..... | 211 |
| Figura 134: Comparação entre uma folha A5 com um mangá..... | 212 |
| Figura 135: Protótipo em baixa fidelidade do mini-gibi em escala reduzida..... | 213 |
| Figura 136: Montagem da capa do mini-gibi utilizando a ferramenta <i>Adobe Illustrator</i> | 214 |
| Figura 137: Capa definitiva do mini-gibi..... | 215 |
| Figura 138: Sumário do mini-gibi..... | 217 |
| Figura 139: Página de abertura de capítulo das personagens..... | 218 |
| Figura 140: Página dedicada para conhecer o perfil das personagens..... | 219 |
| Figura 141: Página dedicada para conhecer o perfil das pessoas por trás das personagens..... | 220 |
| Figura 142: Página dedicada a personagem secreta do mini-gibi..... | 222 |

| | |
|--|-----|
| Figura 143: Teste de impressão do mini-gibi | 223 |
| Figura 144: Análise de recepção do público com o mini-gibi..... | 224 |
| Figura 145: Depoimento de pessoas que leram a versão demonstrativa do mini-gibi | 225 |
| Figura 146: Mockup do mini-gibi materializado..... | 226 |
| Figura 147: <i>Mockup</i> do cartão postal..... | 227 |
| Figura 148: <i>Mockup</i> de alguns dos <i>photocards</i> produzidos..... | 227 |
| Figura 149: <i>Mockup</i> do pôster..... | 228 |
| Figura 150: <i>Qr Code</i> contendo a versão final do mini-gibi..... | 230 |

Lista de Tabelas

| | |
|--|-----|
| Tabela 1: Como a Fundamentação Teórica Atendeu aos Objetivos do TCC..... | 99 |
| Tabela 2: Tabela Comparativa das Quatro Etapas Propostas por Munari e Como elas se Relacionam com a Construção do Mini-Gibi Autoral..... | 105 |
| Tabela 3: Adaptação da Fase de Metodologia de Projeto de Produto, juntamente com Munari, para a produção do Mini-Gibi autoral..... | 113 |
| Tabela 4: Análise de Similares: Turma da Mônica - Maurício de Sousa..... | 120 |
| Tabela 5: Final da Análise de Similares da Turma da Mônica..... | 121 |
| Tabela 6: Análise de Similares: <i>One Piece</i> - <i>Eiichiro Oda</i> | 125 |
| Tabela 7: Final da Análise de Similares: <i>One Piece</i> | 126 |
| Tabela 8: <i>Checklist</i> de Avaliação das Três Ideias para a Personagem Gabey..... | 155 |
| Tabela 9: Características físicas observadas nas referências reais..... | 165 |
| Tabela 10: Apresentação das Cores e seus Significados, Segundo <i>Tillman</i> e <i>Alieva</i> | 172 |
| Tabela 11: Comparação das 3 Versões de Testes Cromáticos Para a Personagem Gabey..... | 178 |
| Tabela 12: Perfis Cromáticos e Personalidades das Demais Personagens..... | 182 |
| Tabela 13: Comparação dos Gêneros Literários que Mais se Adequam a Proposta do Projeto..... | 189 |
| Tabela 14: Apresentação das demais etapas de Bruno Munari..... | 229 |

Lista de Abreviaturas

| | |
|------|---|
| UFC | Universidade Federal do Ceará |
| HQ's | Histórias em Quadrinhos |
| TCC | Trabalho de Conclusão de Curso |
| CNPq | Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico |
| MCTI | Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação |
| ABRA | Academia Brasileira de Arte |
| UFFO | Uma Família Fora de Órbita |
| IFCE | Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará |
| IAUD | Instituto de Arquitetura, Urbanismo e Design |
| EVA | Etileno Acetato de Vinila |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----|
| 1. INTRODUÇÃO | 23 |
| 1.1 Justificativa..... | 25 |
| 1.2 Objetivos..... | 27 |
| 1.2.1 Objetivo Geral..... | 27 |
| 1.2.2 Objetivos Específicos..... | 27 |
| 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 28 |
| 2.1 A Cultura Pop/Geek..... | 28 |
| 2.2 Comunicação Visual..... | 33 |
| 2.2.1 O Desenho..... | 39 |
| 2.3 Histórias em Quadrinhos..... | 47 |
| 2.3.1 Gêneros Literários Presentes Nas HQ'S..... | 50 |
| 2.3.2 Panorama Histórico..... | 52 |
| 2.3.3 Formatos e Expressões Autorais..... | 60 |
| 2.3.3.1 Principais Formatos das Narrativas Gráficas em HQ's..... | 61 |
| 2.4 A Personagem nas Histórias em Quadrinhos..... | 70 |
| 2.4.1 Importância e Funções Narrativas..... | 71 |
| 2.4.2 Inspirações Reais e Referências..... | 72 |
| 2.4.3 Tipos de Personagens..... | 78 |
| 2.4.4 Classificação dos Personagens..... | 84 |
| 2.5 O Fluxo Narrativo na Composição Visual..... | 89 |
| 2.5.1 Os Elementos Visuais que Compõem a Narrativa Gráfica..... | 90 |
| 2.5.1.1 Elementos Básicos da Narrativa Gráfica..... | 91 |
| 2.5.1.2 Elementos Secundários da Narrativa Gráfica..... | 95 |
| 2.6 Conclusões Parciais..... | 98 |
| 3. METODOLOGIA | 101 |
| 3.1 Metodologia de Pesquisa Científica..... | 101 |
| 3.2 Metodologia de Design..... | 103 |
| 3.2.1 Método de Design de Personagem..... | 106 |
| 4. ABORDAGEM PROJETUAL: BASES PARA A CONSTRUÇÃO DO MINI-GIBI AUTORAL | 111 |
| 4.1 Estrutura Inicial da Fase de Concepção..... | 111 |
| 4.2 Análise de Dados: exploração de projetos análogos..... | 114 |

| | |
|--|------------|
| 4.2.1 Maurício de Sousa e a Turma da Mônica..... | 115 |
| 4.2.2 Eiichiro Oda e o Fenômeno One Piece..... | 121 |
| 4.3 Diretrizes projetuais..... | 126 |
| 5. PROJEÇÃO CRIATIVA: REFERÊNCIAS VISUAIS E ESTÉTICAS NA CONSTRUÇÃO DAS PERSONAGENS DO MINI-GIBI..... | 129 |
| 5.1 Painel Semântico do Público-Alvo..... | 131 |
| 5.2 Painel de Conceito..... | 133 |
| 5.3 Painel Visual do Produto..... | 135 |
| 6. PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PERSONAGENS INSPIRADAS EM PESSOAS REAIS..... | 137 |
| 6.1 Aplicação da Técnica de Analogia..... | 138 |
| 6.2 Seleção das Pessoas Por Trás das Personagens..... | 139 |
| 6.3 O <i>Sketching</i> como Recurso de Criação das Personagens..... | 141 |
| 6.3.1 Conceituação Visual da Personagem Gabey..... | 142 |
| 6.3.2 Processo de Ideação da Personagem Gabey..... | 148 |
| 6.4 Da Ideação à Escolha: Seleção de Ideias para Gabey..... | 151 |
| 6.4.1 Refinamento da Ideia Selecionada para Gabey | 157 |
| 6.5 Detalhamento: Traços, Cores e Essências..... | 166 |
| 6.5.1 Definição do Traço e Forma Final..... | 166 |
| 6.5.2 Estrutura e Expressividade: O <i>Model Sheet</i> de Gabey..... | 168 |
| 6.5.3 Cores e Unidade Estética das Personagens..... | 170 |
| 6.6 Aplicação Narrativa e Visual das Personagens no Mini-Gibi..... | 183 |
| 6.6.1 Personagens e Contexto Visual no Design..... | 184 |
| 6.6.2 Seleção do Gênero Narrativo para o Mini-Gibi..... | 186 |
| 6.6.3 A Construção das Personagens na Linguagem do <i>Slice of Life</i> | 190 |
| 7. EXECUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO MINI-GIBI..... | 202 |
| 7.1 Planejamento Visual e <i>Sketches</i> Iniciais..... | 202 |
| 7.2 Montagem e Prototipagem do Universo Visual..... | 209 |
| 7.3 Validação Gráfica e Testes de Legibilidade..... | 214 |
| 7.3.1 Avaliação da Primeira Tiragem e Análise de Recepção do Público..... | 223 |
| 7.4 Mini-Gibi Finalizado: Materialização do Projeto..... | 226 |
| 8. CONCLUSÃO..... | 229 |
| Referências Bibliográficas..... | 233 |
| Apêndice 1..... | 253 |

| | |
|-------------------------|-----|
| Apêndice 2 | 261 |
| Apêndice 3 | 264 |
| Apêndice 4 | 265 |

1. Introdução

A construção de personagens é um dos pilares fundamentais para o desenvolvimento de narrativas visuais significativas e cativantes. No universo dos quadrinhos, esses personagens não apenas movimentam a trama, mas atuam como veículos de identificação, expressão e afeto entre o autor, a obra e o leitor. Quando inspirados em pessoas reais, os personagens assumem uma camada adicional de profundidade, conectando ficção e realidade de maneira sensível, simbólica e comunicativa. Essa prática exige do designer e autor um olhar atento ao comportamento humano, à cultura e à memória afetiva, o que demanda não apenas habilidades técnicas de ilustração, mas também um domínio de construção narrativa e semiótica visual.

No campo do *design*, compreender a criação de personagens enquanto processo projetual implica reconhecer sua função para além do entretenimento, assumindo um papel narrativo que organiza a experiência visual e emocional do leitor. Essa abordagem dialógica entre realidade e ficção promove uma narrativa gráfica carregada de significados subjetivos e sociais, que podem gerar empatia e reconhecimento por meio da representação. Nesse sentido, é fundamental compreender que a criação visual não deve ser encarada como um ato de inspiração livre ou descompromissada, mas como resultado de um método estruturado, capaz de conciliar intuição e planejamento. Ao aplicar essa lógica ao design de personagens, compreende-se que eles são “objetos” gráficos carregados de intenção, resultado de escolhas conscientes que articulam forma, função e mensagem. Como aponta Munari:

Criatividade não significa improvisação sem método: essa maneira apenas faz confusão e cria nos jovens a ilusão de se sentirem artistas livres e independentes. (MUNARI, 1998, p.17).

Will Eisner destaca que os quadrinhos, por sua natureza sequencial, possuem uma estrutura que exige do leitor uma leitura ativa e interpretativa, o que potencializa o impacto de personagens bem construídos. Ao tratar da arte sequencial como linguagem, Eisner salienta que o personagem é o instrumento

essencial da narrativa visual (EISNER, 2001, p.17). Essa afirmação reforça a centralidade do personagem como elo entre o roteiro e o leitor. Em outras palavras, não basta que o personagem exista graficamente; é preciso que ele traduza emoções, motivações e conflitos que movimentam a narrativa.

Essa transformação no valor dos quadrinhos ao longo do tempo reflete a crescente busca pela qualidade e pelo aprimoramento da produção. Durante muito tempo, os quadrinhos eram produzidos de forma rudimentar, sem a preocupação com a durabilidade, ou precisão técnica. No entanto, à medida que o potencial dessa forma de arte se tornou mais evidente, o investimento em produção e a qualidade na impressão, incluindo o registro correto das cores e a nitidez do traço, passaram a ser fundamentais para garantir uma narrativa visual eficaz e impactante.

Neste contexto, a construção de personagens inspirados em pessoas reais apresenta desafios específicos ao criador. É necessário captar elementos identitários — como gestos, falas, traços físicos e simbólicos — sem incorrer em representações caricatas ou estereotipadas. Diante de tal processo, o design gráfico se entrelaça com dimensões éticas e políticas, pois a representação de sujeitos reais exige responsabilidade narrativa e sensibilidade estética. *McCloud* (1995) observa que formas visuais mais simples facilitam a identificação do leitor com o personagem, já que esse processo estimula uma projeção pessoal sobre a figura representada. No entanto, essa simplificação deve ser pensada de maneira estratégica, e não superficial: trata-se de encontrar o equilíbrio entre o reconhecimento e a abstração, de modo que o personagem permaneça acessível ao público sem perder sua singularidade.

Sendo assim, o uso de pessoas reais como referência para personagens não se restringe à aparência física, mas envolve um processo profundo de observação e interpretação, que transforma experiências pessoais em signos visuais. Trata-se de um gesto criativo que, ao mesmo tempo em que presta homenagem, reinventa, ressignifica e potencializa o cotidiano. Nesse sentido, o design de personagens atua como uma forma de documentação sensível da realidade, ainda que dentro de uma lógica ficcional. Essa perspectiva encontra respaldo nos textos do designer educador italiano Bruno Munari, que defende a criatividade como resultado de um processo racional que parte da observação crítica do mundo e da tradução dessa observação em forma visual (MUNARI, 2008, p. 25).

Portanto, a presente pesquisa propõe investigar os aspectos formais,

simbólicos e afetivos envolvidos no design de personagens inspirados em pessoas reais, aplicados à criação de um mini-gibi autoral. Opta-se, neste caso, pelo formato das tiras cômicas, uma vertente das histórias em quadrinhos reconhecida por sua linguagem sintética, acessível e historicamente associada à democratização da leitura e da expressão gráfica. O projeto articula ainda princípios do design gráfico, da ilustração e da narrativa sequencial para explorar como personagens expressivos podem favorecer a fluidez narrativa e gerar identificação empática com o leitor, especialmente em situações cotidianas retratadas com leveza e humor.

A relevância deste estudo está em sua contribuição para os debates contemporâneos sobre o papel do designer como autor, mediador e contador de histórias, além de dialogar com correntes do design crítico que reconhecem a subjetividade como parte integrante do processo projetual. Ao considerar o personagem como síntese visual de uma pessoa real, amplia-se o entendimento do design como prática socialmente situada, onde o autor projeta não apenas formas, mas também significados e afetos. Essa abordagem vai ao encontro de uma perspectiva contemporânea do design, que valoriza processos colaborativos, referenciais e autorais, em oposição a soluções padronizadas e impessoais.

Sendo assim, o foco desta pesquisa é explorar como personagens inspirados em pessoas reais podem ser construídos dentro do universo das narrativas gráficas. A proposta é aplicar essa investigação na criação de um mini-gibi autoral, destacando os elementos que tornam os personagens mais autênticos, reconhecíveis e expressivos. Partindo dessa abordagem, busca-se compreender quais aspectos visuais, simbólicos e narrativos conferem profundidade e valor aos personagens, contribuindo para que o design gráfico vá além da estética e se torne uma prática sensível, ética e intencional.

1.1 Justificativa

A presente pesquisa tem origem em uma vivência pessoal de longa data do autor com o universo da ilustração, consolidada ainda na infância e fortalecida ao longo da formação acadêmica em Design. Durante a graduação, foi possível integrar o projeto de extensão Oficina de Quadrinhos, promovido pelo curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará (UFC), no qual se desenvolveu uma família de personagens inspirados em pessoas reais, especialmente amigos

próximos — que serviram de base para a criação de personagens como o avatar “Gabey” e os demais personagens que comporão este projeto final. Tal experiência revelou-se rica, divertida e formativa, demonstrando o potencial expressivo e comunicacional das narrativas gráficas. O trabalho atual emerge, assim, como uma continuação desse processo, possibilitando uma investigação mais aprofundada sobre a construção de personagens baseados em pessoas reais no contexto do design e da criação autoral.

Do ponto de vista acadêmico, o tema se mostra relevante por abordar um campo ainda pouco explorado de forma sistematizada nos estudos em *Design*, apesar de ser amplamente praticado por artistas e quadrinistas. O design de personagens inspirados em pessoas reais envolve múltiplas camadas de observação, síntese e representação visual, articulando traços físicos e aspectos da personalidade em linguagens gráficas que comunicam de forma direta e empática. Essa pesquisa representa uma oportunidade de contribuir para o aprofundamento teórico e metodológico da área, ao mesmo tempo em que propõe uma aplicação prática por meio do desenvolvimento de um mini-gibi, tornando visível a importância do tema para o campo do design gráfico e das artes visuais.

No que diz respeito à relevância social, o trabalho propõe uma reflexão sobre a potência das narrativas gráficas como ferramenta de comunicação acessível e afetiva. Neste contexto, a cultura pop, com suas múltiplas expressões — gibis, Histórias em Quadrinhos (HQ's), mangás, filmes e séries — exerce forte influência sobre a construção de identidades e a percepção coletiva da realidade. Ao desenvolver tirinhas de humor com temas cotidianos, protagonizadas por personagens inspirados em pessoas reais, busca-se criar pontos de identificação com o leitor, abordando de forma leve e bem-humorada experiências comuns do dia a dia. Tal abordagem permite uma aproximação entre o universo pessoal e o coletivo, ressaltando o valor de histórias simples e autênticas na formação de vínculos sociais e na valorização da diversidade de vivências. A presença de personagens baseados em pessoas reais, como praticado por artistas como Maurício de Sousa, contribui significativamente para a conexão com o público, promovendo empatia, identificação e autenticidade na representação.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como objetivo geral desenvolver um mini-gibi autoral a partir da criação de personagens inspirados em pessoas reais, com foco na construção estética e narrativa de um personagem principal — o avatar autoral “*Gabey*” —, buscando representar características físicas e de personalidade no contexto do *design* aplicado às narrativas gráficas.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Investigar personagens inspirados em pessoas reais presentes em narrativas gráficas, analisando suas abordagens visuais e narrativas, bem como os elementos fundamentais do design — como forma, cor e expressões — utilizados para representar criativamente indivíduos reais.
- Analisar e coletar informações sobre a pessoa real que inspirou o personagem *Gabey* — considerando aspectos visuais, comportamentais e identitários — a fim de desenvolver sua representação gráfica adaptada à linguagem das histórias em quadrinhos, respeitando sua essência.
- Apresentar brevemente os demais personagens criados, contextualizando sua função na narrativa sem aprofundar o desenvolvimento estético individual de cada um;
- Elaborar as narrativas que comporão o mini-gibi autoral, articulando os personagens à trama de forma coesa e expressiva;
- Refletir criticamente sobre o impacto da presença de personagens inspirados em pessoas reais nas narrativas gráficas, considerando aspectos como empatia, identificação do público e autenticidade da representação.

2. Fundamentação Teórica

Este capítulo apresenta a fundamentação teórica que embasa o desenvolvimento deste TCC. Nele, o leitor encontrará uma visão geral sobre os conceitos e discussões centrais para o tema, abordando as relações entre cultura pop/geek, comunicação visual e narrativa gráfica, bem como os fundamentos do desenho enquanto prática projetual. Em seguida, são discutidos aspectos históricos e formais das narrativas gráficas, com destaque para as histórias em quadrinhos, seus formatos e a construção de personagens inspirados em pessoas reais — prática que se revela central para este projeto. Por fim, a fundamentação ainda explora diferentes tipos e funções narrativas das personagens, contextualizando exemplos relevantes e estabelecendo as bases conceituais que orientarão as análises e as diretrizes projetuais do mini-gibi autoral, discutidas nos capítulos posteriores.

2.1 A Cultura Pop/Geek

Para Storey (1998, p. 5–6), a cultura pop, entendida como um conjunto de manifestações culturais produzidas e consumidas em larga escala, tem desempenhado um papel central na configuração das identidades contemporâneas. Suas expressões vão desde o cinema e a música até as histórias em quadrinhos, games e séries televisivas, estabelecendo-se como um espaço onde se negociam significados, valores e símbolos compartilhados socialmente (Figura 1). Para Morin (1997, p. 14–15), ao longo do século XX, especialmente a partir da segunda metade, observou-se uma intensa valorização da cultura midiática popular, impulsionada pelo avanço das tecnologias de comunicação e pela globalização do entretenimento.

Figura 1: Cena da CCXP (Comic Con Experience), um dos maiores eventos da cultura pop no Brasil.



Fonte: Ricky Tripps, 2022. Acesso em: 09 de Julho de 2025

No panorama da cultura pop contemporânea, suas manifestações passaram a ocupar um papel central na produção simbólica e nas dinâmicas sociais do mundo globalizado. Umberto Eco (1984, p. 15–17) argumenta que os produtos da cultura de massa — mesmo quando vistos como banais — são, na verdade, sistemas complexos de significação, capazes de veicular ideologias, afetos e modelos de comportamento. A cultura pop, portanto, não apenas reflete o imaginário coletivo, mas também o molda, operando como um campo fértil de disseminação de sentidos compartilhados que articulam economia, estética e identidade.

Com o advento da internet e das mídias digitais, esse panorama se transforma profundamente. Jenkins (2009) destaca que vivemos em um ecossistema comunicacional marcado pela circulação transmidiática de conteúdos, onde os consumidores não apenas recebem informações, mas participam de sua reconfiguração e expansão. Ele enfatiza que “a convergência não ocorre apenas através de dispositivos, mas dentro dos cérebros dos consumidores individuais e através de suas interações sociais com os outros” (Jenkins, 2009, p. 28). Nesse cenário, figuras antes marginalizadas — como o fã *geek*¹ — assumem papel protagonista na dinâmica cultural contemporânea.

Diante desse quadro, a cultura *geek* emerge como uma vertente mais engajada e especializada da cultura pop, marcada pelo aprofundamento em temas como ficção científica, super-heróis, jogos eletrônicos e programação. Essa cultura

¹**Geek:** diz respeito a referências da cultura pop, como quadrinhos, games, ficção científica e tecnologia; no desenho de personagens, essas influências costumam aparecer na estética, no comportamento ou na narrativa visual dos personagens..

tem ganhado destaque por seu potencial criativo e por formar comunidades altamente participativas em torno de narrativas gráficas e midiáticas. Conforme destaca reportagem da Rede Globo (Figura 2), o universo *geek* representa uma força crescente no cenário pop contemporâneo, ampliando suas expressões e influências para além do entretenimento tradicional, alcançando também a educação, o consumo e o design (REDE GLOBO, [s.d.], [n.p.]).

Figura 2: Matéria veiculada pela Rede Globo abordando o universo geek.



Fonte: GOIÁS, Puc, 2022. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Desse modo, o sujeito *geek* se posiciona não apenas como consumidor, mas como agente participativo e criador dentro do universo cultural que o envolve. Desse modo, a cultura pop/geek consolida-se como um fenômeno onipresente no cotidiano contemporâneo, permeando eventos como festivais e encontros de cosplay² (Figura 3), circulando amplamente nas redes sociais e movimentando um mercado robusto de produtos e experiências culturais. Essa presença multifacetada reflete seu potencial de engajar comunidades, articular identidades e gerar valor simbólico e econômico, conforme destacam Storey (1998) e Jenkins (2009). Em especial, uma de suas manifestações mais significativas — a linguagem gráfica sequencial — será objeto de análise no subcapítulo seguinte, evidenciando como essa forma híbrida, que alia texto e imagem, consolidou-se como uma poderosa expressão cultural, estética e comunicacional no contexto da cultura pop contemporânea.

²**Cosplay:** refere-se a prática de se fantasiar e interpretar personagens de diversas mídias como animes, mangás, videogames, filmes, séries e quadrinhos.

Figura 3: Evento Cosplay Esquenta Geek Connection



Fonte:INFORMA, Live, 2025. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

No Brasil, a difusão da cultura pop e *geek* seguiu caminhos próprios, muitas vezes híbridos, incorporando elementos da tradição local e da indústria global, como pode ser observado na literatura juvenil. Neste contexto editorial, o gibi nacional — cuja origem remonta a publicações como *O Tico-Tico* (1905) — foi se moldando às transformações sociais e mercadológicas do país. Um marco dessa trajetória é a obra de Maurício de Sousa, cuja criação da *Turma da Mônica* consolidou uma linguagem gráfica nacionalizada e acessível, dialogando com o imaginário infantil e com temáticas universais. Como destaca a biografia *Maurício – A História Que Não Está no Gibi*, o autor transformou seu estúdio em uma referência de produção cultural pop no Brasil, unindo estética, educação e entretenimento em uma fórmula de sucesso que atravessa gerações. Vale salientar que o termo *gibi* — amplamente utilizado no Brasil para designar publicações de histórias em quadrinhos, especialmente aquelas voltadas ao público infantojuvenil — consolidou-se como um importante veículo de expressão narrativa visual, acessível ao grande público. Embora este trabalho venha a aprofundar conceitualmente o termo *gibi* mais adiante, especialmente no tópico 3, é relevante destacar desde já seu papel editorial e sua função cultural no contexto gráfico brasileiro. Da mesma forma, o conceito de *narrativa* — fundamental para a compreensão da estrutura das HQ's e do próprio mini-gibi autoral — será abordado de forma mais detalhada nos capítulos seguintes. Essa forma de mídia tem sido capaz de abordar desde o humor cotidiano até temas

mais densos e críticos, refletindo a diversidade e as transformações sociais do país (BBC, 2023, [n.p.]).

Figura 4: A imagem apresenta gibis da Turma da Mônica, símbolo da cultura pop brasileira que mistura influências locais e globais.



Fonte: AMAZON, 2020. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Em síntese, compreender a cultura pop/geek na contemporaneidade exige reconhecer seu papel estruturante na vida social e comunicacional atual. Ao articular entretenimento, política, mercado e subjetividade, a cultura pop se consolida como terreno fértil para o design — prática multidisciplinar voltada à concepção e desenvolvimento de soluções estéticas e funcionais em produtos, serviços e experiências, que abrange áreas como o design gráfico, de produto, de interação e de interiores. Nesse contexto, o design de narrativas gráficas ganha destaque ao dialogar diretamente com o imaginário coletivo. Nesse cenário, a criação de personagens inspirados em pessoas reais pode ser enriquecida pela gramática visual consolidada por décadas de cultura pop, enquanto as práticas participativas do *fandom*³ oferecem pistas importantes sobre os modos de recepção e identificação dos leitores. Por isso, ao pensar em *design* de personagens e

³ **Fandom**: refere-se a uma comunidade de fãs apaixonados por algo específico, como um filme, uma banda, um programa de televisão, um livro, um jogo, um grupo de pessoas, um produto, etc

narrativas visuais, é fundamental considerar não apenas a estética, mas também o contexto simbólico e cultural em que essas criações serão inseridas.

2.2 A Comunicação Visual

Para Barthes (1971, p.19), toda narrativa se inicia a partir de uma construção verbal — seja como conto, crônica, prosa ou roteiro —, que organiza os elementos da história e estrutura sua progressão. No entanto, nas narrativas gráficas, essa base textual se articula com a comunicação visual, que não apenas ilustra, mas amplia sentidos por meio de signos, ícones e composições gráficas. O desenho, nesse contexto, também assume um papel central, pois contribui diretamente para a construção e fluidez da narrativa (2.2.1) — aspecto que será aprofundado no subcapítulo seguinte. Segundo Mesquita (2014, [n.p.]), a comunicação visual opera como forma de expressão simbólica e estética, capaz de mobilizar emoções e guiar a leitura. Neste trabalho, embora o componente verbal esteja presente, o foco recai sobre a linguagem visual, fundamental para a construção e interpretação das tirinhas autorais no contexto da cultura pop.

Como observa Eco (2000, p. 71–73), ao longo do século XX as histórias em quadrinhos deixaram de ser vistas apenas como passatempo infantil e assumiram progressivamente um papel central na cultura de massa, despertando interesse crítico e tornando-se objeto de estudo. O design de narrativas gráficas, nesse contexto, não se limita à estética ou à técnica do traço, mas envolve escolhas comunicacionais conscientes — como o uso de cores, tipografias⁴, quadriculamento⁵, balonamento⁶ e enquadramentos⁷ — que influenciam diretamente a recepção da mensagem (McCLOUD, 1995, p. 146–153; EISNER, 1985, p. 8–12).

Nesse cenário, o consumo de narrativas visuais na cultura pop ultrapassa a dimensão passiva da leitura, configurando-se como um processo ativo de construção de sentido. A comunicação visual, ao consolidar signos, universos e

⁴**Tipografias:** é a arte e a técnica de organizar a escrita para torná-la mais legível e visualmente atraente.

⁵**Quadriculamento:** refere-se à organização das imagens em quadros ou "gibis" dispostos em sequência dentro da página.

⁶**Balonamento:** refere-se ao uso de balões de fala, pensamento ou narração para representar graficamente os diálogos, pensamentos e informações complementares dos personagens ou do narrador.

⁷**Enquadramentos:** diz respeito à forma como a cena é capturada dentro de cada quadro (ou vinheta), determinando o ponto de vista, o recorte e a proximidade dos elementos representados.

referências estéticas, torna-se uma linguagem compartilhada entre criadores e públicos, que reinterpretem e ressignificam essas obras em contextos diversos. Como aponta Jenkins (2009, p. 28):

A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais em suas interações com os outros. (JENKINS, 2009, p. 28)

Diante da fala do autor, evidencia-se que o engajamento com a cultura pop/geek vai além da simples recepção de conteúdos: ele envolve trocas coletivas, interpretações múltiplas e uma construção colaborativa de sentido. Isso reforça o papel da comunicação visual na consolidação de símbolos, personagens e universos que habitam o imaginário coletivo contemporâneo.

No universo da cultura pop, a comunicação visual desempenha papel central na construção e popularização de identidades ficcionais. Figuras como *Superman* (Figura 5), *Goku*, *Batman* (Figura 6) ou Mônica são reconhecidas mundialmente não apenas por suas histórias, mas por seus visuais marcantes, desenvolvidos por meio de formas, cores e signos que se consolidaram como ícones de seus respectivos universos narrativos

Figura 5: Representações icônicas da cultura pop: Goku (à esquerda) e *Superman* (à direita).



Fonte:SENA, Junno, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025

Figura 6: Imagem do *Batman*, ícone da cultura pop internacional, representando a influência global no universo dos quadrinhos.



Fonte: SALVETI, Tiago, 2021. Acesso em: 10 de Julho de 2025

Esses elementos visuais comunicam características psicológicas, éticas ou sociais de modo imediato, estabelecendo conexões afetivas entre o personagem e o público. É nesse ponto que o *design* se mostra não apenas técnico, mas profundamente simbólico, capaz de representar camadas subjetivas através de escolhas gráficas.

No caso de personagens baseados em pessoas reais, como propõe este trabalho, o desafio é ainda maior: captar traços da identidade individual — como trejeitos, postura, estilo e expressão — e traduzi-los em elementos visuais simplificados, porém reconhecíveis. Trata-se de um processo de síntese e empatia, em que o designer deve observar e reinterpretar sem cair na caricatura ou na estereotipação. Bryan Tillman, em seu livro “*Creative Character Design*” (2011), enfatiza a importância da história na criação de personagens:

Como designer de personagens, é fundamental lembrar que os personagens existem para servir à história — e nunca, jamais será o contrário. (TILLMAN, 2011, p. 5, tradução nossa).

Essa perspectiva reforça a necessidade de desenvolver a narrativa do personagem, antes mesmo de sua representação visual, garantindo coerência e profundidade à criação.

No cenário contemporâneo, a *internet* e as mídias digitais ampliaram ainda mais o alcance e a relevância da comunicação visual nas narrativas gráficas. Com

plataformas como *Instagram*, *Webtoon* e *Tapas*, artistas independentes passaram a publicar diretamente suas histórias, rompendo com as barreiras editoriais tradicionais. Esse ambiente possibilita que narrativas autorais, muitas vezes com forte viés autobiográfico ou social, ganhem visibilidade e formem comunidades ao redor de temas específicos. Para Jenkins (2009):

Os consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter um controle mais complexo sobre o fluxo da mídia e para interagir com outros consumidores. As promessas desse novo ambiente midiático provocam expectativas de um fluxo mais livre de ideias e conteúdos. Inspirados por esses ideais, os consumidores estão lutando pelo direito de participar mais plenamente de sua cultura. (JENKINS, 2009, p. 44).

Assim, a comunicação visual nas narrativas gráficas se transforma em um espaço dinâmico de negociação de sentidos. A partir dessa lógica semiótica, o público não se limita a consumir passivamente, mas torna-se parte ativa na geração e circulação de significados. Como destaca Santaella (1995, p. 11), “a ação do signo, que é a ação de ser interpretado, apresenta com perfeição o movimento autogerativo, pois ser interpretado é gerar um outro signo que gerará outro, e assim infinitamente, num movimento similar ao das coisas vivas.” Nesse processo, a narrativa gráfica opera como um organismo simbólico em constante transformação, impulsionado pela interação entre autor, obra e leitor.

No Brasil, o surgimento de artistas independentes e coletivos criativos tem fortalecido esse cenário. Autores como Bianca Pinheiro (Figura 7), Fefê Torquato (Figura 8), “Shiko” (Figura 9) e o coletivo Mino (Figura 10) destacam-se pela produção de obras autorais marcadas por forte identidade visual e narrativa, abordando temas contemporâneos e conectando-se com diferentes perfis de público.

Figura 7: Ilustradora e quadrinista brasileira Bianca Pinheiro



Fonte:QUADRINHOS, Guia dos, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025

Figura 8: Ilustradora Fefê Torquato ao lado de sua obra *Tina: Respeito* (2020)



Fonte: BATISTA, Bruna, 2019. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Figura 9: Francisco José Souto Leite (Shiko) fazendo uma ilustração



Fonte: CRIATIVA, Paraiba, 2017. Acesos em: 10 de Julho de 2025.

Figura 10: Cartunista Mino, conhecido por sua atuação crítica e engajada na imprensa brasileira.



Fonte: PAULA, Fabiana de, 2022. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Essa produção também tem explorado o uso da linguagem gráfica como forma de representar a diversidade brasileira — seja em termos de regionalismo, identidade de gênero, raça ou classe social — e constitui uma rica fonte de inspiração para projetos como o mini-gibi proposto neste trabalho, ver figuras 11 e 12 a seguir.

Figura 11: HQ *Carniça*, de Shiko, que retrata o cangaço com fantasia e protagonismo feminino.



Fonte: BOOM, Comic, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Figura 12: Tirinha do Capitão Rapadura, personagem criado pelo cartunista Mino



Fonte:RAPADURA, Capitão, 2012. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Portanto, ao abordar o design de personagens inspirados em pessoas reais, é indispensável considerar o papel que a comunicação visual desempenha na criação de sentido, na identificação e na empatia do público. Trata-se de pensar o personagem não apenas como uma figura visualmente interessante, mas como um vetor de significados, que articula vivências pessoais com referências coletivas, estabelecendo uma ponte entre o real e o simbólico. Nesse aspecto, a narrativa gráfica desponta como uma linguagem poderosa para comunicar tais experiências, unindo forma e conteúdo de maneira sensível e expressiva. No subcapítulo seguinte, discutiremos brevemente a importância do desenho para este trabalho, abordando seus fundamentos e como essa prática será essencial para a construção do mini-gibi autoral.

2.2.1 O Desenho

O desenho é uma forma essencial de expressão visual que permite representar ideias, emoções e percepções sem depender exclusivamente da linguagem verbal. Para Bismarck (2005, [n.p.]), desenhar é uma maneira de desenvolver o pensamento e dar forma às ideias, tornando visível aquilo que ainda está em construção. Trata-se de um processo que ajuda a observar o mundo com

mais atenção, identificar detalhes antes despercebidos e organizar visualmente o raciocínio.

Segundo Martins (2007, [n.p.]), o desenho pode ser uma representação gráfica de uma interpretação visual, atuando também como meio de transmitir emoções e conceitos. Já Tavares (2009, [n.p.]) destaca que o desenho é uma área do conhecimento transversal, presente em práticas artísticas, técnicas, simbólicas ou objetivas. Ou seja, ele ultrapassa a função estética e se aplica a diferentes campos do saber e da comunicação.

No contexto das narrativas gráficas, que será discutido no capítulo seguinte (2.3), o desenho desempenha papel central. Ele constrói os personagens, os ambientes e as ações, guiando o olhar do leitor e dando ritmo à narrativa. Além de representar visualmente o conteúdo, o desenho contribui para a criação de atmosferas, expressões e movimentos que enriquecem a história e aproximam o público dos personagens.

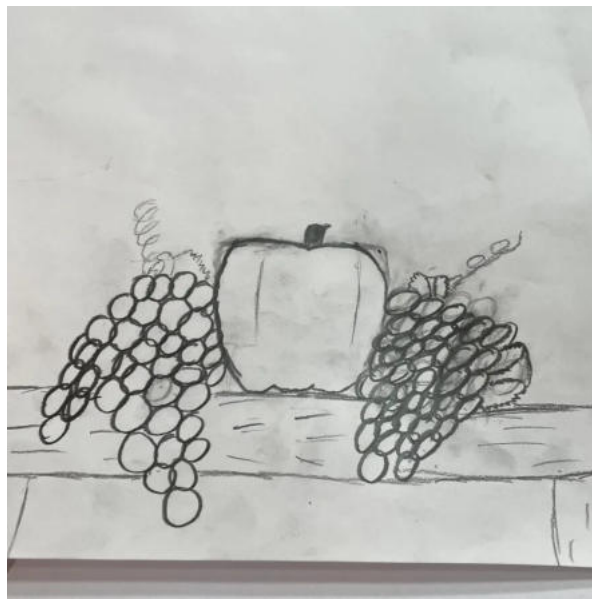
Neste trabalho, o desenho será explorado como ferramenta fundamental para a construção do mini-gibi autoral. Portanto, seu uso será direcionado à criação de personagens inspirados em pessoas reais, considerando aspectos visuais, emocionais e simbólicos que favoreçam a identificação com o leitor.

Vale destacar que, segundo Fernandes e Silva (2014, [n.p.]), no estudo “*Tipos de desenhos aplicados ao design de produto*”, publicado na revista *Educação Gráfica*, existem diferentes abordagens funcionais para o desenho. As três principais, que serão tratadas brevemente a seguir, são: o desenho de reflexão, o desenho de comunicação e o desenho de apresentação.

- 1) **Desenho de Reflexão:** neste campo, o ato de desenhar assume um papel crucial no processo de pensamento visual e na geração de ideias. Para Goldschmidt (1991), o designer não utiliza o desenho apenas como um registro gráfico, mas como um instrumento ativo de raciocínio, sendo capaz de “ver através do desenho” e reinterpretar possibilidades criativas por meio da interação com os próprios traços (FERNANDES; SILVA, 2014, [n.p.]). Esse tipo de abordagem envolve diferentes níveis de elaboração gráfica: os rabiscos, que representam os primeiros registros com baixo grau de definição; os rascunhos, que começam a estruturar a ideia com preocupação em proporção e organização; e os esboços, mais desenvolvidos, permitindo

uma visualização mais clara e comunicável do conjunto. Dentro dessa lógica reflexiva, destacam-se duas subcategorias importantes: o Desenho de Memorização e o Desenho Criativo. O primeiro é uma técnica que consiste em representar graficamente algo a partir da memória, sem o uso de referências visuais diretas (Figura 13), sendo útil para exercitar a observação, retenção e reconstrução de formas (APRENDIZAP, [s.d.], [n.p.]).

Figura 13: Desenho feito a partir da técnica de memorização



Fonte:INTERAÇÃO, Escola, 2022. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Já o segundo, o desenho criativo, é considerado uma das formas mais desafiadoras do fazer gráfico, pois exige do autor a capacidade de imaginar e construir novas realidades visuais a partir da observação do mundo (VCDESENHOS, 2020, [n.p.]). Ainda segundo essa cartilha, o desenho criativo proporciona grande satisfação ao desenhista por favorecer a liberdade expressiva e a inovação (Figura 14), manifestando-se tanto de forma livre, quando não há tema pré-definido, quanto de forma dirigida, quando o tema é proposto por terceiros, mas a interpretação visual permanece com o autor. Por sua forte ligação com a imaginação e a elaboração de conceitos visuais, o desenho criativo conecta-se diretamente à prática do *sketching*, um processo rápido e informal de expressão visual — geralmente por meio de esboços ou rabiscos — que permite registrar ideias,

explorar conceitos e comunicar informações de forma ágil e intuitiva, sendo amplamente utilizado nas etapas iniciais do desenvolvimento projetual (EISSEN; STEUR, 2011, p.10). Ressalta-se que essa forma de expressão visual será amplamente utilizada na geração de ideias deste projeto, especialmente no desenvolvimento do mini-gibi proposto, sendo uma técnica fundamental para a elaboração dos rascunhos das pessoas selecionadas que irão compor as figuras deste trabalho.

Figura 14: Resultado de um desenho feito utilizando a criatividade



Fonte::PEIXER, Carolina, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

- 2) **Desenho de Comunicação:** ainda segundo Fernandes e Silva (2014), essa técnica é compreendida como uma linguagem visual sistematizada, utilizada pelo designer para transmitir informações com clareza e precisão aos demais membros de uma equipe (FERNANDES; SILVA, 2014, [n.p.]). Assim como ocorre com a linguagem escrita, esse tipo de desenho se baseia em convenções gráficas que têm por objetivo reduzir ambiguidades e garantir um entendimento uniforme entre os interlocutores. Para isso, emprega recursos

como vistas ortográficas⁸, perspectivas isométricas⁹, secções de planos¹⁰, cortes¹¹ e detalhes construtivos¹², assegurando uma representação técnica compreensível e objetiva. Dentro dessa categoria, insere-se o Desenho Técnico, que, de acordo com a Secretaria da Educação do Ceará (SEDUC, 2012, p.1), tem por finalidade a representação de forma, dimensão e posição de objetos, atendendo às diversas exigências das áreas da engenharia e da arquitetura (Figura 15). Apesar de o desenho técnico não ser amplamente explorado no contexto deste trabalho, vale destacar que os princípios utilizados na representação de uma peça em múltiplas vistas também são fundamentais na construção de personagens — conceito abordado no Capítulo 4 — especialmente na criação do *Character Model Sheet*¹³ (Figura 16). Essa ferramenta gráfica permite a visualização do personagem sob diferentes ângulos, garantindo coerência visual e expressiva ao longo da narrativa. Assim como no desenho técnico, a padronização e a precisão são indispensáveis para orientar ilustradores¹⁴, roteiristas¹⁵ e animadores¹⁶, assegurando uniformidade no comportamento e nas ações da figura representada. No contexto deste projeto, o conceito de "*Character Model Sheet*" será retomado posteriormente, após a definição dos rascunhos da figura principal do gibi, o Gabey.

⁸**Vistas Ortográficas:** são projeções de um objeto tridimensional sobre planos bidimensionais, formando diferentes perspectivas da forma do objeto.

⁹**Perspectivas Isométricas:** um tipo de desenho técnico que representa objetos tridimensionais em um plano bidimensional, mantendo as proporções e ângulos entre os eixos originais.

¹⁰**Secção de Plano:** é a figura que resulta da intersecção de um corpo tridimensional com um plano. Por exemplo, imagine um cubo. Se você o corta com um plano, a seção plana pode ser um quadrado, retângulo, triângulo ou qualquer outra forma dependendo da orientação do corte.

¹¹**Corte:** é uma representação visual que mostra a forma interna de uma peça ou objeto, como se fosse cortado por um plano imaginário.

¹²**Detalhes Construtivos:** referem-se a representações detalhadas de elementos específicos de um projeto, como conexões, encaixes e outros pormenores que são cruciais para a sua correta execução.

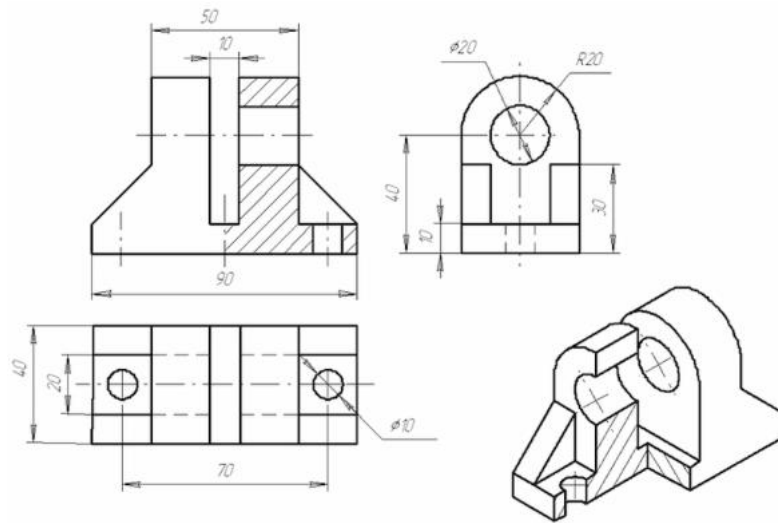
¹³**Character Model Sheet:** é um documento usado para ajudar a padronizar a aparência, roupas, etc, de modo a enfatizar gestos e atitudes de um personagem animado nas animações, *videogames* e nas histórias em quadrinhos.

¹⁴**Ilustradores:** é um profissional que cria imagens visuais para comunicar ideias, conceitos ou histórias.

¹⁵**Roteirista:** é um profissional que cria ou adapta histórias para o audiovisual, como filmes, séries, programas de televisão, documentários, entre outros.

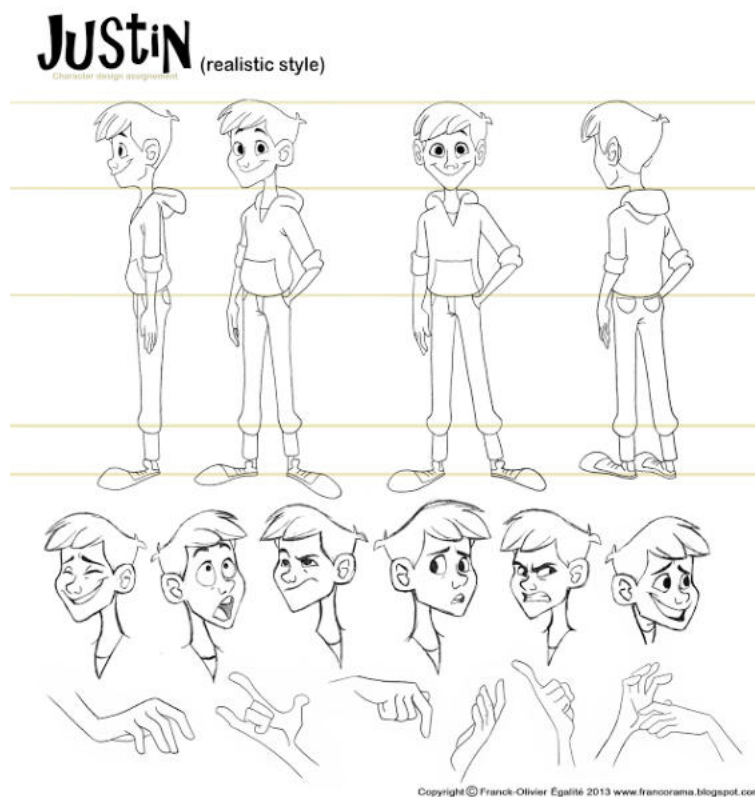
¹⁶**Animadores:** é um profissional que cria movimentos e dá vida a imagens, personagens e objetos, seja em desenhos, filmes, jogos de computador ou outros tipos de mídia.

Figura 15: Exemplo de um desenho técnico representando as diferentes vistas de uma peça



Fonte: ANDERSON, Sara, 2024. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

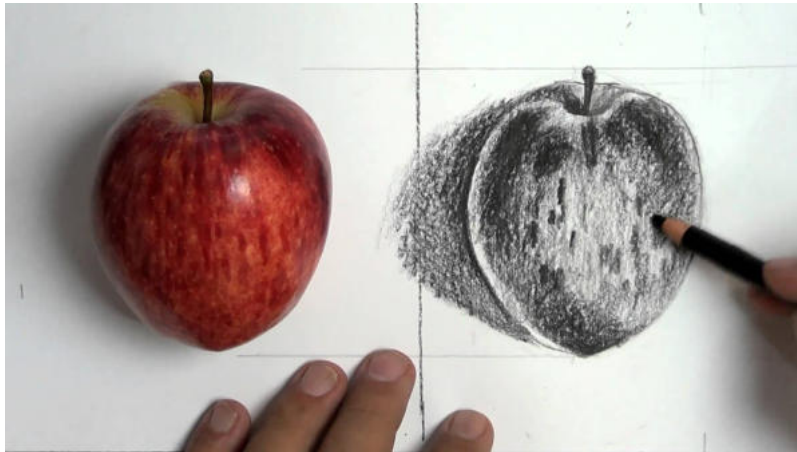
Figura 16: Exemplo de um *Character Model Sheet*, mostrando as diferentes vistas de um personagem



Fonte: BLOG'S, Franco, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

3) Desenho de Apresentação: o desenho de apresentação vai além da simples comunicação da ideia de um produto; ele tem como objetivo justificar e influenciar decisões no processo projetual (FERNANDES; SILVA, 2014, [n.p.]). Diferente dos desenhos utilizados durante a fase de geração de alternativas, este tipo de representação exige um grau mais elevado de refinamento e acabamento visual, pois é voltado à exposição final do projeto a públicos externos, como diretores de design ou clientes. Por essa razão, desenhos feitos em etapas preliminares ou em dinâmicas de grupo geralmente não são adequados para esse fim. Ainda que não esteja diretamente associado ao desenvolvimento conceitual inicial, o desenho de apresentação é amplamente abordado na literatura especializada e se mostra essencial para valorizar a proposta projetual e facilitar sua aceitação em contextos decisórios. Dentro desse grupo, o desenho de observação também se insere como uma subcategoria relevante, sendo caracterizado pela representação fiel de um modelo ou objeto observado diretamente pelo artista (VCDESENHOS, 2020, [n.p.]). Essa prática contribui significativamente para o aprimoramento técnico e estético das apresentações gráficas, fortalecendo a precisão e a expressividade visual do projeto (Figura 17). Além disso, os conceitos do desenho de observação serão fundamentais para o desenvolvimento das figuras que irão compor as narrativas do gibi autoral proposto neste trabalho, uma vez que possibilitam capturar nuances realistas de forma, proporção e postura, essenciais para dar credibilidade visual às representações criadas.

Figura 17: Pessoa desenhando uma maçã a partir da técnica de observação



Fonte: TRINDADE, Jaime, 2013. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Assim, o desenho é uma prática que permite representar imagens tridimensionais em superfícies planas, utilizando elementos formais básicos que estruturam essa representação visual. Segundo Donis A. Dondis (1997, p. 51-83) e Betty Edwards (1984), esses elementos incluem o ponto¹⁷, a linha¹⁸, o plano¹⁹, o volume²⁰, a cor²¹ ou tom²², a textura²³ e a composição²⁴. Cada um desses componentes desempenha um papel essencial na construção visual, contribuindo para a expressividade, profundidade e clareza da imagem. Ressalta-se que esses elementos também serão abordados de forma específica no capítulo dedicado às narrativas visuais, dada sua relevância para a construção estética e comunicativa do mini-gibi proposto neste trabalho.

Essa técnica, portanto, é uma ferramenta indispensável neste trabalho, pois possibilita a materialização de ideias, sentimentos e conceitos visuais que compõem

¹⁷**Ponto:** ele pode ser, por exemplo, um toque da caneta no papel.

¹⁸**Linha:** um rastro deixado por um ponto em movimento ou como uma sucessão de pontos muito próximos.

¹⁹**Plano:** é uma superfície bidimensional, com comprimento e largura, que serve como base para a criação de imagens e objetos.

²⁰**Volume:** sensação de tridimensionalidade de um objeto, transmitida através da utilização de luz, sombra, perspectiva e outros elementos visuais.

²¹**Cor:** característica visual que percebemos quando a luz incide sobre um objeto e é refletida para os nossos olhos.

²²**Tom:** refere-se à gradação de claro e escuro de uma cor. É a medida de quanto a cor se aproxima do branco ou do preto, criando diferentes tonalidades.

²³**Textura:** é uma forma de representar visualmente a sensação tátil de um material, como a pele de um animal, madeira, areia ou tecido.

²⁴**Composição:** refere-se à forma como os elementos visuais (linhas, formas, cores, etc.) são organizados dentro de uma obra de arte para criar um efeito visual harmonioso e equilibrado.

a base da narrativa gráfica proposta. Sua aplicação será determinante para a criação dos personagens e da ambientação do mini-gibi autoral, contribuindo para a expressividade e coerência estética da obra. No capítulo seguinte, serão aprofundadas as noções de narrativa e as particularidades das mídias gráficas enquanto formas de expressão autoral — com destaque para as histórias em quadrinhos (HQ's). Embora, no Brasil, o termo “gibi” seja amplamente utilizado de forma popular para se referir a revistas de quadrinhos, principalmente as voltadas ao público infantojuvenil, neste trabalho adota-se a noção de HQ's em seu sentido técnico e mais abrangente: uma linguagem narrativa visual estruturada em sequência, que abarca diferentes formatos, estilos e públicos (AIDAR, [s.d.], [n.p.]; USEARTOOLS,2024, [n.p.]).

2.3 Histórias em Quadrinhos

Will Eisner, um dos pioneiros no estudo das histórias em quadrinhos como forma de arte, define uma narrativa como:

Uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia (EISNER, 1985, p. 5).

Essa definição evidencia a natureza híbrida da narrativa gráfica, que combina elementos visuais e textuais de maneira sequencial, e destaca o papel fundamental da organização das imagens na construção do sentido narrativo. Tal linguagem possibilita a comunicação de conceitos complexos de forma acessível, envolvente e estruturada, sendo amplamente utilizada em diversos meios, da literatura ao design gráfico. Como reforça o próprio Eisner, essa estética singular da arte sequencial representa um “veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária” (EISNER, 1985, p.5), consolidando os quadrinhos e demais formas de narrativa gráfica como poderosas ferramentas de comunicação visual.

Por sua vez, o documentário *The Power of Comics* (2012) evidencia que o fenômeno das HQ's vai além da leitura; trata-se de uma experiência estética e afetiva, em que leitores estabelecem vínculos com personagens e universos narrativos, influenciando diretamente a indústria com suas preferências e críticas (Figura 3). A obra também mostra como as histórias em quadrinhos passaram a

ocupar não só as prateleiras das bancas, mas igualmente universidades, museus e cinemas, integrando-se à chamada “Alta Cultura”.

O autor ainda defende a legitimidade das narrativas visuais como formas artísticas autônomas. Em sua obra *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1985), ele define a arte sequencial como:

[...] um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras e imagens e palavras para narrar uma história em quadrinhos ou dramatizar uma ideia. (EISNER, 1985, p. 5).

Essa definição reforça a complexidade expressiva da comunicação visual quando articulada em sequência, mostrando seu potencial para transmitir conceitos de maneira envolvente e estruturada. Embora a arte sequencial englobe múltiplos formatos e abordagens, esta pesquisa concentra-se especialmente nas tiras em gibi — estrutura visual direta e sintética, reconhecida por sua ampla circulação e capacidade de condensar narrativas curtas com eficiência comunicativa. Essa análise será enriquecida pela contextualização de outras manifestações gráficas contemporâneas no subtópico 2.3.2.1, com foco em suas características e contribuições ao campo visual.

Scott McCloud, por sua vez, aprofunda a discussão sobre a linguagem visual sequencial ao definir os quadrinhos como “imagens pictóricas e outros símbolos dispostos em sequência deliberada para transmitir informações e/ou produzir uma resposta estética no espectador” (McCLOUD, 1993, p. 9). Essa definição destaca não apenas a estrutura sequencial da narrativa gráfica, mas também o papel ativo do leitor na construção de sentido, tornando a leitura uma experiência interativa que exige interpretação e engajamento (Figura 18).

Figura 18: Página extraída da obra de Scott McCloud em que o autor desenvolve essa definição.



Fonte:MCCLLOUD, Scott, 1995. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

No campo do *design*, os quadrinhos configuram uma linguagem visual estruturada que alia texto e imagem em uma sequência intencional, permitindo transmitir ideias de forma clara, envolvente e esteticamente rica. Essa combinação entre elementos verbais e visuais oferece recursos expressivos únicos, capazes de organizar a leitura, estabelecer ritmo narrativo e reforçar o impacto comunicacional. Como observa Dondis (2007, p. 33), a linguagem visual opera em três níveis — representacional, abstrato e simbólico —, cujas interações ampliam as possibilidades de sentido e fortalecem a eficácia da mensagem. Reconhecer essa complexidade formal e simbólica das HQs é essencial para compreender seu valor não apenas como entretenimento, mas também como ferramenta cultural e comunicacional.

A seguir, será apresentado um panorama histórico que evidencia como essa linguagem evoluiu ao longo do tempo e se consolidou como expressão artística significativa dentro do imaginário popular.

2.3.1 Gêneros Literários Presentes Nas HQ'S

O gênero literário constitui uma categoria que organiza os modos de expressão e de sentido dentro de uma narrativa, funcionando como um sistema de convenções estéticas e discursivas que orienta tanto a criação quanto a recepção de uma obra. Segundo Labarre (2020, p. 11–13), o gênero deve ser compreendido como uma estrutura cultural e interpretativa que atua como mediadora entre autor, público e linguagem, definindo parâmetros de coerência e expectativa dentro da narrativa. Nas histórias em quadrinhos, essa dimensão estende-se ao campo visual, influenciando a maneira como texto e imagem se articulam para construir o ritmo, o tom e a atmosfera da história. Como observa Groensteen (2013, p. 69–71), a HQ opera dentro de um “sistema relacional”, no qual cada signo — textual ou icônico — adquire sentido apenas em interação com os demais, tornando o gênero um elemento organizador da unidade narrativa e expressiva.

Nesse contexto, compreender o gênero literário é essencial para o desenvolvimento das personagens, uma vez que ele determina não apenas o tipo de enredo, mas também as intenções dramáticas, os conflitos e os modos de representação que moldam suas identidades. Conforme argumenta McCloud (1993, p. 58–60), cada escolha visual ou textual nas histórias em quadrinhos é deliberada e serve a um propósito narrativo definido, sendo o gênero o eixo que orienta essas decisões formais e simbólicas. De forma complementar, Fusanosuke (2022, p. 170) ressalta que elementos gráficos — como as onomatopeias e expressões visuais — ampliam a expressividade da narrativa, tornando visíveis os aspectos psicológicos e emocionais das personagens. Assim, compreender essa relação entre gênero e representação é fundamental para sustentar a coerência narrativa e estética do projeto, servindo de base para a criação das personagens e do universo que as envolve.

Diante dessa compreensão, apresenta-se a seguir uma breve fundamentação sobre os gêneros literários mais recorrentes nas narrativas gráficas, com ênfase naqueles que dialogam de forma mais direta com o universo visual e narrativo

proposto neste trabalho. Segundo o site Escrita Selvagem (2024, [n.p.]), a literatura abrange uma ampla variedade de gêneros e subgêneros — como aventura, fantasia, romance, horror, realismo mágico e ficção — que refletem distintas formas de expressão, temas e estruturas narrativas. Para fins deste projeto, optou-se por concentrar a análise nos subgêneros narrativos, por apresentarem maior potencial de articulação com o desenvolvimento das personagens e com o contexto visual do mini-gibi, explorando ações, emoções e interações cotidianas de maneira sequencial e expressiva. Assim, entre os tipos mais representativos e pertinentes à proposta, destacam-se:

- **Ação / Aventura:** caracteriza-se por tramas que envolvem movimento, descoberta e exploração, conduzindo o leitor por jornadas marcadas pelo dinamismo, humor e mistério (OMELETE, 2023, [n.p.]);
- **Ficção científica:** abrange narrativas que incorporam elementos científicos, tecnológicos ou mágicos como partes essenciais da trama, explorando especulações sobre avanços futuros, universos paralelos ou realidades alternativas (ACADEMY, Khan, [s.d.], [n.p.]).
- **Romance:** define-se como uma narrativa que apresenta personagens, enredo e ambientação bem estruturados, abordando emoções, relações humanas e processos de amadurecimento pessoal (FERNANDES, Márcia, [s.d.], [n.p.]);
- **Slice of Life:** representa histórias centradas na vida cotidiana de personagens comuns, retratando experiências realistas e acessíveis em detrimento de grandes conflitos ou tramas complexas (OLIVEIRA, Danilo, 2024, [n.p.]).

Cabe ressaltar que a discussão apresentada nesta seção será retomada na etapa de construção das personagens que irão compor o mini-gibi, com o propósito de definir o gênero literário que assumirá papel central na composição do universo narrativo e simbólico dessas figuras.

Em síntese, o gênero narrativo constitui um eixo essencial para a linguagem das histórias em quadrinhos, ao estabelecer diretrizes que moldam tanto o enredo quanto a expressividade visual. Como observa Labarre (2020, p. 11–13), o gênero ultrapassa a função classificatória e atua como um sistema cultural que orienta a

leitura e o sentido das obras. Essa dimensão também se manifesta, conforme Groensteen (2013, p. 69–71), na articulação entre texto e imagem, em que cada signo contribui para a unidade narrativa. Nessa relação, o gênero influencia diretamente a construção das personagens e a coerência estética das HQs — aspecto fundamental para compreender como essa linguagem se consolidou historicamente, tema que será aprofundado no subcapítulo seguinte, dedicado ao panorama histórico das histórias em quadrinhos.

2.3.2 Panorama Histórico

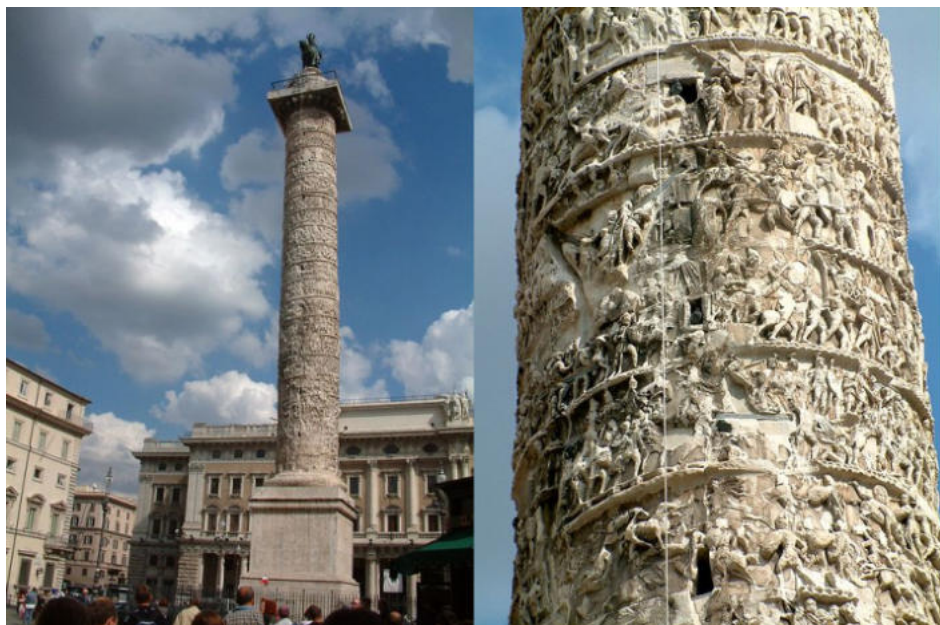
Embora o formato moderno das histórias em quadrinhos tenha se consolidado a partir do final do século XIX, como observa Fernando de Magalhães Contato em “*Aventuras no Universo das HQs*” (2019, [n.p.]), suas raízes podem ser identificadas em manifestações visuais muito mais antigas. Como vimos no tópico anterior, a integração de elementos visuais e textuais de forma sequencial é uma característica essencial da narrativa gráfica, refletindo uma tradição histórica na arte de contar histórias. A disposição ordenada de imagens, já presente nas pinturas murais egípcias (Figura 19), nas colunas romanas, como a de Trajano (Figura 20), e nas tapeçarias medievais, como a de *Bayeux* (Figura 21), demonstra o uso de uma estrutura narrativa visual. Essa prática, longe de ser uma invenção recente, foi adaptada ao longo do tempo e sistematizada, culminando na forma contemporânea dos quadrinhos. Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos* (McCLOUD, 1995, p.10-15), reforça essa perspectiva ao analisar tais manifestações narrativas desde a antiguidade. Ao organizar visualmente uma sequência de eventos, os quadrinhos continuam a herdar práticas antigas de comunicação visual, sendo amplamente utilizados para a transmissão de conceitos complexos de forma acessível, envolvente e estruturada, em campos que vão da literatura ao design gráfico. Esses exemplos mostram que a combinação entre imagem e narrativa antecede em muito a invenção da imprensa ou dos jornais ilustrados.

Figura 19: Exemplo de hieróglifo egípcio, uma das primeiras demonstrações de mescla entre imagem e narrativa



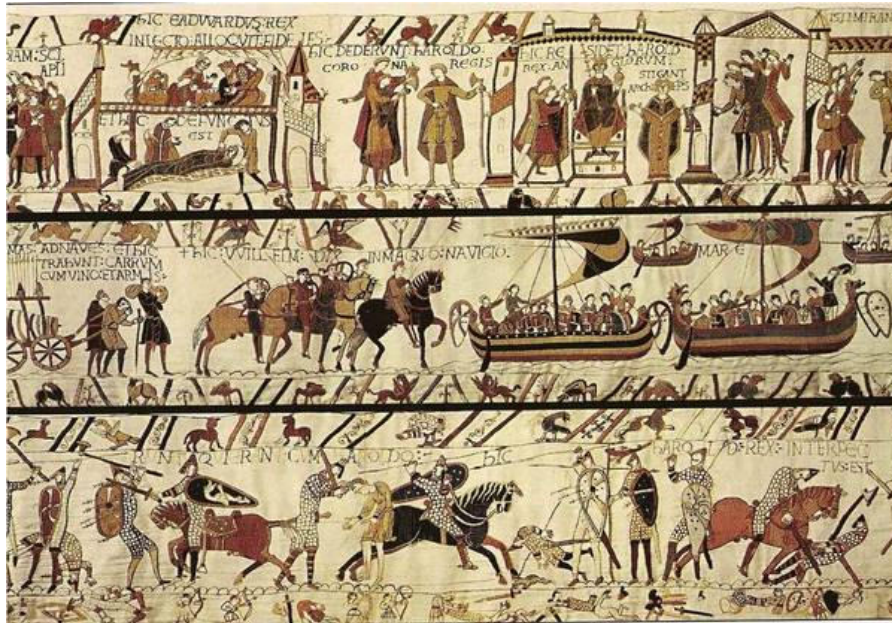
Fonte: EGITO, Antigo, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Figura 20: Imagem de uma coluna de Trajano da Roma Antiga, onde demonstra uma sequência narrativa de conquista dos romanos



Fonte: COURI, Carolina, 2016. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

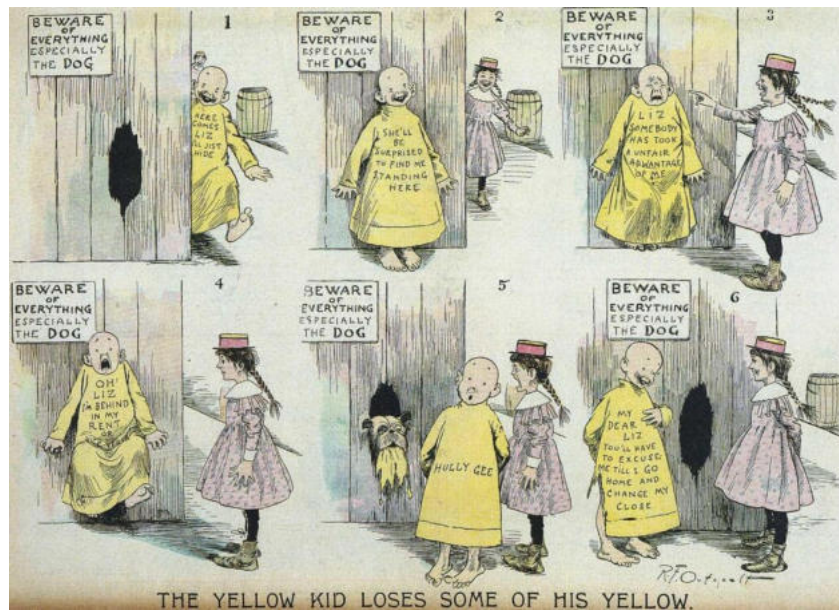
Figura 21: Uma amostra da Tapeçaria de *Bayeux*,



Fonte: Nanquim, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

No entanto, o modelo de HQ's como o conhecemos hoje começou a se consolidar no final do Século XIX com a publicação de tiras cômicas nos jornais norte-americanos (JORNAL DA USP, 2022, [n.p.]). O marco inicial geralmente é atribuído à criação de *The Yellow Kid*, por Richard F. Outcault (Figura 22), em 1895, quando o autor desenvolveu uma narrativa baseada nas peripécias de um garoto que vivia nos guetos de *Nova York*, sempre vestido com um pijama amarelo. Tal figura protagonizou pequenas histórias sequenciais com balões de fala, sendo considerado o primeiro personagem fixo das histórias em quadrinhos modernas. Essa nova estrutura narrativa marcou o surgimento do formato que viria a se consolidar como o das HQ's contemporâneas (ENCICLOPÉDIA DOS QUADRINHOS, 2011, [n.p.]).

Figura 22: “The Yellow Kid” de Richard F. Outcault (1985)



Fonte: Nanquim, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

A publicação regular em jornais e a associação com a cultura popular urbana contribuíram para o crescimento do formato como uma forma de comunicação de massas.

No contexto brasileiro, as histórias em quadrinhos tiveram um desenvolvimento significativo e precoce. Angelo Agostini, cartunista italiano radicado no Brasil, é considerado o autor da primeira história em quadrinhos brasileira. Em 30 de janeiro de 1869, publicou *As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte* (Figura 23) na revista *Vida Fluminense*. Segundo o portal Omelete (2023, [n.p.]), a publicação é reconhecida como a mais antiga HQ registrada no Brasil, sendo anterior a várias produções internacionais do gênero, o que destaca o pioneirismo de Agostini na consolidação da linguagem sequencial no país e confere ao Brasil um papel significativo na história global das HQ's.

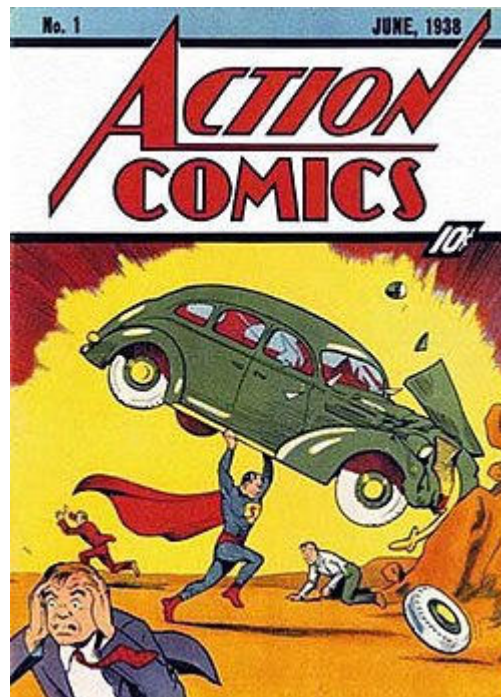
Figura 24: Página extraída da obra 'As Aventuras de Zé Caipora (1884)



Fonte:Wikipédia, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho

Ao longo do século XX, as histórias em quadrinhos passaram por diversas fases marcantes. Segundo *Krakhecke* (2009, p.54), a chamada “Era de Ouro” teve início em 1938 com o surgimento de *Superman* (Figura 25), período em que os quadrinhos de super-heróis atingiram vendas astronômicas, estendendo-se até 1954, quando enfrentaram uma crise associada ao aumento da delinquência juvenil.

Figura 25: Primeira HQ publicada do Superman, marcando a “Era de Ouro” dos Quadrinhos.



Fonte:Wikipédia, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho

Ainda segundo o autor, a “Era de Prata” começou em 1956, marcada pela reformulação das HQ’s de super-heróis e pela implementação de um código de censura, encerrando-se em meados da década de 1970. Já a “Era de Bronze” foi caracterizada por uma nova crise no mercado editorial, com o fechamento de diversas editoras e uma queda significativa nas vendas, prolongando-se até o final dos anos 1980 (KRAKHECKE, 2009, p. 54). No Brasil, a consolidação de um estilo nacional nas histórias em quadrinhos foi impulsionada por obras como “A Turma do Pererê”, de Ziraldo (Figura 26), publicada a partir de 1960 como a primeira revista em quadrinhos brasileira totalmente colorida e centrada em personagens e temas locais (O GLOBO, 2024, [n.p.]),

Figura 26: Edição de “A Turma do Pererê”, de Ziraldo



Fonte:OGLOBO, 2024. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

e “*A Turma da Mônica*”, de Mauricio de Sousa (Figura 27), que desde os anos 1970 conquistou o público infantil ao abordar o cotidiano com linguagem acessível e personagens cativantes, contribuindo significativamente para a formação de leitores e para o fortalecimento da cultura das HQ’s no país (FAPESP, 2011, [n.p.]).

Figura 27: Edição n1 da Turma da Mônica, publicada em 1970



Fonte: Fandom, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

A relevância HQ's transcende o campo do entretenimento, alcançando também o âmbito educacional. Fagundes (2018) destaca que as HQ's podem ser uma poderosa aliada como material didático, facilitando a explicação e o entendimento de diversas matérias. Ela observa que as HQ's têm ganhado popularidade no meio acadêmico, sendo utilizadas como ferramenta de auxílio no processo de ensino-aprendizagem de alunos com diversos graus de deficiência. A junção entre linguagem verbal e visual estimula múltiplas formas de leitura e interpretação, tornando o processo mais inclusivo e dinâmico.

Adicionalmente, a pesquisadora *Donis A. Dondis* destaca que os dados visuais têm três níveis distintos e individuais: o *input* visual, que consiste de miríades de sistemas de símbolos; o material visual representacional; e o material visual abstrato. Esses três níveis, quando aplicados de forma consciente, permitem que os autores explorem tanto a literalidade quanto a metáfora visual, criando experiências ricas e multifacetadas para o leitor.

Portanto, compreender o conceito e a evolução histórica das HQ's é essencial para o campo do *design*, pois oferece um arcabouço prático e teórico sobre como narrativas complexas podem ser transmitidas por meio de uma linguagem gráfica acessível e poderosa. O estudo das HQ's fornece aos designers subsídios técnicos e criativos para a construção de personagens, estruturação de enredos, ritmo visual e uso expressivo dos recursos gráficos.

2.3.3 Formatos e Expressões Autorais

As narrativas gráficas contemporâneas, se manifestam em uma diversidade de formatos, como *webtoons*, mangás, *fanzines*, *graphic novels*, charges, gibis, entre outros. Refletindo a constante evolução dos meios de produção, distribuição e consumo de conteúdo visual e textual. Como destacado por Santos et al. (2024), essa pluralidade de formatos reflete as transformações nas formas de criação e apropriação das narrativas gráficas ao longo do tempo, acompanhando as mudanças tecnológicas e as novas demandas do público. Cada um desses formatos possui características próprias, mas todos compartilham a capacidade de conectar-se com diferentes tipos de audiências e de explorar múltiplos gêneros e temáticas. Cada um desses será abordado com mais profundidade no subtópico a

seguir (2.3.2.1), com ênfase em suas características, origens e relevância no cenário atual das narrativas gráficas.

2.3.3.1 Principais Formatos das Narrativas Gráficas em HQ's

A fim de aprofundar a compreensão sobre os formatos mencionados, apresentamos agora uma descrição sintética das principais características de cada tipo de narrativa gráfica, sendo elas:

1) **Cartum:** o termo "cartum" tem origem britânica e foi utilizado pela primeira vez nesse contexto em 1840, quando a revista *Punch* publicou charges que satirizavam a política econômica da época (EDUCA MAIS BRASIL, 2023, [n.p.]). Refere-se a um gênero de narrativa gráfica que utiliza elementos das histórias em quadrinhos, como balões, cenas e onomatopeias, para transmitir mensagens de maneira crítica e humorística. Ao contrário da charge, que se relaciona diretamente com fatos atuais e contextos políticos ou sociais específicos, o cartum aborda temas mais amplos e atemporais, como comportamentos do cotidiano, relações sociais e valores culturais (Figura 28). Essa característica garante que sua mensagem continue relevante mesmo fora do momento em que foi criada, oferecendo reflexões duradouras através do humor sutil (EDUCA MAIS BRASIL, 2023, [n.p.]).

Figura 28: Exemplo de cartum, de autoria do Ziraldo



Fonte: DIANA, Daniela, [s.d.]. Acesos em: 10 de Julho de 2025.

Ainda segundo a cartilha, o cartum destaca-se por sua linguagem acessível e formato visual conciso, geralmente limitado a um único quadro. Exigindo do autor a habilidade de sintetizar ideias complexas em imagens simples, mas expressivas, promovendo uma comunicação direta com o público. Por essa razão, o cartum é amplamente utilizado tanto em mídias impressas quanto digitais, alcançando diversos públicos e contribuindo para a discussão de questões sociais com leveza e criatividade.

2) Charge: trata-se de um gênero textual jornalístico que utiliza a imagem para expressar, de maneira crítica e irônica, acontecimentos sociais e políticos da atualidade (BRASIL ESCOLA, [s.d.], [n.p.]). Originada de notícias jornalísticas, ela reflete o posicionamento editorial do veículo de comunicação e busca provocar reflexão no leitor (Figura 29). Por se alimentar da novidade, a charge é considerada uma narrativa efêmera, podendo perder seu impacto fora do contexto em que foi criada (TODA MATÉRIA, [s.d.], [n.p.]).

Figura 29: Exemplo de charge feita pelo chargista Jaguar



Fonte: DIANA, Daniela, [s.d.]. Acesos em: 10 de Julho de 2025.

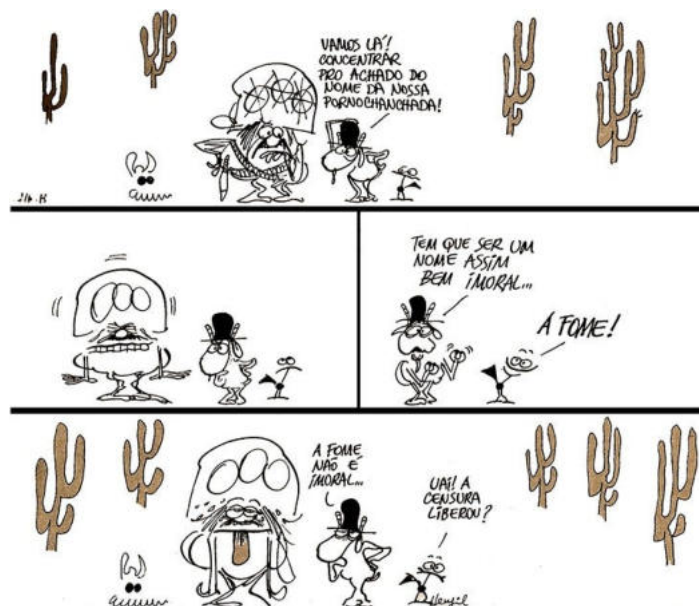
O chargista, profissional responsável pela criação da arte, deve estar atento aos acontecimentos recentes para representar, em um único quadro, uma crítica

visual que sintetize a complexidade do tema abordado. A charge também pode ser chamada de texto visual que utiliza o humor ao mesmo tempo em que critica.

3) **Tirinhas:** as tirinhas são um gênero textual derivado das histórias em quadrinhos, caracterizado por narrativas curtas, geralmente compostas por três ou quatro quadros sequenciais (EDUCAÇÃO, 2022, [n.p.]). Ainda de acordo com a plataforma, ao articular linguagem verbal e não verbal, as tirinhas recorrem a recursos próprios da linguagem dos quadrinhos — como balões de fala, onomatopeias e expressões visuais —, que serão abordados brevemente mais adiante. Veiculadas com frequência em jornais, revistas e mídias digitais, essas narrativas curtas exploram situações do cotidiano com humor, ironia ou crítica social, favorecendo leituras ágeis, impactantes e reflexivas.

Um exemplo emblemático é a tirinha "Graúna" (Figura 30), criada por Henfil e publicada no jornal O Pasquim. Através de sátiras e ironias, Henfil criticava a Ditadura Militar Brasileira e sua forma de agir, utilizando personagens como a Graúna, o Bode Orelana e o nordestino Zeferino para abordar problemas políticos no Nordeste do Brasil (MEDIUM, 2017, [n.p.]).

Figura 30: Exemplo de uma tirinha do Henfil



Fonte: Medium, 2017. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

4) **Histórias em Quadrinhos:** constituem uma forma de expressão artística e narrativa que combina elementos visuais e textuais para contar histórias de maneira sequencial (Figura 31).

Figura 31: Exemplo de página de HQ, extraída da edição #2 de Cavaleiro das Trevas de Aço



Fonte:BOOKS, Comics, 2025. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

As HQs são caracterizadas pela predominância da linguagem visual, na qual cenas individuais são organizadas em sequência para construir um movimento narrativo coeso (MUNDO EDUCAÇÃO, [s.d.], [n.p.]). Essa estrutura, portanto, permite que diferentes gêneros e temáticas sejam explorados, desde aventuras fictícias até representações de fatos históricos.

5) **Gibi:** outro formato relevante no panorama das narrativas gráficas brasileiras é o "gibi". Segundo a plataforma da Academia Brasileira de Arte (ABRA), originalmente, a palavra era uma gíria usada para designar "menino" ou "moleque", mas, com o tempo, passou a ser empregada para se referir às revistas de histórias em quadrinhos de forma geral. Esse uso se consolidou a partir da década de 1930,

com o lançamento da revista *O Gibi*, publicada pelo grupo Globo (Figura 32), que exerceu grande influência no fortalecimento do mercado editorial nacional voltado a esse tipo de narrativa (ABRA, 2021, [n.p.]).

Figura 32: Foto da revista contendo uma das edições de “O Gibi”



Fonte: OGLOBO, Acervo, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

A força do gibi no imaginário popular foi tamanha que o termo acabou se tornando sinônimo de histórias em quadrinhos no Brasil, como ressaltado em tópicos anteriores. Destacar esse formato é fundamental para este trabalho, que investiga as múltiplas formas de expressão presentes nas narrativas gráficas, com ênfase na criação de personagens inspirados em pessoas reais e suas manifestações no contexto autoral contemporâneo.

6) **Mangás:** O mangá é uma forma de narrativa gráfica que teve origem no Japão. Conforme explica a plataforma *21 Draw*, o termo resulta da combinação de duas palavras japonesas: “*man*”, que significa “caprichoso” ou “improvisado”, e “*ga*”, que se refere a “imagens” (21 DRAW, 2022, [n.p.]). Ainda segundo a plataforma, os mangás abrangem uma ampla gama de gêneros, incluindo aventura, romance, horror, ficção científica e relatos do cotidiano. Essa diversidade temática e estilística

contribuiu significativamente para que o mangá se consolidasse como um fenômeno cultural global, exercendo grande influência em diferentes países (Figura 33).

Figura 33: Exemplo de uma estante com mangás no Japão



Fonte: MACHADO, Matheus, 2014. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Válido ressaltar que, a popularidade dos mangás impulsionou a criação de adaptações para outras mídias, como *animes*²⁵ (Figura 34) e filmes, ampliando ainda mais seu alcance.

Figura 34: Cena extraída do anime *Pokémon*, amplamente conhecido



Fonte: DIGITAL, Contexto, 2023. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

²⁵ **Animes:** refere-se à animação japonesa, que pode ser produzida à mão ou por computação gráfica.

Um exemplo notável desse impacto é a série *One Piece* ²⁶ (Figura 35), criada por *Eiichiro Oda*, que ultrapassou a marca de 500 milhões de cópias vendidas mundialmente, sendo reconhecida pelo *Guinness World Records*²⁷ como a série de quadrinhos mais publicada por um único autor (CINEPOP, 2023, [n.p.]). Ainda de acordo com o site, desse total, mais de 416 milhões de cópias foram vendidas no Japão, enquanto cerca de 100 milhões foram distribuídas em mais de 60 países, demonstrando a ampla disseminação e influência do mangá em escala global.

Figura 35: Imagem colorida do mangá de *One Piece*, obra mundialmente conhecida



Fonte: DAWN, Fleur, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

7) **Fanzine:** a palavra *fanzine* é um neologismo da língua inglesa, resultante da junção dos termos *fanatic* e *magazine* (ASSOCIAÇÃO IMAGEM COMUNITÁRIA, 2016, p. 7). Ainda segundo a cartilha, esse tipo de publicação se destaca principalmente pela liberdade temática concedida aos seus autores, permitindo a abordagem de assuntos diversos, como música, cinema, jogos, moda, quadrinhos e

²⁶**One Piece:** é uma série de mangá escrita e ilustrada por *Eiichiro Oda*. Os capítulos têm sido publicados na revista *Weekly Shōnen Jump*, tendo sua primeira publicação em 22 de julho de 1997, com os capítulos compilados e publicados em 111 volumes tankōbon pela editora *Shueisha*

²⁷**Guinness World Records:** é uma edição publicada anualmente, que contém uma coleção de recordes e superlativos reconhecidos internacionalmente, tanto em termos de performances humanas como de extremos da natureza.

ilustrações, refletindo o universo de interesses e expressões do próprio criador. A Biblioteca Pública do Paraná ressalta que os fanzines (Figura 36) são manifestações artísticas que integram o campo das narrativas gráficas, delimitando formas específicas de expressão dentro desse universo.

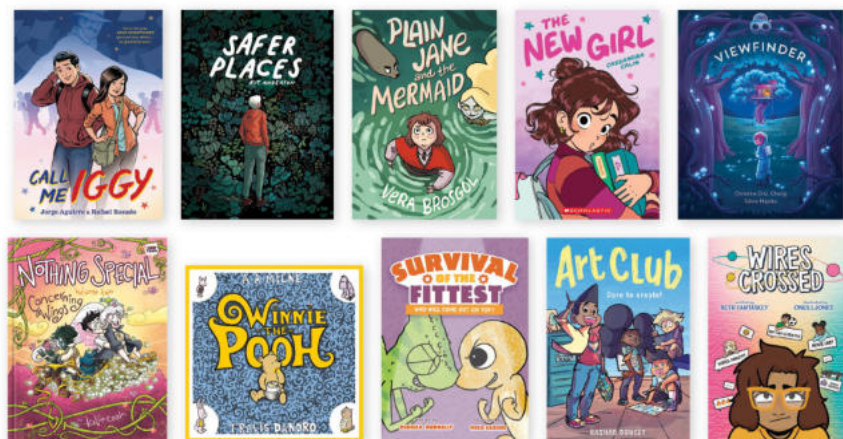
Figura 36: Exemplos de um conjunto de fanzines



Fonte: GIBI, Deus no, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

8) **Graphic Novels:** as *graphic novels* (Figura 37), ou romances gráficos, são obras que se distinguem por sua complexidade narrativa e profundidade temática. Apresentam histórias completas, muitas vezes abordando questões sociais, políticas ou existenciais, e são reconhecidas por sua qualidade artística e literária. Segundo Schwarz (2006), as *graphic novels* diferem dos quadrinhos tradicionais por serem versões mais longas e artísticas, encadernadas como um "livro real".

Figura 37: Exemplo de uma coletânea de *graphic novels* famosas



Fonte:REVIEWS, SLJ, 2024. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

9) **Webtoons:** Segundo Duvanel (2022, [n.p.]) os primeiros *webtoons* (Figura 38) surgiram na Coreia do Sul no início dos anos 2000 como uma adaptação dos quadrinhos ao ambiente digital, especialmente para dispositivos móveis. Ainda segundo Duvanel, esse tipo de narrativa foi produzida para a lógica do celular, no qual essas histórias em quadrinhos digitais sul-coreanas ganharam o mundo com a ajuda da TV e da música. Caracterizam-se por sua leitura vertical e contínua, otimizando a experiência do usuário em plataformas digitais. Esse formato inovador permitiu a democratização da produção de conteúdo, possibilitando que artistas independentes compartilhassem suas obras com um público amplo. Segundo um estudo publicado nos Anais do 17º Encontro Latino Americano de Design, os *webtoons* representam uma nova forma de narrativa gráfica que se diferencia das HQ's impressas tradicionais, destacando-se por sua linguagem e estrutura adaptadas ao meio digital.

Figura 38: Exemplo de uma página de Webtoon, caracterizada por sua forma de leitura vertical



Fonte: CHANGAS, Chimi, 2020. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Portanto, a diversidade desses formatos evidencia a riqueza das narrativas gráficas e sua capacidade de se adaptar a diferentes contextos culturais e tecnológicos. Cada formato oferece possibilidades únicas de expressão e conexão com o público, refletindo a pluralidade de vozes e experiências presentes na sociedade contemporânea. A seguir, será abordado a importância das personagens nas histórias em quadrinhos, destacando sua relevância narrativa e apresentando casos em que figuras fictícias foram inspiradas em pessoas reais — aspecto central para o desenvolvimento deste trabalho.

2.4 A Personagem nas Histórias em Quadrinhos

Como discutido no capítulo anterior, as narrativas gráficas contemporâneas manifestam-se em diversos formatos. Em todas essas expressões, a presença de personagens é fundamental, pois são eles que conduzem o leitor através da narrativa, estabelecendo conexões emocionais e proporcionando profundidade à história. Personagens bem construídas permitem que os leitores se identifiquem com suas jornadas, promovendo uma experiência mais envolvente e significativa.

A importância da construção de personagens nas HQ's reside em sua capacidade de promover o engajamento do leitor, tornando a narrativa mais envolvente. Um estudo publicado na revista *Discourse Processes* afirma que, ao ler narrativas, os leitores se envolvem cognitivamente e emocionalmente com as mentes dos personagens:

Ao ler narrativas, os leitores se envolvem cognitivamente e emocionalmente com as mentes dos personagens. Pesquisas anteriores forneceram vários termos e teorias que podem ser agrupados sob o conceito mais amplo de engajamento dos personagens para explicar esse processo. (Coplan, 2010 apud TAL-OR; COHEN, 2023, [n.p.]).

Isso reforça a ideia de que figuras bem elaboradas não apenas estruturam o desenvolvimento da história, mas também facilitam a identificação do público com os temas abordados. Assim, este capítulo explorará o conceito de personagem, sua função nas narrativas gráficas e aspectos ligados à sua representação.

2.4.1 Importância e Funções Narrativas

O personagem, dentro das narrativas gráficas e ficcionais em geral, é uma entidade textual e imagética construída para exercer uma função ativa no desenvolvimento da história. Trata-se de um ser — humano, animal, fantástico ou mesmo inanimado — que simboliza ideias, emoções ou arquétipos²⁸ e é projetado para interagir com os acontecimentos e provocar identificação ou reflexão no leitor (Conceito.de, 2021, [n.p.]). Ainda de acordo com a cartilha, o personagem é “quem dá impulso às ações” em uma obra, sendo interpretado mentalmente a partir dos elementos linguísticos e visuais oferecidos pela narrativa. Ainda que possa se inspirar em pessoas ou contextos reais, sua existência está restrita ao campo da representação simbólica e à percepção do leitor, o que o torna um elemento essencial tanto na estrutura da história quanto no vínculo emocional que ela estabelece com o público. Essa natureza híbrida — entre linguagem, imagem e significação — torna o personagem um componente chave para a compreensão das mensagens propostas pela obra.

A importância dos personagens também é evidenciada em estudos acadêmicos que analisam a estrutura das narrativas visuais. Liu e Keller (2023) ressaltam que a identificação e o desenvolvimento de personagens centrais são fundamentais para garantir coesão e clareza na construção de histórias gráficas, uma vez que:

Personagens são essenciais para o enredo de qualquer história. Estabelecer os personagens antes de escrever uma história pode melhorar a clareza do enredo e o fluxo geral da narrativa.(LIU; KELLER, 2023, [n.p.]).

Os autores argumentam que a ausência de uma distinção clara entre personagens e outros elementos visuais pode comprometer o engajamento do leitor e a inteligibilidade da narrativa. Dessa forma, a definição cuidadosa das figuras centrais não apenas favorece o entendimento da trama, mas também fortalece o vínculo emocional com o público, consolidando os personagens como pilares essenciais do universo gráfico.

Além disso, a construção de personagens desempenha um papel vital na conexão emocional entre a história e o leitor. Bruins e Akleman (2023) apresentam o

²⁸**Arquétipos:** referem-se a padrões universais de pensamento, comportamento e experiência que são comuns a todos os seres humanos, independentemente da sua cultura ou época.

conceito de "momentos", que são percepções das ações e interações dos personagens ao longo do tempo, influenciando diretamente o apego emocional do público à narrativa. Eles propõem que a análise desses momentos pode revelar como a presença e o desenvolvimento dos personagens afetam a experiência do leitor, destacando a importância de personagens bem elaborados para a eficácia da história.

Em suma, os personagens são mais do que meros componentes das narrativas gráficas; eles são os pilares que sustentam a trama, facilitam a compreensão e promovem o envolvimento emocional do leitor. Através de representações visuais cuidadosas e desenvolvimento narrativo consistente, os personagens tornam-se veículos poderosos para a transmissão de ideias, emoções e valores, consolidando-se como elementos indispensáveis nas histórias em quadrinhos e outras formas de narrativa gráfica.

2.4.2 Inspirações Reais e Referências

A construção de personagens inspirados em pessoas reais é uma prática recorrente nas narrativas gráficas, conferindo às obras uma camada adicional de realismo e facilitando conexões mais imediatas com o público. Essa abordagem favorece a identificação dos leitores, sobretudo quando os personagens apresentam traços visuais ou comportamentais reconhecíveis do cotidiano. Conforme destaca um estudo publicado no site da *"Taylor & Francis Online"*, que investiga o engajamento com personagens narrativos a partir das habilidades sociocognitivas e do ponto de vista linguístico:

O termo identificação geralmente se refere ao processo imaginativo pelo qual o leitor perde a consciência de seu papel externo como leitor e assume a perspectiva interna de um dos personagens. (Cohen, 2001; apud TAL-OR, [n.p.]).

Esse mecanismo narrativo intensifica o envolvimento emocional com a trama e reforça a imersão no universo ficcional — algo particularmente eficaz em mídias como os quadrinhos, onde texto e imagem operam conjuntamente para ampliar a expressividade e tornar os personagens ainda mais próximos da experiência do leitor.

Um exemplo emblemático dessa dinâmica de identificação ocorre com uma criança, a Winry, uma menina de *Missouri* (Estados Unidos da América), que se emocionou ao ver um boneco do personagem *Shoto Todoroki*²⁹, do *anime My Hero Academia*³⁰ em uma loja de brinquedos (Figura 39).

Figura 39: Momento em que *Winry* se identifica com o boneco da personagem *Shoto Todoroki*



Fonte: Shiki, 2025. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

A notícia, divulgada no *site Você Sabia Anime* (2023, [n.p.]), relata que Winry nasceu com uma condição chamada Nevo Melanocítico Congênito³¹, uma marca escura que cobre parte de seu rosto — e identificou-se imediatamente com a personagem, que também possui uma marca característica na face. *Winry* exclamou para a mãe: “*Olha mamãe, ele tem uma marca de nascença, parece comigo!*”. Ainda

²⁹**Shoto Todoroki:** também conhecido pelo monônimo *Shoto*, é um super-herói e um dos principais protagonistas da série de mangá *My Hero Academia*, criada pelo japonês Kōhei Horikoshi. As características físicas mais notáveis na aparência de Shoto é o seu cabelo branco e vermelho, seus olhos cinza e azul e uma queimadura no lado esquerdo do rosto.

³⁰**My Hero Academia:** é um mangá serializado na *Weekly Shonen Jump* e escrito por *Kōhei Horikoshi*. A história se passa no mundo moderno, exceto que pessoas com poderes especiais se tornou algo comum pelo mundo. Heróis precisam agora defender o mundo dos vilões. Um garoto chamado *Izuku Midoriya* não possui poderes, mas ele sonha em um dia se tornar um grande herói.

³¹**Nevo Melanocítico Congênito:** é uma pinta ou mancha na pele, presente desde o nascimento ou surgindo logo após. É uma lesão benigna, causada pelo acúmulo de melanócitos, células que produzem a melanina.

de acordo com o site, o vídeo que registrou esse momento viralizou nas redes sociais, comovendo milhares de pessoas e ressaltando a importância da representatividade visual na mídia. Mesmo sem conhecer a história completa do personagem — que envolve traumas familiares complexos — a identificação espontânea de Winry com *Shoto* evidencia como os traços visuais compartilhados podem ser suficientes para gerar conexões profundas entre público e personagem, validando experiências pessoais e fortalecendo a autoestima. Esse caso revela como a semelhança perceptiva pode ativar o processo de identificação emocional, contribuindo para um vínculo simbólico poderoso entre sujeito e narrativa, reforçado por Cohen (2001):

A identificação geralmente envolve uma dimensão cognitiva, afetiva e perceptiva, pois os leitores podem se alinhar tanto aos pensamentos, crenças e objetivos quanto aos sentimentos e percepções dos personagens. (Cohen, 2001, p. 251).

Assim, mesmo com contato superficial com a narrativa, o reconhecimento visual já é capaz de gerar conexão emocional e promover maior envolvimento com o universo fictício.

Neste sentido, a semiótica, processo pelo qual os signos são interpretados e ressignificados, desempenha um papel fundamental na forma como os leitores percebem e se relacionam com personagens baseados em pessoas reais. No contexto das narrativas gráficas, essa dinâmica é intensificada pelo potencial expressivo da imagem e pelo envolvimento emocional com figuras reconhecíveis. Segundo Charles Peirce (1931, p.134), a semiótica é um processo triádico composto pelo signo (ou *representamen*), pelo objeto e pelo interpretante. Em suas palavras:

Um signo, ou *representamen*, é algo que está para alguém no lugar de alguma coisa sob algum aspecto ou capacidade. Ele se dirige a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Esse signo que ele cria eu chamo de interpretante do primeiro signo. (PEIRCE, 1931, v. 2, §228, p.134)

Essa definição é fundamental para compreender a teoria semiótica peirceana, que estabelece que um signo envolve três componentes interdependentes. Assim, a representação de indivíduos reais em narrativas gráficas pode gerar múltiplas

leituras, de acordo com o repertório cultural e as experiências pessoais de cada leitor. Além disso, como Carroll (2011) observa, tanto acadêmicos quanto consumidores leigos de narrativas também podem usar o termo *identificação* para se referir a uma série de outros processos de envolvimento com o personagem, como “querer ser como um personagem” ou simplesmente “gostar de um personagem” (CARROLL, 2011, p. 184). Isso demonstra como a experiência de leitura pode ser afetiva e aspiracional, e não apenas interpretativa, ampliando o escopo das conexões possíveis entre leitor e personagem.

Diversos personagens icônicos das histórias em quadrinhos foram inspirados em figuras reais, evidenciando a interseção entre realidade e ficção. Uma pesquisa feita pelo site *Observatório do Cinema* (2023, [n.p.]) apontou que *Tony Stark*³², o *Homem de Ferro*, por exemplo, teve sua criação baseada no magnata *Howard Hughes* (Figura 40), conhecido por seu estilo de vida excêntrico e suas contribuições para a aviação e o cinema. Ainda de acordo com a cartilha, *Stan Lee*³³(1922-2018), co-criador do personagem, descreveu *Hughes* como "um dos homens mais pitorescos de nosso tempo. Ele foi um inventor, um aventureiro, um multimilionário, um mulherengo e, finalmente, um maluco" . Essa combinação de genialidade, carisma e excentricidade serviu de molde para a construção da personalidade complexa de Stark, um bilionário inventor e empresário que se torna o super-herói Homem de Ferro.

³²**Tony Stark:** trata-se de um personagem fictício do universo *Marvel Comics*, retratado como um brilhante inventor e magnata da indústria, que utiliza uma armadura altamente tecnológica para assumir a identidade do super-herói conhecido como Homem de Ferro.

³³**Stan Lee:** Stanley Martin Lieber, mais conhecido como Stan Lee, foi um escritor, editor, publicitário, produtor, diretor, empresário e ator norte-americano. Foi editor-chefe e presidente da *Marvel Comics* antes de deixar a empresa para se tornar presidente emérito da editora, bem como um membro do conselho editorial.

Figura 40: À esquerda, o personagem *Tony Stark*; à direita, o magnata *Howard Hughes*, cuja vida e personalidade serviram de inspiração para a criação do personagem.



Fonte: STARK, Anthony, 2017. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Da mesma forma, na década de 1940, inspirados na estética expressionista de *Paul Leni* e pela caracterização de *Conrad Veidt* no filme *O Homem que Ri* (1928), os artistas *Jerry Robinson*, *Bill Finger* e *Bob Kane* criaram o *Coringa* (Figura 41), que apareceu pela primeira vez nas páginas de *Batman #1* (TERRAVERSO, 2019, [n.p.]). Ainda segundo o *site*, a personagem, que deveria ter morrido na primeira edição, até hoje fascina a mente de leitores e amantes do cinema.

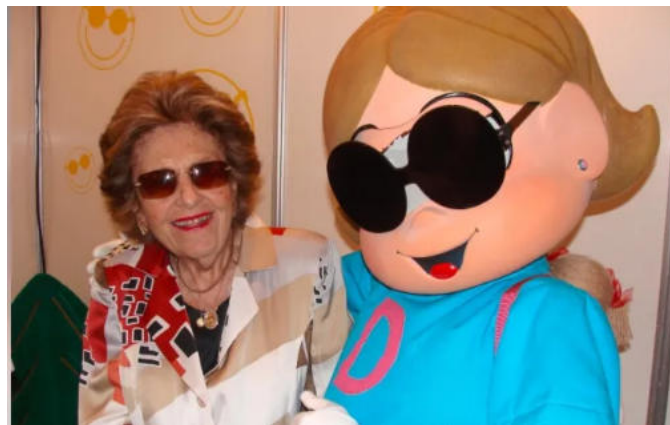
Figura 41: À esquerda, o personagem *Coringa*, à direita, a imagem do ator *Conrad Veidt*, cuja caracterização facial serviu de inspiração visual para a criação do personagem.



Fonte: DCNAUTA, Professor, 2019. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

No contexto brasileiro, Mauricio de Sousa também recorreu a pessoas reais para criar personagens marcantes. A personagem Dorinha (Figura 42), por exemplo, foi inspirada em Dorina Nowill, uma ativista pelos direitos das pessoas com deficiência visual (ESTADÃO, 2016, [n.p.]). Essa representação não apenas homenageia a figura real, mas também promove a inclusão e a conscientização sobre a diversidade nas narrativas gráficas (Figura 43).

Figura 42: *Dorina Nowill*, ativista deficiente visual ao lado de Dorinha, personagem criada por Mauricio de Sousa para homenageá-la



Fonte: Claudia, 2020. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Figura 43: Criança deficiente visual da fundação Dorina se divertindo com a personagem Dorinha



Fonte: DORINA, Fundação, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Assim, a utilização de pessoas reais como base para personagens exige uma abordagem ética cuidadosa, especialmente quando envolve a exposição de

aspectos sensíveis ou íntimos. É fundamental que os autores considerem o consentimento e o respeito à privacidade dos indivíduos retratados, evitando a exploração indevida de suas histórias. É importante refletir sobre o impacto dessas representações na percepção pública e na construção de estigmas ou estereótipos. Vale destacar que, além da classificação voltada para personagens inspirados em pessoas reais, há outras formas de categorização dessas figuras que serão exploradas posteriormente neste trabalho (2.4.3).

Em suma, figuras inspiradas em pessoas reais podem enriquecer as narrativas gráficas ao oferecer maior autenticidade e estabelecer vínculos afetivos com o público. Contudo, essa abordagem exige sensibilidade ética e domínio das dinâmicas comunicacionais que envolvem sua construção e recepção. Compreender os processos semióticos que moldam essas representações é fundamental para analisar seu impacto simbólico e social. No próximo tópico, serão abordadas as principais características de diferentes tipos de personagens nas histórias em quadrinhos, considerando suas funções narrativas e simbólicas dentro da construção gráfica.

2.4.3 Tipos de Personagens

No contexto das narrativas gráficas, apresentadas anteriormente, os personagens desempenham papéis essenciais na construção e desenvolvimento da trama. Eles podem ser classificados de diversas maneiras, conforme sua função na narrativa e sua complexidade, sendo estes:

1) **Protagonistas:** são os personagens principais das narrativas gráficas, assumindo papel de destaque na condução da história (HOTMART, 2022, [n.p.]). Conforme aponta a cartilha, sua presença é constante ao longo da trama, e suas ações estão diretamente ligadas aos principais conflitos e desfechos da obra. Por ocuparem esse lugar central, costumam ser desenvolvidos com maior profundidade estética e psicológica, recebendo características marcantes como coragem, bondade, força ou mesmo traços negativos, como arrogância, que enriquecem sua complexidade narrativa.

Em diversas narrativas gráficas, é comum que o protagonista enfrente a oposição de um antagonista³⁴ (Figura 44) ou lide com obstáculos que impulsionam o desenvolvimento da trama. De acordo com a cartilha “*Tipos de Personagens*” (HOTMART, 2022, [n.p.]), essa figura central concentra a atenção da narração e do leitor justamente por sua importância estrutural, sendo essencial para a organização dos elementos dramáticos e simbólicos presentes na obra.

Figura 44: Representação clássica da rivalidade nas histórias em quadrinhos: *Batman* como protagonista e Coringa como seu antagonista icônico.



Fonte:Reddit, 2023. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

2) **Antagonistas:** atua em oposição ao protagonista, funcionando como o principal agente de conflito dentro da trama (NDM, 2023, [n.p.]). Conforme aponta a cartilha disponibilizada pela plataforma Nova Escola, essa oposição pode se manifestar por meio de um personagem com características antagonônicas — como o clássico vilão³⁵ —, mas também pode assumir formas menos personificadas, como

³⁴**Antagonista:** é a personagem, grupo de personagens, organização ou instituição que se opõe ao protagonista da narrativa, representando um obstáculo ou desafio para a realização dos objetivos do personagem principal

³⁵**Vilão:** termo popular usado para nomear o antagonista de uma narrativa

eventos ou circunstâncias adversas que desafiam diretamente os objetivos do protagonista (Figura 45).

Figura 45: Thanos, o titã louco, é um exemplo marcante de antagonista nas histórias em quadrinhos da Marvel.



Fonte: Wikipédia, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Ainda segundo a publicação, a presença do antagonista é fundamental para o desenvolvimento da narrativa, pois fomenta os embates que impulsionam a trajetória do personagem principal, conduzindo-o ao enfrentamento de obstáculos, à tomada de decisões e à descoberta de novos caminhos ao longo de sua jornada.

3) **Co-protagonista:** é aquele que mantém uma relação próxima com o protagonista (Figura 46), como um amigo, familiar ou parceiro(a) afetivo(a), e desempenha um papel de apoio significativo na condução da narrativa (QUALIS, 2019, [n.p.]). Sua função é colaborar com o desenvolvimento do enredo, seja auxiliando o protagonista em sua jornada, compartilhando objetivos comuns ou contribuindo para a superação de desafios. De acordo com a Qualis Editora (2019), esses personagens enriquecem a trama ao adicionar camadas de complexidade emocional e estrutural, favorecendo o aprofundamento das relações interpessoais e dos conflitos narrativos.

Figura 46: O Quarteto Fantástico, clássico exemplo de uma família de co-protagonistas nas histórias da Marvel Comics.



Fonte: Fandom, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

4) **Oponente:** é aquele que, embora não cumpra o papel de antagonista propriamente dito, se contrapõe ao protagonista em determinados momentos da narrativa por compartilhar objetivos semelhantes (QUALIS, 2019, [n.p.]). Essa oposição pontual ocorre não por malícia ou vilania, mas devido à convergência de interesses que os coloca em rota de colisão (Figura 47). Segundo a Qualis Editora (2019), a presença do oponente contribui para a tensão dramática da história, ampliando os conflitos e provocando dilemas que enriquecem o desenvolvimento da trama e das motivações dos personagens.

Figura 47: Deku e Bakugou, personagens centrais em *My Hero Academia*, protagonizam diversos momentos de rivalidade ao longo da narrativa.



Fonte: OLIVEIRA, Miguel, 2022. Acesso em: 10 de julho de 2025.

5) **Coadjuvante:** é aquele que, embora não ocupe o centro da narrativa, desempenha um papel essencial no apoio ao protagonista, contribuindo diretamente para o avanço da trama, a superação de desafios ou o desenvolvimento de transformações significativas (STUDIOBLINDER, 2022, [n.p.]). Ainda de acordo com a cartilha, esse tipo de personagem pode se manifestar em diversas formas e funções, servindo como aliado, conselheiro, catalisador emocional ou suporte moral, enriquecendo a narrativa com complexidade e profundidade (Figura 48) . Sua presença não apenas complementa a jornada do protagonista, mas também fortalece a estrutura dramática da obra como um todo.

Figura 48: *Alfred Pennyworth*, fiel mordomo de *Bruce Wayne*, é um exemplo clássico de personagem coadjuvante nas histórias do *Batman*.



Fonte: OLIVEIRA, Murilo, 2022. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

6) **Figurante:** sua função é exclusivamente ilustrativa dentro da narrativa (Figura 49), ele não interfere diretamente no enredo nem mantém relações relevantes com os personagens centrais ou secundários (STUDIOBLINDER, 2022, [n.p.]). Conforme exposto no portal da *Studio Binder*, sua presença tem como principal finalidade compor visualmente o cenário ou ambientar uma situação, contribuindo para o realismo ou verossimilhança da cena, sem impactar significativamente os rumos da história. Embora discreto, o figurante cumpre um papel importante na construção do universo diegético da narrativa.

Figura 49: Exemplo de personagens figurantes em uma história em quadrinhos



Fonte:BERCITO, Diogo, 2011. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

7) **Falso Protagonista:** segundo o blog da *Hotmart* (2022), o falso protagonista é um recurso narrativo originado na literatura, mas que também se popularizou amplamente na linguagem cinematográfica. Trata-se de um

personagem que aparenta ocupar o centro da narrativa nos primeiros momentos da trama, conduzindo as ações iniciais e criando a expectativa de ser o protagonista. No entanto, em dado momento, a narrativa passa a se concentrar em outro personagem, revelando-se que o foco inicial serviu apenas como estratégia para surpreender o público. Essa técnica é eficaz para gerar tensão e engajamento, mas, conforme destaca o portal, deve ser utilizada com cautela, pois seu prolongamento excessivo pode causar frustração nos espectadores.

Portanto, a apresentação dos principais tipos de personagens nas narrativas gráficas permitiu compreender as diferentes funções que cada figura pode desempenhar dentro de uma trama. Cada um contribui, à sua maneira, para a construção do enredo, promovendo conflitos, avanços e relações que enriquecem a narrativa. Com base nessas tipificações, é possível aprofundar a análise sobre como esses personagens podem ser classificados dentro das narrativas gráficas, tema que será abordado a seguir.

2.4.4 Classificação dos Personagens

Segundo o blog da *Hotmart* (2022, [n.p.]), o qual serviu como fonte para a escrita desse subtópico, é responsabilidade do autor atribuir aos personagens características humanas, dotando-os de emoções, pensamentos e comportamentos que os tornem críveis e identificáveis. Cabe também a ele delinear aspectos físicos e psicológicos, bem como conduzir a evolução desses personagens ao longo da trama, revelando suas múltiplas facetas por meio de diálogos, ações e da percepção de outros personagens ao seu redor. Essa construção cuidadosa permite ao leitor acompanhar o desenvolvimento narrativo com maior envolvimento e empatia. Com base nesse processo, torna-se possível compreender como se dá a classificação dos personagens nas narrativas gráficas, tema que será explorado a seguir com maior profundidade:

1) **Fictício ou Ficcional:** são personagens baseados em pessoas reais, construídos a partir de referências concretas, podendo se inspirar em arquétipos ou estereótipos³⁶ sociais (Figura 50). Frequentemente, esses personagens vivenciam

³⁶**Estereótipos:** trata-se de uma imagem ou conceito preconcebidos e simplificados sobre um grupo de pessoas, baseando-se em atributos ou características comuns a esse grupo.

situações do cotidiano, o que contribui para a identificação do público e reforça a verossimilhança da narrativa (HOTMART, 2022).

Figura 50: À esquerda, o personagem *Rock Lee*, do anime *Naruto*; à direita, o lendário artista marcial *Bruce Lee*, cuja persona serviu de inspiração para a criação do personagem.



Fonte: Dani, 2019. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

2) **Real ou Histórico:** são personagens que realmente existiram em determinada época e cuja representação narrativa busca fidelidade às suas características originais. Para construí-los, o autor recorre a pesquisas históricas aprofundadas, com o objetivo de retratar com precisão aspectos físicos, comportamentais e psicológicos que respeitem a veracidade dos fatos e do contexto em que viveram (Figura 51).

Figura 51: Página de uma história em quadrinhos que retrata a trajetória política de Dom Pedro II, ex-imperador do Brasil.



Fonte: PERA, Guilherme, 2014. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

3) **Real-Ficcional:** são indivíduos que existem ou existiram de fato, mas que, ao serem inseridos em uma narrativa, recebem características ou identidades parcialmente modificadas pelo autor (Figura 52). Permitindo que a figura histórica ou pública seja adaptada às exigências do enredo, ganhando nuances ficcionais que, embora preservem sua essência original, atendem à conveniência narrativa e ao desenvolvimento da trama. Ressalta-se que essa forma de caracterização possui relevância significativa para o desenvolvimento do projeto final deste trabalho.

Figura 52: Acima, imagem de *Simö Häyhä* (1905–2002), lendário franco-atirador finlandês da Segunda Guerra Mundial retratado, abaixo, como personagem no mangá *Shuumatsu no Valkyrie*³⁷.

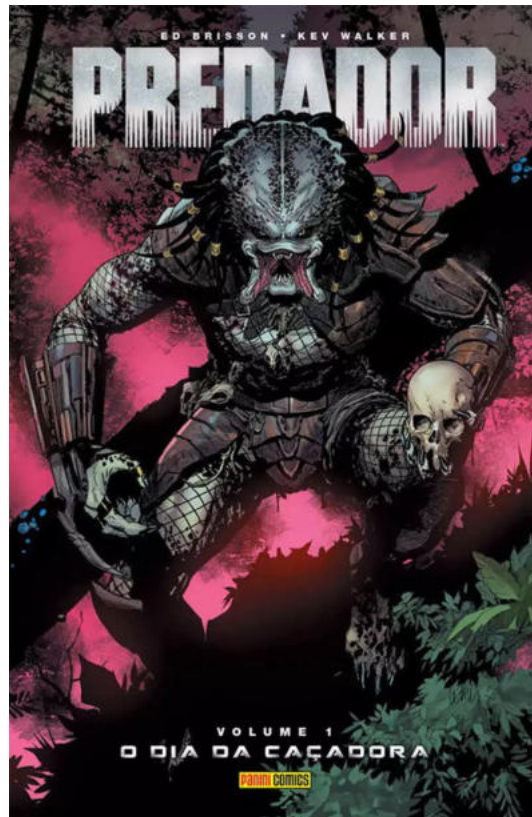


Fonte: PARADISE, Anime, 2025. Acesso em: 10 de julho de 2025.

4) **Ficcional-Ficcional:** são criações autorais desvinculadas de qualquer referencial real, apresentando características físicas e psicológicas que sustentam-se dentro do universo da ficção. Comumente associados aos gêneros de ficção científica, fantasia e terror (Figura 53), esses personagens possibilitam a exploração de mundos imaginários e situações extraordinárias, ampliando os limites da realidade e permitindo ao leitor experiências simbólicas e imersivas.

³⁷**Tradução:** “O melhor amigo do homem em vida é aquele que nem a morte consegue separar.”(tradução nossa).

Figura 53: O Predador, personagem ficcional icônico das narrativas de terror e ficção científica.



Fonte: PANINI, [s.d.]. Acesso em: 10 de julho de 2025.

Portanto, as classificações de personagens ajudam a entender melhor como cada tipo contribui para a narrativa. Ao diferenciar personagens reais, históricos, fictícios e híbridos, percebe-se como os autores usam diferentes estratégias para dar mais profundidade às histórias. Essas categorias também facilitam a análise das obras gráficas e mostram como cada personagem é importante para o desenvolvimento do enredo.

Encerrada essa discussão, o próximo subcapítulo dedicará atenção à estrutura interna das narrativas gráficas, apresentando brevemente o funcionamento de uma página de história em quadrinhos e alguns de seus elementos constitutivos. Entre eles, destaca-se o fluxo de leitura, aspecto que será abordado a seguir, cuja compreensão é essencial para entender como a disposição visual orienta o olhar do leitor e sustenta a coerência narrativa na composição ocidental.

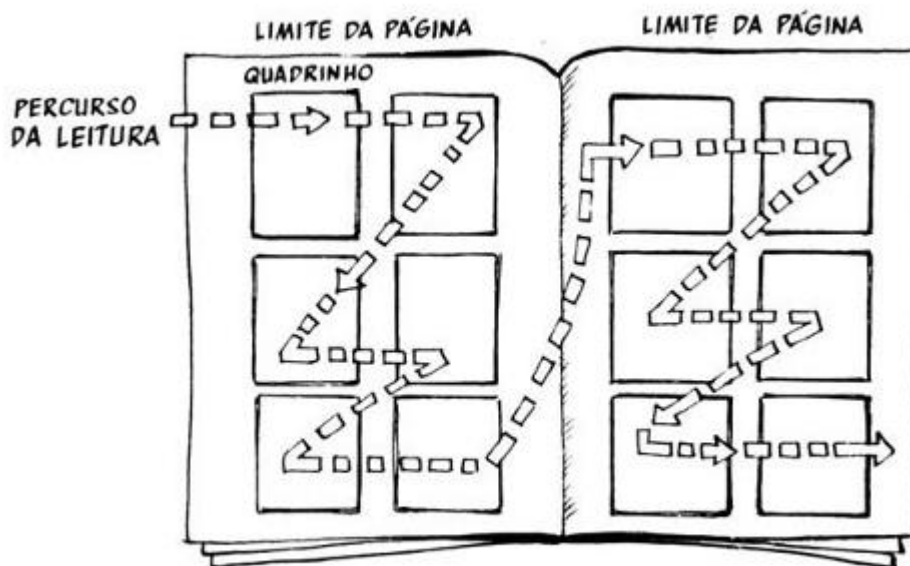
2.5 O Fluxo Narrativo na Composição Visual

Para analisar a inserção dos personagens no contexto das histórias em quadrinhos, torna-se necessário, antes, compreender a estrutura da leitura e o modo como o artista orienta o olhar do leitor. Conforme Will Eisner (1985, p. 40) afirma:

Na arte sequencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa. (EISNER, 1990, p.40).

Essa afirmação sintetiza a natureza controladora e intencional do processo narrativo nas HQs: o artista atua como um condutor visual, planejando cada quadro, balão e elemento gráfico de modo a guiar o olhar do leitor pelo percurso desejado. O quadrinho, portanto, funciona como um “meio de controle”, em que a organização espacial da página, a distribuição dos quadros, o tamanho das vinhetas e o equilíbrio entre texto e imagem determinam o ritmo e a direção da leitura. Eisner (1990, p. 41) aprofunda esse raciocínio ao descrever o fluxo de leitura ocidental, que se organiza da esquerda para a direita e de cima para baixo, definindo uma ordem perceptiva e cognitiva que orienta tanto a disposição dos quadros quanto o caminho percorrido pelo olhar do leitor — relação essa evidenciada na figura a seguir.

Figura 54: Imagem retratando o fluxo de leitura ocidental



Fonte: EISNER, Wil, Quadrinhos e Arte Sequencial (1990, p.41). Acesso em: 18 de Outubro de 2025.

O autor observa que o artista pode reforçar esse fluxo natural, conduzindo o olhar de forma contínua entre os quadros, ou quebrá-lo deliberadamente para provocar tensão, surpresa ou ênfase dramática (EISNER, 1985, p. 41). Ele explica ainda que o formato e o espaçamento das vinhetas influenciam diretamente a percepção do tempo e da ação, funcionando como uma espécie de *pontuação visual* da narrativa. Além disso, destaca que o padrão ocidental de leitura constitui uma convenção cultural, o que reforça a importância de respeitar essa direção quando se busca clareza e fluidez na composição. Desse modo, a leitura visual deixa de ser um ato passivo: ela é cuidadosamente coreografada pela composição, que transforma a página em um campo dinâmico de controle e liberdade interpretativa.

Nesse sentido, a composição gráfica da página deixa de atuar como mero suporte e assume o papel de instrumento narrativo e rítmico, capaz de modular a atenção do leitor, sugerir tempo e movimento e organizar a experiência de leitura (EISNER, 1985, p. 40–41). Cada quadro funciona como uma unidade de informação, e a relação entre eles constrói o ritmo sequencial que sustenta a narrativa. Ao dominar esse fluxo, o artista não apenas narra uma história, mas dirige a experiência de leitura, determinando como o leitor percebe a ação, o espaço e os personagens.

Com esse entendimento do fluxo de leitura e da organização visual da página, torna-se possível avançar para a análise dos elementos que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos e das tirinhas — como as personagens, os balões, os cenários e outros componentes gráficos que, em conjunto, constroem o sentido e a expressividade da narrativa. Essa lógica de leitura será também fundamental para o desenvolvimento do mini-gibi proposto neste projeto, que seguirá o padrão ocidental descrito por Eisner, preservando a fluidez e a clareza na condução do olhar do leitor.

2.5.1 Os Elementos Visuais que Compõem a Narrativa Gráfica

Conforme discute Thierry Groensteen (2007, p. 14–15), a narrativa gráfica emerge da articulação entre elementos visuais, verbais e temporais que, em interação, estruturam a leitura, modulam o ritmo e constroem o sentido da obra. Segundo *Eisner* (1985, p. 8), as histórias em quadrinhos constituem uma *arte sequencial*, na

qual a disposição das imagens e dos elementos visuais estabelece a estrutura da narrativa.

Esses componentes, conforme apontam Eisner (1985) e McCloud (1993), podem ser organizados em dois grandes grupos: elementos básicos, responsáveis pela ação e pelo avanço da narrativa, e elementos secundários, que sustentam o ambiente e reforçam a expressividade visual. Ambos os grupos serão apresentados brevemente a seguir.

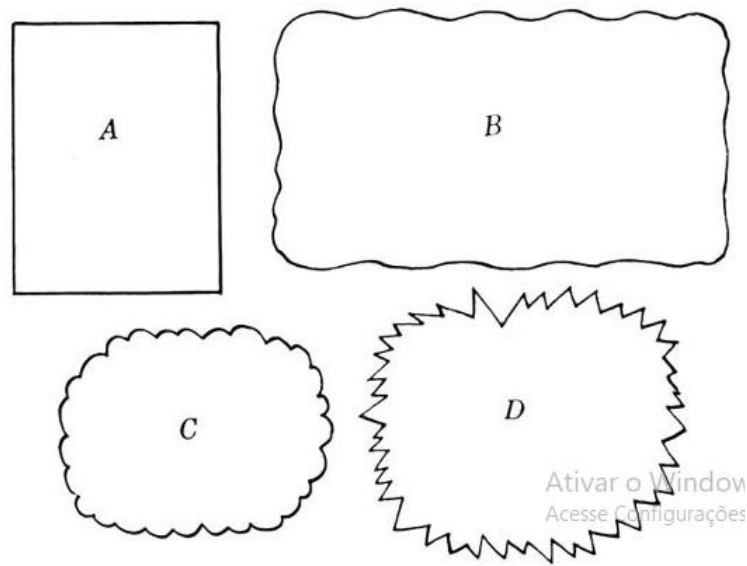
2.5.1.1 Elementos Básicos da Narrativa Gráfica

A seguir, são apresentados os elementos básicos que estruturam e sustentam a narrativa gráfica, responsáveis por conduzir a ação, definir o ritmo e organizar a leitura dentro da página, fundamentados à luz das concepções de Eisner (1985), McCloud (1993) e Natsume (2022).

- **As Personagens:** As personagens, já discutidas em profundidade no subcapítulo 2.4, constituem o eixo da narrativa gráfica por concentrarem a ação e a identificação do leitor. Como argumenta McCloud, a simplificação icônica permite representar figuras humanas de modo simbólico, favorecendo a projeção do leitor (1993, p. 27–31).
- **Quadros ou Vinhetas:** constituem parte essencial da linguagem não verbal das histórias em quadrinhos, pois, além de enquadrar a ação, comunicam tempo, emoção e estado mental. Conforme explica Eisner (1985, p. 44), o traçado e o formato do quadro (Figura 55) funcionam como signos visuais que acrescentam sentido à narrativa. Os retangulares (A) sugerem que a ação ocorre no tempo presente; os sinuosos (B) ou ondulados (C) costumam indicar *flashbacks*³⁸ ou passagens ao tempo passado; os contornos suaves (D) remetem ao pensamento; e os serrilhados (C) expressam emoções intensas. Desse modo, o design do requadro atua como um código gráfico, capaz de transmitir informações narrativas sem o uso de palavras.

³⁸**Flashbacks:** são recursos visuais e narrativos para mostrar eventos do passado, frequentemente sinalizados por mudanças no fundo, bordas ou estilo dos quadros, como fundos pretos, bordas nebulosas ou quadros com formato de nuvem

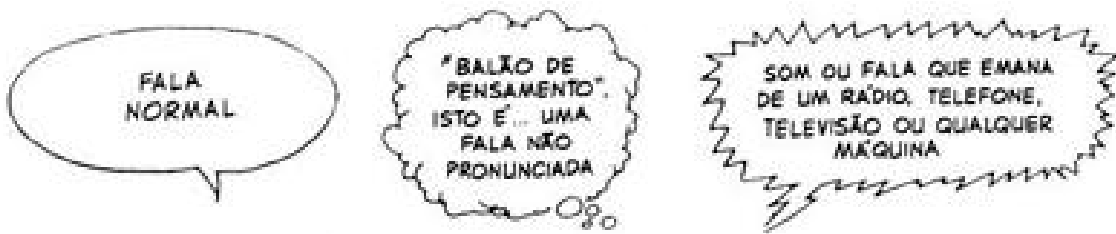
Figura 55: Tipos de quadros em quadrinhos



Fonte: EISNER, Wil, *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1990, p.44). Acesso em: 19 de Outubro de 2025.

- **Balões de Fala ou Letramento:** representam a dimensão verbal e sonora das histórias em quadrinhos, tornando visível o som e a fala no plano gráfico. Conforme explica Eisner (1985, p. 26–27), o balão é um recurso extremo, criado para captar e dar forma visual a algo intangível — a voz. Sua posição na página, sua orientação em relação ao emissor e sua sequência de leitura contribuem para a percepção do tempo e da ordem dos diálogos. O autor observa que o traçado e o formato do balão (Figura 56) possuem função expressiva: o contorno regular indica fala comum, o sinuoso ou ondulado sugere fala transmitida por meios mecânicos (como rádio ou telefone), o tracejado representa sussurro, e o formato em “nuvem” indica pensamento. Além disso, o letreamento dentro do balão reflete o tom e a emoção da fala — variando em intensidade, estilo e ritmo — e contribui para o sentido narrativo sem romper a fluidez da composição visual. Assim, o balão atua como interface entre som e imagem, articulando texto e desenho de maneira integrada na leitura sequencial.

Figura 56: Tipos de balões de fala



Fonte: EISNER, Wil, *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1990, p.27). Acesso em: 19 de Outubro de 2025.

- **Onomatopeias:** traduzem o som em forma visual, tornando audível o que acontece dentro da narrativa gráfica. Conforme explica McCloud (1993, p. 134–136), o som nos quadrinhos não é apenas representado pela palavra escrita, mas encenado graficamente por meio do formato, da espessura e do movimento das letras — criando o que o autor denomina “*som visual*” (Figura 57). Assim, a tipografia das onomatopeias participa ativamente da composição, expressando volume, intensidade, textura e ritmo, e integrando-se ao ambiente da ação. Uma explosão, por exemplo, pode ser visualmente ampliada por letras grandes e fragmentadas, enquanto um som suave é sugerido por traços leves e espaçados.

Figura 57: Exemplos de onomatopeias ocidentais



Fonte: Pinterest ([s.d.],[n.p.]) Acesso em: 19 de Outubro de 2025.

Segundo Natsume (2022, p. 166–167), as onomatopeias desenhadas à mão nos mangás japoneses constituem elementos visuais essenciais, integrados à imagem e responsáveis por transmitir ritmo, emoção e tempo. O autor observa que essas expressões — conhecidas como *giongo* e *gitaigo* — ultrapassam o som literal, incorporando significados culturais e psicológicos (NATSUME, 2022, p. 172–174), e que a contínua criação de novas onomatopeias reflete a vitalidade expressiva da linguagem dos quadrinhos japoneses (NATSUME, 2022, p. 175–177).

Figura 58: Exemplos de onomatopeias orientais



Fonte: YANAGISAWA, Takuro (2021, [n.p.]) Acesso em: 19 de Outubro de 2025.

Essa combinação entre o som visual ocidental, descrito por *McCloud*, e a abordagem simbólica japonesa será especialmente relevante na composição final do mini-gibi, que integra elementos de ambas as tradições gráficas. Desse modo, a onomatopeia deixa de ser apenas um recurso textual e se consolida como um símbolo gráfico-sonoro, essencial à construção da atmosfera e da experiência sensorial da narrativa.

2.5.1.2 Elementos Secundários da Narrativa Gráfica

De modo complementar, este subcapítulo aborda os demais elementos que integram a composição gráfica de uma página de narrativa sequencial, analisados com base nas concepções de Eisner (1985) e McCloud (1993). A partir das contribuições desses autores, busca-se compreender como aspectos como cenários, paisagens, texturas, balões e títulos colaboram para a unidade visual e para a expressividade narrativa da página.

- **Cenários e Paisagens:** os cenários e paisagens cumprem papel essencial na narrativa gráfica, pois situam o leitor no espaço da ação e contribuem para a construção da atmosfera e da profundidade visual. Segundo Eisner (1990, p. 54), o ambiente não deve ser tratado como simples pano de fundo, mas como parte integrante da narrativa, responsável por definir o tempo, o clima e o contexto da ação. As texturas, como linhas, sombreamentos e gradações, criam densidade e ajudam a equilibrar a composição, reforçando o contraste entre figura e fundo. Nesse mesmo sentido, Thierry Groensteen (2007, p. 38–39) explica que a página de quadrinhos constitui uma rede espaço-topical, em que cada quadro, cenário e elemento visual participa de um sistema interdependente de significados. Essa articulação entre espaço e narrativa assegura a coerência visual e o ritmo interno da história, tornando o cenário não apenas um suporte descritivo, mas um elemento expressivo que reforça a unidade estética e narrativa da página.

Figura 59: Influência do cenário na composição do quadro



Fonte: MCCLOUD, Scott Desvendando os Quadrinhos (1990, p.43). Acesso em: 19 de Outubro de 2025

- **Sombreamento:** desempenham papel essencial na construção da profundidade e da expressividade nas narrativas gráficas. Conforme Will Eisner (1990, p. 146), a luz deve ser compreendida como um fluxo contínuo, enquanto a sombra resulta da interrupção desse fluxo — e ambas possuem valor emocional dentro da composição visual (Figura 60). O autor observa que as sombras se conformam à superfície dos objetos sobre os quais incidem, projetando forma e ambiente, e que seu uso ultrapassa a função plástica: a sombra evoca medo e tensão, enquanto a luz sugere segurança e equilíbrio. Desse modo, o contraste entre claro e escuro torna-se um recurso narrativo expressivo, capaz de comunicar atmosferas, intensificar o drama e guiar o olhar do leitor dentro da página.

Figura 60: Análise de como a sombra pode influenciar o ambiente na HQ



Fonte: EISNER, Wil, *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1990, p.146). Acesso em: 19 de Outubro de 2025.

- **Objetos e Detalhes de Cena:** exercem papel decisivo na construção do ambiente narrativo e na comunicação de significados implícitos dentro da página. Para McCloud (1993, p. 40–53; 130–132), cada elemento visual — mesmo aqueles aparentemente secundários — atua como símbolo, contribuindo para o contexto emocional, temporal e psicológico da narrativa. O autor observa que o nível de detalhamento escolhido pelo artista influencia diretamente o ritmo e a ênfase da leitura, guiando o olhar do leitor e determinando o peso narrativo de cada objeto (Figura 61). Assim, os cenários e elementos menores não funcionam apenas como pano de fundo, mas como extensões expressivas da história, que ampliam a compreensão da ação e revelam nuances de atmosfera e significado.

Figura 61: Objetos e detalhes representados em cena



Fonte: MCCLOUD, Scott Desvendando os Quadrinhos (1990, p.41). Acesso em: 19 de Outubro de 2025

Dessa forma, ao compreender os elementos estruturais e expressivos que compõem a página de uma história em quadrinhos — dos quadros e cenários às texturas, objetos e balões —, evidencia-se como cada componente atua de maneira integrada na construção do sentido visual e na coesão narrativa.

2.6 Conclusões Parciais

Com base nas pesquisas e fundamentações teóricas desenvolvidas ao longo deste trabalho, apresentam-se as conclusões preliminares que evidenciam os avanços alcançados em relação ao objetivo geral, aos objetivos específicos (Tabela 1) e à pergunta de projeto que orienta este TCC. A fundamentação teórica ofereceu suporte conceitual sólido para sustentar a proposta central do projeto, demonstrando como o design de personagens inspirados em pessoas reais pode traduzir, de forma visual, características físicas e traços de personalidade em um mini-gibi autoral — eixo que norteia esta pesquisa.

Tabela 1: Como a Fundamentação Teórica atendeu aos objetivos do TCC.

| Objetivo | O que a Fundamentação Teórica já respondeu |
|--|---|
| Objetivo Geral Desenvolver um mini-gibi autoral a partir da criação de personagens inspirados em pessoas reais, com foco na construção estética e narrativa do personagem principal "Gabey". | A fundamentação teórica abordou amplamente o papel do design de personagens no contexto das narrativas gráficas, reforçando a importância da representação de características físicas e de personalidade por meio do desenho de observação, do desenho criativo e da comunicação visual (2.2 e 2.2.1). Além disso, o processo reflexivo descrito nos tipos de desenho embasa a criação do avatar autoral Gabey como uma construção original e coerente. |
| 1. Investigar personagens inspirados em pessoas reais presentes em narrativas gráficas, analisando suas abordagens visuais e narrativas, bem como os elementos fundamentais do design — como forma, cor e expressões — utilizados para representar criativamente indivíduos reais. | A fundamentação teórica apresentou referências de autores e personagens como Maurício de Sousa, Oda e a HQ Lampião, discutindo formas visuais e narrativas de representar pessoas reais em HQ's. Foi analisado como elementos como forma, cor e expressão constroem a identidade dos personagens de maneira empática e expressiva. |
| 2. Analisar e coletar informações sobre a pessoa real que inspirou o personagem Gabey — considerando aspectos visuais, comportamentais e identitários — a fim de desenvolver sua representação gráfica adaptada à linguagem das histórias em quadrinhos, respeitando sua essência. | O subcapítulo 2.2.1 inicia essa reflexão ao discutir os desenhos de memorização e criativo, abordando a forma como lembranças e vivências pessoais alimentam o design de personagens. A fundamentação também destaca o uso do sketching e da observação direta como práticas para capturar a essência visual e comportamental da figura real. |
| 3. Apresentar brevemente os demais personagens criados, contextualizando sua função na narrativa sem aprofundar o desenvolvimento estético individual de cada um. | Ainda não foi abordado com profundidade na parte teórica, mas o capítulo 2.4.3 contextualiza como personagens secundários enriquecem as tramas das HQ's e como suas funções narrativas são articuladas em conjunto com o protagonista. |
| 4. Elaborar as narrativas que compõem o mini-gibi autoral, articulando os personagens à trama de forma coesa e expressiva. | O capítulo 2.1 e 2.2 fornecem base para a construção das narrativas gráficas, discutindo elementos como composição visual, storytelling e cultura pop, além da importância da comunicação visual na transmissão de sentido, coesão narrativa e expressividade. |
| 5. Refletir criticamente sobre o impacto da presença de personagens inspirados em pessoas reais nas narrativas gráficas, considerando aspectos como empatia, identificação do público e autenticidade da representação. | Ao longo do subcapítulo 2.4.2, a discussão sobre identificação, empatia e autenticidade foi contemplada a partir de teorias sobre a cultura geek/pop e da representatividade visual. A construção do personagem autoral Gabey também foi conectada à ideia de criação com base em vivências reais, ampliando o debate sobre envolvimento emocional do leitor. |

Assim, ao contextualizar a cultura pop e as narrativas gráficas, identificou-se o papel essencial da comunicação visual na construção simbólica dos personagens, por meio do uso intencional de cores, expressões e cenários para transmitir emoções e significados. Na sequência, a análise da representação gráfica de indivíduos reais evidenciou aspectos históricos, identitários, emocionais e expressivos indispensáveis para uma abordagem empática e autêntica. Por fim, a investigação sobre os diferentes tipos de desenho aplicados ao design — de reflexão, comunicação e apresentação — confirmou a relevância das técnicas de observação, memorização e criatividade para o desenvolvimento de personagens originais, coerentes e identificáveis, como o protagonista Gabey.

Também se destacam, a partir dos estudos realizados na fundamentação teórica, os seguintes pontos que nortearão as próximas etapas do trabalho:

- A cultura pop/geek, por meio de HQ's, tirinhas e mangás, contribui para a formação de identidades e aproxima o leitor de temas cotidianos, promovendo vínculos sociais por meio de narrativas acessíveis e visuais.
- A comunicação visual transmite emoções e sentidos através de cores, expressões e cenários. Esse processo semiótico torna a narrativa mais clara, envolvente e próxima do público;
- Personagens baseados em pessoas reais fortalecem a empatia e autenticidade da narrativa, criando maior identificação com o leitor e favorecendo o vínculo emocional com a história;
- Conhecer os diferentes tipos de personagens é essencial para estruturar bem o enredo e desenvolver interações que tornem a narrativa mais rica e dinâmica;
- Analisar a origem dos personagens ajuda a criar perfis condizentes com o projeto. Neste trabalho, destaca-se o uso de personagens parcialmente ficcionalizados, unindo criatividade e vínculo com a realidade.

Por fim, no próximo capítulo, será apresentada a metodologia adotada neste trabalho, detalhando os procedimentos de pesquisa e os processos de design que orientarão a criação do protagonista do projeto final, reforçando a aplicação prática dos conceitos discutidos até aqui.

3. Metodologia

Este capítulo apresenta as metodologias que embasam a construção do produto final deste TCC. Segundo Lakatos e Marconi (2003, p. 83), metodologia é um conjunto de métodos ou processos intelectuais utilizados para atingir determinado objetivo em uma investigação científica, organizando de forma lógica as etapas que orientam a pesquisa. Para uma melhor organização e compreensão do percurso adotado, a abordagem metodológica deste trabalho será dividida em duas vertentes complementares: a metodologia de projeto e o método de design de personagens. A primeira, de caráter bibliográfico e exploratório, fundamenta-se na seleção de autores que contribuem para a compreensão crítica do processo de criação de personagens inspirados em pessoas reais, aprofundando temas como design de personagens, cultura pop e narrativas gráficas. A segunda, de natureza projetual, está centrada na aplicação prática desses conhecimentos, por meio da análise de dois autores cujos traços, paleta cromática e composição visual influenciarão diretamente o desenvolvimento gráfico dos personagens e do mini-gibi autoral. Essa divisão metodológica se justifica pela natureza específica do projeto, que demanda tanto embasamento teórico quanto experimentação prática, garantindo organização, coerência e credibilidade ao processo criativo. A seguir, serão detalhadas as metodologias que orientarão a realização desta proposta.

3.1 Metodologia de Pesquisa Científica

Para embasar essa abordagem, adota-se a metodologia científica proposta por Eva Maria Lakatos e Marina de Andrade Marconi, que compreende a pesquisa como um processo sistemático voltado à solução de problemas, utilizando métodos e técnicas apropriadas para a produção de conhecimento. Segundo as autoras, a pesquisa científica é a realização concreta de uma investigação planejada, desenvolvida e redigida segundo as normas da metodologia científica. (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 25). Essa estrutura metodológica, composta por etapas como formulação do problema, definição de objetivos, elaboração de hipóteses, coleta e análise de dados, será adaptada neste trabalho para orientar tanto a investigação

teórica quanto o processo criativo envolvido na construção dos personagens e na elaboração das narrativas gráficas.

A aplicação dos princípios metodológicos delineados pelas autoras garante não apenas a rigorosidade científica necessária ao trabalho acadêmico, como também preserva a liberdade criativa essencial à produção artística. Essa integração entre ciência e prática criativa permite uma análise profunda e fundamentada das etapas de desenvolvimento do mini-gibi, assegurando coerência e relevância ao produto final, tanto do ponto de vista técnico quanto expressivo.

Outro aspecto fundamental da metodologia proposta por Lakatos e Marconi é a ênfase na pesquisa bibliográfica como etapa indispensável para o aprofundamento do objeto de estudo. De acordo com as autoras, a pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e, atualmente, material disponibilizado na internet. (LAKATOS; MARCONI, 2003, p.183). A partir dessa abordagem, é possível compreender como o tema das HQ's se desenvolveu ao longo do tempo, assim como verificar quais abordagens têm sido adotadas mais recentemente por pesquisadores da área. Esse levantamento teórico identificou tendências, lacunas e contribuições relevantes para o presente projeto.

A pesquisa bibliográfica, portanto, serviu como base para a seleção de autores que contribuíram para a reflexão sobre a criação de personagens inspirados em pessoas reais, tanto no campo do design quanto na metodologia específica do design de personagens. Referências importantes nesse sentido poderão ser encontradas em áreas como *design* gráfico, comunicação visual, estudos narrativos e cultura pop, promovendo uma aproximação crítica com o universo das HQ's e fortalecendo a empatia e a identificação do público com os conceitos e mensagens propostos na narrativa.

Concluída a estruturação científica da pesquisa, passa-se agora à metodologia projetual de design que orientará o desenvolvimento do mini-gibi autoral.

3.2 Metodologia de Design

Para a concepção do mini-gibi autoral proposto neste TCC, adotar-se-á uma abordagem metodológica específica para o campo do design, fundamentada nos princípios de Bruno Munari. Sua metodologia oferece um percurso sistemático que alia rigor analítico e liberdade criativa, aspectos fundamentais para o desenvolvimento de narrativas gráficas e personagens inspirados em pessoas reais. A seguir, serão apresentadas as etapas desse processo, que orientará a construção do projeto gráfico-narrativo.

A abordagem projetual de Munari, delineada em sua obra *Das Coisas Nascem Coisas*, oferece um processo sistemático para a resolução de problemas de *design*, estruturado em doze etapas sequenciais. Munari enfatiza que a criatividade deve ser cultivada desde cedo como parte fundamental da formação humana e projetual, afirmando que:

“É preciso, desde cedo, habituar o indivíduo a pensar, imaginar, fantasiar, ser criativo.” (MUNARI, 2008, p. 225)

Assim, ele demonstra que a criatividade, quando aliada a um método estruturado, não apenas organiza o processo criativo, mas também garante a eficiência e a funcionalidade da solução proposta.

As doze etapas propostas por Munari são:

1) Problema (P): Identificação de uma necessidade humana que requer solução;

2) Definição do Problema (DP): Delimitação clara dos limites e expectativas do projeto;

3) Coleta de Dados (CD): Reunião de informações relevantes sobre o problema;

4) Análise dos Dados (AD): Exame crítico das informações coletadas para entender o problema em profundidade;

5) Criatividade (C): Geração de ideias e soluções potenciais;

6) Materiais e Tecnologias (MT): Identificação dos recursos disponíveis para a implementação das soluções;

7) Experimentação (E): Testes práticos das ideias utilizando os materiais e tecnologias identificados;

8) Modelos (M): Criação de protótipos ou representações das soluções propostas;

9) Verificação (V): Avaliação dos modelos para verificar sua eficácia;

10) Desenho Técnico (DT): Elaboração de desenhos detalhados para a produção;

11) Construção (C): Execução da solução final;

12) Solução (S): Apresentação do produto final como resposta ao problema inicial.

Munari destaca a importância de cada etapa, observando que soluções simples muitas vezes são resultado de processos complexos e trabalhosos. Ele afirma:

De fato, as pessoas, perante soluções extremamente simples, mas que demandaram com certeza muito tempo de pesquisa e de ensaios, dizem: 'O quê? É só isso? Mas assim até eu fazia!'.(MUNARI, 2008, p. 126)

A seguir, apresenta-se uma tabela comparativa (Tabela 2) que demonstra de que forma as quatro primeiras etapas da metodologia projetual proposta por Bruno Munari (2008) serão aplicadas no desenvolvimento deste TCC. Essas fases iniciais — identificação do problema (P), definição do problema (DP), coleta de dados (CD) e análise dos dados (AD) — foram selecionadas por oferecerem um direcionamento metodológico claro e eficaz para a construção do mini-gibi autoral, especialmente no que se refere à criação de personagens baseados em pessoas reais e à estruturação de uma narrativa gráfica coerente:

Tabela 2: Tabela comparativa das quatro etapas propostas por Munari e como elas se relacionam com a construção do mini-gibi autoral.

| Etapas de Bruno Munari | Aplicações no Mini-Gibi Autoral |
|--|--|
| 1) Problema (P): Identificação de uma necessidade humana que requer solução. | Necessidade de conceber personagens gráficos que comuniquem de forma eficaz com o público e contribuam para uma narrativa visual significativa. |
| 2) Definição do Problema (DP): Delimitação clara dos limites e expectativas do projeto. | Delimitação do desafio de criar personagens inspirados em pessoas reais e inseri-los de maneira coerente em uma narrativa gráfica autoral. |
| 3) Coleta de Dados (CD): Reunião de informações relevantes sobre o problema. | Reunião de referências por meio da análise de HQ's, mangás, filmes, além de observações do cotidiano e entrevistas com pessoas que servirão de base para os personagens. |
| 4) Análise dos Dados (AD): Exame crítico das informações coletadas para entender o problema em profundidade. | Exame crítico do material coletado para extrair elementos visuais e comportamentais essenciais à construção de personagens verossímeis e expressivos. |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Posteriormente, as demais fases da metodologia de Munari serão retomadas, com foco no desenvolvimento visual das personagens e na estruturação narrativa do mini-gibi. Dessa forma, o processo garante um equilíbrio entre a análise metodológica e a liberdade criativa, fundamentais para a elaboração de uma obra coesa e expressiva.

Complementarmente à metodologia de Munari, serão também considerados alguns métodos projetuais apresentados por Ana Veronica Pazmino (2015) em sua obra *Como se cria: 40 métodos para design de produtos*. É importante destacar que método e metodologia não são sinônimos: enquanto a metodologia corresponde ao conjunto sistemático de procedimentos e princípios que orientam toda a pesquisa (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 83), o método refere-se a um caminho específico, uma técnica ou procedimento utilizado para alcançar determinado resultado em uma etapa particular do processo (GIL, 2008, p. 32). Nesse sentido, Pazmino propõe um repertório prático de métodos que auxiliam no planejamento, análise e criação durante diferentes fases do design. Esses métodos não constituem uma metodologia completa, mas um conjunto flexível de instrumentos que podem ser selecionados e adaptados conforme a natureza do projeto. Pazmino (2015, p. 156-157) enfatiza que tais métodos ajudam o designer a exteriorizar o

pensamento e a lidar de forma objetiva com problemas complexos. Para esta primeira etapa do TCC — que envolve a definição do problema, coleta e análise de dados —, alguns desses métodos se mostram especialmente úteis, ao contribuírem para a organização de ideias, o fortalecimento do repertório visual e o direcionamento criativo. Ao incorporar práticas como o consumo crítico de produções culturais diversas relacionadas ao âmbito do produto final, o projeto se enriquece de referências visuais e simbólicas, possibilitando a criação de personagens mais empáticos, contextualizados e coerentes com a proposta narrativa do mini-gibi autoral.

3.2.1 Método de Design de Personagem

Aqui, propomos uma análise aprofundada das abordagens de Stephen Silver e Scott McCloud, cujos trabalhos fornecem fundamentos essenciais para o desenvolvimento de personagens no contexto do design gráfico e narrativo. A compreensão e aplicação desses princípios são cruciais para a concepção de personagens cativantes e eficazes no mini-gibi autoral em desenvolvimento.

Stephen Silver, renomado designer de personagens com experiência em animações como “*Kim Possible*” (Figura 62) e “*Danny Phantom*” (Figura 63), compartilha em seu livro *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* uma abordagem estruturada e acessível ao design de personagens. Silver (2017) enfatiza, ao longo de sua obra, a relevância de fundamentos sólidos no design de personagens, como o uso de formas básicas, silhuetas distintas, proporções equilibradas e expressões faciais marcantes (Figura 64). O autor aborda também a importância da clareza e legibilidade na construção de personagens, aspectos que são essenciais para uma identificação visual eficaz. Na seção intitulada “*Everyday Sketching Techniques*”, Silver também destaca a importância da prática diária de desenho como ferramenta para aprimorar habilidades de observação e criatividade. Ele afirma que desenhar diariamente ajuda a explorar novas ideias e aprender com o mundo ao seu redor; capturar o que se vê — seja fora da janela, em uma revista ou vídeo — ou aquilo que se imagina, contribui significativamente para o desenvolvimento artístico (SILVER, 2017, p. 20). Essa prática contínua de esboço é particularmente relevante para o desenvolvimento do projeto final deste trabalho, pois incentiva a captura de

nuances comportamentais e expressivas que conferem verossimilhança aos personagens, aspecto essencial para engajar o público-alvo, permitindo a criação de personagens mais expressivos e autênticos, enriquecendo a narrativa visual e fortalecendo a conexão com o público leitor.

Silver também propõe exercícios práticos que visam aprimorar as habilidades de observação e desenho do designer. Entre eles, destaca-se o estudo de gestos e posturas, que contribuem para a criação de personagens dinâmicos e expressivos. A aplicação desses exercícios no processo de desenvolvimento do mini-gibi permitirá a construção de personagens com maior profundidade emocional e visual.

Figura 62: Sketch da personagem Kim Possible, protagonista do desenho animado de mesmo nome, feito por *Stephen Silver*



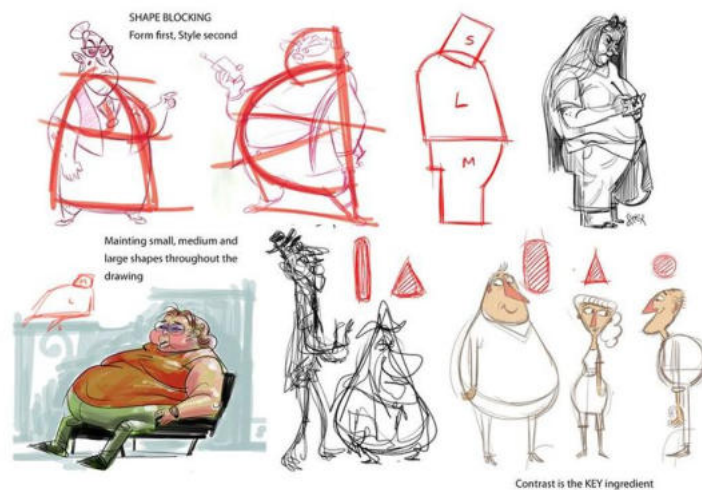
Fonte: ACADEMY, *Silver Drawing*, 2022. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Figura 63: Rabisco do personagem Danny Fenton, protagonista da série animada “Danny Phantom”



Fonte: Reddit, 2022. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Figura 64: Exemplo de estudo de formas sólidas para composição de personagens feito por Stephen Silver

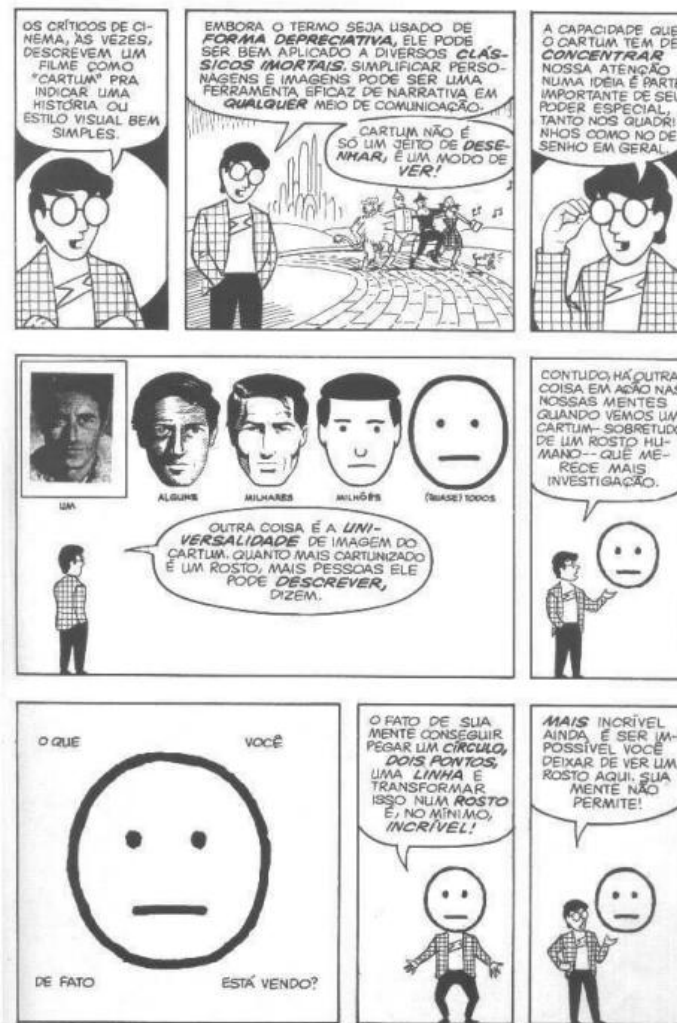


Fonte: Pinterest, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Complementarmente, Scott McCloud, em sua obra “Desvendando os Quadrinhos”, oferece uma análise teórica sobre a linguagem dos quadrinhos e a simplificação de imagens. McCloud introduz o conceito de “masking”, que consiste na utilização de personagens com traços simplificados (Figura 65) inseridos em

ambientes detalhados, facilitando a identificação do leitor com o personagem (MCCLLOUD, 1993, p. 31).

Figura 65: Página onde Scott McCloud aborda a importância da simplificação do traço para melhor identificação com o público leitor



31

Fonte: MCCLLOUD, Scott, 1995. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Essa técnica é particularmente eficaz no contexto do projeto final deste trabalho, pois permite que leitores de diferentes faixas etárias e “backgrounds culturais”³⁹ se conectem emocionalmente com os personagens.

³⁹**Backgrounds culturais:** refere-se aos fenômenos sociais e históricos que moldam os comportamentos, valores, tradições e modos de pensar de um indivíduo, que são influenciados por sua nação, região ou estado.

McCloud também discute a importância da clareza visual na narrativa sequencial, enfatizando que a simplicidade no *design* dos personagens não implica em superficialidade, mas em acessibilidade e universalidade (McCLOUD, 1993, p.32–33). Essa perspectiva reforça a necessidade de equilibrar simplicidade e expressividade no design dos personagens do mini-gibi, garantindo uma comunicação eficaz da história.

Portanto, a integração dos métodos de Stephen Silver e Scott McCloud oferece uma abordagem abrangente para o design de personagens, ao aliar técnicas práticas de representação visual a fundamentos teóricos da narrativa gráfica. A aplicação desses princípios no desenvolvimento do mini-gibi autoral permitirá a criação de personagens visualmente consistentes, emocionalmente cativantes e narrativamente coesos, contribuindo para uma obra mais impactante e significativa junto ao público leitor.

Assim, percebe-se que as contribuições metodológicas de Bruno Munari, Stephen Silver e Scott McCloud, ainda que distintas em suas origens e focos, se complementam ao oferecer uma base sólida e integrada para o desenvolvimento deste TCC. Enquanto Munari estrutura o processo projetual de forma lógica e sequencial, *Silver* aprofunda a construção visual e expressiva dos personagens, e *McCloud* amplia a compreensão dos mecanismos narrativos próprios das histórias em quadrinhos. A combinação dessas abordagens permitirá que a criação do mini-gibi autoral seja conduzida com rigor metodológico, sensibilidade artística e coerência comunicacional, garantindo um resultado final alinhado aos objetivos acadêmicos e criativos da pesquisa.

4. Abordagem Projetual: bases para a construção do mini-gibi autoral

4.1 Estrutura Inicial da Fase de Concepção

A partir deste capítulo, iniciam-se as investigações voltadas à concepção do mini-gibi autoral, produto final deste TCC. O projeto propõe a criação inédita de personagens inspirados em pessoas reais, fundamentada em uma abordagem projetual própria do campo do Design. Nesse sentido, busca-se articular as etapas da prática criativa a métodos de análise, pesquisa e desenvolvimento, integrando teoria e prática de forma coerente com a formação acadêmica em design.

Para isso, metodologias tradicionalmente aplicadas ao design de produto são adaptadas ao processo de criação de personagens e narrativas gráficas. Essa transposição metodológica permite uma estrutura mais clara e estratégica para as decisões visuais, envolvendo etapas como identificação da demanda, definição do problema, levantamento de variáveis, delimitação do público-alvo, mapeamento de necessidades e organização do sistema-problema.

Nesse contexto, a análise comparativa entre diferentes abordagens estéticas, narrativas e estratégicas mostrou-se fundamental para demonstrar como projetos distintos podem ser compreendidos sob uma ótica metodológica projetual, em consonância com as etapas propostas por Bruno Munari. A necessidade deste projeto surgiu da percepção de uma lacuna para narrativas gráficas mais empáticas e conectadas ao cotidiano, capazes de aproximar leitores jovens e adultos por meio de personagens inspirados em pessoas reais, com traços, cores e linguagem acessíveis. As pessoas escolhidas para inspirar os personagens pertencem ao círculo pessoal do autor e foram previamente informadas e consultadas sobre o uso de suas características físicas e psicológicas, aprovando a proposta. A escolha do cotidiano como base para a narrativa se justifica por sua capacidade de gerar identificação e vínculos emocionais; entretanto, os episódios retratados foram organizados como situações fictícias, embora ancoradas em vivências reais. A construção da narrativa, bem como a escrita e o desenvolvimento dos roteiros, foram elaborados integralmente pelo autor, sem participação direta dos inspiradores, para garantir unidade e coerência do discurso visual e textual. A decisão por tirinhas e o formato mini-gibi autoral foi orientada pela intenção de manter histórias curtas, leves e dinâmicas, adaptadas à rotina do público-alvo e viáveis em termos gráficos.

O norte para a definição do estilo de traço e composição combinou referências do cartoon nacional e do mangá japonês, justamente por oferecerem a síntese ideal entre legibilidade, dinamismo, expressividade e apelo popular. Tais dimensões, centrais à prática do design, serão organizadas e sintetizadas na tabela a seguir (Tabela 3), a qual representa os primeiros direcionamentos identificados para o desenvolvimento do mini-gibi autoral proposto neste trabalho..

Tabela 3: Adaptação da Fase de Metodologia de Projeto de Produto, juntamente com Munari, para a produção do Mini-Gibi autoral

| Etapa do Projeto de Produto | Adaptação ao Mini-Gibi Autoral |
|--|--|
| Identificação da Demanda | A necessidade de desenvolver personagens gráficos inspirados em pessoas reais, com base em contextos cotidianos, para compor uma narrativa visual. |
| Definição do Problema (Munari - Etapa 2) | Criar personagens autênticos que transmitam traços físicos e psicológicos de forma ética e expressiva, integrados a uma narrativa gráfica coerente. |
| Coleta de Dados (Munari - Etapa 3) | Análise de HQs, mangás, filmes, sketchbooks, entrevistas com pessoas reais e observação do cotidiano como base para criação dos personagens. |
| Análise dos Dados (Munari - Etapa 4) | Interpretação crítica dos dados para extrair elementos relevantes de identidade visual e narrativa que fundamentem o design dos personagens. |
| Público-Alvo e Necessidades | Leitores jovens e adultos familiarizados com a cultura pop/geek, que se identificam com personagens realistas e histórias curtas e empáticas. |
| Variáveis do Projeto | Culturais (representatividade), estéticas (traços, cores), narrativas (estrutura da história), técnicas (legibilidade gráfica), econômicas (acesso). |
| Sistema-Problema | Como representar visualmente pessoas reais com coerência gráfica e emocional em uma mídia acessível como o gibi, respeitando a ética do uso de imagem. |
| Proposta de Valor | Criar um mini-gibi autoral com personagens atemporais, verossímeis e empáticos, que dialoguem com o cotidiano dos leitores e reforcem vínculos emocionais. |
| Requisitos | Representar visualmente os personagens em diferentes vistas (<i>model sheets</i>); construir histórias curtas coerentes com a linguagem visual adotada. |
| Restrições | Evitar caricaturas ofensivas ou distorções não consentidas; trabalhar dentro dos limites do estilo gráfico escolhido e da viabilidade de produção. |
| Plano Estratégico do Projeto | Unir pesquisa, criação, escrita e ilustração em etapas bem distribuídas, garantindo coerência metodológica e autoral até a apresentação final. |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Dessa forma, a organização metodológica apresentada no gráfico anterior evidencia como o planejamento estruturado pode fortalecer a atuação do design no desenvolvimento de narrativas gráficas. Ao alinhar a prática criativa a fundamentos

projetuais, o trabalho ganha consistência acadêmica e maior profundidade nas decisões estéticas e simbólicas. Cada escolha — da construção visual dos personagens à definição das tramas — passa a ser fundamentada em critérios que favorecem a coerência narrativa, o apelo visual e a identificação com o público. Na sequência, o próximo subcapítulo dará continuidade a essa etapa de pesquisa, por meio de uma análise de similares, investigando projetos que também recorrem a personagens inspirados em pessoas reais como estratégia de comunicação e representação.

4.2 Análise de Dados: exploração de projetos análogos

Como visto anteriormente, a criação de personagens inspirados em pessoas reais constitui uma estratégia projetual capaz de gerar empatia, identificação e profundidade nas narrativas gráficas. Neste subcapítulo, aprofundaremos essa abordagem por meio da análise de casos em que autores consagrados recorreram a essa técnica como base para o desenvolvimento de personagens marcantes e universos ficcionais envolventes. Criadores como Maurício de Sousa — autor da *Turma da Mônica* — e Eiichiro Oda — criador de *One Piece* — foram escolhidos como referências estratégicas nesta análise por apresentarem estilos visuais e narrativos cujas soluções projetuais mais se aproximam do objetivo deste trabalho. Ambos se destacam pelo uso expressivo do traço, das cores, dos enquadramentos, do balonamento e da composição gráfica para criar personagens cativantes e páginas dinâmicas, aspectos que servirão como inspiração para a construção do personagem principal “Gabey”, dos demais personagens coadjuvantes, bem como para a organização estética e narrativa das páginas do mini-gibi autoral. Esta análise será conduzida com base no modelo metodológico proposto por Bruno Munari, especialmente a etapa de “Análise de Dados”, em que se busca compreender os elementos visuais e conceituais envolvidos em um projeto. O objetivo aqui é compreender de que forma essas escolhas projetuais foram convertidas em soluções estéticas e narrativas, bem como refletir sobre seus desdobramentos no campo editorial e no vínculo estabelecido com o público.

4.2.1 Maurício de Sousa e a Turma da Mônica

Maurício de Sousa (Figura 66), reconhecido como um dos grandes nomes da literatura infantil brasileira (BAZI, 2025, [n.p.]), é o criador da Turma da Mônica - obra que há mais de seis décadas marca gerações de brasileiros. Segundo a reportagem de Daniela Bazi, suas histórias em quadrinhos transcenderam o entretenimento, tornando-se ferramentas de alfabetização e formação de leitores em todo o país. O cartunista, que começou sua trajetória nos anos 1960, construiu um império cultural que vai desde os tradicionais gibis até adaptações para cinema, televisão e uma infinidade de produtos licenciados.

Figura 66: Abaixo, Maurício de Sousa, criador da Turma da Mônica



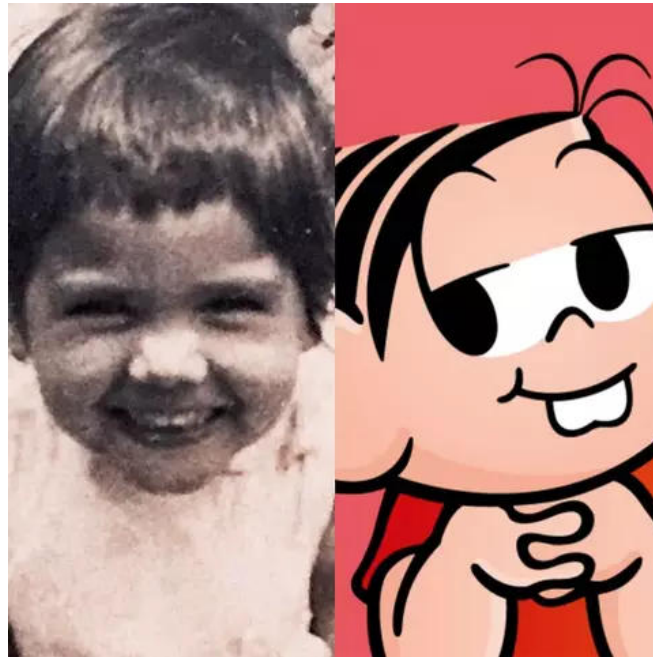
Fonte: BEZERRA, Juliana, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

O segredo do sucesso está na autenticidade dos personagens, muitos deles inspirados em pessoas reais da vida do autor, especialmente seus filhos e amigos de infância. Essa conexão humana deu profundidade às histórias, tornando-as universais e atemporais, como comprovam os exemplos documentados pela revista Superinteressante, em 2024:

- 1) **Mônica:** além de ser inspirada na filha de Maurício (Figura 67), a personagem ganhou um temperamento ainda mais forte após um episódio

real: durante uma visita ao zoológico, a pequena Mônica Sousa brigou com um garoto e acabou com o vestido rasgado. Esse evento marcante deu origem ao visual clássico da personagem com vestido vermelho e shorts por baixo, simbolizando sua personalidade destemida.

Figura 67: À esquerda, Mônica Sousa, filha do Maurício de Sousa, à direita, a personagem Mônica, figura central das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica



Fonte: Terra, [s.d.]. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

- 2) Cebolinha:** o amigo que inspirou o personagem chamava-se “Luizinho” (Figura 68), mas o apelido “Cebolinha” veio de outro colega que tinha o cabelo espetado. Maurício fundiu essas duas referências para criar o icônico garoto de cinco fios de cabelo.

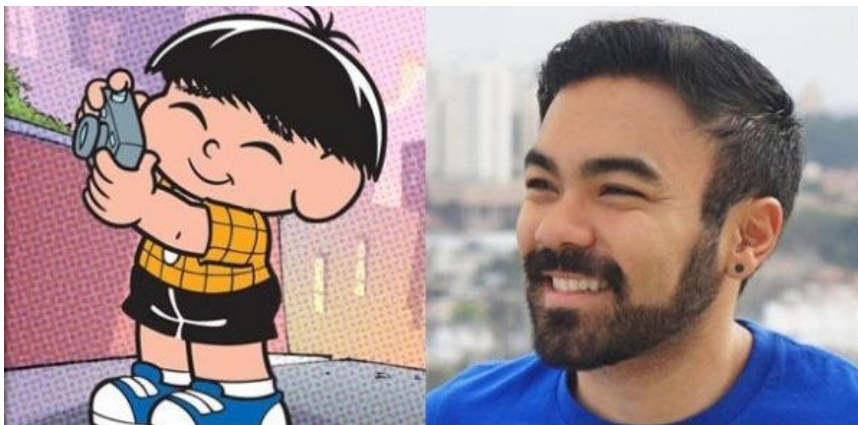
Figura 68: Luiz Carlos Cruz, o “Luizinho”, que inspirou o personagem Cebolinha



Fonte: PAES, Carolina, 2012. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

3) **Nimbus:** em publicação em seu site oficial, Maurício de Sousa revela que o personagem foi inspirado em seu filho, Mauro (Figura 69). Quando criança, assim que começou a falar, Mauro sempre perguntava se iria chover e adorava acompanhar as previsões do tempo. Essa característica peculiar do filho serviu de base para a criação de Nimbus, que foi lançado em 1994 como um personagem divertido que representa fenômenos meteorológicos no universo da Turma da Mônica.

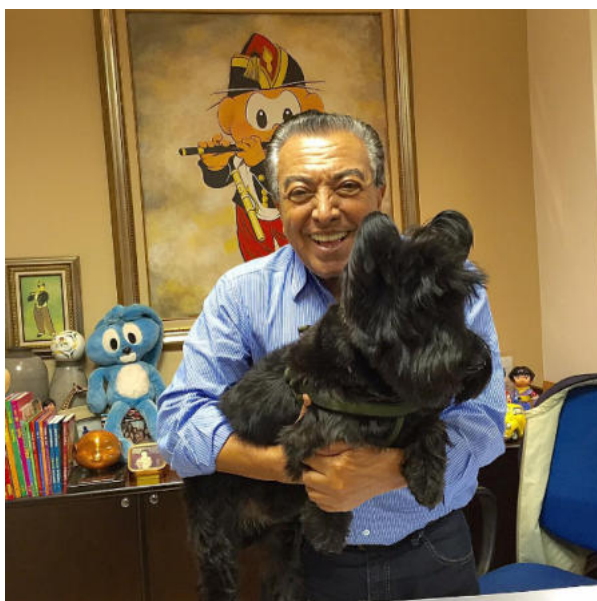
Figura 69: Abaixo, Mauro Sousa, Filho de Maurício, que inspirou o personagem Nimbus



Fonte: MOTA, Ph, 2017. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

4) **Bidu:** Em registros autobiográficos, Maurício de Sousa revela que seu primeiro personagem, criado em 1959, teve como inspiração o cão de sua infância. O personagem Franjinha, dono do cachorro Bidu (Figura 70), também incorporava traços do próprio Maurício quando criança - especialmente sua curiosidade científica e o cabelo desalinhado que lhe rendeu o apelido.

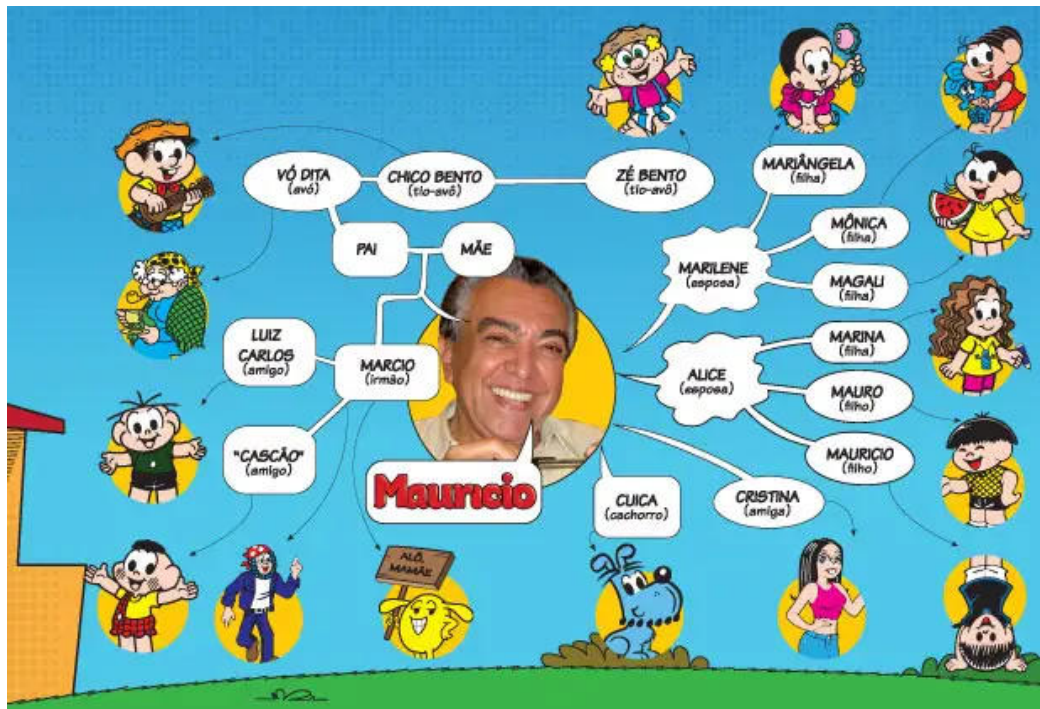
Figura 70: Maurício de Sousa e seu atual cachorro Bidu



Fonte: CONTEÚDO, Estadão, 2016. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Além dos exemplos citados, como demonstra a pesquisa, Maurício continuou desenvolvendo diversos outros personagens a partir de pessoas de seu convívio social (Figura 71). Essa estratégia criativa proporciona uma dupla vantagem: por um lado, estabelece uma conexão emocional mais autêntica com o público, que se identifica com as características humanizadas dos personagens; por outro, funciona como um veículo de difusão da cultura brasileira, retratando através das histórias em quadrinhos aspectos do cotidiano, valores sociais e particularidades regionais do país. Como observa Bazi (2025), essa abordagem transformou a Turma da Mônica não apenas em entretenimento, mas num verdadeiro registro afetivo da brasilidade, acessível a leitores de todas as idades e culturas.

Figura 71: Outras pessoas que inspiraram as figuras da Turma da Mônica



Fonte:REDAÇÃO, Mundo Estranho, 2024. Acesos em: 10 de Julho de 2025.

Assim, a Turma da Mônica tornou-se não apenas um ícone cultural, mas também um exemplo notável de design de produto bem-sucedido. Como será apresentado nas tabelas a seguir (Tabelas 4 e 5), as cinco categorias de análise foram definidas a partir de uma adaptação do método de *Análise de Dados* proposto por Bruno Munari (2008), que recomenda a decomposição do objeto em elementos funcionais, estéticos e comunicacionais para compreender sua estrutura e orientar novas soluções. Dessa forma, as categorias — conceito de design e definição do público-alvo, análise estética e design visual, estratégia de mercado e distribuição, sustentabilidade e inovação tecnológica e síntese estratégica — foram organizadas para contemplar de forma sistemática os aspectos essenciais do produto, mantendo a objetividade e a coerência metodológica esperadas na etapa analítica do processo projetual. Esta mesma estrutura analítica será retomada no subcapítulo seguinte, dedicada à obra *One Piece*, de Eiichiro Oda, para permitir a comparação entre as duas abordagens projetuais.

Tabela 4: Análise de Similares: Turma da Mônica - Maurício de Sousa

| Categoria | Descrição |
|---|---|
| <p>Conceito de Design e Definição do Público-Alvo</p> | <p>Demanda Identificada: Histórias em quadrinhos acessíveis que abordam temas cotidianos através de humor simples e linguagem visual intuitiva</p> <p>- Público-Alvo Primário: Crianças em fase de alfabetização (6-12 anos)</p> <p>- Público Secundário: Adultos nostálgicos (atingido através de edições especiais)</p> <p>- Proposta de Valor: Combinação única de entretenimento e educação informal, com personagens que personificam arquétipos infantis universais</p> |
| <p>Análise Estética e Design Visual</p> | <p>Traço Característico: Estilo cartoonizado com:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formas arredondadas e simplificadas - Linhas de contorno grossas (0.8-1.2pt) - Proporções corporais exageradas (cabeça correspondendo a 1/3 da altura total) <p>Paleta Cromática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cores primárias saturadas (vermelho #FF0000, azul #0000FF, amarelo #FFFF00) - Alto contraste cromático para melhor legibilidade <p>Tratamento Tipográfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fonte manuscrita simulando escrita infantil - Balões de diálogo com contornos orgânicos (média de 5-7 palavras por balão) |
| <p>Estratégia de Mercado e Distribuição</p> | <p>Canais Primários:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bancas de jornal (85% das vendas iniciais) - Livrarias especializadas <p>Canais Secundários:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plataformas digitais (a partir de 2010) - Colecionáveis em supermercados <p>Estratégias de Expansão:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Licenciamento para 150+ categorias de |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Tabela 5: Final da Análise de Similares da Turma da Mônica

| | |
|---|---|
| | <p>produtos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptações para diferentes faixas etárias (Turma da Mônica Jovem) |
| Sustentabilidade e Inovação Tecnológica | <p>Evolução de Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papel jornal (gramatura 45g/m²) → Papel reciclado (desde 2005) - Edições digitais (redução de 40% no custo de distribuição) <p>Ciclo de Vida do Produto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reinvenção semestral de temas - Manutenção da identidade visual central |
| Síntese Estratégica | <p>Fatores Críticos de Sucesso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consistência visual por décadas - Adaptação a novos suportes midiáticos - Expansão controlada do universo narrativo |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Portanto, essa obra demonstra que elementos como traço cartoonizado⁴⁰, personagens baseados em arquétipos reais e narrativas cotidianas são fundamentais para engajar o público. Essas estratégias serão aplicadas no projeto final deste trabalho, priorizando a simplicidade e a identificação emocional. No próximo subcapítulo, será explorado técnicas semelhantes no universo dos mangás, analisando como *Eiichiro Oda*, criador de *One Piece*, homenageia figuras históricas e usa estilizações únicas para construir seu mundo ficcional.

4.2.2 Eiichiro Oda e o Fenômeno *One Piece*

Assim como ocorreu com a Turma da Mônica de Mauricio de Sousa, o mangá *One Piece* (1997), criado por Eiichiro Oda (Figura 72), alcançou projeção global ao incorporar personagens inspirados em figuras reais. Essa abordagem criativa, associada a uma narrativa complexa e um estilo visual distintivo - caracterizado por proporções exageradas e expressões marcantes - transformou a obra em um fenômeno transmidiático.

⁴⁰**Cartoon:** refere-se tanto a um desenho animado, como também a um cartum no sentido de uma charge ou desenho humorístico, geralmente publicado em jornais ou revistas.

Figura 72: *Eiichiro Oda*, criador do mangá *One Piece*



Fonte: QUADRINHOS, Guia dos, [s.d.]. Acesos em: 10 de Julho de 2025.

Suas adaptações para anime, filmes, séries e extenso licenciamento comercial, que ultrapassam 500 milhões de cópias vendidas, comprovam seu impacto cultural (CINEPOP, 2023, [n.p.]). Estudos como apontados nos sites *Legião dos Heróis* (2023, [n.p.]) e *O Maringá* (2024, [n.p.]) destacam como essa humanização de personagens fantásticos através de referências reconhecíveis estabelece conexões significativas com o público. Na sequência, serão examinados os casos mais emblemáticos de personagens baseados em personalidades reais, conforme documentado pelo Olhar Digital (2025, [n.p.]), evidenciando a eficácia desta técnica na construção de universos narrativos coesos e envolventes.

- 1) God Enel:** um dos mais famosos antagonistas da obra, foi inspirado no rapper⁴¹ Eminem. O personagem copia o visual do cantor - rosto alongado, cabelo curto e platinado - e seu jeito provocador. A pose arrogante e as falas debochadas de *Enel* lembram muito o estilo do Eminem nos anos 2000 (Figura 73). O próprio criador da série, Eiichiro Oda, confirmou que usou o rapper como referência para criar esse vilão marcante.

⁴¹**Rapper:** é um artista musical que se expressa através do rap, um estilo vocal rítmico e rimado, geralmente acompanhado por batidas musicais.

Figura 73: *Rapper Eminem*, figura que serviu de inspiração para o personagem Enel (à Direita)



Fonte: OLIVEIRA, Danilo, 2025. Acesso em: 10 de julho de 2025.

2) **Kizaru Borsalino:** o almirante Kizaru destaca-se na Marinha por seu jeito relaxado e voz lenta, características herdadas do ator japonês Kunie Tanaka (Figura 74). Assim como os personagens interpretados por Tanaka, Kizaru apresenta uma fachada despreocupada que esconde sua poderosa habilidade de combate. Oda soube captar essa dualidade do ator - aparente desleixo versus competência real - para criar um dos personagens mais interessantes e imprevisíveis de One Piece.

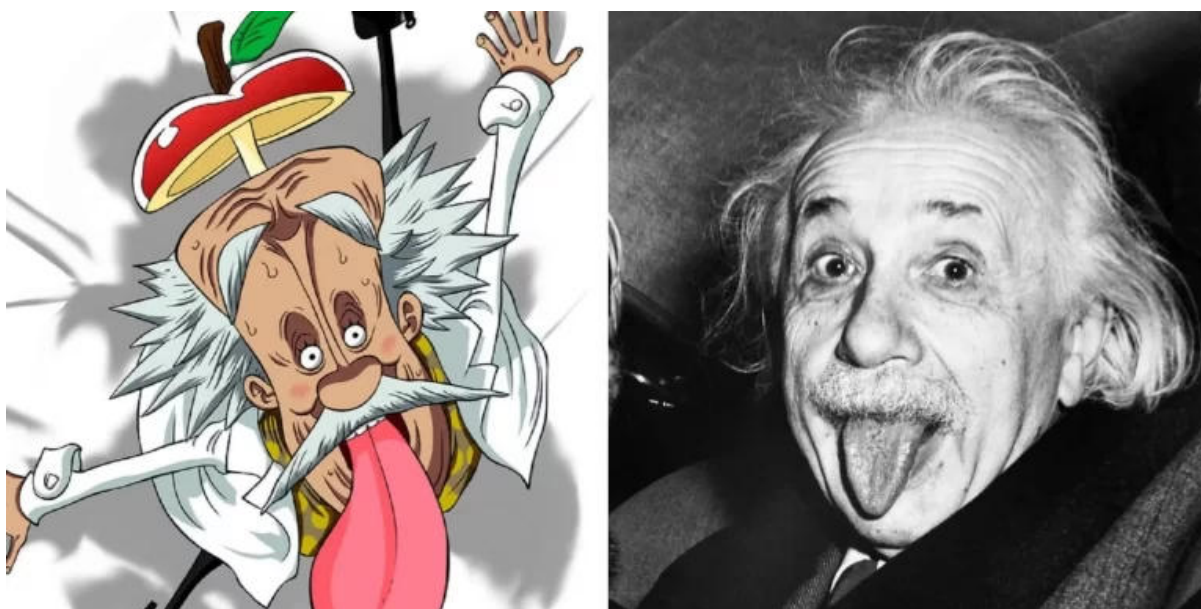
Figura 74: Ator japonês *Kunie Tanaka*, figura que inspirou a personagem Kizaru



Fonte: OLIVEIRA, Danilo, 2025. Acesso em: 10 de julho de 2025.

3) **Dr. Vegapunk:** cientista famoso do universo de One Piece, o Dr. Vegapunk mistura traços de Albert Einstein e Isaac Newton de forma criativa (SILVA, 2023, [n.p.]). Seu visual desgrenhado e língua enorme lembram a famosa foto de Einstein mostrando a língua, enquanto o capacete em forma de maçã na cabeça alongada faz referência à história de Newton descobrindo a gravidade (Figura 75). O autor transformou esses ícones da ciência num personagem único, usando exageros como a língua que chega na cintura e o cérebro removível para destacar o lado genial e excêntrico do cientista.

Figura 75: Abaixo, famosa foto do cientista *Albert Einstein*, que serviu de inspiração para a personagem Vegapunk



Fonte: SILVA, João, 2023. Acesso em: 10 de Julho de 2025.

Assim como ocorreu com Mauricio de Sousa, a reportagem do Olhar Digital (2025) destaca que, ao longo de 28 anos de narrativa, Eiichiro Oda igualmente se baseou em diversas figuras reais para desenvolver seus personagens, enriquecendo significativamente o universo de One Piece. Conforme abordado no subcapítulo anterior, a análise a seguir demonstrará como a obra se consagrou como exemplar sob a óptica da metodologia de design de produto (Tabelas 5 e 6):

Tabela 6: Análise de Similares: *One Piece* - Eiichiro Oda

| Categoria | Descrição |
|---|---|
| <p>Conceito de Design e Definição do Público-Alvo</p> | <p>- Demanda Identificada: Narrativa épica de aventura marítima que combinasse elementos de mitologia, história e cultura pop</p> <p>- Público-Alvo Primário: Adolescentes e jovens adultos (13-30 anos)</p> <p>- Público Secundário: Fãs de cultura geek e entusiastas de história/pirataria</p> <p>- Proposta de Valor: Mundo rico em detalhes com mais de 1.000 personagens únicos, onde cada arco oferece tanto ação quanto profundidade temática</p> |
| <p>Análise Estética e Design Visual</p> | <p>Traço Característico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporções hiperbólicas (pernas extremamente longas, torsos musculosos) - Expressões faciais exageradas para cenas cômicas - Detalhamento minucioso de cenários e vestuário <p>Paleta Cromática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tons vibrantes para personagens principais (#FF0000 para Chapéu de Palha) - Cores terrosas para ambientes históricos - Contraste entre ilhas temáticas (ex.: azuis para Water 7) <p>Tratamento Tipográfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Onomatopeias integradas à arte - Balões dinâmicos que acompanham movimentos |
| <p>Estratégia de Mercado e Distribuição</p> | <p>Canais Primários:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revista Weekly Shōnen Jump (circulação semanal) - Tankōbon (volumes encadernados) <p>Canais Secundários:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plataforma Shōnen Jump+ - Aplicativo Manga Plus <p>Estratégias de Expansão:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 15 filmes animados |

Fonte:Elaborado pelo Autor (2025)

Tabela 7: Final da Análise de Similares: *One Piece*

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Jogos eletrônicos triplo-A - Exposições internacionais imersivas |
| Sustentabilidade e Inovação Tecnológica | <p>Evolução de Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edições especiais em papel premium - Coleções digitais com conteúdo bônus <p>Ciclo de Vida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arcos narrativos planejados com 20+ anos de antecedência - Spin-offs autorizados (ex.: <i>One Piece Novel</i>) |
| Síntese Estratégica | <p>Fatores Críticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Worldbuilding meticuloso - Ritmo de publicação ininterrupto - Engajamento direto com fãs via SBS |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Portanto, as análises das obras de Maurício de Sousa e Eiichiro Oda fornecem bases fundamentais para as diretrizes projetuais deste trabalho. A combinação do estilo cartoonizado, com formas arredondadas e legibilidade cromática típica da *Turma da Mônica*, e da estética dinâmica do mangá, com expressões exageradas e narrativa visual estilizada de *One Piece*, orienta as decisões sobre traço, paleta e composição do mini-gibi autoral. Os *insights* sobre a construção de universos relacionais, a empatia gerada por personagens inspirados em pessoas reais e a atenção à experiência do leitor — identificados em ambas as obras — servirão como referência para estabelecer os requisitos de design do personagem “Gabey”, dos coadjuvantes e das páginas impressas, garantindo coerência estética, apelo narrativo e identificação com o público-alvo.

4.3 Diretrizes Projetuais

A partir das análises realizadas nos capítulos anteriores — que contemplaram desde o panorama da cultura pop/geek e a comunicação visual nas narrativas gráficas até a classificação de personagens e o estudo projetual de obras de referência —, torna-se possível estabelecer um conjunto de diretrizes que nortearão o desenvolvimento do mini-gibi autoral proposto neste trabalho. Essas diretrizes são resultado da articulação entre teoria e prática, apoiadas em referências do design de

produto e na observação de soluções projetuais eficazes, como as adotadas por Maurício de Sousa e Eiichiro Oda em suas respectivas obras.

O projeto final contará com a criação de um personagem central — o avatar “Gabey” — e mais nove personagens coadjuvantes que formam um núcleo relacional e afetivo inspirado em pessoas reais. Essa escolha visa intensificar a empatia e a identificação do público, conectando experiências cotidianas a uma linguagem visual acessível e expressiva. No que se refere ao traço dos personagens, será adotada uma mescla entre o estilo cartoonizado — com formas arredondadas e linhas marcadas, inspirado na estética da *Turma da Mônica* — e a estética do mangá, que será a predominante, especialmente no uso das expressões exageradas, anatomia estilizada e dinamicidade visual, características presentes em *One Piece*, de *Eiichiro Oda*. A paleta cromática adotada será composta por cores vibrantes e contrastadas, buscando garantir legibilidade, apelo visual e coerência com o público-alvo.

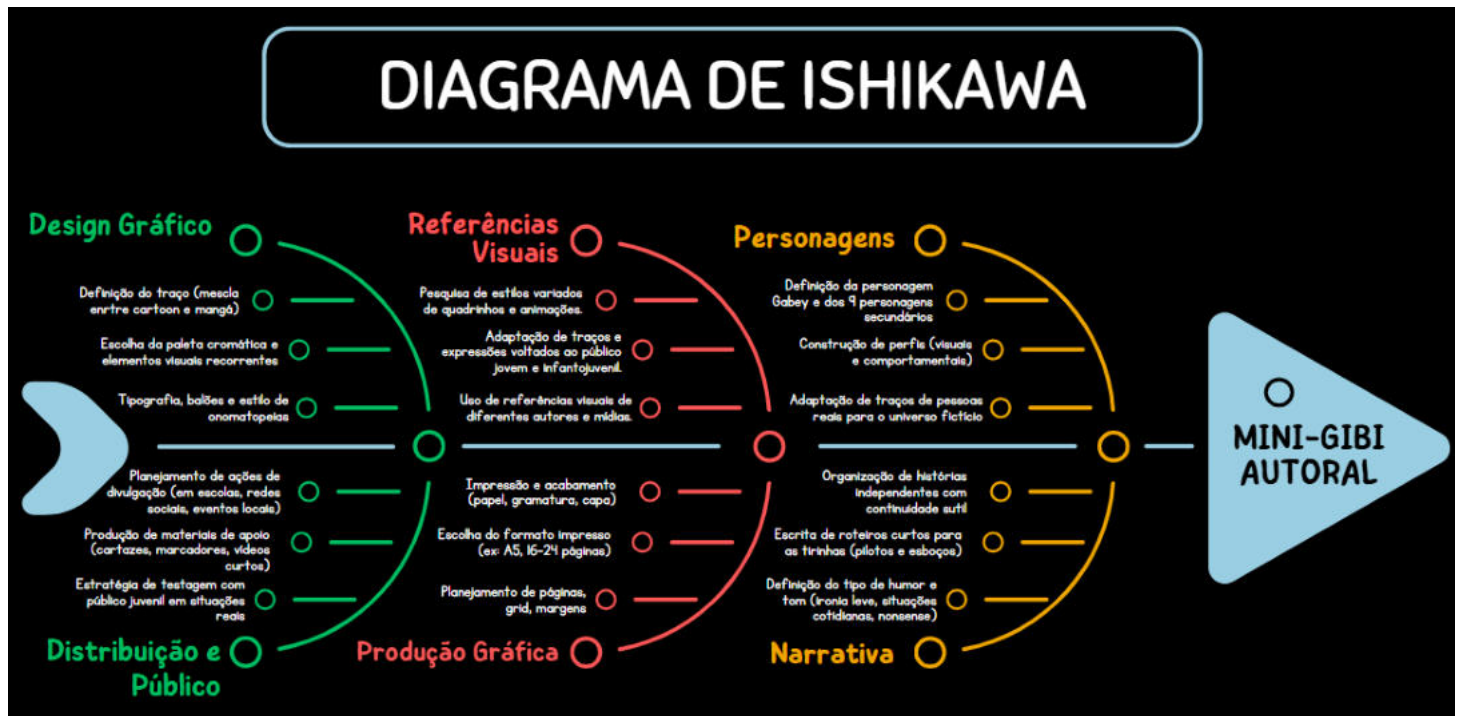
Do ponto de vista narrativo e gráfico, serão priorizadas histórias curtas, com temáticas simples, humor leve e cotidianos representativos, permitindo a construção de um universo simbólico rico mesmo em uma estrutura compacta. Com relação à produção gráfica, o produto será impresso em formato físico, com atenção especial à diagramação, à tipografia amigável e à composição gráfica voltada à experiência do leitor. Além da edição impressa, está prevista a divulgação do mini-gibi nas redes sociais e sua testagem prévia junto a um público juvenil, para validar a recepção das escolhas narrativas e estéticas. Também serão produzidos materiais impressos de apoio, como *photocards*⁴², cartão postal ilustrativo e um pôster com o objetivo de divulgar e promover as personagens do mini-gibi junto ao público.

Tais escolhas projetuais foram fundamentadas nas análises comparativas feitas nos subcapítulos anteriores, especialmente nas estratégias de design adotadas pelas obras de Maurício de Sousa e *Eiichiro Oda*. A esse processo somou-se a contribuição metodológica de Bruno Munari, cuja etapa de Análise de Dados orientou a organização dos elementos visuais, narrativos e funcionais envolvidos na construção do mini-gibi.

⁴²**Photocards:** é um cartão colecionável com a imagem de um artista ou ídolo, popular especialmente no universo do K-pop, mas também encontrado em colecionáveis de esportes, animes e games.

Complementarmente, a abordagem de Ana Verónica Pazmino, apresentada em seu livro *Como Se Cria* (2015), foi incorporada ao projeto por meio da adaptação do Diagrama de Ishikawa — ferramenta de síntese visual originalmente utilizada para organização de causas e efeitos — (PAZMINO, 2015, p. 156-157), aqui aplicada à estruturação dos parâmetros projetuais do mini-gibi autoral.

Figura 76: *Diagrama de Ishikawa* com os principais tópicos que irão compor o trabalho final



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Essas diretrizes reunidas não apenas sintetizam os aprendizados obtidos ao longo da fundamentação teórica, como também orientam as próximas etapas do processo criativo. Essas diretrizes representam não apenas a síntese dos aprendizados reunidos na fundamentação teórica, mas também o ponto de partida para a etapa de projeção criativa. A partir desse marco, tem início o Capítulo 5, dedicado ao processo de criação das personagens inspiradas em pessoas reais, no qual serão aplicadas metodologias projetuais voltadas à materialização da personagem Gabey, protagonista deste mini-gibi, bem como dos demais personagens que compõem a narrativa autoral.

5. Projeção Criativa: Referências Visuais e Estéticas na Construção das Personagens do mini-gibi

A partir deste subcapítulo, e considerando os estudos apresentados nas análises de similares, inicia-se o processo de geração de ideias para a construção dos personagens inspirados em pessoas reais — em especial a personagem Gabey, foco principal deste mini-gibi. Essa etapa exige o uso de ferramentas visuais que possibilitem definir, de maneira estruturada, os conceitos estéticos que orientarão tanto a caracterização dos personagens quanto a proposta visual da narrativa. Para isso, será empregado o recurso dos painéis semânticos (*mood boards*), ferramenta que, segundo Pazmino, constitui instrumento essencial no design por conectar conceitos abstratos a referências visuais, permitindo que ideias de caráter simbólico e atmosférico sejam traduzidas em representações concretas (PAZMINO, 2015).

Ainda de acordo com a autora, os *mood boards* podem ser classificados em três categorias principais. O primeiro é o painel semântico do público-alvo (Figura 77), que representa de forma gráfica o perfil, o comportamento e o estilo de vida do grupo de pessoas ao qual o produto se destina. O segundo é o painel de conceito (Figura 78), responsável por sintetizar visualmente os significados, as sensações e as atmosferas que devem ser transmitidos ao público já no primeiro contato com a proposta. Por fim, há o painel visual do produto (Figura 79), que reúne referências relacionadas a estilo, estética, cores e formas, funcionando como guia para a consolidação do resultado final do projeto (PAZMINO, 2015).

Figura 77: Exemplo de um painel semântico de Público-alvo



Fonte: MAKARA, Elen; MERINO, Giselle (2022). Acesso em: 19 de Setembro de 2025

Figura 78: Exemplo de um painel semântico de conceito



Fonte: MACAMBIRA, Ruana (2020). Acesso em: 22 de Setembro de 2025

diversidade de interesses e práticas culturais. Esse grupo se identifica como fã de quadrinhos, mangás e HQ's em geral, mas também mantém forte vínculo com animes e desenhos animados, especialmente aqueles exibidos por canais televisivos como o *Cartoon Network*⁴³. Além disso, consome revistas voltadas para o entretenimento juvenil, como a *Revista Recreio*⁴⁴, e aprecia filmes e séries que dialogam com esse universo. Trata-se de um público com personalidade mais calma, que valoriza a convivência com amigos, gosta de jogos eletrônicos e participa de eventos *geeks*, seja como espectador ou por meio do *cosplay*. Também é comum que esses jovens frequentem feirinhas criativas nesses espaços, consumindo produtos relacionados à cultura geek. Observa-se ainda a diversidade de cenários em que consomem quadrinhos — desde plataformas digitais até revistas impressas —, reforçando a importância de um direcionamento visual capaz de estabelecer proximidade, reconhecimento e empatia com esse público, como representado abaixo (Figura 80).

⁴³ **Cartoon Network:** canal de TV norte-americano por assinatura, que transmite uma ampla programação de filmes e séries animadas — de comédias a produções de ação — voltada principalmente ao público infantojuvenil, mas que também oferece conteúdos para outras faixas de público.

⁴⁴ **Revista Recreio:** Foi uma publicação brasileira voltada para crianças e pré-adolescentes, com o objetivo de educar e divertir. Ficou conhecida pelos brindes — como brinquedos colecionáveis — e pelo conteúdo variado, que incluía curiosidades, histórias em quadrinhos, testes e piadas, marcando gerações de leitores.

Figura 80: Painel Semântico utilizado para o estudo do Público-alvo deste TCC



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Dessa forma, o painel apresentado acima estabelece as referências essenciais para a construção estética e narrativa do projeto. Na sequência, será abordado o painel de conceito, que reúne imagens de caráter simbólico e sugestivo — não necessariamente ligadas à ilustração —, mas capazes de traduzir emoções, atmosferas e valores centrais, os quais orientarão a criação da personagem Gabey, bem como das demais personagens que compõem este mini-gibi.

5.2 Painel de Conceito

Segundo Pazmino (2015), o painel de conceitual ou de significado é direcionado ao produto que se pretende desenvolver, tendo como função demonstrar o seu significado ao público. Nesse sentido, o painel de conceito reúne imagens que traduzem visualmente o simbolismo, as sensações e o estilo que o produto busca exprimir em seu primeiro impacto. No caso da personagem Gabey e dos demais que compõem este mini-gibi, pretende-se despertar nos leitores a percepção de uma obra impressa lúdica e divertida, construída a partir de histórias

simples e leves que abordam o cotidiano de forma acessível e envolvente. A proposta é que o público juvenil, especialmente aqueles já inseridos no universo dos quadrinhos e da cultura pop, vivencie também um sentimento nostálgico, remetendo às revistas e publicações geek que marcaram a infância de muitos, sem deixar de dialogar com temas atuais, como representado na figura abaixo.

Figura 81: Painel de Conceito do projeto



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Nesse sentido, as escolhas visuais e cromáticas desempenham papel essencial, privilegiando cores chamativas, estilos agradáveis e composições que transmitam alegria e entretenimento. O painel acima busca, portanto, equilibrar a nostalgia com a leveza estética, gerando um resultado que conecta passado e presente em um mesmo produto. Conclui-se que esse recurso contribui para consolidar a atmosfera do mini-gibi e orientar sua identidade simbólica, funcionando como base de referência para a etapa seguinte, dedicada ao painel visual do produto.

5.3 Painel Visual do Produto

De acordo com Pazmino (2015), o painel visual do produto reúne imagens que representam estilo, estética, cores, materiais e formas, servindo como guia para a definição dos aspectos visuais do projeto e para a consolidação da identidade estética da obra. Neste projeto, busca-se construir uma atmosfera que remeta à experiência de leitura de HQ's clássicas, aproximando-se do universo de revistas como a *Recreio*, que valorizava a curiosidade e o protagonismo dos personagens, bem como das tirinhas de cartunistas tradicionais, a exemplo de Jean Galvão e das próprias tirinhas da *Turma da Mônica*, marcadas pelo humor leve e cotidiano voltado ao público jovem. A proposta visual combina o traço cartunizado com influências do mangá, em um processo semelhante ao observado em obras como a *Turma da Mônica Jovem*, cuja estética híbrida amplia a identificação com diferentes gerações de leitores. Nesse sentido, o painel visual do produto privilegia escolhas estéticas ligadas à leveza, ao humor e à espontaneidade, explorando situações típicas do universo juvenil — desde interações escolares e amizades até momentos de lazer coletivo —, ao mesmo tempo em que resgata experiências de jovens-adultos em épocas anteriores, reforçando um estilo lúdico e nostálgico. Tais diretrizes encontram-se sintetizadas na figura a seguir.

Figura 82: Painel de conceito do produto que servirá de inspiração para a criação dos personagens que irão compor o mini-gibi



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Assim, o mini-gibi desenvolvido neste projeto integra conceitos de leveza, humor, espontaneidade e nostalgia, materializados em uma estética híbrida que combina o traço cartunizado com influências do mangá. No capítulo seguinte, será abordado o processo de síntese de ideias para a criação de personagens inspirados em pessoas reais.

6. Processo de Criação das Personagens Inspiradas em Pessoas Reais

Esse processo integra-se diretamente aos painéis semânticos do público-alvo, de conceito e ao painel visual do produto, reforçando a coerência estética e a identificação com os leitores. O painel do público-alvo auxilia na definição de referências culturais e comportamentais; o de conceito orienta os significados e atmosferas que a narrativa deve transmitir; e o visual do produto organiza estilo, cores e formas que consolidam a identidade gráfica do mini-gibi. Assim, escolhas formais como o uso de traços mais arredondados para sugerir simpatia e empatia, ou de linhas mais pontiagudas para transmitir determinação e ousadia, são articuladas em sintonia com os três painéis. Do mesmo modo, a aplicação de cores fortes e chamativas é planejada de maneira cuidadosa, a fim de comunicar energia e emoções intensas sem comprometer a harmonia do conjunto. As expressões faciais observadas em pessoas reais também são incorporadas, assegurando que, mesmo em um estilo cartunizado mesclado ao mangá, os personagens mantenham vínculos reconhecíveis com suas inspirações originais. Dessa forma, tanto Gabey quanto as demais personagens são concebidas em um equilíbrio entre estilização gráfica e preservação de traços autênticos, garantindo singularidade e consistência narrativa.

Associada a esses recursos, será empregada a técnica de analogia da pessoa, compreendida como método para converter características reais — traços físicos, gestos, posturas e expressões — em atributos visuais de personagem. Conforme destacam Pazmino (2015) e Lidwell, Holden e Butler (2010), a analogia é um recurso essencial no design por possibilitar a transposição do real para o projetual, permitindo que referências humanas sejam reinterpretadas em soluções visuais coerentes com a narrativa. Dessa forma, os personagens mantêm proximidade com suas inspirações sem perder identidade estética, assegurando consistência entre contexto, intenção comunicativa e reconhecimento pelo público. Nesse sentido, torna-se possível articular as referências do público-alvo e do conceito em um processo de síntese no qual ambas as dimensões dialogam e se complementam. Os próximos subcapítulos tratarão, portanto, da aplicação da técnica de analogia e da síntese e direcionamento estético na criação da personagem Gabey e dos demais personagens inspirados em pessoas reais.

6.1 Aplicação da Técnica de Analogia

No design, a analogia é compreendida como um mecanismo que conecta diferentes referências, possibilitando a transformação de experiências do cotidiano em novas expressões gráficas. Segundo Lidwell, Holden e Butler (2010), esse processo estimula a criatividade ao estabelecer conexões entre domínios distintos, gerando associações significativas e soluções inovadoras. Pazmino (2015) complementa ao destacar que a analogia vai além da simples reprodução de características reais, incorporando simbolismos que enriquecem o resultado final e ampliam a coerência estética no desenvolvimento de produtos. Aplicada à criação de personagens, a técnica permite que traços físicos, gestos, posturas e expressões de pessoas reais sejam reinterpretados em atributos gráficos estilizados, preservando significados e reforçando a identidade narrativa. Um exemplo clássico desse processo é o trabalho de Maurício de Sousa, cujos personagens da *Turma da Mônica* foram inspirados em pessoas de sua própria família, demonstrando como elementos reais podem ser transpostos para a linguagem das histórias em quadrinhos sem perder autenticidade (ver Capítulo 4.2.1).

Esse processo integra-se diretamente aos painéis semânticos do público-alvo, de conceito e ao painel visual do produto, assegurando coerência estética e identificação com os leitores. O painel do público-alvo contribui para definir referências culturais e comportamentais; o de conceito organiza os significados e atmosferas que a narrativa deve comunicar; e o painel visual do produto orienta escolhas de estilo, cores e formas que consolidam a identidade gráfica do mini-gibi. Dessa forma, elementos formais como traços arredondados, que evocam simpatia e empatia, ou linhas mais pontiagudas, que sugerem determinação e ousadia, são planejados em sintonia com os três painéis. A seleção cromática, por sua vez, é conduzida estrategicamente de acordo com o painel visual do produto, garantindo que cores fortes e chamativas transmitam energia e emoções intensas sem comprometer a harmonia geral da composição. As expressões faciais observadas em pessoas reais também são incorporadas, reforçando a ligação com suas inspirações originais e assegurando que, mesmo em um estilo cartunizado mesclado ao mangá, os personagens mantenham autenticidade. Assim, tanto Gabey quanto os demais personagens são concebidos

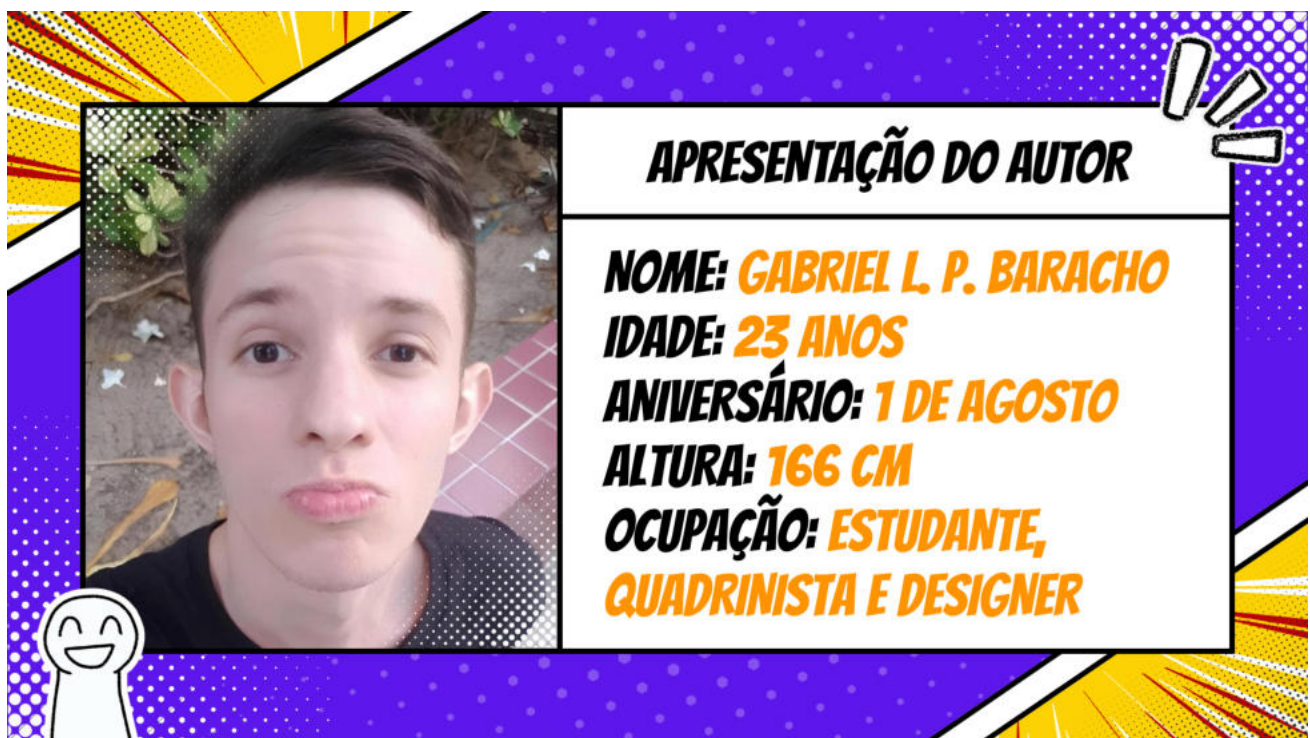
em um equilíbrio entre estilização gráfica e preservação de traços reais, alcançando singularidade e consistência narrativa.

6.2 Seleção das Pessoas Por Trás das Personagens

Com base nos painéis de *moodboard* apresentados nos capítulos 5.1 a 5.3, inicia-se a escolha das pessoas com maior potencial para dar origem aos personagens do mini-gibi. O objetivo é selecionar indivíduos cujas características sintetizem os conceitos e imagens definidos nesses painéis, de modo a assegurar coerência estética e simbólica. Considerando que a obra é destinada a um público juvenil, priorizaram-se perfis capazes de transmitir carisma, empatia e proximidade com esse leitor.

Nesse contexto, o autor deste trabalho (Figura 83) foi escolhido como referência para a criação do avatar de Gabey, protagonista da narrativa.

Figura 83: Perfil do autor que servirá de inspiração para a personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

A decisão levou em conta aspectos de sua personalidade — carismática, amigável e comunicativa — que se pretende transpor graficamente para consolidar

a identidade da personagem principal. Ao lado de Gabey, será desenvolvido um grupo de co-protagonistas, conforme discutido no subcapítulo 2.4.3, que dará suporte às tirinhas descritas no subcapítulo 2.3.2.1. Inspirado no modelo da *Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa, foram selecionados amigos e amigas próximos ao autor (Figura 84), cujos perfis se alinham aos painéis semânticos: Samuel Silva, Ryann Carlos, Aisha Câmara, Diego Freitas e Gabrielly Sampaio, estudantes e ex-estudantes (Jadson Kauã) do curso de Design da UFC; Pablo Renan, do curso de Arquitetura e Urbanismo da mesma instituição; Jeffrey Diniz, estudante de Licenciatura em Teatro; Noel, coelho de estimação de Jeffrey; e Yago Barbosa, graduado em Teatro pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) e mestre em Literatura Comparada pela UFC.

Figura 84: Núcleo de pessoas e animais selecionados como referência para a construção das demais personagens



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

A definição desse núcleo foi precedida por entrevistas realizadas por meio de um formulário digital elaborado no *Google Forms* (Ver Apêndice 2) que possibilitaram mapear não apenas características físicas, mas também gostos,

preferências e traços de personalidade, assegurando maior profundidade ao processo criativo. Além disso, cada participante foi formalmente convidado pelo autor e, após sua concordância, assinou um termo de autorização de uso de imagem (Ver apêndice 3), revisado por um especialista em direito, garantindo respaldo jurídico e prevenindo eventuais conflitos legais. Encerrada essa etapa, o próximo subcapítulo abordará o início da produção gráfica do mini-gibi, por meio do processo de *sketching*, já discutido brevemente no subcapítulo 2.2.1 e agora associado a técnicas de desenho criativo.

6.3 O *Sketching* como Recurso de Criação das Personagens

O *sketching*, conforme discutido no subcapítulo 2.2.1, constitui uma etapa fundamental no design de personagens, pois possibilita a exploração de alternativas gráficas de maneira rápida, reversível e econômica. Segundo *Stephen Silver*, em *The Silver Way* (2017), o *gesture sketch* (esboço gestual), aliado à definição da silhueta inicial, é decisivo para captar a essência de um personagem, já que forma e silhueta representam os pilares centrais do processo de concepção visual

Neste projeto, o processo de *sketching* foi organizado em quatro fases metodológicas — conceituação, ideação, detalhamento e apresentação —, conforme orientam *Eissen* e *Steur* (2011), que destacam o papel do desenho como ferramenta ativa de raciocínio visual ao longo do desenvolvimento projetual.

- **Conceituação:** nesta etapa, são definidos os princípios simbólicos e emocionais que guiarão cada personagem — por exemplo, Gabey deverá evocar carisma, inocência e simpatia, configurando-se como a base conceitual para os estudos posteriores;
- **Ideação:** múltiplos esboços são produzidos de forma livre e exploratória, variando estilos (cartoon, mangá, infantil, híbrido), a fim de testar qual abordagem melhor traduz os conceitos definidos previamente, em consonância com o caráter investigativo da etapa de *concept design* (EISSEN; STEUR, 2011);
- **Detalhamento:** os esboços escolhidos são refinados nos aspectos visuais (formas faciais, expressões, postura, vestuário, acessórios) e aprimorados com técnicas de desenho de observação, que permitem incorporar traços

reais — olhos, nariz, cabelo, gestos — preservando o vínculo com as pessoas que servem de referência;

- **Apresentação:** finalmente, as versões mais promissoras são organizadas, comparadas e avaliadas visualmente, para escolher aquela que melhor cumpre os objetivos narrativos, consolidando o processo exploratório em uma proposta formal coerente.

Convém destacar que este subcapítulo concentra-se apenas nas duas primeiras — conceituação e ideação —, voltadas à formulação de conceitos e à experimentação inicial de traços. As etapas de detalhamento e apresentação serão tratadas nos subcapítulos 6.4 e 6.5, dando continuidade ao processo. Nesse contexto, o próximo subcapítulo abordará os *sketches* referentes ao conceito da personagem Gabey, considerando os valores que ela deve transmitir na narrativa e destacando o estudo da forma como elemento essencial dessa construção.

6.3.1 Conceituação Visual da Personagem Gabey

Segundo Silver (2017) e McCloud (1993), a etapa inicial da concepção de personagens deve focar na definição de sentimentos, valores e identidades visuais, garantindo que sejam transmitidos de forma clara ao público. No desenvolvimento da personagem Gabey, realizou-se um mapeamento preliminar de palavras-chave que orientou a construção de sua personalidade, combinando traços do autor e filtrando as qualidades centrais: carismático, amigável e sociável (Figura 85).

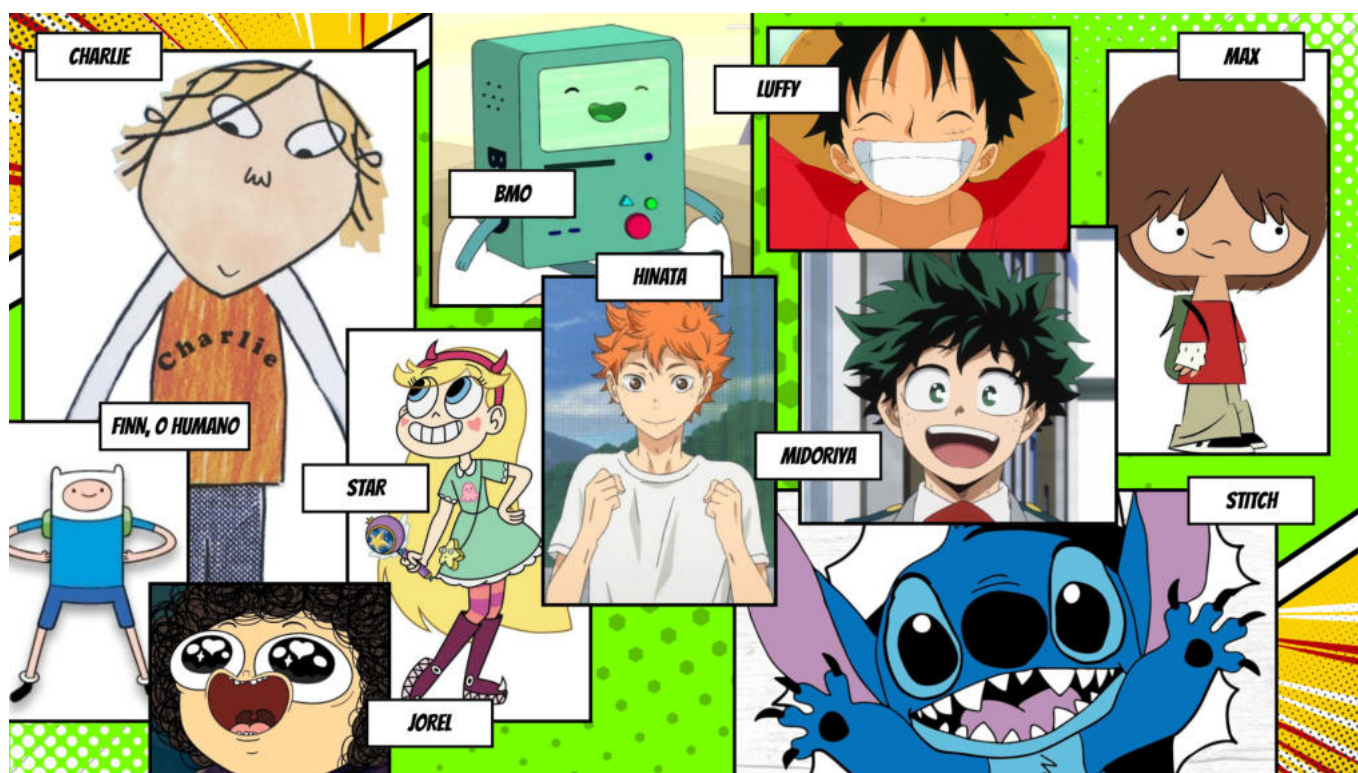
Figura 85: Mapeamento das palavras-chaves que servirão de base para moldar a personalidade do Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Complementarmente, pesquisaram-se personagens existentes que compartilhassem essas qualidades, servindo de referência e inspiração para a construção de Gabey (figura 86).

Figura 86: Referência de personagens que servirão de base para a criação da personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Ambas as pesquisas foram conduzidas considerando o público juvenil, foco deste trabalho. Embora Gabey seja o protagonista e, portanto, o foco principal da análise, o mesmo processo de levantamento de palavras-chave e pesquisa de referências se aplica ao núcleo dos demais personagens; algumas dessas palavras-chave podem inclusive ser reaproveitadas, embora não seja possível detalhar todas as etapas devido às limitações de tempo e às fases posteriores do desenvolvimento. No caso de Gabey, como personagem central do mini-gibi, priorizaram-se atributos como carisma, confiança, simpatia e inocência, mantendo uma dose de seriedade para garantir verossimilhança simbólica e coerência narrativa. Com a personalidade inicialmente definida, o processo avançou para a investigação formal, fundamentada em Silver (2017) e Eissen e Steur (2009).

Para formalizar a definição da personalidade de Gabey, recorre-se aos estudos de *Stephen Silver*, que destacam a importância da silhueta e da forma como elementos centrais para a leitura imediata de um personagem. Em *The Silver Way*,

o autor enfatiza que a clareza de forma e a variação de *shapes*⁴⁵ são essenciais para um design visualmente eficaz, capaz de comunicar diretamente sem depender de detalhes adicionais (SILVER, 2017). Complementarmente, a metodologia de Eissen e Steur (2009) ressalta que a etapa *concept*⁴⁶ envolve um levantamento preliminar de anotações, rascunhos, mapas mentais, diagramas e estudos de estrutura, incluindo o desenvolvimento de silhuetas. Esse momento de exploração ampla permite gerar diferentes alternativas formais, que servirão de base para a fase seguinte de ideação, na qual ocorre a experimentação mais livre e expandida das possibilidades visuais, traduzindo a personalidade previamente definida em elementos gráficos coerentes e verossímeis.

Embora o processo de *sketching* costume ser realizado de forma analógica — tradicionalmente a lápis —, neste projeto optou-se pelo uso de ferramentas digitais, em razão da alta demanda de personagens e da necessidade de maior agilidade no fluxo de produção. Para tanto, utilizou-se o aplicativo *Ibis Paint X*, que, aliado ao uso de uma caneta digitalizadora, proporcionou controle mais preciso sobre o traço e a variação das linhas, simulando com fidelidade a textura do desenho manual. Essa combinação favoreceu a experimentação das formas e possibilitou a concepção dos rascunhos apresentados a partir da Figura 87, preservando a espontaneidade do gesto e a liberdade expressiva características do desenho tradicional.

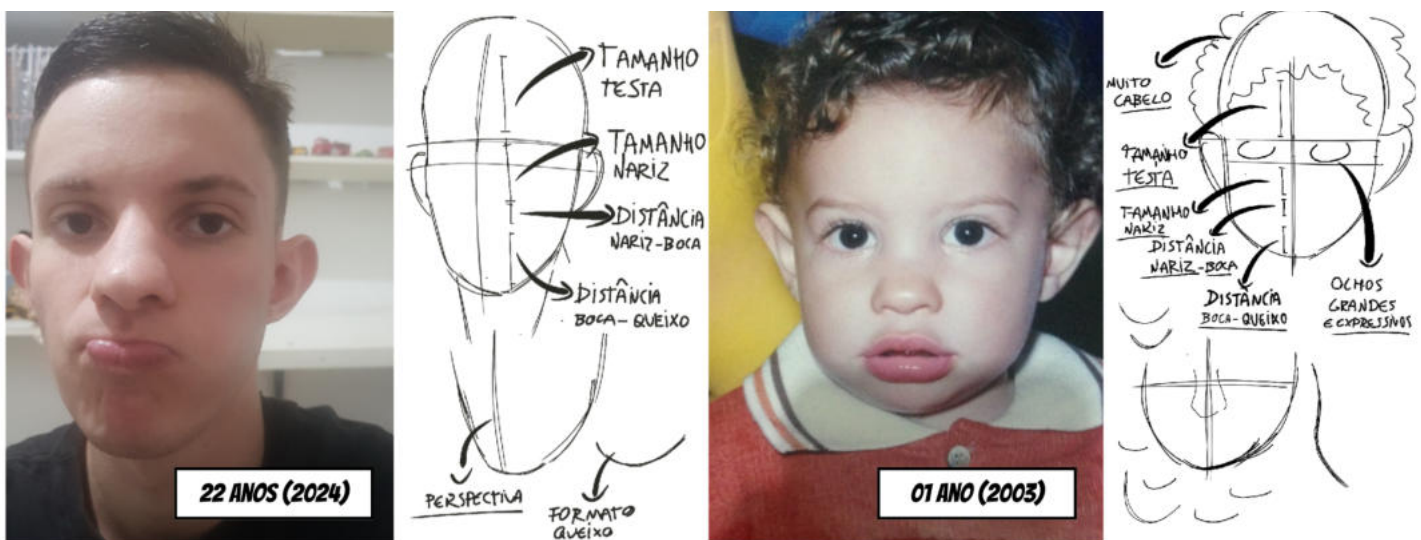
Assim, com base nas referências teóricas e nos recursos técnicos empregados, foram desenvolvidos dois estudos preliminares voltados à exploração formal inicial da personagem Gabey. A construção da personagem foi orientada por dois eixos de investigação: o estudo do rosto do autor, utilizado como referência principal para o traço e a expressividade, e a análise das formas geométricas, que guiou a definição das proporções e da estrutura visual. Ambos os estudos, apresentados a seguir, serviram como ponto de partida para o desenvolvimento das versões subsequentes, permitindo avaliar o potencial expressivo de cada proposta e direcionar as etapas seguintes do processo criativo.

⁴⁵ **Shapes:** são os elementos geométricos básicos (pontos, linhas, quadrados, círculos) que compõem a estrutura de um personagem, permitindo que o artista transmita personalidade, emoção e a sensação de força ou estabilidade, e que essas formas devem ser claras, simples e fortes para criar uma base sólida no design.

⁴⁶ **Concept:** é a definição de quem o personagem é, pensando em sua personalidade e sentindo sua "alma", antes de refinar os detalhes visuais através de estudos e proporções, como a proporção áurea.

- Estudo do rosto do autor:** Inicialmente, analisou-se uma fotografia recente do autor com o objetivo de compreender a geometria das proporções faciais — olhos, nariz, boca e contornos. Para ampliar essa análise, foram consideradas duas fases distintas da vida: uma fotografia aos 22 anos e outra com apenas 1 ano de idade. A inclusão da imagem de infância ocorreu diante da dificuldade de transmitir, apenas com o rosto mais maduro, a sensação de confiança e empatia desejada para Gabey. Essa decisão evidenciou diferenças sutis, mas relevantes, na proximidade entre os elementos faciais, influenciando indiretamente o estudo posterior das formas geométricas da personagem. Ambas as versões, contudo, foram examinadas com o mesmo rigor, a fim de avaliar qual segmento etário se mostrava mais adequado para a construção do protagonista. Ressalta-se que esse processo também envolveu a aplicação da técnica de analogia, uma vez que os traços do autor, reinterpretados em diferentes idades, serviram de base para a definição de formas mais coesas e comunicativas, conectando as características reais ao direcionamento estético da personagem. Esses elementos servirão como referência inicial para a fase de ideação (Figura 87).

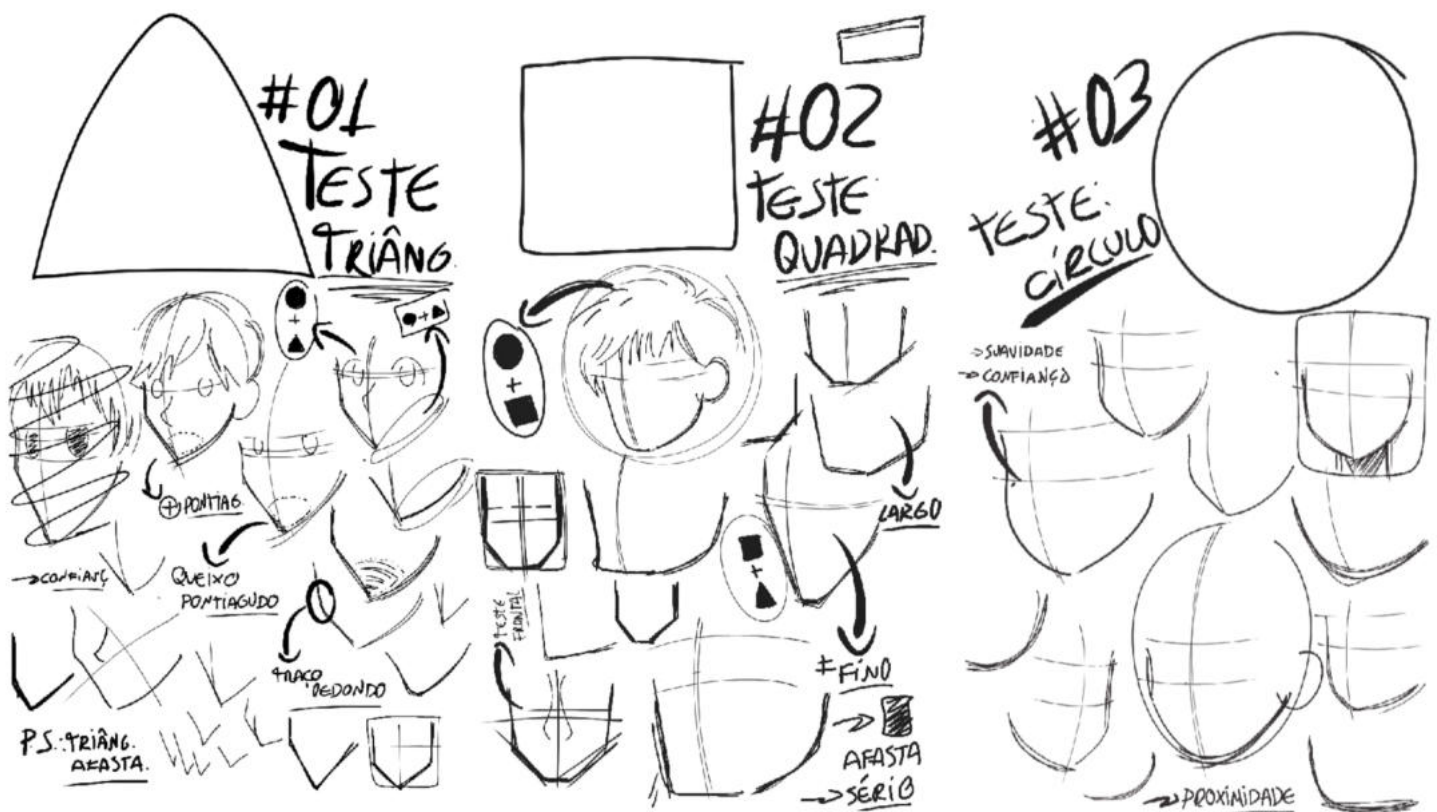
Figura 87: Estudo conceitual do rosto do autor em duas idades distintas, utilizado para a compreensão inicial das proporções e do formato facial.



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

- Estudo de formas geométricas:** Tendo em vista o estudo inicial do rosto do autor, passou-se à análise de formas geométricas que poderiam servir como base para a construção da personagem Gabey (Figura 88). Para esse fim, foram exploradas três formas básicas — triângulo, quadrado e círculo —, cada uma avaliada quanto ao seu potencial de representar os atributos desejados. As escolhas foram influenciadas pelas duas fotografias do autor discutidas no tópico anterior, de modo a considerar diferentes proporções e características faciais. Esse exercício possibilitou estabelecer uma orientação formal inicial para o *design* da personagem, em consonância com os princípios apontados por Tillman (2011), que destaca a importância das formas e silhuetas como elementos estruturais para comunicar de imediato aspectos de personalidade e função narrativa no design de personagens.

Figura 88: Testes conceituais de formas geométricas comuns para a construção do rosto da personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

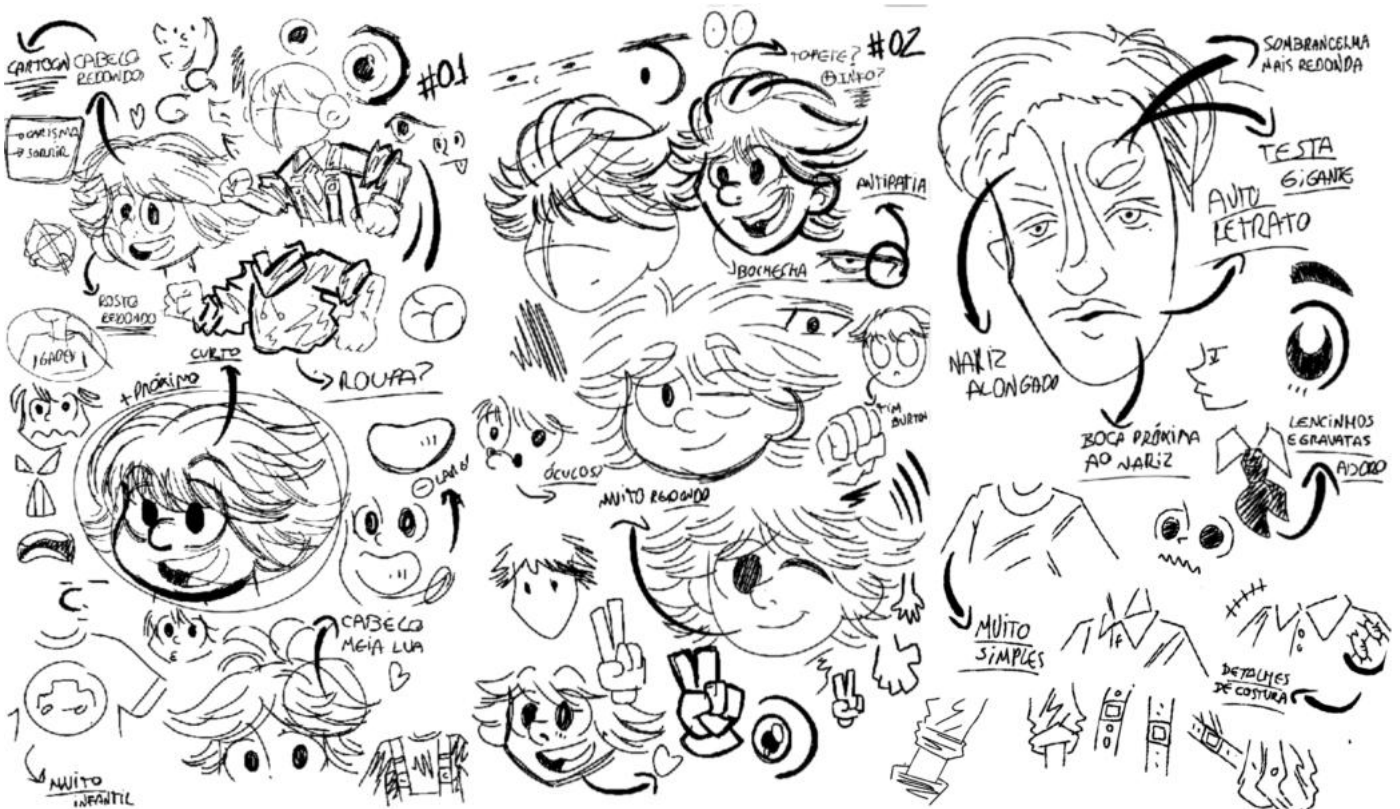
Com base nas duas análises apresentadas, optou-se por privilegiar formas mais arredondadas, associadas ao segmento de idade infantil, sem, no entanto, eliminar completamente os traços de personalidade da fase atual do autor, de modo a evitar uma infantilização excessiva da personagem. Essa escolha, tomada de forma espontânea, teve como objetivo garantir que Gabey transmitisse de imediato uma sensação de proximidade e empatia ao público, estabelecendo uma conexão afetiva mais forte. Segundo McCloud (1993) e Silver (2017), formas circulares tendem a transmitir simpatia e acessibilidade, favorecendo a proximidade com o público, enquanto formas mais rígidas e angulares costumam evocar distanciamento e maior seriedade.

Esse estudo de formas constitui o alicerce para a fase seguinte — ideação —, na qual os *sketches* serão desenvolvidos de maneira sistemática a partir desse arcabouço conceitual. No próximo subcapítulo (6.3.2), serão apresentados os primeiros esboços do rosto da personagem Gabey, construídos com base na forma definida e alinhados aos valores que ela deverá comunicar ao público.

6.3.2 Processo de Ideação da Personagem Gabey

Conforme visto no subcapítulo anterior, o círculo e as formas arredondadas foram definidos como base para o processo de ideação da personagem Gabey, considerando também aspectos como a espessura do traço e as características faciais que compõem sua identidade visual. Como destacado nas análises de similares (subcapítulos 4.2.1 e 4.2.2), os esboços seguem uma mescla entre os estilos cartoon e oriental, buscando equilibrar leveza, expressividade e apelo juvenil. Cabe ressaltar, entretanto, que a etapa de ideação caracteriza-se, segundo Eissen e Steur (2009), por um momento de intensa exploração, no qual múltiplos desenhos são produzidos de forma livre e experimental antes da seleção das alternativas mais promissoras. Nesse sentido, além da linha estética inicialmente definida, foram testadas variações estilísticas adicionais, a fim de expandir o repertório formal e investigar diferentes possibilidades para a personagem, como se observa nas figuras a seguir.

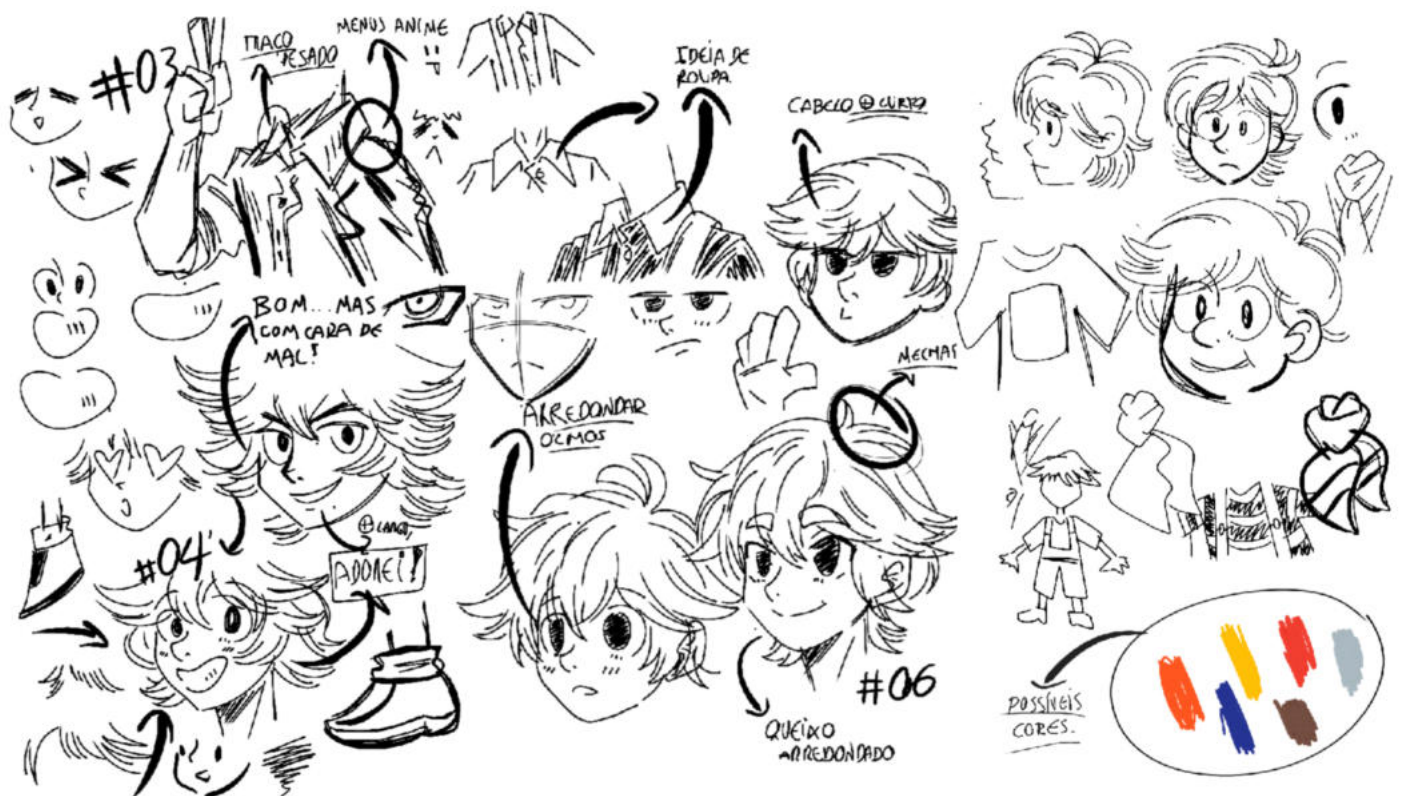
Figura 89: Representação de alguns esboços preliminares com estudos de traços e exploração de diferentes estilos para a personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Nesses esboços, além do formato geral do rosto, foram trabalhados elementos como olhos, boca e cabelo, com destaque para a análise de diferentes tipos de olhos. Os olhos arredondados mostraram-se mais expressivos e com maior potencial de gerar identificação, revelando-se mais adequados para futuras seleções de ideias, a serem discutidas no subcapítulo 6.4.

Figura 90: Exploração de demais estilos e traços para a construção da personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Nesse processo, a técnica de analogia (Ver capítulo 6.1) desempenhou papel importante, uma vez que, ao se optar por uma aparência mais infantilizada do autor como referência, foi necessário utilizar formas circulares mais achatadas para transmitir proximidade e simpatia. Ao mesmo tempo, buscou-se manter coesão com as expressões faciais da versão mais jovem do autor, evitando uma infantilização excessiva que pudesse afastar a personagem do público juvenil. Durante os rascunhos, foram registradas anotações das soluções mais promissoras segundo a percepção do autor, de modo a orientar a continuidade do trabalho. Essas escolhas iniciais não apenas poderão ser adaptadas aos co-protagonistas do mini-gibi, assegurando coerência estética e diversidade dentro do grupo, como também servirão de base para a etapa seguinte, dedicada à seleção das ideias que melhor representarão a personagem Gabey.

6.4 Da Ideação à Escolha: Seleção de Ideias para Gabey

Com base nos *sketches* de exploração desenvolvidos no capítulo anterior, articulados aos painéis semânticos (subcapítulos 5.1 a 5.3) e ao diagrama de Ishikawa (subcapítulo 4.3), inicia-se a fase de seleção das ideias mais promissoras para a construção da personagem principal, Gabey. Esta etapa tem como objetivo consolidar os resultados da exploração prévia, identificando as propostas que melhor traduzem sua personalidade e os atributos previamente definidos.

Foram selecionadas três ideias centrais para a definição do formato final de Gabey. Cada proposta apresenta amostras do corpo da personagem, contemplando variações com e sem acessórios, o que permite avaliar como os elementos visuais se articulam com sua identidade, funcionalidade narrativa e coerência simbólica. Esse processo não apenas orientou a escolha das soluções mais adequadas, como também possibilitou o refinamento de detalhes que aprimoraram a clareza comunicativa e a consistência estética da personagem dentro do universo do mini-gibi, apresentadas brevemente a seguir:

- **1ª Versão:** A primeira versão de Gabey foi concebida com traços inspirados em desenhos animados e cartoons voltados ao público juvenil. Nessa etapa, elaboraram-se variações com e sem acessórios corporais, nas quais se buscou integrar de forma sutil elementos característicos do desenho oriental, conforme ilustrado na figura abaixo.

Figura 91: 1ª versão de ideação para a construção visual da personagem Gabeyo



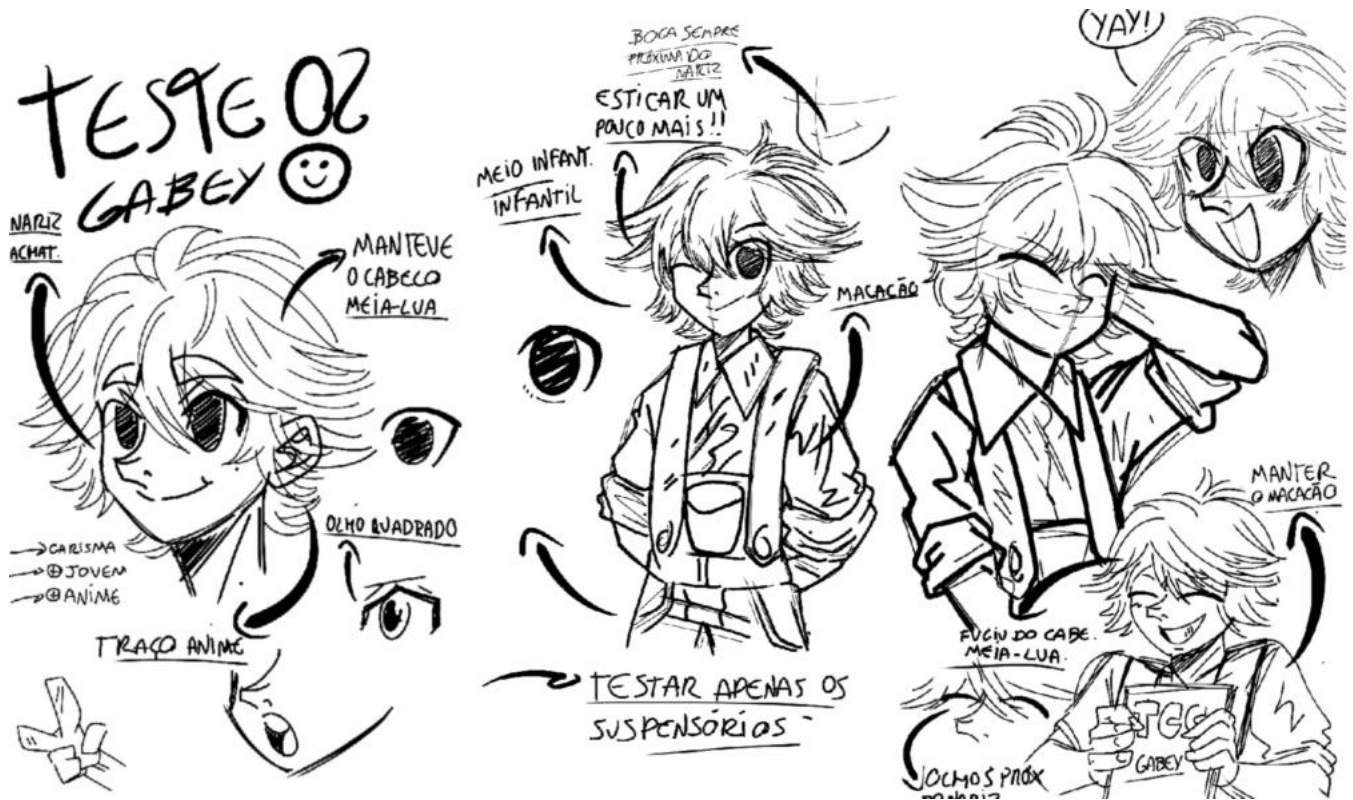
Fonte: Elaborado pelo Autor 2025

A princípio, a solução mostrou-se interessante e despertou empatia pelo frescor e singularidade que transmitia. No entanto, a análise crítica evidenciou que o resultado aproximava-se de uma estética infantilizada, tornando a personagem excessivamente carismática e cômica, o que enfraquecia atributos essenciais como respeito, presença e maturidade narrativa. Além disso, o traço oriental pretendido ficou demasiadamente sutil, perdendo força como referência identitária.

Apesar dessas limitações, a proposta contribuiu de forma significativa para o processo criativo. Elementos como o formato do rosto, a concepção do cabelo e parte do figurino demonstraram potencial de reaproveitamento em versões posteriores, servindo como base para refinamentos futuros. Assim, mesmo não se consolidando como escolha final, essa etapa funcionou como experiência válida e preparatória para a próxima ideia apresentada.

- **2ª Versão:** a segunda versão da personagem mostrou-se significativamente mais promissora em relação à anterior. Nessa etapa, o traço oriental foi enfatizado de maneira mais clara, evidenciado tanto na construção do rosto quanto nos olhos e na vestimenta, apresentados na figura abaixo

Figura 92: 2ª versão de ideação para a construção visual da personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor 2025

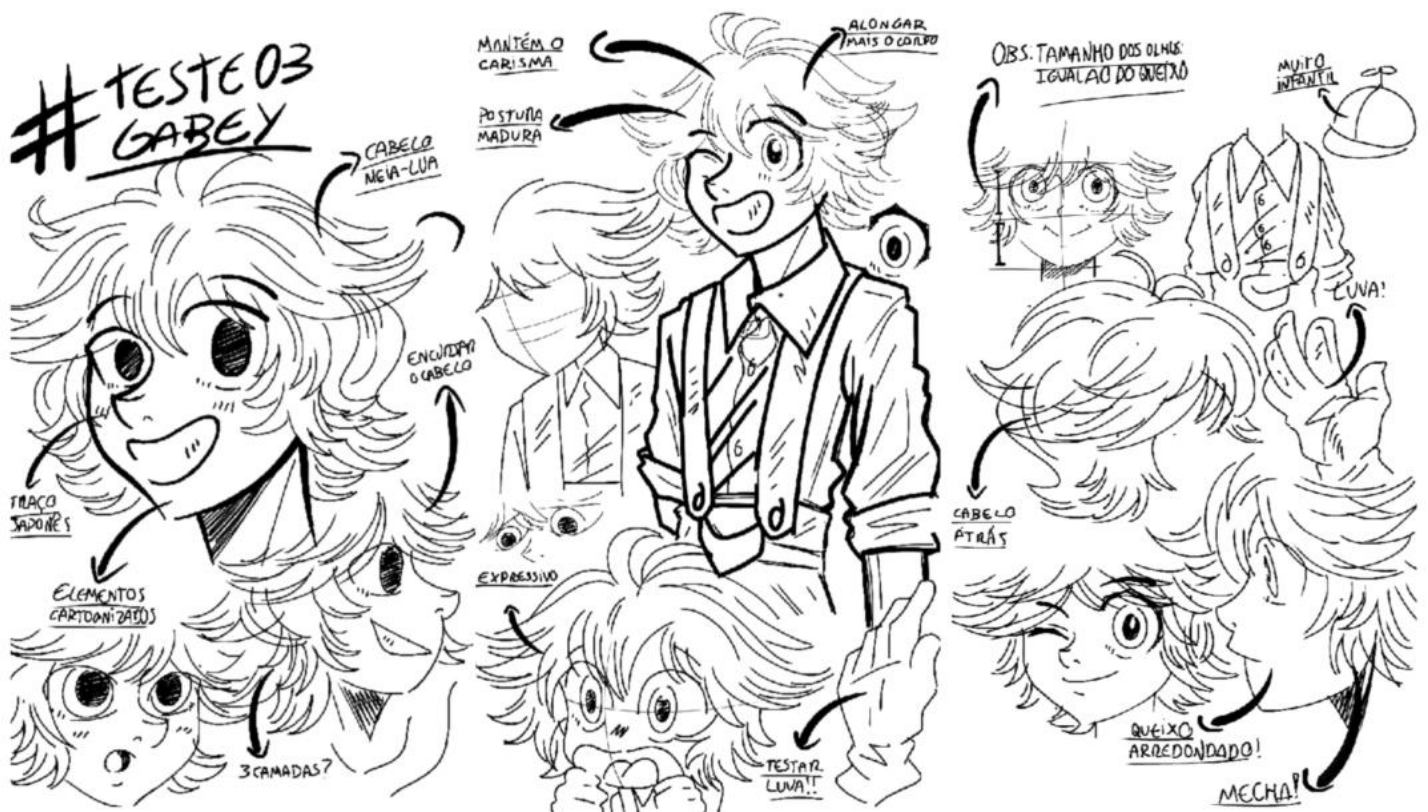
Essa escolha contribuiu para conferir à personagem uma aparência mais madura, estabelecendo um contraste direto com a proposta inicial e elevando o tom geral da representação. Como resultado, Gabey passou a transmitir uma postura mais séria e respeitosa, sem, contudo, perder atributos essenciais como carisma, gentileza e simpatia, fundamentais para sua coerência narrativa.

Além disso, manteve-se a base da vestimenta utilizada na primeira versão, agora reinterpretada de modo a reduzir o aspecto infantilizado anteriormente presente. Ainda que esse figurino tenha se mostrado consistente, ele permaneceu aberto a futuras alterações, de modo a acompanhar os ajustes necessários ao refinamento da personagem. Apesar dos resultados bastante

satisfatórios, optou-se por desenvolver uma terceira proposta, buscando alcançar um equilíbrio ainda mais preciso entre maturidade estética e acessibilidade visual, que será apresentada a seguir.

- **3ª Versão:** A terceira versão de Gabey foi desenvolvida a partir dos traços estabelecidos na proposta anterior, porém com uma abordagem mais simplificada. Nessa etapa, buscou-se preservar a identidade oriental já consolidada, ao mesmo tempo em que se acrescentaram leves toques cartoonizados, perceptíveis principalmente nos olhos, nas mãos e na boca, como ilustrado na figura abaixo:

Figura 93: 3ª versão de ideação para a construção visual da personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

O resultado mostrou-se mais consistente, equilibrando elementos das duas versões anteriores e aproximando-se de forma mais efetiva do público juvenil definido para o projeto. Para evidenciar essa evolução, foi elaborado um *checklist*⁴⁷

⁴⁷**Checklist:** é uma ferramenta prática e simples que consiste em uma lista de itens ou tarefas a serem verificados, concluídos ou seguidos em um processo, com o objetivo de organizar, padronizar e garantir que nenhuma etapa importante seja esquecida.

comparativo entre as três versões da personagem Gabey, fundamentado em Pazmino (2015) e nos princípios de análise de qualidade criativa propostos por *Ishikawa*. A tabela abaixo apresenta uma leitura objetiva e visual do processo avaliativo, utilizando símbolos para indicar o nível de atendimento aos critérios definidos: ✓ (atende), ~ (atende parcialmente) e ✗ (não atende).

Tabela 8: *Checklist* de Avaliação das Três Ideias para a Personagem Gabey

| Critério de Avaliação | 1ª Versão | 2ª Versão | 3ª Versão |
|---|---|---|---|
| Coerência com o público juvenil | ~ Atende parcialmente – visual infantil. | ✓ Atende – visual maduro e acessível. | ✓ Atende plenamente – equilíbrio ideal. |
| Identidade visual consistente | ✗ Não atende – traços irregulares. | ~ Atende parcialmente – mais estável. | ✓ Atende plenamente – coerência visual. |
| Traços orientais representativos | ~ Atende parcialmente – pouco visíveis. | ✓ Atende plenamente – bem evidentes. | ✓ Atende – presença equilibrada. |
| Expressividade e carisma | ✓ Atende plenamente – simpática e leve. | ✓ Atende – equilíbrio entre carisma e seriedade. | ✓ Atende – expressiva e natural. |
| Maturidade narrativa | ✗ Não atende – aparência infantil. | ✓ Atende plenamente – visual maduro. | ✓ Atende – mantém maturidade e leveza. |
| Equilíbrio estético (forma e proporção) | ✗ Não atende – composição desarmônica. | ~ Atende parcialmente – avanços perceptíveis. | ✓ Atende plenamente – visual equilibrado. |
| Potencial de refinamento | ~ Atende parcialmente – ideias aproveitáveis. | ✓ Atende plenamente – base sólida. | ✓ Atende plenamente – pronta para evolução. |
| Adequação aos moodboards | ✗ Não atende – distante do conceito. | ~ Atende parcialmente – alinhamento em progresso. | ✓ Atende plenamente – fiel aos objetivos. |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Foram identificados alguns detalhes específicos, especialmente no rosto e na vestimenta, que requerem aprimoramentos a fim de intensificar a expressividade e assegurar maior coerência estética à personagem. Ainda que esta tenha sido a proposta selecionada como base para o desenvolvimento final, reconhece-se a necessidade de ajustes pontuais antes da etapa de refinamento.

Antes de avançar para essa nova fase, foi desenvolvido um estudo de silhuetas destinado a investigar variações de forma e postura que melhor representassem a personalidade de Gabey. Aplicando os princípios de legibilidade e clareza visual propostos por Eissen e Steur (2014, p. 10–11; 68–71), priorizou-se a leitura imediata do contorno e a expressividade do gesto, de modo a comunicar leveza, carisma e dinamismo — aspectos centrais à identidade da personagem. A figura a seguir apresenta esse estágio exploratório, no qual o foco esteve na definição da estrutura geral do corpo e na relação entre ritmo das linhas, proporções e equilíbrio visual, sem ainda estabelecer os detalhes da forma final.

Figura 94: Estudo de silhueta da personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Durante essa fase, algumas variações também testaram a inclusão de acessórios visuais, como o chapéu, que posteriormente passaria a integrar de forma permanente a caracterização de Gabey. O estudo de silhueta, portanto, cumpriu papel essencial na consolidação da linguagem gestual e na verificação da coerência formal da personagem, funcionando como ponte entre a etapa de ideação e o processo de refinamento, que será abordado no subcapítulo seguinte.

6.4.1 Refinamento da Ideia Selecionada para Gabey

Com a versão selecionada, tornou-se necessário iniciar o processo de refinamento da personagem, etapa essencial para conduzir a proposta rumo ao próximo nível de detalhamento. Nesse momento, observou-se que alguns aspectos poderiam ser aprimorados a fim de consolidar a identidade visual de Gabey com maior consistência.

Um dos principais pontos identificados foi a dificuldade em manter um visual estável para o cabelo da personagem — elemento que, apesar de marcante, ainda carecia de uniformidade. A partir disso, recorreu-se a ideias exploradas anteriormente nos rabiscos de experimentação (ver capítulo 6.3.1), o que possibilitou a inclusão de uma versão com o uso de chapéu. Essa escolha não apenas solucionava a questão da variação do cabelo, como também abria espaço para novas possibilidades estéticas, combinando-se, por analogia, ao rosto mais infantilizado do autor, ao cabelo volumoso e a um corpo ligeiramente mais crescido. A adoção do chapéu baseou-se na intenção de não se distanciar totalmente da estética infantil, preservando formas mais arredondadas e olhos expressivos que conferem leveza e ludicidade ao visual, em consonância com a aparência mais madura desenvolvida para Gabey. Para tanto, foi realizado um refinamento visual, avaliando diferentes formatos e estilos de chapéu, a fim de verificar qual opção estabelecia a melhor harmonia com a personagem, conforme ilustrado na figura a seguir.

Figura 95: Refinamento visual no processo de construção do rascunho final de Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

No desenvolvimento do chapéu, optou-se por integrar elementos inspirados no cartoon, de modo a estabelecer uma linguagem visual acessível e dinâmica. Buscou-se alcançar uma composição equilibrada, capaz de preservar a leveza do traço e, ao mesmo tempo, conferir personalidade e distinção à personagem. Para alcançar o formato ideal da versão final, buscou-se uma forma que evocasse o imaginário infantil, tomando como referência elementos da natureza. Assim, a estrutura do chapéu foi inspirada na figura de um pato (Figura 96), combinada ao design de um chapéu de bombeiro (Figura 97), cuja aba posterior — ampla e curva — remete visualmente ao formato de um bico. Essa escolha reforçou o caráter lúdico da personagem, sem comprometer sua coerência estética com o conjunto visual do projeto (Figura 89).

Figura 96: Chapéu de bombeiro que serviu de base para a construção do chapéu da personagem Gabey



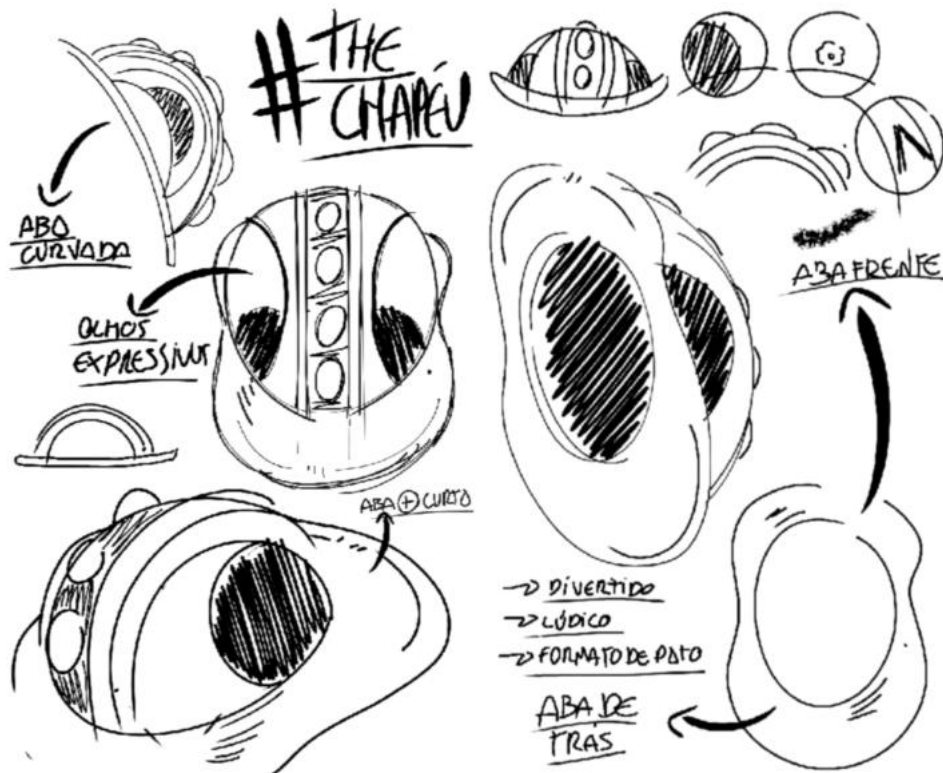
Fonte: Misterious (s.d.). Acesso em: 10 de Outubro de 2025.

Figura 97: Personagem Pato, da série animada infantil Pocoyo, que serviu de referência para a concepção final do chapéu da personagem



Fonte: RUBULOTTA, Val (s.d.). Acesso em: 10 de Outubro de 2025.

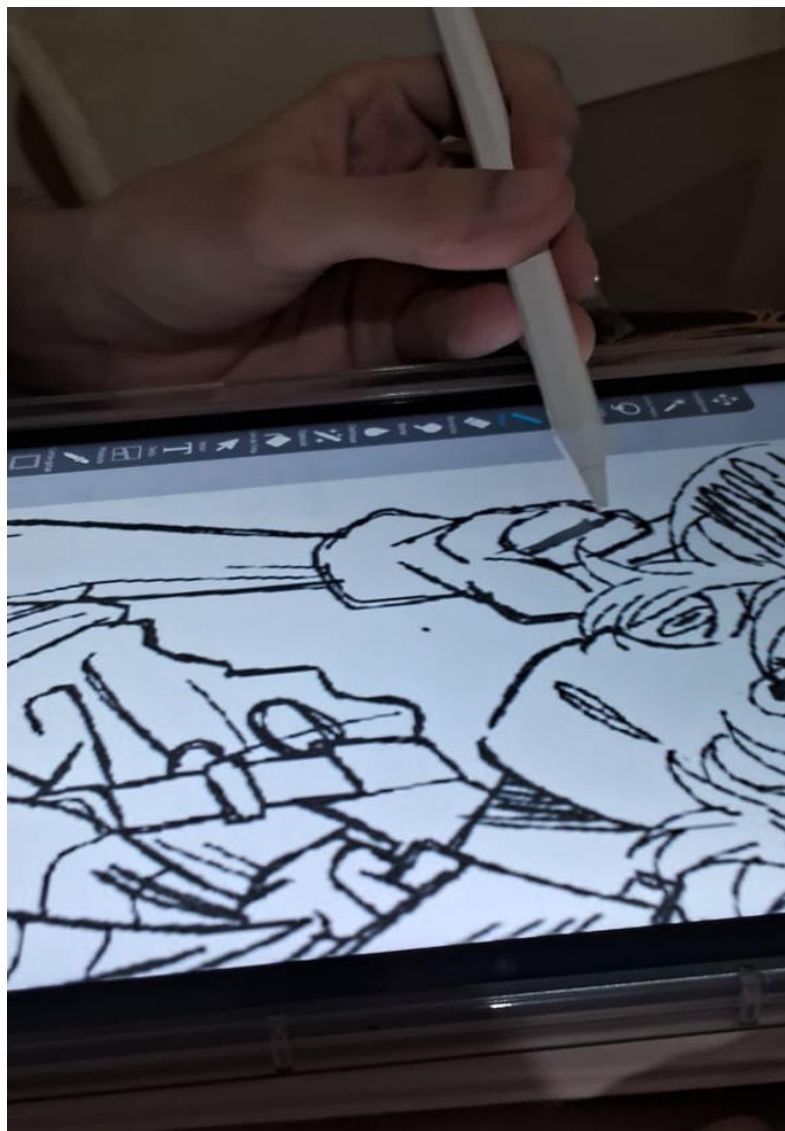
Figura 98: Processo de *sketch* final do chapéu que servirá de acessório para a personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Além da inclusão do chapéu, também foi realizada uma alteração significativa no figurino de Gabey. O macacão inicialmente adotado foi substituído por uma composição mais elaborada, composta por suspensórios, lenço no pescoço e pequenas marcações nas ombreiras da camisa. Essas escolhas fortaleceram a maturidade da personagem, resultando em um visual que equilibra carisma, confiança, energia e liderança. Dessa forma, a construção atendeu diretamente aos objetivos estabelecidos nos *moodboards*, criando uma ponte eficaz entre a identidade de Gabey e o público juvenil. Na figura a seguir, registra-se brevemente o momento em que o autor realiza o rascunho final da personagem, evidenciando o processo de concepção artística que deu origem à arte preliminar apresentada logo em seguida (Figura 100).

Figura 99: Etapa de concepção digital da personagem Gabey no aplicativo *Ibis Paint X*, conduzida pelo autor.



Fonte: BARACHO, Graziela (2025).

Figura 100: *Sketch* final adotado como base para a personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

A partir desta arte preliminar de Gabey, tornou-se possível expandir o processo criativo para o desenvolvimento das demais personagens que compõem o núcleo narrativo. Inspiradas nas pessoas apresentadas no subcapítulo 6.2, essas figuras passaram a ser delineadas tomando como referência os princípios visuais consolidados em Gabey, garantindo unidade estilística e coerência estética. O resultado inicial desse desdobramento pode ser observado nas figuras a seguir.

Figura 101: Propostas visuais adotadas para as demais personagens -Parte I



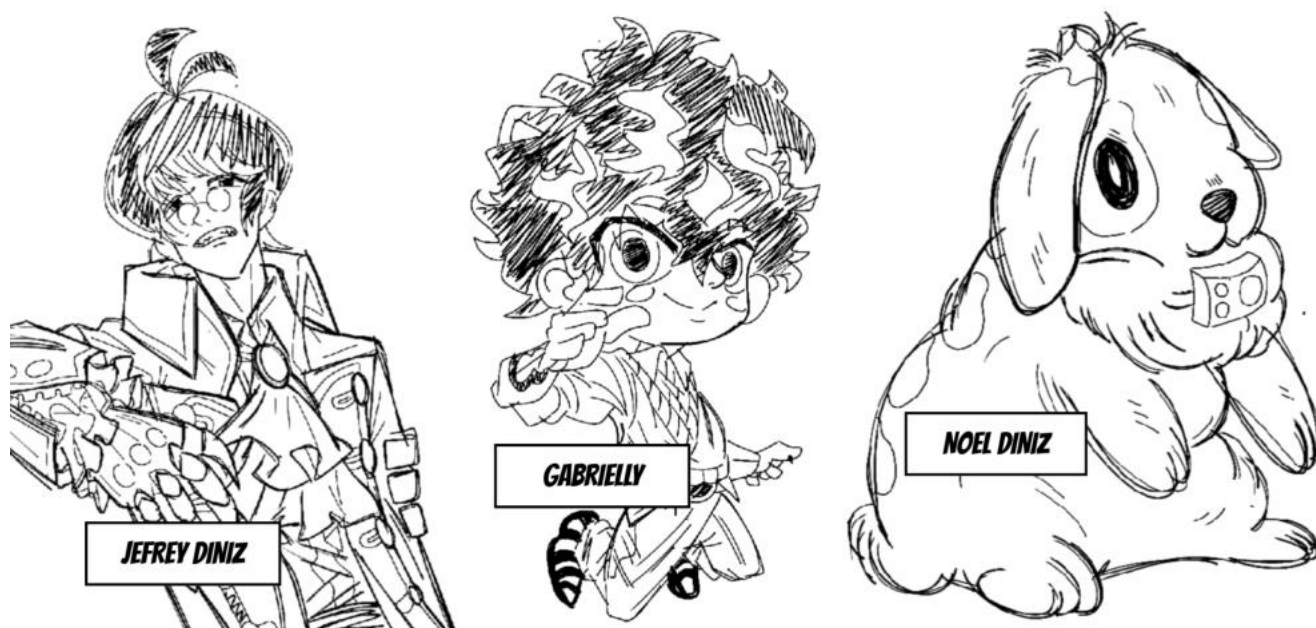
Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Figura 102: Propostas visuais adotadas para as demais personagens -Parte II



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Figura 103: Propostas visuais adotadas para as demais personagens -Parte Final



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

A tabela abaixo sintetiza as características físicas observadas nas pessoas reais que serviram de referência para a criação das personagens do mini-gibi. Para essa etapa, aplicou-se a técnica de analogia, — apresentada no subcapítulo 6.1 —, a fim de estabelecer correspondências entre traços reais e suas interpretações estilizadas no processo de design. A análise concentra-se exclusivamente em aspectos visuais perceptíveis, sem envolver interpretações simbólicas ou narrativas, garantindo objetividade na identificação dos elementos que fundamentaram a construção das personagens.

Tabela 9: Características físicas observadas nas referências reais

| Pessoa (Referência Real) | Características Físicas Observadas (Aplicação da Técnica de Analogia) |
|---------------------------------|--|
| Jefrey | Altura elevada; rosto afilado; cabelo com corte retilíneo (inspirado em estilos indígenas); olhar sonolento e introspectivo. |
| Samuel | Cabelo afro com cachos; rosto quadrado; barbicha; óculos redondos. |
| Pablo | Rosto retangular com contornos suaves; olhar incisivo; cabelo penteado lateralmente. |
| Aisha | Lábios volumosos; rosto arredondado; tom de pele e dreads; olhos grandes e arredondados. |
| Yago | Rosto alongado; nariz fino e comprido; olhos pequenos; boca pequena; cabelo bagunçado e bicolor (Subcapítulo 6.2). |
| Gabrielly | Estatura baixa; olhar inocente; cabelo preto e desalinhado. |
| Jadson | Rosto quadrado; cabelo liso e desalinhado; tatuagem no peito; óculos quadrados; expressão despreocupada. |
| Diego | Barba espessa; olhos pequenos; porte forte; expressão gentil. |
| Ryann | Cabelo liso e loiro; rosto afunilado; sorriso carismático. |
| Noel (Coelho) | Pelagem com manchas ao redor dos olhos; orelhas caídas; expressão dócil. |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Assim, com o visual de Gabey e das demais personagens — inspiradas no núcleo de convivência do autor, apresentados no subcapítulo 6.2 — definidos, o processo avança para a etapa de detalhamento, na qual serão considerados aspectos como o conceito de *character model sheet* — apresentado no capítulo

2.2.1 —, a escolha da paleta cromática e a aplicação de testes iniciais em páginas selecionadas das histórias em quadrinhos.

6.5 Detalhamento: Traços, Cores e Essências

Neste subcapítulo, serão abordados os principais aspectos que compõem o processo de detalhamento da personagem Gabey e de sua integração com as demais figuras do mini-gibi. Essa etapa tem como objetivo consolidar a forma final da personagem, compreendendo a definição do traço e da estrutura visual, a escolha e aplicação das cores, o estudo das texturas e vestimentas, bem como a ambientação nas páginas da narrativa. Além disso, será apresentado o uso do *character model sheet* como ferramenta de apoio para garantir consistência gráfica e coerência estética entre as personagens. Por meio dessa análise, busca-se situar o leitor quanto à configuração visual definitiva de Gabey e ao modo como ela se comporta dentro do universo narrativo do mini-gibi.

6.5.1 Definição do Traço e Forma Final

Nesta etapa, o foco concentrou-se na consolidação visual da personagem Gabey, com ênfase na definição do traço e da estrutura formal que orientam sua representação no mini-gibi. O objetivo foi estabelecer uma identidade gráfica definitiva, capaz de traduzir a personalidade da personagem por meio da linha, da forma e da expressão. Para manter a coerência visual e reforçar a clareza do desenho, o traço adotado aproximou-se do estilo cartoon, apresentando linhas ligeiramente mais espessas, porém mantendo uniformidade e fluidez. Essa escolha possibilitou contornos mais precisos e dinâmicos, que favorecem a leitura visual e a legibilidade narrativa, como pode ser observado na Figura 95.

Figura 104: Representação final da personagem Gabey com o traço final já consolidado digitalmente



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Essa escolha resultou em um equilíbrio entre simplicidade e expressividade, garantindo um desenho versátil o suficiente para diferentes enquadramentos e situações dentro das páginas.

A estrutura corporal e facial da personagem foi ajustada de modo a reforçar sua presença e naturalidade, explorando curvas suaves e proporções que sugerem dinamismo, empatia e leveza. Esse processo consolidou a linguagem visual definitiva de Gabey, que passa a servir como referência estilística para as demais personagens e como base estética para as etapas seguintes do projeto — em especial, a definição da paleta cromática e a ambientação das páginas do mini-gibi. No subcapítulo a seguir, será apresentado o *character model sheet* da personagem — já conceituado no subcapítulo 2.2.1 —, no qual são exploradas as expressões faciais e corporais desenvolvidas para comunicar emoções de forma imediata, preservando a coerência com o tom juvenil e acessível da narrativa e garantindo a consistência visual de Gabey em diferentes posturas e enquadramentos.

6.5.2 Estrutura e Expressividade: O *Model Sheet* de Gabey

Agora, nesta fase, o *character model sheet* assume papel central no desenvolvimento visual da personagem Gabey. Essa ferramenta é compreendida, conforme autores como Williams (2009) e Bancroft (2006), como um instrumento essencial para garantir consistência visual em diferentes enquadramentos, expressões e posturas. Bryan Tillman (2011) complementa essa perspectiva ao afirmar que:

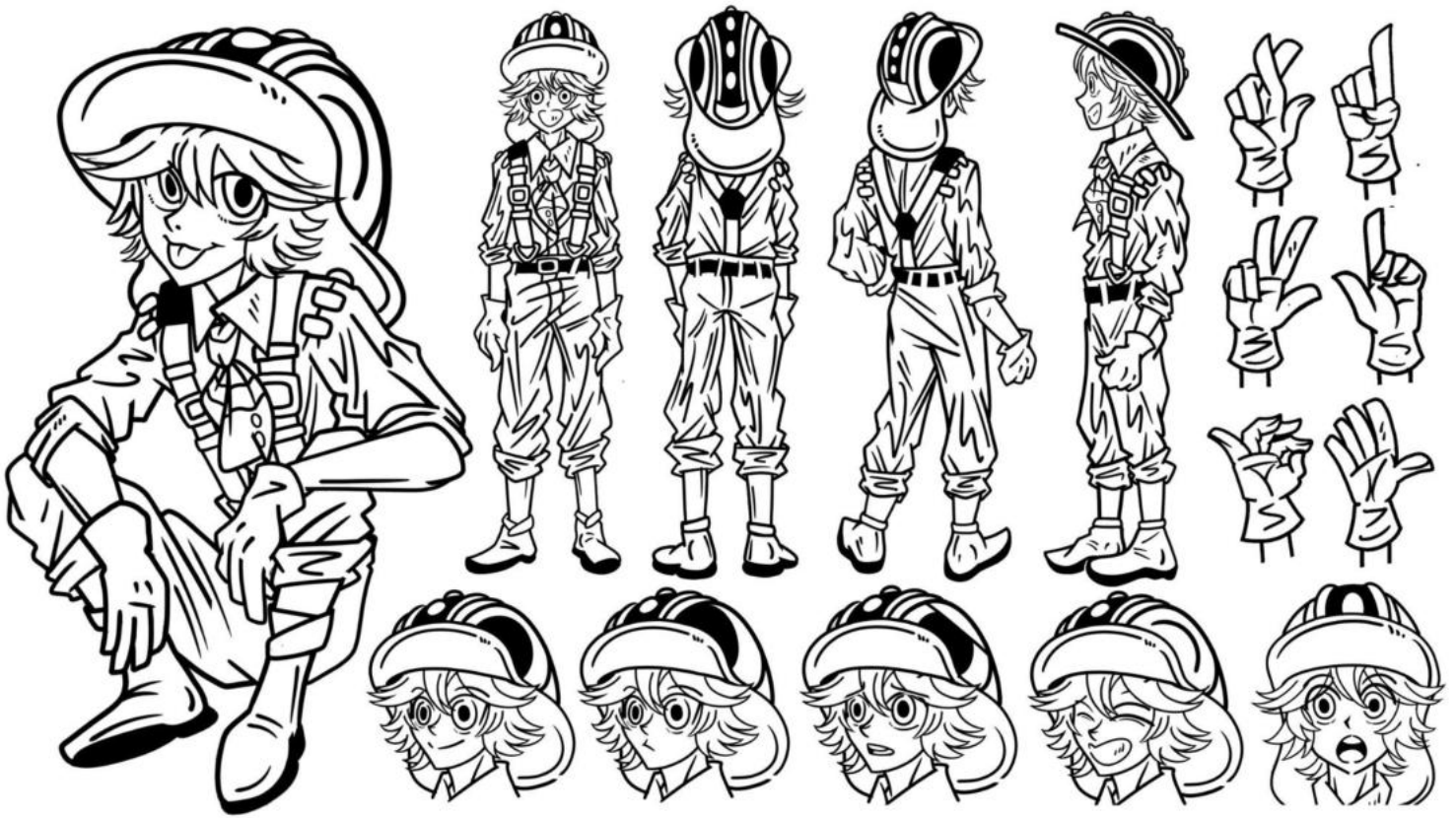
Um *style sheet* decompõe o personagem em sua forma mais simples, para que outros artistas saibam exatamente qual é a sua altura, em que forma o personagem se baseia, onde o nariz se posiciona em relação aos olhos e assim por diante. (TILLMAN, 2011, p. 147, tradução nossa).

O autor enfatiza, dessa forma,, a importância de registrar visualmente os elementos estruturais do personagem para garantir consistência em todo o processo criativo.

Essa abordagem, portanto, evidencia o papel do *character model sheet* como ferramenta de referência e controle formal, assegurando que a personagem preserve sua identidade gráfica mesmo quando reinterpretado ou redesenhado por diferentes artistas. Dessa forma, o *character model sheet* também se configura como uma espécie de prancha técnica, responsável por organizar os ângulos, expressões e detalhes estruturais que garantem a coerência do traço e a clareza na leitura emocional (HOGONEXT, 2023; CG-WIRE, 2021). Ao atuar como ponte entre a intenção narrativa e a execução visual, essa ferramenta assegura que o comportamento e as emoções da personagem se mantenham graficamente consistentes ao longo da obra (NUMBER ANALYTICS, 2023).

No caso de Gabey, o *character model sheet* foi decisivo para consolidar a etapa de refinamento da personagem, assegurando a coerência entre estrutura e expressão em diferentes perspectivas. Nessa fase, foram desenvolvidas variações faciais e posturas corporais que traduzem sua personalidade — marcada pelo carisma, pela confiança e pela leveza —, preservando a fluidez do traço e a harmonia das formas, apresentadas na figura abaixo.

Figura 105: Apresentação do *Character Model Sheet* desenvolvido para a personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Na figura apresentada acima, observam-se algumas das diferentes expressões faciais da personagem, acompanhadas por variações sutis nas emoções transmitidas pelo próprio chapéu — elemento complementar que reforça o aspecto lúdico e expressivo de Gabey. Essa integração visual é fundamental para garantir que a forma da personagem mantenha consistência e, ao mesmo tempo, estabeleça consonância estética com as demais personagens que compõem o universo do mini-gibi.

Agora, com a forma e as proporções da personagem principal devidamente definidas, inicia-se a próxima etapa do processo de construção das personagens inspiradas em pessoas reais: a definição da paleta cromática de Gabey, em conjunto com a seleção das cores que caracterizarão as demais figuras do mini-gibi, apresentadas no subcapítulo seguinte.

6.5.3 Cores e Unidade Estética das Personagens

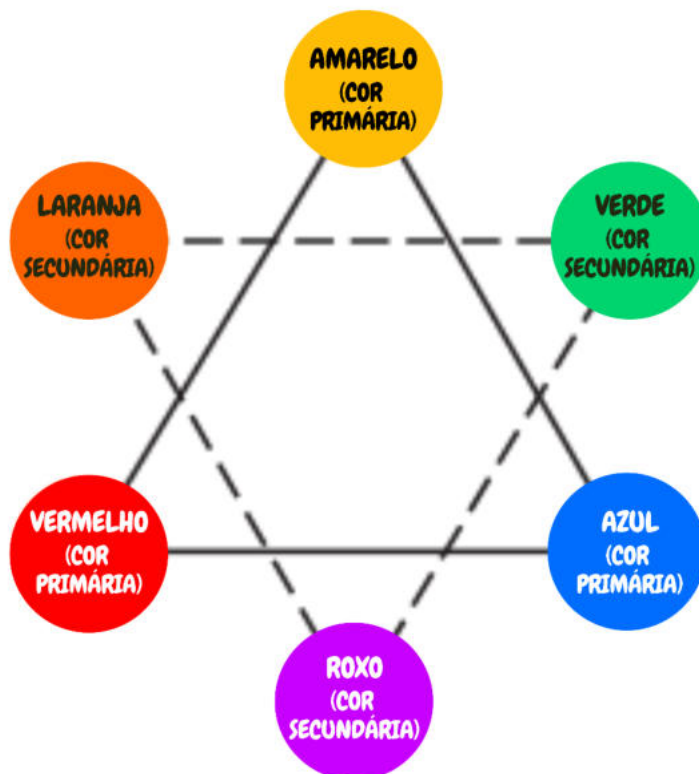
Agora, nesta fase de aplicação cromática, evidencia-se que a cor desempenha um papel simbólico essencial no design de personagens — não apenas como recurso estético, mas também como elemento de comunicação e vínculo emocional. Essa dimensão será central nas próximas seções deste subcapítulo, especialmente para a personagem Gabey e as demais figuras que compõem o universo do mini-gibi. Nesse contexto, Tillman (2011, p. 110) observa que

À medida que continuamos a observar os aspectos estéticos, uma das características mais importantes é a cor. A cor revela muito sobre um personagem e sobre a sua história. Ela também influencia se uma pessoa irá ou não criar uma conexão com determinado personagem [...] Por isso, é muito importante conhecer os significados das cores que você utiliza. (TILLMAN, 2011, p. 110, tradução nossa).

Essa perspectiva reforça a função simbólica da cor como mediadora entre o público e a narrativa visual. Alieva (2023) complementa essa visão ao demonstrar que a escolha cromática contribui para enfatizar a personalidade, expressar emoções e fortalecer o reconhecimento visual dos personagens em contextos narrativos. Assim, a aplicação de uma paleta bem estruturada ultrapassa a esfera decorativa, tornando-se um instrumento de unidade estética e coerência simbólica entre as personagens do projeto.

Antes de definir as cores principais da personagem Gabey, realizou-se um estudo preliminar sobre a função e o significado das cores, com base nas orientações de Tillman (2011, p. 111-114). O autor enfatiza que compreender a lógica das relações cromáticas é essencial para garantir harmonia visual e coerência simbólica no design de personagens. Nesse sentido, a roda cromática foi utilizada como ponto de partida para analisar contrastes, complementaridades e combinações adequadas ao perfil emocional da personagem, conforme ilustrado na figura a seguir:

Figura 106: Adaptação da roda cromática extraída do livro *Creative Character Design*, de Bryan Tillman (2011, p.111).



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

De acordo com Tillman (2011, p.111), a roda cromática é composta pelas cores primárias, secundárias e complementares, sendo estas últimas posicionadas em lados opostos — como o vermelho em relação ao verde e o azul em relação ao laranja. O autor destaca que compreender essas relações é fundamental para o uso expressivo das tonalidades na construção de personagens, ressaltando ainda a importância do preto e do branco na definição de valores tonais e no equilíbrio compositivo. O estudo foi complementado pelas contribuições de Alieva (2023, p.7), que amplia a discussão ao incluir tonalidades como o róseo e o marrom — opções que podem ser aplicadas não apenas em Gabey, mas também nas demais personagens do mini-gibi, favorecendo uma composição cromática mais diversa e emocionalmente coerente. Para ampliar a compreensão do(a) leitor(a), apresenta-se a seguir uma tabela com os significados de algumas dessas cores, elaborada a partir das informações de Tillman (2011) e Alieva (2023):

Tabela 10: Apresentação das cores e seus significados, segundo *Tillman* e *Alieva*

| COR | | SIGNIFICADO | AUTOR |
|--|----------|--|-----------------------------|
|  | Vermelho | Ação, confiança, coragem, vitalidade, energia, guerra, perigo, força, poder, determinação, paixão, desejo, raiva e amor | BRYAN TILLMAN (2011) |
|  | Verde | Natureza, crescimento, harmonia, frescor, fertilidade, segurança, dinheiro, durabilidade, luxo, otimismo, bem-estar, relaxamento, honestidade, inveja, juventude e doença. | |
|  | Amarelo | Sabedoria, alegria, felicidade, intelecto, cautela, decadência, doença, ciúme, covardia, conforto, vivacidade, otimismo e sentimento de opressão. | |
|  | Roxo | Poder, nobreza, elegância, sofisticação, luxo artificial, mistério, realeza, magia, ambição, riqueza, extravagância, sabedoria, dignidade, independência e criatividade | |
|  | Azul | Confiança, lealdade, sabedoria, segurança, inteligência, fé, verdade, saúde, cura, tranquilidade, compreensão, suavidade, conhecimento, poder, integridade, seriedade, honra, frieza e tristeza. | |
|  | Laranja | Alegria, entusiasmo, criatividade, fascínio, felicidade, determinação, atração, sucesso, encorajamento, prestígio, iluminação e sabedoria. | |
|  | Preto | Poder, elegância, formalidade, morte, mal, mistério, medo, tristeza, sofisticação, força, depressão e luto | |
|  | Branco | Limpeza, pureza, novidade, virgindade, paz, inocência, simplicidade, esterilidade, luz, bondade e perfeição. | ALIEVA SARRA (2023) |
|  | Róseo | Imaginação, paixão, transformação, equilíbrio e criatividade | |
|  | Marrom | Seriedade, orgânico, autenticidade, suporte, cordialidade e confiança | |

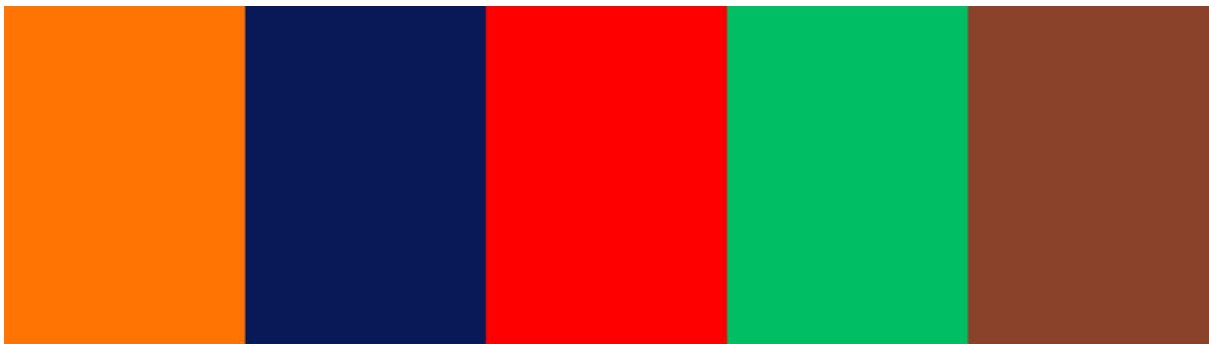
Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Dessa forma, com o estudo preliminar dos significados de cada cor sob a perspectiva do design de personagens, torna-se mais evidente o direcionamento emocional que a personagem Gabey deve expressar. A compreensão das simbologias cromáticas permite definir com maior precisão o cruzamento das emoções que compõem sua identidade visual, alinhando aspectos de sua personalidade previamente estabelecida — marcada pelo carisma, pela simpatia e por uma postura simultaneamente leve e séria. Essa combinação reforça o equilíbrio entre empatia e autoridade, fundamentais para a construção da presença narrativa da personagem dentro do mini-gibi.

Nesta fase de aplicação cromática propriamente dita, foram selecionadas, a partir da tabela anterior, as cores que melhor correspondiam às emoções e características

que Gabey precisava evocar em seu primeiro contato com o público. O processo de escolha levou em consideração os significados simbólicos previamente estudados, buscando harmonizar o aspecto carismático e acessível da personagem com a postura mais séria e confiante que define seu papel no mini-gibi. As tonalidades resultantes desse estudo são apresentadas na figura a seguir:

Figura 107: Apresentação de algumas das cores seleccionadas para a composição da personagem Gabey



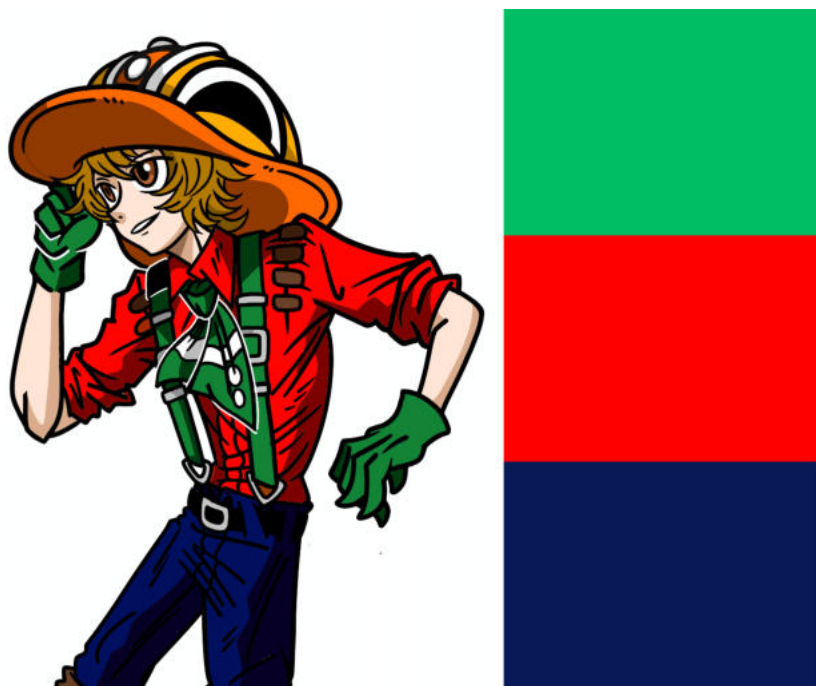
Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Com base nessa seleção cromática, foram realizados testes prévios de aplicação das cores, semelhantes às versões apresentadas no subcapítulo 6.4, a fim de avaliar a harmonia visual e a expressividade da personagem. Em todas as versões desenvolvidas, o chapéu foi o único elemento que não precisou de modificações significativas, pois, conforme discutido no subcapítulo 6.4.1, suas cores tiveram como referência a personagem *Pato*, da série animada *Pocoyo*, estabelecendo uma analogia direta com o animal que o inspirou e evocando de imediato o imaginário juvenil. Já o tom de pele de Gabey foi definido a partir da tonalidade do próprio autor, utilizando o artifício da analogia — já abordado no subcapítulo 6.1 —, o que dispensou a necessidade de testes adicionais e reforçou o caráter autobiográfico e autêntico da representação. Os resultados desses experimentos são apresentados a seguir.

- **Teste 1:** Na primeira versão dos testes cromáticos, foram consideradas as cores vermelho, verde e azul como predominantes (Figura 108). A seleção inicial buscava traduzir a energia e a vitalidade da personagem Gabey, refletindo aspectos como coragem, confiança e dinamismo, já definidos em

sua personalidade. Um ponto importante a se observar é que o tom de pele, por ser naturalmente mais claro, serviu como contraponto visual às tonalidades mais vivas e escuras da composição, criando um contraste positivo que foi mantido nas versões seguintes. Contudo, apesar de visualmente agradável, essa proposta se mostrou distante da intenção narrativa estabelecida: o vermelho, embora transmitisse força e ação, resultava em uma leitura excessivamente intensa; o verde, por sua vez, evocava leveza e equilíbrio, mas diluía a presença e a firmeza que a personagem precisava expressar. O azul demonstrou maior compatibilidade com o perfil de Gabey, por comunicar serenidade, confiança e empatia — características que sustentam seu papel no *mini-gibi* —, razão pela qual foi mantido para as próximas etapas do processo cromático.

Figura 108: 1º Teste de cores na personagem Gabey, considerando o vermelho como a cor predominante

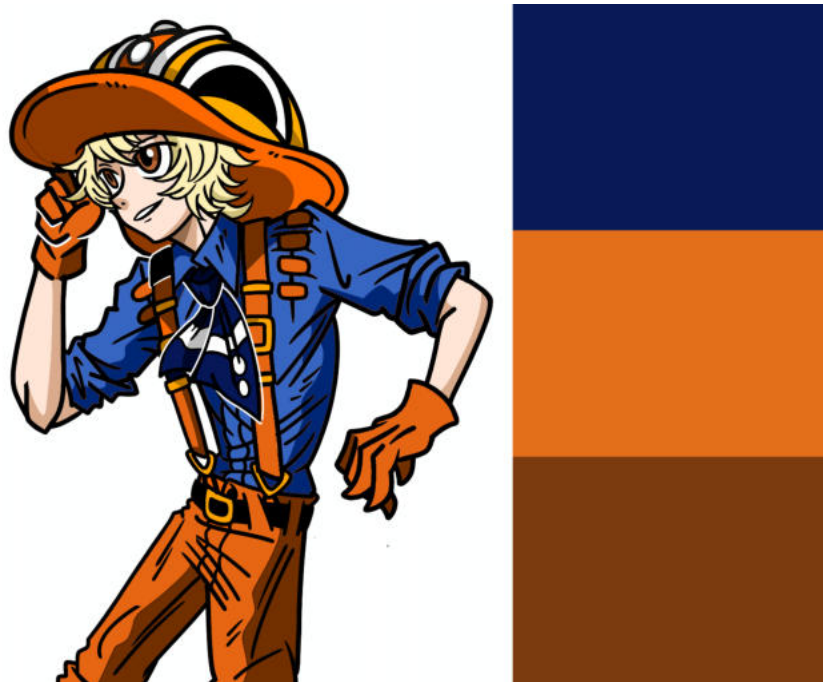


Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

- **Teste 2:** Na segunda versão, manteve-se o azul como cor principal, por ter se mostrado a tonalidade mais compatível com o perfil emocional de Gabey. Entretanto, observou-se que, quando aplicada de forma predominante, essa cor transmitia um aspecto excessivamente sério, reduzindo o carisma e a

leveza que deveriam se destacar na personagem. Para equilibrar essa percepção, foram introduzidos contrastes cromáticos que resgatassem a simpatia e a vitalidade associadas à sua personalidade. Nesse contexto, a coloração do cabelo foi ajustada de um tom castanho escuro para um amarelo mais claro, cor que, segundo os significados apresentados na tabela anterior (Tabela 8), está relacionada à alegria e ao otimismo, reforçando a expressividade e a proximidade emocional com o público juvenil. Além disso, incorporou-se o marrom de forma indireta, utilizado nas sombras e detalhes, representando confiança e autenticidade, valores que consolidam a identidade de Gabey como uma personagem segura, gentil e inspiradora. Essa combinação resultou em uma proposta mais equilibrada e condizente com o propósito narrativo e visual do mini-gibi.

Figura 109: 2º Teste de cores na personagem Gabey, considerando o vermelho como a cor predominante

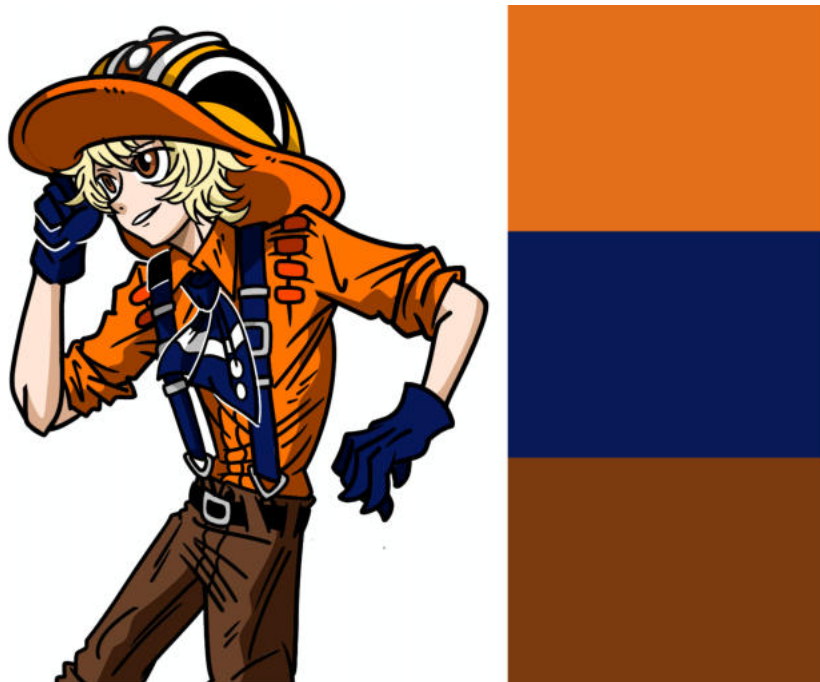


Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

- **Teste 3:** Na terceira versão dos testes cromáticos — aquela que apresentou o resultado mais satisfatório aos objetivos do projeto — foi mantida a

estrutura da paleta anterior, porém com uma inversão de predominância entre as cores. O laranja, que anteriormente atuava como cor secundária, passou a ocupar o papel principal, revelando-se plenamente adequado para representar Gabey. Associada a significados como alegria, entusiasmo, criatividade e sabedoria, essa cor reforça o caráter carismático, otimista e determinado da personagem, ao mesmo tempo em que reflete aspectos da própria personalidade do autor, que serviu de inspiração para sua criação. O azul, que antes conferia um ar mais sério à composição, foi mantido como cor complementar, aplicado em detalhes como o lenço, as luvas e os suspensórios. Nessa nova função, passou a simbolizar confiança, lealdade e integridade, qualidades que sustentam a postura de liderança de Gabey, sem comprometer sua leveza e proximidade com o público. Por fim, o marrom foi preservado de forma sutil, acrescentando um toque de autenticidade e cordialidade, reforçando a naturalidade e o equilíbrio da composição. O resultado final dessas três tonalidades revelou uma harmonia cromática surpreendente, consolidando-se como a combinação definitiva para representar a personagem.

Figura 110: 3º Teste de cores na personagem Gabey, considerando o vermelho como a cor predominante



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Com base nas análises apresentadas acima, foi elaborada uma tabela que sintetiza as três versões de testes cromáticos desenvolvidas para a personagem Gabey, avaliando a adequação de cada proposta aos requisitos definidos a partir de sua personalidade, dos *moodboards*, do público-alvo e das características narrativas do mini-gibi. A classificação resultante considera critérios de coerência simbólica, harmonia visual e alinhamento emocional, oferecendo uma visão comparativa clara do processo de seleção cromática.

Tabela 11: Comparação das 3 versões de testes cromáticos para a personagem Gabey

| Versão | Cores Principais | Características Avaliadas | Resultado da Avaliação | Observações |
|-----------|------------------------|---|------------------------|--|
| 1ª Versão | Vermelho, Verde e Azul | Expressividade emocional; coerência com a personalidade; adequação ao público juvenil; equilíbrio visual. | Não atendeu | Apesar de visualmente agradável, a combinação transmitia um tom intenso e distante da proposta; o vermelho e o verde enfraqueceram o carisma e a leveza de Gabey. |
| 2ª Versão | Azul, Laranja e Marrom | Coerência simbólica; equilíbrio emocional; contraste e harmonia cromática; representação do caráter confiante e gentil da personagem. | Atendeu parcialmente | O azul representou bem a confiança e serenidade, mas tornou a personagem excessivamente séria; a introdução do amarelo e marrom trouxe equilíbrio, mas ainda faltava vitalidade. |
| 3ª Versão | Laranja, Azul e Marrom | Representação emocional; adequação narrativa; harmonia com o público juvenil; consistência com a personalidade e moodboards. | Atendeu plenamente | A inversão cromática tornou o laranja predominante, expressando alegria e criatividade; o azul reforçou a confiança e o marrom adicionou autenticidade. A paleta resultou equilibrada e simbólica. |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Com a paleta de cores definitiva estabelecida para Gabey, tornou-se possível consolidar visualmente sua identidade cromática e integrá-la à escala evolutiva de criação da personagem. A figura a seguir apresenta, primeiramente, a paleta final selecionada e, em seguida, a aplicação dessa composição na versão colorida de Gabey, evidenciando a progressão de seu desenvolvimento estético desde os estudos iniciais até o resultado final.

Figura 111: Paleta de cores definitiva para a personagem Gabey



Fonte: Elaborada pelo Autor (2025).

Figura 112: Consolidação da Identidade Cromática da personagem Gabey



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

A partir da definição cromática de Gabey, o estudo foi estendido às demais personagens que integram o universo do mini-gibi. Seguindo os mesmos princípios de coerência simbólica, harmonia visual e adequação ao público juvenil, cada personagem passou por um processo de aplicação cromática que resultou em composições visuais equilibradas e expressivas, apresentadas brevemente nas figuras a seguir:

Figura 113: Paleta de cores definitiva para as demais personagens



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

É válido destacar que, para as demais personagens que compõem o universo do mini-gibi, foram observadas variações nos tons de pele, com o objetivo de preservar a diversidade e a autenticidade das referências reais. Pessoas como Diego, Samuel, Jadson e Aisha apresentaram tonalidades distintas — sendo os três primeiros de pele morena, enquanto Aisha, de origem marfinense, possui um tom de pele mais escuro. Para padronizar essa variedade, foram definidos três tons principais, aplicados conforme a técnica da analogia, assegurando coerência visual entre as personagens e unidade estética no conjunto.

Os demais, com pele mais clara, mantiveram a paleta cromática de Gabey, reforçando o equilíbrio e a harmonia do grupo. Nesse mesmo processo, a personagem Noel teve suas cores definidas por analogia à pelagem original do coelho que a inspirou, integrando-se de forma simbólica e coesa ao universo do mini-gibi. As três variações de tons de pele adotadas para as pessoas que serviram de inspiração para as personagens são apresentadas na figura a seguir.

Figura 114: Paleta de cores referente aos tons de pele adotadas para as personagens



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Embora o processo de testes cromáticos das demais personagens não tenha sido detalhado da mesma forma que o de Gabey, em razão das limitações de tempo, foi dedicada atenção especial à definição final das paletas que compõem o núcleo das pessoas reais que inspiraram essas figuras. Na tabela a seguir, são apresentadas as cores atribuídas a cada personagem, acompanhadas dos traços de

personalidade correspondentes e de uma breve justificativa para cada escolha cromática, fundamentadas nos estudos de *Tillman* (2011) e *Alieva* (2023).

Tabela 12: Perfis cromáticos e personalidades das demais personagens

| PERSONAGEM | CORES | PERSONALIDADE | SIGNIFICADO |
|-------------------|--------------|---|---|
| SAMUEL | | Inventivo, enigmático e brilhante. | Samuel combina a mente analítica de quem domina o caos (roxo) com o espírito puro e solidário (branco) e o entusiasmo contagiante das ideias (amarelo). |
| JADSON | | Calmo, sensível e intenso. | O azul traduz sua paz interior, o marrom o liga à realidade e o laranja simboliza a explosão criativa que colore tudo ao redor. |
| DIEGO | | Sereno, confiável e cheio de vitalidade. | O azul reflete sabedoria, o amarelo traz otimismo e o laranja aquece sua energia humana e calorosa. |
| YAGO | | Imprevisível, magnético e provocador. | O verde representa sua energia viva, o roxo o mistério que o envolve e o róseo sua natureza transformadora. |
| JEFREY | | Expressivo, carismático e apaixonado. | O vermelho marca seu fogo interior, o branco sua bondade natural e o amarelo o brilho que atrai todos os olhares. |
| PABLO | | Criativo, sofisticado e introspectivo | O verde dá vida à imaginação e o preto envolve suas ideias com mistério e elegância. |
| AISHA | | Determinada, racional e intensa. | O marrom traduz sua firmeza, o amarelo o raciocínio rápido e o vermelho sua energia poderosa. |
| GABRIELLY | | Tranquilo, engenhoso e acolhedor. | O azul revela foco, o branco clareza e o marrom autenticidade e calor humano. |
| RYANN | | Extrovertido, criativo e vibrante. | O azul dá equilíbrio, o vermelho paixão e o amarelo alegria – juntos, formam sua essência colorida. |
| NOEL | | Doce, observador e fiel. | O branco representa pureza e luz, enquanto o marrom o ancora em segurança e afeto. |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Dessa forma, o estudo cromático desenvolvido para Gabey e as demais personagens consolidou a identidade visual e a coerência simbólica do conjunto que compõe o universo do mini-gibi. Com as paletas de cores e as personalidades devidamente definidas, encerra-se a fase de ideação, conforme a metodologia proposta por Eissen e Steur (2014), estabelecendo as bases conceituais que orientarão a etapa seguinte. A partir deste ponto, o projeto passa a concentrar-se na

apresentação visual e narrativa, na qual as escolhas estéticas ganham forma dentro da linguagem das narrativas gráficas.

6.6 Aplicação Narrativa e Visual das Personagens no Mini-Gibi

Agora, adentra-se a fase de apresentação do projeto — última etapa do processo projetual que compreende conceituação, ideação, detalhamento e apresentação, conforme propõem Eissen e Steur (2014, p. 8–11). Neste momento, aplicam-se de forma prática os princípios discutidos nos subcapítulos 2.5.1.1 e 2.5.1.2, relativos à composição das páginas e ao fluxo de leitura das histórias em quadrinhos, que passam a orientar diretamente a construção visual e narrativa do mini-gibi. Com a definição cromática e a caracterização das personagens concluídas, o foco desloca-se do design individual para a organização sequencial das páginas, transformando as decisões estéticas anteriores em uma linguagem gráfica integrada e comunicativa.

Essa fase baseia-se nos fundamentos de Eissen e Steur (2009) e Koos (2014), que ressaltam a importância da clareza formal, da consistência visual e da harmonia entre conceito e expressão no design de personagens. Trata-se de um processo exploratório, voltado à análise da fluidez narrativa e do ritmo de leitura, buscando garantir unidade entre estética e narrativa. Paralelamente, essa etapa também prepara o terreno para a definição do gênero narrativo, que dará direção ao tom, ao ritmo e à ambientação das páginas do mini-gibi.

Nesse contexto, desenvolve-se a integração entre personagens, cenários e elementos gráficos característicos das HQ'S — como enquadramento, balonamento, diagramação e texturas —, observando-se como cada componente contribui para a construção da sequência narrativa e para a orientação do olhar do leitor. Essa abordagem concretiza a aplicação prática dos conceitos teóricos e estabelece a base estética e narrativa que sustentará a exploração do gênero literário escolhido, no qual ações cotidianas e emoções sutis assumem protagonismo na comunicação visual do mini-gibi.

6.6.1 Personagens e Contexto Visual no Design

Nesta etapa, busca-se posicionar as personagens dentro de um arcabouço teórico que integra forma, função e narrativa, reconhecendo que um personagem visualmente coerente deve também cumprir um papel comunicativo e simbólico dentro do enredo. De acordo com Eissen e Steur (2014, p. 12–21), o *concept design*⁴⁸ ultrapassa a mera exploração de formas e silhuetas: trata-se de um processo de representação visual orientado pela intenção e pelo significado, em que a expressão formal traduz valores, emoções e identidade.

Com base nessa perspectiva, o estágio conceitual de design envolve o mapeamento de atributos visuais — como forma, proporção, linha e detalhe — capazes de expressar a personalidade e a função narrativa de uma personagem. Adaptada ao contexto do *mini-gibi*, essa abordagem evidencia que a coerência entre expressão e propósito é essencial para que cada figura mantenha consistência simbólica no universo gráfico e contribua de maneira efetiva para o desenvolvimento da história.

De modo semelhante, Eissen e Steur (2014, p. 6–7; 14–17) defendem que o *sketch* funciona como uma ponte entre concepção e execução, permitindo ao designer explorar soluções visuais de modo ágil e expressivo. A variação das espessuras de linha, a clareza das formas e a simplificação dos volumes — descritas pelos autores como princípios de legibilidade e hierarquia visual (EISSEN; STEUR, 2014, p. 44–47; 58–63) — favorecem o controle da intenção comunicativa. Tais fundamentos dialogam com a visão de Koos, que entende o desenho como linguagem narrativa e semiótica da forma, capaz de transmitir emoções e intenções por meio do gesto e da estrutura visual.

Aplicando esses princípios ao projeto do *mini-gibi*, esta etapa corresponde à fase de apresentação, última no fluxo metodológico proposto por Eissen e Steur (2014). Nela, a personagem deixa o *rendering* isolado — voltado ao controle de luz, sombra, textura e materialidade — para ser inserida no contexto narrativo, integrando-se de forma coerente ao universo visual da história. Os autores destacam que o manejo de luz e sombreado é decisivo para a construção da ilusão espacial e para a clareza das transições tonais (EISSEN; STEUR, 2014, p. 16–17), enquanto o

⁴⁸ **Concept design:** fase inicial de um projeto onde ideias são desenvolvidas e refinadas para criar uma visão unificada.

detalhamento e as sombras projetadas reforçam a legibilidade e o realismo visual (EISSEN; STEUR, 2014, p. 24–25). Na sequência, o *rendering* alimenta novas apresentações e valida a linguagem escolhida (EISSEN; STEUR, 2014, p. 98–99), enquanto a aplicação em ambiente permite aferir a adequação estilística ao universo gráfico do projeto (EISSEN; STEUR, 2014, p. 54).

Na figura abaixo, apresenta-se um exemplo ilustrativo de *rendering*, elaborado à luz das diretrizes de Eissen e Steur. A imagem evidencia o emprego controlado de cores, texturas e iluminação sobre a personagem Gabey já posicionada em um cenário-base, demonstrando a integração entre volume, ambiente e expressão plástica — aspectos fundamentais para a consolidação da identidade visual do mini-gibi.

Figura 115: Imagem renderizada de Gabey juntamente com as demais personagens



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

As formas arredondadas e os traços espessos e fluidos, consolidados no subcapítulo 6.5.1, foram mantidos por favorecerem a percepção de simpatia e movimento — características que fortalecem a leitura imediata da personagem e estabelecem conexão direta com o público juvenil. Essa decisão reforça o papel do design de personagens como mediador entre expressividade individual e unidade simbólica, assegurando que Gabey mantenha coerência visual e consistência narrativa dentro do universo do mini-gibi.

Com isso, o entendimento das personagens como elementos funcionais e comunicativos do design expande-se para o plano narrativo, em que cada aspecto visual contribui para a construção de sentido e para a coesão entre forma e conteúdo. Essa concepção estabelece as bases teóricas para o subcapítulo seguinte, que abordará a seleção do gênero literário responsável por estruturar a narrativa do mini-gibi, definindo o tom, o ritmo e a atmosfera que orientarão a interação entre personagem, enredo e linguagem gráfica.

6.6.2 Seleção do Gênero Narrativo para o Mini-Gibi

Retomando os aspectos discutidos anteriormente no subcapítulo 2.3.1, esta etapa volta-se à definição do gênero narrativo que servirá como base para a construção do universo do *mini-gibi*. Agora, em uma fase de caráter mais exploratório e aplicado, busca-se identificar qual gênero melhor se adequa às diretrizes projetuais, ao público-alvo juvenil e à quantidade de personagens previamente estabelecidas.

Conforme descrito anteriormente, foram selecionados quatro gêneros literários como os principais candidatos para compor a narrativa do mini-gibi: Ficção Científica, Ação/Aventura, Romance e *Slice of Life*. A escolha baseou-se em sua recorrência dentro das narrativas gráficas e em seu potencial de adaptação às diretrizes projetuais do projeto.

A seguir, são analisados brevemente os pontos positivos e negativos de cada gênero, considerando sua aplicabilidade, adequação estética e coerência com o público-alvo estabelecido para o mini-gibi.

- **Ficção-Científica:** o gênero é amplamente reconhecido por incorporar elementos tecnológicos e científicos como motores da narrativa, explorando mundos alternativos, futuros distantes e dilemas éticos da humanidade

(KHAN ACADEMY, 2025). Seu ponto positivo está na capacidade de estimular a imaginação, criar universos complexos e refletir sobre o impacto da ciência na vida humana, o que pode resultar em narrativas visualmente ricas e conceitualmente profundas. No entanto, sua ênfase em ambientações elaboradas e conceitos abstratos exige um nível de complexidade narrativa e visual que se distancia das propostas do *mini-gibi*, cujo foco está nas interações cotidianas e nas emoções simples das personagens. Assim, apesar de sua relevância estética, o gênero não se adequa ao propósito leve e acessível do projeto.

- **Ação/Aventura:** caracteriza-se por narrativas de ritmo acelerado, marcadas por desafios, descobertas e confrontos. Segundo o portal Omelete (2023, [n.p.]), essas histórias “transportam o leitor para universos vibrantes e cheios de desafios”, estimulando o dinamismo e a tensão. Entre seus pontos positivos, destaca-se o ritmo envolvente e a energia visual que podem gerar empolgação e identificação imediata com o público. Entretanto, o gênero demanda tramas contínuas, conflitos externos e enredos extensos, o que o torna incompatível com o formato de tirinhas curtas e com o caráter introspectivo das histórias do *mini-gibi*. Além disso, o protagonismo centrado na ação reduz o espaço para a expressão emocional e o desenvolvimento relacional das personagens.
- **Romance:** definido como uma narrativa em prosa estruturada em torno de personagens, enredo e ambientação bem delineados, explorando sentimentos, vínculos afetivos e desenvolvimento pessoal (FERNANDES, Márcia, 2008, [n.p.]). Sua principal vantagem está na riqueza emocional e na capacidade de construir empatia entre as personagens e o leitor, favorecendo o aprofundamento de suas relações. Por outro lado, o romance tende a exigir estrutura narrativa prolongada e foco em tramas sentimentais complexas, o que poderia comprometer o ritmo leve e fragmentado das tirinhas do *mini-gibi*. Ainda assim, sua dimensão emocional e o tratamento sensível das relações humanas inspiram aspectos importantes para a caracterização das personagens e suas interações.
- **Slice of Life:** o gênero *Slice of Life* — traduzido como “fatia da vida” — foi o que demonstrou maior compatibilidade com as diretrizes projetuais e com o público-alvo do *mini-gibi*. De acordo com Kench (2022), esse gênero

representa “aspectos ordinários da vida de forma humana e sensível”, priorizando interações humanas sutis e ritmo leve (DIGITAL, Olhar, 2024, [n.p.]). Sua estrutura narrativa simples e fluida permite abordar múltiplos personagens de forma equilibrada, algo essencial para este projeto, que conta com um elenco extenso de figuras apresentadas, em grande parte, por meio de tirinhas independentes e episódicas. Esse formato oferece liberdade narrativa, possibilitando que cada personagem tenha momentos próprios de destaque e interação sem comprometer a coesão do conjunto. Além disso, o *Slice of Life* favorece o desenvolvimento espontâneo das personalidades e das relações cotidianas, aproximando o leitor do universo de Gabey e companhia por meio de situações leves, expressivas e identificáveis. A naturalidade desse gênero reforça o tom humano, empático e acessível pretendido nas diretrizes projetuais, ao mesmo tempo em que sustenta o ritmo visual e emocional necessário ao formato de tirinhas.

Com a definição dos principais elementos — traços, cromatismo, aplicação de rendering e gênero narrativo —, conclui-se a etapa de estruturação conceitual e expressiva do projeto. A partir desse ponto, o desenvolvimento avança para a fase de prototipação do mini-gibi, momento em que as diretrizes metodológicas e estéticas anteriormente delineadas passam a ser testadas e materializadas em sua forma gráfica. Essa transição sinaliza o início do processo de consolidação visual e narrativa do produto, conduzindo o trabalho à sua etapa final, a ser aprofundada no capítulo subsequente.

Tabela 13: Comparação dos gêneros literários que mais se adequam a proposta do projeto

| Gênero | Atende aos objetivos/diretrizes | Não atende / Riscos | E caso entrasse no mini-gibi? |
|-----------------------------|---|--|--|
| <i>Slice of Life</i> | Ritmo leve; cenas do dia a dia; empatia com pessoas reais; formato ideal para tiras curtas e humor cotidiano. | – | Eixo central da narrativa: situações simples, relacionamentos e espontaneidade coerentes com o público-alvo. |
| Romance | Fortalece vínculo emocional e desenvolvimento de relações, útil para empatia com personagens reais. | Pode exigir tramas longas e foco sentimental contínuo, comprometendo o ritmo leve e episódico. | Elemento secundário: aborda momentos afetivos pontuais dentro de tiras independentes. |
| Ação / Aventura | Energia visual e dinamismo que podem gerar empolgação e identificação imediata com o público. | Tende a tramas contínuas e conflitos externos, pouco compatíveis com o formato de tirinhas curtas. | Uso pontual como gag ou variação de ritmo (ex.: imaginação do personagem), sem dominar a narrativa. |
| Ficção Científica | Possibilidade de metáforas visuais e experimentação estética. | Exige mundos complexos e conceitos abstratos que afastam do cotidiano e do tom leve pretendido. | Pode aparecer em brincadeiras ou sonhos; não deve ser o eixo central da história. |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

A análise evidenciou que o gênero *Slice of Life* apresenta a melhor aderência às diretrizes projetuais, destacando-se pela leveza, naturalidade e proximidade emocional com o leitor, características essenciais ao mini-gibi. Ainda que os gêneros Romance, Aventura e Ficção Científica não se mostrem predominantes, seus elementos poderão contribuir pontualmente à narrativa — seja no reforço de vínculos afetivos, no ritmo das ações ou na criação de atmosferas específicas.

Assim, com o gênero narrativo definido, encerra-se a etapa de construção conceitual do projeto. A fase seguinte volta-se à inserção das personagens nas

páginas, aplicando os fundamentos visuais, compositivos e expressivos já discutidos e retomando os princípios apresentados no subcapítulo 2.5, a fim de consolidar a linguagem, o ritmo e o tom narrativo do mini-gibi de Gabey e companhia.

6.6.3 A Construção das Personagens na Linguagem do *Slice of Life*

Dando prosseguimento a essa etapa, este subcapítulo dedica-se à aplicação prática das personagens dentro da narrativa gráfica, consolidando o que foi delineado conceitualmente nas seções anteriores. A proposta contempla a elaboração das páginas do mini-gibi de Gabey e companhia, estruturadas predominantemente em tirinhas — formato escolhido por favorecer uma produção ágil, uma leitura contínua e um tom cotidiano, em consonância com o gênero *Slice of Life*. Tal abordagem permite o desenvolvimento gradual e orgânico das personagens, promovendo interações leves e expressivas que se alinham às diretrizes projetuais (ver subcapítulo 4.3) e aos moodboards (ver subcapítulo 5) estabelecidos anteriormente.

O processo de criação das tirinhas iniciou-se com a elaboração do sketch preliminar, etapa responsável por definir a composição dos quadros, o posicionamento dos personagens e o fluxo de leitura da página. Nesta fase, a intenção é capturar a essência da cena e estabelecer uma leitura sequencial clara, respeitando os princípios de organização visual discutidos por Eisner (1990, p. 40–41) e McCloud (1993, p. 67–73). Para isso, foram utilizadas as ferramentas *Ibis Paint X*, pela precisão no traço digital, e o aplicativo de edição gráfica *Canvas*, como suporte de organização espacial dos quadros. No caso do mini-gibi, a página escolhida para demonstração apresenta uma interação entre Gabey e Aisha — uma cena simples e cotidiana, em que o gesto e a postura das personagens comunicam emoções sutis, mais do que as falas propriamente ditas.

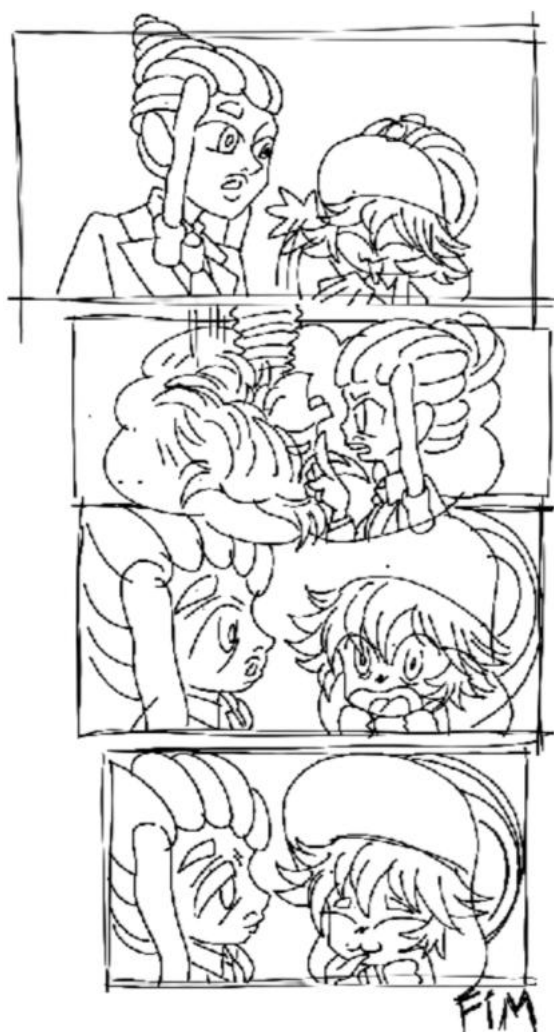
Figura 116: *Sketch* preliminar da tirinha com Gabey e Aisha



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Com o esboço estabelecido, passou-se à fase de refinamento do traço, voltada ao aprimoramento da expressividade, proporção e clareza narrativa. Nessa etapa, o foco recaiu sobre o equilíbrio entre simplificação e detalhamento, princípio enfatizado por Eisner (1990, p. 100–104) ao defender que a clareza deve prevalecer sobre a complexidade. Ajustes sutis nas linhas de expressão, postura e direção do olhar reforçaram a naturalidade e o ritmo da cena. Esse processo foi realizado com o auxílio do *Ibis Paint X*, ferramenta digital que oferece precisão no traço e controle sobre as variações de espessura e pressão, garantindo maior uniformidade estética.

Figura 117: Etapa de refinamento do traço da tirinha



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Na etapa seguinte (Figura 118), foi definido o posicionamento dos balões de fala, ainda sem aplicação textual. O objetivo, aqui, era apenas estabelecer os espaços que os balões ocupariam na composição, de forma a não interferir nas expressões faciais nem nos gestos das personagens, mas atuar em conjunto com a narrativa visual. Como aponta Eisner (1990, p. 44), o balão deve ser pensado como uma extensão da imagem — parte integrante da cena — e não um elemento isolado sobreposto. O planejamento de sua localização neste estágio permitiu garantir legibilidade e equilíbrio entre o conteúdo visual e o espaço destinado à fala.

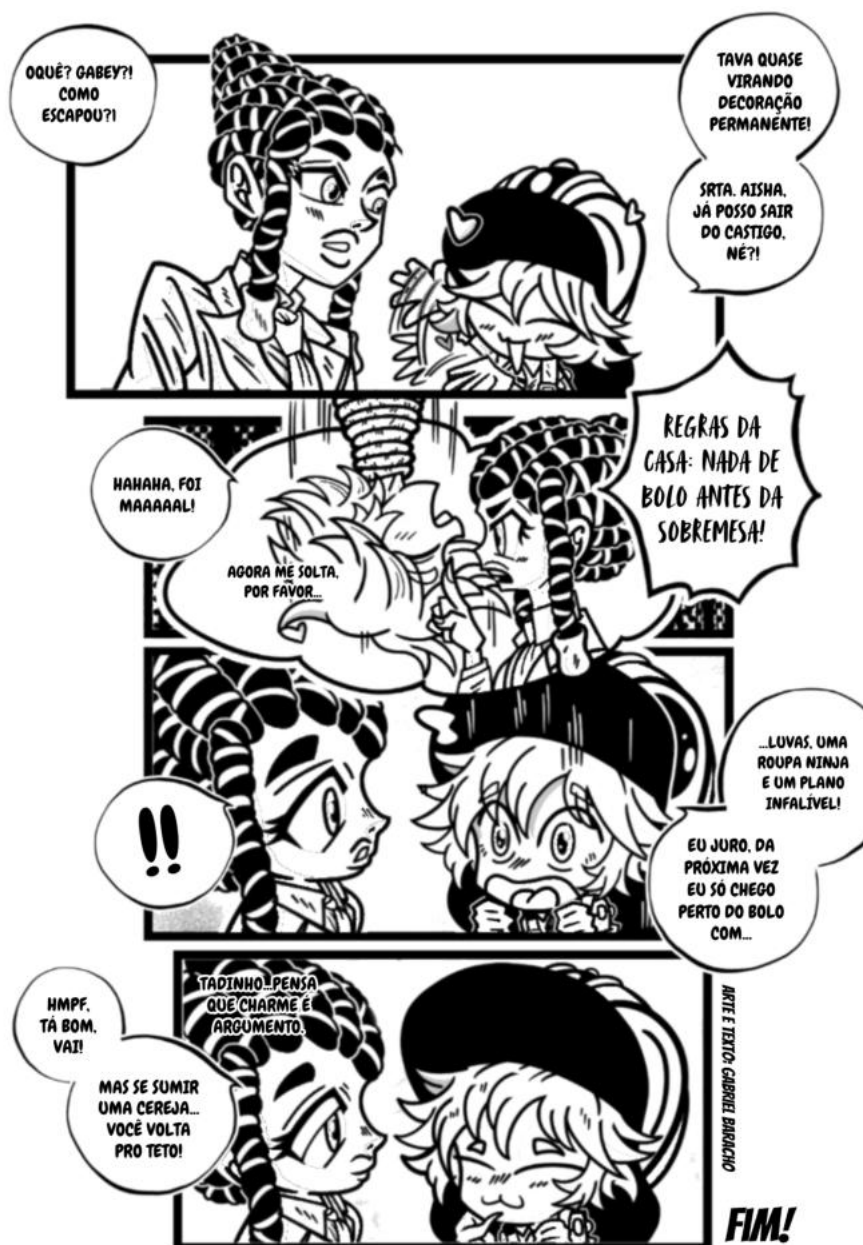
Figura 118: Planejamento do posicionamento dos balões



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Posteriormente, procedeu-se à transferência da arte refinada para o meio digital, utilizando novamente o *Ibis Paint X* para os ajustes finais do traço e a integração dos balões de fala já preenchidos com texto (Figura 119). Nessa fase, houve também o suporte do aplicativo *Canva*, empregado como ferramenta de organização e delimitação dos quadros, a fim de garantir a estrutura rítmica da leitura e a coerência da sequência narrativa. O resultado foi uma composição equilibrada entre diálogo, expressão e composição, consolidando a identidade visual da tirinha.

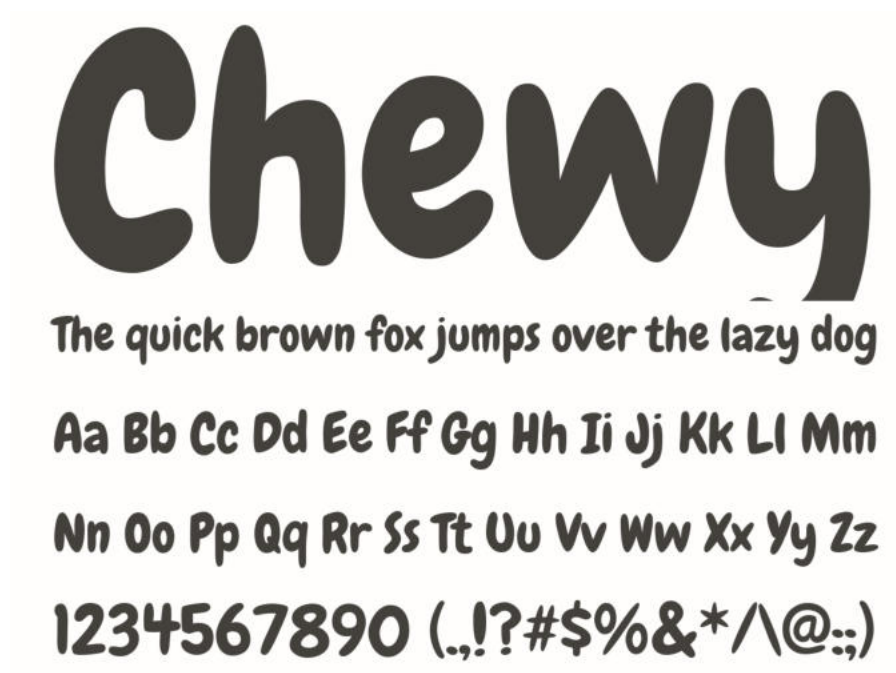
Figura 119: Integração do traço finalizado com os balões de fala



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Para a tipografia principal do texto, foi adotada a fonte *Chewy* (Figura 120), cuja estética arredondada e expressiva estabelece uma proximidade com o caráter caricato e descontraído da narrativa, preservando o ar *cartoon* que caracteriza a identidade visual do mini-gibi. Essa fonte, de uso gratuito tanto para fins pessoais quanto comerciais, foi selecionada para compor as falas das personagens, garantindo legibilidade e harmonia com o traço ilustrativo.

Figura 120: Apresentação da fonte *Chewy*, utilizada nos balões de fala das páginas do mini-gibi



Fonte: FONTS, Online ([s.d.], [n.p.]). Acesso em: 22 de Outubro de 2025.

Complementarmente, utilizou-se a fonte *Bangers* (Figura 121), também gratuita e de uso livre, destinada a textos estratégicos, como marcações de fim, títulos e outros elementos textuais que serão apresentados nas páginas subsequentes do mini-gibi. O resultado é uma composição equilibrada entre diálogo, expressão e composição, consolidando a unidade visual e estilística da tirinha.

Figura 121: Apresentação da fonte *Bangers*, utilizada nos balões de fala das páginas do mini-gibi

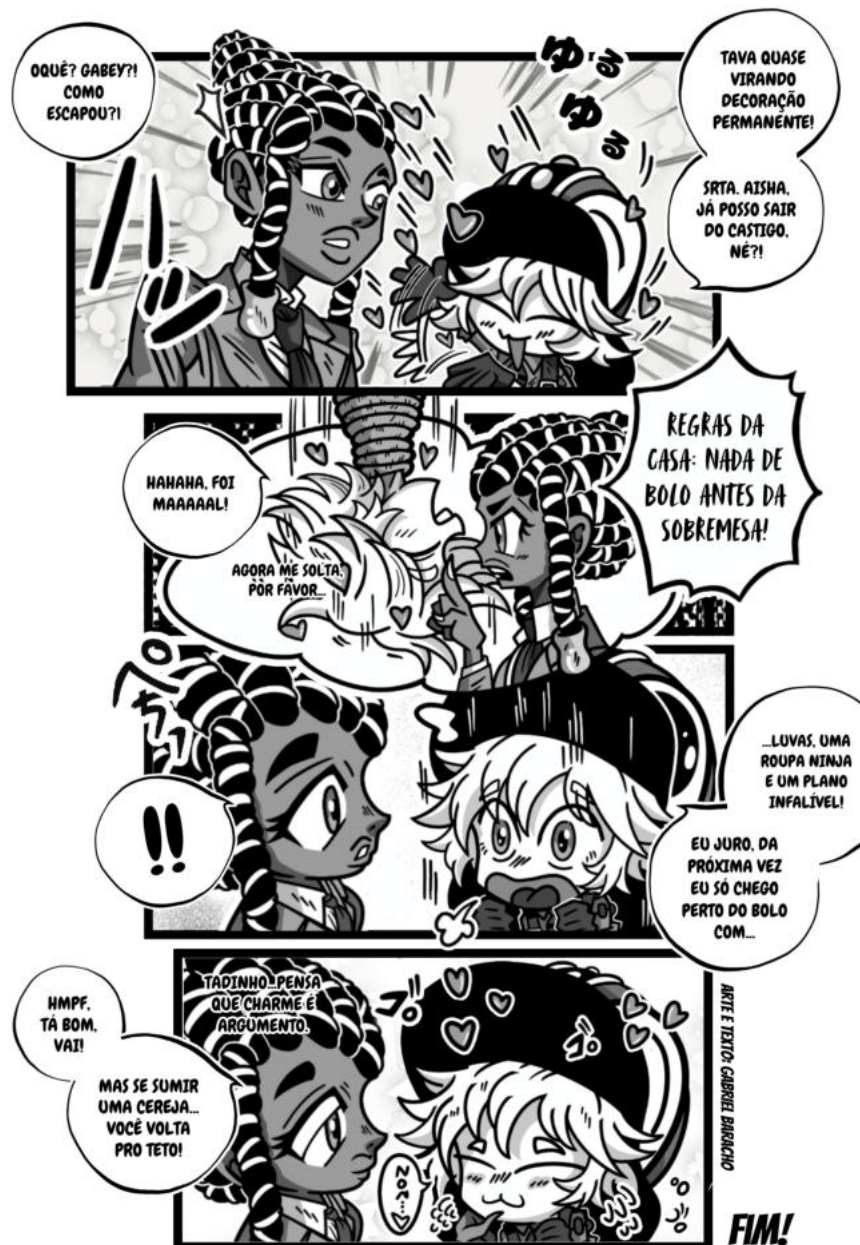


Fonte: FONTES, F. (2017, [n.p.]). Acesso em: 22 de Outubro de 2025.

Por fim, realizou-se a inserção das onomatopeias e demais elementos gráficos de apoio, juntamente com a aplicação do sombreamento e das texturas, seguindo

os princípios de *Eisner* (1990, p. 146) e *McCloud* (1993, p. 134–136). As onomatopeias funcionam como “*sons visuais*”, intensificando o dinamismo e a imersão do leitor, enquanto os efeitos gráficos — linhas de movimento, áreas de sombra e contrastes tonais — reforçam o ritmo e a expressividade da página.

Figura 122: Apresentação da página do mini-gibi finalizada, com todos os elementos gráficos aplicado



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Obedecendo à estética mangá, definida a partir das análises de similares apresentadas anteriormente, optou-se por manter a textura em preto e branco nas

páginas, tanto por coerência estilística quanto por questões de limitação financeira. No entanto, o estudo das cores será preservado e explorado na apresentação das personagens e na fase de materialização do mini-gibi, garantindo consistência visual ao conjunto da obra.

A partir desse processo, consolidou-se uma metodologia visual coerente com o estilo do mini-gibi de Gabey e companhia, equilibrando narrativa, ritmo e expressividade. Além da tirinha apresentada como exemplo, outras tirinhas envolvendo as demais personagens também foram desenvolvidas ao longo do processo de construção, seguindo os mesmos princípios compositivos, expressivos e narrativos aqui descritos. Contudo, não será possível apresentá-las neste trabalho, devido à limitação de espaço e à natureza demonstrativa desta etapa do projeto.

Além disso, cabe ressaltar que, em decorrência da quantidade de personagens presentes no universo narrativo, foram estabelecidas duas dinâmicas principais de interação, estruturadas da seguinte forma:

- **Dinâmica I — Gabey como personagem central:** nessa configuração, Gabey assume o papel de protagonista (Figura 123), conduzindo a ação e se tornando o ponto de vista principal do leitor. Suas expressões, gestos e reações guiam o ritmo da narrativa e estruturam o fluxo da leitura, funcionando como eixo de coesão entre as diferentes cenas.

Figura 123: Tirinha onde Gabey assume o papel de personagem principal



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

- **Dinâmica II — Gabey como personagem secundário:** aqui, o foco desloca-se para as demais personagens, que assumem o protagonismo da cena, enquanto Gabey atua em segundo plano, contribuindo para a construção da atmosfera e fortalecendo os vínculos relacionais entre o grupo.

Figura 124: Tirinha onde Gabey assume o papel de personagem secundário



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

- **Dinâmica III — Interações independentes:** nesta configuração, as personagens atuam de forma autônoma, sem a presença direta de Gabey,

protagonizando situações cotidianas que exploram suas próprias personalidades, relações e conflitos leves. Essa estrutura permite um maior dinamismo narrativo, amplia o repertório de interações e reforça a diversidade comportamental dentro do universo da série. Além disso, contribui para consolidar o senso de coletividade e equilíbrio, demonstrando que o humor e a expressividade do projeto não dependem exclusivamente do personagem principal, mas da interação orgânica entre todos os integrantes do elenco.

Figura 125: Tirinha em que Jeffrey e Aisha assumem papéis como personagens centrais



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Por fim, com a definição dos principais elementos — traços, paleta cromática, aplicação de *rendering* e gênero narrativo —, conclui-se a estruturação conceitual e expressiva das personagens. Assim, inicia-se a fase de prototipação do mini-gibi, em que as diretrizes metodológicas e estéticas são aplicadas na materialização gráfica do projeto, conduzindo-o à etapa final de desenvolvimento, que será detalhada no capítulo seguinte.

7. Execução e Desenvolvimento do Mini-Gibi

Este capítulo corresponde à última etapa deste trabalho, dedicada à execução e produção gráfica do projeto. Nela, são reunidos os conceitos teóricos, metodológicos e visuais desenvolvidos ao longo das etapas anteriores — desde a fundamentação teórica até a construção das personagens —, culminando na elaboração de um universo gráfico impresso e compacto. Trata-se, portanto, da fase em que o mini-gibi assume sua materialidade visual, consolidando o percurso projetual em um produto final que sintetiza a proposta estética, narrativa e expressiva, dando forma ao universo em que Gabey e as demais personagens se inserem.

7.1 Planejamento Visual e *Sketches* Iniciais

O processo de planejamento das páginas do mini-gibi (Figura 126) partiu da necessidade de apresentar as personagens de forma gradual e equilibrada, evitando que a leitura se tornasse densa ou expositiva, especialmente diante do número elevado de figuras que compõem o universo narrativo do projeto. A proposta buscou garantir um ritmo fluido e envolvente, no qual cada aparição fosse integrada organicamente à sequência visual, preservando o interesse e a curiosidade do leitor ao longo da leitura.

Figura 126: Esboços iniciais de planejamento das páginas de estrutura narrativa

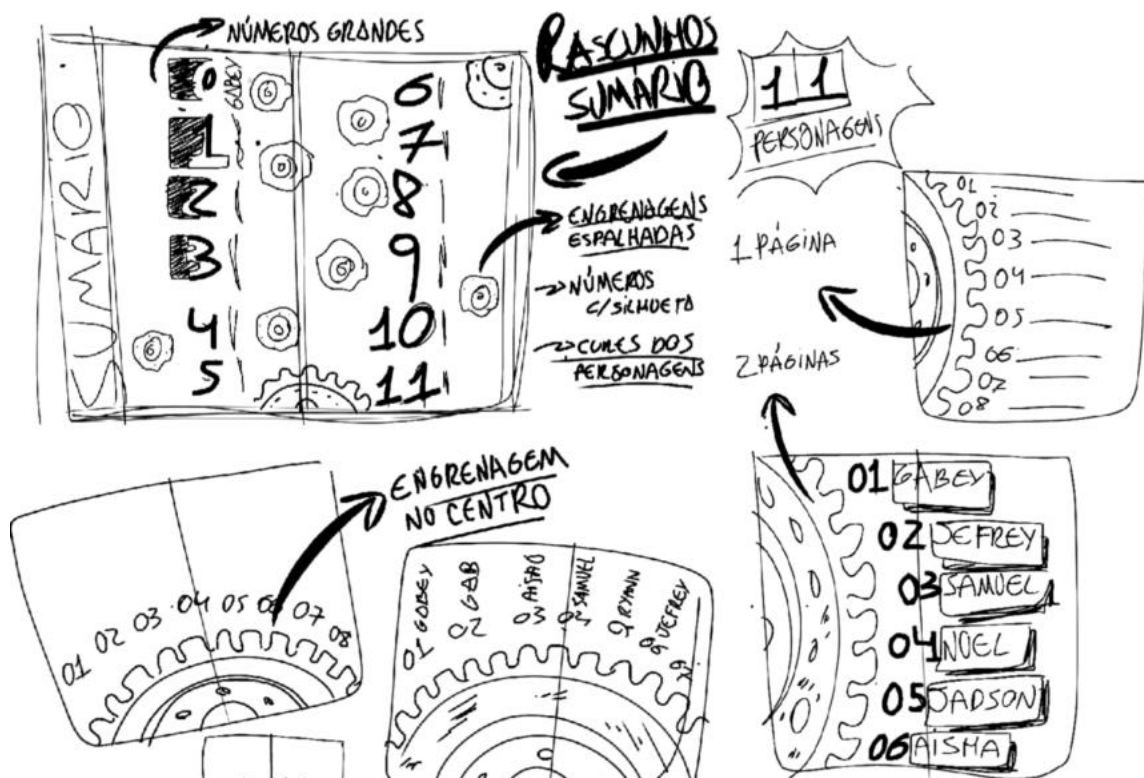
PLANEJAMENTO

| | | | | | | | |
|-------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|-------|----------------------------|-----------------------|----------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| CAPA | CUNTA CAPA | FOLHA DE COSTO | SUM | SUM | INTRO | CAPA GABRY (01) | FICHA |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| HQ | HQ INTRO | QUEM SOU EU? (02) | JEFREY | FICHA | HQ | HQ | HQ |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| HQ | HQ | HQ | QUEM SOU EU? (03) | GRAF. | SAMU (03) | FICHA | HQ |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| HQ | HQ | HQ | QUEM SOU EU? (04) | GRAF. | RYANN (04) | FICHA | HQ |
| 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| HQ | QUEM SOU EU? (05) | GRAF. | JAO | FICHA | HQ | HQ | HQ |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| HQ | QUEM SOU EU? (06) | GRAF. | NOEL (06) | FICHA | HQ | HQ | QUEM SOU EU? (07) |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 |
| GRAF. | GAB (07) | FICHA | HQ | HQ | QUEM SOU EU? (08) | GRAF. | PABLO (08) |

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Durante essa etapa, foram elaborados alguns *sketches*, com o objetivo de testar diferentes possibilidades de composição, ritmo e hierarquia de informação. Esses rascunhos (Figura 127) permitiram avaliar o posicionamento das personagens, a distribuição dos quadros e o equilíbrio entre texto e imagem, de modo que a leitura se mantivesse leve e dinâmica, em consonância com a proposta estética e narrativa definida nos capítulos anteriores. No decorrer do fluxo de apresentação, definiu-se que algumas personagens seriam apresentadas por meio da interação com outras, enquanto outras teriam ações independentes, sendo introduzidas de forma isolada ao longo das tiras. Essa dinâmica possibilita que cada narrativa mantenha

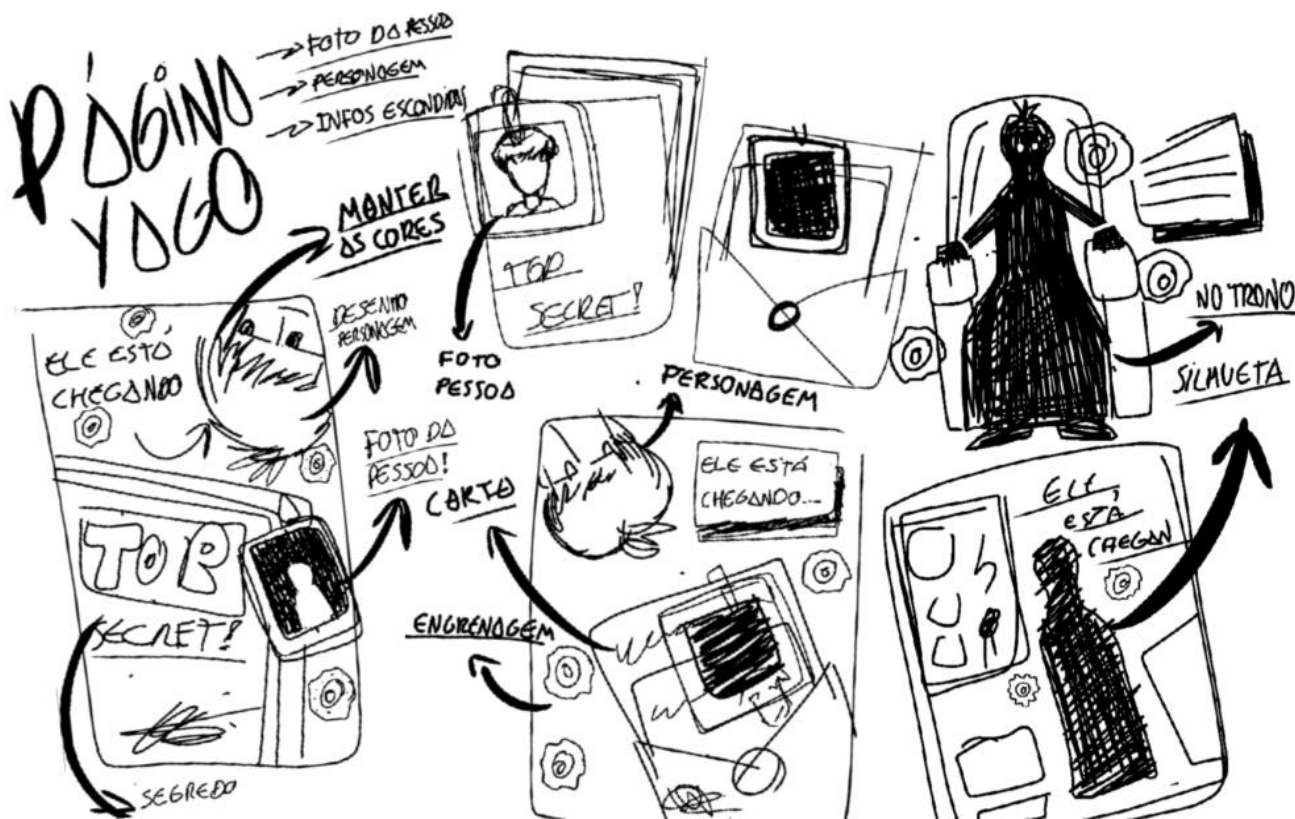
Figura 128: Estrutura do sumário e sequência de capítulos das personagens



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

A personagem Yago, por sua vez, será apresentada de forma breve e enigmática, mantendo parte de suas características em sigilo (Figura 129). Essa escolha narrativa tem o propósito de instigar o imaginário do público-alvo juvenil, criando uma expectativa sobre sua importância no enredo e servindo como ponto de transição para futuras produções que ampliem o universo do mini-gibi.

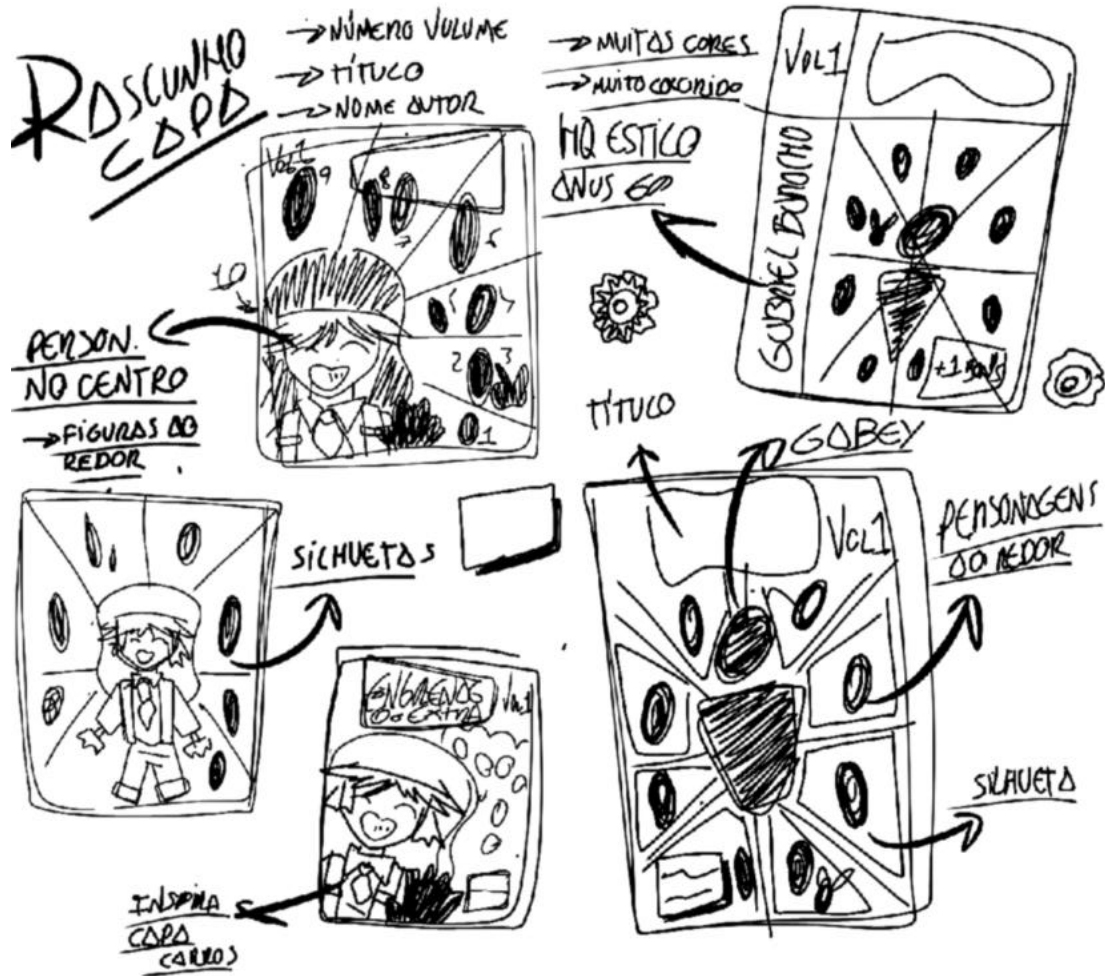
Figura 129: Ideias de página para compor a apresentação da personagem Yago



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Por fim, essa atmosfera de mistério será introduzida já na composição da capa, concebida para despertar a curiosidade do leitor desde o primeiro contato. Nela, pretende-se destacar apenas Gabey, personagem principal, em evidência, enquanto as demais figuras — com exceção de Yago — aparecem representadas por silhuetas, sugerindo suas presenças sem revelá-las integralmente. Essa estratégia visual foi pensada para ativar o imaginário do leitor, conduzindo-o a descobrir, gradualmente, quem são essas personagens ao longo da leitura — uma forma lúdica, participativa e sequencial de imersão na narrativa.

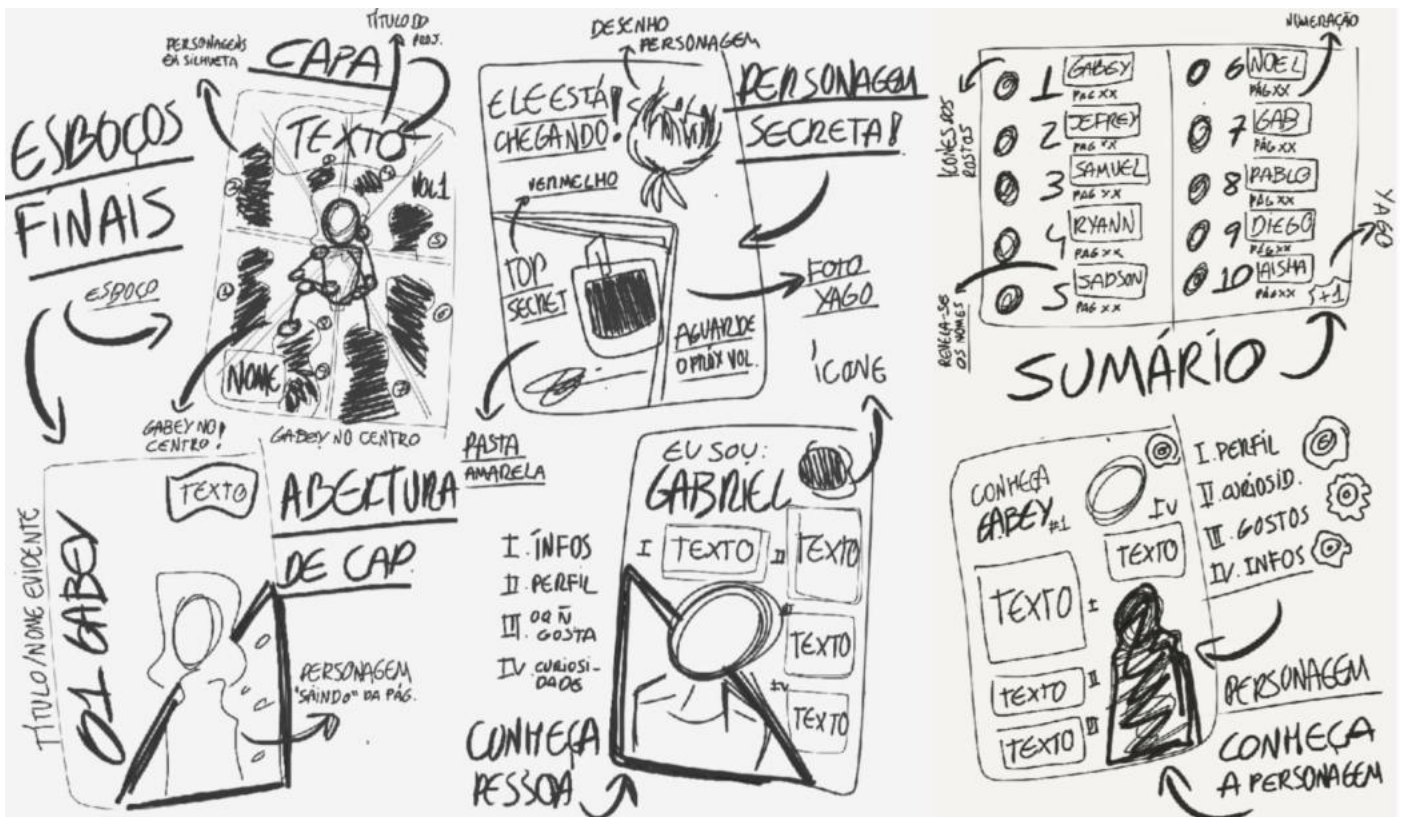
Figura 130: Esboço da composição de capa do mini-gibi



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Ao final da breve fase exploratória, foram selecionadas as ideias que comporão a estrutura narrativa e visual do mini-gibi (Figura 131), consolidando o planejamento desenvolvido nas etapas anteriores. Essas composições foram escolhidas por apresentarem maior equilíbrio entre clareza visual, ritmo de leitura e coerência estética, conforme as diretrizes do projeto. Os estudos apresentados a seguir sintetizam o resultado desse processo, evidenciando a relação entre a disposição dos quadros, o fluxo de leitura e a introdução gradual das personagens ao longo das narrativas independentes.

Figura 131: Esboços finais selecionados para composição das páginas do mini-gibi



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Para a apresentação das personagens, consideradas o núcleo central do mini-gibi, definiu-se uma dinâmica sequencial composta por cinco etapas interligadas, que orientam a experiência de leitura e a compreensão da narrativa:

1. **Páginas de abertura de capítulo:** destinadas a introduzir as personagens que aparecerão ao longo da sequência narrativa;
2. **Páginas de apresentação das personagens:** em que o leitor conhecerá o perfil e as principais características de cada figura;
3. **Tirinhas narrativas:** que revelam de forma breve e humorada aspectos da personalidade de cada personagem;
4. **Páginas de apresentação das pessoas:** dedicadas a contextualizar as figuras reais que inspiraram as personagens do gibi;

5. **Página “Top Secret”**: reservada à introdução de Yago, personagem bônus cuja identidade permanece parcialmente oculta, reforçando o elemento de mistério que permeia o projeto.

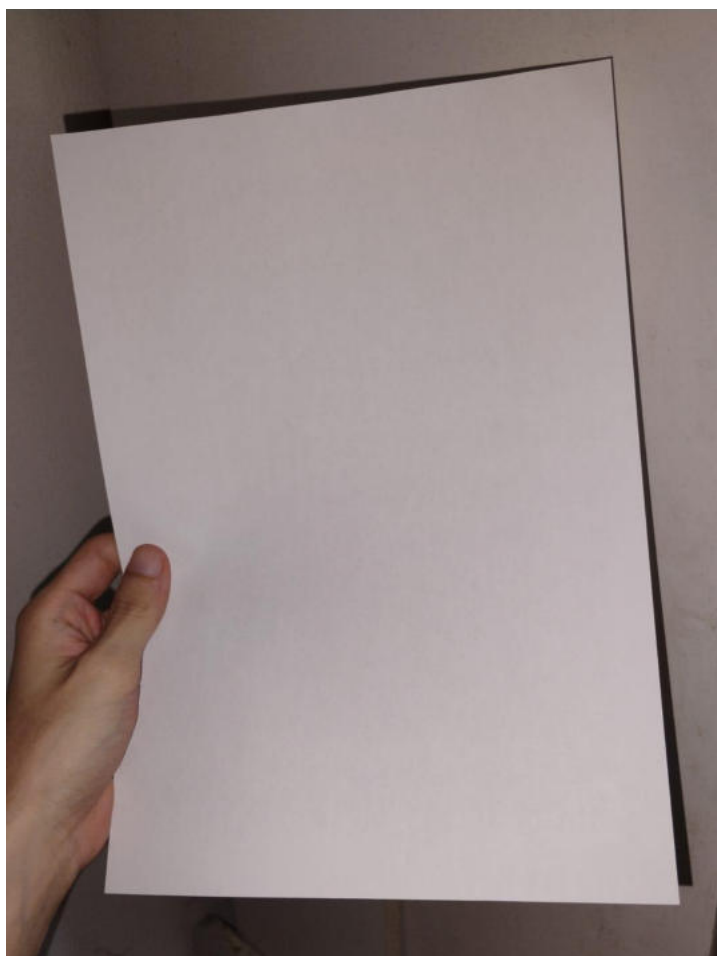
Dessa forma, a dinâmica de leitura do mini-gibi se organiza de modo fluido e coerente com as diretrizes metodológicas e estéticas estabelecidas anteriormente, assegurando uma experiência narrativa envolvente e visualmente harmoniosa. Essa estrutura estabelece a base para o processo de finalização e composição das páginas, que será abordado no subcapítulo seguinte (7.2), dedicado à etapa de refinamento gráfico e aplicação dos elementos visuais definitivos.

7.2 Montagem e Prototipagem do Universo Visual

A partir deste ponto, inicia-se a fase de prototipagem⁴⁹ do mini-gibi, etapa em que as decisões metodológicas e conceituais se materializam em estrutura física e visual. Para essa etapa inicial, considerou-se o formato de uma folha A4 (210 × 297 mm) como base para o planejamento da revista (Figura 132), inspirando-se no modelo da revista *Recreio*, mencionada brevemente no subcapítulo referente aos painéis semânticos (5.1).

⁴⁹**Prototipagem:** é o processo de criar um modelo inicial de um produto, serviço ou ideia para testar, validar e refinar conceitos antes de investir no desenvolvimento final.

Figura 132: Proposta inicial de formato A4 para o mini-gibi.



Fonte: BARACHO, Gabriel, (2025).

Entretanto, essa configuração foi descartada devido ao tamanho final, que se mostrou incompatível com a proposta do projeto, resultando em um material menos prático e distante da experiência de leitura pretendida. Assim, optou-se por adotar o formato A5 (148 × 210 mm), equivalente à metade de uma folha A4 (Figura 133).

Figura 133: Tamanho de uma folha A5, adotada para o mini-gibi



Fonte: BARACHO, Gabriel, (2025).

Essa dimensão aproxima-se das proporções de um mangá de bolso (Figura 134), oferecendo melhor ergonomia⁵⁰, portabilidade e apelo visual para o público juvenil definido como foco deste trabalho.

⁵⁰**Ergonomia:** é a disciplina científica preocupada com a compreensão das interações entre humanos e outros elementos de um sistema, e a profissão que aplica teoria, princípios, dados e métodos para projetar a fim de otimizar o bem-estar humano e o desempenho geral do sistema.

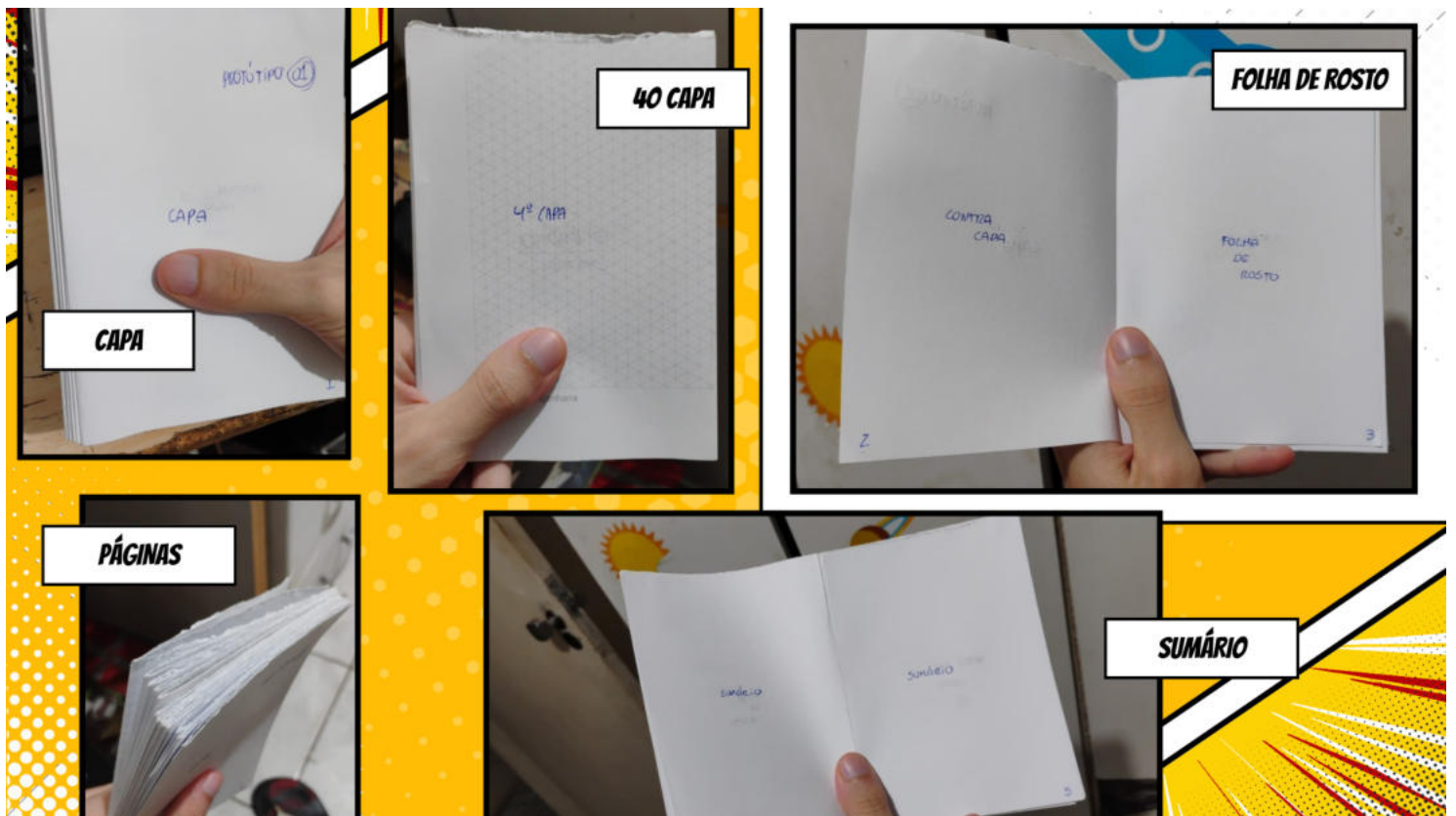
Figura 134: Comparação entre uma folha A5 com um mangá



Fonte: BARACHO, Gabriel (2025).

Com a definição do formato A5, tornou-se possível realizar uma prototipagem em baixa fidelidade e em escala reduzida do mini-gibi, com o objetivo de avaliar o posicionamento e a organização estrutural das páginas. Essa etapa permitiu observar a disposição sequencial do conteúdo, definindo a localização das páginas ímpares e pares, além de identificar quais trechos exigiriam páginas duplas, como o sumário e as aberturas de capítulo. O protótipo (Figura 135) serviu como guia para o processo de montagem final, garantindo coerência visual, equilíbrio compositivo e fluidez narrativa entre os elementos que compõem o universo visual do projeto.

Figura 135: Protótipo em baixa fidelidade do mini-gibi em escala reduzida



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

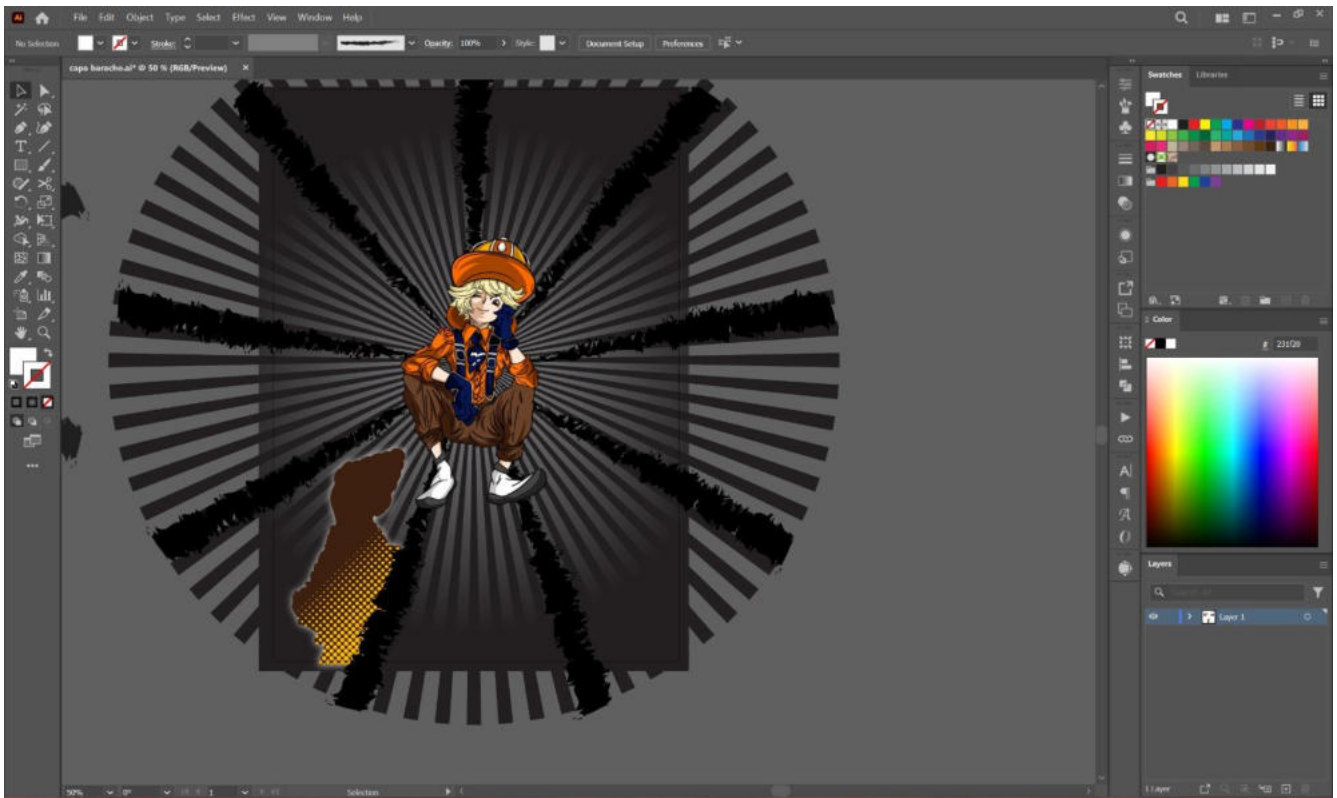
Ainda durante o processo de prototipagem, as páginas foram reorganizadas com base em um planejamento mais criterioso, levando em conta a quantidade de personagens e a sequência narrativa proposta para o projeto. Esse aprimoramento possibilitou ajustar a distribuição do conteúdo, resultando em um total de 96 páginas para o mini-gibi, de modo a garantir equilíbrio visual, ritmo de leitura e coerência estrutural em toda a publicação.

Na sequência, o próximo subcapítulo apresenta as páginas do mini-gibi em sua versão gráfica finalizada, juntamente com a montagem inicial do material, demonstrando a aplicação prática das diretrizes estéticas, narrativas e compositivas definidas nas etapas anteriores do processo projetual.

7.3 Validação Gráfica e Testes de Legibilidade

Nesta etapa, o foco volta-se à verificação técnica e visual das páginas finalizadas, assegurando que os elementos gráficos mantenham clareza, proporção e harmonia dentro da composição. Para a realização dessa fase, empregou-se o *software Adobe Illustrator 2025* (Figura 137), utilizado como ferramenta de suporte para a montagem e organização dos componentes visuais, possibilitando ajustar o posicionamento das personagens, o equilíbrio entre texto e imagem e a disposição dos quadros.

Figura 137: Montagem da capa do mini-gibi utilizando a ferramenta *Adobe Illustrator*



Fonte: SAMPAIO, Artur (2025).

Com isso, deu-se início à edição das páginas principais que compõem o mini-gibi — apresentadas no subcapítulo 7.1 —, brevemente explicadas a seguir:

- **Capa:** a composição da capa do mini-gibi (Figura 137) foi planejada para refletir a essência narrativa do projeto e despertar a curiosidade do leitor desde o primeiro contato. No centro da imagem, destaca-se Gabey,

posicionada como figura principal da história, porém com suas cores originais intencionalmente ocultas, a fim de preservar o mistério e estimular o interesse visual. Ao redor dela, as demais personagens co-protagonistas são apresentadas por meio de silhuetas, reforçando o conceito de descoberta gradual que orienta a leitura — cada figura será revelada ao longo da narrativa. Ao fundo, foram aplicadas as cores correspondentes a cada personagem, funcionando como pistas visuais sutis que introduzem suas identidades e personalidades de forma simbólica.

Figura 137: Capa definitiva do mini-gibi



Fonte: SAMPAIO, Artur (2025).

Complementarmente, o título “Engrenagem Extra” foi adotado como uma metáfora visual e conceitual para representar o papel individual de cada

personagem dentro do mini-gibi. Mesmo que as histórias sejam independentes entre si, cada figura atua como uma engrenagem própria, contribuindo de forma singular para o universo narrativo do projeto. O termo “extra” reforça essa ideia, simbolizando aquilo que é adicional, mas indispensável para o funcionamento do todo. As engrenagens presentes ao longo das páginas exercem, portanto, uma função simbólica e estética, remetendo ao processo criativo e construtivo por trás da formação das personagens e garantindo unidade visual à obra.

- **Sumário:** Complementarmente à proposta visual da capa, o sumário (Figura 138) mantém a mesma lógica de descoberta gradual das personagens, ampliando a interação do leitor com o universo do mini-gibi. Nessa página, as figuras são apresentadas por meio de silhuetas dos rostos, destacando formatos e traços particulares que servem como pistas visuais para facilitar sua identificação. Os nomes das personagens acompanham cada silhueta, permitindo ao leitor associar forma e identidade de maneira intuitiva. Além disso, os números das páginas foram aplicados com as cores correspondentes a cada personagem, reforçando visualmente sua individualidade e coerência cromática.

Figura 138: Sumário do mini-gibi



Fonte: SAMPAIO, Artur (2025).

No canto inferior direito, o elemento “+1” aparece de forma sutil e simbólica, indicando a existência de uma personagem bônus — o “extra” deste projeto — e antecipando a presença enigmática de Yago, cuja revelação ocorre apenas ao final da narrativa.

- **Abertura de Capítulo:** Estabelece-se, neste ponto, o primeiro contato direto do leitor com cada personagem, antes apresentadas apenas em silhueta na capa e no sumário. A página utiliza um template mais limpo, concentrado no nome, número e na figura central, agora revelada em sua forma completa. Essa escolha reforça a clareza visual e a identificação imediata entre nome e aparência, mantendo a coerência estética e a sensação de descoberta gradual que orienta a proposta lúdica e acessível do mini-gibi.

Figura 139: Página de abertura de capítulo das personagens



Fonte: SAMPAIO, Artur (2025).

- **Conhecendo as personagens:** Nessa página (Figura 140), o leitor tem acesso ao perfil individual de cada personagem, conhecendo brevemente seu nome, idade, função e principais características. Para essa composição, foi desenvolvida uma estrutura visual que utiliza as cores principais de cada personagem como elemento de identidade e diferenciação. Os *backgrounds*⁵¹ foram criados para todas as figuras presentes no mini-gibi, reforçando sua individualidade e o vínculo com o universo narrativo. O design estabelece um jogo cromático dinâmico, combinando blocos informativos e elementos

⁵¹**Backgrounds:** é seu histórico pessoal, incluindo todos os eventos, experiências e circunstâncias que o moldaram antes do início da história.

gráficos de forma leve e organizada, semelhante a um *meet & greet*⁵², no qual o público é apresentado às personagens antes de vê-las em ação. Essa solução visual reforça a coerência estética do projeto e cria uma transição fluida entre a introdução das figuras e as histórias subsequentes, que exploram suas personalidades dentro da narrativa do mini-gibi.

Figura 140: Página dedicada para conhecer o perfil das personagens



CONHEÇA!
GABEY #1

Perfil: seus pais morreram em um incêndio misterioso. Desde então, Gabey foi criado pelo avô — um velho relojoeiro gentil que lhe ensinou uma lição que carrega até hoje: “não julgue com a razão, mas com o coração.” Quando o avô se foi, Gabey herdou a Oficina, junto com a vontade de transformar o mundo em um lugar melhor. Um sonho? Construir O MAIOR PARQUE DE DIVERSÕES DO MUNDO, aberto e gratuito para todas as crianças. E pra tirar essa ideia do papel, ele vai precisar de toda ajuda possível. Mas se tem alguém que acredita... é ele.

Nome: Gabey D’Alua
Idade: 20
Aniversário: 04 de Agosto
Altura: 167 cm
Função: designer

Curiosidade: sua primeira invenção foi um chapéu em formato de pato. Ridículo para uns, genial para ele. (Verdade seja dita: ele nunca mais tirou...ou já?!)

- Adora chocolate
- Dorme de bruços
- Tem medo de aranhas
- Não sabe andar de bike
- Gosta de músicas antigas
- Tem um relógio cuco
- Adora desenhar trens

Fonte: SAMPAIO, Artur (2025).

⁵²**Meet and greet:** é um evento em que uma pessoa famosa, como um artista, um autor ou uma celebridade, se encontra com um pequeno grupo de fãs para socializar, dar autógrafos, tirar fotos ou conversar

- **Conhecendo a Pessoa por Trás da Personagem:** Essa página é complementar à de apresentação das personagens, funcionando como um elo entre a ficção e a realidade que a inspira (Figura 141). Após o primeiro contato do leitor com a personagem, a narrativa visual revela, de maneira sutil e inesperada, a pessoa real por trás de cada figura. Para isso, foram inseridas fotografias das pessoas que serviram de referência no processo de criação, reforçando o vínculo entre o imaginário do gibi e o universo real.

Figura 141: Página dedicada para conhecer o perfil das pessoas por trás das personagens



Fonte: SAMPAIO, Artur (2025).

O esquema cromático foi invertido em relação à página anterior, conferindo destaque e diferenciando essa seção por sua relevância no conjunto da obra.

Além disso, foram incluídas informações pessoais coletadas por meio do formulário aplicado aos participantes (ver Apêndice 1), fortalecendo a identificação e o envolvimento emocional do leitor. Dessa forma, a página reafirma o caráter humano do projeto e evidencia o processo criativo como uma ponte entre o real e o simbólico, sem recorrer a repetições ou redundâncias.

- **Página da Personagem Secreta:** A página dedicada à personagem Yago apresenta-se de forma singular dentro do mini-gibi, por adotar uma linguagem visual inspirada em arquivos sigilosos, comumente associados a produções de mistério e investigação. Diferentemente das demais, esta composição oculta deliberadamente as informações diretas sobre a personagem e sobre a pessoa que a inspirou, dispostas em uma pasta que sugere confidencialidade e reforça o tom enigmático da narrativa. Pequenos indícios visuais — como a cor parcialmente revelada do cabelo e detalhes sutis na diagramação — funcionam como pistas que instigam a curiosidade do leitor e convidam à descoberta gradual (Figura 142).

Figura 142: Página dedicada a personagem secreta do mini-gibi



Fonte: SAMPAIO, Artur (2025).

Além disso, a inclusão da assinatura original da pessoa que inspirou Yago confere um caráter mais íntimo e autêntico à página, aproximando a ficção da realidade e estabelecendo um vínculo simbólico entre autor, personagem e público.

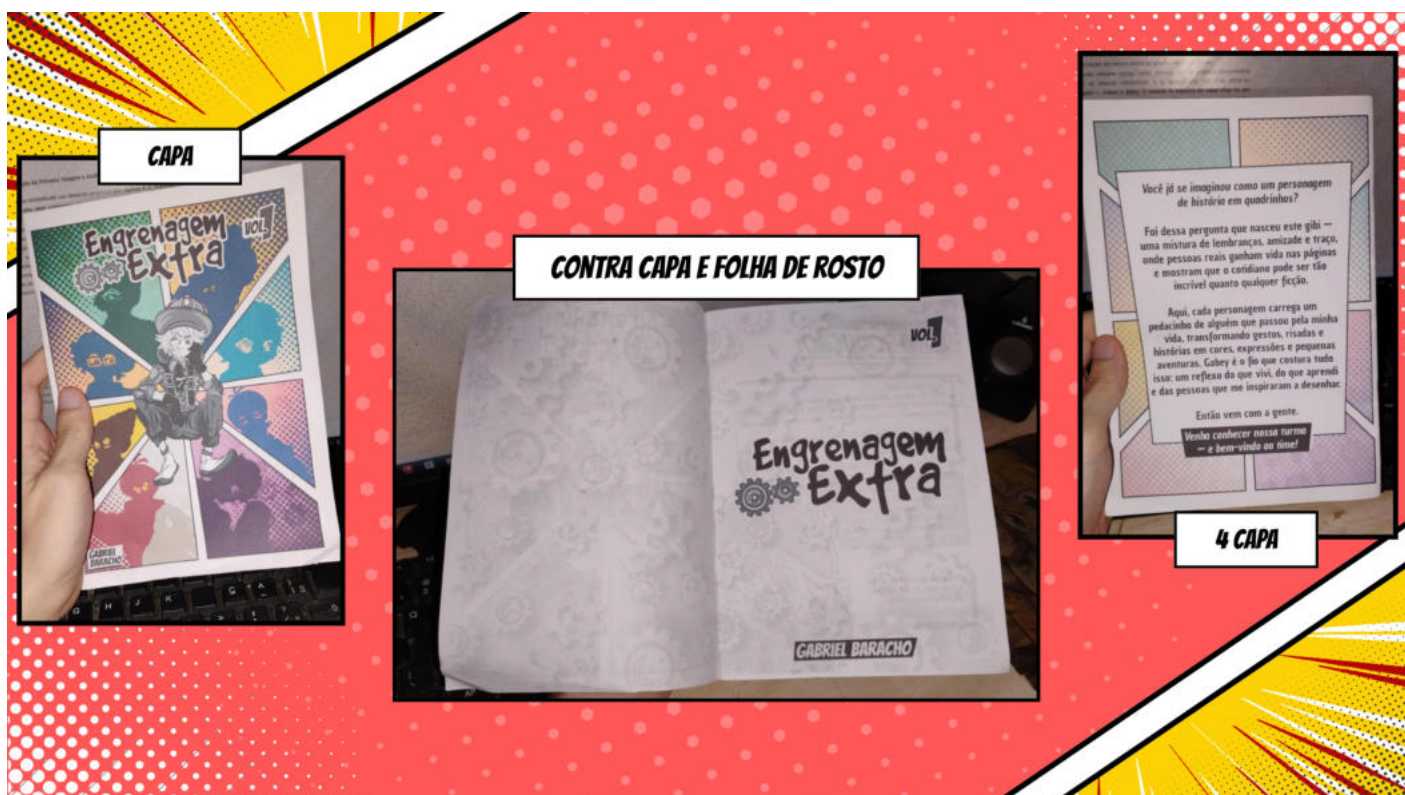
Agora, com as páginas estruturadas e as narrativas visualmente definidas, o projeto avança para a etapa de testes de legibilidade, fase dedicada à verificação da clareza gráfica e da eficácia comunicativa das composições após sua impressão. Essa etapa, apresentada a seguir, tem como objetivo assegurar que todos os elementos — texto, balonamento, cores e enquadramentos — mantenham consistência, leitura fluida e boa performance visual no formato físico do mini-gibi.

7.3.1 Avaliação da Primeira Tiragem e Análise de Recepção do Público

Conforme estabelecido nas diretrizes projetuais (ver capítulo 4.3), o produto final deste trabalho deve contemplar uma etapa de impressão, permitindo avaliar sua legibilidade, impacto visual e recepção pelo público. Para essa fase, foi produzida uma primeira tiragem experimental do mini-gibi, com o objetivo de verificar o desempenho gráfico do material em formato físico e digital, bem como compreender as reações iniciais dos leitores diante do universo visual construído.

A versão utilizada nesses testes consistiu em um protótipo demonstrativo contendo as páginas introdutórias e a apresentação das duas primeiras personagens — Gabey e Jeffrey. O material foi impresso em papel ofício A4, por meio de uma impressora jato de tinta doméstica (Figura 143).

Figura 143: Teste de impressão do mini-gibi



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Paralelamente, foi disponibilizada também uma versão digital, garantindo que os participantes pudessem avaliar o conteúdo em múltiplos suportes.

Os testes presenciais foram conduzidos no dia seguinte à impressão, com participação de voluntários previamente autorizados, conforme registrado nas imagens abaixo.

Figura 144: Análise de recepção do público com o mini-gibi



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

As reações obtidas mostraram-se amplamente favoráveis: os participantes elogiaram a clareza visual, a identidade gráfica das personagens e a proposta narrativa do mini-gibi (Figura 145).

Figura 145: Depoimento de pessoas que leram a versão demonstrativa do mini-gibi



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Observou-se, ainda, um aspecto significativo — a curiosidade despertada pelas silhuetas das personagens ainda não reveladas. Perguntas frequentes incluíram especulações sobre o “+1” presente no sumário e sobre a identidade das figuras ocultas, interpretadas por alguns leitores como uma arma, uma história adicional ou uma personagem misteriosa. Tal resposta evidencia que o recurso visual escolhido cumpriu sua função de mobilizar o interesse do público e estimular a continuidade da leitura.

Os retornos obtidos nessa fase confirmam que a proposta estética e narrativa do mini-gibi está alinhada aos objetivos definidos ao longo do desenvolvimento do projeto, demonstrando boa aceitação e potencial de engajamento com o público. Assim, com a conclusão desses testes e a consolidação dos *feedbacks*⁵³ iniciais, o projeto avança para sua etapa final: a materialização definitiva do mini-gibi.

⁵³**Feedback:** é um retorno sobre o desempenho, comportamento ou resultados de uma pessoa, que serve para informar, ajustar e melhorar ações futuras. Ele pode ser positivo, como um elogio, ou construtivo, indicando áreas para aprimoramento.

7.4 Mini-Gibi Finalizado: Materialização do Projeto

Com a consolidação de todos os elementos projetuais — forma, cor, narrativa e estrutura visual — apresenta-se, nesta etapa, o mini-gibi finalizado (Figura 146), produto principal deste TCC. Paralelamente, foram desenvolvidos subprodutos gráficos de apoio, como *photocards*, cartão postal ilustrativo e pôster, os quais também serão apresentados nos *mockups* a seguir. O conjunto reúne, de forma integrada, os resultados alcançados ao longo do desenvolvimento: a apresentação das personagens, as situações cotidianas que revelam suas personalidades e o vínculo direto com as pessoas reais que lhes deram origem. Esses materiais evidenciam a coerência temática e estética construída nos capítulos anteriores, resultando em uma narrativa leve e alinhada à proposta *slice of life* que orientou o projeto desde o início.

Figura 146: *Mockup* do mini-gibi materializado



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Figura 147: Mockup do cartão postal



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Figura 148: Mockup de alguns dos photocards produzidos



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Figura 149: *Mockup* do pôster



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

A materialização física do mini-gibi foi planejada para preservar a qualidade gráfica e a legibilidade da obra. A capa foi produzida em papel fotográfico laminado de aproximadamente 180 g/m², garantindo rigidez, resistência e fidelidade cromática. As páginas internas foram impressas em papel couchê fosco de cerca de 115 g/m², material escolhido por proporcionar boa reprodução das cores, toque confortável e excelente desempenho visual no formato compacto do produto. Essas decisões reforçam o cuidado técnico que permeou toda a construção do projeto. Para os subprodutos gráficos, buscou-se igualmente a utilização de materiais acessíveis e adequados ao público juvenil. Os *photocards* foram planejados para impressão em papel fotográfico de alta gramatura, entre 230 e 260 g/m², com acabamento holográfico, de modo a conferir maior impacto visual, durabilidade e caráter colecionável às imagens das personagens. O cartão postal ilustrativo, por sua vez, foi pensado para ser produzido em papel couchê na faixa de 250 a 300 g/m², garantindo boa rigidez, manuseio confortável e fidelidade na reprodução das cores. Já o pôster foi projetado para impressão em formato ampliado sobre papel

couchê fosco ou *offset* de aproximadamente 150 g/m², equilibrando resistência, qualidade de imagem e viabilidade de produção. Essas escolhas reforçam a coerência entre o projeto gráfico do mini-gibi e seus materiais derivados, mantendo unidade estética e funcional.

Retomando a metodologia de Bruno Munari — apresentada no subcapítulo 3.2 —, observa-se que esta etapa marca o fechamento das fases posteriores à Análise dos Dados. As etapas de criatividade, experimentação, modelagem, verificação, desenho técnico, construção e solução foram gradualmente incorporadas ao processo, refletindo-se nas alternativas visuais desenvolvidas, nos testes cromáticos e estruturais, nos modelos consolidados, nos primeiros *layouts* e na produção física do protótipo. A tabela apresentada na sequência sintetiza como o percurso projetual do mini-gibi corresponde às etapas 5 a 12 propostas pelo autor, evidenciando a aplicação consistente da metodologia ao longo do trabalho.

Tabela 14: Apresentação das demais etapas de Bruno Munari

| | |
|--|--|
| 5) Criatividade (C) | Geração de alternativas visuais, incluindo mapas mentais, moodboards, rascunhos, testes de traço e estudos preliminares de forma. |
| 6) Materiais e Tecnologias (MT) | Uso de ferramentas digitais como Ibis Paint X, caneta digitalizadora e técnicas híbridas de desenho para otimizar a produção. |
| 7) Experimentação (E) | Exploração de variações de traço, silhuetas, construção do chapéu, testes cromáticos, formas geométricas e mistura de estilos (cartoon/mangá). |
| 8) Modelos (M) | Desenvolvimento de <i>Character Model Sheets</i> , versões refinadas, rascunhos finais e primeiras composições de página. |
| 9) Verificação (V) | <i>Checklist</i> comparativo, avaliação de harmonia visual, testes cromáticos e análise de ritmo narrativo nos <i>layouts</i> . |
| 10) Desenho Técnico (DT) | Construção dos <i>layouts</i> , definição dos quadros, balões, grid da página e estrutura geral da HQ. |
| 11) Construção (C) | Impressão de teste, montagem física inicial do mini-gibi, ajustes gráficos e revisão final. |
| 12) Solução (S) | Mini-gibi concluído, narrativa final integrada, impressão final realizada e apresentação do produto. |

Fonte: Elaborada pelo Autor (2025).

Assim, o mini-gibi finalizado materializa toda a trajetória projetual descrita nos capítulos anteriores: da criação conceitual à definição gráfica das personagens, das escolhas cromáticas às composições de página, dos testes com o público à impressão experimental. Os resultados da apresentação do projeto encontram-se registrados no Apêndice 1, evidenciando, de maneira sensível, generosa e concreta, a jornada de construção de personagens inspiradas em pessoas reais, transformadas em narrativa gráfica. Para fins de consulta, o *QR Code* apresentado abaixo direciona a uma pasta no *Google Drive*, onde está disponível o PDF do mini-gibi finalizado.

Figura 150: *Qr Code* para acesso do *link* contendo a versão final do mini-gibi.



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Concluída essa fase, o projeto avança para seu momento final, abrindo caminho para as considerações conclusivas deste trabalho.

8. Conclusão

Este trabalho teve como propósito investigar de que maneira o design de personagens inspirados em pessoas reais pode representar, de forma visual, traços físicos e aspectos de personalidade em um mini-gibi autoral. Para isso, foram definidos objetivos gerais e específicos que orientaram toda a trajetória do projeto: compreender os fundamentos conceituais do design de personagens, explorar metodologias de criação aplicadas às narrativas gráficas e desenvolver um conjunto de personagens coerentes, expressivos e alinhados ao público juvenil.

A partir da fundamentação teórica em autores como Eisner e McCloud, estabeleceu-se o entendimento das narrativas gráficas como linguagem visual estruturada pela sequência e pela síntese comunicativa. Paralelamente, os estudos de Silver, Eissen & Steur e Tillman ofereceram diretrizes essenciais para o design de personagens — incluindo silhueta, forma, expressão e significado das cores — enquanto a metodologia de Bruno Munari garantiu a organização sistemática de cada etapa projetual, desde a conceituação até a materialização.

A aplicação desses referenciais permitiu desenvolver versões exploratórias da personagem principal, Gabey, incorporando elementos da aparência do autor — como traços físicos, energia e postura — sem perder a clareza expressiva necessária ao contexto do mini-gibi. O processo envolveu testes formais, refinamentos estruturais, estudos cromáticos e avaliações comparativas, resultando em uma solução visual que traduz tanto aspectos físicos quanto atributos de personalidade, como carisma, simpatia e leve maturidade. A construção cromática, fundamentada em significados psicológicos e simbólicos, reforçou essa representação, alinhando cor, forma e expressão em um mesmo eixo narrativo.

A etapa de testes impressos e de recepção do público confirmou a eficácia das escolhas realizadas, revelando identificação, curiosidade e engajamento dos leitores. Da mesma forma, o desenvolvimento das demais personagens — também inspiradas em pessoas reais — demonstrou que a técnica de analogia, associada ao estudo de silhuetas, proporções e cores, constitui um caminho eficiente para traduzir fisicamente e simbolicamente indivíduos reais para o universo ficcional.

Dessa forma, a pergunta de pesquisa — *de que maneira o design de personagens inspirados em pessoas reais pode representar, de forma visual, traços físicos e aspectos de personalidade em um mini-gibi autoral?* — foi plenamente respondida.

Os resultados indicam que a combinação entre referências reais, princípios do design, escolhas cromáticas conscientes e metodologias estruturadas permite criar personagens consistentes, reconhecíveis e emocionalmente significativos. O mini-gibi finalizado sintetiza esse percurso, consolidando a proposta deste trabalho e reafirmando o potencial do design de personagens como ferramenta narrativa e expressiva.

Por fim, os desdobramentos deste projeto refletem tanto uma consolidação pessoal quanto profissional, somando-se ao seu caráter inédito enquanto pesquisa aplicada. No plano pessoal, o mini-gibi funcionou como espaço de autorrepresentação, memória e aproximação afetiva com as pessoas que inspiraram as personagens, fortalecendo a compreensão do design como linguagem de vínculo e expressão. No plano profissional e acadêmico, o estudo amplia o repertório metodológico e técnico aplicável a projetos editoriais, educacionais e de comunicação visual, ao mesmo tempo em que se estabelece como uma referência de investigação sobre design de personagens inspirado em pessoas reais, podendo servir de base para futuros trabalhos correlatos. Como próximos passos, sugere-se o aprofundamento do universo do mini-gibi em novas edições, a ampliação dos testes de legibilidade com públicos distintos e a observação de como essas metodologias podem ser adaptadas a outros gêneros narrativos e plataformas — digitais ou impressas —, consolidando a continuidade da pesquisa e do produto.





EM MEMÓRIA DE

EDMUNDO PIRES DOS SANTOS

★ 23/07/1935 † 19/03/2025

Mesmo no céu, você continua sendo abrigo.

Seu carinho vive nas minhas conquistas.

Este trabalho é, e sempre será, seu também.

Referências Bibliográficas

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas da arte narrativa**. São Paulo: Devir, 2001.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

THE POWER OF COMICS. Direção: *Chip Reece; Andy Kunka*. [S.l.]: *Michael Bitzer*, 2012. 1 vídeo (53 min), son., color.

TURMA DO PLENARINHO. **O Tico-Tico, a primeira revista em quadrinhos do Brasil. Plenarinho – O Legislativo para crianças**, 24 jan. 2018. Disponível em: <https://plenarinho.leg.br/index.php/2018/01/o-tico-tico-primeira-revista-em-quadrinhos-brasil/>. Acesso em: 4 de Maio 2025.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**. Burlington: Focal Press, 2011.

MESQUITA, Francisco. **Comunicação Visual, Design e Publicidade**. Ramada: Media XXI, 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/268498232_Comunicacao_visual_design_e_publicidade. Acesso em: 09 de Maio 2025.

STOREY, John. **Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction**. 2. ed. Athens: University of Georgia Press, 1998.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX – O Espírito do Tempo – Neurose**. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997

TV ANHANGUERA. **O poder do universo geek: uma força crescente no mundo pop**. Globo.com, 2022. Disponível em: <https://redeglobo.globo.com/tvanhanguera/especial-publicitario/puc-goias/noticia/o-p>

[oder-do-universo-geek-uma-forca-crescente-no-mundo-pop.ghtml](#). Acesso em: 8 maio 2025.

OLIVEIRA, Guilherme. *Entendendo semiótica na prática*. Medium, 2018. Disponível em: <https://medium.com/trainingcenter/entendendo-semi%C3%B3tica-na-pr%C3%A1tica-51ed8e84b7f5>. Acesso em: 09 de Maio 2025.

WIKIPÉDIA. **Webcomic**. Wikipédia, a enciclopédia livre, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Webcomic>. Acesso em: 9 de Maio 2025.

AGÊNCIA MACAN. **O que é design?**. Blog Agência Macan, 2023. Disponível em: <https://www.agenciamacan.com.br/blog/o-que-e-design>. Acesso em: 9 maio 2025.

SANTAELLA, Lúcia. **A Teoria Geral dos Signos: Semiose e Autogeração**. São Paulo: Ática, 1995. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/480342587/SANTAELLA-Lucia-A-teoria-geral-dos-signos-1995>. Acesso em: 9 de Maio 2025.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados: comunicações de massa e teorias da cultura de massa**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. Acesso em: 9 de Maio de 2025.

SHIRTS, Matthew. **Maurício: a história que não está no gibi**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. Acesso em: 9 de Maio de 2025.

BBC News Brasil. **Gibi, 85 anos: a história da revista de nome racista que se transformou em sinônimo de HQ no Brasil**. 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cg3ldpgvgnlo#:~:text=%E2%80%99CO%20sucesso%20de%20vendas%20da,a%20primeira%20gibiteca%20do%20pa%C3%ADs>. Acesso em: 9 de Maio 2025.

JORNAL DA USP. **As aventuras de Nhô-Quim são marco histórico dos quadrinhos no Brasil e no mundo**. 2022. Disponível em: <https://jornal.usp.br/ciencias/as-aventuras-de-nho-quim-sao-marco-historico-dos-quadrinhos-no-brasil-e-no-mundo/>. Acesso em: 10 maio 2025.

UFSJ – Universidade Federal de São João del-Rei. **Turma do Pererê: A primeira revista em quadrinhos genuinamente brasileira**. Núcleo de Estudos de Literatura e Teoria Literária, 2016. Disponível em:

<https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/neltur/perere.pdf> Acesso em: 10 de Maio de 2025.

FAPESP. *Mauricio de Sousa: O Brasil em quadrinhos*. Revista Pesquisa FAPESP, 2011. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/o-brasil-em-quadrinhos/> Acesso em: 10 de Maio de 2025.

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FAGUNDES, Natascha da Costa. **As histórias em quadrinhos no processo de ensino**. Universidade Federal de Goiás, 2018. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/handle/ri/17244> Acesso em: 10 de Maio de 2025.

MORAES CUNHA, Rodrigo. **História em quadrinho: um olhar histórico**. Semana Acadêmica, 2011. Disponível em: <https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/historiaemquadrinhoulharhistorico.pdf> Acesso em: 10 de Maio de 2025.

CAMPOS, Paulo Levi Siqueira; RODRIGUES, André Luiz da Silva. **Enciclopédia dos quadrinhos: de 1895 a 2011**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.

OMELETE. Ângelo Agostini: **conheça o pioneiro dos quadrinhos no Brasil**. *Omelete*, 30 jan. 2023. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos>. Acesso em: 10 de Maio 2025.

ABRUEM – Associação Brasileira dos Reitores das Universidades Estaduais e Municipais. **Histórias em Quadrinhos – trajetória e importância a partir de pesquisas científicas**, 2023. Disponível em: https://www.abruc.org.br/historias-em-quadrinhos-trajetoria-e-importancia-a-partir-de-pesquisas-cientificas/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 11 de Maio 2025.

SMARRA, André Luis Soares; LOTUFO, Cesar Augusto; SILVA, Luciano Filizola da; GOMES, Nataniel dos Santos. **As aventuras de Nhô Quim: o marco histórico dos quadrinhos no mundo. 9ª Arte** – Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais, São Paulo, v. 9, n. 2, 2021.

CAGNIN, Antonio L. Abertura. In: CALAZANS, Flavio M. A. (ed.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**. São Paulo: UNESP, 1997. p. 11.

DUVANEL, Talita. **Entenda o que é 'webtoons', fenômeno digital sul-coreano que ganha o mundo com ajuda da TV e da música**. *O Globo*, Rio de Janeiro, 22 maio 2022. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2022/05/webtoons-historias-em-quadrinhos-digitais-sul-coreanas-ganham-o-mundo-com-ajuda-da-tv-e-da-musica.ghtml>. Acesso em: 11 de Maio 2025.

CINEPOP. **'One Piece' ultrapassa a marca de 500 mil cópias vendidas e entra para o Guinness**. *CinePOP*, 4 ago. 2022. Disponível em: <https://cinepop.com.br/one-piece-ultrapassa-a-marca-de-500-mil-copias-vendidas-e-entra-para-o-guinness-354721/>. Acesso em: 11 de Maio 2025.

21 DRAW. **O que é Mangá? Um Guia Completo Sobre Quadrinhos Japoneses**. Disponível em: https://www.21-draw.com/pt/what-is-manga-a-guide-to-japanese-comic-books/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 11 de Maio 2025.

SCHWARZ, Gretchen. *Expanding Literacies through Graphic Novels*. *The English Journal*, v. 95, n. 6, p. 58-63, 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/270377020_Expanding_Literacies_through_Graphic_Novels. Acesso em: 11 de Maio 2025.

BIBLIOTECA PÚBLICA DO PARANÁ. **Narrativas Gráficas**. 2021. Disponível em: https://www.bpp.pr.gov.br/sites/biblioteca/arquivos_restritos/files/documento/2021-05/narrativas_graficas_pdf_0.pdf. Acesso em: 11 de Maio 2025.

ASSOCIAÇÃO IMAGEM COMUNITÁRIA. **Cartilha Colaboradora nas Escolas**. 2016. Disponível em: <https://aic.org.br/uploads/2020/08/fanzine.pdf>. Acesso em: 11 de Maio 2025.

SANTOS, Amanda Queiroz de Barros; ULISSES, Isadora; FALCÃO, Leo. **Narrativas gráficas contemporâneas: um estudo sobre webtoons**. Blucher Design Proceedings, v. 12, n. 1, p. 1716-1726, 2024. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/narrativas-grficas-contemporneas-um-estudo-sobre-webtoons-39120> . Acesso em: 11 de Maio 2025.

TAL-OR, N.; COHEN, J. **Engagement with narrative characters: The role of social-cognitive processes**. *Discourse Processes*, 2023. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0163853X.2023.2206773> . Acesso em: 11 de Maio 2025.

CONCEITO.DE. *Personagem*. Disponível em: <https://conceito.de/personagem>. Acesso em: 11 de Maio 2025.

Bruins, G., & Akleman, E. (2023). **Moments for Perceptive Narration Analysis Through the Emotional Attachment of Audience to Discourse and Story**. *arXiv preprint arXiv:2310.18273*. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2310.18273arXiv> Acesso em: 11 de Maio de 2025

Liu, D., & Keller, F. (2023). **Detecting and Grounding Important Characters in Visual Stories**. *arXiv preprint arXiv:2303.17647*. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2303.17647arXiv> Acesso em: 11 de Maio de 2025

VOCÊ SABIA ANIME. **Boneco de Shoto Todoroki emociona menina**. Disponível em: <https://vocesabianime.com/boneco-de-shoto-todoroki-emociona-menina/>. Acesso em: 12 de Maio 2025.

QUADRINHAS. **Graúna: mulher nordestina e analfabeta**. Medium, 8 jan. 2016. Disponível em: <https://medium.com/hquadrinhas/gra%C3%BAna-mulher-nordestina-e-analfabeta-dec875de673d>. Acesso em: 15 de Maio 2025.

TODA MATÉRIA. **Gênero textual: charge**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/genero-textual-charge/>. Acesso em: 15 de Maio 2025.

BRASIL ESCOLA. **Charge: o que é, características, exemplos, tipos**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/redacao/charges.htm>. Acesso em: 19 de Maio 2025.

CARVALHO, Bia. **Tipos de personagens**. Qualis Editora, 18 jan. 2019. Disponível em: <https://www.qualiseditora.com/post/2019/01/18/tipos-de-personagens>. Acesso em: 19 de Maio 2025.

INSTITUTO CLARO. **Gênero textual: tirinhas – plano de aula de língua portuguesa**. Disponível em: <https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/genero-textual-tirinhas/>. Acesso em: 19 de Maio 2025.

HOTMART. **Tipos de personagens: quais são e como usá-los**. Disponível em: <https://hotmart.com/pt-br/blog/tipos-de-personagens>. Acesso em: 19 de Maio 2025.

STUDIOBINDER. **What is a Supporting Character — And Why They Matter**. Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-supporting-character-definition/>. Acesso em: 19 de Maio 2025.

EDUCA MAIS BRASIL. **Cartum – Língua Portuguesa Enem**. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/lingua-portuguesa/cartum>. Acesso em: 19 de Maio 2025.

MUNDO EDUCAÇÃO. **História em quadrinhos: origem e características**. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>. Acesso em: 19 de Maio 2025.

TODA MATÉRIA. **Gênero textual: cartum**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/genero-textual-cartum/>. Acesso em: 19 de Maio 2025.

PAULA, Heller de. ***Das Coisas Nascem Coisas: Como projetos nascem do que existe***. Faberhaus Play, 24 out. 2012. Disponível em: <https://faberhausplay.com.br/das-coisas-nascem-coisas-bruno-munari/>. Acesso em: 19 maio 2025.

PAZMINO, Ana Verónica. ***Como se cria: 40 métodos para design de produtos***. São Paulo: Rosari, 2015.

BEZERRA, Juliana. ***Mauricio de Sousa: biografia e personagens da Turma da Mônica***. Toda Matéria, [s. d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/mauricio-de-sousa-biografia-e-personagens-da-turma-da-monica/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

OLIVEIRA, Danilo. ***One Piece: 10 personagens do anime da Netflix que foram inspirados em pessoas reais***. Olhar Digital, 5 jan. 2025. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2025/01/05/cinema-e-streaming/one-piece-10-personagens-do-anime-da-netflix-que-foram-inspirados-em-pessoas-reais/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

ANIMERANT. ***One Piece: conheça a inspiração de Eiichiro Oda para os 6 corpos de Vegapunk***. Animerant, [s. d.]. Disponível em: <https://animerant.com.br/anime-manga/one-piece-conheca-a-inspiracao-de-eiichiro-oda-para-os-6-corpos-de-vegapunk/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

REDAÇÃO MUNDO ESTRANHO. ***Quem inspirou os personagens da Turma da Mônica?*** Super / Mundo Estranho, 27 ago. 2013. Atualizado em 22 fev. 2024. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-inspirou-os-personagens-da-turma-da-monica/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

NOVA BRASIL FM. ***Mauricio de Sousa e filhos que inspiraram a Turma da Mônica***. Nova Brasil FM, [s. d.]. Disponível em: <https://novabrasilfm.com.br/notas-musicais/mauricio-de-sousa-e-filhos-que-inspiraram-turma-da-monica>. Acesso em: 5 jul. 2025.

AIDAR, Laura. ***História em quadrinhos***. Toda Matéria, [s. d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/>. Acesso em: 6 jul. 2025.

USEARTTOOLS. ***História em quadrinhos: princípios básicos***. Blog Artools, [2024?]. Disponível em: <https://blog.useartools.com.br/historia-em-quadrinhos/>. Acesso em: 6 jul. 2025.

GIL, Antonio Carlos. ***Métodos e técnicas de pesquisa social***. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. ***Fundamentos de metodologia científica***. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

COHEN, Jonathan. Defining identification: **A theoretical look at the identification of audiences with media characters**. *Mass Communication & Society*, Mahwah, v. 4, n. 3, p. 245–264, 2001.

RICKKY TRIPS. Tudo sobre a CCXP: o maior evento de cultura pop do Brasil. [s.d.]. Disponível em: <https://rickkytrips.com.br/tudo-sobre-a-ccxp-o-maior-evento-de-cultura-pop-do-brasil/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

REDE GLOBO. **O poder do universo geek: uma força crescente no mundo pop**. [s.d.]. Disponível em: <https://redeglobo.globo.com/tvanhanguera/especial-publicitario/puc-goias/noticia/o-poder-do-universo-geek-uma-forca-crescente-no-mundo-pop.ghtml>. Acesso em: 5 jul. 2025.

INFORMA LIFE. **Evento de cosplay movimentada São José dos Campos neste final de semana**.2024. Disponível em: <https://informa.life/evento-de-cosplay-movimentada-sao-jose-dos-campos-neste-final-de-semana/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

AMAZON. **Kit Gibi Turma da Mônica**. [s.d.]. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Kit-Gibi-Turma-Monica-Unidades/dp/B09CT1H5PH>. Acesso em: 5 jul. 2025.

LEGIÃO DOS HERÓIS. **Batman/Superman nova HQ faz referência a Dragon**

Ball. 2022. Disponível em:

<https://www.legiaodosherois.com.br/2022/batman-superman-hq-referencia-dragon-ball.html>. Acesso em: 5 jul. 2025.

PROD DIGITAL. **Personagem Batman Quadrinhos**. 2021. Disponível em:

<https://pop.proddigital.com.br/personagens/personagens-de-quadrinhos/personagem-batman-quadrinhos>. Acesso em: 5 jul. 2025.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Bianca Pinheiro**. [s.d.]. Disponível em:

<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/bianca-pinheiro/11658>. Acesso em: 5 jul. 2025.

DELIRIUM NERD. **Fefê Torquato: mulheres nos quadrinhos**. 2019. Disponível em:

<https://deliriumnerd.com/2019/07/11/fefe-torquato-mulheres-nos-quadrinhos-entrevista/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

PARAÍBA CRIATIVA. **Shiko**. 2017. Disponível em:

<https://paraibacriativa.com.br/artista/shiko/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

DIÁRIO DO NORDESTE. **Cartunista Mino é um dos agraciados com o Troféu**

Sereia de Ouro. 2022. Disponível em:

<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/verso/cartunista-mino-e-um-dos-agraciados-com-o-trofeu-sereia-de-ouro-1.3291887>. Acesso em: 5 jul. 2025.

COMIC BOOM. **HQ Carniça**. [s.d.]. Disponível em:

<https://comicboom.com.br/produto/pack-carnica-e-a-blindagem-mistica-1-e-2-c-brindes/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

CAPITÃO RAPADURA BRASIL. **Um doce trote**. 2012. Disponível em:

<https://capitaorapadurabrasil.blogspot.com/2012/01/um-doce-trote-por-denilson-albano.html>. Acesso em: 5 jul. 2025.

ESCOLA INTERAÇÃO. **Desenho de memória x desenho de observação**. [s.d.].

Disponível em:

<https://www.escolainteracao.com.br/desenho-de-memoria-x-desenho-de-observacao-exercicio-em-arte-9-ano/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

PINTEREST. **Resultado de um desenho feito utilizando a criatividade.** [s.d.].

Disponível em:

<https://br.pinterest.com/pin/Acb6HXsvkF7o6bvFeCU5X3CGvRdvjMNX3f6JyD-5SGjTg9nd4DBczdA/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

PROLEAN TECH. **Perfect technical drawing.** [s.d.]. Disponível em:

<https://proleantech.com/pt/perfect-technical-drawing/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

PINTEREST. **Character sheet.** [s.d.]. Disponível em:

<https://ca.pinterest.com/pin/684054630891372597/> Acesso em: 5 jul. 2025.

YOUTUBE. **Técnica de observação.** [s.d.]. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=LATrdXBaTfk>. Acesso em: 5 jul. 2025.

SEMIÓTICA DA IMAGEM. **Desvendando os quadrinhos** — Scott McCloud. [s.d.].

Disponível em:

<https://semioticadaimagem.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/desvendando-os-quadrinhos-scott-mccloud.pdf>. Acesso em: 5 jul. 2025.

ANTIGO EGITO. **Introdução aos hieróglifos.** [s.d.]. Disponível em:

<https://antigoegito.org/introducao-aos-hieroglifos/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

HAV. **A coluna de Trajano: a arte a serviço da política.** 2016. Disponível em:

<https://hav120151.wordpress.com/2016/07/03/a-coluna-de-trajano-a-arte-a-servico-da-politica/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

NANQUIM. **1066-Tapeçaria de Bayeux.** [s.d.]. Disponível em:

<https://nanquim.com.br/tapeçaria-de-bayeux/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

NANQUIM. **1895-The Yellow Kid.** [s.d.]. Disponível em:

<https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/>. Acesso em: 5 jul. 2025.

WIKIPEDIA. **As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte**

[s.d.]. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/As_Aventuras_de_Nh%C3%B4_Quim_ou_Impress%C3%B5es_de_Uma_Viagem_%C3%A0_Corte. Acesso em: 5 jul. 2025.

WIKIPEDIA. **As Aventuras de Zé Caipora**. [s.d.]. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/As_Aventuras_de_Z%C3%A9_Caipora. Acesso em: 5 jul. 2025.

WIKIPEDIA. **Action Comics 1**. [s.d.]. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1. Acesso em: 5 jul. 2025.

O GLOBO. **Turma do Pererê: como Ziraldo criou a HQ totalmente colorida do país**. 2024. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2024/04/06/turma-do-perere-como-ziraldo-criou-a-hq-totalmente-colorida-do-pais.ghtml>. Acesso em: 5 jul. 2025.

TURMA DA MÔNICA FANDOM. **Mônica nº1**. [s.d.]. Disponível em:

[https://turmadamonica.fandom.com/pt-br/wiki/M%C3%B4nica_N%C2%BA_1_\(Editor_a_Abril\)](https://turmadamonica.fandom.com/pt-br/wiki/M%C3%B4nica_N%C2%BA_1_(Editor_a_Abril)). Acesso em: 5 jul. 2025.

ZIRALDO. **Gênero textual cartum**. [s.d.]. Disponível em:

<https://www.todamateria.com.br/genero-textual-cartum/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

JAGUAR. **Gênero textual charge**. [s.d.]. Disponível em:

https://www.todamateria.com.br/genero-textual-charge/?utm_source=chatgpt.com.

Acesso em: 10 jul. 2025.

HENFIL. **Graúna: mulher nordestina e analfabeta**. 2017. Disponível em:

<https://medium.com/hquadrinhas/gra%C3%BAna-mulher-nordestina-e-analfabeta-de-c875de673d>. Acesso em: 10 jul. 2025.

REDDIT. **Wonder Woman being a warrior in love with Kal El**. 2025. Disponível em:

https://www.reddit.com/r/comicbooks/comments/1ff7t1e/wonder_woman_being_a_warrior_in_love_with_kalels/?tl=pt-br. Acesso em: 10 jul. 2025.

ACERVO O GLOBO. **O Globo Juvenil: as HQs**. [s.d.]. Disponível em:
<https://acervo.oglobo.globo.com/incoming/o-globo-juvenil-as-hqs-21443997>. Acesso em: 10 jul. 2025.

DESENHO ONLINE. **Saiba como é a publicação de mangás no Japão**. 2014.
Disponível em:
<https://www.desenhoonline.com/site/saiba-como-e-a-publicacao-de-mangas-no-japao-o-2>. Acesso em: 10 jul. 2025.

CONTEXTO DURANGO. **Netflix anuncia uma nova série de Pokémon**. 2023.
Disponível em:
<https://contextodedurango.com.mx/netflix-anuncia-una-nueva-serie-de-pokemon-llamada-pokemon-concierge/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

PINTEREST. **One Piece**. [s.d.]. Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/631629916487182327/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

DEUS NO GIBI. **HQ na escola: ensino com fanzines**. [s.d.]. Disponível em:
<https://www.deusnogibi.com.br/hq-na-escola/ensino-com-fanzines/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

SLJ. 32 **superb graphic novels**. 2024. Disponível em:
<https://www.slj.com/story/32-superb-graphic-novels-slj-2024-stars-so-far>. Acesso em: 10 jul. 2025.

CHIMICHANGAS. **Entenda porque 2020 é o ano das webtoons**. 2020. Disponível em:
<https://chimichangas.com.br/quadrinhos/entenda-porque-2020-e-o-ano-das-webtoon-s/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

VOCÊ SABIA ANIME. **Boneco de Shoto Todoroki emociona menina**. 2025.
Disponível em:
<https://vocesabianime.com/boneco-de-shoto-todoroki-emociona-menina/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

AMINOAPPS. **5 coisas que você não sabia sobre o Homem de Ferro.** 2017.

Disponível em:

https://aminoapps.com/c/marvel-comics-amino-br/page/blog/5-coisas-que-voce-nao-sabia-sobre-o-homem-de-ferro/MQpM_xdmukugnkzYwZpXk7D3oQ3D5YD4YBD

.Acesso em: 10 jul. 2025.

TERRAVERSO. **Coringa: conheça mais sobre o Homem que Ri.** 2019. Disponível em:

<https://terraverso.com.br/coringa-conheca-mais-sobre-o-homem-que-ri-filme-que-inspirou-a-criacao-do-vilao/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

CLAUDIA. **Quem foi Dorina Nowill, a homenageada do Google.** 2020. Disponível em:

https://claudia.abril.com.br/noticias/quem-foi-dorina-nowill-a-homenageada-do-google/#google_vignette. Acesso em: 10 jul. 2025.

FUNDAÇÃO DORINA. **Fundação Dorina e Maurício de Sousa lançam quadrimhos em braille.** [s.d.]. Disponível em:

<https://fundacaodorina.org.br/blog/fundacao-dorina-e-mauricio-de-sousa-lancam-quadrimhos-em-braille/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

REDDIT. **Do you think the Joker should be able to match Batman?**.2023.

Disponível em:

https://www.reddit.com/r/batman/comments/16qa02s/do_you_think_the_joker_should_be_able_to_match/?tl=pt-br. Acesso em: 10 jul. 2025.

WIKIPEDIA. **Thanos.** [s.d.]. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Thanos>.

Acesso em: 10 jul. 2025.

FANDOM. **Quarteto Fantástico.** [s.d.]. Disponível em:

[https://xmen-comics.fandom.com/pt-br/wiki/Quarteto_Fant%C3%A1stico_\(Terra-616\)](https://xmen-comics.fandom.com/pt-br/wiki/Quarteto_Fant%C3%A1stico_(Terra-616))

. Acesso em: 10 jul. 2025.

OVÍCIO. *My Hero Academia muda narrador da história em novo capítulo*. 2022.

Disponível em:

<https://ovicio.com.br/my-hero-academia-muda-narrador-da-historia-em-novo-capitulo/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

OVÍCIO. *10 fatos sobre Alfred Pennyworth*. 2022. Disponível em:

<https://ovicio.com.br/10-fatos-sobre-alfred-pennyworth/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

FOLHA DE S.PAULO. *Americano faz campanha para ser figurante em HQs*.

2011. Disponível em:

<https://f5.folha.uol.com.br/humanos/947698-americano-faz-campanha-para-ser-figurante-em-hqs.shtml>. Acesso em: 10 jul. 2025.

GQ ANIMES. *10 personagens de anime baseados em pessoas reais*. 2019.

Disponível em:

<https://gqcanimes.com.br/10-personagens-anime-baseados-pessoas-reais/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

HISTORIATIVA. *Dom Pedro II ganha biografia em quadrinhos*. 2014. Disponível em:

<http://www.historiativa.com/2014/02/d-pedro-ii-ganha-biografia-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 10 jul. 2025.

INSTAGRAM. *Publicação de @animeparadise.new*. 2025. Disponível em:

<https://www.instagram.com/p/DGjNKKxRRk6/?igsh=MWFsZjgwaHZjNmJzMA==>. Acesso em: 10 jul. 2025.

PANINI. *Predador — vol. 1*. [s.d.]. Disponível em:

<https://panini.com.br/predador-vol-1>. Acesso em: 10 jul. 2025.

INSTAGRAM. *Publicação de @stephensilver7*. 2022. Disponível em:

<https://www.instagram.com/p/CbXzZrMIYQ/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

REDDIT. *How powerful do you think an adult Danny would be?*. 2025.

Disponível em:

https://www.reddit.com/r/dannyphantom/comments/1h6vku/how_powerful_do_you_think_an_adult_danny_would_be/. Acesso em: 10 jul. 2025.

PINTEREST. **Estudo de formas sólidas para composição de personagens — Stephen Silver**. 2025. Disponível em:

https://br.pinterest.com/pin/ASWWlzwZYlj_nThIHv6C7ZF5j3i671U8nYKDVihLHaihyXt6siYA_7w. Acesso em: 10 jul. 2025.

TODAMATÉRIA. **Maurício de Sousa: biografia e personagens da Turma da Mônica**. [s.d.]. Disponível em:

<https://www.todamateria.com.br/mauricio-de-sousa-biografia-e-personagens-da-turma-a-da-monica/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

TERRA. **60 anos de Mônica: uma das personagens mais icônicas do Brasil**.

[s.d.]. Disponível em:

<https://www.terra.com.br/amp/story/vida-e-estilo/60-anos-de-monica-uma-das-personagens-mais-iconeas-do-brasil,5d16a1c4aee95578de234f28fccd63d6d7y86xwe.html>. Acesso em: 10 jul. 2025.

G1. **“Cebolinha” dos gibis, morador de Mogi, ganha vida como pintor**. 2012.

Disponível em:

<https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2012/11/cebolinha-dos-gibis-morador-de-mogi-ganha-vida-como-pintor.html>. Acesso em: 10 jul. 2025.

FATOS DESCONHECIDOS. **16 pessoas reais por trás dos personagens de Maurício de Sousa**. 2017. Disponível em:

<https://www.fatosdesconhecidos.com.br/16-pessoas-reais-por-tras-dos-personagens-de-mauricio-de-sousa/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

JOVEM PAN. **Maurício de Sousa posta foto com seu cachorro Bidu**. 2016.

Disponível em:

<https://jovempan.com.br/entretenimento/mauricio-de-sousa-posta-foto-com-seu-cachorro-bidu.html>. Acesso em: 10 jul. 2025.

SUPERINTERESSANTE. **Quem inspirou os personagens da Turma da Mônica**.

2024. Disponível em:

<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-inspirou-os-personagens-da-turma-da-monica/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Eiichiro Oda**. [s.d.]. Disponível em:
<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/eiichiro-oda/483>. Acesso em: 10 jul. 2025.

OLHAR DIGITAL. **One Piece: 10 personagens do anime da Netflix que foram inspirados em pessoas reais**. 2025. Disponível em:
<https://olhardigital.com.br/2025/01/05/cinema-e-streaming/one-piece-10-personagens-do-anime-da-netflix-que-foram-inspirados-em-pessoas-reais/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

ANIMERANT. **One Piece: conheça a inspiração de Eiichiro Oda para os 6 corpos de Vegapunk**. 2023. Disponível em:
<https://animerant.com.br/anime-manga/one-piece-conheca-a-inspiracao-de-eiichiro-oda-para-os-6-corpos-de-vegapunk/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

BANCROFT, T. **Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels**. New York: Watson-Guptill Publications, 2006.

CG-WIRE. **Character Sheets: The Blueprint for Consistent Animation**. 2021. Disponível em: <https://blog.cg-wire.com/character-sheet-animation/>. Acesso em: 12 out. 2025.

HOGONEXT. **How to Create Model Sheets for Consistent Animation**. 2023. Disponível em:
<https://hogonext.com/how-to-create-model-sheets-for-consistent-animation/>. Acesso em: 12 out. 2025.

NUMBER ANALYTICS. **Ultimate Guide: Model Sheets in Animation**. 2023. Disponível em:
<https://www.numberanalytics.com/blog/ultimate-guide-model-sheets-animation/>. Acesso em: 12 out. 2025.

ALIEVA, Sarra. **The Language of Colour in Character Design**. Lahti: LAB University of Applied Sciences, 2023. Disponível em:
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/815951/Alieva_Sarra.pdf?sequence=2&isAllowed=y. Acesso em: 13 out. 2025.

NATSUME, Fusanosuke. ***The Power of Onomatopoeia in Manga: An Essay by Natsume Fusanosuke with Translators' Introduction.*** *Japanese Language and Literature*, v. 56, n. 1, p. 197–218, 2022. Disponível em: https://pdxscholar.library.pdx.edu/wll_fac/174/. Acesso em: 19 out. 2025.

CATHER, Kirsten. ***Sound Effects: Japanese Onomatopoeia and the Graphic Representation of Emotion in Manga.*** Kyoto: Kyoto University Press, 2012. Disponível em: <https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/handle/2433/159203>. Acesso em: 19 out. 2025.

GRAVETT, Paul. ***Manga: Sixty Years of Japanese Comics.*** London: Laurence King Publishing, 2004. Disponível em: <https://www.laurenceking.com/products/manga-sixty-years-of-japanese-comics>. Acesso em: 19 out. 2025.

KENCH, I. ***O que são animes Slice of Life e por que são tão populares?*** Olhar Digital, 15 dez. 2022. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2024/12/15/cinema-e-streaming/o-que-sao-animes-slice-of-life/#:~:text=O%20que%20define%20um%20anime,Life%20um%20g%C3%AAnero%20profundamente%20humano>. Acesso em: 22 out. 2025.

FERNANDES, Márcia. ***O que é romance?*** Toda Matéria, 2008. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/o-que-e-romance/>. Acesso em: 22 out. 2025.

OMELETE. ***Histórias em quadrinhos de aventura: uma introdução às HQs de ação e fantasia.*** São Paulo, 2023. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/.../historias-em-quadrinhos-de-aventura-introducao-hqs>. Acesso em: 22 out. 2025.

KHAN ACADEMY. ***Gênero textual: narrativas de ficção científica.*** Disponível em: <https://pt.khanacademy.org/.../lp-8ano-video-genero-textual-narrativas-de-ficcao-cientifica>. Acesso em: 22 out. 2025.

ESCRITA SELVAGEM. ***Lista de gêneros literários.*** 2024 Disponível em: <https://escritaselvagem.com.br/carreira-literaria/lista-de-generos-literarios/>. Acesso em: 22 out. 2025.

BRASIL ESCOLA. **Gêneros literários**. Disponível em:
<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/generos-literarios.htm>. Acesso em: 22 out. 2025.

FFONTS .net. **Bangers Regular Font | Details & Characters**. Disponível em:
<https://www.ffonts.net/Bangers-Regular.font>. Acesso em: 22 out. 2025.

LABARRE, Nicolas. **Understanding genres in comics**. Cham: Palgrave Macmillan, 2020.

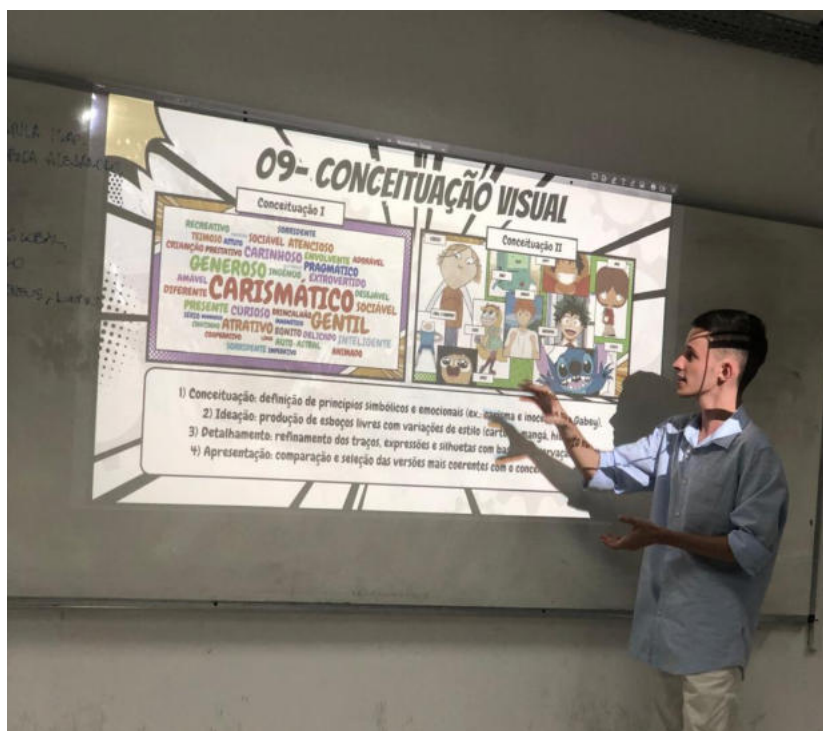
GROENSTEEN, Thierry. **The system of comics**. Tradução de Bart Beaty e Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

IMGBIN. **Pato The Duck Funny Face PNG**. Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/426364289728607827/>. Acesso em: 10 de Outubro de 2025.

Apêndice 1: Engrenagens em Ação: Diário de Apresentação do Projeto

No dia 19 de janeiro de 2026, às 18h, realizou-se a apresentação do projeto (Figura 151) no Instituto de Arquitetura, Urbanismo e Design (IAUD), localizado no Campus do Benfica da UFC. Na ocasião, foi apresentada a proposta desenvolvida ao longo deste trabalho, evidenciando, de maneira consistente, o atendimento aos objetivos estabelecidos desde a etapa inicial do projeto. A exposição permitiu demonstrar a articulação entre fundamentação teórica (Capítulo 2), metodologia aplicada (Capítulo 3) e resultados obtidos, bem como a coerência das decisões projetuais relacionadas à construção das personagens (Capítulo 6), à organização narrativa (Subcapítulo 6.6.2) e à materialização gráfica do mini-gibi (Subcapítulo 7.4), aspectos que foram reconhecidos positivamente ao longo da avaliação, culminando na aprovação do trabalho com nota máxima (10), disponível para consulta no apêndice 4.

Figura 151: Defesa do Projeto realizada no Instituto de Arquitetura Urbanismo e Design (IAUD)



Fonte: BARACHO, Graziela (2026).

A banca avaliadora (Figura 152) foi composta pelo professor Emílio Augusto, orientador do trabalho, pelas professoras Ana Carolina e Camila Barros, ambas docentes da instituição, e pelo cartunista Hermínio Macêdo Castelo Branco — Mino

— (Figura 153), como membro externo convidado. A escolha de Mino fundamentou-se em seu vasto repertório e experiência no desenvolvimento, criação e concepção de personagens autorais — como o Capitão Rapadura, citado no subcapítulo 2.2 —, contribuindo de forma qualificada para o diálogo crítico acerca das narrativas gráficas e do design de personagens.

Figura 152: Registro da banca avaliadora, composta (da direita para a esquerda) pela profa. Ana Carolina, pelo prof. orientador Emílio Augusto, por Hermínio Macêdo Castelo Branco (Mino) e pela profa. Camila Barros.



Fonte: BARACHO, Waldemar (2026).

Figura 153: Registro do Cartunista Mino em um breve momento de descontração nas considerações da banca



Fonte: PESSOA, Edilena (2026).

Durante a apresentação, o público teve a oportunidade de conhecer algumas das pessoas reais que inspiraram as personagens do mini-gibi (Figura 154), muitas das quais até então não se conheciam entre si.

Figura 153: Registro com algumas das pessoas que inspiraram as personagens do mini-gibi



Fonte: BARACHO, Waldemar (2026).

Esse encontro conferiu materialidade à autenticidade ressaltada ao longo do trabalho, ao aproximar referências reais que haviam se conectado anteriormente apenas por meio dos desenhos e das narrativas gráficas, evidenciando o potencial do projeto em articular histórias, vivências e afetos distintos. Como forma de agradecimento ao convidado externo, foi confeccionado e entregue a Mino um chapéu autoral (Figura 155), produzido com Etileno Acetato de Vinila (EVA) (Figura 154), papel cartonado e materiais magnéticos, dialogando simbolicamente com o universo visual do mini-gibi.

Figura 153: Chapéu de Gabey confeccionado para o cartunista Mino



Fonte: PROPMAKER, Kinzo (2026).

Figura 154: Registro do momento da entrega do chapéu



Fonte: BARACHO, Graziela (2026).

Além disso, as pessoas que inspiraram as personagens receberam *photocards* e cartões postais ilustrados (Figuras 155 e 156) como forma de agradecimento e brindes complementares previstos nas diretrizes do projeto (subcapítulo 4.3).

Figura 155: Momento de entrega dos cartões postais e photocards para as figuras presentes que inspiraram as personagens do mini-gibi



Fonte: BARACHO, Waldemar (2026).

Figura 156: *Photocard* entregue para Ryann Carlos, que inspirou a personagem de mesmo nome.



Fonte: CARLOS, Ryann (2026).

Assim, a metáfora da “engrenagem” reafirma-se não apenas como elemento gráfico, mas como síntese do próprio processo: cada pessoa, cada personagem e cada escolha projetual atuou como uma peça que, ao se articular às demais, colocou o projeto em movimento e permitiu que o mini-gibi se tornasse real. Mais do que um resultado final, essa trajetória evidencia que criar é também conectar ideias, afetos e histórias, e que a potência de um trabalho se amplia quando é construída coletivamente. Registra-se, por fim, o agradecimento a todos que estiveram presentes e também àqueles que não puderam comparecer, mas acompanharam, incentivaram e torceram pelo sucesso deste trabalho (Figuras 157 e 158).

Figura 157: Registro de presença de amigos(as) na apresentação do mini-gibi



Fonte: BARACHO, Waldemar (2026).

Figura 158: Registro da avó materna do autor, Maria Helena, viúva de Edmundo Pires, devidamente homenageado ao final da apresentação





Fonte: BARACHO, Waldemar (2026).

Apêndice 2: Formulário Elaborado Para Conhecer Melhor as Pessoas que Servirão de Inspiração às Personagens.

Seção 1 de 2



Do Personagem à Pessoa: que tal conhecer quem serviu de inspiração para aquele personagem?

B *I* U  

Este formulário integra uma pesquisa dedicada a conhecer melhor as pessoas por trás dos personagens criados para o TCC do aluno Gabriel Baracho - 521289. O objetivo é captar aspectos da sua personalidade, gostos e histórias que serviram de inspiração na construção dos personagens presentes nas narrativas. Sua participação é fundamental para dar vida a personagens com alma e identidade reais!

Após a seção 1 Continuar para a próxima seção

Seção 2 de 2

Qual o seu e-mail?  

Descrição (opcional)

Qual o seu nome completo? *

Texto de resposta curta

Conte um pouco sobre quem você é: *

Texto de resposta curta

Existe algum apelido especial pelo qual você é conhecido?

Texto de resposta curta

Qual a sua idade? *

Texto de resposta curta

Qual é a sua comida favorita? E tem alguma que você não gosta de jeito nenhum? *

Texto de resposta curta

Quais são os seus pronomes? (Ex: ele/dele, ela/dela, elu/delu) *

Texto de resposta curta

Se você pudesse se definir em três palavras, quais seriam? *

Texto de resposta curta

Liste 5 coisas que você gosta de fazer no tempo livre (hobbies, interesses, atividades favoritas). *

Texto de resposta curta

Agora liste 5 coisas que você não gosta ou prefere evitar *

Texto de resposta curta

Você tem alguma mania ou hábito marcante? *

Texto de resposta curta



Texto de resposta curta

Se você pudesse se definir em três palavras, quais seriam? *

Texto de resposta curta

Liste 5 coisas que você gosta de fazer no tempo livre (hobbies, interesses, atividades favoritas). *

Texto de resposta curta

Agora liste 5 coisas que você não gosta ou prefere evitar *

Texto de resposta curta

Você tem alguma mania ou hábito marcante? *


Texto de resposta curta

Compartilhe uma curiosidade sobre você *

Texto de resposta curta

Existe alguma fala ou hábito que as pessoas sempre associam a você? *

Texto de resposta curta



Fonte: Formulário desenvolvido pelo autor via *Google Forms* (2025).

Apêndice 3: Termo de Autorização de Uso de Imagem

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, NOME, TRAÇOS FÍSICOS E ELEMENTOS DA PERSONALIDADE

Pelo presente instrumento particular, eu, _____, inscrito(a) no CPF sob o nº _____, residente e domiciliado(a) a _____, na qualidade de pessoa identificada e retratada, AUTORIZO o estudante **Gabriel Lucas Pessoa Baracho**, de matrícula, _____, regularmente matriculado no curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal do Ceará (UFC), a utilizar, de forma gratuita e por prazo indeterminado:

- Minha imagem (fotografias, autorretratos ou registros fornecidos);
- Meu nome ou apelido (se aplicável);
- Minhas características físicas e traços de personalidade observáveis, como traços, modos de vestir, hábitos e expressões;

com a finalidade exclusiva de criação e desenvolvimento de personagens fictícios em um projeto gráfico autoral no formato de mini-gibi, a ser utilizado como produto prático vinculado ao seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Declaro estar ciente de que:

1. Os personagens criados serão inspirados, mas não serão representações exatas ou literais da minha imagem ou identidade;
2. O referido mini-gibi poderá ser publicado e disponibilizado no Repositório Institucional da UFC, conforme as diretrizes da universidade;
3. A autorização concedida neste termo não implica em qualquer vínculo empregatício ou remuneração futura;
4. Os direitos autorais da obra produzida permanecem com o autor, sendo garantida a finalidade acadêmica e na o comercial da presente autorização;
5. Tenho ciência de que posso, a qualquer momento antes da publicação, revogar esta autorização o mediante solicitação por escrito, salvo em casos em que a obra já tenha sido publicada em caráter irreversível no repositório institucional.

Fortaleza - CE, ___ de _____ de 202__.

Assinatura do Autorizador: _____

Assinatura do Autorizado: _____

Fonte: Elaborado pelo Autor (2025).

Apêndice 4: Formulário de Avaliação de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
REITORIA
INSTITUTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN
COORDENAÇÃO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aluno(a): Gabriel Lucas Pessoa Baracho

Título do Trabalho de Conclusão de Curso: A construção de personagens inspirados em pessoas reais no design de narrativas gráficas: um estudo aplicado na criação de um mini-gibi autoral.

Orientador(a): Emílio Augusto Gomes de Oliveira

Avaliador(a) 2: Ana Carolina Albuquerque de Moraes

Avaliador(a) 3: Camila Bezerra Furtado Barros

Avaliador(a) 4: Hermínio Macêdo Castelo Branco

Notas atribuídas pelos examinadores:

| | Texto (0 a 7) | Apresentação (0 a 3) | Somatório (Σ) |
|----------------|---------------|----------------------|------------------------|
| Avaliador(a) 2 | 3,0 | 3,0 | 10,0 |
| Avaliador(a) 3 | 3,0 | 3,0 | 10,0 |
| Avaliador(a) 4 | 3,0 | 3,0 | 10,0 |

Cálculo da nota final:

(Σ) do Avaliador(a) 2 10,0

(Σ) do Avaliador(a) 3 10,0

(Σ) do Avaliador(a) 4 10,0

Orientador(a)* 10,0

NOTA FINAL** 10,0


* Nota do(a) orientador(a) referente ao desempenho do(s) aluno(s) durante a elaboração do TCC (0 a 10)
** Somatório das notas de todos os avaliadores dividido pelo nº total de avaliadores (0 a 10)

Aos **dezenove** dias do mês de **janeiro** do ano de **2026**, a Comissão Examinadora, composta pelos Avaliadores e Orientador(a) acima identificados, sob a presidência deste(a), considerou o(a) Aluno(a) **Gabriel Lucas Pessoa Baracho**:

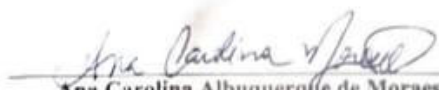
- APROVADO(A)
 APROVADO(A) COM RESTRIÇÃO
 REPROVADO(A)

- **OBSERVAÇÕES DA BANCA (espaço reservado ao orientador - opcional):**

ASSINATURAS DOS MEMBROS DA COMISSÃO EXAMINADORA:



Emílio Augusto Gomes de Oliveira
Orientador(a)



Ana Carolina Albuquerque de Moraes
Avaliador(a) 2



Camila Bezerra Furtado Barros
Avaliador(a) 3



Herminio Macêdo Castelo Branco
Avaliador(a) 4



Fonte: Elaborado pelo Autor (2026).

