

DESIGN SOCIAL E ARTBOOK: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS COMO FORMA DE VALORIZAÇÃO DO FOLCLORE BRASILEIRO

SOCIAL DESIGN AND ARTBOOK: CREATING CHARACTERS AS A WAY OF ENHANCED BRAZILIAN FOLKLORE

Cláudio Aleixo Rocha¹

Iranilda Reis do Carmo²

Luis Felipe Pereira Brandão³

Sophia Nunes de Almeida⁴

Resumo

O *artbook Arrepiart* tem como tema central as lendas do folclore brasileiro. Seu conteúdo traz uma abordagem inteiramente nacional, explorando o aspecto cultural e social dos personagens e monstros dessas narrativas. Propõe a valorização da cultura regional ao mesmo tempo que denuncia as problemáticas sociais presentes em suas histórias. O *Arrepiart* explora o potencial da ilustração, em específico a área de *concept art*, como ferramenta de debate. Para isso, foi utilizada a metodologia *Arrepiart*, criada pelos autores a partir de duas metodologias existentes: a proposta de Rocha (2023), focada na criatividade conceitual para a criação dos personagens, e a de Fuentes (2009), para a concepção técnica do *artbook*. Assim, neste trabalho são abordados tópicos como a importância do folclore na valorização cultural e o papel de engajamento do design social, além de apresentar os resultados obtidos: um *artbook* com cinco capítulos dedicados a cinco lendas brasileiras e suas versões contemporâneas reimaginadas pelos autores.

Palavras-chave: Design Social; Design de Personagens; *Artbook*; *Concept Art*; Lendas folclóricas brasileiras.

Abstract

The *Arrepiart artbook* focuses on Brazilian folklore legends. Its content takes a national approach, exploring the cultural and social aspects of the characters and monsters of Brazilian folklore. It promotes the appreciation of regional culture while also denouncing the social issues present in the narratives of these legends. *Arrepiart* explores the potential of illustration as a tool for debate, specifically in the area of concept art. Thus, the *Arrepiart* methodology

¹ Professor Doutor, UFG – FAV – Curso de Design Gráfico e Digital, Goiânia, GO, Brasil. claudioaleixo@ufg.br; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8436-4861>.

² Graduada, Curso de Design Gráfico, Goiânia, GO, Brasil. iranilda_reis@discente.ufg.br; ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6549-4597>.

³ Graduado, Curso de Design Gráfico, Goiânia, GO, Brasil. luis.brandao@discente.ufg.br; ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-0162-8122>.

⁴ Graduanda, Curso de Design Gráfico, Goiânia, GO, Brasil. sophiaalmeida@discente.ufg.br; ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-5629-2842>.

was used, developed by the authors based on two existing methodologies: Rocha's (2023) methodology, which focuses on conceptual creativity for character creation, and Fuentes' (2009) methodology for the artbook's technical design. Thus, this work addresses topics such as the importance of folklore as a tool for cultural appreciation, the prominent and engaging role of social design, and the results obtained, which include an artbook with five chapters dedicated to five Brazilian legends and their contemporary versions reimagined by the authors themselves.

Keywords: Social Design; Character Design; Artbook; Concept Art; Brazilian Folklore Legends.

1. Introdução

Na contemporaneidade, consumidores de conteúdos midiáticos, acreditam que o visual apresentado em um universo fictício foi decidido de forma definitiva entre os criadores, sem testes ou rascunhos prévios. Porém, para ilustradores durante o processo de criação, todo traço, ou *sketch*, como é popularmente conhecido, é estritamente necessário. “O caderno de desenho ou esboço tem papel fundamental na educação do ilustrador, proporcionando um mundo particular de exploração de coisas, pessoas, ideias e lugares (Salisbury; Styles, 2013, p. 58). Sejam em folhas amassadas, *post-its*, papéis brancos ou coloridos, qualquer idealização representada em formato ilustrativo, torna-se um passo a mais em um conceito visual de uma personagem. Nos mais diferentes projetos que envolvem narrativas visuais, essas ideias anteriores, são catalogadas e registradas em um material tangível, denominado como Artbook, que a tradução literal seria: livro artístico. Estes livros contêm prévias de todo o material que será produzido definitivamente, sendo guias visuais para os finalizadores daquela produção. Culturalmente os artbooks são constantemente adquiridos por ilustradores, artistas, fãs e/ou adoradores daquela ficção. Porém, é notado uma ausência desse tipo de produção no âmbito editorial nacional. A principal fonte de material de criação ilustrativo é de origem estrangeira. Tal contexto pode ser originado por diversas razões, seja a falta de incentivo criativo, a desvalorização de produções brasileiras ou o alto valor monetário cobrado em materiais relacionados a ilustração.

Contidos nos artbooks, pode-se afirmar que o *concept art*, é a forma mais eficaz de materialização de ideias voltadas a ambientes, personagens, cenários, vestuários e acessórios aplicados diretamente no visual do projeto. O *concept art* pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento, como filmes de animação, HQs, livros ilustrados, séries, jogos eletrônicos e outros. São importantes no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, permitindo incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas. (Takahashi e Andreo, 2011).

Sendo assim, o *concept art* é uma etapa de pré-produção responsável pela criação de todo o conteúdo visual de um projeto: cenário, personagens e objetos, dentre outros, além de ser responsável por dar forma às artes finais tão apreciadas pelo público.

Neste trabalho foi proposta a aplicação do *concept art* para criar personagens do folclore brasileiro e, conjuntamente a partir deles, produzir um Artbook, denominado de Arrepiart. Os personagens criados seriam utilizados em uma animação fictícia cujo objetivo está em apontar problemáticas sociais atuais, valendo-se das lendas folclóricas brasileiras.

No artbook Arrepiart são trabalhadas lendas regionais como o Negrinho do Pastoreio, O Homem do Saco, A Loira do Banheiro, Anhangá, e o Minhocão, para relacionar suas narrativas com problemáticas sociais da atualidade, de maneira a levantar reflexões sobre tais tópicos. No artbook são apresentadas características gerais de cada personagem com

representações visuais de suas expressões faciais, rascunhos, adereços e acessórios característicos, poses e outros. Da mesma forma, expõe um conteúdo informativo sobre a origem e história das lendas brasileiras abordadas. Também mostra visualmente uma versão contemporânea de suas aparências, haja visto que as lendas folclóricas carregam problemáticas sociais atuais na maioria de suas narrativas. Para que isso fosse demonstrado no artbook, foi necessária uma reinterpretação visual dos personagens. Assim, com os personagens reinterpretados visualmente para o contexto contemporâneo, foi possível trazer para seu conteúdo discussões sociais atuais. Um exemplo disso está na representação da lenda folclórica do Anhangá. Por ela foi possível trazer abordagens atuais como o desmatamento e as queimadas de florestas no Norte, e a importância da preservação desses ambientes.

2. Lendas folclóricas brasileiras do gênero terror

Pela primeira vez em 22 de agosto de 1846, a palavra "folk-lore" foi usada em uma carta escrita pelo escritor e folclorista William John Thoms (1803 - 1885). O termo é composto de duas palavras: "folk", que significa povo, e "lore", que significa saber. Assim folklore significa "saber tradicional do povo". Em 1951 acontece o I Congresso Brasileiro de Folclore no Rio de Janeiro, cuja questão central estava na criação da Carta do Folclore Brasileiro⁵. Nela estava a proposta de discussão sobre as normas de trabalho, características e as diretrizes sobre as atividades do folclore brasileiro. Em 1955, durante sua oitava edição do congresso, ocorreu a reformulação do conceito, que ficou definido como:

Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social. Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade. Ressaltamos que entendemos folclore e cultura popular como equivalentes, em sintonia com o que preconiza a UNESCO. A expressão cultura popular manter-se-á no singular, embora entendendo-se que existem tantas culturas quantos sejam os grupos que as produzem em contextos naturais e econômicos específicos. (Carta do Folclore Brasileiro, 1950).

De outro modo, a palavra lenda é muito confundida com o termo mito, porém existe diferença entre eles. O mito é uma narrativa bastante usada na antiguidade quando o povo não conseguia explicar fenômenos da natureza. Tinham esse objetivo de dar um significado para algo desconhecido. Em contrapartida, entende-se que a palavra lenda está relacionada com histórias contadas de geração para geração. Nela, destaca-se sua capacidade de misturar fatos sociais vividos por um povo e registrados em seu imaginário. As lendas têm como um de seus objetivos ensinar, alertar e levar alguma lição de vida para seus ouvintes. Segundo o Dicionário do Folclore Brasileiro de Luís da Câmara Cascudo, a lenda é um:

Episódio heroico ou sentimental com o elemento maravilhoso, ou sobre-humano, transmitido e conservado na tradição oral popular, localizável no

⁵ Disponível em:

<http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol1_n1_2007/5_folclore_identidade_cultura.pdf>. Acesso em: 26 set. de 2025.

espaço e tempo. De origem letrada, lenda, legenda, “*legere*”, possui características de fixação geográfica e pequena deformação. Liga-se a um local, como processo etiológico de informação, ou à vida de um herói, sendo parte e não todo biográfico ou temático (Cascudo, 1954, p. 511).

As lendas possuem uma bagagem riquíssima de cultura de um determinado local, povo, símbolos, costumes e tradições. Elas sofreram e continuam sofrendo modificações com o passar do tempo. Esse é um processo natural e, por vezes, necessário dependendo da época que é contada. As lendas são fomentadas e repassadas por gerações, e por essa razão se adequam à realidade em que estão presentes. Da mesma forma, a lenda urbana “é submetida a contínuos deslocamentos em virtude mesmo de sua inserção numa determinada prática sócio-histórico-culturalmente localizada” (Pinheiro, 2002, apud Lopes, 2008, p. 389). Com isso, lendas folclóricas são modificadas pelo contexto ao qual estão inseridas. Um momento assustador vivido por alguém no passado, por exemplo, poderá facilmente ser inserido de alguma forma como um alerta para a região de onde ocorreu o fato e por anos seguintes muitos não se lembrarão o nome do autor. Detalhes dessa história ficaram perdidos no tempo, dando espaço para novas versões do ocorrido, porém, carregando a essência e o sentido de alerta.

Existem vários tipos de lendas, as escolhidas para serem trabalhadas neste projeto foram do gênero terror. Para King (2008), o terror é a mais apurada das sensações produzidas pelas narrativas sobrenaturais. Para construir um ambiente de terror e de reflexões sociais para o artbook Arrepiart, foram escolhidas lendas que apresentavam em sua narrativa temas objetivos de suas regiões e que pudessem ser concatenados com problemáticas sociais contemporâneas. Dessa forma, as lendas brasileiras definidas foram: Anhangá, com a temática de proteção das florestas; Negrinho do Pastoreio, com a escravidão; Homem do Saco, com o tema de sequestro de crianças; Minhocão, com o tópico da segurança do trabalho e a Loira do Banheiro, com a temática casamento infantil.

3. Design Social

Com o passar dos anos, questionamentos que antes eram encaradas como comuns no âmbito social, passaram a receber uma maior atenção na mídia e tornaram-se pautas de discussões, engajamento e lutas de classe. Entre essas problemáticas, por exemplo, está o casamento infantil, presente na lenda da Loira do Banheiro. É de amplo conhecimento, que pessoas idosas, em sua maioria mulheres, passaram pelo casamento infantil durante sua juventude, o matrimônio forçado. Entende-se também que, caso tal situação se passasse atualmente, seria inaceitável, mal visto e alvo de muitos apontamentos, o que se dá em boa parte, por razão das mudanças que a sociedade passou.

O Design Social possui grande participação quando o assunto é dar um meio pelo qual essas pautas podem ser vistas e assim discutidas. Para Pazmino (2007, p. 3) “o Design Social implica na atuação em áreas que usualmente não tem a presença de designers nem são do interesse da indústria. E, a partir da atuação do designer, resultam em melhoria da qualidade de vida, renda e inclusão social”. Sendo assim, dizer que essa área se mantém somente na criação de produtos com intuito mercadológico, seria um erro. O designer como profissional tem grande potencial como motor de transformação social, e dessa maneira, precisa também utilizar de suas habilidades em prol do bem popular, agir como ferramenta de voz da sociedade e um instrumento pelo qual se pode apoiar causas.

O ato de produzir comunicações visuais que tragam para a discussão central, problemáticas esquecidas ou pouco comentadas, possibilita o desenvolvimento social e permite que a sociedade evolua sem deixar parcelas para trás. Para Frascara (1997), o compromisso mais sério desse profissional (designer) é o de desenvolver comunicações de importância social. É, portanto, também dever do designer, agir em prol de assegurar que as necessidades das pessoas sejam atendidas e respeitadas.

Um produto de design feito com finalidade social deve levar em consideração suas bases culturais e históricas, como também o meio em que está inserido, pois por meio deste estudo, pode-se elaborar representações e abordar pautas, de maneira mais coesa. A cultura contribui com grande parte da formação de uma sociedade. A cultura é responsável por abranger uma parte significativa da identidade de uma comunidade, além de promover o sentimento de pertencimento de uma pessoa através de costumes, tradições, músicas, línguas e culinária. Por meio da cultura, pode-se estimular o pensamento, a reflexão, o questionamento, e novas formas de enxergar o mundo. De acordo com Hall, em relação à cultura e identidade:

O que denominamos “nossas identidades” poderia provavelmente ser mais bem-conceituado como as sedimentações através do tempo daquelas diferentes identificações ou posições que adotamos e procuramos “viver”, como se viessem de dentro, mas que, sem dúvida, são ocasionadas por um conjunto especial de circunstâncias, sentimentos, histórias e experiências únicas e peculiarmente nossas, como sujeitos individuais. Nossas identidades são, em resumo, formadas culturalmente (Hall, 1997, p.26).

O Um design, quando culturalmente consciente, pode contribuir com a formação e transformação de uma sociedade. Por meio de projetos pensados para ser sensível a uma cultura, pode-se promover a celebração da diversidade de um povo, e das tradições presentes nele, além de ser um meio eficaz de se denunciar questões sociais e preservar patrimônios.

É sabido que as individualidades culturais têm passado por apagamentos com o avanço da globalização durante os anos, como observa Sparemberger (2007, p.1) “a globalização hegemônica acarreta a desestruturação dos povos dominados economicamente e consequentemente culturalmente.” A partir de tal constatação, nota-se a importância de abordar a cultura em projetos visuais como forma de perpetuar a história e a memória de um povo. Assim, entende-se que o Design Social se mostra de suma importância para a valorização da identidade cultural de um povo, assim como apresenta-se como uma ferramenta indispensável de transformação social e preservação histórica e identitária.

4. O papel social do design gráfico

O Design Gráfico contribui para uma parcela significativa das informações que são consumidas atualmente, sejam elas transmitidas por meio de propagandas, cartazes, outdoors, fachadas, *sites*, identidades visuais, *posts* em redes sociais e até comerciais na TV. Através do design gráfico, pode-se comunicar mensagens, expressar ideias, conectar pessoas, transmitir emoções, ou transformar ambientes, e grande parte dessas informações, quando trabalhadas estrategicamente, ocasionalmente influenciam decisões e pensamentos. “A tarefa final do design é transformar o ambiente e as ferramentas do homem e, por extensão, o próprio homem” (Papanek, 1971, p.12).

Neste projeto, o design gráfico, por meio da ilustração, não foi trabalhado como área voltada para o meio comercial, mas sim, social, tendo como foco o aspecto cultural. Por assim

ser, o desenvolvimento do artbook deu prioridade ao campo da cultura e das problemáticas sociais que dela surgem, ao invés de ter como objetivo principal tornar um produto mais atrativo do que de outra. O designer antes de tudo é um observador, e tira suas ideias através da visualização do mundo e do cotidiano, e, portanto, deve ser sempre empático e atento a compreender as necessidades. Valendo-se de projetos que sejam direcionados a chamar atenção para causas sociais, é possível alcançar objetivos e conquistar públicos que se identifiquem com a luta abordada. Nesse sentido, tais projetos de cunho social raramente são imparciais e exigem que seu idealizador tome um lado para defender seu posicionamento.

As atividades profissionais não têm um papel neutro na sociedade e o design gráfico não é diferente, pois a comunicação visual pode beneficiar ou até ser nociva para a sociedade em diversos aspectos (sociais, econômicos, ambientais). Pode, inclusive, servir para persuasão de políticas públicas (Yamamoto, 2014, p. 17).

Da mesma forma, é possível vislumbrar sua importância em diferentes manifestações populares, ao agir como ferramenta de transmissão de ideologias e posições políticas. “O papel das comunicações visuais não termina na sua produção e distribuição, mas no seu efeito sobre as pessoas” (Frascara, 1997, p. 19).

5. Metodologia Artbook Arrepiart

A metodologia aplicada para a criação dos personagens e para estrutura do artbook foi elaborada a partir da adaptação de outras duas já existentes. A primeira é a de Rocha (2023), que auxiliou na criação do design de personagens das criaturas folclóricas brasileiras. E a metodologia de Fuentes (2009), que contribuiu com o projeto estrutural e conteudístico do artbook Arrepiart. Com base nessa metodologia adaptada, serão apresentadas na sequência as etapas teorizadas.

5.1 Primeira Etapa: Compreensão

Na etapa de compreensão, o foco principal é encontrar a necessidade para a criação do Artbook. É importante que nessa etapa o criador trabalhe com um *briefing* onde consiga se organizar e criar perguntas que ajudem na construção posterior do projeto, alguns exemplos são: Qual o objetivo do Artbook? Qual público o projeto deve alcançar? Há alguma estética obrigatória a ser seguida? Qual universo fictício ele está inserido? Como as origens dos seus personagens podem ser descritas? Existe alguma mídia relacionada? Entre outros.

Dentro do *briefing*, é importante que seja separada uma etapa para focar nos personagens que serão concebidos visualmente, e é também importante que sejam abordadas perguntas que auxiliem na sua construção, como, por exemplo: Qual o objetivo do personagem? Quais suas principais características? Quais principais pontos podem ser explorados no personagem? O que motiva as ações do personagem? Qual o formato de corpo o personagem pode seguir? Existe algum período específico que o personagem está inserido? Possui superpoderes? E outras perguntas relacionadas, para que se possa compreender quais aspectos visuais deverão ser explorados.

5.2 Segunda Etapa: Concepção

Na etapa de concepção, são reunidas e analisadas informações que ajudem na solução das perguntas e problemas levantados durante o *briefing*. Os dados e informações reunidas devem ser separados e apresentados em uma tabela que facilite a definição dos elementos que serão trabalhados, a organização e compreensão. Feito isso, todo o material deve ser analisado a fim de pontuar possíveis melhorias e oportunidades a serem exploradas durante o projeto. Por fim deve-se trabalhar em soluções que atendam os apontamentos e problemáticas estabelecidas, com a proposição de um caminho visual a ser seguido como forma de auxílio na unidade e coerência projetual.

Nessa etapa é apresentado a conceituação dos personagens e do Artbook, portanto é necessário que suas características sejam bem detalhadas, caso se queira alcançar uma personalidade profunda e complexa. Algumas perguntas que podem facilitar a compreensão de personalidade são: Quais são as metas, conflitos e anseios do personagem? Como são suas vestimentas? Como ele se comporta? Quais são suas manias e atitudes? Quem é e o que representa? Como é sua índole? Possui traumas ou características psicológicas específicas? Quais são suas habilidades? Possui medos? É um ser antropomórfico, criatura, humano ou animal?

Após realizar pesquisas e ter feito uma tabela para análise de similares detalhada, pode-se então idealizar conceitualmente o personagem, seus acessórios e cenários onde serão inseridos, é o momento de criar e tangibilizar suas características físicas, psicológicas e motivacionais. É indispensável o uso de painéis de referência visual e a construção de silhuetas que permitirão selecionar poses, estrutura corporal e a forma.

Conforme a construção do personagem ou cenário, é necessário informações oficiais sobre o local trabalhado caso este se solidifique em uma região real. É essencial serem levadas em consideração, características que se façam presentes na localidade, como o clima do lugar, seus moradores, a cultura, o ambiente urbano/rural, sua fauna e flora, além de contar com registros audiovisuais e fotografias. Essas informações serão importantes para a parte de conteúdo visual do Artbook.

Para concluir, é preciso que alguns aspectos do Artbook sejam definidos, entre eles estão: Qual será a estrutura trabalhada no livro? Qual o formato o Artbook irá seguir? O Artbook terá algum texto? Qual paleta de cores será trabalhada e o porquê? Qual tipografia será utilizada? Qual será o conteúdo (informações sobre o personagem, acessórios, vestimentas, *model sheet*, expressões, *thumbnails*, etc.) presente no Artbook? Quais serão as imagens (*sketches*, silhuetas, versão final dos personagens e ilustrações) presentes no Artbook? Qual será o suporte (material que será utilizado) do livro? Como será feito o acabamento e a encadernação do Artbook? Como será feita a pré-impressão? Como será a impressão? Nessa etapa também é definido o caminho editorial a ser seguido, como a *grid*, a folha de rosto, a folha de guarda e outros. Além disso, é importante que uma segunda tabela relacionada a etapa editorial seja criada para executar a análise de similares, para compreender a construção do livro.

5.3 Terceira Etapa: Materialização

Como última etapa, na materialização será realizada toda a etapa manual e tátil de toda a síntese reunida até o momento. Após isso começa-se a execução e materialização do conceito visual planejado previamente para o projeto. Nesta parte são trabalhadas: a finalização das artes e dos personagens, e inserção dos personagens no Artbook, *concepts* e ilustrações

finalizadas, texto final definido, inserção do conteúdo na diagramação do livro, montagem do Artbook (físico ou digital).

Figura 1: Fluxograma da Metodologia Arrepiart



Fonte: Elaborado pelos autores.

6. Desenvolvimento do Artbook Arrepiart e aplicação da metodologia

Nesta etapa do trabalho será apresentado o processo de execução metodológico. Será abordado a metodologia trabalhada, suas aplicações, testes e resultados finais.

6.1. ETAPAS 1 e 2: Compreensão e Concepção

Os resultados apresentados aqui foram frutos do desenvolvidos de três *briefings* para o projeto “Arrepiart”. O primeiro é o *briefing* do artbook, que analisa questões editoriais, para isso foi utilizado o *Briefing* elaborado por Samara (2011), seguido pelo *briefing* dos personagens e outro *briefing* dos personagens em suas versões sociais contemporâneas.

Para auxiliar na materialização visual da criação dos personagens, juntamente com as tabelas de análise, foram elaborados painéis semânticos para cada lenda, com a intenção de estudar os cenários e entender como esses personagens eram retratados. Na sequência serão apresentados os estudos da etapa de concepção visual dos personagens, a partir dos dados coletados e analisados na etapa de Compreensão.

6.1.2. Anhangá

O “Anhangá” é uma lenda que narra a história de uma criatura desafiadora e temida, que habita as matas densas e escuras, principalmente das regiões Norte e Nordeste do Brasil. Nessas histórias, o Anhangá é descrito como um cervo de pelagem branca, com um par de chifres grandes e peludos, uma cruz na testa e olhos cobertos por chamas ardentes.

Seguindo a narrativa e de acordo com os painéis criados nas etapas anteriores, a construção do personagem buscou preservar ao máximo sua história e características, como solução para os problemas apontados anteriormente, mas mantendo a abertura necessária para incorporar esses elementos no *concept* inicial do personagem. Dessa forma, os primeiros passos para o seu desenvolvimento consistiram em determinar o tipo e o tamanho dos chifres. Em seguida, foi feita uma modificação na cruz presente em sua testa, que inicialmente apenas indicava a sua existência, mas sem especificar como ela seria representada. Decidiu-se, então, criar um buraco estreito na cabeça do personagem e inserir a cruz, conferindo-lhe um aspecto mais aterrorizante.

Outro ponto importante era transmitir uma aura ameaçadora a uma criatura capaz de causar medo nas pessoas. Para isso, os rascunhos das expressões foram desenvolvidos com

uma face cerrada, de modo que, mesmo em uma expressão neutra, o personagem ainda transmitisse uma sensação de intimidação. Também foram feitas modificações na dentição, já que, normalmente, cervos não possuem dentes muito grandes. Assim, optou-se por uma dentição significativamente maior, com dentes longos e afiados, para tornar a criatura ainda mais tenebrosa.

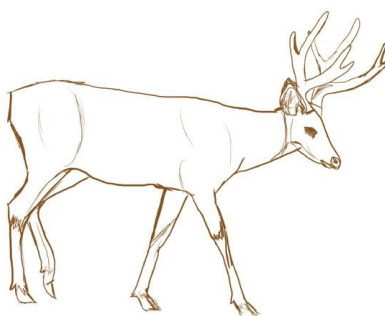
Figura 2: Lineart, e pose principal



Fonte: Elaborado pelos autores.

Na sua versão atualizada, o “Anhangá” continuará sendo um cervo, mas agora será da espécie do cervo-do-Pantanal, que apresenta pelagem marrom-clara, puxada para o laranja, com manchas escuras nas patas e ao redor dos olhos. O conceito permanece o mesmo, buscando transmitir ao máximo as características do animal.

Figura 3: Rascunho Cervo.



Fonte: Elaborado pelos autores.

6. 1.3. Negrinho do Pastoreio

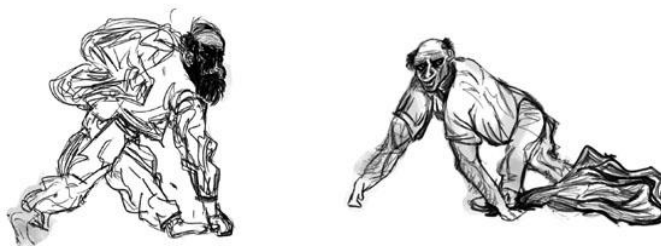
O “Negrinho do Pastoreio” é um menino negro escravizado que, de acordo com sua narrativa, sofre diversos tipos de maus-tratos por parte de um fazendeiro escravocrata. Em um ponto de sua história, o personagem perde o gado que pastoreava e é brutalmente açoitado, sendo deixado para morrer próximo a um formigueiro. No entanto, ele é revivido pela Virgem Maria, figura cristã à qual o personagem recorria constantemente em busca de proteção, devido à sua forte crença religiosa.

6.1.4. O Homem do Saco

O “Homem do Saco” é uma figura que, de acordo com as histórias, passou anos de sua vida tentando se curar de uma doença que o assolava: a hanseníase. Para isso, ele acreditava que deveria ingerir o fígado das crianças que assassinava, embora nunca obtivesse sucesso.

Com base em sua narrativa e no painel de referências visuais previamente construído para o seu desenvolvimento, foi idealizado um personagem atento, estrategista e manipulador, disposto a fazer qualquer coisa para alcançar seus objetivos. Dessa forma, seus *concepts* passaram por várias fases, buscando maneiras de transmitir a estranheza do personagem, seus comportamentos, reações e a postura corporal que o caracterizaria. Assim, o “Homem do Saco” passou por diversas versões: feições jovens e envelhecidas, modelos corporais que variavam desde a semelhança com primatas até corpos grandes, pequenos, gordos e magros. Por fim, chegou-se à sua forma final: um homem de aparência esguia, corpo curvado pelo peso do saco que carrega nas costas, pouco cabelo, aparência desgastada, roupas em trapos e um olhar fissurado.

Figura 6: *Concepts* iniciais do “Homem do Saco”.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Sua versão atualizada seguiu um caminho semelhante, porém nesta, foi decidido que seu nome seria João Galafoice (um dos nomes associados ao “homem do saco”). Um homem de meia idade, barba cheia e visual desleixado, que acoberta seus sequestros infantis com um emprego de caminhoneiro de fachada.

Figura 7: *Concepts* iniciais do “Homem do Saco”.



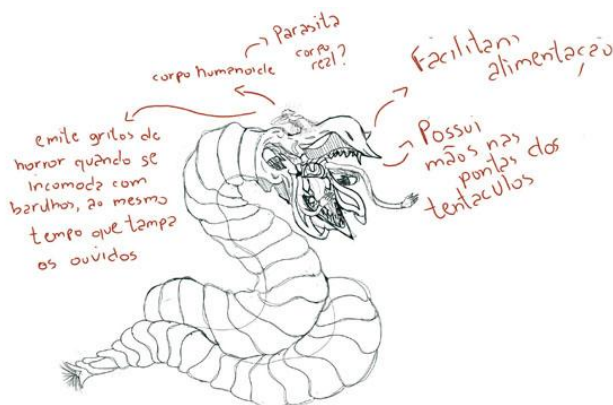
Fonte: Elaborado pelos autores.

6.1.5. “O Minhocão”

O “Minhocão” é um personagem conhecido principalmente por sua fúria incontrolável. Trata-se de um ser sem olhos ou narinas, que destrói tudo por onde passa, sem discernimento entre o bem e o mal. Seu desenvolvimento permitiu uma grande liberdade artística, visto que pouco se encontrou sobre ele, e menos ainda sobre seu possível visual ou os motivos por trás de sua raiva. Assim, após a leitura de diversas narrativas sobre a lenda, presumiu-se que o principal motivo de seu descontrole era o incômodo causado por ruídos, um aspecto que se manteve presente em boa parte de sua concepção.

Levando essa informação em conta, foram desenvolvidos variados *concepts* que abordassem o problema. Entre eles, havia monstros com corpo serpentino que carregavam em sua cabeça um corpo humanóide que detestava barulho, uma grande minhoca com cauda de peixe, ou uma serpente composta inteiramente por dentes, que sustentava seu corpo através de mordidas.

Figura 8: Rascunho Minhocão.

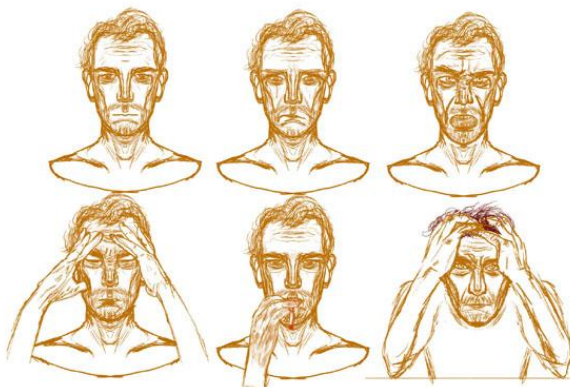


Fonte: Elaborado pelos autores.

O visual final contou com a junção de alguns desses *concepts*. Dessa forma, o monstro foi definido como uma criatura com corpo de serpente coberto por escamas em formato de orelhas humanóides, que justificam seu ódio por sons, e uma cauda de peixe. Na versão atualizada, o Minhocão se torna um trabalhador magro e pai de família chamado Marcos, que vive exausto devido ao seu trabalho árduo e contínuo em canteiros de obras. Ele desenvolveu um nível perigoso e imprevisível de estresse mental, agravado pela falta de equipamentos de segurança obrigatórios fornecidos pela empresa, como protetores auriculares. Por esse motivo, qualquer ruído perturbador desencadeia surtos violentos de raiva. Suas expressões refletem cansaço, raiva, tristeza e exaustão extrema.

Para o *concept* do personagem, o foco principal foi na gestualidade corporal e nas expressões faciais, buscando demonstrar sua fúria e sua relação problemática com o barulho, conforme descrito na narrativa.

Figura 9: Rascunho Marcos.



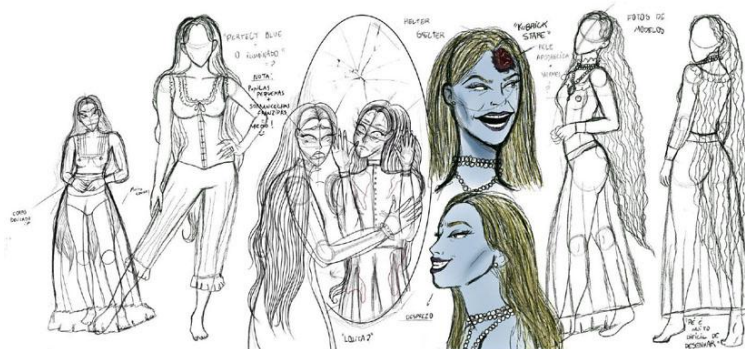
Fonte: Elaborado pelos autores.

6.1.6. “A Loira do Banheiro”

A “Loira do Banheiro”, de acordo com sua lenda, é o espírito fantasmagórico de uma bela jovem loira ensanguentada que aparece em banheiros, especialmente em escolas, com o objetivo de assustar jovens garotas. Inicialmente, suas idealizações a retratavam como uma jovem visualmente elegante e charmosa, considerando que sua história remonta a uma era passada.

Foram rascunhadas imagens de jovens com feições extremamente femininas, roupas luxuosas, adornos ricos e longos cabelos loiros. No entanto, nenhuma dessas representações capturava a verdadeira essência da personagem, que é o espírito macabro de uma jovem presa a uma eterna maldição.

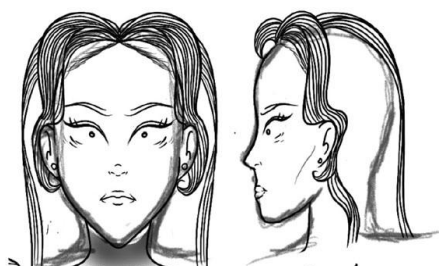
Figura 10: Os primeiros rascunhos da “Loira do Banheiro”.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Algumas de suas características já eram previamente cogitadas, como os longos cabelos loiros (item obrigatório), a pele pálida, dado que se trata de um cadáver, o vestido branco (que pode ou não ser de noiva, dependendo da narrativa), e a presença de sangue. Os primeiros *concepts* da personagem estavam muito delicados e amigáveis; ou seja, caso não houvesse a explicação prévia de que aquela era a “Loira do Banheiro”, poderia facilmente ser confundida com uma personagem loira qualquer.

Figura 11: Primeira tentativa com *Lineart*.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Após essa primeira tentativa, a personagem passou por um *redesign*, com a ideia de que ela deveria ser assustadora, transmitindo as características abordadas no *briefing*. Sua representação passou a ser manipuladora, melancólica e sedutora. Para isso, foram analisadas vilãs que são consideradas bonitas, compreendendo como, apesar de sua aparência charmosa, essas personagens têm feições que revelam sua verdadeira índole.

Com modificações sutis nos traços faciais, foi possível indicar sua verdadeira personalidade. Foram adicionadas sobrancelhas arqueadas e dramáticas, semelhantes às de drag queens, pálpebras longas, olhar delineado, cílios marcados e uma boca delicada, criando um forte contraste com seu olhar. Os trejeitos sarcásticos de suas mãos, em conjunto com suas imensas unhas afiadas, combinam com sua personalidade controladora.

Figura 12: Expressões e trejeitos da “Loira do Banheiro”.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Em seu rosto, foi acrescentado um novo traço físico: marcas de carne apodrecida, como lembrete de que a personagem já faleceu, além de veias roxas e marcadas, reforçando sua aparência fantasmagórica. Seu cabelo possui um formato distinto e autêntico: sua franja frontal tem um formato de chifres, e as pontas de seus cabelos, apesar de curvadas em cachos loiros, lembram a ponta de facas afiadas, que, em sua silhueta sem cor, demonstram um intenso perigo.

Figura 13: Silhuetas reveladoras da personagem.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Na versão atual, a personagem é uma jovem adolescente de 15 anos, que possui o mesmo nome da lenda original da “Loira do Banheiro”: Maria Augusta, uma moça que foi obrigada por seus pais a aderir a um matrimônio forçado. A filha foi trocada por uma quantia considerável de dinheiro. Ela apresenta traços e trejeitos que evidenciam sua feminilidade, combinados com seus lindos e longos cabelos loiros, e seu vestido branco. Suas características ilustrativas foram pensadas no movimento *trad wife* (esposa tradicional).

Figura 14: Concepção inicial Maria Augusta”.



Fonte: Elaborado pelos autores.

A conclusão do processo de criação dos personagens fundamentados nas lendas de terror nacionais evidenciou a riqueza da cultura regional e local do Brasil. O mapeamento dessas narrativas revelou a expressiva criatividade presente no imaginário popular, cujas histórias transmitem ensinamentos essenciais extraídos do saber coletivo. Esse patrimônio imaterial possui um vasto potencial de adaptação para diferentes linguagens midiáticas e artísticas. É notório que o desconhecimento dessa pluralidade cultural pode atuar como um fator agravante para a falta de valorização, pertencimento, reconhecimento e preservação da identidade nacional.

Em relação ao conteúdo do Artbook Arrepiart, inicialmente, foi definido que o projeto físico seria um livro com cinco lendas divididas por região, de modo a ser Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul. A divisão do artbook ocorreu através da diferenciação dos

personagens por meio das cores. Foi elaborada uma tabela com as cores que mais se assemelhavam a personalidade e narrativa de cada um, desta forma foi possível criar de acordo com a sensação que cada uma transmitia.

No processo de construção, surgiram algumas ideias para a capa do artbook, todas com o objetivo principal de transmitir a ideia de terror e representar as lendas que seriam apresentadas no produto final. A ilustração final da capa do projeto foi elaborada de modo a remeter a todos os personagens do livro. Para isso, foram trabalhados seis itens principais, entre eles o crânio, que representa a morte e o perigo, posicionado na parte central. Ao lado esquerdo, no chão, está o espelho, um objeto de grande importância na narrativa da "Loira do Banheiro". Acima do espelho, encontram-se as velas, que representam o "Negrinho do Pastoreio", e, segundo sua narrativa, são responsáveis por invocá-lo. Ao redor dessas velas, está a cruz de um terço, objeto presente como parte do corpo do personagem "Anhangá". Por fim, os dois últimos itens são a minhoca entrelaçada no crânio, evocando o personagem "Minhocão", e o sorvete derretido, que faz referência aos doces utilizados pelo "Homem do Saco" para atrair suas vítimas.

Figura 15: Rascunhos da Capa Definitiva.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Para a contracapa, a ideia foi também trabalhar com objetos e acessórios representativos de cada lenda. Porém, desta vez, eles foram criados apenas com *lineart* e no formato de padronagem. Essa proposta já havia sido idealizada durante a análise dos artbooks físicos, que serviram como referência. Dessa forma, foi feito um primeiro rascunho, utilizando como base três lendas: a vela e a cruz para a lenda do "Negrinho do Pastoreio", o espelho e o batom para a "Loira do Banheiro", e a castanha e a garrafa para a lenda do "Anhangá".

Figura 16: Rascunho Padronagem Arrepiart.



Fonte: Elaborado pelos autores.

6.2. ETAPA 3: Materialização

Durante a etapa de materialização do Arrepiart, iniciou-se a execução e desenvolvimento do que havia sido proposto nas etapas anteriores. Portanto, foi trabalhado as partes técnicas que o próprio artbook seguiria como o formato, a paleta de cores na paginação, tipografias, o modelo de *grid* que seria utilizado durante todo o processo, além dos conteúdos e imagens que foram definidos na forma final do produto.

6.2.1 Formato

Para decidir o formato que o produto final iria assumir, foi realizada uma síntese técnica dos artbooks físicos anteriormente reunidos para estudo. Dentre eles, foram analisados Steven Universe: The Origin, Avatar: The Last Airbender, Lucca, The Umbrella Academy, Steven Universo e Encanto. Dessa forma, foi possível notar que, mesmo não seguindo a mesma medida, os artbooks analisados utilizavam, em sua maioria, o formato retangular horizontal, como forma de ceder mais espaço para o trabalho, tanto para os textos quanto para as imagens inseridas. Esse formato permitiu também um melhor detalhamento das imagens e boa visibilidade, levando em conta a maior liberdade para redimensionar as imagens dentro do espaço.

Por fim, após a definição da configuração que o Arrepiart seguiria, foi realizada uma pesquisa nas tabelas de formatos para aproveitamento de papel, a fim de delinear a medida que melhor se adequaria ao artbook. O formato ideal deveria ser compatível com o processo de impressão, ou seja, deveria estar adequado a processos como o sangramento, o registro de corte, a área de pinçagem do papel, os elementos de controle de impressão etc. Sendo assim, o modelo de formato que se mostrou mais adequado para a minimização de perdas durante a impressão foi o BB. A partir de então, foi definido que o Arrepiart seria produzido nas medidas de 22,5 cm de altura e 31,5 cm de largura (formato 8 - Tabela BB: 96 x 66).

Figura 17: Referência Tabela BB.

FOLHA 66 X 96 CM						
1 - 66x96	2 - 48x66	3 - 32x66	4 - 33x48	5 - 32x34	6 - 32x33	6 - 24x42
6 - 22x48	7 - 22x37	8 - 24x33	9 - 22x32	10 - 22x26	10 - 19,2x33	11 - 21x25
12 - 22x24	12 - 16x33	14 - 19,2x23,4	15 - 19,2x22	16 - 16,5x24	18 - 16x22	20 - 16,5x19,2
22 - 13x22	22 - 12,5x21	24 - 12x22	24 - 16x16,5	25 - 13,2x19,2	30 - 11x19,2	32 - 12x16,5

Fonte: Nova Papel⁶.

6.2.2 Cor

Durante a etapa de concepção do projeto, foi pensado para o artbook o uso de diferentes cores como forma de separação das regiões e lendas trabalhadas, com o objetivo de auxiliar na individualidade de cada personagem e na sensação que se queria criar em conjunto com as ilustrações. Assim, foi definida uma cor principal para cada página e cinco cores secundárias que acompanhariam os capítulos, em grafismos, títulos, formas e fundo, todas elas baseadas na semântica e essência que carregavam.

⁶ <https://novapapel.com.br/papel-tabela-de-corte-66x96/> Acesso em: 26 set 2025.

A cor dos textos foi definida como "branco" para garantir um bom contraste, acompanhada da cor principal das páginas, o "preto", que está constantemente associada ao terror e à incerteza, podendo evocar o temor do que está oculto ou daquilo que não se pode ver ou compreender.

Figura 18: Tabela de Cores Arrepiart.

C84 B83 Y73 K80 R0 G0 B0 #000000	C66 M39 Y89 K1 R121 G135 B72 #798748	C57 M90 Y0 K0 R127 G66 B153 #7f4299	C0 M52 Y92 K0 R233 G153 B39 #e99927	C36 M93 Y91 K7 R144 G56 B45 #90382d	C45 M99 Y95 K28 R106 G29 B33 #6a1d21
--	--	---	---	---	--

Fonte: Elaborado pelos autores.

6.2.3 Tipografia

O Arrepiart utiliza a Cardo para os títulos e textos. A Cardo é uma fonte serifada (com as pequenas "extensões" nas extremidades das letras) e se inspira nas tipografias utilizadas em livros antigos e manuscritos da Renascença, emulando a estética das fontes romanas clássicas. Ela oferece boa legibilidade e uma grande variedade de caracteres, pontuações e espaços. Suas serifas são finas e bem definidas, com médio contraste entre seus traços grossos e finos, além de possuir grande versatilidade, sendo adequada para longos textos, artigos, livros, materiais acadêmicos e peças impressas em geral.

Foi escolhida por contribuir com o caráter sério de alguns apontamentos do projeto, ao mesmo tempo que facilita a leitura contínua, já que a serifa forma uma linha de base para o olho. Portanto, é uma fonte de serifa curvada e com eixo humanista. Dentro do projeto, para o texto, foi empregada em corpo 12, peso regular, com variação de forma e inclinação. Já para os títulos, foi usada em corpo 24, peso regular, caixa alta e inclinação em itálico.

Figura 19: Fonte Cardo utilizada no texto do artbook Arrepiart.

Whereas disregard and contempt for
human rights have resulted

Fonte: Fonte: Google Fonts⁷.

As fontes utilizadas para o título na capa, assim como os títulos das capitulares foram em sua maioria *letterings*, ou fontes com modificações, produzidas de acordo com a temática abordada em cada personagem, desta forma, leva em conta sua personalidade e o caráter sentimental de suas narrativas.

⁷ Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Cardo?query=cardo>> Acesso em: 26 set. 2025.

Figura 20: Exemplo de *Letterings* dos títulos do Artbook Arrepiart.



Fonte: Elaborado pelos autores.

6.2.4 Grid

Após uma análise realizada tanto com os artbooks físicos quanto com os digitais, foi possível perceber que muitos dos materiais estudados durante o processo utilizavam a *grid* modular em seu desenvolvimento. Esses materiais apresentavam uma organização mais pensada e livre de seus elementos. Dessa forma, foi decidido que o artbook Arrepiart seguiria a mesma abordagem.

A *grid* modular é conhecida por permitir grande flexibilidade e versatilidade, pois facilita a disposição dos conteúdos de diferentes formas dentro dos módulos, proporcionando ao designer uma ampla variação de experimentações dentro da página. Ademais, a utilização desse tipo de *grid* auxilia na harmonia visual e, quando bem balanceada, pode gerar um equilíbrio estético entre o texto e os elementos gráficos (ilustrações). Em consequência disso, gera consistência entre as páginas e capítulos, além de possibilitar uma leitura mais confortável e de melhor legibilidade, uma vez que os textos estão posicionados a uma distância adequada entre as linhas, margens e colunas.

Figura 21: Disposição da *grid* com as imagens e textos.



Fonte: Elaborado pelos autores.

6.2.5 Conteúdo

O Artbook abarca como conteúdo todo processo conceitual e artístico de sua construção. Ao todo foram trabalhadas cinco lendas, como citado anteriormente (Anhangá, Negrinho do Pastoreio, Homem do Saco, Minhocão e Loira do Banheiro), os quais foram atrelados cinco capítulos que representassem sua divisão tanto regional quanto de personalidade. Cada capítulo contou com a presença de arte capitular, rascunhos, *sketches* e tentativas, personagem finalizado, pose principal ou de ação, poses variáveis, testes e estudos de cor, expressões faciais, vestimentas com exceção de personagens não humanos, silhuetas, *model sheet*, *turn around*, acessórios, *thumbnails*, cenário, ambientação, *splash art*, e uma versão contemporânea de suas narrativas reinterpretada pelos autores para o artbook, que também contavam com rascunhos, personagem finalizado, vestimenta, acessórios, e *splash art*.

Figura 22: Alguns conteúdos internos do Arrepiat: Anhangá e sua versão contemporânea.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 23: Negrinho do Pastoreio e sua versão contemporânea.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 24: O Homem do Saco e sua versão contemporânea.



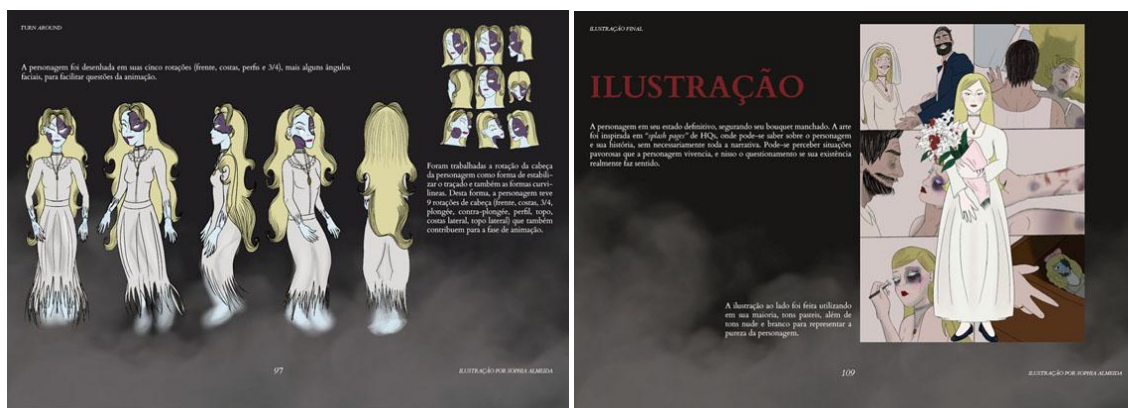
Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 25: Minhocão e sua versão contemporânea.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 26: Loira do Banheiro e sua versão contemporânea.



Fonte: Elaborado pelos autores.

6.2.6. Finalização do Artbook Arrepiart

Após finalizar todo o processo, chegou-se ao resultado final do desenvolvimento do Artbook Arrepiart, onde foi feita a aplicação em *mockups*.

Figura 27: Aplicação e *mockups* do Artbook.



Fonte: Elaborado pelos autores.

7. Considerações Finais

No fim de toda trajetória, ao realizar uma retrospectiva de todo o processo criativo que culminou na criação do protótipo físico de um artbook experimental, foi possível concluir que o objetivo foi alcançado. A princípio, previa-se a entrega de um livro com 50 páginas, mas o produto final apresentou mais de 100 páginas. Foi possível atingir os objetivos específicos e gerais propostos no início do projeto, com destaque para as problemáticas sociais abordadas desde a concepção inicial, e proporcionar um incentivo físico palpável à área da ilustração.

Durante a etapa teórica, a fim de buscar embasamento e argumentos coerentes para a criação do Arrepiart, foi possível compreender o potencial do profissional ilustrador e *concept artist* aplicado ao Design Social em conjunto com o *character design*, como elemento e ferramenta de conscientização da sociedade no que diz respeito à importância da cultura e do folclore nacional e regional.

Ao longo do processo, notou-se barreiras relacionadas a referências e inspirações, tendo em vista a pouca quantidade de trabalhos acadêmicos voltados à área de artbooks. Desafios criativos foram encontrados ao longo da execução criativa, como: a inserção no mundo da ilustração por parte de alguns integrantes do grupo, que possuíam interesse na área, mas não tinham experiência prévia; a representação ilustrativa de criaturas sombrias; a correlação entre monstros do folclore brasileiro e problemáticas sociais contemporâneas; a constante exaustão e cansaço, devido a extensa quantidade de ilustrações, e a complexidade do tema em si, que abrangeu etapas como: vetorização, colorização, projeção, diagramação e, por fim, impressão.

Para um trabalho com tantas etapas e passos, as metodologias de Rocha (2023) e Fuentes (2009) foram essenciais e imprescindíveis. Essas abordagens foram mescladas e aprimoradas pelos autores, resultando na criação da Metodologia Arrepiart (2024), que propõe um possível caminho para futuros interessados nas áreas de ilustração, *concept art* e *character design*, especialmente para aqueles que também desejam criar um artbook.

Ao final de todo o processo de criação e produção do artbook, percebe-se a importância que esse tipo de projeto gráfico e visual tem para a cultura nacional.

O folclore nacional frequentemente perde espaço na mídia de massa para mitologias estrangeiras, principalmente para o terror norte-americano e europeu. Valorizar a criação de personagens folclóricos brasileiros, como o Anhangá, o Negrinho do Pastoreio, o Homem do Saco, o Minhocão e a Loira do Banheiro, sob a ótica do terror, ajudam a manter viva a tradição oral em meios contemporâneos.

É um modo de projetar o design com um olhar de dentro para fora. Em vez de consumir apenas narrativas importadas, o projeto valoriza a própria memória oral dos antepassados e os regionalismos, mostrando que o Brasil possui um universo de lendas folclóricas complexas e também assustadoras.

Referências

ALVES, Januária Cristina. **Abecedário de personagens do folclore brasileiro**: e suas histórias maravilhosas. São Paulo: FTD: Edições Sesc São Paulo, 2017.

BUENO, Eduardo. **Brasil encantado**: mitos e mistérios do nosso folclore. Ilustrações de Antonio Peticov. Porto Alegre: Piu, 2026.

Calibri, CASCUDO, Luis Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 1 ed. Cidade do Natal. 377, Junqueira Aires, 1954. Disponível em: <<https://doceru.com/doc/8ncvs8>>. Acesso em: 15 set. 2025.

FRANÇA, Júlio. O horror na ficção literária: Reflexão sobre o “horível” como uma categoria estética. In: **CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC TESSITURAS, INTERAÇÕES, CONVERGÊNCIAS**, 11, 2008. Anais [...]. São Paulo. Disponível em:

<https://abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/077/JULIO_FRANCA.pdf> Acesso em: 23 set. 2025.

FRASCARA, Jorge. **Diseño Gráfico para la gente**: Comunicaciones de masa y cambio social. Ediciones Infinito: Buenos Aires, 1997.

FUENTES, R. **A Prática do Design Gráfico**. Uma Metodologia Criativa, 2009. Disponível em: <<https://doceru.com/doc/e81n5xe>> Acesso em: 22 set. 2025.

HALL, Stuart; Apud Moraes, Maria Laura Brenner. Stuart Hall: **cultura, identidade e representação**. Disponível em:

<<https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/educarmais/article/download/1482/1183>>. Acesso em: 23 set. 2025.

LOPES, Carlos Renato. Em busca do gênero lenda urbana. **Linguagem em (Dis)curso**, v. 8, n. 2, p. 373-393, 2008.

PAPANEK, Victor. **Designer for the real world**. Disponível em:

<<https://readings.design/PDF/design-for-the-real-world-victor-papanek.pdf>>. Acesso em: 27 abr. 2024.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta.

Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, v. 7, n. 3, p. 1–23, 2023. DOI: 10.5965/25944630732023e3938. Disponível em:

<<https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23938>>. Acesso em: 22 set. 2025.

SALISBURY, Martin, STYLES, Morag. **Livro infantil ilustrado: a arte da narrativa visual**. Trad. Marcos Capano. 1ª ed. São Paulo: Rosari, 2013. 192p.

SPAREMBERGER, R. F. L., & Santos, M. L. d. (2013). **AS SIGNIFICAÇÕES LOCAIS E A GLOBALIZAÇÃO HEGEMÔNICA: IDENTIDADE CULTURAL E CONHECIMENTOS TRADICIONAIS INDÍGENAS**. *Salão Do Conhecimento*, 1(1). Disponível em:

<<https://www.publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/salaoconhecimento/article/view/15114>>.

SILVA, José Carlos Plácido; NAKATA, Milton Koji. **Sketch para design: sua importância no processo de criação de produtos**. Bauru: Canal6, 2012.

PAZMINO, Ana Verônica. Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável.

In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE DESIGN SUSTENTÁVEL**. 1, 2007. Anais [...]. Curitiba. Disponível em: <<https://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2012/03/PAZMINO2007-DSocial-EcoD-e-DSustentavel.pdf>>. Acesso em: 24 set. 2025.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. Desenvolvimento de *Concept Art* para Personagens. in: **SBC - Proceedings of SBGames**, 2011. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2022/01/13/artbooks-conheca-detalhes-e-segredos-dos-bastidores-da-criacao-de-jogos.html>>. Acesso em: 7 set. 2025.

YAMAMOTO, Ricardo Kenji Kunitake. **Papel Social do Designer Gráfico: realidades e premissas**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014