

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN  
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

**Murillo Henrique Tavares Rosa**

**A Surpreendente Joelle: reflexões e desafios da produção de histórias em  
quadrinhos**

Juiz de Fora  
2026

**Murillo Henrique Tavares Rosa**

**A Surpreendente Joelle: reflexões e desafios da produção de histórias em  
quadrinhos**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado no Curso de Bacharelado em  
Artes Visuais – Instituto de Artes e Design  
da Universidade Federal de Juiz de Fora,  
como requisito parcial à obtenção do grau  
de Bacharel em Artes Visuais:

Orientadora: Letícia Perani Soares

Coorientadora: Luíza Costa Manhães de Oliveira

Juiz de Fora

2026

**Murillo Henrique Tavares Rosa**

**As reflexões e desafios da produção de histórias em quadrinhos**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais.

Aprovada em 28 de janeiro de 2026

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Letícia Perani Soares - Orientadora  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Profa. Ms. Luíza Costa Manhães de Oliveira - Coorientadora  
Universidade Federal de Minas Gerais

---

Profa. Dra. Letícia de Alencar Bertagna  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Raphael Salimena Pires  
Linha do Trem

Dedico este trabalho principalmente aos meus pais, Sandra e Mauri, que me deram todo o amor e apoio.

## **AGRADECIMENTOS**

À minha mãe Sandra e ao meu pai Mauri, sou muito privilegiado por poder fazer da arte minha carreira e agradeço a vocês por todo o amor incondicional. Agradeço também à minha irmã Isabella, minha avó Isabel, minha tia Conceição, meus primos e toda a minha família pelo apoio.

Por todas as aventuras, conversas sobre quadrinhos, agradeço aos meus companheiros do grupo de estudos A FONTE e, em especial, ao Kayo por ajudar a editar meu trabalho, pelas oficinas e palestras que tivemos a oportunidade de realizar.

Agradeço ao meu melhor amigo Jullian e tantos outros que não me atrevo a citar aqui por medo de ser injusto e esquecer alguém. Obrigado por alegrarem meus dias e estarem comigo nos momentos mais difíceis.

Agradeço também à minha orientadora Letícia Perani e à coorientadora Luíza Costa por todo o auxílio e confiança neste trabalho.

Cada um vive por aquilo que acredita. Muito obrigado a todos.

“Eu escrevo mangá para que as pessoas leiam. Esta é minha única motivação. É só uma razão bem simples, mas não me importo com mais nada!” – Rohan Kishibe (Hirohiko Araki).

## RESUMO

Esta monografia tem como objetivo produzir uma história em quadrinho digital de uma personagem autoral chamada Joelle, de forma que esse processo seja documentado com potencial para ser utilizado como exemplo prático por outros autores e estudiosos dessa mídia. Este trabalho parte da leitura analítica de outros quadrinhos, bem como da revisão bibliográfica de livros teóricos, como O Sistema dos Quadrinhos, com o intuito de compreender melhor o funcionamento dessa linguagem e como utilizar suas particularidades para transmitir uma história autoral de maneira única. Também foi feita uma passagem pela jornada artística do autor desde a criação da personagem, passando pela concepção do primeiro gibi e experiências em projetos posteriores, que ajudaram a desenvolver os conceitos trabalhados no quadrinho final.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; narrativa visual; processo criativo.

## **ABSTRACT**

This monograph aims to produce a digital comic book featuring an original character named Joelle, with the entire process documented to potentially serve as a practical example for other authors and scholars of this medium. This work is grounded in the analytical reading of existing comics, as well as a literature review of theoretical texts, such as *The System of Comics*, with the goal of better understanding the workings of this visual language and how to utilize its particularities to convey an original story in a unique manner. The project also includes a review of the author's artistic journey, from the character's initial creation and the conception of the first comic book to experiences in subsequent projects, which were instrumental in developing the concepts explored in the final comic.

Keywords: comics; visual storytelling; creative process.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 e 2	– Primeiro esboço da personagem e ilustração (2020).....	16
Figura 3 e 4	– Estudo de ilustração (2022) e design do revólver (2023).....	17
Figura 5 e 6	– Capas dos dois trabalhos realizados, respectivamente, para o curso de desenho da CG World e para a disciplina de Narrativas e Concept Art (2023).....	20
Figura 7 e 8	– Capas de Homem-Aranha (1964) e da revista Elle (2020).....	21
Figura 9	– Rascunhos de elementos editoriais da capa (2023).....	22
Figura 10 e 11	– Arte de Jojo's Bizarre Adventure (2000) e Ensaio fotográfico da Dior (2000).....	22
Figura 12 e 13	– Capa interna de Joelle (2023) e de Dragon Ball (1992).....	24
Figura 14 a 17	– Páginas 2 a 4 de Puxando o Gatilho (2023).....	25
Figura 18	– Dragon Ball (1988), capítulo 196 - com sentido de leitura oriental, da direita para a esquerda.....	26
Figura 19	– Páginas 2 e 3 de Mangaká: Lições de Akira Toriyama (2002) - com sentido de leitura oriental, da direita para a esquerda.....	26
Figura 20 a 23	– Páginas 63, 66, 67 e 69 de Desvendando os quadrinhos (2004), de Scott McCloud.....	28
Figura 24 a 25	– Página 32 e 33 de Desenhando quadrinhos (2007), de Scott McCloud.....	29
Figura 26 a 29	– Fluxo de leitura das páginas 2 a 4 de Puxando o Gatilho (2023).....	31
Figura 30	– Cronograma de trabalho desenvolvido na bolsa PIBIART da Procult/UFJF.....	33
Figura 31 e 32	– Transformação de Joelle (2024) e transformação de Luffy em One Piece (2018), de Eiichiro Oda.....	36
Figura 33	– Design definitivo da Joelle.....	37
Figura 34	– Esboço da página 45 com Joelle utilizando o <i>Smooth Criminal</i> .....	38
Figura 35	– Ficha técnica do Revólver Taurus RT 357H.....	39
Figuras 36 e 37	– Design detalhado da arma <i>Bullet Time</i> .....	40
Figuras 38 e 39	– Modelo 3D do revólver e sua impressão.....	41

Figura 40	– Golpe <i>Kamehameha</i> .....	42
Figura 41	– Cowboy atirando com a técnica <i>fanning</i> .....	43
Figuras 42 e 43	– Esboços das páginas 49 e 50 de Joelle com a técnica <i>fanning</i> ..	43
Figura 44	– Design e características do Flautista.....	44
Figura 45	– Esboço das páginas 8 e 9.....	46
Figuras 46 e 47	– Páginas 21 e 22 finalizadas.....	46
Figura 48	– Oficina realizada na Escola de Artes Pró-Música.....	47
Figura 49	– <i>Joelle: Nada de mais (26-07-24)</i> .....	49
Figura 50	– <i>Joelle: Nada de mais (08-07-24)</i> .....	50
Figura 51	– <i>Joelle: Nada de mais (08-07-24)</i> .....	50
Figuras 52 e 53	– Páginas 1 e 2 do gibi para A FONTE.....	51
Figuras 54 e 55	– Páginas 3 e 4 do gibi para A FONTE.....	52
Figura 56	– Página de <i>Jessica Jones - Afastada (2018)</i> , por Michael Bendis e Michael Gaydos.....	55
Figuras 57 e 58	– Páginas de <i>Batman: Ego (Darwyn Cooke, 2001)</i> .....	58
Figuras 59 e 60	– Personagem Yosuke, de <i>Persona 4</i> , em suas versões normal e sombria.....	59
Figuras 61 e 62	– Páginas 18 e 19 de <i>A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol (2026)</i> , mostrando os paralelos visuais.....	63
Figuras 63 e 64	– Páginas 5 e 8 de <i>A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol (2026)</i> , com alguns dos personagens secundários.....	64
Figuras 65 e 66	– Ilustração de Joelle com sua versão sombria (2024) e ensaio da Versace (1994).....	64
Figura 67	– Quadro da página 2 de <i>A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol (2026)</i> , mostrando a Sombra.....	65
Figuras 68 e 69	– Comparação entre a página 3 de <i>A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol (2026)</i> e <i>One Piece (2023)</i> .....	67
Figuras 70 e 71	– Quadros com efeito negativo em <i>A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol (2026)</i> e <i>Jojo's Bizarre Adventure Parte 3: Stardust Crusaders (Hirohiko Araki, 1989)</i> .....	68
Figura 72	– Página de <i>Nana (2000)</i> , de Ai Yazawa, utilizando os quadros próximos.....	69
Figuras 73 e 74	– Primeira e última página de <i>Batman: A Piada Mortal (2008)</i> , por Alan Moore e Brian Bolland.....	71
Figuras 75 e 76	– Páginas 4 e 17 <i>A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol (2026)</i> , mostrando os seus paralelos visuais.....	72
Figuras 77 e 78	– Páginas 3 e 18 de <i>A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol (2026)</i> , mostrando os seus paralelos visuais.....	73
Figuras 79 e 80	– Páginas 2 e 21 de <i>A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol (2026)</i> , mostrando os seus paralelos visuais.....	74

Figuras 82 e 83	Páginas 1 e 22 de <i>A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol</i> (2026), mostrando os seus paralelos visuais.....75
-----------------	---

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

PIBIART      Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação Artística

TCC            Trabalho de Conclusão de Curso

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>JOELLE: CRIAÇÃO DA PERSONAGEM.....</b>	<b>16</b>
<b>3</b>	<b>PRIMEIRO QUADRINHO: PUXANDO O GATILHO.....</b>	<b>19</b>
3.1	Processo criativo da capa.....	20
3.2	<i>Desenvolvimento das páginas internas.....</i>	<i>23</i>
3.2.1	Capa interna.....	23
3.2.2	Panorama geral e fluxo de leitura.....	24
<b>4</b>	<b>PROJETO PIBIART: O FLAUTISTA DE HAMELIN.....</b>	<b>33</b>
4.1	<i>Desenvolvimento de elementos da Joelle.....</i>	<i>34</i>
4.1.1	Smooth Criminal: habilidade especial.....	35
4.1.2	Bullet Time e Fanning: revólver e golpe especial.....	38
4.2	<i>Problemas no planeamento e na execução do roteiro.....</i>	<i>43</i>
<b>5</b>	<b>A FONTE: GRUPO DE ESTUDOS.....</b>	<b>48</b>
5.1	<i>Atividades práticas do grupo de estudos.....</i>	<i>48</i>
5.2	<i>O sistema dos quadrinhos.....</i>	<i>53</i>
<b>6</b>	<b>A SURPREENDENTE JOELLE: UMA VIAGEM NO RASTRO DO SOL.....</b>	<b>57</b>
6.1	<i>Origem e concepção da história: referências para a trama.....</i>	<i>57</i>
6.2	<i>Processo criativo da história.....</i>	<i>59</i>
6.3	<i>Estruturação do roteiro.....</i>	<i>60</i>
6.4	<i>Elaboração visual dos cenários e personagens.....</i>	<i>62</i>
6.5	<i>Detalhes da narrativa.....</i>	<i>65</i>
6.5.1	Elementos do quadrinhos manipulados para transmitir sentidos.....	66
6.5.2	O impacto da artrologia geral e espaçotopia.....	70
<b>7</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>76</b>

<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>78</b>
--------------------------	-----------

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, produtos derivados de histórias em quadrinhos estiveram em uma crescente ascensão de importância e visibilidade, sendo consumidos por todo tipo de público, tendo como exemplo produções cinematográficas, animações ou vídeo games. Um grande marco para a cultura popular nos cinemas foi o grande sucesso do filme *Vingadores: Ultimato* (2019), que simbolizou na época uma conclusão momentânea do Universo Cinematográfico da Marvel e sua história apresentada ao longo dos 21 filmes anteriores, iniciada por *Homem de Ferro* (2008), de forma que *Ultimato* rendeu uma bilheteria de aproximadamente US\$ 2.797 bilhões se consagrando como a segunda maior da história. Isso é um exemplo que também representa a popularidade de obras derivadas de quadrinhos, que se estendem para além do território norte-americano e da temática de super heróis, com produtos derivados de diferentes partes do globo e consumidos pelo mundo todo. Esta tendência não é apenas observada em obras ocidentais, visto que a Crunchyroll, um serviço de streaming especializado em animações japonesas (em sua maioria adaptações de mangás) e outros conteúdos relacionados a cultura asiática, ultrapassou em 2024 a marca de 15 milhões de assinantes e, além disso, as palavras do presidente desta plataforma, Rahul Purini, destacam sua importância:

Hoje é um marco emocionante não apenas para a Crunchyroll, mas para toda a indústria de animes. Isso é uma prova de que as histórias, personagens e experiências que nossos parceiros criam estão ressoando profundamente com os fãs em números recorde em todo o planeta. À medida que o número de pessoas animadas com animes continua a explodir e a amplitude do conteúdo continua a crescer, acreditamos que nunca houve um momento melhor para ser fã de anime. (Purini, 2024)

A partir destas questões mercadológicas, é possível afirmar que os quadrinhos são uma mídia com muita relevância para a cultura jovem atual, e podem ser estudados pela academia, tendo em vista que pesquisas acerca do tema são cada vez mais frequentes. E somado a isso, a linguagem das HQs revela-se muito complexa, de modo que até mesmo ao procurar respostas para o que são quadrinhos, como funcionam e como surgiram, encontram-se diversas teorias e possibilidades diferentes.

Em sua tese de doutorado, Alexandre Linck (2015) apresenta sua ideia sobre a importância da indefinição conceitual para os quadrinhos, pois, tendo em vista que as múltiplas pesquisas sobre o tema não conseguem entrar em consenso, como

argumenta o pesquisador: “Não se trata mais de qualificar as HQs pelo que sabemos, mas de defini-las a partir do que não sabemos” (Linck, 2015, p. 22). Além disso, Linck explica como muitos pesquisadores, ao tentar desbravar essa expressão artística, se voltam para uma tentativa de encontrar um suposto surgimento das HQs, um ponto de início para tentar, além de legitimá-las como algo digno de importância, compreender quais elementos as compõem e como se dá sua essência. No entanto, esse esforço de tentar encontrar uma origem ou um criador pode ser improdutivo, uma vez que, ao redor do mundo, diferentes culturas enxergam os quadrinhos de maneira diferente e cada uma assume para si um respectivo fundador da mídia.

O livro *Imageria: O nascimento das histórias em quadrinhos* (2015), do autor e editor Rogério de Campos, traz um ótimo complemento à ideia apresentada anteriormente. O autor apresenta o trabalho de diversos dos artistas que foram tomados como possíveis criadores da mídia ao redor do mundo segundo diferentes perspectivas culturais, como por exemplo Angelo Agostini, Hokusai e Töpfer.

Da perspectiva dos autores de trabalhos em arte sequencial, existem livros como *Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista* (2010), de Will Eisner, um importante quadrinista estadunidense que também tenta explicar os quadrinhos, mas também como fazê-los, utilizando suas experiências e trabalhos anteriores como exemplo prático. Outro exemplo é *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Mangá* (2017), escrito pelo mangaká Hirohiko Araki, que apresenta outra perspectiva sobre o assunto e dá dicas para novos autores mas, por ser japonês, seus comentários estão mais associados às preferências dos leitores nipônicos e seu respectivo mercado editorial, que pode ser diferente do ocidental.

A partir disso, como a linguagem dos gibis são difíceis de serem definidas, o mesmo pode ser dito sobre o processo criativo para se produzir uma obra da perspectiva de um autor. Assim, este trabalho busca, por meio de uma revisão bibliográfica e de um relato de experiência, investigar esse processo para a produção de uma história curta autoral, analisando o conteúdo de autores relevantes sobre o assunto.

Desta forma, esta monografia tem como objetivo uma revisão bibliográfica de livros teóricos e obras de outros artistas, com o intuito de adquirir conhecimentos e



investigar o processo criativo, para enfim produzir uma história em quadrinhos autoral.

Portanto, acredita-se que este trabalho representará uma síntese dos conhecimentos adquiridos pelo autor durante sua jornada acadêmica, bem como uma concretização de um projeto autoral de história curta somando ao seu portfólio pessoal. Além disso, a monografia também visa reunir e transmitir informações relevantes para outros estudiosos de quadrinhos, bem como autores que desejam produzir suas próprias obras.

## 2 JOELLE: CRIAÇÃO DA PERSONAGEM

Como muitos artistas, meu hábito de desenhar começou durante minha infância, período esse que também foi marcado pelo consumo de produções de cultura popular como desenhos de super heróis, filmes e animes japoneses. Assim, por volta dos 12 anos, em 2013, ainda com gosto em personagens da DC Comics e da Marvel Comics, bem como animações como *Dragon Ball* (1984) e *One Piece* (1997), me interessei em começar a ler os quadrinhos dos quais essas obras se originaram, desenvolvendo uma grande paixão pela mídia e expandindo o meu repertório com obras de temáticas e gêneros variados ao longo dos anos.

Com isso, fui incentivado por essas referências a continuar desenhando e, inclusive, de forma mais séria, com interesse em fazer disso, futuramente, a minha carreira profissional. Porém, minhas produções se limitavam, na maioria das vezes, a reproduções de imagens já existentes relacionadas aos personagens que eu gostava e, ao desenvolver um senso maior de profissionalismo, enxerguei a necessidade de começar a produzir desenhos mais autorais. A partir disso, por volta de 2020, cativado pelo gênero de faroeste e pela figura dos *cowboys*, e muito inspirado pelos jogo *Red Dead Redemption 2* (2018), o filme *Django Livre* (2013) o mangá *Jojos's Bizarre Adventure: Parte 7* (2007), tive a ideia de criar minha personagem original chamada Joelle, com o intuito de ter de prontidão uma figura fixa, que eu poderia utilizar de forma recorrente em estudos e experimentações artísticas.

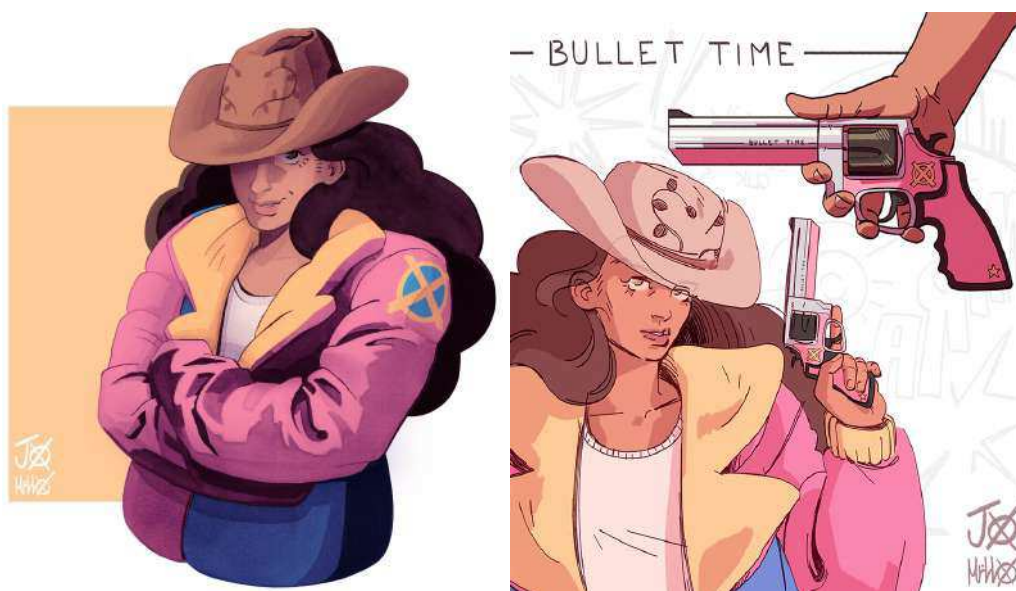
**Figuras 1 e 2:** Primeiro esboço da personagem e ilustração (2020)



Fonte: Autoria própria, 2020

As imagens acima são, respectivamente, o primeiro *concept* do visual da personagem, ainda em traço mais realista, enquanto a segunda é uma ilustração realizada posteriormente. Assim, a personagem partiu da minha vontade em desenvolver uma figura visualmente interessante, com um design clássico de um *cowboy*, com chapéu e esporas, mas que se mistura com elementos jovens e modernos, com cores vibrantes, casaco e tênis contemporâneos. Posteriormente, ao ingressar na universidade, em 2021, tive a oportunidade de utilizar a Joelle para trabalhos propostos durante matérias do curso, que me ajudaram a desenvolver um estilo artístico diferente, bem como outros aspectos da personagem.

**Figuras 3 e 4:** Estudo de ilustração (2022) e design do revólver (2023)



Fonte: Autoria própria, 2022-2023

Dessas duas imagens anteriores, a primeira foi realizada em 2022, durante a matéria de Desenho Artístico II, com a proposta de produzir uma ilustração tradicional feita com aguada de nanquim, em que pude explorar melhor um traço mais estilizado que já estava experimentando em outros trabalhos meus, mas ainda não com a personagem Joelle. Posteriormente, escaneiei a imagem e adicionei as cores digitalmente, com uma paleta de cores um pouco mais vivas do que o exemplo anterior. Já a segunda peça foi feita digitalmente em 2023, durante minha participação em um grupo de estudos da faculdade chamado *Ciberludens – Estudos*

do *Lúdico Digital/Concept Art*, do grupo de pesquisa Histórias Interativas: Estudo e Projeto de Ludonarrativas. Foi proposto que os participantes desenvolvessem algum elemento de seu universo fictício em desenvolvimento e, assim, pude definir um importante elemento da personagem, tanto em design quanto em conceito, que é o seu revólver. Esta é uma arma com o escrito *Bullet Time* talhado em seu corpo, que acabou se tornando seu apelido, acompanhando as cores da personagem e tendo sido feita a partir da mistura de referências de modelos reais.

Enquanto fazia tantos estudos e experimentações a partir da Joelle, fui me apegando cada vez mais a personagem, que se tornou uma forma de expressão artística pessoal. Assim, durante esse percurso, tal qual com o design de seu revólver, fui imaginando e desenvolvendo mais elementos da personagem, como, por exemplo, sua personalidade, superpoderes, história e até mesmo um universo fictício no qual ela estaria inserida. Como um admirador dos quadrinhos enquanto mídia, eu já tinha uma boa ideia de seu grande potencial para transmitir histórias de maneira singular, sendo uma boa alternativa para contar as histórias da Joelle de forma independente.

### 3 PRIMEIRO QUADRINHO: PUXANDO O GATILHO

Como uma oportunidade de me desenvolver como artista, em 2023, também fiz ingresso no curso de desenho fundamental da escola CG World. Foi um curso online com duração de 6 meses, com aulas semanais e acompanhamento constante por parte do professor Marcelo Batisti (Rhasdra), com o intuito de ensinar conceitos como desenho de observação, construção de figuras e composições através de perspectiva, sólidos geométricos e o desenvolvimento de um estilo próprio a partir do uso do trabalho de outros artistas como referência. E assim, o trabalho final proposto foi a criação de um projeto autoral de tema livre por parte de cada aluno.

Simultaneamente, durante aquele semestre da faculdade, na matéria de Narrativas e Concept Art, como avaliação final, deveríamos desenvolver uma história ilustrada baseada em um conto de domínio público e, com isso, decidi realizar uma narrativa em quadrinhos, adaptando a clássica história do Flautista de Hamelin junto à Joelle uma vez que eu já havia iniciado meus estudos formais sobre os gibis a partir da leitura de *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud (2004). Assim, aproveitando o curso de desenho, desenvolveria um único trabalho para os dois projetos finais, mas devido a sobrecarga de atividades naquele período, percebi que não conseguiria concluir o projeto como imaginei e, a partir dessa frustração, tive uma nova ideia de história que gostaria de desenhar, retratando esse sentimento de insistir em querer fazer uma coisa difícil, como os quadrinhos. Por fim, deu-se origem a dois trabalhos (Figuras 5 e 6, abaixo):

**Figuras 5 e 6:** Capas dos dois trabalhos realizados, respectivamente, para o curso de desenho da CG World e para a disciplina de Narrativas e Concept Art (2023)



Fonte: Autoria própria, 2023

Desses trabalhos, o da primeira imagem acima, que se sucedeu do curso de desenho, é o que considero como meu primeiro quadrinho definitivo e, por isso, será destrinchado melhor neste trabalho, comentando brevemente o processo criativo da capa e, depois, a narrativa das páginas internas.

### 3.1. Processo criativo da capa

Primeiramente, a ideia desse projeto gráfico se deu a partir da intenção de fazer uma homenagem à estética editorial de dois tipos de quadrinhos que mais consumo: os de super heróis norte-americanos e mangás de ação japoneses. Assim, o projeto busca combinar os dois por meio de uma capa colorida que remete às de heróis, enquanto a estética dos desenhos do interior possui mais inspiração nos mangás preto e branco, juntamente com um uma página com um auto retrato meu e comentários acerca deste trabalho, algo muito presente em publicações de gibis japoneses em que os autores costumam comentar qualquer elemento de suas carreiras, arte ou vida pessoal.

Figuras 7 e 8: Capas de Homem-Aranha (1964) e da revista Elle (2020)



Fonte: Marvel, 1964; Elle Korea, 2020.

Como pode ser visto nos exemplos anteriores, fiz uma análise de elementos recorrentes em capas de quadrinhos norte-americanos, o que me levou a desenvolver uma logo para a Joelle (Figura 9), iniciando com a minha própria caligrafia e um símbolo de círculo com um X dentro, que eu já utilizava em minha assinatura pessoal, e que se tornou também um ícone da personagem. Ademais, diversos personagens da Marvel criados nos anos 1960 possuíam adjetivos em seus títulos, na intenção de torná-los mais distintos e cativar os leitores, além de dar alguma dica sobre do que se trata aquele herói ou história, como, por exemplo, *O espetacular Homem-Aranha* (Figura 7), *A sensacional Mulher-Hulk*, ou até mesmo *Demolidor, o homem sem medo*. Outro elemento recorrente é o pequeno retângulo ao lado do título, com uma imagem do protagonista e que, recorrentemente, é utilizado para carregar e informar o número daquela edição ou data de publicação. Outra característica que incorporei foi o diálogo direto com o público, representado pelo balão de fala da personagem e principalmente pelas duas caixas de texto em azul e verde, com frases de efeito que possuem a intenção de elevar a moral do conteúdo da revista, bem como impressionar os leitores e gerar interesse.

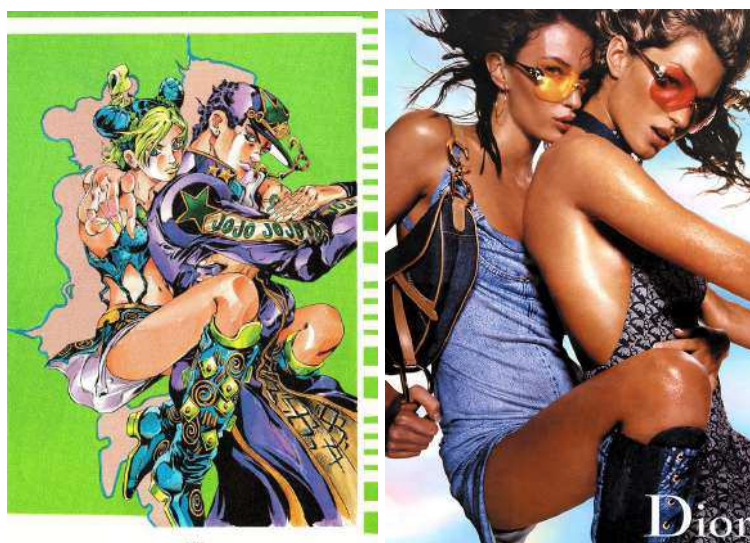
**Figura 9:** Rascunhos de elementos editoriais da capa (2023)



Fonte: Autoria própria, 2023

Além disso, tive referência em revistas de moda (por exemplo, a Figura 8), e decidi retratar a Joelle como se fosse uma modelo posando para um ensaio fotográfico, na intenção de dar mais personalidade e impacto à ilustração. Hirohiko Araki é uma inspiração que me acompanha até os dias atuais e, de forma recorrente, ele utiliza a moda como referência no seu trabalho. Isso pode ser notado na vestimenta dos personagens, mas principalmente nas excêntricas poses chamativas que ele desenha que, inspirados em ensaios de modelos famosas, se tornou uma das principais características associadas ao trabalho do autor, como pode ser visto no exemplo abaixo (Figuras 10 e 11).

**Figuras 10 e 11:** Arte de *Jojo's Bizarre Adventure* (2000) e Ensaio fotográfico da Dior (2000)



Fonte: Araki, 2000; Dior Spring, 2000.



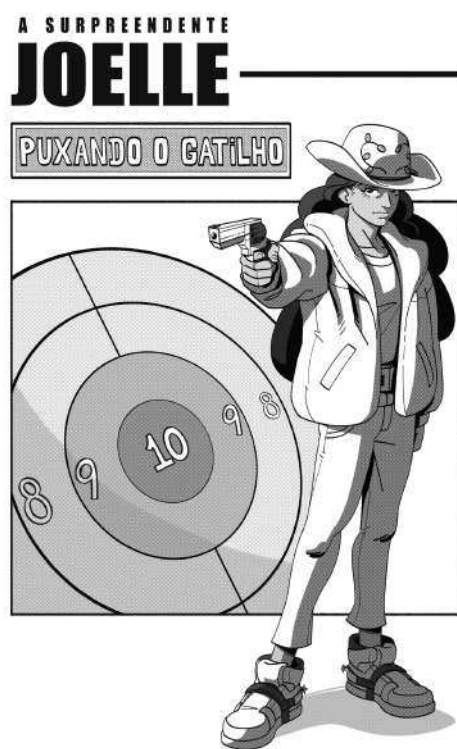
### 3.2. Desenvolvimento das páginas internas

Para os desenhos do interior, tomei como inspiração os mangás, e optei por uma estética em preto e branco marcada pelos traços em preto e o fundo branco natural da imagem. Essa decisão não se deve ao senso comum de que a arte dos gibis japoneses devem ser obrigatoriamente feitas dessa maneira, mas sim por uma preferência estética pessoal, bem como a minha identificação com uma narrativa que prioriza clareza de elementos visuais e o contraste que pode ser obtido ao aumentar a densidade de informação, como linhas ou retículas. Assim, utilizando apenas tons de cinza, tive que buscar alternativas para adaptar meu estilo de ilustração, que utiliza cores intensas, e em que até mesmo as sombras eram coloridas. Dessa forma, comecei a fazer uso de retículas em um padrão fixo, mas que são escurecidas em diferentes graus para criar variações de tons.

#### 3.2.1 Capa interna

A primeira página é uma capa interna, algo que é recorrente em publicações de quadrinhos japoneses pois, como são publicados em coletâneas periódicas, esse recurso ajuda a fazer uma separação entre cada uma das histórias da revista, sendo um recurso que me será útil futuramente, visto que eu tenho interesse em compilar as minhas narrativas da Joelle em um único volume. Assim, a Figura 13 (abaixo) é uma das minhas principais referências visuais e narrativas, uma capa interna feita por Akira Toriyama para o capítulo 399 de sua obra *Dragon Ball* (1984). Outro motivo por eu ter optado por utilizar o recurso em questão é que, neste espaço, pode ser apresentada uma imagem que oferece um contexto acerca da narrativa que virá a seguir, produzindo interesse nos leitores. E além disso, muitas vezes essas ilustrações se apresentam enquadradas por uma moldura tal qual um quadro de gíbi, o que pode ser lido e interpretado como parte direta da história, com a possibilidade de ser o seu primeiro quadro, criando uma visualização mais orgânica e dinâmica do material.

Figuras 12 e 13: Capa interna de Joelle (2023) e de Dragon Ball (1992)

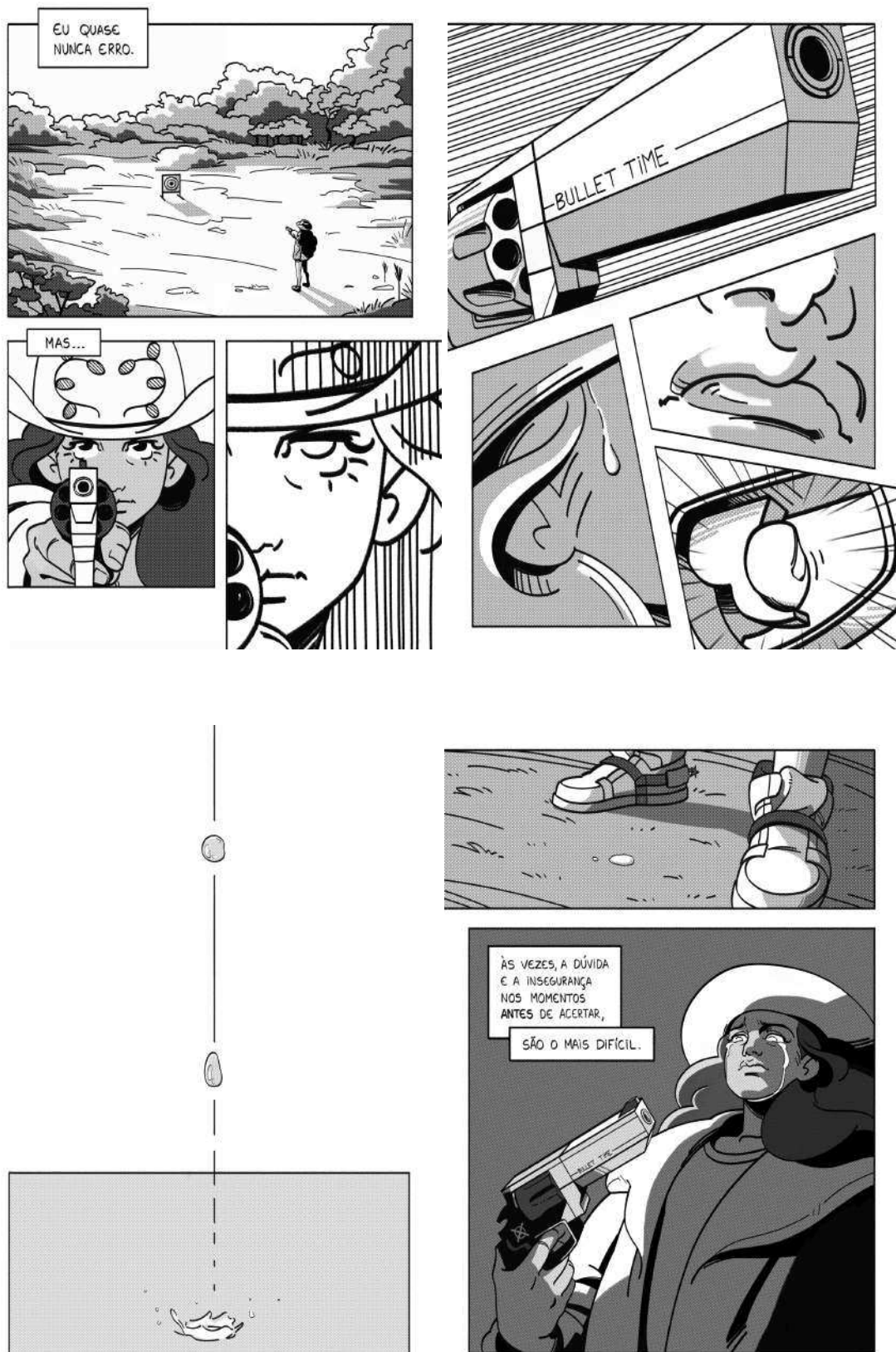


Fonte: Autoria pessoal, 2023; Toriyama, 1992.

### 3.2.2 Panorama geral e fluxo de leitura

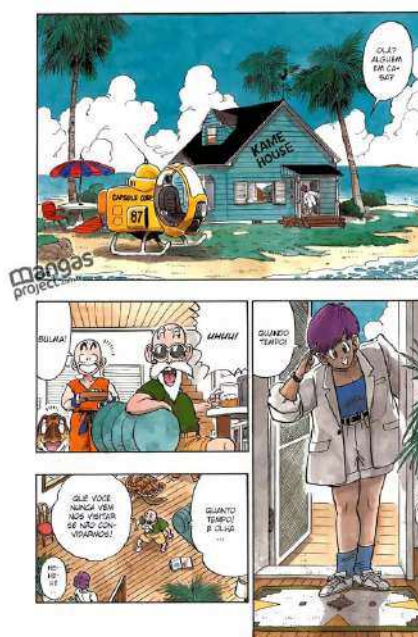
Em seu livro teórico *Manga in Theory and Practice* (2017), Hirohiko Araki discorre sobre o quão importante é para um quadrinista tomar as melhores decisões para garantir que seus leitores entendam visualmente as cenas desenhadas, e ainda consigam interpretar o que está sendo narrado pela história. Isso também é expressado por Akira Toriyama em sua publicação *Mangaka: Lições de Akira Toriyama* (2002), na qual ele dá dicas básicas para novos autores de quadrinhos, no caso, sobre como iniciar uma cena estabelecendo um panorama geral sobre o cenário onde ela se passa, de modo que o leitor entenda completa e diretamente o que se passa naquele momento (Figura 19, abaixo).

Figuras 14 a 17: Páginas 2 a 4 de *Puxando o Gatilho* (2023)



Fonte: Autoria pessoal, 2023.

**Figura 18:** Dragon Ball (1988), capítulo 196 - com sentido de leitura oriental, da direita para a esquerda



Fonte: Toriyama, 1988.

**Figura 19:** Páginas 2 e 3 de *Mangaká: Lições de Akira Toriyama* (2002) - com sentido de leitura oriental, da direita para a esquerda



Fonte: Toriyama, 2002.

Tendo isso em vista, na primeira página de história de *Puxando o Gatilho* (Figura 14), utilizei um primeiro quadro extenso, que estabelece onde a cena se passa, também indicando que a Joelle está presente na cena e apontando para um alvo de tiro, mostrando a distância entre eles e transmitindo a ideia de que ela está praticando suas habilidades de pontaria visto que, na capa interna e nos quadros seguintes, ela está apontando seu revólver para frente.

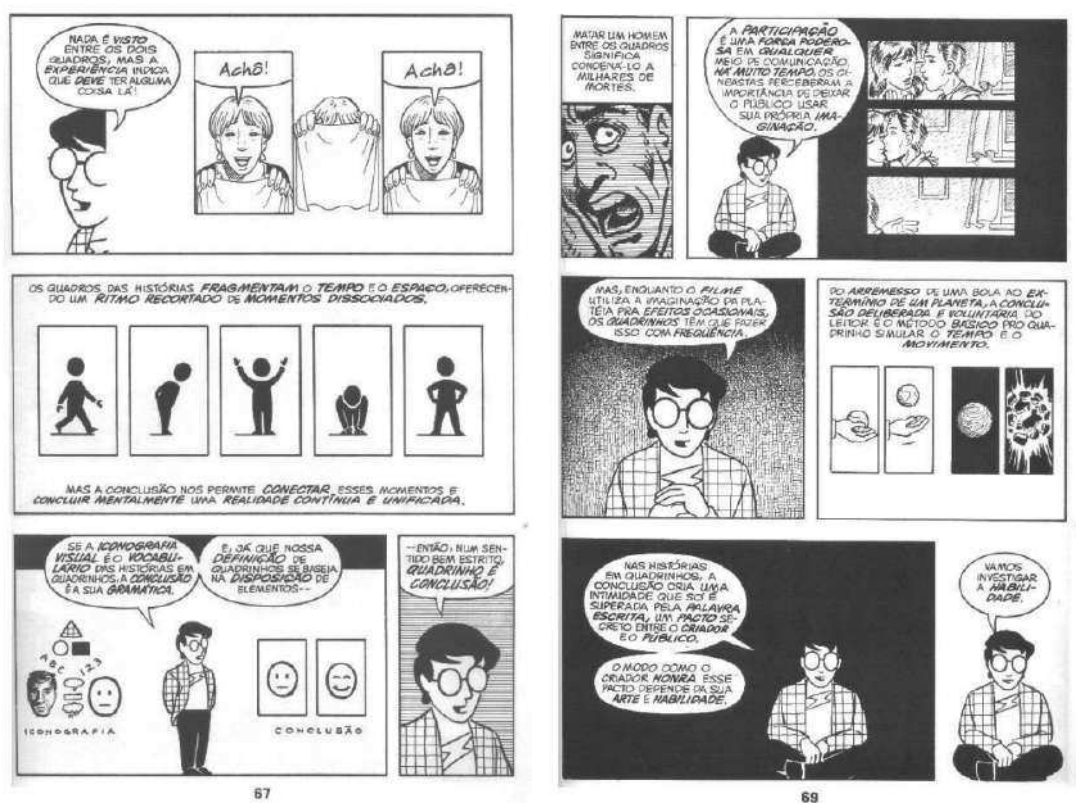
Como dito anteriormente, minha principal referência para o estudo dos quadrinhos enquanto mídia foi *Desvendando os Quadrinhos* (2004) de Scott McCloud. O autor não é um acadêmico formal e, como quadrinista, desenvolveu esse livro e também outras duas sequências, *Desenhando Quadrinhos* e *Reinventando os Quadrinhos*, a partir da sua vontade em desvendar o tema e explicar como essa mídia funciona, baseado em suas experiências, estudos pessoais e se amparando nas teorias expostas por Will Eisner em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2010), publicado originalmente em 1985. Scott inicia seu livro trazendo a ideia de que a maioria das pessoas entendem quadrinhos como um material corriqueiro infantil, comumente sem uma arte refinada, comentando que “se as pessoas não compreendiam os quadrinhos, era porque tinham uma definição estreita demais sobre eles.” (McCloud, 2004, p.3) e, a partir disso, utiliza esse primeiro capítulo para fazer uma busca por um suposto início para os quadrinhos, bem como uma definição para eles, com o intuito de legitimá-los como uma arte complexa e relevante.

Partindo da definição de “Arte sequencial” dada por Eisner em seu livro, McCloud vai além e considera algumas particularidades como o aspecto visual da mídia e a necessidade de diferenciá-la de outras como a animação, chegando em “Imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta ao espectador.” (MCCLOUD, 2004, p.9), mas comenta que, para efeito prático, a expressão *arte sequencial* é suficiente para compreender as teorias apresentadas. Porém, por mais que o autor expresse, no desenvolvimento dessa definição extensa, como os quadrinhos são diversos e com possibilidades infinitas a serem descobertas, ele se apega muito a ideia de sequencialidade durante todo o livro, aspecto esse que posteriormente se revelou para mim uma ideia limitante para o entendimento da mídia, principalmente quando estudei o livro de Thierry Groesteen, *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), relação essa que comentarei com mais detalhes no quinto capítulo deste trabalho.

No entanto, os livros de McCloud são uma porta de entrada popular para se aprofundar nos estudos sobre os gibis e oferecem uma perspectiva prática, visto que o material é transmitido em forma de quadrinhos e o autor comenta seu processo de criação e transmite dicas para iniciantes de forma direta. Porém, ao contrário de Groesteen, Scott McCloud não apresenta muitos embasamentos teóricos para construir suas teorias de forma mais sólida e assim, se apoiando mais em estudos de caso e relatos de experiência, ele ainda apresenta pontos que também são trazidos por Groesteen, mas o segundo os explica por uma perspectiva diferente e talvez mais embasada, como, por exemplo, a ideia de que o quadrinho se dá a partir da interpretação de imagens fragmentadas. Porém, o livro de McCloud tem sua relevância, e foi na ideia que o autor chama de conclusão que baseei a narrativa desse meu primeiro quadrinho como um todo.

**Figuras 20 a 23:** Páginas 63, 66, 67 e 69 de *Desvendando os quadrinhos* (2004), de Scott McCloud



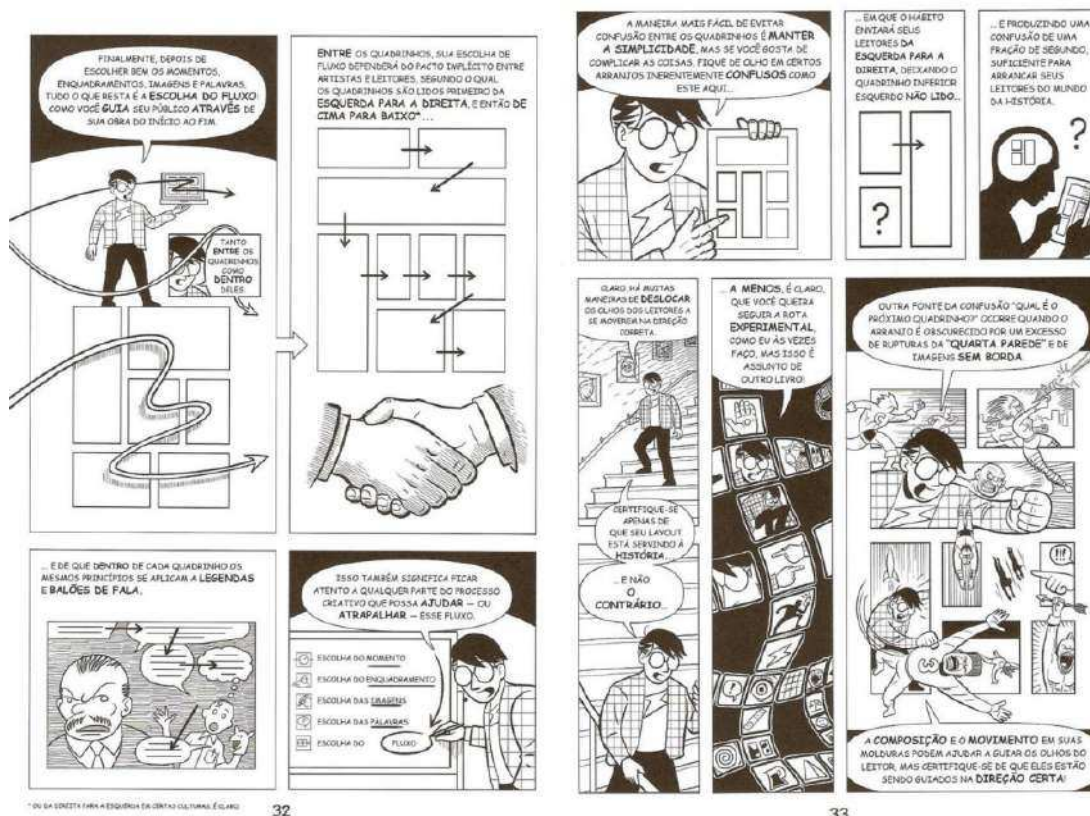


Fonte: McCloud, 2004

Essa ideia apresentada na Figura 22 é a forma que o autor encontrou para explicar como o leitor interpreta as imagens, que lhes são apresentadas separadas por quadros, e em seguida as conectam para formar uma narrativa, imaginando o que existe entre um painel e outro, no espaço chamado de sarjeta. Esse aspecto linear do quadrinho foi o principal aspecto que utilizei como guia para construir a narrativa do meu quadrinho, no intuito de construir uma narrativa dinâmica na qual o leitor é encorajado a seguir sempre para o próximo quadro, a partir da disposição dos quadros, de modo a seguir um fluxo de leitura fluido e natural. Nas figuras anteriores, Scott McCloud comenta sobre a participação do leitor em conjunto com o autor para a leitura do gibi, em que cabe ao primeiro interpretar a ligação entre as imagens e, ao segundo, utilizar de sua habilidade narrativa para tomar as melhores decisões para garantir o entendimento da mensagem. Mas, para além disso, em seu segundo volume, *Desenhando Quadrinhos* (2007), Scott McCloud destaca que, como é de conhecimento geral que no ocidente as HQs são lidas da esquerda para a direita e de cima para baixo, é interessante manter a clareza e estar ciente dos

recursos que podem atrapalhar ou ajudar o leitor a seguir um ritmo de leitura linear sem confusão (Figuras 24 e 25).

Figuras 24 e 25: Página 32 e 33 de *Desenhando quadrinhos* (2007), de Scott McCloud



Fonte: McCloud, 2007.

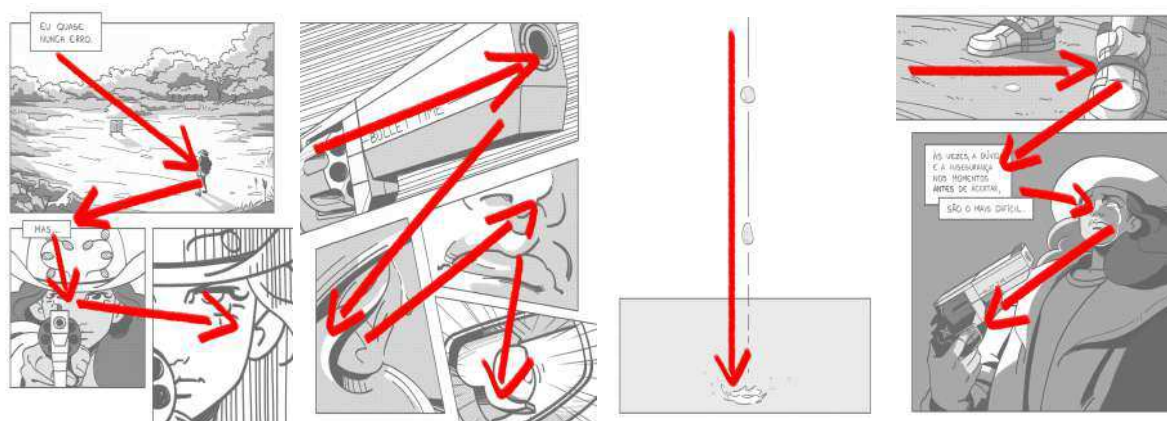
Tendo isso em mente para todas as páginas, como demonstrado nas imagens acima, estruturei a primeira página de *Puxando o Gatilho* de modo que o leitor passe o olho, em ordem, pelo primeiro recordatório, seguindo em diagonal, vendo todo o cenário, passando pelo alvo e pela Joelle, indo para a próxima caixa de texto, o segundo quadro e depois o último. Os recordatórios representam os pensamentos da personagem, de forma que o primeiro apresenta o texto “Eu quase nunca erro”, mas o segundo, “Mas...”, indica uma oposição ao que foi dito e, somado ao último quadro que apresenta linhas de ação verticais, demarcam uma transição para a página dois, incentivando o leitor a seguir em frente para entender o que se passa na história.

A partir disso, já nessa segunda página, o fluxo segue, mas dessa vez com mais intensidade, definida por McCloud como “Técnicas visuais que conferem a um



quadrinho contraste, dinamismo, empolgação gráfica ou uma sensação de urgência.” (McCloud, 2007, p.45). Segundo o autor, tais técnicas podem ser diversas, e destas técnicas escolhi utilizar os indícios de profundidade através da perspectiva para estabelecer profundidade no primeiro quadro, ângulos diagonais em todos os desenhos e, principalmente, variações de formato e tamanho das molduras. Esses recursos foram utilizados para representar cenas da protagonista se preparando para atirar, que são intensificados com as linhas cinéticas que denotam velocidade no primeiro quadro e impacto no último, criando assim uma sequência dinâmica e rápida nesta página em específico, um contraste que demarca apenas o clímax da história pois, nas palavras do autor: “É na variação entre os quadrinhos que verdadeiros efeitos dinâmicos são criados” (McCloud, 2007, p. 49), indicando que se um gibi inteiro fosse feito dessa forma, não haveria contraste e, portanto, esses momentos chaves não destoavam para gerar impacto.

**Figuras 26 a 29:** Fluxo de leitura das páginas 2 a 4 de *Puxando o Gatilho* (2023)



Fonte: Autoria própria, 2023

Até aqui, a narrativa estava em um dinamismo crescente, e é importante ressaltar que as duas primeiras páginas foram planejadas para estarem lado a lado caso esse material seja impresso. Ou seja, ao final da segunda parte, o leitor deve realizar o ato de virar a página, onde é surpreendido com a terceira, onde ele poderia esperar um disparo do revólver, mas, na verdade, recebe uma quebra de expectativa com a intensidade que vinha sendo mostrada, revelando uma página minimalista apenas com uma gota caindo. Isso cria uma vontade no leitor em seguir ainda mais em frente para entender melhor o que aconteceu na narrativa e, na quarta e última página, é mostrado que a gota caiu aos pés da personagem,

seguindo assim para os próximos recordatórios que revelam um texto melancólico que é completado ao seguir para o rosto em lágrimas de Joelle, que encara seu revólver com tristeza, completando e concluindo a mensagem da história.

Fiquei muito satisfeito com essa primeira experiência produzindo uma história em quadrinhos. Minha ideia era fazer uma pequena apresentação sobre a ideia da personagem pois, mesmo que não mostre uma história de origem ou nenhum detalhe sobre o mundo fictício em que ela está inserido, a narrativa mostra que ela é inspirada nos *cowboys*, tem algum tipo de poder relacionada a seus olhos que mudam de cor, e sua principal habilidade é sua boa mira, utilizando o seu revólver próprio. Além disso, por ser um leitor de quadrinhos e interessado no assunto há muitos anos, tinha uma certa familiaridade com a mídia e tinha uma boa ideia de como os artistas que uso de referência costumam construir suas cenas, sem falar que o conteúdo do curso de desenho da CG World, principalmente os tópicos sobre construção de personagens em perspectiva, me ajudou muito na composição das imagens.

#### 4 PROJETO PIBIART: O FLAUTISTA DE HAMELIN

Durante 12 meses, tive a oportunidade de iniciar um projeto a partir do Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação Artística - PIBIART da Pró-Reitoria de Cultura da Universidade Federal de Juiz de Fora (Procult/UFJF), que teve início no dia 1o. de setembro de 2023, com o nome "Os desafios e reflexões da produção de histórias em quadrinhos", orientado pela profa. Priscilla Danielle Gonçalves de Paula. A ideia por trás desse trabalho era de resgatar a ideia do quadrinho citado anteriormente, baseado no Flautista de Hamelin (Figura 6), com o intuito de aprimorá-lo para produzir uma nova história com mais substância e, para isso, eu estudaria essa mídia por meio de livros teóricos, também visando explorar as particularidades dos gibis e, por fim, reunir o material e as experiências desenvolvidas para compartilhá-lo em uma oficina gratuita para interessados no tema.

**Figura 30:** Cronograma de trabalho desenvolvido na bolsa PIBIART da Procult/UFJF



Fonte: Autoria Própria, 2023.

Para essa pesquisa, tive que estabelecer o cronograma de atividades acima (Figura 30), que dividi em uma primeira parte de estudos e uma segunda de trabalho prático, separando o mês de agosto de 2024 para a preparação da oficina. Com isso, a bibliografia que separei já tinha livros que também estou utilizando neste presente trabalho, como a trilogia de Scott McCloud e *Manga in Theory and Practice*, de Hirohiko Araki (2017), mas, no entanto, fui surpreendido com o fato de que a leitura/ revisão desses conteúdos seria mais demorada do que o planejado para esses 3 meses e, portanto, foquei meus estudos na trilogia citada e no livro de Will

Eisner, *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2010). Ademais, sobre a parte prática de criação da história desde o planejamento até as etapas de execução, o principal problema que encontrei, o principal causador do atraso no projeto, foi o mal planejamento da história, que deveria ser desenvolvida dentro de um período de tempo relativamente curto para alguém com pouca experiência. A partir disso, escolhi uma estrutura narrativa que aumentou o número de páginas, cenas complexas demais para serem executadas, além de encontrar imprevistos.

Explicarei a seguir algumas etapas do desenvolvimento prático a fim de comentar a evolução da Joelle e também os erros cometidos, que levei em consideração para o novo quadrinho que desenvolvi neste presente trabalho.

#### *4.1. Desenvolvimento de elementos da Joelle*

Este quadrinho realizado a partir da bolsa PIBIART se deu a partir do resgate da ideia de história que tive durante uma matéria da faculdade (Figura 6), e como o resultado final foram apenas as primeiras 4 páginas do que seria uma trama maior, enxerguei muito potencial na ideia e por isso escolhi retrabalhá-la. A narrativa tomou como base a história de domínio público do Flautista de Hamelin e suas várias versões que, de forma geral, falam sobre uma pequena vila na Alemanha que fora infestada por ratos, gerando doenças e escassez de comida. Porém, um Flautista misterioso aparece, fazendo um trato com o prefeito para solucionar o problema em troca de dinheiro e, após tocar sua flauta e encantar os ratos para fora da cidade, afogando-os em um rio, o governador oportunista disse que não pagaria o combinado, uma vez que não viu o corpo morto dos ratos como prova, e assim, como vingança, o músico tocou seu instrumento novamente em uma noite, encantando diversas crianças da vila que foram atraídas para uma caverna misteriosa de onde nunca mais retornaram, deixando nos cidadãos um grande sentimento de tristeza e arrependimento.

Com isso, conceitos que anteriormente para mim eram vagos foram aprimorados para esse projeto, como a consolidação da ideia de que a Joelle é uma caçadora de recompensas que, neste caso, seria contratada para capturar o Flautista, vilão dessa minha versão. Assim, consolidei que no mundo fictício da minha personagem existem indivíduos que nascem com habilidades especiais diversas, e, dessas pessoas, algumas utilizam suas habilidades para o mau ou

benefício próprio, surgindo assim a necessidade de haverem caçadores de recompensas que perseguem esses criminosos em troca de dinheiro. A inspiração por trás disso também vem das clássicas referências de faroeste, em que, quando havia bandidos que as autoridades não conseguiam capturar, era oferecida uma recompensa para quem quer que conseguisse. No caso do meu universo ficcional, como os procurados possuem super poderes que os tornam ainda mais perigosos, as autoridades deste mundo decidiram fazer o mesmo, de forma que os caçadores também possuem habilidades para lidar com as ameaças. Além disso, tornou-se comum no meu universo ficcional que os caçadores de recompensas fossem contratados por todo tipo de pessoa para atender as mais diversas demandas, de modo que eu, enquanto autor, possa explorar uma ampla gama de tramas, de diferentes temáticas, usando minha personagem como para explorar qualquer tipo de projeto, tal qual personagens como por exemplo o *Hellboy* de Mike Mignola, um demônio investigador paranormal que protagoniza histórias longas, curtas e de todo tipo, gerando até mesmo inúmeros *spin-offs* em seu universo de personagens secundários.

#### 4.1.1 Smooth Criminal: habilidade especial

Assim, eu já imaginava que a Joelle teria uma habilidade especial relacionada aos seus olhos, que mudavam de cor, e neste momento pude desenvolver melhor esse conceito. A ideia que desenvolvi foi que a protagonista consegue deixar marcas pelas quais ela pode enxergar através, vendo por diferentes ângulos e, ademais, essas marcas são formadas quando a personagem encosta suas mãos sobre uma superfície, gerando um meio para que esse poder seja utilizado, tornando a narrativa mais interessante. Além disso, decidi atribuir o nome de *Smooth Criminal* (inspirado pela música de Michael Jackson) a essa habilidade, tal qual vários personagens de mangás também possuem poderes com nomes específicos que são anunciados em forma de fala ou narração durante a trama, gerando recursos narrativos interessantes como por exemplo quadros impactantes (ver Figuras 31 e 32):

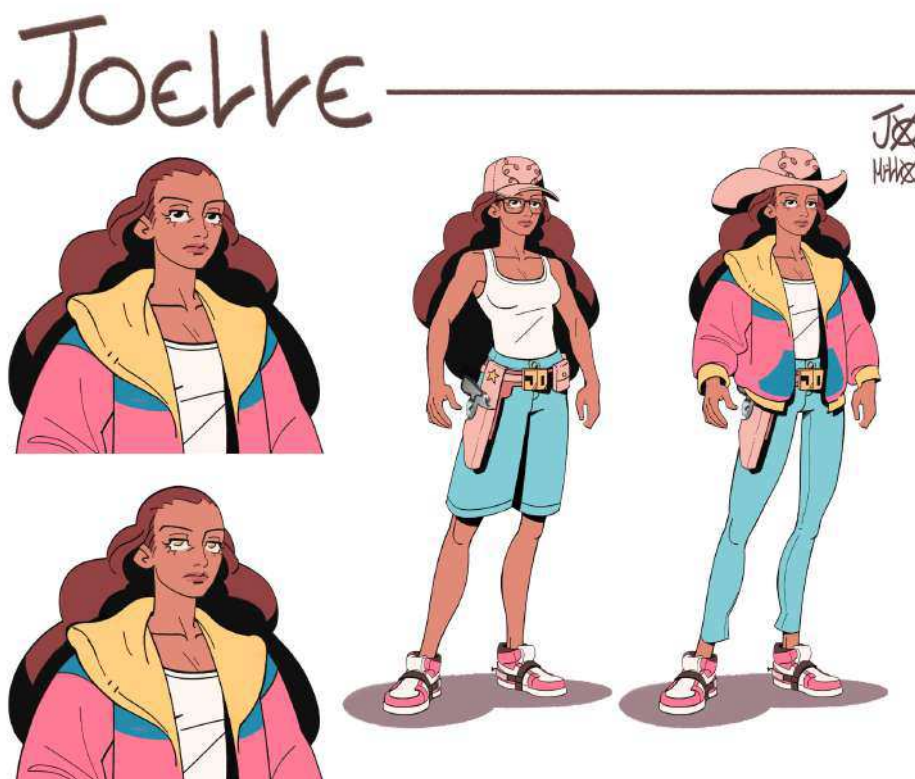
**Figuras 31 e 32:** Transformação de Joelle (2024) e transformação de Luffy em *One Piece* (2018), de Eiichiro Oda



Fonte: Autoria própria, 2024; Oda, 2018.

Com isso, seria importante que existisse uma mudança na aparência dos olhos da Joelle para ser mais fácil de identificar visualmente em quais momentos da narrativa ela estaria utilizando sua habilidade, refinando a narrativa do quadrinho, e então, lembrei-me de personagens que possuem algum poder relacionado à mudança ocular, sendo o Goku de *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984) o principal deles. Na obra, ele possui uma transformação que aumenta seus poderes, chamada de *super saiyajin*, e para representar a mudança de forma visual, seus cabelos outrora negros ficam loiros, arrepiados para cima e, embora o foco seja na mudança capilar, os seus olhos também mudam, de preto para verde-claro. No entanto, como o interior do mangá é feito com nanquim preto sobre o papel branco, o autor utilizou-se de uma estratégia simples, deixando de colorir os cabelos e olhos de Goku, tornando-os brancos quando transformado, em uma alternativa para economizar tempo na finalização dos desenhos, e com base nisso, decidi que quando Joelle utiliza seus poderes, nas páginas do interior da minha obra, eles também ficam brancos, mas ficando amarelos quando a arte for colorida.

Figura 33: Design definitivo da Joelle



Fonte: Autoria própria, 2024.

Como pode ser observado na imagem acima (Figura 33), que representa novos esquemas de design de personagem definitivos produzidos durante esse projeto de bolsa, desenvolvi uma versão alternativa de roupa da Joelle no qual ela aparece usando óculos. Essa decisão criativa veio da necessidade de criar um recurso gráfico dentro da narrativa em quadrinhos para indicar quando a personagem está utilizando seu poder, e o que exatamente ela está enxergando através dele. Dessa forma, estabeleci o fato de que ela quando não está com seus óculos, Joelle usa lentes de contato, fazendo com que ao usar seu *Smooth Criminal*, ela enxergue com sua baixa definição natural, de modo que os quadros que representam esse seu ponto de vista sejam representados com um traço que simula uma visão embaçada, gerando um contraste com os demais quadros (ver Figura 34):

Figura 34: Esboço da página 45 com Joelle utilizando o *Smooth Criminal*



Fonte: Autoria própria, 2024.

#### 4.1.2. Revólver e golpe especial

Outro aspecto da personagem que desenvolvi mais aprofundadamente durante a bolsa PIBIART foi o revólver de Joelle, apelidado de *Bullet Time*. Nas minhas experiências anteriores desenhando essa arma, por ser um design autoral eu recorrentemente tinha muita dificuldade em representá-la em diferentes ângulos, consumindo também muito tempo de trabalho, e por isso tive a ideia de convidar um amigo, Vitor Silverio, para fazer um modelo no *Blender* (programa *open source* de modelagem tridimensional) para que eu possa posicioná-la em diferentes perspectivas e assim utilizar esse modelo como referência direta. O Vitor é um artista 3D que conheci no grupo de estudos *Ciberludens – Estudos do Lúdico Digital/Concept Art*, citado anteriormente, e como precisei enviá-lo imagens e



instruções detalhadas para uma representação fiel da minha ideia, precisei fazer diversas pesquisa sobre modelos de revólveres reais, as peças presentes em cada um e a diferença entre seus funcionamentos. Assim, o modelo de revólver 357H da marca Taurus foi utilizado como referência inicial para as dimensões da arma, mas também foram feitos ajustes mesclando elementos de diferentes modelos de revólver.

**Figura 35:** Ficha técnica do Revólver Taurus RT 357H



**TAURUS**  
CONFIANÇA COM A EXCELÊNCIA

**RT 357H**  
.357 MAGNUM



### DADOS TÉCNICOS

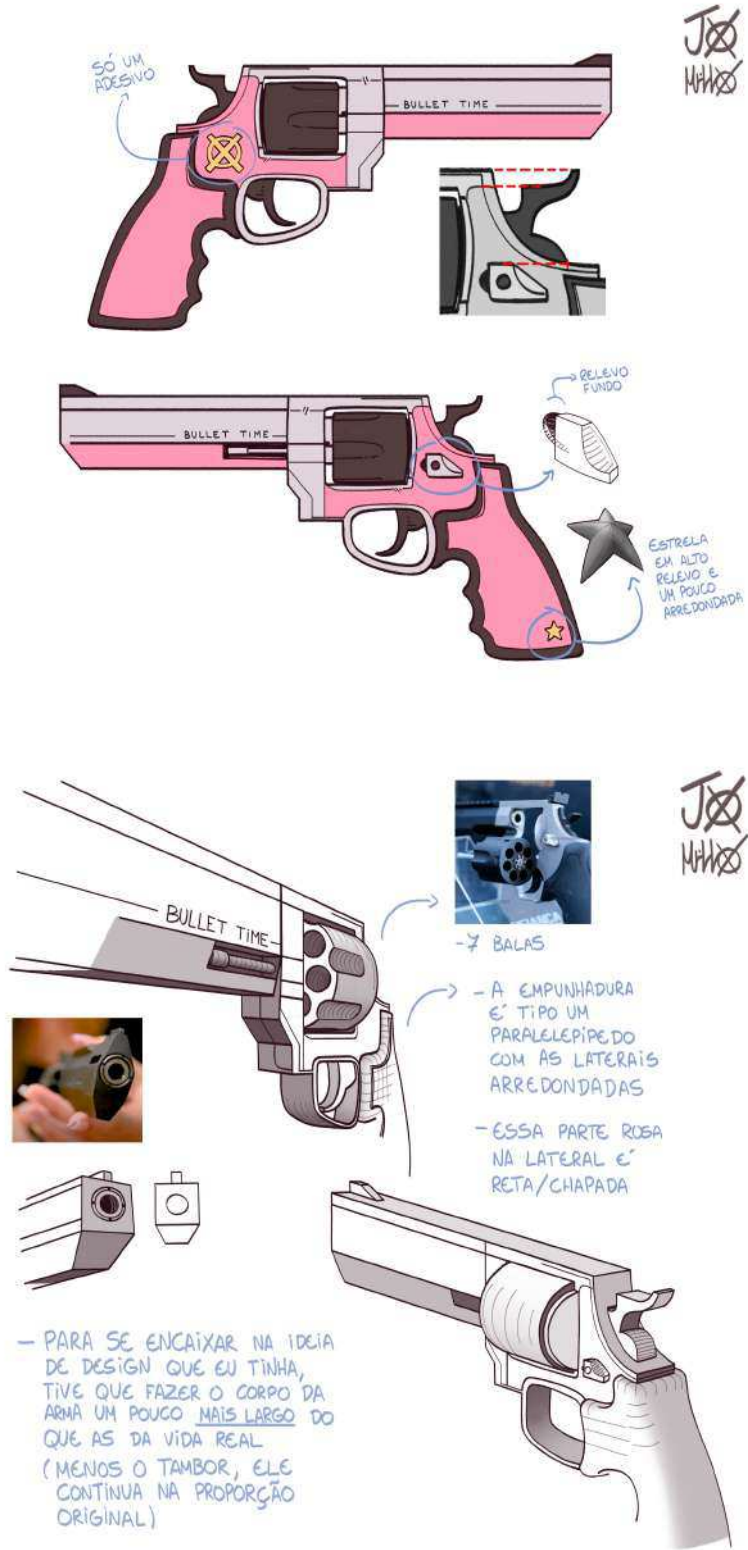
<p><b>DIMENSÕES</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">mm</th> <th style="text-align: center;">in</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>COMPRIMENTO TOTAL</td> <td style="text-align: center;">277mm</td> <td style="text-align: center;">10.90"</td> </tr> <tr> <td>ALTURA TOTAL</td> <td style="text-align: center;">162mm</td> <td style="text-align: center;">6.37"</td> </tr> <tr> <td>LARGURA</td> <td style="text-align: center;">45mm</td> <td style="text-align: center;">1.77"</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>MIRAS</b> Alça regulável (lateral e vertical) Massa tipo Pettridge, fixada no cano</p> <p><b>SEGURANÇA</b> Barra de percussão</p> <p><b>OUTROS</b> Punho com absorvedor de impacto Compensador de recuo Trilho Picatinny/MIL-STD-1913</p>		mm	in	COMPRIMENTO TOTAL	277mm	10.90"	ALTURA TOTAL	162mm	6.37"	LARGURA	45mm	1.77"	<p><b>CALIBRE</b> .357 MAGNUM</p> <p><b>CAPACIDADE</b> 7</p> <p><b>COMP. CANO</b> 130mm 5.11"</p> <p><b>AÇÃO</b> SA/DA</p> <p><b>PESO</b> 1400g 49,38oz</p> <p><b>ACABAMENTO</b> Duo Tone</p>
	mm	in											
COMPRIMENTO TOTAL	277mm	10.90"											
ALTURA TOTAL	162mm	6.37"											
LARGURA	45mm	1.77"											

Informação geral e 3mm largura do cano a 1mm largura do peso a 50g	REVISÃO: 23/08/2019 Sujeito a alteração sem prévio aviso	<a href="http://www.taurusarmas.com.br">www.taurusarmas.com.br</a> <a href="http://www.taurusexport.com">www.taurusexport.com</a>
--	---	--

TAURUS ARMAS S.A.  
Av. São Borja, 2181 - Prédio A - Distrito Industrial  
Fone: (51) 3021.3000 - CEP: 95.005-411  
São Leopoldo - RS - Brasil

Fonte: Taurus, 2024.

Figuras 36 e 37: Design detalhado da arma *Bullet Time*



Figuras 38 e 39: Modelo 3D do revólver e sua impressão



Fonte: Silvério, 2024.

Como Vitor tem uma impressora 3D, encomendei uma impressão de *Bullet Time* (Figura 37), que para além de um item decorativo pessoal, também foi utilizada para tirar fotos de referência, para ver como fica a posição de uma mão segurando o revólver em diferentes posições. Ademais, ainda relacionado ao revólver, eu decidi criar um golpe especial para integrar à identidade da personagem, para que ela

pudesse utilizar como um golpe final impactante durante a história. Diversos personagens de mangás de ação possuem ataques com coreografias, poses e nomes próprios, se tornando uma característica para torná-los únicos e memoráveis à exemplo do golpe *Kamehameha* (Figura 40), de Goku e outros personagens de *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984), uma onda de energia cujo elemento marcante é a posição das mãos dos personagens, antes e depois de lançar o poder, que serviu como inspiração direta:

**Figuras 40:** Golpe *Kamehameha*



Fonte: Toriyama, 1993.

A partir disso, seguindo a temática de *cowboys*, procurei por tipos de disparos diferentes e inspirei o golpe especial da Joelle na técnica de tiro chamada *fanning* (abanar, em português), vista em muitas representações do gênero, em que os pistoleiros “abanam” o cão na parte traseira do revólver, engatilhando a arma repetidas vezes e realizando múltiplos tiros rapidamente (ver Figura 41):

**Figura 41:** Cowboy atirando com a técnica *fanning*



Fonte: Getty Images, 2009.

**Figuras 42 e 43:** Esboços das páginas 49 e 50 de Joelle com a técnica *fanning*



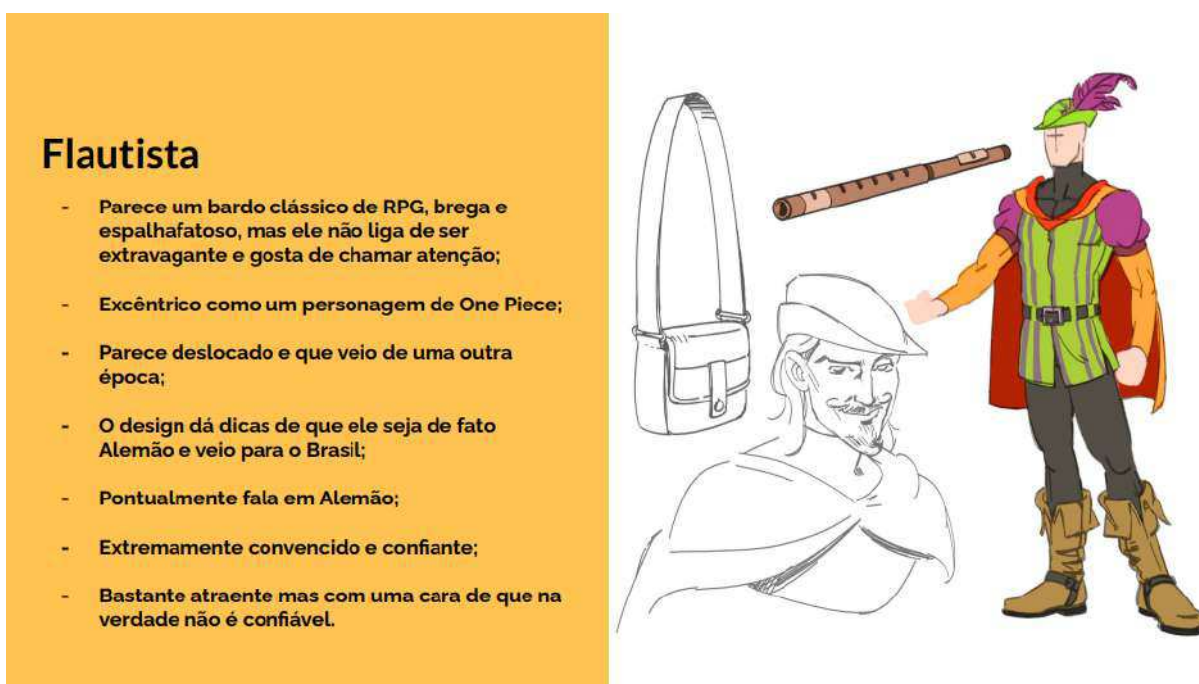
Fonte: Autoria própria, 2024.

#### 4.2. Problemas no planejamento e na execução do roteiro

Como citado anteriormente, na minha ideia de história, a Joelle é contratada como caçadora de recompensas pelo prefeito da cidade para deter o flautista e, para

se adequar à personagem, o conto original sofreu adaptações para se enquadrar nos dias atuais, de forma que a vila alemã outrora infestada foi substituída por uma pequena cidade no interior de Minas Gerais. O município do quadrinho não é nenhuma cidade real em específico, mas teve seu visual inspirado por Tiradentes e outras também históricas e com construções antigas. Além disso, o antagonista, aqui chamado de Klaus, teve seu visual inspirados pelos clássicos bardos de fantasia medieval, com o intuito de soar excêntrico e desconexo do ambiente em que está, que somam às dicas em sua retratação que indicam sua nacionalidade alemã, como o sotaque e as cores da bandeira do país em sua indumentária.

**Figura 44:** Design e características do Flautista



Fonte: A autoria própria, 2024.

No entanto, o principal a ser comentado aqui é o mal planejamento dessa história, não porque o roteiro final ficou insatisfatório, mas sim devido ao fato de a ideia dessa trama ter sido, na minha percepção posterior, inadequada para o projeto. A sinopse que eu havia em mente era que a cidade estaria infestada de ratos, que foram lá colocados pelo flautista, causando problemas mortais para a população e, quando o músico fosse oferecer ajuda para o prefeito em troca de dinheiro, a Joelle iria aparecer para desmascará-lo e vencê-lo em uma luta. O primeiro quadrinho curto, *Puxando o Gatilho*, analisado anteriormente, foi uma pequena apresentação

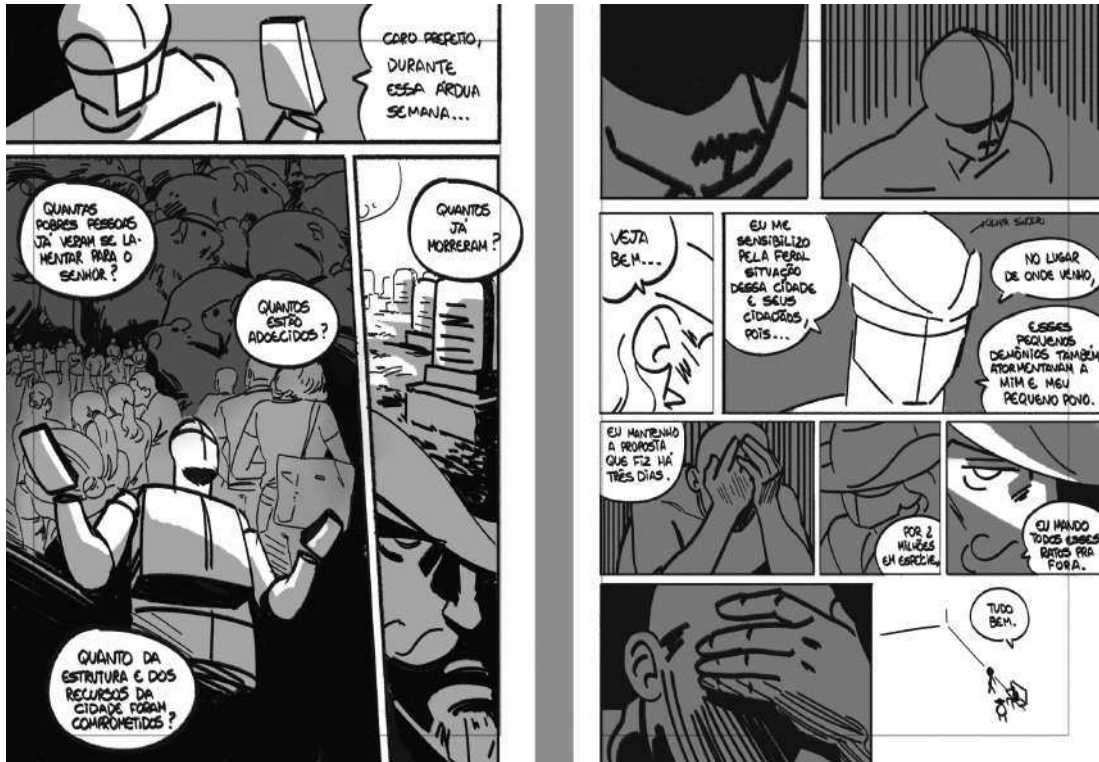
da personagem por uma perspectiva mais sentimental e psicológica mas, como a concepção da protagonista gira em torno de ser uma figura de ação, utilizando seu revólver e habilidades, eu queria que esse segundo gibi representasse este lado específico, servindo como uma introdução mais completa ao universo e elementos da Joelle, bem como dar um exemplo aos leitores do tipo de narrativa que as histórias dela iriam apresentar.

A partir disso, como os quadrinhos de ação que mais admiro são aqueles com reviravoltas inesperadas e elementos sendo usados de forma criativa, planejei abordar o combate dessa forma, fazendo jus ao adjetivo de “surpreendente” da personagem, de modo que a situação da cidade seria logo apresentada, para em seguida chegar ao confronto como ponto de interesse principal. Essa abordagem fez a história aumentar além do previsto, o que se somou à necessidade de compor uma boa introdução ao contexto da história, com cenas que mostram o impacto dos roedores na cidade e sua escala de perigo para os moradores, gerando o senso de urgência necessário para que o confronto tenha seu devido impacto, sem contar as sequências de diálogos para situar o plano do prefeito em parceria da protagonista bem como explicar como ela chegou até ali e ficou a par do problema (já que ela não moraria naquele lugar).

Tudo isso foi intensificado pela falta de experiência para representar as cenas, de modo que não consegui condensar muito bem as cenas e não me senti confortável desenhando painéis pequenos, gerando uma quadrinização com poucos quadros, mas grandes, estendendo o número de páginas. Com isso, a história não poderia ser curta, pois limitaria suas possibilidades criativas e, pela dificuldade em estabelecer um limite de página e coordenar todo o roteiro, decidi trabalhar sem limites de forma mais livre, a fim de entregar um resultado mais satisfatório para a idéia inicial.

Por fim, após definir o roteiro escrito de forma mais geral e com ideias de diálogo, iniciei o processo de desenhar os layouts, ou seja, rascunhar todas as páginas para estabelecer o ritmo, espaço para os balões e desenhos e, mesmo excedendo o número de 50 páginas, consegui rascunhar a maioria e até mesmo finalizar algumas páginas como exemplo de resultado final, faltando apenas a conclusão da trama.

Figura 45: Esboço das páginas 8 e 9



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 46 e 47: Páginas 21 e 22 finalizadas





Fonte: Autoria própria, 2024.

Mesmo sem conseguir esboçar todas as páginas ou finalizar o quadrinho, a ideia do projeto também era de investigar o processo criativo de elaboração de um gibi e, nesse sentido, para além dos acertos, os erros cometidos me também foram proveitosos, pois serviram para ganhar experiência e serem transmitidos para outros interessados no assunto, por meio de uma oficina gratuita na Escola de Artes Pró-Música, realizada em julho de 2024. Além disso, essa oportunidade de desenvolver melhor os elementos da Joelle foi muito importante para produções posteriores feitas durante minha participação no grupo de estudos A FONTE, que será comentada no capítulo seguinte.

**Figura 48:** Oficina realizada na Escola de Artes Pró-Música



Fonte: Acervo pessoal, 2024.

## 5 A FONTE: GRUPO DE ESTUDOS

No final do ano de 2023, ingressei no coletivo de estudos sobre quadrinhos A FONTE, um projeto de Iniciação Científica da UFJF sob orientação do professor Luis Cláudio Costa Fajardo. O grupo foi criado por Kayo Rigolon Medina Gomes, graduando em Licenciatura em Artes Visuais na mesma universidade, com a motivação de investigar as particularidades da mídia dos quadrinhos a partir de estudos teóricos e atividades práticas, fomentando a discussão crítica acerca do tema no ambiente acadêmico.

A partir disso, com duração de um ano, Kayo estabeleceu uma metodologia com encontros presenciais no Instituto de Artes e Design, nos quais foram ministradas aulas baseadas em livros teóricos, visando transmitir conhecimento acerca da estrutura narrativa dos gibis, incluindo os livros *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud (2004) e *O Sistema dos Quadrinhos*, de Thierry Groesteen (2015). Ademais, também foi proposto a realização de trabalhos práticos que visavam a aplicação dos conhecimentos adquiridos.

### 5.1. Atividades práticas do grupo de estudos

Quando ingressei no grupo, estava finalizando meu primeiro gibi, e as atividades práticas realizadas foram essenciais para que eu pudesse explorar novas possibilidades criativas e refinar minha técnica de desenho em quadrinhos. Uma dessas atividades foi uma em que tivemos que fazer uma tirinha de até 4 quadros dispostos apenas ao lado um do outro, que retratasse nosso trajeto ou de algum personagem até o Instituto de Artes e Design da UFJF. Ao utilizar-me da Joelle, dividi os momentos da narrativa de modo que, no primeiro quadro, percebe-se que a personagem está entrando em um carro e, no segundo, mostrando os fones de ouvido, revelando que ela está escutando uma música por quadro, diferenciadas pelos balões e fontes em estilos diferentes, indicando uma passagem de tempo suficiente para que ela ouvisse 3 músicas, e levando ao último quadro que mostra a chegada ao destino final.

Figura 49: Joelle: Nada de mais (26-07-24)



Fonte: Autoria própria, 2023.

Depois dessa experiência, enxerguei muitas possibilidades criativas nesse formato, tanto para estudo da mídia quanto para produzir tiras com situações mais intimistas da personagem e, dessa forma, criei o costume de desenvolver tirinhas da Joelle com ideias espontâneas, porém, abrindo mão do perfeccionismo, de modo que me permitisse testar diferentes estilos de narrativa e desenho mais livremente. Uma vez que os quadrinhos regulares da personagem acompanhariam o título *Surpreendente Joelle*, decidi chamar as histórias nesse formato de *Joelle: Nada de mais*, criando uma distinção entre esses materiais secundários e os principais, e indicando um material derivado cujos títulos das tramas são apenas sua data de publicação. Assim, por ser mais tranquilo de finalizar do que um quadrinho maior, e como não consegui concluir e divulgar a história do *Flautista de Hamelin*, as tiras foram também uma alternativa de transmitir conceitos da personagem, exprimindo seus pensamentos, personalidade ou seu cotidiano.

Figura 50: Joelle: Nada de mais (08-07-24)



Fonte: Autoria própria, 2023.

Figura 51: Joelle: Nada de mais (08-07-24)



Fonte: Autoria própria, 2023.

Todas essas atividades propostas foram compiladas por Kayo em uma publicação digital chamada *A FONTE 2023*, reunindo os trabalhos de todos os 5 integrantes do grupo naquele ano, incluindo também uma análise de obra e um seminário de cada membro, bem como uma história final de 4 páginas para consolidar os conhecimentos reunidos ao longo desse ano de estudos (Figuras 52 e 53)

**Figuras 52 e 53:** Páginas 1 e 2 do gibi para A FONTE



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 54 e 55: Páginas 3 e 4 do gibi para A FONTE



Fonte: Autoria própria, 2024.

Esse trabalho foi o primeiro finalizado no qual pude transmitir novos conceitos acerca da personagem, definidos durante o meu projeto PIBIART, citando nos diálogos do último quadro o conceito de caçador de recompensas, dando um vislumbre ou uma possível ideia sobre do que se trata esse mundo fictício. Ademais, para facilitar a concepção dos cenários das histórias, comecei a baseá-los nas localidades do meu cotidiano, de modo que o último quadro retrata a Avenida Getúlio Vargas, no centro de Juiz de Fora, minha cidade natal, próximo ao Centro Cultural Bernardo Mascarenhas. Um outro exemplo é a primeira tira (Imagem 49), com uma representação do prédio do meu curso de Graduação, que também faz parte da minha experiência própria, pois eu também costumo ir para a faculdade de Uber, escutando música tal qual a personagem. Da mesma forma, na Imagem 50, a situação representada também é baseada no meu próprio quarto, nas minhas experiências e diálogos com a minha própria mãe. A partir disso, como precisam ser estabelecidas questões emocionais, cenários e personagens secundários para as histórias, baseá-los em vivências próprias é uma alternativa prática para conseguir compor esses elementos com mais facilidade, uma vez que, pela intimidade, essas referências estão mais acessíveis para mim.

## 5.2. O sistema dos quadrinhos

As aulas teóricas ministradas por Kayo foram estruturadas inicialmente para apresentar os elementos dos quadrinhos e suas funções básicas, como quadro, balão e recordatório, para em seguida iniciar uma conversa mais aprofundada acerca do funcionamento dos quadrinhos enquanto mídia, a partir de *Desvendando os Quadrinhos* (2004). No entanto, após se utilizar do caráter acessível e introdutório do livro de Scott McCloud, Kayo partiu para aulas explicativas acerca do livro *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), escrito pelo semiólogo Thierry Groensteen, sendo a principal referência teórica para as aulas do projeto como um todo, de modo a aprofundar ainda mais os conceitos trazidos por McCloud, além de trazer uma nova perspectiva que explicam de forma mais satisfatória e consistente o funcionamento das histórias em quadrinhos.

Na obra de Groensteen, uma das premissas iniciais do autor é a de que os quadrinhos devem ser analisados partindo dos conceitos mais gerais para depois seguir para os mais específicos, ao contrário dos exercícios de McCloud. A partir disso, ele utiliza o ponto de vista de Émile Benveniste para reforçar seu argumento de uma análise primeiramente geral dos gibis, visto que, diferente da linguagem escrita, os desenhos, pinturas e quadrinhos não apresentariam convenções fixas acerca do significado de seus signos:

As relações significantes da "linguagem" artística são descobertas no interior de uma composição. A arte aqui não é nada senão uma obra de arte particular, na qual o artista instaura livremente oposições e valores que ele manipula soberanamente, não tendo nem "resposta" a dar, nem contradição a eliminar, mas somente uma visão a exprimir (...) A significância da arte, então, não remete jamais a uma convenção idênticamente recebida entre parceiros. É necessário descobrir a cada vez os termos, que são ilimitados em número, imprevisíveis por natureza, logo reinventados a cada obra e que, em suma, não podem ser fixados em uma instituição. (Benveniste, 1989, p. 12)

Assim, uma vez que uma obra parte da visão pessoal de cada artista, que pode utilizar os recursos de uma mídia manipulando-os à seu modo para exprimir suas ideias pessoais, um elemento ou recurso pode adquirir significados diferentes em cada trabalho. Esta ideia indicaria como sendo improdutivo o trabalho de "catalogação" feito por alguns pesquisadores na área, como por exemplo, realizar

uma busca por todos os diferentes tipos de balões e seus respectivos significados na tentativa de encontrar um suposto sentido fixo para cada um.

Desta forma, pode-se perceber que o autor de *Desvendando os Quadrinhos* (2004) utiliza um método de análise inverso, em que ele parte de elementos já muito complexos da linguagem dos quadrinhos para tentar explicar seu funcionamento. Assim, os esforços de McCloud em elencar os tipos de transições entre quadros, ou até mesmo as possibilidades narrativas do layout, podem ser mais produtivas se interpretadas justamente como alguns exemplos práticos que podem ser utilizados, pois se vistos como regras ou como únicas alternativas para soluções narrativas, podem se tornar limitantes perto das possibilidades que a mídia oferece. Não apenas nesse quesito, mas sua teoria da conclusão, abordada anteriormente na seção 3.2.2 deste trabalho, também seria limitante por não enxergar totalmente o caráter plural e simultâneo dos quadrinhos, que na teoria de Groensteen ganha uma importância central:

Mas o seu denominador comum e, portanto, elemento central dos quadrinhos, seu primeiro critério de ordem funcional, é este: a solidariedade icônica. Definimos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para destacar quadros individuais que encerram em si uma riqueza de padrões ou anedotas) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coerência *in praesentia*. (Groensteen, 2015, p. 27)

A partir da passagem acima, o autor explica que o elemento fundamental para que exista uma narrativa em HQ é o que ele chama de “solidariedade icônica”, ou seja, quando existem duas ou mais imagens (no caso, os quadros) próximas umas das outras, de modo que se possa estabelecer relações entre elas. Assim, McCloud também inicia seu conceito de “conclusão”, argumentando que o leitor enxerga imagens fragmentadas e a partir delas consegue construir um sentido mas, diferente de Thierry Groensteen, ele diz que essa construção se dá no espaço da sarjeta onde supostamente essas figuras se completam pela imaginação do leitor, corroborando com a sua definição inicial de “arte sequencial”. Porém, para Groensteen, a narrativa do quadrinho acontece não devido às possibilidades da sarjeta, mas sim pelo que ele chama de “artrologia”: o leitor interpreta um quadro, e ao mudar sua visão para o próximo, estabelece uma relação entre eles, de modo que o segundo ressignifica o primeiro. A partir disso, o sentido de um quadro depende de seu antecessor e também de seu sucessor, como pode se analisar na figura abaixo (Figura 54), do



quadrinho *Jessica Jones - Afastada* (2018), escrito por Brian Michael Bendis e ilustrado por Michael Gaydos:

**Figura 56:** Página de *Jessica Jones - Afastada* (2018), por Michael Bendis e Michael Gaydos



Fonte: Bendis; Gaydos, 2024.

Neste exemplo, o sentido completo da cena só é compreendido depois de se passar pelos 3 quadros. No primeiro, vemos a protagonista Jessica parada em frente ao seu carro, acompanhada de um recordatório de pensamento com os dizeres “Ah... Qual é...” (em tradução para o português), que reforçam a sua expressão de frustração, mas, ao ver o segundo quadro é que entendemos o motivo por trás desse sentimento: a porta do veículo destruída, ressignificando assim o sentido da primeira imagem. Além disso, o terceiro quadro nos revela o que estava escrito no bilhete mostrado anteriormente (“Tô com a sua câmera. -L”, em português), o que também acrescenta outra camada de sentido para a expressão inicial da personagem.

Segundo esses conceitos e análise, como a narrativa acontece através de relações de sentido entre um quadro, seu anterior e posterior, é possível concluir que Thierry Groensteen argumenta sobre o fator simultâneo da narrativa, de modo que todas as figuras de uma HQ se relacionariam entre si, o que quebra a ideia de sequencialidade sempre linear de McCloud. Groensteen ainda explica que a artrologia pode ser “restrita”, ou seja, ocorrer entre quadros mais próximos como, por exemplo, em uma mesma página, ou “geral”, ocorrendo entre imagens de páginas distantes, mas que ainda assim pelo seu conteúdo, formato ou posição, revelam uma relação entre si que se soma ao sentido da história.

O *Sistema dos Quadrinhos* (2015) foi fundamental para que eu adquirisse uma visão mais aprofundada e ampla para o funcionamento dessa linguagem, fazendo com que eu consiga enxergar novas possibilidades criativas para minhas histórias autorais. Assim, por mais que em algum nível esses novos conceitos tenham impactado minhas outras produções entre 2023 e 2024, como as tiras ou a história do Flautista de Hamelin, a trama que desenvolvi para a parte prática deste Trabalho de Conclusão de Curso se apoia e faz uso principalmente desses conceitos de simultaneidade e artrologia, conforme discutirei no capítulo seguinte.

## 6 A SURPREENDENTE JOELLE: UMA VIAGEM NO RASTRO DO SOL

Antes de destrinchar os principais recursos narrativos utilizados no quadrinho produzido para este TCC, e para entender o impacto que eles exercem sobre a trama, torna-se necessário explicar minhas inspirações para sua concepção, bem como a organização do roteiro.

### 6.1 Origem e concepção da história: referências para a trama

Tendo em mente que todas as histórias e tirinhas até então finalizadas não apresentavam uma introdução completa da Joelle, minha ideia para a trama desse quadrinho deste presente trabalho foi contar a origem da personagem, o seu passado, e o que a inspirou a se tornar uma caçadora de recompensas. Além de experiências pessoais, o enredo foi baseado em elementos de duas outras obras: a HQ *Batman: Ego* (Darwyn Cooke, 2001) e o jogo *Persona 4* (2008).

A primeira obra, a principal referência, é uma história em que, após se sentir culpado pela morte de um criminoso, Bruce Wayne momentaneamente desiste de ser o Batman e, alucinando, começa a enxergar uma versão monstruosa de seu alter ego heróico que quer impedi-lo de renunciar seu papel como combatente do crime. A contraparte maligna leva o protagonista a uma viagem às suas memórias que o motivaram a se tornar um vigilante, desde a morte de seus pais, experiências com outros vilões e sua vida pessoal atual, discutindo o impacto que esses eventos têm na sua vida atual. Essa trama mais introspectiva se desenvolve com a discussão acalorada dos dois personagens, que chegam a um dilema, pois uma vez que Bruce é incapaz de abandonar o manto de Batman e ter uma vida normal, ele também não se rende às ideias propostas pelo monstro de se tornarem assassinos para acabar com o mal causado pelos criminosos de uma só vez. Por fim, os dois chegam a um acordo, de modo que, aceitando que não pode abandonar sua faceta como vigilante, Bruce aceita as dores de ser o Batman, contanto que o monstro aceite sua condição de não matar, uma vez que o herói também é uma figura de esperança para os cidadãos, encerrando a história com o protagonista respondendo a um chamado de ajuda da polícia. Ademais, a arte de Darwyn Cooke utiliza-se de

cenas que misturam a realidade dos personagens com suas alucinações, reforçando seus sentimentos através da representação gráfica.

Figuras 57 e 58: Páginas de *Batman: Ego* (Darwyn Cooke, 2001)



Fonte: Cooke, 2000.

Já a outra obra que serviu de inspiração para a trama deste trabalho, *Persona 4* (2008), se trata de um jogo no qual adolescentes investigam um caso de *serial killer*, enquanto percebem que podem adentrar em um outro mundo, onde lutam contra inimigos utilizando os poderes sobrenaturais que ganharam. No entanto, *Persona 4* também apresenta uma narrativa focada no cotidiano dos personagens, representando-os como pessoas comuns que vivem dilemas da vida real, passando por arcos de desenvolvimento e autodescoberta relacionados a temas como família, trabalho ou escola. Nesse jogo, os protagonistas se deparam com suas versões sombrias, que representam as facetas que eles tentam esconder da sociedade e, ao invés de negar esses sentimentos, eles precisam enfrentá-los, para em seguida aceitá-los como uma parte fundamental de si mesmos, alcançando assim um amadurecimento pessoal. Além disso, essas tais sombras possuem um visual

parecido com os protagonistas, porém com um aspecto mais maligno, de modo que esse confronto é representado no jogo também de forma física, com as sombras se transformando em monstros a serem derrotados.

**Figuras 57 e 58:** Personagem Yosuke, de *Persona 4*, em suas versões normal e sombria



Fonte: *Persona 4*, 2008.

## 6.2 Processo criativo da história

Como dito anteriormente, minhas experiências pessoais foram se tornando também uma grande fonte de referência para compor as histórias, de modo que também fui estabelecendo uma forte relação pessoal com a Joelle, uma vez que ela também exprime muitos sentimentos meus. A partir disso, ao pensar no que poderia ser uma boa origem para a personagem, e na importância dela ser *cowboy* e caçadora de recompensas, fiz uma correlação com minhas vivências de um artista que quer viver trabalhando na área de quadrinhos.

Dito isso, compus uma história baseada em experiências pessoais com a síndrome do impostor, um fenômeno que consiste na dúvida que uma pessoa sente em relação às suas habilidades. Quando passo por isso, também me sinto estagnado e com um recorrente medo de que minhas habilidades artísticas sejam insuficientes para seguir em frente nessa carreira, porém, o que pessoalmente me ajuda a lidar com essa sensação é revisitar meus trabalhos antigos, para perceber o quanto melhorei ao longo do tempo, de modo que, nessa comparação comigo

mesmo, tenho a ideia otimista de que continuarei a me desenvolver contanto que eu me mantenha nessa jornada artística. Assim, se deu a ideia principal da história, na qual Joelle inicia deprimida e estagnada, mas ao lembrar o sonho de ser *cowboy* que tinha na infância, percebe que evoluiu, alcançou seu objetivo e deve continuar seguindo em frente. Além disso, de forma parecida com a trama de *Batman: Ego* (Darwyn Cooke, 2021), é a contraparte sombria da protagonista que a confronta para seguir em frente e impedir que ela desista, de modo que, ao lembrá-la da importância de seu sonho, a personagem principal aceita seu medo de seguir em frente, enquanto é forçada a se superar fisicamente em um duelo contra sua outra faceta. Ademais, o combate final, mesmo que curto, exprime a ação presente no conceito de Joelle e, inspirado pelo jogo *Persona 4*, também é uma representação direta para a autossuperação da protagonista, começando pela aceitação (do seu medo), seguido para o confronto e chegando à superação, assim como a nova habilidade que ela adquire demonstra também a mudança interna de forma visual.

O aspecto de evolução de Joelle na história também é transmitido através das cenas que se repetem, alinhadas às teorias de simultaneidade. Por exemplo, o último quadro da página 4 em que a protagonista quando criança coloca o chapéu ainda grande em sua cabeça, faz uma rima com o último quadro da página 17, tornando visível o amadurecimento da personagem através do tamanho do chapéu e o que ele representa, o que será comentarei mais à frente na seção 5.5.2 deste trabalho.

### 6.3. Estruturação do roteiro

Diferentemente da HQ do Flautista de Hamelin, a história de agora foi pensada desde o início com a intenção de ser uma trama mais curta. Após estabelecer um limite de 24 páginas, escrevi toda a história e agrupei os momentos em diferentes tópicos, na intenção de distribuí-los dentro do limite disponível e administrando as cenas de modo que não extrapolassem esse espaço, chegando assim à seguinte distribuição resumida:

- **Páginas 1 e 2:** Com um recordatório de introdução para esse mundo, Joelle está deprimida, enquanto a Sombra aparece para confrontá-la a tomar uma atitude quanto a isso, levando-as a lembrar o passado;

- **Página 3:** Quando criança, deixada aos cuidados de sua avó por sua mãe, a protagonista vê um filme de faroeste e se encanta, querendo viver algo assim;
- **Página 4:** A personagem principal ganha seu chapéu como prêmio em um dia no parque com seu pai;
- **Página 5:** Joelle revela aos seus pais que quer ser policial;
- **Página 6:** Na escola, com seu chapéu, a protagonista exhibe seu poder (*Smooth Criminal*) e suas habilidades de pontaria;
- **Páginas 7 e 8:** Já adolescente, ela presencia com seu poder uma situação de perigo resolvida por um *cowboy*, e percebe que seu sonho pode ser alcançado;
- **Página 9 e 10:** Após decidir que vai ser uma caçadora de recompensas, Joelle se desentende com sua mãe, e depois com seu pai, sentindo o peso de seu sonho;
- **Página 11 e 12:** Já no presente e no subconsciente de Joelle, ela assume que está com medo, enquanto a Sombra explicita que não pode deixá-la desistir do sonho de sua vida, forçando-a a tomar uma atitude, e se preparando para um duelo;
- **Página 13:** A protagonista extravasa seus sentimentos, liberando seus poderes;
- **Página 14:** Assim que sua versão maligna saca a arma, Joelle ativa sua nova habilidade (*Thriller*), enxergando em câmera lenta;
- **Página 15:** A personagem principal desvia do primeiro tiro, revelando a nova aparência de seus olhos, mas, em seguida, a Sombra dispara novamente e Joelle também se esquiva;
- **Página 16:** Enquanto a antagonista está surpresa, Joelle se prepara para dar o golpe final, derrotando-a;
- **Página 17:** Depois de vencida, a Sombra explica a autossuperação da personagem principal, e aponta que agora o chapéu lhe serve perfeitamente;
- **Página 18:** A versão sombria ainda aponta o caminho percorrido por Joelle desde a infância;
- **Página 19:** As personagens se veem dentro da paisagem idealizada, simbolizando que a protagonista já está vivendo seu sonho;
- **Página 20:** Concluindo que Joelle já é uma *cowboy* definitiva, a sombra ressalta a ideia de que ela deve continuar seguindo em frente;

- **Página 21:** Joelle acorda em seu quarto, com os olhos ainda transformados, mas agora com o dardo já no alvo;
- **Página 22:** Ela se levanta, pega seu chapéu e sai do quarto, indicando que saiu de sua inércia para seguir em frente.

Enquanto fazia essa divisão, também fiz pequenos testes de rascunhos para me certificar que as cenas iriam caber nessa delimitação, considerando ainda os momentos mais importantes que precisariam ser representados em quadros maiores.

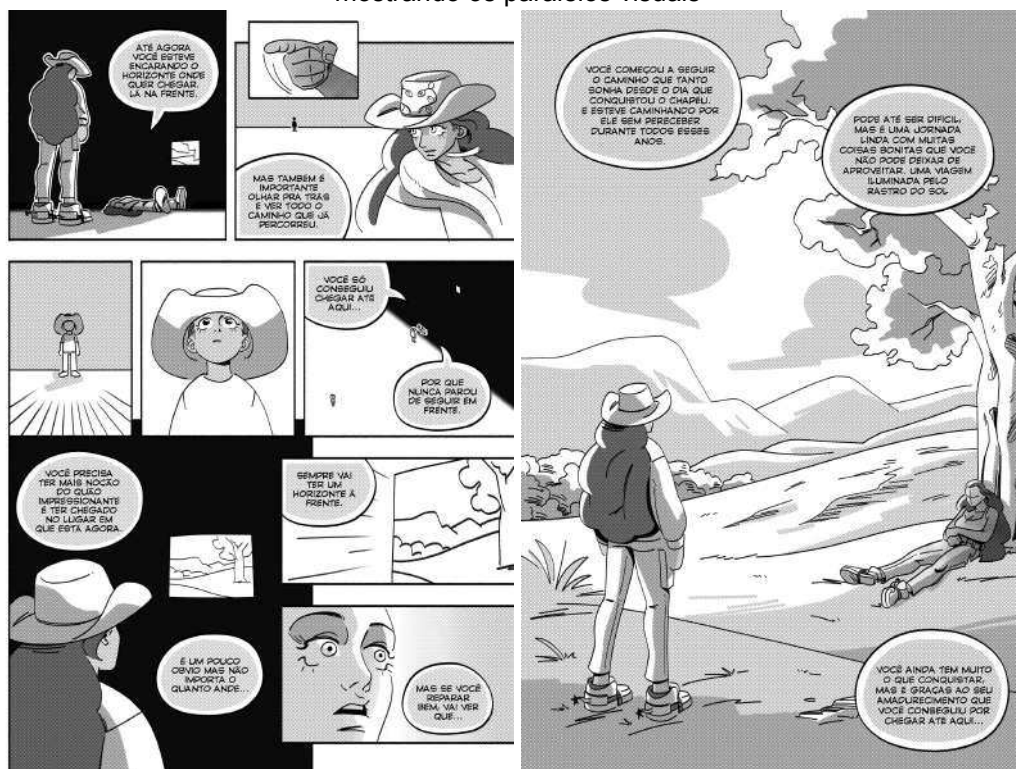
#### *6.4. Elaboração visual dos cenários e personagens*

Ter à disposição o modelo 3D do revólver feito no Blender foi essencial para facilitar o desenho das cenas em que a protagonista está o empunhando, assim como outras estratégias também foram utilizadas para ajudar no processo, como o uso pontual de cenários, algo que tenho dificuldade pessoal em representar.

Uma vez que a história tem como foco principal os conflitos internos de Joelle através de uma viagem às suas memórias e sentimentos, em outras palavras, a trama se passa no interior da protagonista, de modo que priorizei cenas que focassem justamente no estado de espírito dos outros personagens. Tendo isso em vista, os cenários ficaram restritos aos momentos em que se fez necessário contextualizar o leitor acerca de onde aquela sequência se passa, à exemplo do quarto da protagonista na página 1, e a grande paisagem na página 17, fazendo com que eu pudesse priorizar o desenho de figura humana, do qual tenho mais domínio, e limitando o número de cenários complexos para investir meu tempo. Ademais, a partir da página 11, representei a Joelle e a Sombra em uma espécie de limpo, um espaço em branco que, além de facilitar e agilizar o processo de desenho, indica o subconsciente onde o momento se passa e ainda possibilita uma representação mais fantástica do ambiente por meio da escuridão física que ilustra o futuro da protagonista e a transição para uma paisagem natural, retratando a mudança de perspectiva da mesma.



**Figuras 61 e 62:** Páginas 18 e 19 de *A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol* (2026), mostrando os paralelos visuais



Fonte: Autoria própria, 2026.

A segunda estratégia que destaco é a presença de poucos personagens, de tal forma que os dois personagens principais são a mesma pessoa, porém, com designs levemente diferentes. Ter que elaborar visuais para diferentes personagens é uma tarefa que também consome tempo e esforço criativo, como visto anteriormente em *O Flautista...* e por isso, além dos figurantes de visual improvisado que aparecem apenas pontualmente, os personagens secundários (mãe, pai da protagonista e sua versão criança) também possuem roupas simples que podem ser pensadas na hora do desenho, de modo que precisei desenvolver apenas seus rostos, cabelo, barba, sem necessidade de esboços iniciais para elaborar seus designs. Além disso, o *cowboy* misterioso que aparece na página 8 é um personagem que tenho interesse em retomar em trabalhos futuros, porém, por enquanto não houve necessidade em elaborar mais o seu visual para essa história, tendo em vista que parte de sua proposta é a de se parecer com um homem comum, com exceção da sua cicatriz, para torná-lo distinto o suficiente, tal qual o visual da Morte.

**Figuras 63 e 64:** Páginas 5 e 8 de *A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol* (2026), com alguns dos personagens secundários



Fonte: Autoria própria, 2026.

Para a concepção da Sombra, ter o mesmo visual da Joelle economizou trabalho, porém, poderia gerar certa confusão para os leitores ter duas personagens iguais interagindo entre si durante a história, e assim nasceu a necessidade de criar estratégias para diferenciá-las. Com isso, o design da antagonista se deu a partir do resgate de uma ilustração que fiz em 2023, inspirado por um ensaio fotográfico da Versace (Figura 66) de modo que, como não havia outro personagem autoral para substituir o homem, fiz outra versão da Joelle, extrapolando a ideia de “sombrio” que ele transmite na fotografia (Figura 65):

**Figuras 65 e 66:** Ilustração de Joelle com sua versão sombria (2024) e ensaio da Versace (1994)



Fonte: Autoria própria, 2024; Richard Avedon, 1994.

Reaproveitando essa ideia, e somando ao uso de referências de *Persona 4* (ver Figuras 57 e 58), a antagonista é representada na história com expressões mais raivosas e sérias, além de possuir uma camada extra de sombra em degradês em toda a sua figura, reforçando seu caráter sombrio presente na história. Como essas mudanças ainda eram sutis, e para aumentar o contraste entre as figuras centrais, também estabeleci uma diferença na sua indumentária, de modo que a Sombra não utiliza o casaco, deixando a mostra seu cinto e coldre, e facilitando assim a distinção entre as duas ao longo da narrativa.

**Figura 67:** Quadro da página 2 de *A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol* (2026), mostrando a Sombra



Fonte: Autoria própria, 2026.

### 6.5. Detalhes da narrativa

Para representar certos aspectos da história e potencializar sua mensagem, utilizei recursos visuais específicos, usando o trabalho de outros artistas como referência, porém, moldando suas estratégias narrativas para se ajustar melhor à proposta do meu quadrinho.

### 6.5.1. Elementos do quadrinhos manipulados para transmitir sentidos

Como explicitado anteriormente no tópico 4.3 deste trabalho, segundo as ideias apresentadas por Émile Benveniste e Thierry Groensteen, os recursos utilizados em um quadrinho não podem ser reduzidos a unidades mínimas, no intuito de se estabelecer uma convenção quanto aos seus significados, e muito menos podem ser elencados, visto que cada autor molda esses recursos à seu modo para exprimir suas ideias. Tendo isso em mente, gostaria de destacar algumas observações quanto a três artifícios utilizados na narrativa do meu gibi.

O primeiro deles é o uso da sarjeta preta durante algumas passagens da trama, diferente do branco convencional. A sarjeta, segundo Groensteen, apesar de ser uma consequência formada através dos espaços “vazios” entre os quadros, não está limitada à brancura, e possui grandes possibilidades criativas. A partir disso, na história que desenvolvi, as personagens começam no quarto, mas fazem um gancho para dar início às viagens através das memórias de Joelle, começando na página 3 e indo até a página 10, quando a narrativa volta ao presente onde as personagens estão dialogando entre si, frente a frente, e assim, para apresentar uma distinção mais clara para o leitor acerca dos diferentes momentos da história, utilizei a sarjeta preta durante esse intervalo, indicando uma espécie de *flashback*. Importei esse recurso de alguns mangás como *One Piece* (Eiichiro Oda, 1997), que o utiliza com a mesma finalidade, porém, outros autores utilizam sarjetas pretas ou de outras cores com finalidades diferentes, de modo que cada uso transmitirá um resultado particular, à exemplo das Figuras 57 e 58, em que Darwyn Cooke também usufrui do mesmo recurso em toda a história, mas, nesse caso, pode-se interpretar que é apenas para alinhar ao tons escuros das cores e ao tom sombrio da história.

Figuras 68 e 69: Comparação entre a página 3 de *A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol* (2026) e *One Piece* (2023)



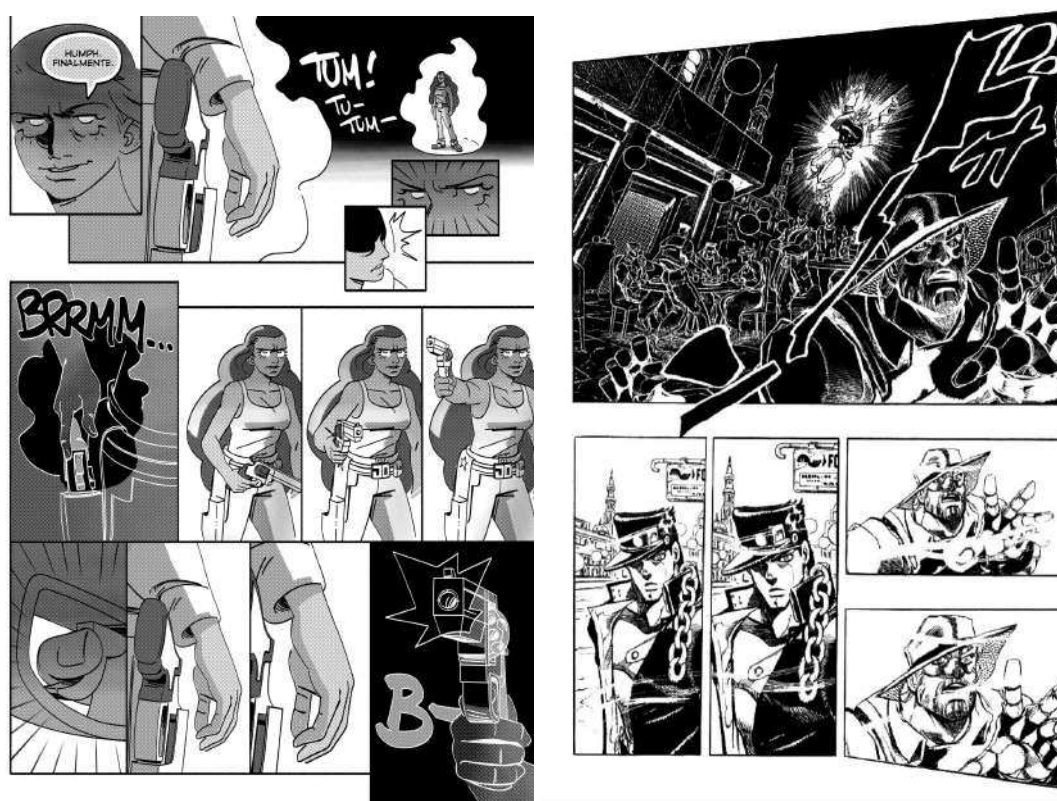
Fonte: Autoria própria, 2026; Oda, 2023.

Outro recurso a ser comentado são os diferentes estilos de balões de fala das personagens principais, que podem ser observados na Figura 68. Os balões que desenhei são normalmente redondos quando se trata de uma fala direta, mas durante as memórias, por exemplo, os comentários das personagens estão representados em retângulos, fazendo uma diferenciação entre os diálogos dentro das lembranças e o das personagens no presente. No entanto, em seu livro *A leitura dos quadrinhos* (2009), Paulo Ramos comenta que os balões redondos são os mais comuns, e seus apêndices, as “setas” que saem e apontam para quem está reproduzindo aquela fala, são um bom recurso para esclarecer a quem se refere aquela locução. Contudo, durante os *flashbacks* da minha história, como nenhuma das personagens principais está fisicamente na cena, surgiu a necessidade de diferenciar o balão da protagonista e de sua contraparte. A partir dessa questão, e me utilizando do aspecto sombrio da antagonista, decidi representar seus balões com uma camada de tom cinza, que além de distinguir as duas falantes, por fugir do padrão, também traz uma possível interpretação de que a Sombra possui um efeito

de voz diferente e sinistro, pois, segundo Ramos: “Tudo o que fugir ao balão de fala adquire um sentido diferente e particular. O balão continua indicando a fala ou pensamento do personagem, mas ganha outra conotação e expressividade” (2009, p. 36).

O último aspecto a ser comentado é a representação do novo poder de Joelle, representado nas páginas 14 e 15. Quando esse poder chamado *Thriller* é ativado, permite que a personagem enxergue em câmera lenta, mas tal qual a sua outra habilidade (*Smooth Criminal*), fez-se necessário criar um indicativo na narrativa para evidenciar quando exatamente ele está sendo usado. Assim, inspirei-me em um exemplo semelhante no mangá *Jojo's Bizarre Adventure Parte 3: Stardust Crusaders* (Hirohiko Araki, 1989) em que o personagem Dio Brando tem a habilidade de parar o tempo, marcado por um quadro com os tons de preto e branco invertidos para marcar a ativação desse poder.

**Figuras 70 e 71:** Quadros com efeito negativo em *A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol* (2026) e *Jojo's Bizarre Adventure Parte 3: Stardust Crusaders* (Hirohiko Araki, 1989)



Fonte: Autoria própria, 2026; Araki, 1992.

Assim, utilizei um filtro de cores negativas para indicar uma espécie de distorção visual em dois quadros diferentes, indicando que os momentos entre eles

são em câmera lenta, e além disso, para transmitir essa sensação ao leitor, fiz uso de uma estrutura de quadros diferentes. A autora Ai Yazawa, em seu quadrinho *Nana* (2000), posiciona muitos de seus quadros “colados” ao lado do outro, sem sarjeta entre eles, separados apenas pelas linhas de contorno dos painéis, e tendo em vista que esta é uma história focada em transmitir os sentimentos dos personagens e seus conflitos, essa estrutura comunica uma narrativa intensa com espaços e pausas pontuais. Então, a partir desse conceito, também utilizei quadros juntos uns aos outros durante o uso do poder de Joelle, de forma que os desenhos nesses espaços indiquem uma progressão lenta da ação, reforçando a ideia *slow motion* através de um recurso criativo.

**Figura 72:** Página de *Nana* (2000), de Ai Yazawa, utilizando os quadros próximos



154

Fonte: Yazawa, 2000.

### 6.5.2. O impacto da artrologia geral e espaçotopia

Nesta parte, gostaria de discutir o principal elemento narrativo que propus para esse quadrinho: o uso de quadros semelhantes durante a história, de forma que adquiram relações de sentido entre si ao longo da trama, somando à mensagem central. Para isso, retomarei os conceitos apresentados no livro *O Sistema dos Quadrinhos*, de Thierry Groensteen (2015), expondo os conceitos de espaçotopia e artrologia discutidos pelo autor, que são fundamentais para o entendimento completo do meu trabalho final.

Como dito na seção 4.3 desta monografia, Groensteen valoriza o caráter plural e simultâneo das HQs ao estabelecer que a narrativa se dá pela artrologia, ou seja, pela relação que se estabelece entre um quadro, o seu anterior e o seu posterior, de modo que essa artrologia pode ser restrita entre quadros próximos, como, por exemplo, em uma mesma página, ou geral, entre imagens mais distantes, assim como no meu gibi. De acordo com o autor, essa artrologia geral se manifesta devido à uma segunda camada de leitura, sendo a primeira e mais superficial a interpretação das sequências narrativas suficientes para o entendimento da história principal, enquanto essa segunda camada se dá pela presença de uma série de quadros ao longo da trama contendo informações que, se lidas atentamente, são capazes de gerar significados mais complexos, além das sequências principais. Um exemplo prático dessa segunda camada de leitura pode ser observado nas seguintes imagens de *Batman: A Piada Mortal* (2008), escrito por Alan Moore e desenhado por Brian Bolland, no qual o primeiro quadro de toda a HQ e o último representam imagem muito semelhantes reforçando o caráter cíclico da história, e da relação entre Batman e Coringa:





Figuras 75 e 76: Páginas 4 e 17 *A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol* (2026), mostrando os seus paralelos visuais



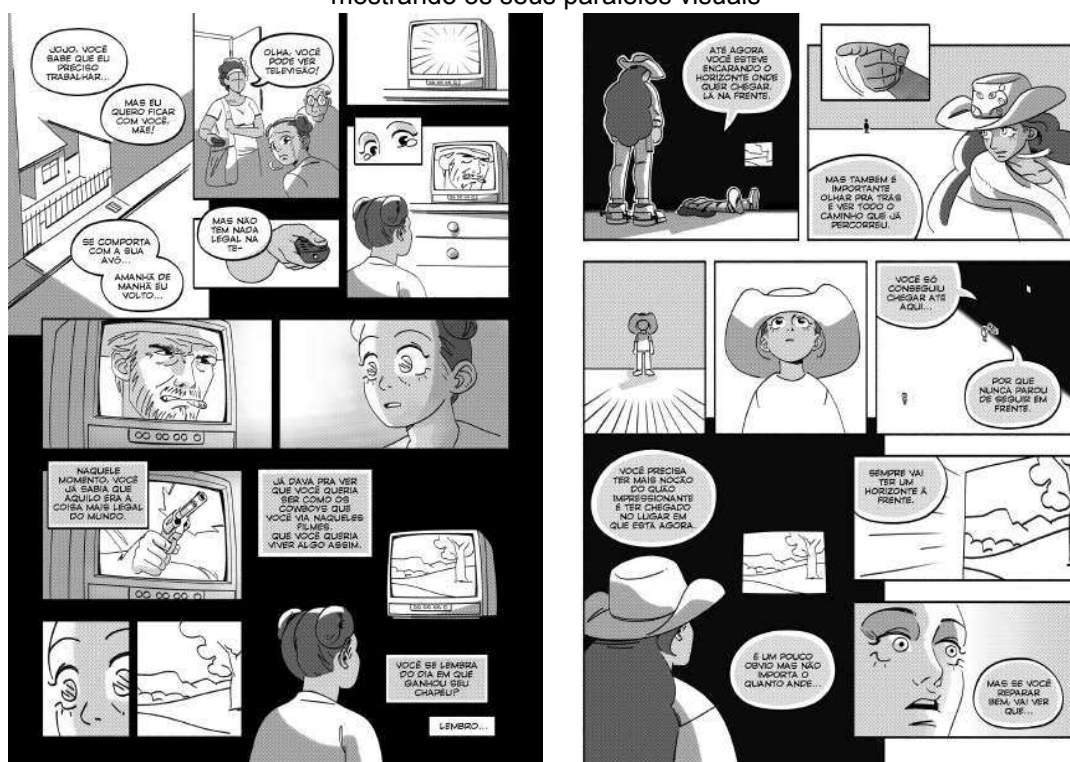
Fonte: Autoria própria, 2026.

Nessa primeira imagem (Figura 75), é mostrado o dia em que Joelle conquistou seu chapéu, simbolizando o início concreto de seu sonho de ser um cowboy como aquele que ela viu na TV e, além disso, o último quadro apresenta um desenho amplo da personagem em destaque, com um texto que exprime a ideia de que o chapéu ainda não lhe servia. Já por sua vez, a página 17 transmite o momento seguinte após a protagonista ter derrotado sua contraparte e superado a si mesma, marcado por diálogos acerca da evolução da personagem desde a sua infância, de modo que ela mesma não percebeu que agora, como pode ser visto no último quadro (Figura 76), o chapéu lhe cabe perfeitamente. Assim, fiz uso de algumas abordagem visuais para facilitar a relação entre esses dois momentos por parte do leitor, a partir do mesmo tamanho dos quadros, a posição de destaque no final de suas respectivas páginas, a ausência de requadro para gerar contraste entre esse e os demais painéis, sem contar o desenho com os mesmos tons de cinza, de modo que, ao chegar à página 17, o leitor se recorde da última imagem da página 3 e correlacione as duas. Essa relação produz um significado que corrobora com a mensagem da trama, de modo que uma comparação visual é feita entre o antes e o

agora da personagem, explicitando seu desenvolvimento através do novo visual, a feição já adulta e o tamanho do chapéu em comparação com os respectivos momentos.

Outra ocorrência importante da artrologia geral nesse quadrinho é a que ocorre entre as páginas 3 e 18, de modo que a primeira mostra a lembrança de Joelle impactada ao se deparar com um filme de faroeste, encantando-se especialmente com o cenário mostrado na TV no último quadro (Figura 77), enquanto a outra página mostra que a personagem continua encarando a mesma imagem à sua frente como uma metáfora ao fato de que ainda não chegou ao seu destino (Figura 78). Nesse caso, o último quadro da página 3 e o antepenúltimo da 18 também são semelhantes em desenho, forma e posição, o suficiente para que o leitor consiga perceber uma relação entre os dois e seu reflexo na história.

**Figuras 77 e 78:** Páginas 3 e 18 de *A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol* (2026), mostrando os seus paralelos visuais



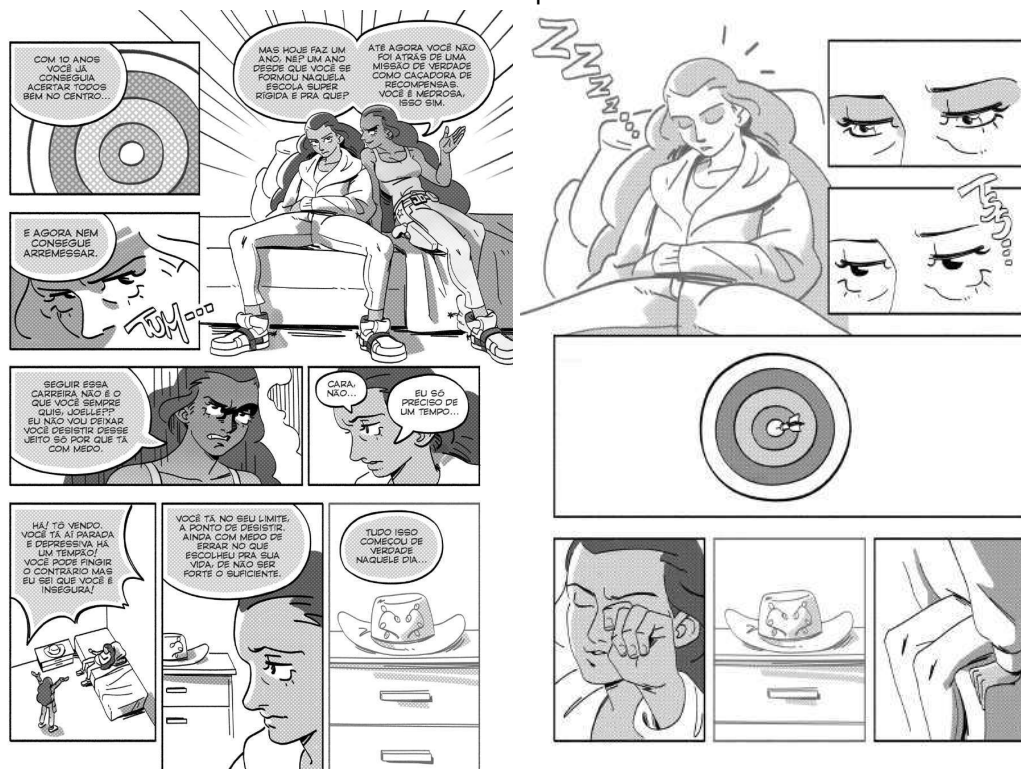
Fonte: Autoria própria, 2026.

Na segunda imagem, os outros painéis e balões transmitem a ideia de que, na verdade, a jornada da personagem principal teve início assim que ela ganhou seu chapéu e, ao ver sua versão mais jovem mais distante espacialmente, marcando o ponto de partida no qual ela estava quando criança, a história constrói a ideia de que

agora, no antepenúltimo quadro, ela está mais próxima de seu sonho inicial do que imagina. A partir disso, em seguida é preparada uma transição do espaço escuro representando um futuro incerto, na página 19, em que Joelle se vê dentro do cenário que idealizou desde o início. Isso gera relações entre as páginas, uma vez que essa paisagem é uma versão mais detalhada daquela vista anteriormente, de modo que esse impacto gráfico de uma ilustração complexa potencializa a sensação de vitória, representando agora um futuro brilhante pela frente e a mensagem de que a protagonista já está vivendo o que sempre sonhou.

As duas últimas páginas também retomam o começo da história, de modo que, na penúltima, a protagonista aparece na mesma posição da página 2, quando a Sombra aparece de corpo todo sentada ao seu lado. Porém, agora com onomatopeias indicando que Joelle está dormindo, essa imagem não ressignifica só a outra cena mas também toda a história, trazendo a possível interpretação de que todo esse conflito não foi físico, mas sim algo interno que aconteceu dentro de seus sonhos e subconsciente.

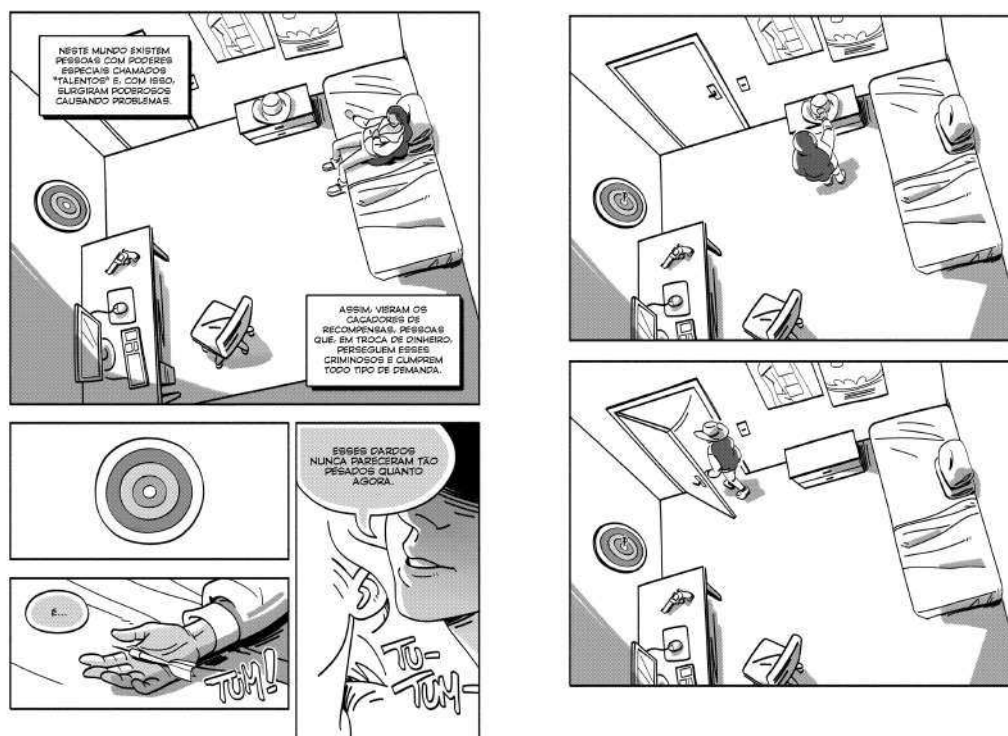
**Figuras 79 e 80:** Páginas 2 e 21 de *A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol* (2026), mostrando os seus paralelos visuais



Fonte: Autoria própria, 2026.

Ademais, a imagem do alvo também é retomada, mas agora já com um dardo posicionado ao centro, indicando que durante a história, Joelle tomou a iniciativa de finalmente jogá-lo, indicando à quebra do período de estagnação da protagonista. Além disso, a página 22 apresenta uma extensão dessa mensagem, representando a conclusão para o início da história ao replicar o primeiro quadro da página 1, em que Joelle se encontrava incapaz de sair do lugar, física e metaforicamente. Agora, após todo o seu desenvolvimento ao longo da história, ela conseguiu levantar, retomar seu chapéu e finalmente sair de seu quarto, implicando que agora ela dará seguimento à sua jornada como uma caçadora de recompensas.

**Figuras 82 e 83:** Páginas 1 e 22 de *A Surpreendente Joelle: Uma viagem no rastro do sol* (2026), mostrando os seus paralelos visuais



Fonte: Autoria própria, 2026.

## 7 CONCLUSÃO

Este presente trabalho buscou fazer uma análise a partir da minha trajetória artística referente ao desenvolvimento da personagem autoral Joelle, bem como investigar minhas experiências na criação de quadrinhos, enquanto produzi uma história inédita. Assim, desde a criação da personagem, foi interessante perceber como minhas atividades e estudos posteriores foram se somando pouco a pouco para a evolução conceitual do universo fictício dos meus gibis, assim como as minhas habilidades artísticas. Nesse sentido, a universidade foi um ambiente que me proporcionou diversas oportunidades de me desenvolver artisticamente, seja pelas propostas de trabalhos das matérias, projetos de extensão ou bolsas acadêmicas.

Se propor a realizar novos projetos se mostrou um grande motivador para novas experiências que me ajudaram a explorar novos processos. Após a criação do meu primeiro quadrinho, baseado nas teorias focadas em sequencialidade expostas por Scott Mccloud, o meu projeto PIBIART foi essencial para amadurecer os conceitos que compõem a Joelle, como o seu revólver, poderes e o fato dela ser uma caçadora de recompensas. Além disso, ao planejar e esboçar uma HQ, dessa vez de mais vulto, cometi erros de planejamento que fizeram com que eu não conseguisse finalizar o projeto, porém, essas experiências foram importantes para tomar contato com questões mais complexas acerca do processo de desenvolvimento, as quais pude lidar melhor na história produzida para esse TCC.

Ademais, o estudo teórico, nesse caso sobre quadrinhos, foi essencial para expandir meus conhecimentos e enxergar novas possibilidades narrativas. Ao ingressar no grupo de estudos A FONTE e ter tomado contato com outras teorias acerca dos quadrinhos através do livro *O Sistema dos Quadrinhos*, de Thierry Groensteen (2015), obtive uma perspectiva acerca dessa mídia que pude utilizar como ponto principal da minha nova história, por meio de uma narrativa mais simultânea.

A partir desses pontos, pude ter uma visão mais clara do processo que iria utilizar para o novo gibi, *A Surpreendente Joelle: Uma Viagem no Rastro do Sol*. Pude planejar melhor a trama desde o conceito inicial, limitando o número máximo

de páginas, de modo que facilite a administração das cenas e a forma como elas dialogam entre si ao longo de todas as páginas, potencializando as noções de simultaneidade que propus evidenciar. Assim, poder improvisar a maioria dos visuais de personagens, economizar o uso de cenários e ter um modelo 3D do revólver da protagonista foram algumas das decisões tomadas que ajudaram a otimizar e facilitar a produção. Além dos recursos de utilizar cenas semelhantes ao longo da história para somar à mensagem de transformação da história, também foi necessário pensar em maneiras visuais para, por exemplo, diferenciar melhor os personagens ou o tempo em que as cenas acontecem, observando quais artifícios outros autores utilizam e ajustando-os à proposta do meu projeto.

Portanto, esta monografia pode servir como um exemplo prático para outros quadrinistas, mostrando como surge e também como se desenvolve um projeto em quadrinhos, comentando a criação de personagens, a concepção de seu universo e elaboração de uma história. Por mais que existam diferentes formas de se definir os quadrinhos, tal qual não há uma fórmula definitiva para desenvolvê-los, este trabalho pode ser uma referência para quem vai se iniciar na área, uma vez que busca investigar o funcionamento dessa mídia a partir de uma revisão bibliográfica e referências de outros autores. Por meio deste trabalho e dos demais citados anteriormente, também pude desenvolver minhas noções artísticas através de projetos pessoais, de modo que planejo dar sequência e continuar fazendo quadrinhos.

## REFERÊNCIAS

ARAKI, Hirohiko. **Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga**. Los Angeles: Viz Media, 2017.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: O nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.

CRUNCHYROLL. **Crunchyroll ultrapassa 15 milhões de assinantes**. Crunchyroll, 2024. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/news/announcements/2024/8/7/crunchyroll-15-milhoes-assinantes>>. Acesso em: 18 out. 2025.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 4ª ed., 2010.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. São Paulo: Marsupial, 2015.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009

TORIYAMA, Akira. **Mangaka: Lições de Akira Toriyama**. São Paulo: Conrad, 2022.

VARGAS, Alexandre Linck. **A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta**. Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina, 2015. Tese de Doutorado.