

SONHANDO COM
Coragem



Giulia Menezes Cezar Crovador

SONHANDO COM CORAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Curso de Design, com habilitação em Gráfico, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design de Gráfico pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

Orientador(a):

Prof^a. Dr^a. Jade Samara Piaia

Coorientador(a):

Prof. Me. Jorge Otávio Zugliani

Bauru

2024

C952s

Crovador, Giulia Menezes Cezar

Sonhando com Coragem / Giulia Menezes Cezar

Crovador. -- Bauru, 2024

65 p. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design)
- Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Jade Samara Piaia

Coorientador: Jorge Otávio Zugliani

1. webtoon. 2. quadrinho. 3. ilustração. 4. juventude. 5.
social. I. Título.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso tem como objetivo desenvolver o *webtoon* *Sonhando com Coragem*, uma narrativa gráfica que aborda temas como juventude, resiliência, mudanças e desigualdade social. Ambientada na cidade de São Paulo, a história acompanha Thiago, um jovem em busca de propósito enquanto enfrenta os desafios de uma nova realidade. A narrativa explora questões relacionadas à pobreza, ascensão social por meio da educação e a importância das conexões humanas no desenvolvimento pessoal do protagonista. Inspirada em experiências pessoais e observações cotidianas, a obra reflete uma perspectiva universal sobre as transições da vida, especialmente na juventude.

Palavras-chaves: webtoon, quadrinho, ilustração, juventude, social

ABSTRACT

The project aims to develop *Sonhando com Coragem (Leap of Faith)*, a webtoon that explores themes of youth, resilience, change, and social inequality. Set in São Paulo, the story follows Thiago, a young man seeking purpose while navigating the challenges of a new reality. The narrative delves into issues such as poverty, social mobility through education, and the significance of human connections in the protagonist's growth. Inspired by personal experiences and daily observations, the work offers a universal perspective on life's transitions, especially during youth.

Keywords: webtoon, comics, illustration, youthful, social

AGRADECIMENTOS

A todos que tive o prazer de conhecer, aprender e compartilhar momentos: em especial, aos meus pais, Patrícia e Eduardo, sem vocês eu não seria nada; à minha irmã e melhor amiga, Clara, pela presença inefável em minha vida; à minha avó, Dona Ivany, por sempre me acolher nos cafezinhos da tarde; ao meu companheiro, Natan, pela chance de viver essa trajetória ao seu lado.

Aos meus amigos: Bea, por estar comigo desde sempre; André, pelos encontros na cozinha de madrugada (e por me suportar enquanto falava de metodologia); Gabi, pelos babados e companhias na sala enquanto brincava com Fifi; Estella, pelo carinho e companhia nos altos e baixos; Jonathan, pela inspiração e risada única; e Cris, pelos momentos – principalmente assistindo ou jogando algo na sua sala.

Aos meus professores e orientadores: Jade, por toda paciência e força durante este ano; e Jozz, pelas aulas e conselhos que me deram gás para desenhar.

Aos meus amigos e colegas do Laboratório de Design Contemporâneo, por me acompanharem durante dois anos de graduação – vocês marcaram essa trajetória. À UNESP, por fornecer a base e apoio indispensáveis para minha formação acadêmica e pessoal.

E, não menos importante, à minha gata, Fiona, pelos ronrons e pãezinhos de todos os dias.

A todos que fazem parte dessa caminhada, minha gratidão.

"Aquele que tem um *porquê* pode suportar quase qualquer *como*."

– **Friedrich Nietzsche**, *Crepúsculo dos Ídolos*, 1889.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1 Objetivos.....	10
1.2 Metodologia.....	11
2 CONTEXTUALIZAÇÃO: FASE TEÓRICA.....	13
2.1 Juventude e Transições: Um olhar sobre o jovem em vulnerabilidade.....	13
2.2 Próxima estação: Cidade cinza.....	16
2.3 A arte como uma necessidade humana.....	19
3 DESENVOLVIMENTO: FASES CRIATIVA E EXECUTIVA.....	20
3.1 Do cotidiano ao imaginário: Sobre “Sonhando com Coragem”.....	20
3.2 Referências artísticas.....	22
3.2.1 Disco Elysium.....	23
3.2.2 Night in the Woods.....	24
3.2.3 Blue Period.....	25
3.2.4 Comigo Ninguém Pode – A pintura de Jeff Alan.....	28
3.3 Os personagens.....	31
3.3.1 Thiago.....	34
3.3.2 Dona Enilda.....	36
3.3.3 Rosilene.....	38
3.3.4 Josué e Mariane.....	40
3.4 Roteiro.....	42
3.5 Esboços.....	43
3.6 Testes de publicação no site LINE WEBTOON: Entendendo a interface.....	45
3.6.1 Desenvolvimento de thumbnails: quadrada, vertical e de episódio.....	47
3.7 Título da história, diálogos e onomatopeias: a escolha das tipografias.....	50
3.8 Ilustração e finalização digital.....	56
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	58
REFERÊNCIAS.....	59
APÊNDICE A: Roteiro - Capítulo 1: O Peso das Horas.....	64

1 INTRODUÇÃO

“Para os protagonistas de suas próprias histórias...”

Pensar a arte é conjurar as representações, os sentidos, as dificuldades do mundo, os percalços da existência humana (Favaretto, 2015). A princípio, as vivências de cada um, sua realidade social, sua cultura, cooperam para seu entendimento do que é arte e a aplicação desta em sua vida. A arte, em sua essência, se apresenta como uma necessidade intrínseca ao ser humano, transcendente às funções utilitárias e é permeada de significados profundos. Desde tempos imemoriais, ela tem desempenhado um papel fundamental na construção da identidade individual e coletiva, atuando como um reflexo das emoções, crenças e valores que moldam as sociedades.

As histórias em quadrinhos (HQ's) é uma das maneiras em que a arte pode se manifestar. Inúmeros artistas expuseram por esse meio suas vivências e realidades sociais, traçando um paralelo entre a pintura e os quadrinhos, através de técnicas de iluminação, ângulos e ressignificação das perspectivas dos objetos.

As HQ's são uma linguagem artística em que se une texto e imagem a fim de se formar uma narrativa, dada em uma sequência de imagens. Para Eisner (2002), os processos psicológicos envolvidos na compreensão de imagem e palavra são análogos, a junção desses elementos estimula o leitor a exercer suas habilidades interpretativas visuais e verbais, criando uma experiência única de leitura.

Em suma, a repetição de elementos similares em quadros adjacentes ou subsequentes leva o leitor a realizar um elo semântico entre esses elementos, percebendo-os como parte de uma mesma rede de representações (Cohn, 2013). A consistência na aplicação dessas repetições leva ao reconhecimento de uma gramática, e, assim, de uma ordem estrutural na qual a narrativa se organiza. O próprio leitor, ao se dispor do ato de leitura, já tem construído uma expectativa de que os elementos que compõem o espaço-tempo (o universo ficcional visualmente representado) sejam coerentes, e essa expectativa por si já favorece a busca pela construção do sentido (Eisner, 2002).

As artes sequenciais acompanham o homem desde os primórdios, evoluindo ao longo da modernidade até os dias atuais. Por isso, não é possível definir com precisão quem, onde e quando inventou a história em quadrinho, contudo, podemos considerá-la resultado da soma de um trabalho artístico, desenvolvido por diversos indivíduos em diferentes locais e épocas. Da invenção da prensa móvel por Johannes Guttenberg, que revolucionou a produção e

disseminação de textos, passando pelas caricaturas e gravuras cômicas de William Hogarth, que denunciava os vícios e atitudes das elites sociais até o primeiro quadrinho colorido Yellow Kid, criado por Richard Fenton Outcault, entende-se parte do início da criação das HQ's (Vergueiro, 2006; McCloud, 1993).

Ao voltar-se para a atualidade, percebe-se novas formas de apresentação das HQ's em detrimento do avanço das novas tecnologias e do crescimento de um novo público consumidor. Um desses formatos é o *webtoon*, um formato completamente pensado de maneira vertical, de forma a seguir o *scroll* dos *smartphones*. Os novos consumidores se utilizam da internet para o acesso a redes sociais, por onde recebem indicações e curadorias de novas histórias, e também para o acesso de plataformas de conteúdo, por onde acessam as histórias e por onde podem publicá-las (Presser, 2021).

Diante disso, este projeto propõe um convite à reflexão por meio da criação do primeiro capítulo de um quadrinho *webtoon*, explorando-se as relações texto e imagem. A história apresenta, de forma livre e expressiva, os vínculos entre os anseios, as perspectivas do vivido e, principalmente, os sonhos e memórias do protagonista Thiago, que transformará a arte em sobrevivência mediante ao meio em que se insere.

1.1 Objetivos

O objetivo geral deste projeto é desenvolver e publicar o primeiro capítulo de uma história em quadrinho no formato *webtoon*, apresentando um jovem periférico em busca de seu lugar no mundo artístico enquanto enfrenta o caos urbano.

Objetivos específicos:

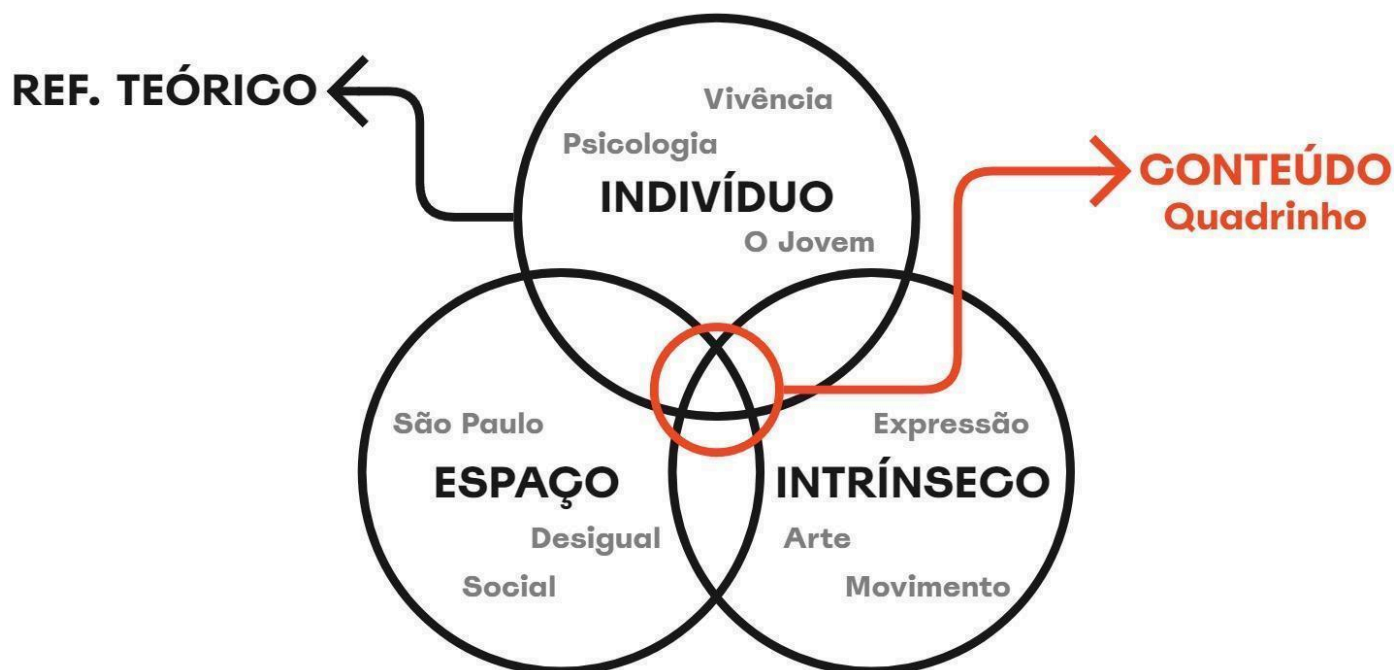
- Sensibilizar os leitores a respeito de questões sociais que envolvem a vida cotidiana em uma grande cidade como São Paulo;
- Destacar a importância da educação e de uma rede de apoio na construção do indivíduo;
- Apresentar um caminho possível para a produção desta vertente de narrativa gráfica de maneira a estimular novos estudos em design.

1.2 Metodologia

A mandala, como conceito, está profundamente relacionada à organização e compreensão de elementos centrais, sendo essencial para fundamentar a estrutura metodológica deste projeto. A palavra "mandala", originária do sânscrito, significa literalmente um círculo, mas também pode ser interpretada como "o que contém a essência", refletindo a ideia de centralidade e interconexão (Green, 2005). Dessa maneira, esboçou-se uma mandala (Figura 1) para estruturar os conceitos que orientaram tanto a pesquisa teórica quanto às temáticas presentes em *Sonhando com Coragem*.

Cada círculo – **Indivíduo**, **Espaço** e **Intrínseco** – corresponde a um estudo da fase teórica, ao mesmo tempo em que converge para a construção da narrativa. O quadrinho, assim, serve como um meio para explorar e questionar os temas investigados, trazendo essas reflexões à vida por meio de uma narrativa visual e artística.

Figura 1 – Mandala com palavras chaves para a composição do referencial teórico e temáticas de *Sonhando com Coragem*.



Fonte: Elaborado pela autora no Miro (2024).

Fase Criativa

- *Moodboards* e referências artísticas - Introdução a narrativa da história e inspirações;
- Criação de personagens e escrita de *backstories*;
- Desenvolvimento do roteiro do primeiro capítulo;
- Esboço do primeiro capítulo;
- Publicação teste no LINE WEBTOON: Revisão de formato e anotações.

Fase Executiva

- Desenvolvimento de *thumbnails*: Capas da obra e capítulo;
- Logotipo, diálogo e onomatopeias: Escolhendo a tipografia;
- Ilustração, refinamento e finalização em pintura digital do primeiro capítulo;
- Publicação oficial em português.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO: FASE TEÓRICA

2.1 Juventude e Transições: Um olhar sobre o jovem em vulnerabilidade

O ser humano, do nascimento à morte, permanece em constante mudança e movimento. A cada instante e de forma singular, se vive esse processo. Dentro da psicologia, essas transformações fazem parte de um estudo denominado desenvolvimento humano. Para psicanalistas, como Erik Erikson (1902-1994), a interação entre indivíduo com o meio impacta diretamente na construção subjetiva e identitária do mesmo (Jacob, 2019). Ainda se tratando dessa concepção, Erikson (2015, p.18) propõe a teoria da “crise psicossocial”, onde em cada estágio da vida o sujeito é posto à prova, tendo que enfrentar um tipo de crise.

Durante a transição da adolescência para a vida adulta, comumente marcada por diversas mudanças e conflitos sobre quem é e qual seria seu propósito no mundo, o jovem precisa desenvolver a identidade do ego, isto é, o sentido consciente de si. Para Erikson, a forma de lidar com essa crise, havendo um desfecho positivo ou negativo, influenciará na capacidade de resolução de conflitos inerentes à vida (Jacob, 2019). No entanto, como esse processo é influenciado pelo meio social e pela qualidade das trocas que este proporciona, o modo de se construir um sujeito, principalmente mediante contexto de vulnerabilidade, pode ser significativamente desigual comparado a cenários mais favoráveis (Dayrell, 2003).

A vulnerabilidade social, de acordo com a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura), é consequência da falta de acesso a oportunidades sociais, econômicas e culturais (Ambramovay, 2022). A escassez de recursos, o estresse econômico, a violência e a instabilidade familiar podem dificultar o desenvolvimento saudável da identidade do ego. Tais condições, segundo Robert Castel (1999), estão diretamente ligadas à precarização do trabalho¹ e das redes de proteção social. Essas desestabilizações, impulsionadas por processos de flexibilização e desregulamentação, criam zonas de desigualdade, onde uma parte da população se beneficia da estrutura social, com acesso a bens e direitos sociais, enquanto outra é submetida a condições de vida precárias, tendo pouco - ou quase nenhum - reconhecimento social.

¹ O quadro de precarização no trabalho se mostra sob diferentes formas, como o aumento da informalidade, a instabilidade no emprego, a baixa remuneração e as jornadas prolongadas de trabalho (Castel, 1999).

Nesse contexto, a fim de evitar a completa desfiliação social², surge, para os jovens, a demanda de assumir e se adaptar a diferentes responsabilidades, muitas vezes conciliando trabalho, estudo e afazeres domésticos para suprir as necessidades da família. Essa vivência de papéis tradicionalmente adultos resulta em trajetórias singulares, marcadas pela incerteza e imprevisibilidade quanto ao futuro (Ribeiro, 2011), além, também, de provocar um desequilíbrio interno devido à pressão em atender expectativas que lhe são impostas (Lisboa, 2018). Para entender essas dinâmicas, é fundamental considerar as implicações mais profundas da vulnerabilidade na vida dos indivíduos, como destaca Kályton Resende (2024) em *“O trauma da pobreza e o processo de ascensão social pela educação”*:

A pobreza no Brasil não é apenas uma questão de insuficiência de renda; ela se manifesta como um estado psicológico e social impregnado de privações, limitações e de exclusão que transcende o material, bem como gênero e raça. O trauma gerado pela pobreza deixa marcas no inconsciente que se perpetuam em ciclos de sofrimento e segregação, afetando a saúde mental, as perspectivas de vida e a autoestima dos indivíduos. Esse estado de falta contínua gera, inclusive, uma série de fobias como respostas psicológicas complexas, incluindo o medo constante da instabilidade, da impotência e a internalização da marginalização. Com isso, ansiedade, depressão, distúrbios emocionais variados são potencializados como a dificuldade em lidar com o ter dinheiro, alimentação e estabilidade financeira, por exemplo (2024, NEXO).

Esse estado de pobreza, conforme destacado por Resende, vai além da mera falta de recursos financeiros; ele se entrelaça com experiências subjetivas que moldam a identidade e a saúde mental dos indivíduos. Durante a transição da adolescência para a vida adulta, a dificuldade em lidar com as limitações impostas pela pobreza pode resultar em crises de identidade, como sugere Erikson (2015, p. 19). Sob contexto de vulnerabilidade, os jovens não apenas enfrentam a pressão social de se encaixar e ter sucesso, mas também o trauma da exclusão e da marginalização, o que pode acabar levando a crises psicológicas, como fobias, ansiedade e depressão. Dessa forma, a construção da identidade do ego, em um ambiente que não favorece seu desenvolvimento saudável, se torna um desafio significativo.

Contudo, mesmo exposto a fatores de risco, o jovem constrói determinados modos de ser jovem, na especificidades dos recursos e vínculos que dispõe. O tempo da juventude, para eles, localiza-se no aqui e agora, vivendo o presente e o que ele pode oferecer de experiências, prazeres, encontros, trocas afetivas, bem como as angústias e incertezas diante da luta pela

² Castel (1995) define a desfiliação como ruptura de pertencimento ou vínculo societal, gerando estados de despossuir um lugar nas relações sociais, sendo assim impossibilitados de fazer vínculos, nomeados de supranumerários (pessoas sem utilidade ou de pouca utilidade social), caracterizados, em geral, pelo individualismo negativo (perda simbólica da relação com a sociedade) e pela desinstitucionalização (...) (Ribeiro, 2011, p.60).

sobrevivência de cada dia. Talvez seja essa resiliência que nos faça questionar se esses jovens não nos estariam mostrando um jeito próprio de viver, pensar, criar e dar significado ao mundo, mesmo quando tudo parece improvável (Dayrell, 2003, p. 43; Vygotsky, 1986).

2.2 Próxima estação: Cidade cinza

São Paulo, frequentemente descrita como a cidade que não para, é enigma e síntese do Brasil³. Desde meados do século XIX, a cidade se apresenta como principal centro socioeconômico do país, passando por múltiplas transformações em sua infraestrutura e sendo alvo de intensas migrações internas.

Apesar de seu crescimento e modernização, São Paulo enfrenta grandes dificuldades no que diz respeito à dimensão humana. Segundo Bruno Latour (2009), em sua resenha “*Paris, Cidade Invisível: O Plasma*”, toda a cidade é formada por contínuas interações. As necessidades e preferências dos indivíduos influenciam a forma como a cidade se desenvolve, enquanto a infraestrutura e as oportunidades oferecidas pela cidade, moldam o comportamento e a vida de quem a habita. Contudo, essa relação não se reflete de maneira harmônica na capital paulista, visto que suas estruturas e planejamento urbano são desiguais entre seus habitantes. Ou seja, o espaço não visa atender às demandas de toda a população, mas, na maioria das vezes, quem lhe possa conceber lucro, detendo o capital (Viana, 2017, p.11). Nesse contexto, surgem fenômenos como a gentrificação e a segregação urbana, que não apenas acentuam disparidades entre as áreas da cidade, como também ampliam a desigualdade no acesso a recursos, serviços públicos, infraestrutura e oportunidades econômicas (Rolnik, 2022).

De acordo com Siqueira (2014, p. 19), a gentrificação é um processo de revalorização urbana que leva à elitização socioespacial⁴. Em São Paulo, por exemplo, essa dinâmica se manifesta por meio de operações urbanas, onde a lógica dos investimentos públicos, em determinados perímetros, se baseia na atração imobiliária, na localização de empresas e na criação de empregos. Essa estratégia de regeneração promove a valorização do espaço urbano, tornando-o atraente para iniciativas privadas e transformando áreas negligenciadas em regiões valorizadas (Smith, 2006). No entanto, esse processo também leva ao questionamento do que é chamado “regeneração” – um termo ambíguo que sugere “dar nova vida” a uma área, mesmo sabendo que já era povoada. Além de gerar o deslocamento de populações vulneráveis, incapazes de arcar com os custos elevados provenientes dessa revalorização (Smith, 2007), a própria estética da localidade, especialmente no que tange às manifestações culturais, são, muitas vezes, apagadas (Carta Capital, 2019).

³ “Cidade enigma e síntese do Brasil.” Lourenço Diaféria (1933-2008), escritor, em crônica publicada em 1980 na Folha de S.Paulo.

⁴ A autora ressalta que esse conceito não é suficiente para definir todo o contexto urbano, pois há sempre variáveis locais e dimensões contingentes em cada processo. Essas particularidades influenciam como a gentrificação se manifesta e afeta diferentes áreas urbanas (Bonfim; Barbosa, 2022).

Figura 2 – Fotografia da comunidade do Piolho, distrito de Campo Belo⁵, SP.



Fonte: Autoria própria. Tratamento feito no *Adobe Photoshop* (2024).

Tal fenômeno se conecta diretamente ao enigma dos problemas urbanos, os quais são vistos como falhas exclusivas da cidade que precisam ser corrigidas. Para Sartori (2020), as cidades não são defeituosas; elas são exatamente como foram projetadas para ser. Ou seja, esses “defeitos” são materializações das contradições da própria sociedade: se a sociedade é desigual, a cidade também será. Isso também se atribui a segregação, que é uma forma estruturada de desigualdade espacial (Villaça, 2011).

A segregação por distanciamento é considerada uma das principais formas de segregação urbana. Por concentrar capitais e possuir a capacidade de mobilizar o estado – ou até mesmo de ser o próprio estado –, a elite, ao se segregar, cria uma parte da cidade à sua imagem e semelhança, concentrando investimentos em regiões específicas – geralmente onde

⁵ Apesar do distrito ser considerado uma área rica na zona sul, estima-se que 890 famílias locais vivam em extrema pobreza, com renda de até 1/4 de salário mínimo (ano base 2020). Pela escassez de vagas de emprego, muitos dos moradores acabam indo para o trabalho informal, com pagamentos diários e sem contratação (Santos, 2023).

moram –, visando otimizar o tempo e energia gastos nos deslocamentos diários. Quanto menor o tempo de deslocamento, maior o tempo livre disponível. Isso não implica que somente a elite more nessa região, mas grande parte dela sim, enquanto outras classes enfrentam barreiras significativas para acessar esses espaços (Sartori, 2020).

A principal barreira para acessar os benefícios de uma região é o tempo, que pode ser manipulado através do sistema de transporte. Regiões com um sistema viário mais desenvolvido – com avenidas, corredores de ônibus e metrô – permitem deslocamentos mais rápidos. No entanto, quando a infraestrutura se concentra em uma região específica, a maioria das pessoas acaba se deslocando para lá. Se a maior parte da população vive distante dessa área e depende de um transporte ineficiente, o tempo gasto nos deslocamentos diários dificulta a realização de outras atividades essenciais, impactando negativamente as condições de vida e a capacidade de desenvolvimento pessoal (Sartori, 2020).

Podemos, portanto, afirmar que a restrição no acesso à cidade e seus benefícios não apenas atua como uma forma de controle social (Sartori, 2020), mas também evidencia a desigualdade na distribuição de recursos, perpetuando diferenças socioeconômicas entre moradores de diferentes regiões. O documentário *“A Ponte”* (2006), produzido pelo Instituto Rukha e dirigido por João Weiner, exemplifica essa dinâmica ao destacar as disparidades entre as margens do Rio Pinheiros e como a Ponte Estaiada Octavio Frias de Oliveira, frequentemente celebrada como um símbolo de modernidade e progresso, é submetida a um questionamento profundo: Em vez de promover a integração, ela reforça a divisão entre áreas desenvolvidas e periféricas. Da mesma forma, o documentário *“Espraiada Vive”* (2023), produzido pelo coletivo de mesmo nome, explora a vida dos moradores de 24 comunidades na avenida Jornalista Roberto Marinho, evidenciando a vulnerabilidade de milhares de famílias e o impacto da segregação em suas vidas. Um incêndio em 2022 na Comunidade do Piolho, abordado no documentário, trouxe à tona as adversidades enfrentadas na espera por moradia digna e segurança, revelando as contradições da cidade em sua busca por progresso.

2.3 A arte como uma necessidade humana

A arte, em suas diversas formas e expressões, vai além de um simples adorno cultural; ela toca o intrínseco, o estético. Salles (2019) argumenta que para compreender a arte em sua essência, é necessário focar nas reações emocionais que ela provoca no observador, e isso se conecta diretamente à visão de Carl Jung (2016), que considera a arte uma expressão da psique humana. Para Jung, as imagens mentais criadas através da arte são representações de como percebemos o mundo, e, portanto, a arte nos permite acessar uma realidade psíquica profunda e interna, que não se limita àquilo que vemos de forma tangível, mas também àquilo que sentimos e percebemos de maneira subjetiva. Nesse contexto, a arte não serve apenas como um refúgio ou válvula de escape das dificuldades do cotidiano, mas também como uma ponte entre o "eu" pessoal e o "eu" coletivo, conectando nossas experiências íntimas ao universo mais amplo ao nosso redor.

A perspectiva de Ellen Dissanayake (2015) reforça essa visão ao sugerir que a arte cria um espaço onde a subjetividade do indivíduo pode se encontrar com o todo. A arte possibilita que o sujeito expresse suas particularidades, como sofrimento, alegria e desejo, de maneira que essas experiências se tornem compatíveis para outros. A universalidade da arte está na capacidade de transformar experiências pessoais e privadas em algo que ressoe com a experiência coletiva, criando um ponto de encontro entre o íntimo e o coletivo, entre o individual e o comum.

Esse processo é ainda mais intensificado pelo uso de elementos visuais, como cores e formas, que são componentes essenciais da obra de arte. Heller (2000) explica que as cores têm o poder de afetar diretamente nossas emoções, influenciando nossa percepção e reação ao que vemos. Da mesma forma, Donis A. Dondis (2005) aponta que as formas e a organização desses elementos visuais não apenas estruturam a obra, mas também funcionam como mediadoras entre o artista e o espectador. Ao manipular as relações entre cor, forma e composição, a arte cria uma linguagem visual única, que vai além da representação de uma ideia ou sentimento. Ela torna-se um meio simbólico que transcende a obra em si, convidando o espectador a uma reflexão mais profunda sobre sua própria experiência de vida e seu lugar no mundo.

Portanto, a arte é uma poderosa ferramenta para compreender a condição humana, permitindo que o indivíduo se conecte com suas emoções e pensamentos mais profundos, ao mesmo tempo em que se coloca em diálogo com as experiências dos outros.

3 DESENVOLVIMENTO: FASES CRIATIVA E EXECUTIVA

3.1 Do cotidiano ao imaginário: Sobre “*Sonhando com Coragem*”

A ideia para este *webtoon* surgiu de experiências vividas e observadas no cotidiano da autora desde o final da adolescência até o presente. Mudanças – sejam físicas, emocionais, sociais e de ambiente – moldaram profundamente essa trajetória, se tornando fundamentais para a construção e desenvolvimento da história. Embora a jornada pessoal e de pessoas próximas, como familiares, amigos e conhecidos, tenha influenciado a criação, o foco da narrativa reflete uma experiência mais ampla e universal.

O *webtoon* explora diversas vivências, permitindo que os leitores se identifiquem com os personagens e situações, especialmente com o protagonista, um jovem em processo de ressignificação. A obra mergulha nas complexidades das transições e nas incertezas que acompanham a mudança, tanto no nível pessoal quanto na adaptação a novos ambientes e contextos sociais. Ao se mudar para São Paulo, o protagonista não enfrenta apenas transformações físicas e emocionais, mas também medos associados às suas circunstâncias. Vindo de uma origem humilde, ele precisa equilibrar estudos, trabalho e afazeres domésticos, enquanto lida com pressões e expectativas que acredita não poder atender.

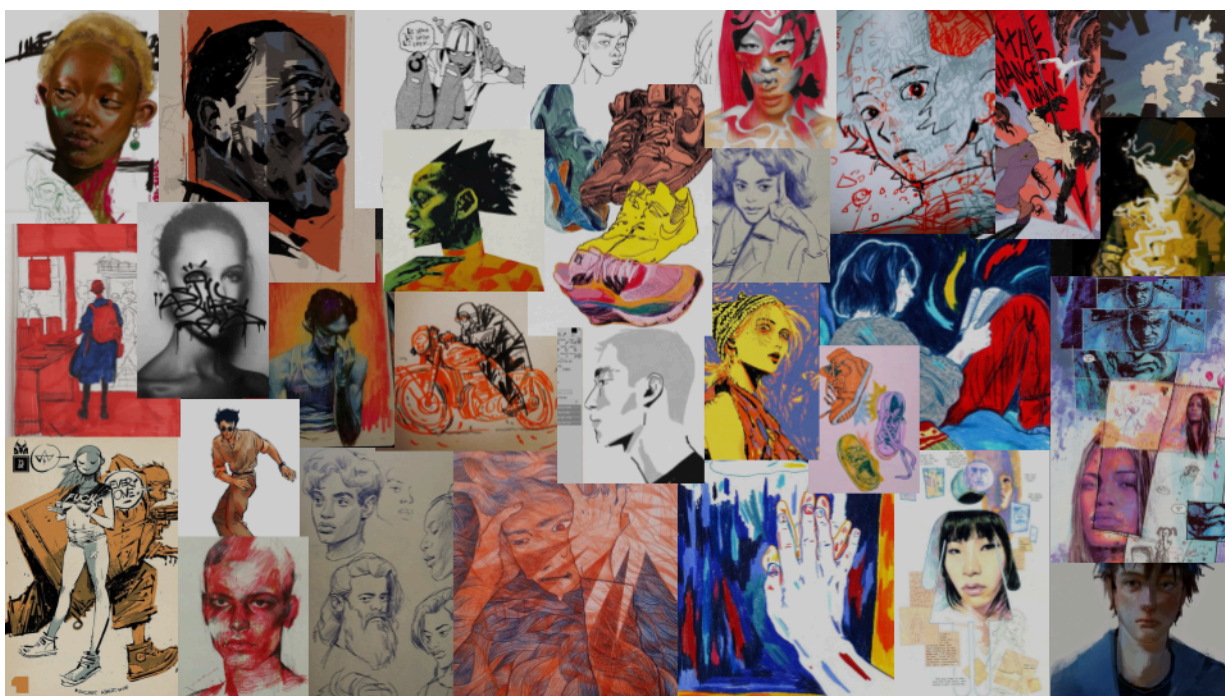
Figura 3 – *Moodboard* com aspectos que influenciaram a criação da história.



Fonte: Elaborado pela autora no *Google Slides*. Imagens retiradas do *Pinterest* (2024).

São Paulo, com sua vastidão e diversidade, torna-se um personagem por si só, moldando as experiências e influenciando diretamente o desenvolvimento dos personagens. A narrativa não se limita a contar a história de um jovem em busca de si mesmo; ela também destaca as dinâmicas sociais e desigualdades presentes em um grande centro urbano, especialmente na zona sul. Essa escolha de cenário reflete as percepções da autora ao viver próximo à comunidade do Piolho, entre 2015 e 2018, período em que presenciou situações de vulnerabilidade entre as famílias locais. A história é contada a partir de outro ponto de vista, dando voz àqueles que muitas vezes são ignorados ou passam despercebidos.

Figura 4 – *Moodboard* com as primeiras referências artísticas para compor a linguagem visual.



Fonte: Elaborado pela autora no *Google Slides*. Imagens retiradas do *Pinterest* (2024).

Desse modo, a arte desempenha um papel crucial na vida do protagonista, funcionando não apenas como uma válvula de escape e meio de expressão, mas também como o sonho que o define e o ajuda a encontrar seu lugar no mundo. Tais aspectos são incorporados na própria arte do quadrinho, como se o personagem estivesse esboçando sua própria história (Figura 4). Os vínculos afetivos formados ao longo dessa trajetória são igualmente importantes, oferecendo suporte emocional e prático. Esses relacionamentos auxiliam o protagonista a enfrentar as dificuldades cotidianas e a perseguir seu sonho artístico.

3.2 Referências artísticas

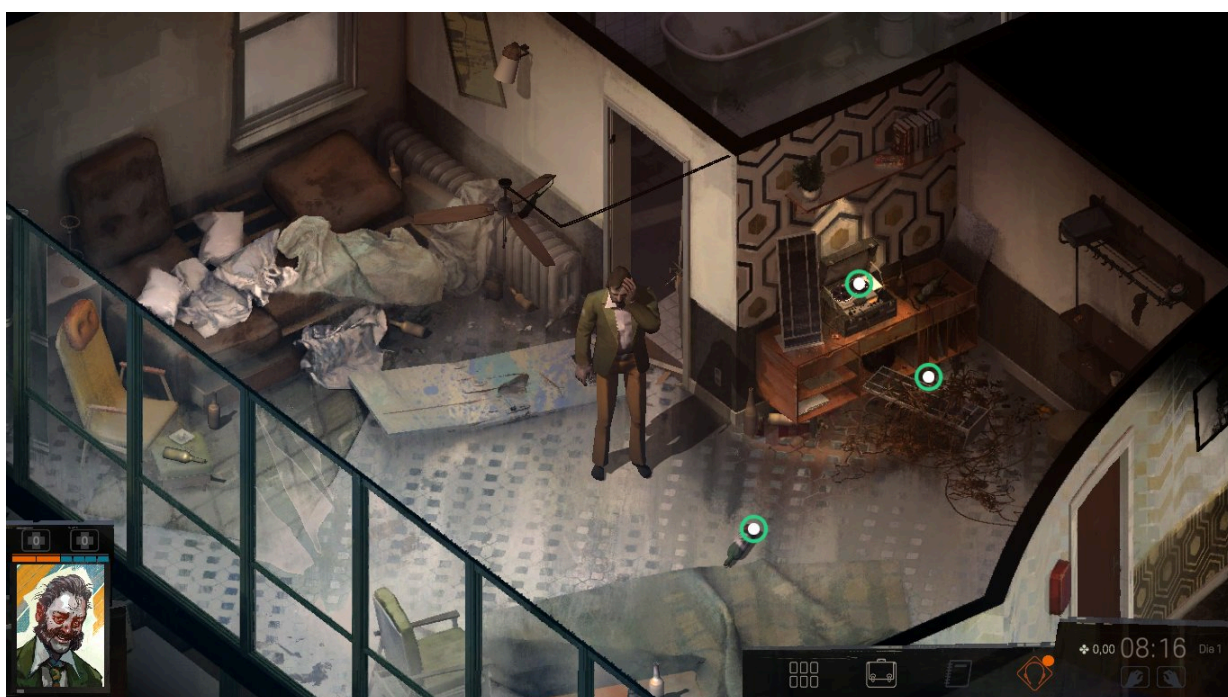
As referências artísticas são obras, estilos, técnicas ou artistas que inspiram e influenciam a criação de novas produções, fornecendo contextos culturais, estéticos e conceituais. Para a concepção deste *webtoon*, algumas referências foram significativas, como:

- a) Disco Elysium
- b) Night in the Woods
- c) Blue Period
- d) Comigo Ninguém Pode – A pintura de Jeff Alan

3.2.1 Disco Elysium

Lançado em 2019 pela ZA/UM, *Disco Elysium* é um jogo de RPG aclamado por sua ambientação singular, personagens excêntricos e um universo ricamente construído. A trama se passa na cidade fictícia de Revachol, um cenário profundamente marcado por tensões políticas e sociais – elementos que apresentam paralelos com São Paulo, uma cidade igualmente caracterizada por seus contrastes.

Figura 5 – Cena inicial de *Disco Elysium*, destacando a ambientação caótica que reflete o estado do personagem.



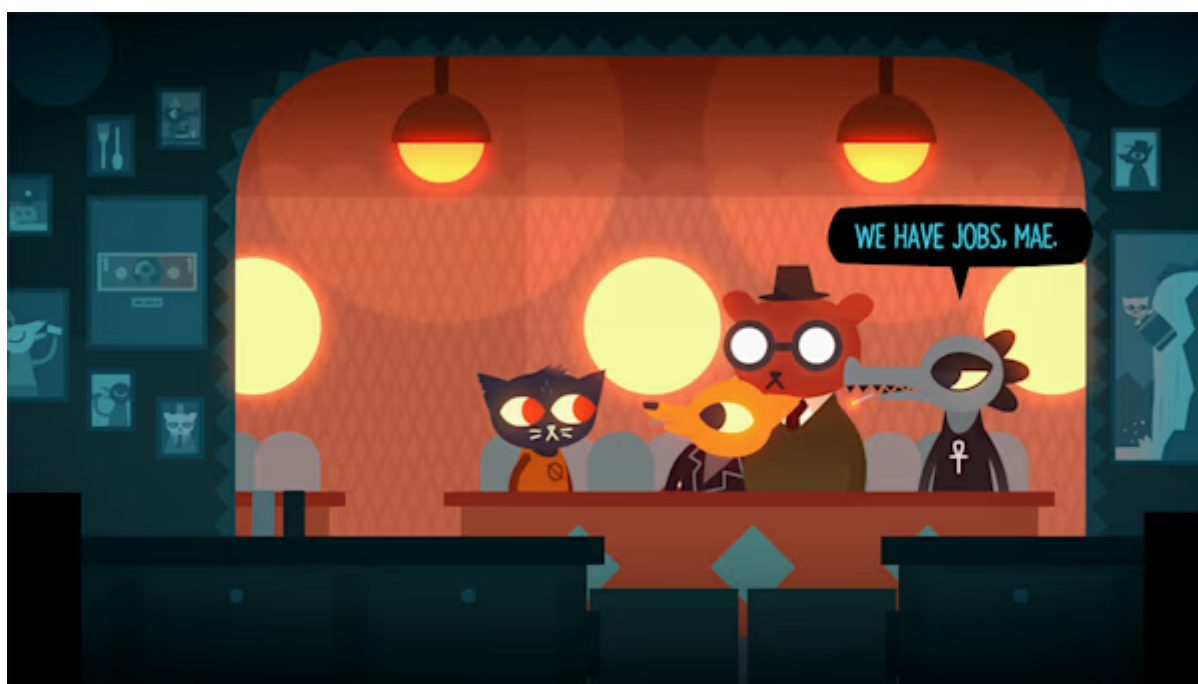
Fonte: ZA/UM, 2019.

O enredo explora temas como violência, sexo, pobreza, abandono e traição, além de mergulhar na melancolia e desespero. Esses temas ressoam fortemente com os personagens do quadrinho, que também enfrentam as duras realidades do ambiente urbano. Ademais, a estética impressionista de *Disco Elysium* moldou completamente o estilo visual do *webtoon*, trazendo uma riqueza de cores, traços e texturas que refletem a complexidade emocional dos personagens.

3.2.2 Night in the Woods

O jogo *Night in the Woods* (2017) é uma visual novel 2D interativa onde acompanhamos a protagonista Mae em sua jornada por autoconhecimento, enquanto lida com reflexões sobre o passado. Desenvolvido pela *Infinite Fall* e *Secret Lab*, *Night in the Woods* é uma obra focada nos personagens, abordando questões como amizade, identidade e as dificuldades da vida adulta. Por meio de diálogos envolventes, os jogadores exploram as complexidades das relações humanas, levando Mae a confrontar seus medos e decisões.

Figura 6 – Cena do jogo *Night in the Woods*.



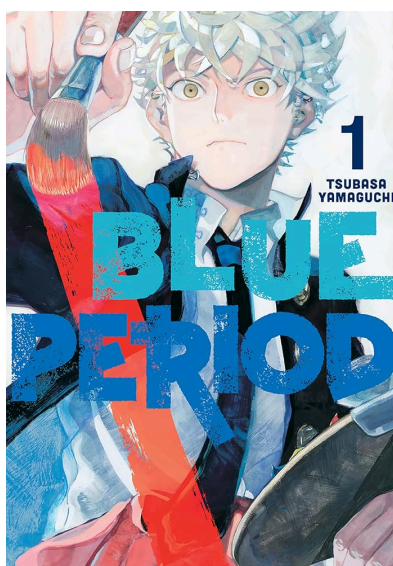
Fonte: *Infinite Fall* e *Secret Lab*, 2017.

Tanto em *Night in the Woods*, quanto no *webtoon*, um dos principais temas é o limbo entre a adolescência e a vida adulta. O conflito de gerações, a luta por estabilidade no mercado de trabalho e as tensões familiares também são elementos centrais em ambas as obras. Em *Night in the Woods*, Mae retorna à casa dos pais após deixar a universidade, e se vê presa em uma cidade onde o trabalho é escasso e o futuro incerto. No *webtoon*, o protagonista também enfrenta desafios semelhantes, à medida que tenta conciliar o trabalho, os estudos e o apoio à sua família. Essas histórias, embora distintas em formato e ambientação, abordam a mesma sensação de incerteza que caracteriza o início da vida adulta, onde as expectativas muitas vezes colidem com a realidade.

3.2.3 Blue Period

Em *Blue Period* (2017), série de mangá escrita e ilustrada por *Tsubasa Yamaguchi*, acompanhamos o protagonista Yaguchi Yatora, que descobre na pintura uma nova perspectiva de vida, utilizando-a para expressar e compreender suas emoções. Essa introspecção ressoa com Thiago, protagonista de *Sonhando com Coragem*, que também vê na arte um caminho para se reinventar diante das dificuldades de sua nova realidade.

Figura 7 – Capa do primeiro volume de *Blue Period*.



Fonte: *Tsubasa Yamaguchi*, editora Kodansha, 2017.

O mangá se destaca pela profundidade temática, abordando questões como saúde mental, autoaceitação, medo do fracasso e a busca por significado. Yatora enfrenta diversas frustrações relacionadas à sua habilidade artística, questões financeiras e a pressão social sobre seguir uma carreira incerta – sentimentos esses que se refletem em Thiago, que também lida com inseguranças sobre sua capacidade e o esforço necessário para evoluir. No decorrer de suas jornadas, ambos os protagonistas estabelecem laços com outros personagens, que não apenas enriquecem o processo criativo, como também proporcionam espaços para expor suas vulnerabilidades. As amizades e os mentores se tornam fontes de apoio, destacando a importância das relações humanas para a construção de suas identidades (Figura 8)⁶.

⁶ Nos mangás japoneses, a ordem de leitura é feita da direita para a esquerda, tanto nas páginas quanto nos quadros individuais. Esse formato reflete a maneira tradicional de leitura no Japão e em outros países asiáticos.

Figura 8 – Página do mangá *Blue Period*.



Fonte: Tsubasa Yamaguchi, editora Kodansha, 2017. Tradução feita pela autora (2024).

Além disso, *Blue Period* explora a dicotomia entre talento inato e esforço, questionando a ideia de que a genialidade é um pré-requisito para o sucesso na arte. Essa abordagem reflete no desenvolvimento de Thiago, que, assim como Yaguchi, aprende a valorizar suas vivências e a expressar sua visão pessoal. Ambos encontram na arte uma forma

de resistência e afirmação, permitindo uma conexão mais profunda consigo mesmos e com o mundo ao redor.

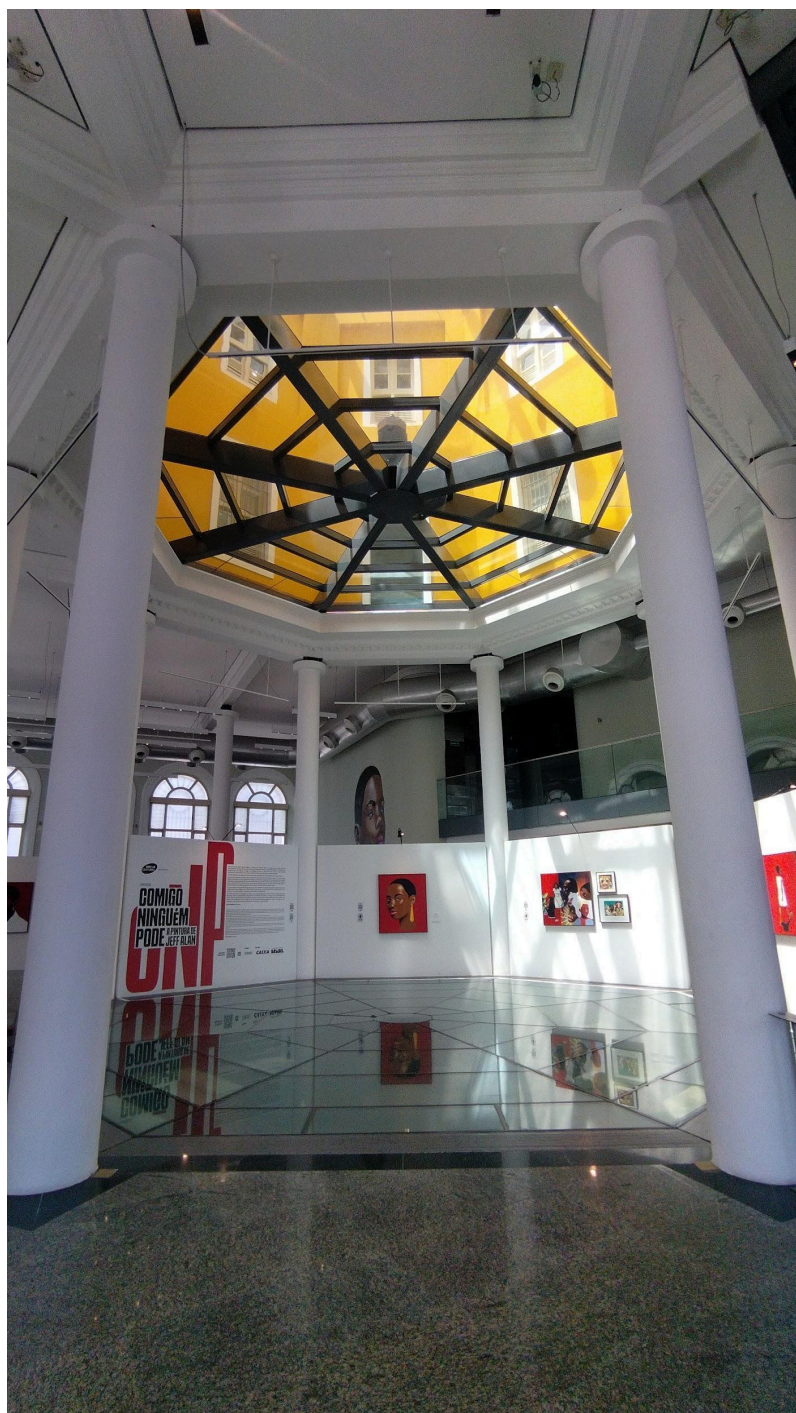
Figura 9 – Página do mangá *Blue Period*.



Fonte: Tsubasa Yamaguchi, editora Kodansha, 2017. Tradução feita pela autora (2024).

3.2.4 Comigo Ninguém Pode – A pintura de Jeff Alan

Figura 10 – Fotografia da entrada da CAIXA Cultural do Recife com a exposição de Jeff Alan ao fundo.



Fonte: Autoria própria (2023).

Durante uma viagem a Recife em 2023, a autora visitou a exposição *Comigo Ninguém Pode – A pintura de Jeff Alan*, exibida na CAIXA Cultural do Recife. A mostra apresentava cerca de 57 obras autorais do artista pernambucano, nascido e criado no bairro do

Barro, na zona oeste da cidade. Nessa série, Jeff retrata o cotidiano de sua comunidade, enfatizando as histórias de vida de pessoas negras que, historicamente, foram marginalizadas em representações artísticas. Utilizando acrílica sobre tela e desenho sobre papel, ele captura rostos, corpos e narrativas do dia a dia dessas pessoas.

Figuras 11 e 12 – Fotografias de algumas obras marcantes do artista Jeff Alan. O vermelho simboliza um “caminho sangrento”, contrastando com um azul forte que representa o céu e os sonhos.



Fonte: Autoria própria (2023).

Tanto a trajetória do artista quanto a exposição impactaram profundamente a autora, servindo como inspiração para a criação do protagonista e o nome da história. Foi a obra *Ualison Paulo* (Figura 13) que trouxe o vislumbre de Thiago. Para a autora, Thiago é mais do que um personagem fictício; ele representa um indivíduo real, que tá no corre todo santo dia.

Assim como Jeff, a autora busca dar visibilidade a essas experiências, reconhecendo a existência de muitos "Thiagos" que merecem ser ouvidos e representados. Embora não tenha vivenciado a realidade de uma pessoa negra, especialmente em situação de vulnerabilidade, a autora se baseia em suas observações e no compromisso de promover a conscientização sobre esses temas.

Figura 13 – Obra “Ualison Paulo”, de Jeff Alan.



Fonte: Shilton Araújo, 2023.

3.3 Os personagens

Neste tópico, são apresentados os retratos dos personagens e suas histórias de fundo. As cores, o tipo de traço e o plano de fundo estão intimamente ligados à personalidade e ao estado emocional de cada um. Essa representação visual foi inspirada nos retratos dos personagens de *Disco Elysium* (Figura 14), cuja estética influenciou diretamente o desenvolvimento artístico do projeto.

Figura 14 – Retratos dos personagens extraídos do *artbook*⁷ do jogo.



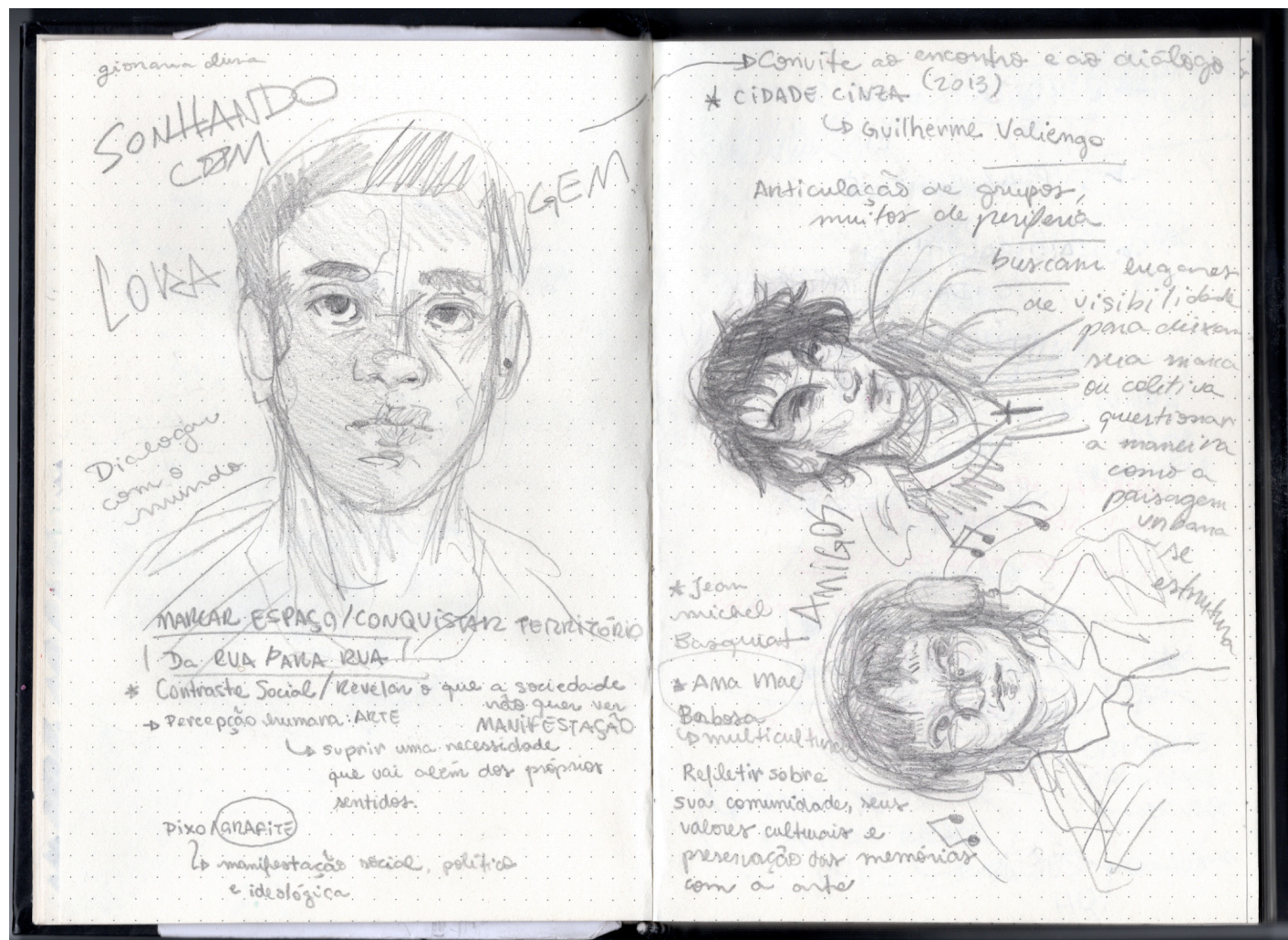
Fonte: Aleksander Rostov et al., 2019.

Segundo Hirohiko Araki (2017), em seu livro *Manga in Theory and Practice - The Craft of Creating Manga*”, o personagem é o ponto de partida de qualquer história. Para dar forma aos rostos dessa narrativa, foram realizados esboços iniciais do protagonista, Thiago, e

⁷ Artbooks são geralmente coleções de imagens artísticas sobre uma obra ou ideia conceitual específica, às vezes promovido como um item de colecionador. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Artbook>> Acesso em out. 2024.

seus dois amigos, Rafael e Emílio, cujos nomes e estilos já vinham sendo desenvolvidos previamente (Figuras 15 e 16).

Figura 15 – Primeiros esboços dos personagens principais, acompanhados de anotações sobre a história.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

O estudo de esboços foi essencial para explorar e desenvolver visualmente a identidade dos personagens. Nesse processo de criação, a autora pôde experimentar diferentes formas e estilos, buscando representar da melhor maneira possível a personalidade, as expressões e o eventual papel de cada personagem na história.

Figura 16 – Estudo digital de formas, expressões e caracterização visual dos personagens.



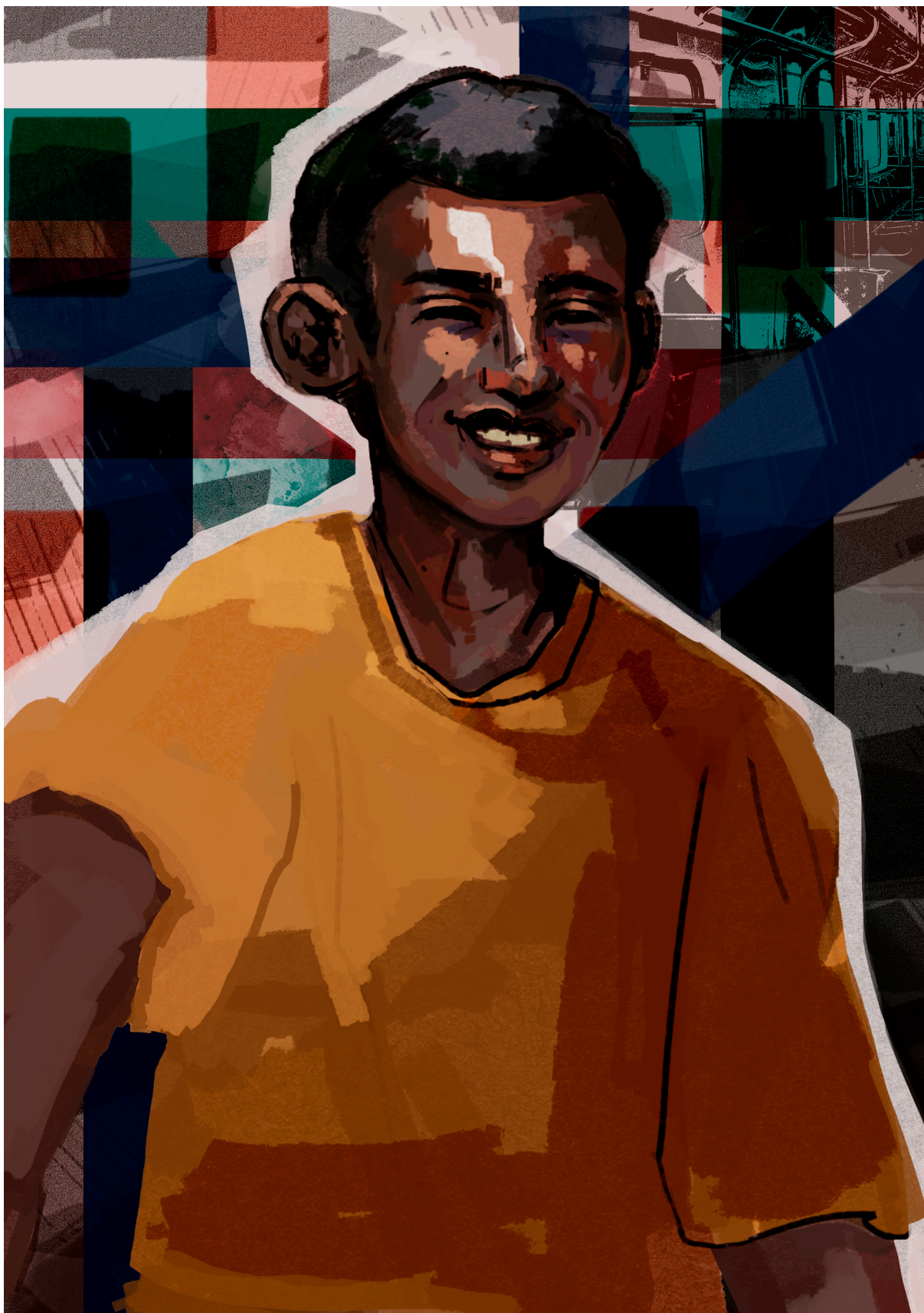
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Contudo, após definir o roteiro do primeiro capítulo, a autora reconsiderou quais personagens deveriam aparecer primeiro, optando por dar destaque à família de Thiago: Dona Enilda, Rosilene, Josué e Mariane. Dessa forma, somente esses personagens tiveram seus retratos desenvolvidos.

Embora Emílio e Rafael não apareçam no primeiro capítulo, seus esboços foram mantidos para futuras aparições, pois são considerados importantes para a história.

3.3.1 Thiago

Figura 17 – Retrato de Thiago.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Thiago é um jovem que nasceu e cresceu no interior paulista. Pouco antes de completar 18 anos, teve que se mudar repentinamente para São Paulo com sua família. Por desconhecer os motivos que levaram à mudança, se sente perdido e inseguro diante da nova realidade. Atualmente, mora em uma comunidade na zona sul, junto com sua avó, mãe e dois irmãos. Thiago é considerado sensível, ambivertido, receoso e esforçado.

Graças ao trabalho de sua avó como faxineira em uma escola particular, ele conseguiu uma bolsa de estudos integral. No entanto, enfrenta dificuldades para acompanhar o ritmo da nova escola devido às diferenças no sistema de ensino.

Embora Thiago tenha um bom relacionamento com sua avó e irmãos, a relação com sua mãe é conturbada. Quando não está ausente, ela o cobra sobre trabalho. Em busca da aprovação dela e para ajudar nas despesas de casa, Thiago trabalha secretamente em um quiosque no metrô logo após a escola. Sua avó não sabe sobre esse bico, pois deseja que o neto se dedique exclusivamente aos estudos. Na correria entre escola, trabalho e casa, a vivência na cidade desperta uma questão em Thiago: *“Quem sou eu, aqui e agora?”*.

Em seu retrato (Figura 17), mesmo sorrindo, é possível perceber o cansaço em seu rosto (uma tentativa de mascarar seus conflitos). O fundo pode apresentar dois significados: no sentido literal, as linhas de metrô/trem – vermelha, azul e ciano – e janelas de ônibus, ilustrando as malhas de sua rotina; ou, simbolicamente, o caminho que ele precisa ter coragem para percorrer. A cor de sua roupa reflete o que Eva Heller (2000) afirma sobre como o amarelo é considerado a mais ambígua das cores. Nesse contexto, ela simboliza a identidade que Thiago ainda está construindo.

3.3.2 Dona Enilda

Figura 18 – Retrato de Dona Enilda.



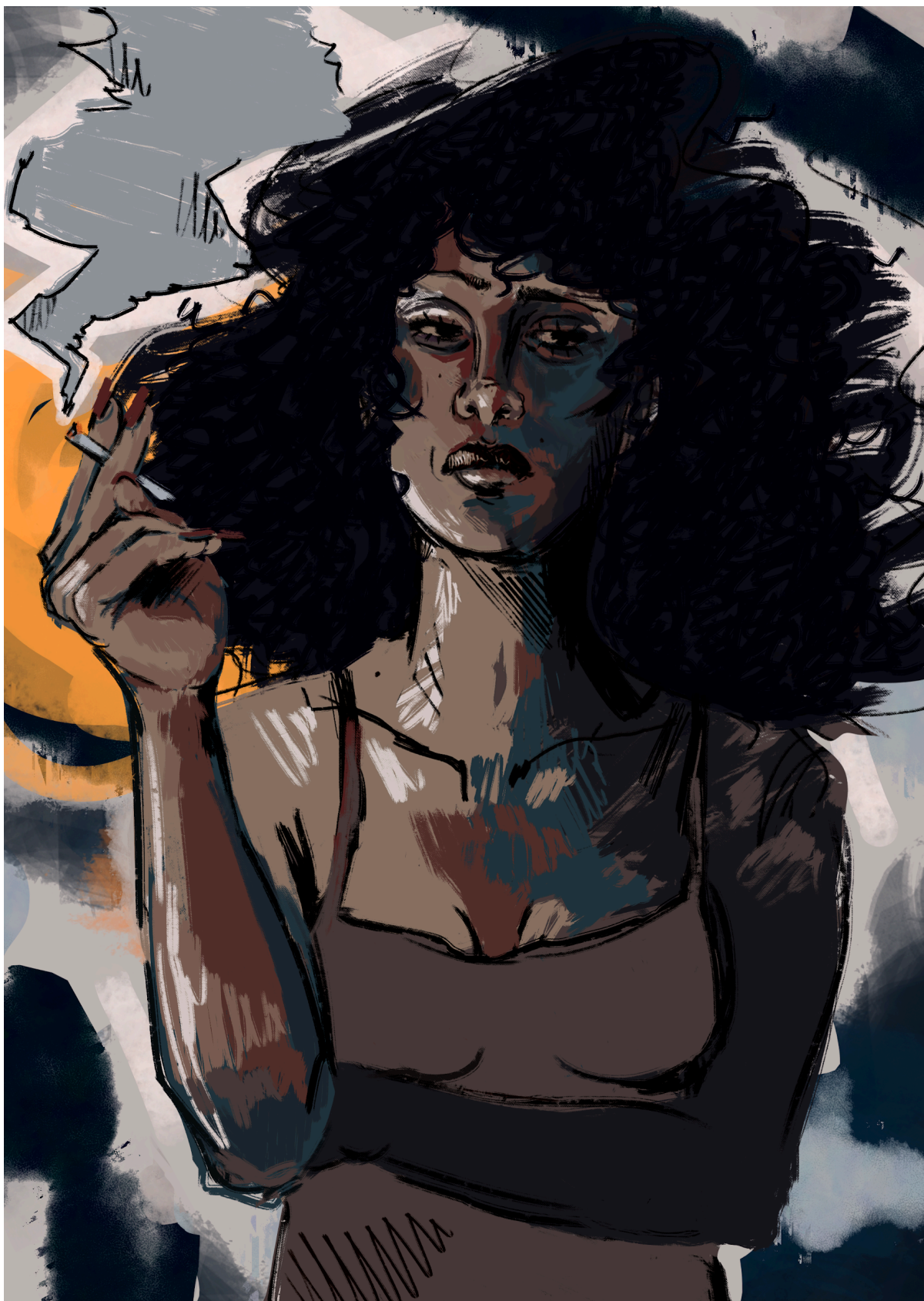
Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Beirando orgulhosamente aos seus quase 65 anos, Dona Enilda é considerada a âncora da família. De personalidade forte e amável, sempre diz que pra tudo nessa vida tem um jeito. Embora saiba parcialmente os motivos de Rosilene querer se mudar para São Paulo, Dona Enilda evita perguntar, pois sabe que a filha é complicada. Em vez disso, foca em garantir um futuro melhor para seus netos, trabalhando como faxineira na escola e em algumas residências da região. Uma mulher de muita fé, Dona Enilda acredita em mudanças positivas para sua família nesse novo recomeço. Ela evita compartilhar suas próprias dores, para não preocupar os outros.

No retrato (Figura 18), há um destaque para seu crucifixo, como uma analogia às suas convicções. Ao fundo, formas abstratas de flores em tons suaves remetem à ternura (Heller, 2000). As cores vibrantes de suas vestimentas reforçam sua resiliência, enquanto os círculos estampados carregam diversos significados: ciclos de vida, representando sua vivência; proteção, pois é ela quem cuida da família em momentos difíceis e união, a única capaz de manter a paz dentro de casa.

3.3.3 Rosilene

Figura 19 – Retrato de Rosilene.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Considerada uma das figuras mais complexas da história, Rosilene, de 31 anos, é a razão da família se mudar para São Paulo. Quando questionada sobre o assunto, diz que foi por melhores oportunidades; entretanto, sua mãe desconfia que ela esconde algo. Esse mistério contribui para que Rosilene seja vista como uma pessoa reservada e, acima de tudo, distante. Ela tem dificuldades em se relacionar com a família, especialmente com Thiago. A razão dessa aversão é desconhecida, mas Dona Enilda suspeita que tenha relação com o pai do jovem.

Rosilene trabalha em bicos, às vezes como caixa, outrora como frentista. Por não ter um emprego fixo, seus horários de trabalho são imprevisíveis, impedindo que tenha uma rotina estável em casa. Ela costuma descontar o estresse no cigarro e, ocasionalmente, em bebidas.

Em seu retrato (Figura 19), o estilo do traço destoa do restante da família, refletindo sua personalidade instável. As cores também foram propositalmente alteradas para transmitir sua apatia. A única fonte de calor, representada pelo amarelo, vem do cigarro aceso, que oferece conforto a Rosilene.

3.3.4 Josué e Mariane

Figura 20 – Retrato de Josué e Mariane.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Josué (ou Joé), de 11 anos e Mariane, de 4 anos, são os irmãos caçulas de Thiago. Por serem muito novos, eles não enxergam São Paulo da mesma forma que o restante da família. Josué se inspira em seu irmão mais velho, enquanto Mariane gosta apenas de ser Mariane. Ambos são levados para escola e creche pela sua avó, ficando quase o dia todo, até a mãe buscar. Adoram ver a paisagem urbana quando andam de ônibus.

As cores, de acordo com Eva Heller (2000), podem transmitir sentimentos e impressões. No retrato (Figura 20), a combinação das cores com rabiscos de flores sorridentes representam a inocência e a capacidade dos dois de encontrar alegria nas pequenas coisas.

3.4 Roteiro

Nesta seção, são apresentadas as escolhas de recursos narrativos e métodos utilizados para construção do roteiro. O primeiro capítulo tem como objetivo introduzir o protagonista, seus conflitos e o ambiente em que vive. Para romper com a linearidade tradicional – início, meio e fim – a autora optou por iniciar a história *in media res* (latim para "no meio das coisas"), uma técnica literária em que a narrativa começa no meio de um evento, em vez do início cronológico (Carr, 2023).

Embora Thiago seja considerado o narrador, neste início de história ele é apresentado em completo silêncio, contrastando com o ambiente caótico ao seu redor. Tal abordagem visa despertar a curiosidade do público sobre o que pode estar se passando em sua mente, à medida em que observa suas reações e comportamentos em mais um dia rotineiro.

Em relação aos métodos, a autora mesclou duas abordagens – Visual e *Marvel Way* – para criar sua própria estrutura de roteiro (APÊNDICE A). O método Visual abrange descrições de ações, expressões e diálogos que orientam a narrativa de maneira cinematográfica, além de incluir onomatopeias. Em contrapartida, o *Marvel Way* envolve a elaboração de uma sinopse ou "argumento" geral, em vez de um roteiro detalhado, que é então passado ao desenhista, responsável por interpretar e dividir a história em quadros e páginas. A autora adaptou esses dois métodos às suas necessidades como roteirista e desenhista, criando um roteiro prático que facilita o avanço para a próxima etapa: os esboços.

3.5 Esboços

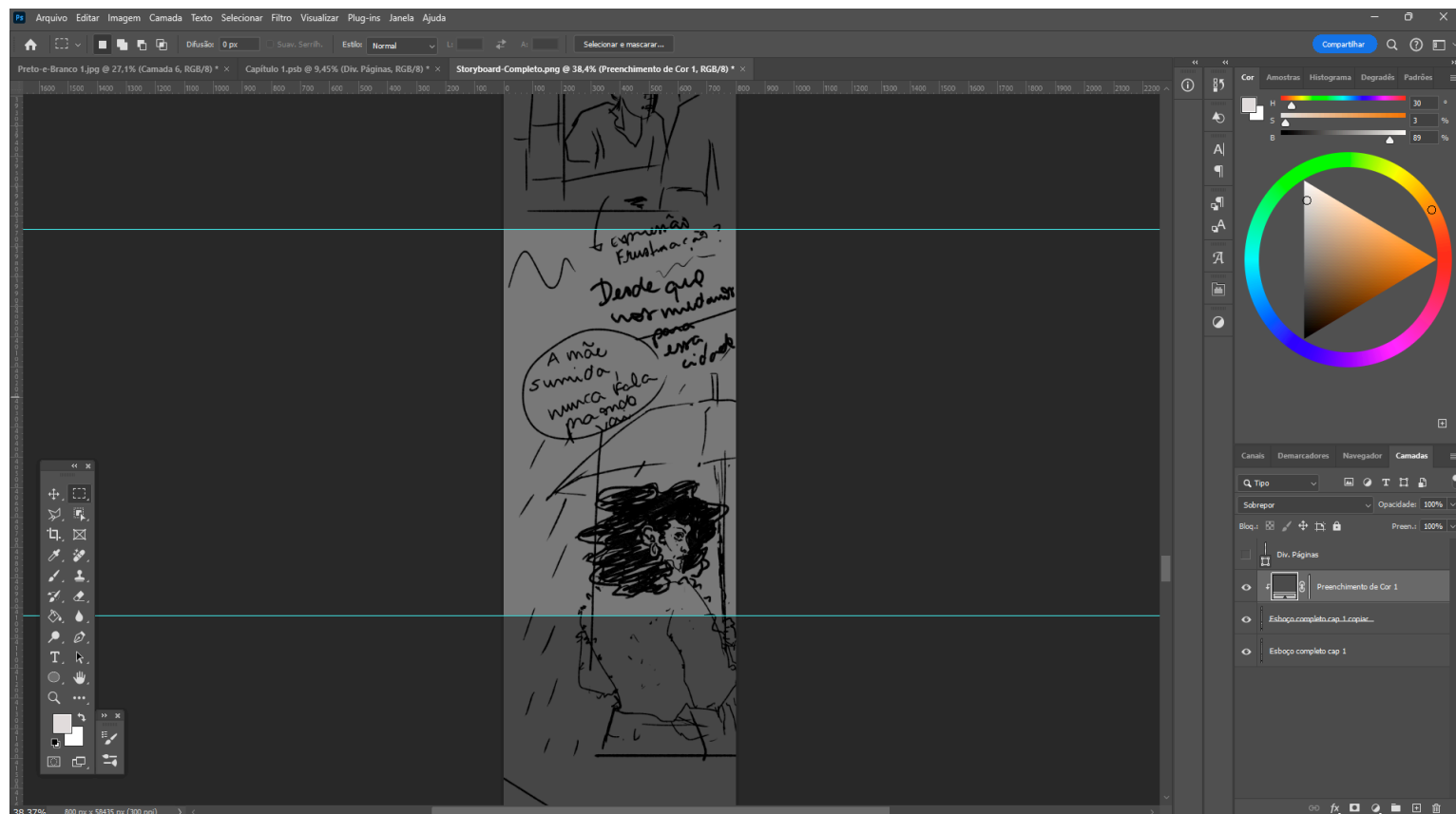
Antes da realização desta fase, foram consideradas as dimensões e divisões das páginas. Uma página padrão para *webtoon* possui 800 pixels de largura por 1280 pixels de altura. No entanto, por preferência pessoal, aumentou-se consideravelmente a altura do arquivo para facilitar a ilustração. Essa abordagem permitiu organizar onde cada imagem, balão de fala e onomatopeia se encaixariam (Figura 21), oferecendo, assim, uma visão panorâmica do capítulo como um todo. Para manter a contagem das páginas durante o processo de ilustração, utilizou-se um retângulo com as dimensões padrão – 800 x 1280 pixels – e as linhas guias do *Photoshop*. Sempre que aumentava a altura do arquivo, era utilizada uma linha guia para marcar a divisão de página (Figura 22).

Figura 21 – Exemplo de esboço de página, destacando a disposição dos elementos visuais.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Figura 22 – Esboço de página com divisão das linhas guias.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Em certos momentos, foram utilizadas fotografias de autoria própria como referência para captar ângulos e formas complexas, assegurando as proporções das ilustrações (Figura 23).

Figura 23 – Exemplo de referência para cena do capítulo.



Fonte: Autoria própria (2024).

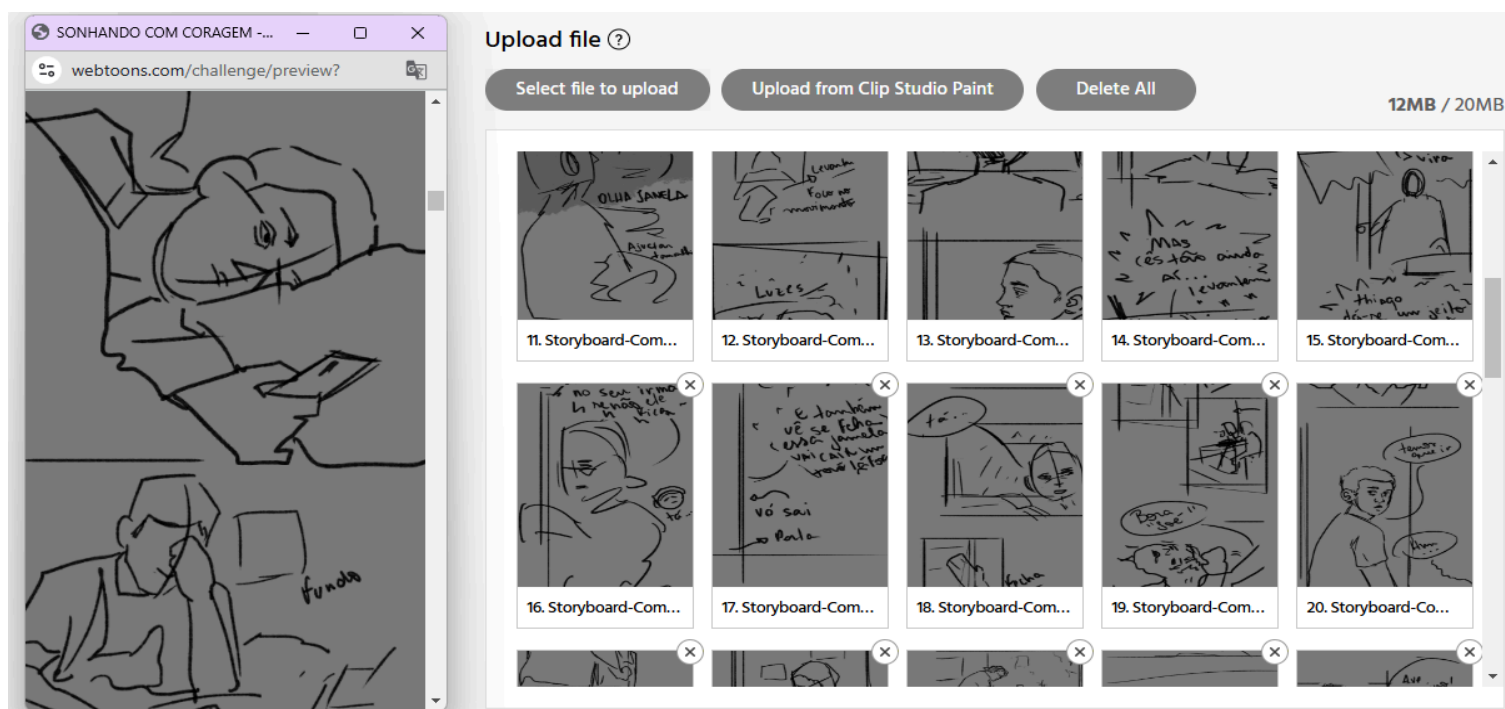
3.6 Testes de publicação no site LINE WEBTOON: Entendendo a interface

Com a finalização dos esboços, deu-se início à etapa de testes para publicação. Após o login, o usuário tem a opção de “criar uma série”, que redireciona para um painel (*dashboard*). Esse espaço, organizado em duas etapas, oferece uma série de tutoriais que incluem orientações sobre *upload* de arquivos, dimensões de capas e modos de visualização nos formatos *mobile* e *desktop*.

Sobre a publicação do esboço teste, algumas observações foram feitas: o sistema do site recorta automaticamente imagens que excedem as dimensões de 800 x 1280 pixels. Caso o capítulo seja criado em uma única imagem – que comporte todas as páginas –, o sistema o divide em partes menores para respeitar o limite de dimensão. Por mais que essa automatização seja útil, ela pode gerar alterações na qualidade e no formato das imagens, dependendo da quantidade de páginas.

O tamanho máximo do arquivo para imagens cortadas, redimensionadas ou inalteradas é de 2 MB, permitindo um *upload* total de até 20 MB e 100 imagens. Embora a visualização do esboço (Figura 24) tenha sido bem-sucedida, decidiu-se alterar o método de *upload* da arte final. Para preservar a qualidade das imagens, decidiu-se dividir as páginas do capítulo manualmente e realizar o *upload* de cada uma individualmente.

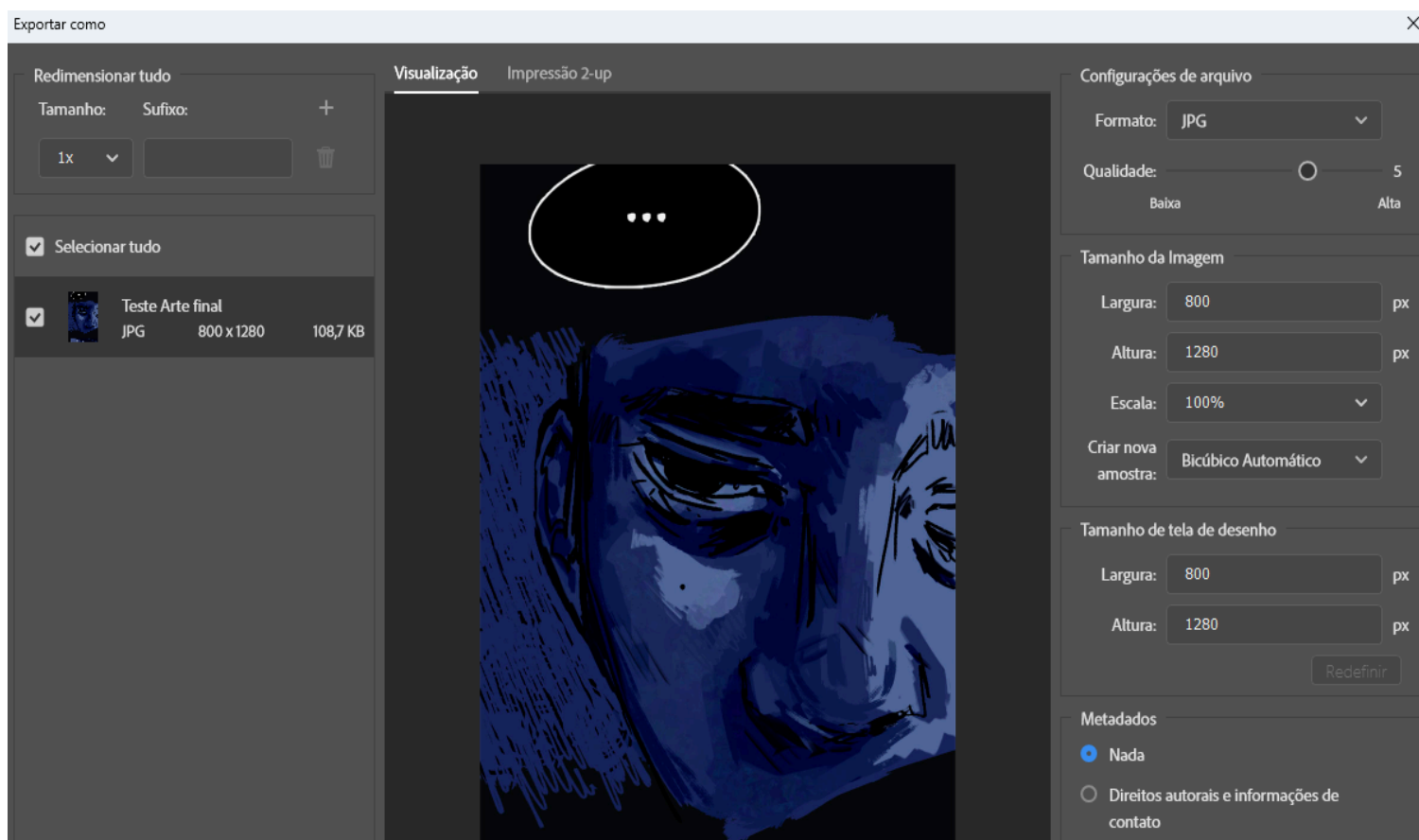
Figura 24 – Teste de upload dos esboços, com visualização mobile à esquerda.



Fonte: Autoria própria (2024).

Outro ponto importante a ser destacado são os formatos suportados para *upload*: JPG, JPEG e PNG. Por mais que o formato PNG seja a escolha ideal para manter a qualidade, os testes realizados em algumas páginas prontas revelaram que seria inviável subir todo o capítulo neste formato, pois excederia o tamanho máximo permitido. Diante disso, foram ajustados a pintura e o acabamento de cada página, optando por simplificações conforme necessário. Para a exportação no *Photoshop*, foi escolhido o formato JPG com qualidade entre 5 e 6, considerando que algumas páginas finais variaram de 100 a 200 KB (Figura 25).

Figura 25 – Exemplo de página exportada. O tamanho do arquivo em JPG (qualidade 5) foi de 108,7 KB.



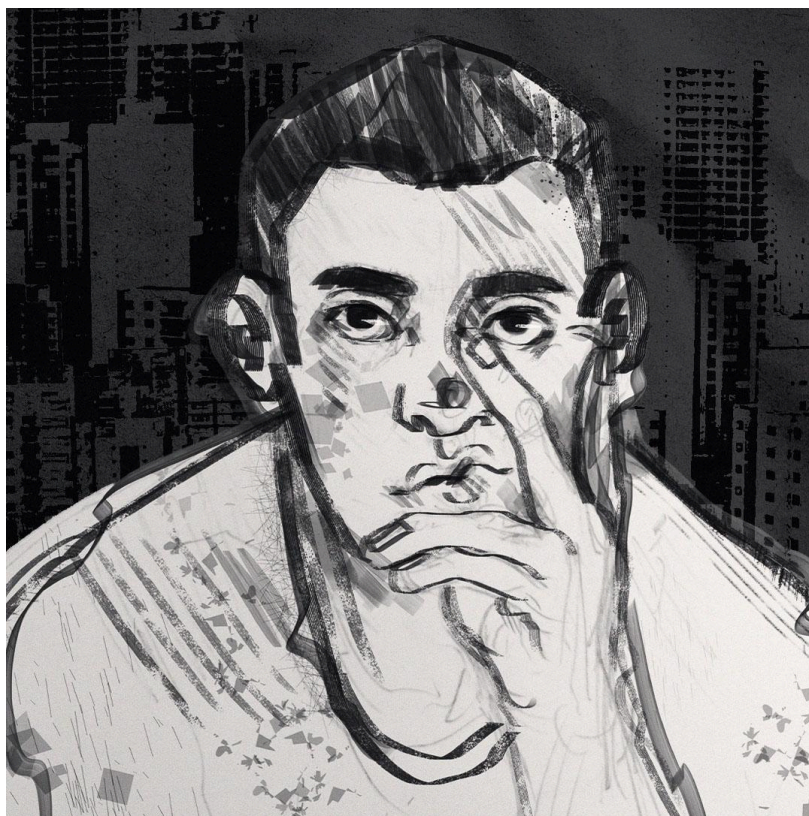
Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

3.6.1 Desenvolvimento de *thumbnails*: quadrada, vertical e de episódio

No LINE WEBTOON, as *thumbnails* são miniaturas de imagens que representam capas de quadrinhos ou de episódios. A escolha do tipo de miniatura é essencial tanto para estabelecer uma identidade visual forte quanto para influenciar a decisão dos leitores de explorar a obra. Durante a fase de testes para publicação, as opções de *thumbnails* disponíveis para *upload* foram: quadrada, vertical e de episódio. Tanto a *thumbnail* quadrada quanto a vertical servem como capas do quadrinho, diferenciando-se apenas nas dimensões e no tamanho. A *thumbnail* quadrada deve ter 1080 x 1080 pixels e um tamanho de até 500 KB. A vertical, por sua vez, deve ter 1080 x 1920 pixels e até 700 KB.

Seguindo essas diretrizes, foram criadas duas capas (Figuras 26 e 27) com destaque para a imagem de Thiago, enquanto alguns prédios de São Paulo aparecem ao fundo. A “rabisqueira” da composição – que inclui os traços, as texturas de papel e as cores monocromáticas – foi intencional, para passar a impressão de que a história está apenas começando, ou seja, “saindo do esboço”. Essa escolha estética reflete a transição entre a ideia inicial e o desenvolvimento da narrativa.

Figura 26 – Miniatura de capa quadrada.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Figura 27 – Miniatura de capa vertical.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Em relação à capa do episódio, esta costuma ser projetada para refletir o conteúdo específico daquele capítulo. Neste caso, uma das cenas foi aproveitada (Figura 28), com ajustes apenas nas dimensões, de acordo com as recomendações para *upload*: 160 x 151 pixels.

Figura 28 – Miniatura de capa do episódio 1.



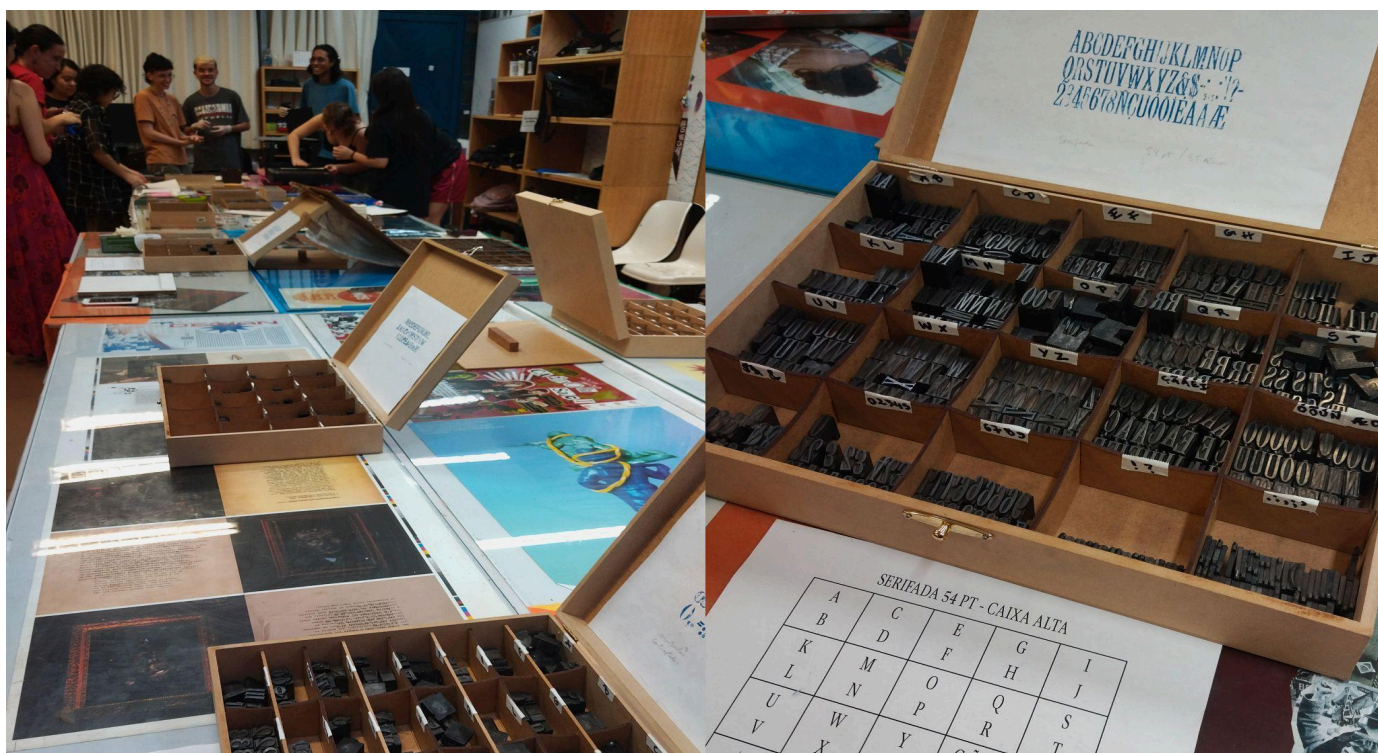
Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

3.7 Título da história, diálogos e onomatopeias: a escolha das tipografias

Nesta etapa, além do desenvolvimento do título da história, foram selecionadas as fontes utilizadas nos balões de fala e onomatopeias. Durante uma aula de Tipografia, ministrada pela professora orientadora Jade Samara Piaia no Laboratório de Design Contemporâneo (Lab Design), foi possível participar de um exercício prático de impressão com tipos móveis (Figura 29).

A experiência inspirou a criação do título da história, que mescla dois tipos diferentes de fontes. Para a composição de “*Sonhando com*”, foi escolhido um tipo de metal em estilo condensado e serifado, com tamanho de 54 pt, em caixa alta (somente letras maiúsculas). Para a palavra “*Coragem*” era importante que a fonte refletisse o peso da palavra, assim, optou-se por uma fonte de madeira, grotesca (sem serifas) de 72 pt, condensada e *bold*. Na Figura 30, as composições de cada palavra foram dispostas sobre bolandeiras⁸ improvisadas em mdf, com o cuidado de mantê-las invertidas para garantir a impressão correta.

Figura 29 – Registros da aula de Tipografia no Lab Design. À direita, a gaveta com as letras utilizadas para compor “*Sonhando com*”.



Fonte: Autoria própria (2024).

⁸ Base deslizante que facilita o ajuste e movimentação da composição tipográfica na prensa.

Figura 30 – Matrizes sobre as bolandeiras. Exemplo à esquerda de como foram utilizados os espaçadores.



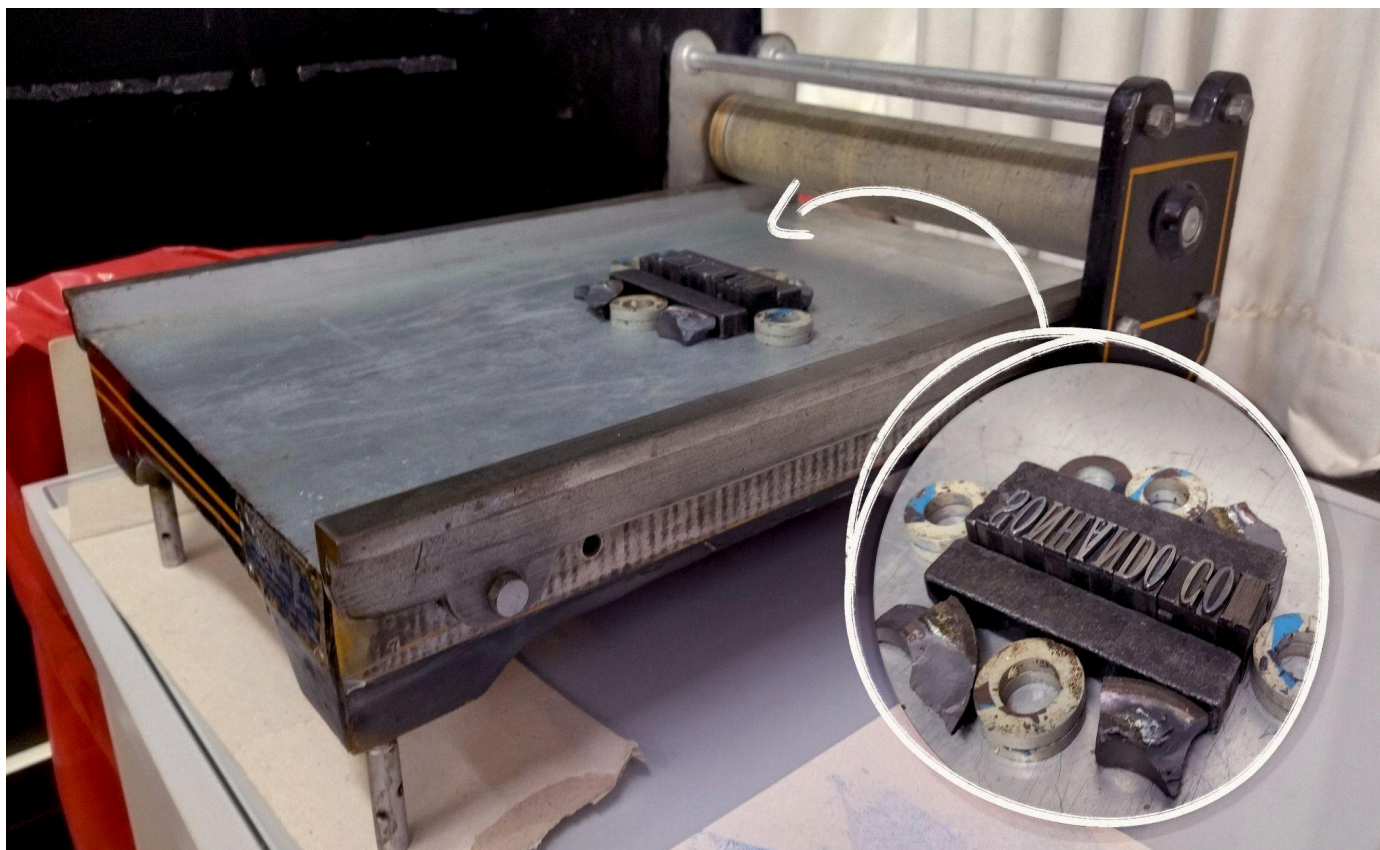
Fonte: Autoria própria (2024).

Além disso, foram utilizados outros materiais e ferramentas, como rolos, tintas tipográficas à base de óleo, componedor⁹, espaçadores¹⁰, ímãs, uma prensa manual (prelo de rolo manual) e papéis do tipo reciclato, manilha e kraft. Esse processo de impressão manual (Figuras 31, 32 e 33) contribuiu para uma maior compreensão da materialidade e do impacto visual das tipografias escolhidas. A edição e o tratamento do título foram realizados no *Photoshop*, utilizando ferramentas de seleção, estilos de camadas, ajustes na exposição e sobreposições. Em suas duas versões finais (Figura 34), o título foi projetado para garantir legibilidade em relação ao contraste, além de expressar a personalidade da narrativa por meio das texturas obtidas. Suas cores podem mudar conforme a tonalidade do capítulo, adaptando-se à atmosfera de cada parte da história (Figura 35).

⁹ Serve para reunir os caracteres, formando palavras e linhas de texto dentro de uma medida previamente determinada.

¹⁰ Lingotes e entrelinhas: usados para adicionar espaço uniforme entre palavras ou linhas. Possuem diferentes larguras.

Figuras 31 e 32 – “Gambiarra” com imãs para fixar a matriz no prelo manual antes de entintar os caracteres.



Fonte: Autoria própria (2024).

Figura 33 – Impressões selecionadas e digitalizadas.



Fonte: Elaborado pela autora no Lab Design - UNESP, Bauru (2024).

Figura 34 – Versões finais do título.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Figura 35 – Título no capítulo 1, com detalhes em azul-acinzentado.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Quanto à fonte para os balões de fala, desejava-se mesclar tipografias típicas de quadrinhos com garranchos, que lembram a escrita à mão. Assim, a fonte que mais se adequou à linguagem visual do quadrinho foi a *Crayon Libre*¹¹. Para as onomatopeias, optou-se pela *Outrun Future*¹², tanto por remeter ao próprio estilo de escrita da autora, como por sua forma “afiada”, ideal para representar sons estridentes. Ambas as fontes estão disponíveis para uso livre em projetos e produtos – impressos ou digitais, comerciais ou não.

Figura 36 – Crayon Libre.

Crayon Libre
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
#@&_?!.<>{}
áêïöù

Fonte: GGBotNet, 2023.

Figura 37 – Outrun Future.

OUTRUN FUTURE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
#!?.,
ÀÊÖÙ

Fonte: PressGang Studios, 2016.

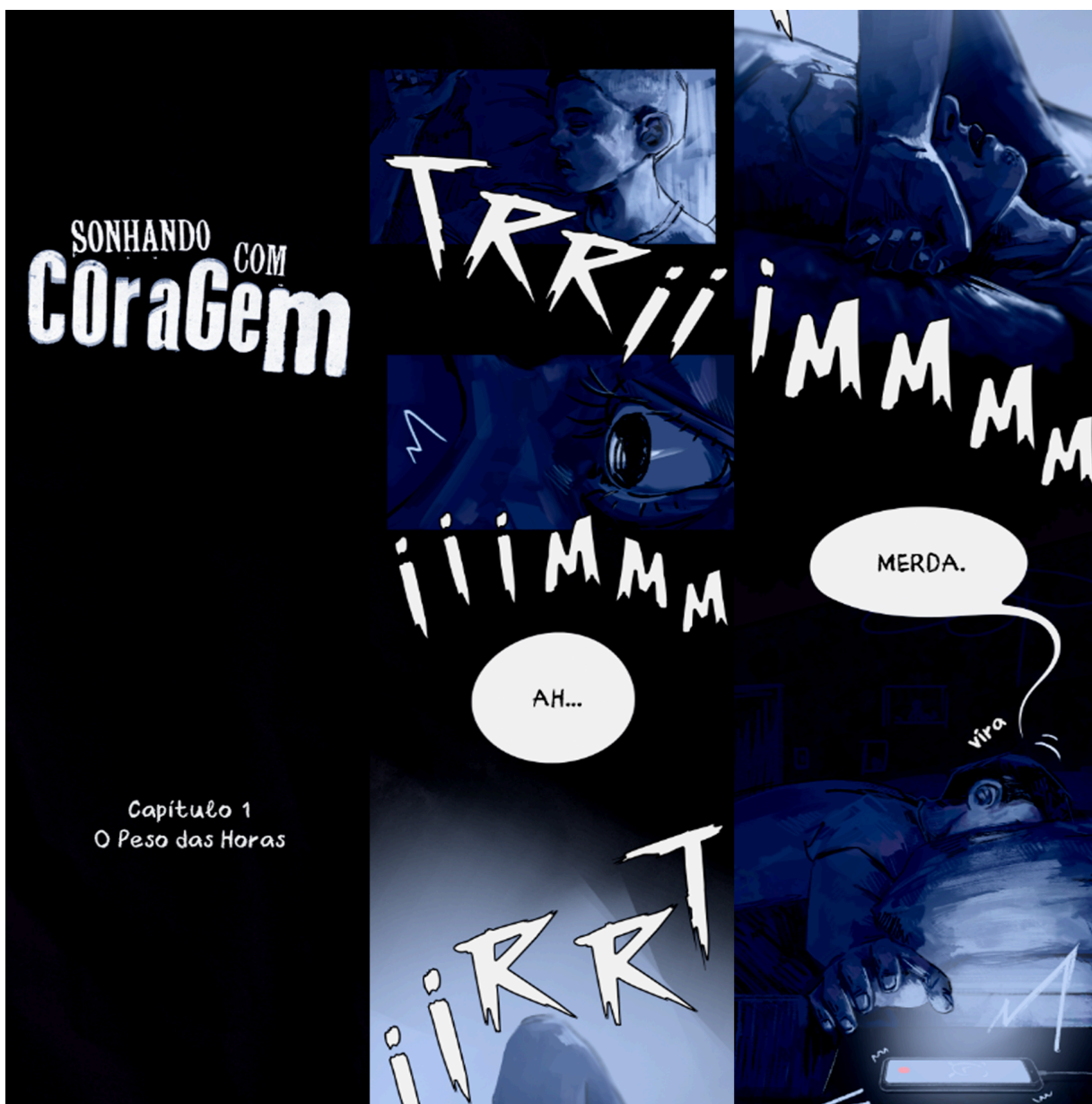
¹¹ Desenvolvida por GGBotNet, disponível em: <<https://www.dafont.com/crayon-libre.font>>.

¹² Desenvolvida pela PressGang Studios, disponível em: <<https://www.dafont.com/pt/outrun-future.font>>.

3.8 Ilustração e finalização digital

Nesta última etapa de desenvolvimento, foram realizadas as ilustrações, o refinamento e a finalização digital, preservando a estética expressiva dos retratos anteriores. Para o início do capítulo, foram escolhidos tons frios, simbolizando a melancolia e o desânimo de Thiago (Figura 38). À medida que o capítulo avança, os tons começam a esquentar, como se Thiago estivesse "entrando em combustão" por pensar demais.

Figura 38 – Abertura de capítulo, com destaque para alguns quadros.



Fonte: Elaborado pela autora no *Adobe Photoshop* (2024).

Durante o processo criativo, mesclou-se o esboço à pintura, na intenção de que o resultado final se parecesse com um quadro pintado. Para a finalização, foram adicionados os balões de fala, onomatopeias e, por fim, uma revisão na diagramação dos quadros, para garantir o ritmo de leitura. Toda a ilustração e seu refinamento foram feitos no *Photoshop*, enquanto as bases dos balões de fala foram criadas no *Illustrator*. O capítulo completo pode ser acessado na plataforma digital LINE WEBTOON.¹³

¹³ Para visualizar o capítulo completo, recomenda-se o acesso pelo celular. Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/canvas/sonhando-com-coragem-/list?title_no=998967&webtoon-platform-redirect=true>.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A expressão artística nas histórias em quadrinhos pode ser entendida como uma maneira de expressar vivências pessoais e subjetivas, construindo narrativas por meio da relação entre texto e imagem. A partir de uma base teórica, dividida em três eixos, e das etapas criativas e executivas, teve-se como resultado a construção do primeiro capítulo da *webtoon Sonhando com Coragem*, que aborda a história de Thiago, um jovem periférico que enfrentará a dicotomia entre a sua sobrevivência e sua expressão artística.

Durante o processo, as principais dificuldades encontradas foram: a formulação da metodologia e das bases teóricas; ajustes no roteiro e no número de páginas para atender ao limite estabelecido; e as limitações tecnológicas, que exigiram deslocamentos até a UNESP para acessar computadores e mesa digitalizadora.

Apesar desses desafios, o projeto trouxe avanços significativos no processo criativo. Por muito tempo, a autora não dedicava tempo à arte, então, de certa forma, esse projeto foi um chamado. Representou uma oportunidade de reconectar-se com sua essência imaginativa, permitindo-lhe explorar novas técnicas de pintura e expressão. Simultaneamente, foi uma maneira de se conectar com os outros por meio da história de Thiago. Ao mergulhar nas experiências e desafios do personagem, a autora encontrou uma forma de compartilhar suas próprias inquietações, vivências e reflexões. Assim, o projeto não só se consolidou como uma obra pessoal, mas também se transformou em uma ponte, um espelho, permitindo que os leitores se vissem nas situações e, especialmente, nas transições que a vida nos impõe.

O desenvolvimento deste projeto, no entanto, não se encerra aqui. O primeiro capítulo de *Sonhando com Coragem* marca apenas o início de um percurso, no qual a autora continuará expandindo a história, os personagens e as temáticas abordadas, com o objetivo de aprofundar cada vez mais o estudo artístico e a linguagem visual dos quadrinhos, explorando suas nuances e possibilidades expressivas no contexto da narrativa.

REFERÊNCIAS

AMBRAMOWAY, Miriam, et al. **Juventude, violência e Vulnerabilidade Social na América Latina; desafios para políticas públicas**. Brasília. UNESCO. BID. 2002. 192 p.

BONFIM, Ingrid; BARBOSA, Isabela. **Em São Paulo, Deus é uma nota de cem: gentrificação do espaço urbano e direito à cidade**. 2022. O Estadão. Disponível em: <<https://www.estadao.com.br/politica/gestao-politica-e-sociedade/em-sao-paulo-deus-e-uma-nota-de-cem-gentrificacao-do-espaco-urbano-e-direito-a-cidade/>>. Acesso em: 23 jul. 2024.

BIESDORF, Rosane Kloh; WANDSCHEER, Marli Ferreira. **Arte, uma necessidade humana: função social e educativa**. Rev. de Pedagogia, Jataí, vol. 2 n. 11, 2011. Disponível em: <<https://revistas.ufj.edu.br/rir/article/download/20333/11824/84784>>. Acesso em: 10 jul. 2024.

CAMARGO, Josane Laura Machado de. **Contribuições da arte para o desenvolvimento do indivíduo: Uma pesquisa bibliográfica**. Barretos: PPGAV/UnB, 2018. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/22313/1/2018_JosaneLauraMachadoDeCamargo>. Acesso em: 10 jul. 2024.

CARNEIRO, Giovanna. **A Coragem e o Sonho presentes na pintura de Jeff Alan**. Pernambuco. Marco Zero, 2023. Disponível em: <<https://marcozero.org/a-coragem-e-o-sonho-presentes-na-pintura-de-jeff-alan/>>. Acesso em: 08 nov. 2024.

COHN, Neil. **The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images**. London: Bloomsbury, 2013.

A inconsciência de si coletivo, CARTA CAPITAL. 2019. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/justica/a-inconsciencia-de-si-coletivo/>. Acesso em: 24 jul. 2024.

CESAR, Lauro. **A Ponte, 2006 (documentário completo)**. Plataforma: Youtube, 2013; 41:05. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Rs0mbQBddag>>. Acesso em: 04 ago. 2024.

CARR, Joyce. **Aula 2 Roteiro**. Bauru: Disciplina de Imagens Animadas 2, 2023. - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Curso de Design, Habilitação em Gráfico.

DONDIS, D. A.; DONDIS, J. A. **A sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Edusp, 2005.

DANTON, Gian; CARLO, Ivan. O Marvel Way. **Roteiros de Quadrinhos**, 29 de maio de 2013. Disponível em: <<https://roteiroquadrinhos.blogspot.com/2013/05/o-marvel-way.html>>. Acesso em: 03 out. 2024.

DIBO, Monalisa. Mandala: um estudo na obra de CG Jung. **Último andar**, n. 15, p. 66-73, 2006. Disponível em <https://www4.pucsp.br/ultimoandar/download/UA_15_artigo_mandala.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2024.

DE SALLES, Filipe Mattos. Sobre a necessidade da arte: uma abordagem Junguiana. **Revista Educação, Artes e Inclusão**, v. 16, n. 1, p. 430-447, 2020.

DOS SANTOS, Andr Pinto; DE MEDEIROS, Marcelo Hipólito Barbosa. O mangá e seus elementos visuais e narrativos como ferramentas didáticas. **Caderno Intersaberes**, v. 12, n. 38, p. 220-230, 2023.

DOLTO, Françoise, e Julieta Leite. **A causa dos adolescentes**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990. Print.

DAYRELL, Juarez. **O jovem como sujeito social**. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/zsHS7SvbPxKYmvcX9gwSDty/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 17 jul. 2024.

DISSANAYAKE, Ellen. **What is art for?**. University of Washington Press, 2015.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FAVARETTO, Celso Fernando et al. **Arte na Atualidade**. 1. ed. Jundiaí: Paco Editorial, 2015. 288 p.

GREEN, S. **El Libro de los mandalas del mundo**. Santiago, Chile: Océano Âmbar, 2005.

HELLER, Eva. A Psicologia das Cores. ed. **Espanha: Editora Garamond Ltda**, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **Espiritualidade e transcendência**. (Seleção e edição de Brigitte Dorst). Petrópolis: Vozes, 2016

JACOB, Luciana Buainain. **Desenvolvimento psicossocial: Erik Erikson**. 2019. Disponível em: <<https://eaulas.usp.br/portal/video.action?idPlaylist=9684>>. Acesso em: 17 jul. 2024.

LATOUR, Bruno. **Paris, Cidade Invisível: O Plasma**; Paris, ville invisible: le plasma. Ponto Urbe, 5 ed. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/>>. Acesso em: 21 jul. 2021.

LISBOA, Natália Donegá. **Estresse, habilidades sociais e percepção de suporte social e familiar em adolescentes**. Bauru: Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, Bauru, 2018. Print.

MARION, Philippe. **Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur - essai sur la bande dessinée**. Academia, Louvain-la-Neuve, 1993-1994.

McCLOUD, Scott. **Understanding comics: the invisible art**. New York: HarperPerennial, 1993.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **A arte dos “quadrinhos” e o literário: a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura.** Literatura e Sociedade, São Paulo, n. 12, p. 159-176, 2007.

PRESSER, Alexandra. **WEBTOONS: Tudo que você queria saber sobre quadrinhos para dispositivos móveis, mas não tinha a quem perguntar.** 2021. Disponível em: <<https://alepresser.com/files/guiaWebtoonsv3-1.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2024.

ROLNIK, Raquel. **São Paulo: O Planejamento da Desigualdade.** São Paulo: Fósforo, 2022. 120 p. (ISBN: 9786589733768, 6589733767). Colaborador: Emicida.

RIBEIRO, Afonso Marcelo. **Juventude e trabalho: construindo a carreira em situação de vulnerabilidade.** Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/2290/229049716007.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2024.

RESENDE, Kályton. **O trauma da pobreza e o processo de ascensão social pela educação.** 2024. In: **Nexo Jornal.** Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/o-trauma-da-pobreza-e-o-processo-de-ascensao-social-pela-educacao>>. Acesso em: 20 jul. 2024.

SMITH, Neil. **A gentrificação generalizada.** In: BIDOUZACHARIASEN, Catherine. Introdução. De volta à cidade: dos processos de gentrificação às políticas de “revitalização” dos centros urbanos. São Paulo: Annablume, 2006.

SRBEK, Wellington. **Quadrinhos e educação.** Belo Horizonte: Nemo, 2007.

SARTORI, Alex. **O que é segregação urbana?** Plataforma: Youtube, 2020; 11:43. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vX7Yw6EvJoc&t=423s>>. Acesso em: 30 jul. 2024.

SMITH, Neil. **GENTRIFICAÇÃO, A FRONTEIRA E A REESTRUTURAÇÃO DO ESPAÇO URBANO.** GEOUSP Espaço e Tempo (Online), São Paulo, Brasil, v. 11, n. 1, p. 15–31, 2007. DOI: 10.11606/issn.2179-0892.geousp.2007.74046. Disponível em: <<https://revistas.usp.br/geousp/article/view/74046>>. Acesso em: 20 jul. 2024.

SIQUEIRA, Marina Toneli. **Entre o fundamental e o contingente: dimensões da gentrificação contemporânea nas operações urbanas em São Paulo**. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/cm/a/6m6YDhmTj7zz59Hc6VMs85q/?lang=pt>>. Acesso em: 31 jul. 2024.

SANTOS, Kaliny. **Água Espraiada Vive mostra história de moradores em favela da zona sul**. 2023. In: Mural - Agência de Jornalismo das Periferias. Disponível em: <<https://agenciamural.org.br/agua-espraiada-vive-mostra-historia-de-moradores-em-favela-da-zona-sul/>> . Acesso em: 20 out. 2024.

VIANA, Guilherme David dos Santos. **Processos de Gentrificação**. 2017. Dissertação de Mestrado FAU - USP. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/D.16.2018.tde-13122017-151725>>. Acesso em: 23 jul. 2024.

VILLAÇA, Flávio. **São Paulo: segregação urbana e desigualdade**. 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ea/a/7G8LTmdQbCjCHqXg87Gs3SD/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 23 jul. 2024.

VERGUEIRO, Waldomiro, et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2016.

XAVIER, Silva Alessandra; NUNES, Lima Belém Ignez Ana. **Psicologia do desenvolvimento**. 4. ed. Fortaleza: ABEU, 2015. 17 p.

ZAUM STUDIO LTD. **Disco Elysium**. [S.l.]: iam8bit, Inc., 2021. Capa ilustrada por Anton Vill. Edição editada por Kaspar Tamsalu. Design do livro por Kristi Tuurmann. Revisão de texto por Justin Keenan. Todos os direitos reservados. ISBN 10; ISBN 13. Disponível em: <www.discoelysium.com>. Acesso em: 31 out. 2024.

APÊNDICE A: Roteiro - Capítulo 1: O Peso das Horas

[Sequência Inicial]

Um som ininterrupto ecoa estrépito pelo humilde cômodo, acordando bruscamente Thiago.

[Inserir onomatopeia som de alarme]

O jovem resmunga [Thiago: Ah...], desejando internamente poder voltar para o conforto de seus sonhos. Thiago encolhe o rosto nas mãos, esfregando-o. Tinha que acordar.

[Thiago: Merda...]

Thiago estica desanimado o corpo até a mesa de canto, tentando alcançar a origem do barulho: Seu celular. Ao desligar o alarme, ele observa as horas: Eram 4h40m da manhã. Thiago se senta na cama, desanimado.

[Cena: Foco olhar cansado de Thiago]

Em breve devaneio, o jovem escuta pingos aqui e acolá, atravessando a pequena janela de ferro. Começava a chover [Inserir onomatopeia som da chuva] Thiago ergue o olhar a fim de observar o fenômeno da precipitação, mas era difícil pela pseudo escuridão. Em vez disso, pousou seu olhar sobre as luzes que se moviam vagorosamente pelo espaço, emitindo ruídos do tráfego [Inserir onomatopeia som de buzinas], que felizmente se abafavam na medida que a chuva engrossava. Sua contemplação foi interrompida por berros vindos da porta.

[Vó Enilda: Levantem logo meninos, cês tem aula! Thiago dá-se um jeito no seu irmão, se não ele fica aí o dia todo]. Pediu apressadamente sua avó, enquanto segurava uma fralda na mão. Ela sai de cena, não deixando de gritar [Vó Enilda: E também vê se fecha essa janela, tá caindo um toró lá fora].

[Thiago: Tá bom, já vai] Respondeu Thiago, meio catatônico. Ele fecha a janela com dificuldade, levanta e trepida em direção a cama de seu irmão, Josué, que dormia como uma pedra. Chacoalhando para acordá-lo [Thiago: Bora “Joé”, temos que ir], [Josué: Hmm...] ele sai, então, do quarto.

Mal amanheceu e o galo já cantou para os membros da família Almeida. Thiago atravessava o corredor da pequena casa, indo em direção ao banheiro. No caminho, ele observa o quarto de sua avó. Lá dentro, Enilda trocava a fralda da caçula sonolenta, Mariane. Thiago para momentaneamente [Cena: Ele observa as feições e movimentos de sua avó, envelhecidos pela idade].

A avó, percebendo a silhueta na porta, levanta o olhar em direção a Thiago.

[Vó Enilda: Ave menino, num me assusta assim não! Jesus!] Ela faz uma pausa [Que, que foi? Anda se não tu perde o ônibus]

[Thiago: Nada não vó... Só queria dar bom dia e saber onde tá a mãe] Responde Thiago, [Cena: Retratos/Detalhes] -> Colocar apenas cena do quadro, foco na imagem da mãe, Rosilene.

A avó inicialmente fica em silêncio, mas depois responde [Vó Enilda: Olha, depois a gente fala disso, fio...] Nisso, Mariane começa a chorar e sua avó termina [Ela deve estar pra chegar, agora vá logo se aprontar!]. E assim, ela se volta para a bebê, acudindo.[Cena: BUAA> MÃO]

Thiago permanece alguns segundos no mesmo lugar, como se estivesse processando algo. [Cena: De costas] Em seguida, ele diz [Thiago: ...Tudo bem, eu vou no banheiro e já volto pra ajudar com a Mari].

[Vó Enilda: Vai lá, fio.].

Já dentro do banheiro, Thiago lava seu rosto. Em seguida, ele encara a imagem do espelho. As emoções no seu rosto eram mistas.

[PENSAMENTOS/Thiago: Cada dia que passa, eu menos entendo o que rola... Desde que nos mudamos pra essa cidade, [a mãe fica sumida, nunca fala pra onde vai...] [A vó tentando segurar tudo], [e eu... eu só tô aqui.][Inserir cenas/Flashbacks] Acordo antes do sol, tropeço nessa rotina que nunca muda. [ônibus, metrô, aperto, aperto, sufoco, escola, ando, ando, metrô, trabalho][E mesmo vivendo isso todo dia, parece que não saio do lugar.] [FIM - Capítulo 1]