



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE DESIGN**

JAMES BESSA FEITOSA

**MISTER TIPOGRAFIA: DESENVOLVIMENTO DE UM QUADRINHO DIDÁTICO
SOBRE TIPOGRAFIA**

**JUAZEIRO DO NORTE
2025**

JAMES BESSA FEITOSA

MISTER TIPOGRAFIA: DESENVOLVIMENTO DE UM QUADRINHO DIDÁTICO
SOBRE TIPOGRAFIA

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

Orientador: Prof. Me. Tássio José da Silva
Costa

JUAZEIRO DO NORTE

2025

JAMES BESSA FEITOSA

**MISTER TIPOGRAFIA: DESENVOLVIMENTO DE UM QUADRINHO DIDÁTICO
SOBRE TIPOGRAFIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Bacharelado em Design da
Universidade Federal do Cariri, como
requisito à obtenção do título de Bacharel(a)
em Design.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em: 31/03/ 2026.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **TASSIO JOSE DA SILVA COSTA**
Data: 29/04/2026 14:50:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Tássio José da Silva Costa - UFCA
Orientador

Documento assinado digitalmente
 **MANOEL DEISSON XENOFONTE ARAUJO**
Data: 04/05/2026 08:34:29-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Manoel Deisson Xenofonte Araújo - UFCA
Membro da banca

Documento assinado digitalmente
 **ALBERTO RICARDO PESSOA**
Data: 04/05/2026 20:02:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa - UFPB
Membro da banca

JUAZEIRO DO NORTE, 31 DE MARÇO DE 2026

Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, João Francisco e Marcilene, por sempre me apoiarem em minhas decisões e por nunca tirarem o lápis e o papel da minha mão quando eu rabiscava minhas próprias histórias.

Ao professor Tássio José da Silva Costa, pela orientação neste trabalho e pelos papos divertidos e leves sobre jogos e diversos outros assuntos que não se limitavam ao ramo acadêmico.

Ao professor Manoel Deisson Xenofonte Araújo, pela disponibilidade em compor a banca avaliadora, pelas sugestões e por ter sido o responsável por me apresentar ao conceito de tipografia no primeiro semestre da faculdade.

Ao professor Alberto Ricardo Pessoa, pela disponibilidade em compor a banca avaliadora e que, embora eu não o conheça pessoalmente, sei que tem muito a me fazer refletir acerca da arte sequencial.

Aos meus amigos, que estiveram comigo e tornaram meu dia a dia na universidade mais divertido, em especial a Marcus, Dudu, Emerson e Felliph, que me arrastaram a desenhar quadrinhos, atividade que seguimos até hoje. E, claro, à Nicole, por acreditar em mim e por deixar meus dias mais leves

RESUMO

O presente trabalho relata o desenvolvimento de uma história em quadrinhos de caráter didático sobre fundamentos da tipografia. Para isso, foram investigados princípios da linguagem da arte sequencial e da tipografia, bem como as possíveis relações entre essas áreas. Considerando a ausência de uma metodologia projetual específica para a produção desse tipo de material, foi realizada a adaptação de um método do campo do Design, contemplando etapas que vão desde a definição inicial da ideia até a entrega final do produto.

Palavras-chave: História em quadrinhos; Tipografia; Design

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Maus (2005), p.51.....	12
Figura 2 – André em Dois de Abril (2022)	13
Figura 3 – Desenhando Quadrinhos, Páginas 11 e 12	13
Figura 4 – Exemplo de letramento em Quadrinho	15
Figura 5 – Exemplo de onomatopeia	15
Figura 6 – Representação de método Double Diamond	18
Figura 7 – Conceitualização inicial do personagem, 2023	20
Figura 8 – Painel de organização do Miro	21
Figura 9 – Borda interna de página	22
Figura 10 – Painel Semântico de Referências Visuais	23
Figura 11 – Painel semântico de personagem	24
Figura 12 – Esboço de personagem	26
Figura 13 – Último esboço de personagem	27
Figura 14 – Rascunho de poses e formas	27
Figura 15 – Ficha modelo do Mister Tipografia	28
Figura 16 – Exemplo de fluxo de leitura	29
Figura 17 – Thumbnails das páginas 12 a 15	29
Figura 18 – Rascunho das páginas 12 e 13	30
Figura 19 – Exemplo da Página 24	31
Figura 20 – Exemplo da página 22	32
Figura 21 – Exemplo de uso Times New Roman	33
Figura 22 – Página 12 finalizada	34
Figura 23 – Capa e contracapa	36
Figura 24 – Segunda e terceira capa	37

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ História em Quadrinhos

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Objetivo Geral	10
1.2	Objetivo Específico	10
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
2.1	Tipografia	10
2.2	Histórias em Quadrinhos	11
2.3	Uso didático das Histórias em quadrinhos	14
3	METODOLOGIA	16
3.1	Design Thinking	17
3.2	Double Diamond.....	17
3.3	Metodologia Adaptada	18
4	DESENVOLVIMENTO	19
4.1	Descobrir.....	20
4.1.1	Gerar idéias	20
4.1.2	Elaboração da história.....	21
4.1.3	Quantidade de páginas.....	22
4.1.4	Painel Semântico.....	22
4.2	Definir	26
4.2.1	Roteiro.....	26
4.2.2	Arte conceitual.....	27
4.2.3	Ficha Modelo.....	29
4.2.4	Thumbnails.....	29
4.3	Desenvolver	31
4.3.1	Rascunho das páginas.....	31
4.3.2	letramento e tipografia.....	33
4.4	Entrega	34
4.4.1	Ajustes necessários.....	34
4.4.2	Finalização das páginas.....	34
4.4.3	Diagramação.....	36
5	RESULTADO.....	38
6	CONCLUSÃO.....	38

REFERÊNCIAS	40
APÊNDICE A: ROTEIRO DA HQ	43

1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) consolidaram-se, ao longo do tempo, como uma linguagem híbrida que articula elementos visuais e verbais na construção de narrativas. Nesse sentido, Will Eisner (1989) define o gênero como “arte sequencial” e destaca que “a função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens no espaço”, evidenciando o papel conjunto da imagem e do texto na narrativa gráfica.

No contexto educacional, a capacidade das HQs de integrar texto, imagem e ritmo narrativo favorece os processos de leitura e aprendizagem, especialmente nos anos iniciais de formação. No Brasil, documentos oficiais como a Lei de Diretrizes e Bases da educação (LDB) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) recomendam a utilização de diferentes gêneros textuais no ambiente escolar, incluindo as histórias em quadrinhos, reconhecendo seu potencial didático e formativo.

Em paralelo, a tipografia configura-se como uma área de estudo do Design responsável por desempenhar papel fundamental na organização e mediação da linguagem escrita. De acordo com Lucy Niemeyer (2010, p.14), ela ultrapassa a função meramente verbal, sendo capaz de “suprir, com recursos que lhe são próprios, a expressividade e a ênfase necessárias à comunicação, à semelhança do que ocorre na comunicação interpessoal, com os recursos da linguagem gestual e oral”. Tal perspectiva dialoga diretamente com a arte sequencial, uma vez que, nos quadrinhos, o texto não se restringe ao conteúdo linguístico, mas assume também caráter expressivo, visual e narrativo, integrando-se à estrutura da narrativa gráfica.

Nesse contexto, o presente trabalho consiste no relato do processo de criação de uma história em quadrinhos de caráter didático, cujo objetivo é apresentar conceitos básicos de tipografia de maneira dinâmica, utilizando a linguagem própria dos quadrinhos. A produção desse material justifica-se pela escassez de conteúdos em formato de narrativa gráfica que abordem, de modo acessível, fundamentos essenciais do Design, especialmente no que se refere à tipografia, culminando na elaboração de uma HQ impressa, com encadernação tipo canoa, no formato, próximo ao A5, de 144 × 198 mm.

1.1.Objetivo geral:

Produzir uma história em quadrinhos didática como produto de Design, utilizando da narrativa sequencial como estratégia para o ensino de conceitos fundamentais de tipografia.

1.2.Objetivos específicos:

1. Analisar fundamentos teóricos da tipografia como seu surgimento, classificações tipográficas e suas aplicações dentro de uma narrativa sequencial.
2. Investigar sobre a linguagem dos quadrinhos e seus elementos constitutivos enquanto recurso narrativo e ferramenta pedagógica relacionada a um conceito de Design.
3. Desenvolver uma História em quadrinhos, aplicando conceitos de Design em sua produção.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Sobre Tipografia

Para Niemeyer (2010), Tipografia compreende o desenho e produção de letras e sua adequada distribuição e espacejamento sobre uma superfície para transmitir informação e facilitar compreensão. Nesse sentido, a tipografia assume o papel como um dos principais elementos estruturantes do design editorial e da comunicação visual, não se limitando apenas à forma estética das letras, mas também envolve decisões estruturais relacionadas à legibilidade e organização de um texto no espaço gráfico.

Nessa perspectiva, Ellen Lupton afirma que “A tipografia é uma ferramenta com a qual o conteúdo ganha forma, a linguagem ganha um corpo físico e as mensagens ganham um fluxo social.” (LUPTON, 2006. p. 08). Dessa maneira, a escolha dos tipos é capaz de comunicar valores simbólicos e culturais, podendo sugerir formalidade, dinamismo ou tradição, construindo significados e estabelecendo uma atmosfera comunicacional. Assim, vai além da função instrumental de registrar a linguagem verbal, configurando como um sistema visual dotado de forma, ritmo e expressividade, sendo capaz de influenciar a interpretação e experiência de leitura, afirmando seu papel na produção de sentido.

A partir desse contexto, é possível reconhecer a tipografia como linguagem visual e elemento ativo na construção de sentido. Portanto, compreender seus princípios constitui etapa fundamental na formação em Design e, conseqüentemente, no desenvolvimento de projetos gráficos e editoriais. Nesse sentido, faz-se necessário estabelecer estratégias para o ensino da tipografia enquanto elemento expressivo na narrativa gráfica, buscando demonstrar, de forma aplicada, como forma e significado se articulam na prática projetual.

2.2. Histórias em Quadrinhos

As Histórias em Quadrinhos (HQs), de modo simplificado, são narrativas estruturadas pela combinação de imagens e textos dispostos em quadros sequenciais. Nesse sentido, Eisner (1989) as define como “arte sequencial”. Já Scott McCloud (1995, p. 9) aprofunda essa concepção ao definir o gênero como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”, ampliando, assim, a compreensão de seu potencial comunicativo e narrativo.

Além de constituírem uma forma narrativa, as HQs configuram-se como expressão artística abrangente, contemplando diversos gêneros e estilos. Para Paiva (2017, p. 58), “As HQs são uma rica fonte de conhecimentos. Elas abordam temas variados, históricos e atuais,

apresentando assuntos complexos ou mesmo ‘indigestos’, com uma linguagem fácil e acessível.” Assim, dentro da arte sequencial, é possível tratar de temáticas diversas, sejam passadas ou contemporâneas, por meio de uma linguagem que favorece a compreensão, inclusive de conteúdos considerados complexos.

Nesse contexto, é possível citar como exemplo a obra *Maus* (2005), de Art Spiegelman, na qual o autor utiliza a linguagem dos quadrinhos para narrar a experiência do Holocausto sob a perspectiva autobiográfica de seu pai. Na obra, Spiegelman representa os grupos étnicos da época como animais antropomorfizados (figura 1), mobilizando recursos visuais e narrativos próprios da arte sequencial e evidenciando o potencial das HQs para abordar eventos históricos e temáticas sensíveis que suscitem reflexão.

Fonte: *Maus*(2005), Página 51.



Fonte: *Maus*(2005), Art Spiegelman.

Em contraponto e no contexto brasileiro, as HQs da Turma da Mônica, criadas por Mauricio de Sousa, destacam-se por apresentar uma linguagem ainda mais acessível e amplamente difundida. Diferentemente de *Maus*, cujas narrativas possuem caráter histórico e abordagem mais densa, as histórias da série estruturam-se em narrativas curtas, de tom predominantemente humorístico, voltadas ao público infantil (figura 2). Em razão dessa construção narrativa e visual simplificada, especialmente direcionada ao público em processo de alfabetização, esses gibis consolidam-se como importante ferramenta cultural e didática.

Figura 2: André em Dois de Abril (2022).



Fonte: Instituto Mauricio de Sousa, 2022.

Também é possível citar a trilogia de obras *Desvendando os Quadrinhos*, *Desenhando Quadrinhos* e *Reinventando os Quadrinhos*, do autor Scott McCloud. Nessas publicações, o autor utiliza a própria linguagem das histórias em quadrinhos como recurso de metalinguagem para explicar conceitos relacionados ao universo da arte sequencial (figura 3). Tal abordagem demonstra como os quadrinhos podem ser utilizados de maneira dinâmica e didática para a explicação de determinados conteúdos, servindo também como referência e inspiração para o desenvolvimento do presente trabalho.

Imagem 3: Desenhando Quadrinhos, Páginas 11 e 12.



Fonte: *Desenhando Quadrinhos*, Scott McCloud(2008).

Dessa forma, evidencia-se o caráter multifacetado das Histórias em Quadrinhos, capazes de alcançar distintos níveis de comunicação ao abordar variadas temáticas. Assim, a arte sequencial não se restringe ao âmbito do entretenimento, consolidando-se como meio expressivo, artístico e pedagógico.

2.3. Quadrinhos didáticos e o diálogo com a tipografia

Como já explicitado anteriormente, as Histórias em Quadrinhos, por extrapolarem o campo estritamente linguístico e articularem diferentes modos de expressão, tornam-se ferramentas de relevante valor pedagógico quando incorporadas ao contexto educacional. Sua utilização é especialmente recorrente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Segundo dados do portal do Ministério da Educação, desde 2006 o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) passou a incluir o gênero em seus acervos, tendo selecionado, no ano de 2009, 23 obras destinadas às escolas de nível fundamental e médio. Tais dados evidenciam a consolidação da arte sequencial como instrumento de reflexão e aprendizagem no ambiente institucional.

Nesse mesmo contexto, o Ministério da Educação (2017) afirma que “a leitura de obras em quadrinhos demanda um processo bastante complexo por parte do leitor: texto, imagens, balões, ordem das tiras e onomatopeias contribuem significativamente para a independência do leitor na interpretação dos textos lidos”. A partir dessa afirmação, é possível estabelecer um diálogo entre as HQs e os fundamentos da tipografia, uma vez que, na narrativa sequencial, a linguagem escrita desempenha papel essencial na construção de sentido e na organização da leitura. Conforme destaca McCloud (2008), as palavras desempenharam um papel da evolução gráfica dos quadrinhos, atuando de maneira integrada aos componentes visuais.

Eisner (1989, p. 10) destaca que “o letreiramento, tratado graficamente e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Nesse contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa e a sugestão de som”. A partir dessa perspectiva, compreende-se que a tipografia, no interior da narrativa em quadrinhos, ultrapassa a função meramente verbal, atuando também como recurso expressivo capaz de transmitir emoção (figura 4) e sugerir sonoridades (figura 5). Nessa mesma direção, McCloud (2008) argumenta que imagem e texto operam em conjunto na construção do sentido, o que reforça o entendimento de que a tipografia assume um papel, não apenas linguístico, mas também narrativo na arte sequencial.

Figura 4: Exemplo de letramento em Quadrinho.



Fonte: Quadrinhos e Arte Sequencial; Will Eisner(1989).

Figura 5: Exemplo de onomatopeia;



Fonte: Quadrinhos e Arte Sequencial; Will Eisner(1989).

Assim, evidencia-se que o potencial didático das HQs é capaz de favorecer o processo de aprendizagem por meio da articulação entre linguagem verbal e visual. Ao estabelecer uma conexão entre tipografia e narrativa sequencial, compreende-se que o texto, em uma obra em quadrinhos, atua como mediador da leitura e como elemento narrativo e visual. Dessa forma, ao reconhecer o papel da tipografia no interior da história em quadrinhos, consolida-se a proposta deste trabalho, que busca analisar e explorar os fundamentos tipográficos aplicados à narrativa sequencial com uma finalidade didática.

3. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste produto, buscou-se uma metodologia que se adequasse ao processo de produção de uma história em quadrinhos. Isso ocorre porque, embora existam obras como *Quadrinhos e a Arte Sequencial*, de Will Eisner, e *Desenhando Quadrinhos*, de Scott McCloud, voltadas à criação de narrativas gráficas, não há uma metodologia projetual específica consolidada para a produção de HQs. Tal constatação relaciona-se ao fato de que as discussões acadêmicas acerca dos quadrinhos são relativamente recentes. Segundo Almeida (2017, p. 28), “enquanto cada elemento individual que compõe uma HQ teve separadamente seu reconhecimento acadêmico, a combinação de tais elementos levou um longo período para encontrar seu lugar nos currículos de ensino”.

Nesse sentido, Pivetta (2018) propõe que, por não se restringirem apenas à linguagem verbal, mas também constituírem narrativas visuais, as histórias em quadrinhos permitem a aplicação de diferentes metodologias projetuais do design em seu processo de desenvolvimento, desde que suas etapas sejam adaptadas às especificidades da linguagem sequencial. Assim, para a elaboração da obra apresentada neste trabalho, foram analisados dois métodos de projeto que se enquadram no processo de produção desse artefato gráfico: o *Design Thinking*, proposto por Gavin Ambrose e Paul Harris, e o modelo *Double Diamond*, desenvolvido pela *Design Council*.

3.1 Design Thinking

O método *Design Thinking*, apresentado por Gavin Ambrose e Paul Harris (2010), consiste em uma abordagem centrada no ser humano, baseada no princípio de que a compreensão das necessidades e da perspectiva do usuário é fundamental para a solução de problemas de design. Nesse modelo, os autores estruturam o processo projetual em sete etapas principais, são elas:

Definir: Etapa de início a qual deve ser estabelecido uma problemática de Design;

Pesquisar: Coleta de informações, para que assim seja possível a geração de idéias;

Gerar idéias: Conceitualização de idéias que possam auxiliar na resolução dos problemas já definidos;

Testar protótipos: Testar a viabilidade de idéias e se são funcionais.

Selecionar: Escolher uma das propostas geradas anteriormente para ser desenvolvida;

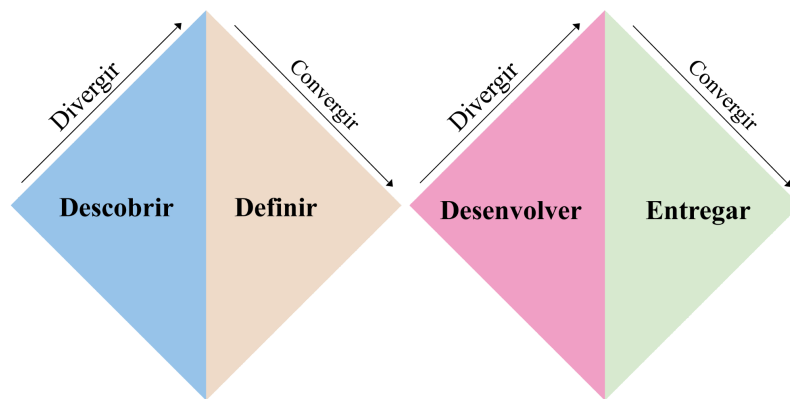
Implementar: Desenvolvimento do produto;

Aprender: Observar o que funcionou ou que deve ser melhorado por meio de feedback.

3.2 Double Diamond

O *Double Diamond* é uma metodologia desenvolvida pelo Design Council (2005), representada por dois “diamantes” que simbolizam momentos de pensamento divergente e convergente no processo de resolução de problemas (figura 6). O modelo estrutura-se a partir da alternância entre momentos de exploração ampla de ideias e etapas de refinamento e definição de soluções. Dessa forma, o método é dividido em quatro fases principais:

Figura 6: Representação de método Double Diamond;



Fonte: Autor.

Descobrir: Etapa inicial de desenvolvimento. Exige uma pesquisa e coleta de informações para encontrar problemas, bem como um levantamento de idéias e referências.

Definir: Captar e interpretar o que foi levantado na primeira etapa, entendendo as necessidades do usuário. É uma definição clara do desafio.

Desenvolver: Após a definição, ocorre o desenvolvimento, teste e aprimoramento de potenciais soluções.

Entregar: Etapa final, nela é escolhida a solução que melhor se enquadra para o projeto, finalizando-a e lançando como produto final.

3.3 Metodologia Adaptada

A partir das metodologias analisadas, optou-se pela utilização do método *Double Diamond* para o desenvolvimento do projeto, em razão de sua flexibilidade e de sua

adequação à proposta deste trabalho. Como mencionado anteriormente, a metodologia precisou ser adaptada ao contexto de produção de uma história em quadrinhos. Assim, considerando os diferentes elementos que compõem cada página da obra, como roteiro, função e desenvolvimento visual, Zanella (2021) propõe que as etapas do processo sejam organizadas, para a produção de uma narrativa sequencial, da seguinte forma:

Descobrir:

- Gerar Idéias
- Elaboração da história
- Número de páginas
- Painéis Semânticos

Definir:

- Roteiro
- Arte Conceitual de personagem
- Arte conceitual de cenário
- Ficha Modelo
- Thumbnails

Desenvolver:

- Rascunho das páginas
- Letreiramento e Tipografia

Entrega:

- Ajustes Necessários
- finalização das páginas

Certas etapas adaptadas, como a “arte conceitual de cenário”, não serão necessárias para o desenvolvimento deste produto, uma vez que a narrativa proposta não apresenta foco significativo em cenários de plano de fundo. Além disso, Zanella (2021) propõe tais adaptações metodológicas considerando a produção de quadrinhos voltados apenas ao meio digital. Entretanto, o protótipo desenvolvido neste trabalho destina-se ao formato impresso. Dessa forma, acrescenta-se à etapa final de entrega também o processo de diagramação e preparação para impressão da história em quadrinhos.

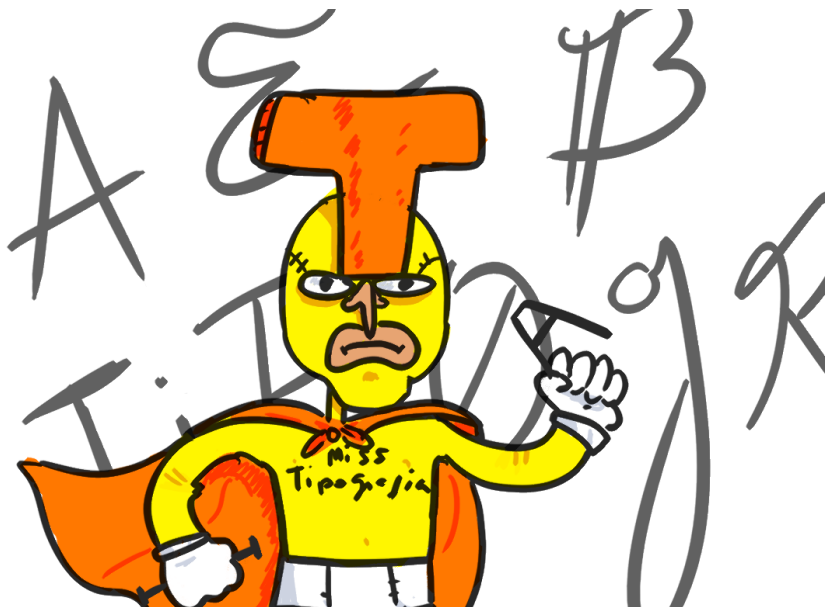
4. DESENVOLVIMENTO

4.1 Descobrir

4.1.1. Gerar idéias

Para iniciar o relato do processo de desenvolvimento da história em quadrinhos, é importante destacar que, antes da produção deste trabalho, já existia a concepção prévia do personagem principal da obra. O conceito de um personagem capaz de alterar a tipografia dos artefatos gráficos surgiu inicialmente sem pretensões, limitando-se à sua conceitualização (figura 7). Posteriormente, ao buscar ideias para a produção da narrativa, o autor retoma esse conceito como ponto de partida para o desenvolvimento do projeto.

Figura 7: Conceitualização inicial do personagem, 2023.



Fonte: Autor

Em um primeiro momento, considerou-se como proposta central a construção de um embate entre o protagonista da HQ e o narrador, no qual o personagem modificaria constantemente a tipografia dos elementos do quadrinho, alterando, assim, o gênero da narrativa de acordo com o estilo tipográfico empregado. Seguidamente, surgiu uma segunda possibilidade narrativa, voltada à explicação de conceitos tipográficos por meio do personagem e da linguagem da arte sequencial.

A partir dessas duas abordagens, definiu-se um caminho que integra ambas as propostas. A narrativa passa, então, a abordar, de forma didática, fundamentos básicos da tipografia por meio da história em quadrinhos, enquanto o protagonista assume um objetivo

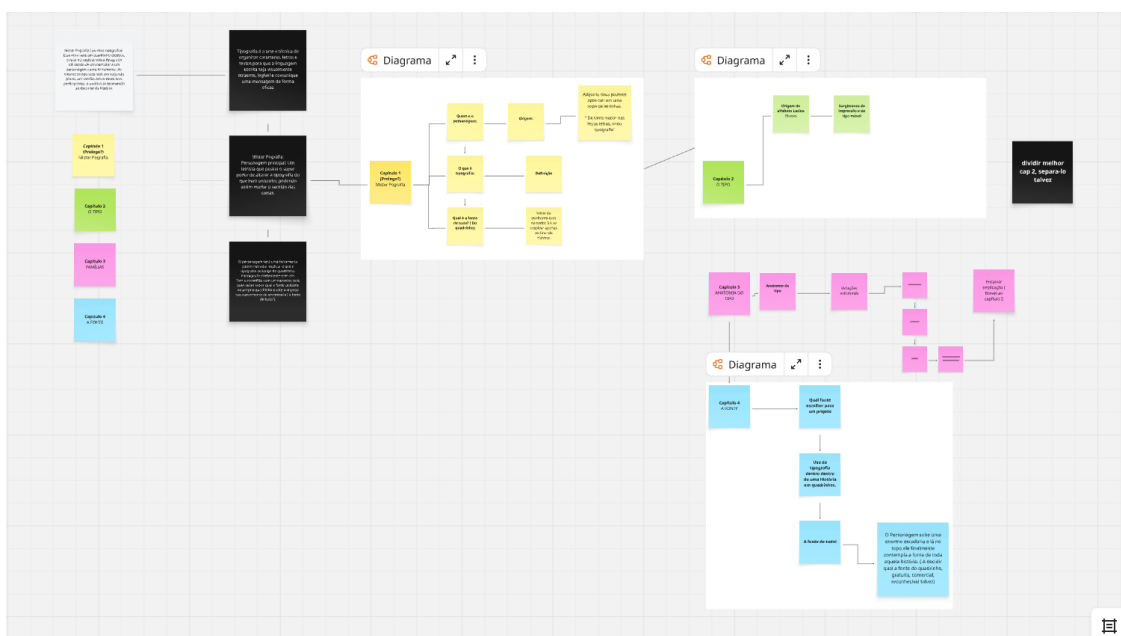
peçoal, encontrar a fonte do quadrinho, entrando em conflito com o narrador que de certa forma, o impede por meio da condução e explicação do conteúdo.

4.1.2. Elaboração da História

Para esta história em quadrinhos, o conflito entre o protagonista e o narrador assume um papel secundário, sendo o foco principal a explicação de princípios básicos de tipografia. Para o embasamento teórico do conteúdo apresentado, foi utilizada como referência a obra *Tipografia: uma apresentação*, de Lucy Niemeyer (2010), por se tratar de um material introdutório ao tema, que apresenta definições claras e objetivas.

A partir disso, identificou-se a necessidade de estruturar a narrativa em capítulos, de modo que cada um fosse responsável por abordar conceitos específicos da tipografia. Para auxiliar na organização desses conteúdos, utilizou-se a plataforma *Miro* (figura 8), por meio da qual foi desenvolvido um mapa mental que permitiu a divisão dos fundamentos em tópicos e, posteriormente, sua organização em capítulos.

Figura 8: Painel de organização do Miro



Fonte: Autor

Dessa forma, definiu-se que a história em quadrinhos seria dividida em quatro capítulos, organizados da seguinte maneira: o primeiro capítulo apresenta o protagonista e introduz o conceito de tipografia; o segundo aborda a origem do alfabeto latino e o surgimento da tipografia; o terceiro trata dos conceitos relacionados às partes do tipo, bem

como uma introdução às famílias tipográficas; por fim, o quarto capítulo discute o uso da tipografia em peças gráficas e na arte sequencial.

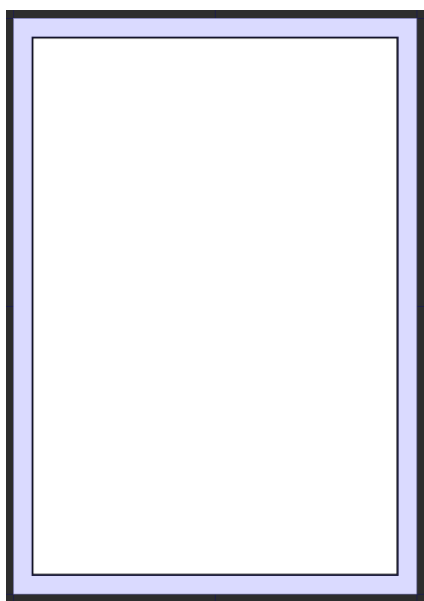
Quanto ao protagonista, denominado Mister Tipografia, trata-se de um letrista que adquire a capacidade de alterar a tipografia dos elementos ao seu redor, bem como sua própria forma. O personagem não possui falas, o que faz com que a explicitação do conteúdo ocorra por meio do narrador, que o utiliza como recurso visual e narrativo. Nesse sentido, é possível compreender o protagonista como uma personificação da tipografia.

4.1.3. Quantidade de páginas

Para a etapa de pré-produção, foi necessária a delimitação do quantitativo de páginas da história em quadrinhos. Além disso, por se tratar de um produto impresso, definiu-se também o formato de publicação. Os parâmetros considerados incluíram a divisão dos capítulos e o tempo disponível para a realização do protótipo.

Inicialmente, estabeleceu-se um total de quarenta páginas para a narrativa, considerando a distribuição de aproximadamente dez páginas para cada capítulo. Posteriormente, durante a etapa de roteirização, esse quantitativo foi reduzido para trinta páginas. Quanto ao formato da HQ, definiu-se o tamanho A5, em função de sua portabilidade e do menor custo de produção, e com uma borda interna de 20 mm como exemplificado na figura 9.

Figura 9: Borda interna de página.



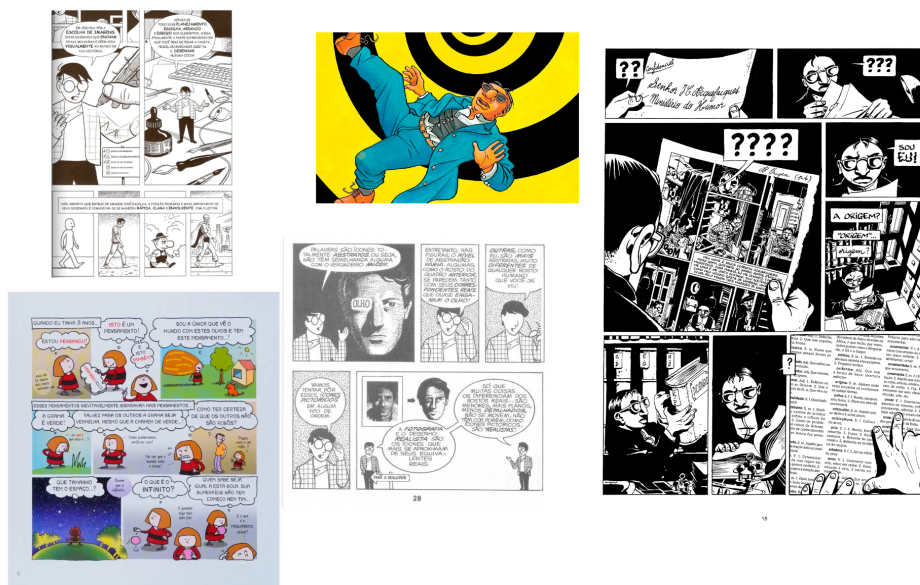
Fonte: Autor.

4.1.4. Painel Semântico

A etapa de criação do painel semântico (figura 10) consiste na seleção de referências visuais e narrativas que orientam os aspectos compositivos da história em quadrinhos. Nesse contexto, reuniram-se referências que contribuíssem para a construção da narrativa visual do protagonista.

Figura 10: Painel Semântico de Referências visuais

REFERÊNCIAS VISUAIS



Fonte: Autor

Para a definição da narrativa, foram selecionadas histórias em quadrinhos de cunho didático, que abordam determinados temas de forma explícita e objetiva. Como exemplo, destaca-se a obra *Filosofia em Quadrinhos para Iniciantes*, de Margreet de Heer (2013), na qual a autora apresenta conceitos filosóficos de maneira acessível e bem-humorada. No entanto, conforme discutido anteriormente, o principal referencial para a construção narrativa deste trabalho são as obras de Scott McCloud, nas quais o autor utiliza a própria linguagem dos quadrinhos para explicar a arte sequencial por meio de uma abordagem metalinguística.

Outro referencial relevante presente no painel é a obra *O Prisioneiro dos Sonhos*, de Marc-Antoine Mathieu (2022). Nela, o protagonista toma consciência de que está inserido em

uma história em quadrinhos e busca, constantemente, escapar de sua própria narrativa, sendo, no entanto, limitado por sua estrutura. Essa abordagem dialoga diretamente com a proposta do presente trabalho, no qual o protagonista busca encontrar a “fonte” do quadrinho, mas é constantemente impedido pela mediação do narrador, que conduz a explicitação do conteúdo.

Para o desenvolvimento do protagonista da HQ, foi elaborado um painel semântico com referências visuais que remetesse aos atributos e características pretendidas para o personagem (figura 11). Partindo da ideia de que ele apresentaria elementos associados ao universo dos super-heróis, buscou-se também incorporar a noção de mutabilidade, em analogia à natureza da tipografia. Nesse sentido, foram selecionadas referências como o Homem Plástico e o Caçador Marciano em sua versão recente *Absolute*, ambos pertencentes à DC Comics, por ambos apresentarem tais características.

Figura 11: Painel semântico de personagem



Fonte: Autor

Além disso, também foi considerado o traje do personagem Invencível, da Image Comics, cuja identidade visual incorpora a letra “I” em seu uniforme. Essa referência contribuiu para a concepção do protagonista deste trabalho, no qual se propõe a presença de elementos tipográficos integrados ao design do traje.

4.2. Definir

4.2.1. Roteiro

Segundo Dalton (2016), é possível dividir os roteiros de histórias em quadrinhos em duas principais abordagens: o *Marvel Way* e o *Full Script*. O *Marvel Way* consiste em um método desenvolvido pelo roteirista Stan Lee, no qual o autor elabora apenas uma sinopse inicial, permitindo que o ilustrador desenvolva visualmente a narrativa. Posteriormente, o roteirista insere os diálogos e balões de fala de acordo com as situações representadas nas imagens (DALTON, 2016, p. 12).

Já o modelo *Full Script*, que surgiu posteriormente, caracteriza-se pela descrição detalhada de cada página e de cada quadro, incluindo indicações visuais e textuais, como falas e pensamentos dos personagens (O'NEIL, 2005, p. 28). Considerando os objetivos deste projeto, o método que melhor se adequou ao desenvolvimento de roteiro do protótipo foi o *Full Script*, por possibilitar maior controle sobre a organização narrativa. O roteiro completo encontra-se disponível nos apêndices deste trabalho.

Como citado na seção 4.1.1 deste trabalho, a narrativa da HQ foi dividida em quatro capítulos, sendo que cada um aborda determinados fundamentos da tipografia. A partir dessa divisão, foram levantados outros aspectos relevantes que orientaram a escrita do roteiro, tais como: o papel do protagonista e as ações que ele desempenharia; a linguagem verbal utilizada na explicitação do conteúdo; e a forma como a narrativa do personagem e do narrador se desenvolveria ao longo da obra.

A partir desses aspectos, definiu-se que o protagonista utilizaria seus poderes para exemplificar, de forma visual, os fundamentos da tipografia apresentados pelo narrador ao longo do texto. Este, por sua vez, empregaria uma linguagem simples e objetiva e, de maneira recorrente, interferiria no objetivo pessoal do personagem, tanto por meio das explicações quanto por interrupções na narrativa, realizadas por meio da inserção de capas de capítulos em páginas ímpares. Essa escolha se justifica por proporcionarem melhor disposição visual na organização das páginas da HQ.

No roteiro, o principal agente discursivo é o narrador, sendo ele o responsável pela condução do conteúdo apresentado, enquanto os demais personagens atuam de forma secundária. As ações do protagonista e dos personagens de apoio, bem como o cenário,

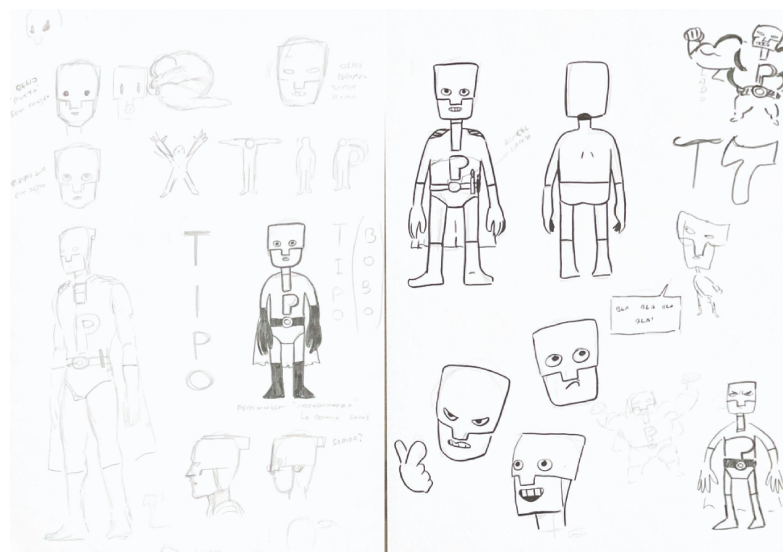
também são descritas no texto, podendo sofrer ajustes na transição para a etapa de esboço, conforme as necessidades que melhor se adequarem à narrativa visual.

4.2.2 Arte Conceitual de personagem

A etapa de arte conceitual, ou *concept art*, pode ser compreendida como a produção de representações visuais que buscam materializar conceitos previamente idealizados (TAKAHASHI; ANDREO, 2011). No que se refere ao personagem principal, como mencionado anteriormente, já existia sua conceitualização. Porém, nesta etapa, buscou-se estabelecer as características visuais capazes de representar adequadamente esse conceito. É importante ressaltar que as inspirações para a construção visual do protagonista derivam da etapa de elaboração dos painéis semânticos, sendo fundamentais para o desenvolvimento desta fase do projeto.

Dando continuidade a esse processo, foram elaborados rascunhos com o objetivo de definir o direcionamento visual do protagonista (figura 12). Considerando que o personagem foi concebido com base no arquétipo de super-herói, os primeiros esboços exploraram características recorrentes desse universo, como o uso de capa e elementos clássicos do vestuário. Além disso, definiu-se a inserção de elementos tipográficos no traje, como letras que formam a palavra “tipo”, bem como a construção da máscara a partir da forma da letra “T”.

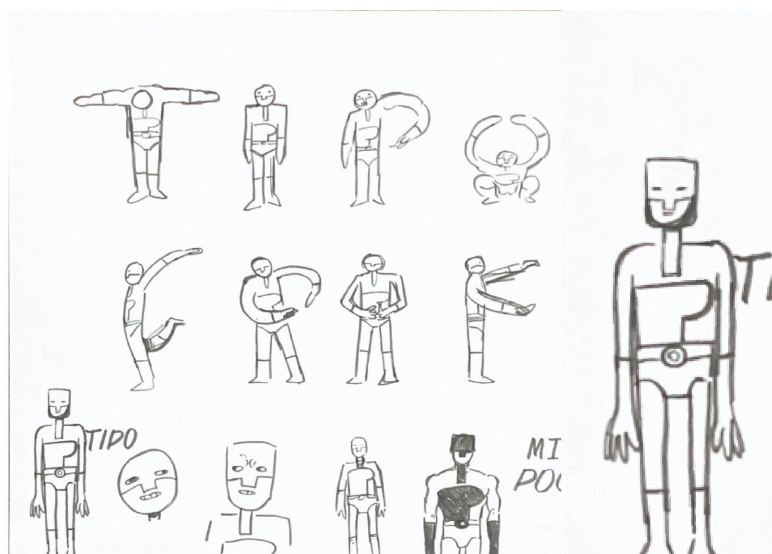
Figura 12: Esboço de personagem



Fonte: Autor

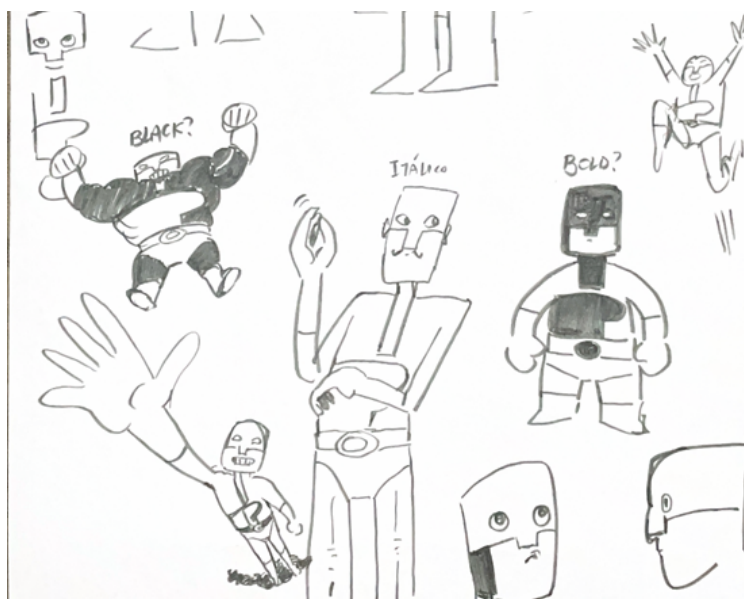
Após uma série de rascunhos, foi definido um conceito visual para o personagem (figura 13), caracterizado pela ausência de capa, por um corpo esguio, o que possibilita maior sensação de mutabilidade, e pela disposição de letras em seu traje, organizadas de forma mais destoante entre si. A partir desses resultados, foram elaborados também estudos de poses, bem como variações de trajes e formas que o personagem viria a assumir ao longo da narrativa (figura 14). Tais conceitualizações foram fundamentais para a consolidação do design do personagem e para o desenvolvimento das etapas subsequentes do protótipo.

Figura 13: Último esboço de personagem.



Fonte: Autor

Figura 14: Rascunho de poses e formas.

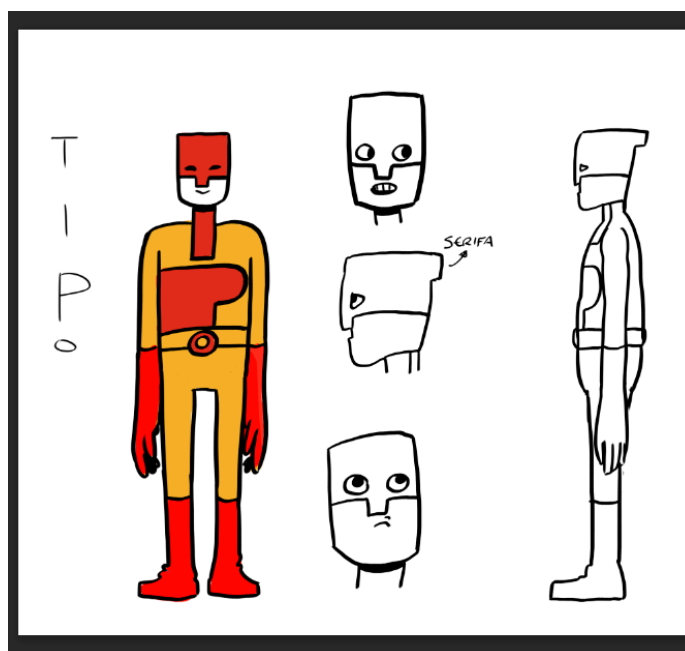


Fonte: autor

4.2.3. Ficha Modelo

A etapa da ficha modelo (*model sheet*) consiste em um documento que apresenta um estudo visual do personagem, sendo geralmente utilizado para padronizar aspectos como aparência, vestuário e gestualidade (KELLER, 2013, apud. Hermano, 2018). Conforme proposto por Tillman (2011), esse documento deve contemplar elementos como: virada de personagem, expressões faciais e ficha de estilo. Com o design do protagonista já desenvolvido, foi elaborada sua ficha modelo com base nesses elementos, conforme apresentado na figura 15.

Figura 15: Ficha modelo do Mister Tipografia.



Fonte: Autor

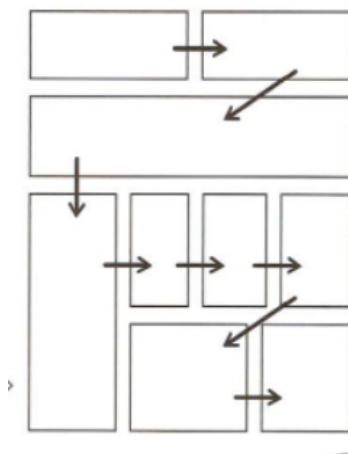
4.2.4. Thumbnails

Após a conclusão das etapas anteriores, iniciou-se o processo de *thumbnail*, orientado a partir do desenvolvimento do roteiro. O *thumbnail*, segundo Kneece (2015, apud LEAL, 2021), consiste em um rascunho simples e rápido que antecipa a composição visual das páginas. Dessa forma, é nessa etapa que se definem o layout e o fluxo de leitura da narrativa. A escolha desse fluxo é fundamental para orientar a leitura do público (McCloud, 2008).

Para a criação das *thumbnails* e dos layouts, foi necessário considerar o posicionamento do personagem e das informações dentro dos quadros. Isso porque, conforme

McCloud (2008, p. 32), os quadrinhos são lidos da esquerda para a direita e de cima para baixo, como ilustrado na figura 16, o autor alerta também que, a quebra desse hábito pode causar uma certa confusão no leitor.

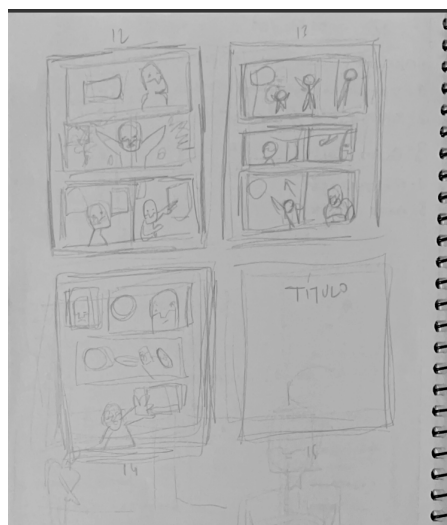
Figura 16: Exemplo de fluxo de leitura.



Fonte: Scott McCloud, *Desenhando Quadrinhos*, 2008

Levando em consideração esses princípios, as *thumbnails* foram criadas em tamanho reduzido, com baixo nível de detalhamento e desenvolvidas em papel (figura 17), visando à melhor organização dos quadros em cada página, de acordo com o conteúdo a ser abordado. Posteriormente, durante a etapa de rascunho das páginas, alguns dos layouts desenvolvidos nesse processo foram modificados, uma vez que se percebeu que não atendiam adequadamente às necessidades do texto proposto.

Figura 17: *Thumbnails* das páginas 12 a 15.



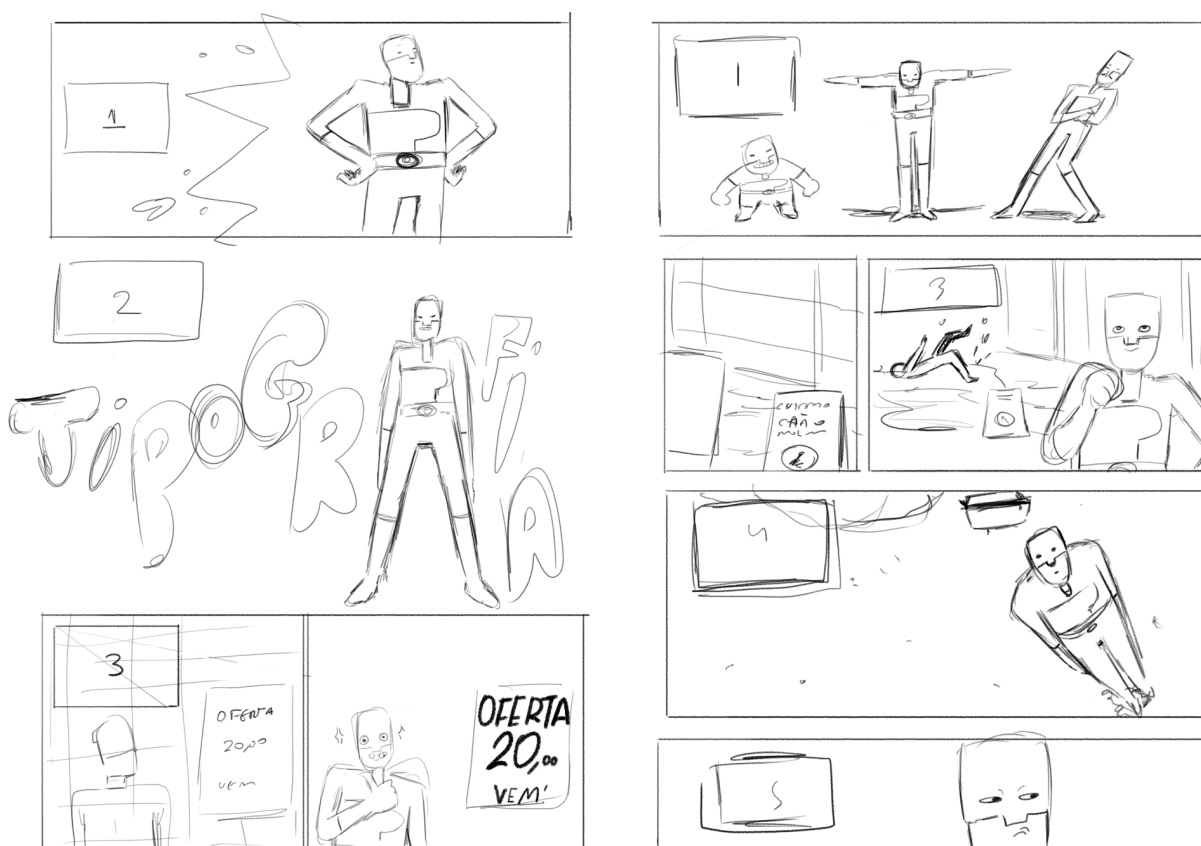
Fonte: Autor

4.3. Desenvolver

4.3.1. Rascunho das páginas

Dando continuidade ao processo, após a etapa de *thumbnail*, foram iniciados os rascunhos das páginas, sendo elaborados de forma digital, por meio do *software* de edição de imagens Photoshop. Nessa fase, os layouts definidos anteriormente foram transpostos para esboços com baixo detalhamento, respeitando as dimensões finais das páginas. Além disso, o foco inicial concentrou-se no posicionamento dos elementos visuais, como o protagonista e suas ações, de modo a garantir uma distribuição equilibrada do espaço em relação aos balões de narração, conforme exemplificado na figura 18.

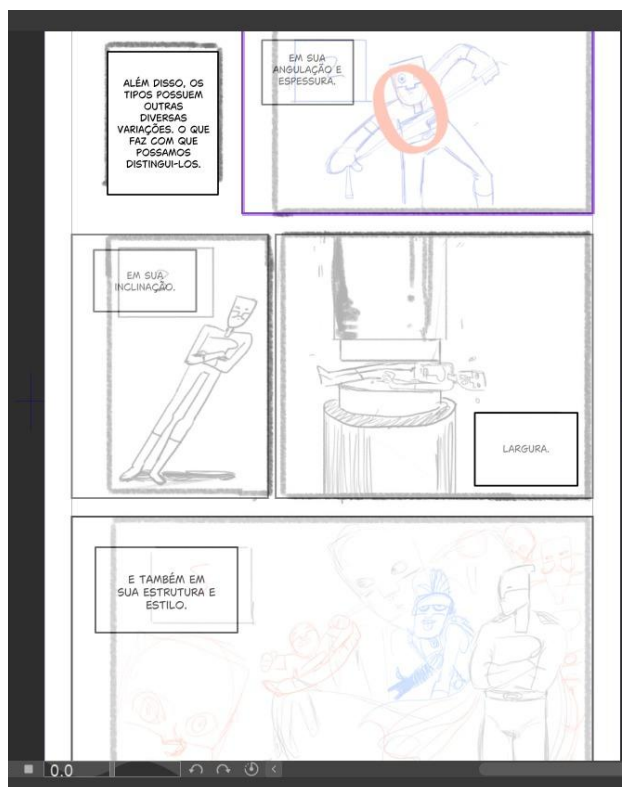
Figura 18: Rascunho das páginas 12 e 13.



Fonte: Autor

Após os esboços desenvolvidos, o próximo passo foi posicionar os balões de fala do narrador junto aos quadros (figura 19). Dessa maneira, foi possível compreender melhor a disposição dos elementos e realizar alterações necessárias.

Figura 19: Exemplo da Página 24



Fonte: Autor

É importante ressaltar que, durante essa fase do desenvolvimento, ocorreram algumas alterações em relação ao que havia sido definido nas etapas de roteiro e layout, especialmente no que se refere aos aspectos visuais da HQ. Tais modificações foram realizadas por apresentarem soluções mais adequadas do ponto de vista narrativo e visual para o desenvolvimento da narrativa sequencial.

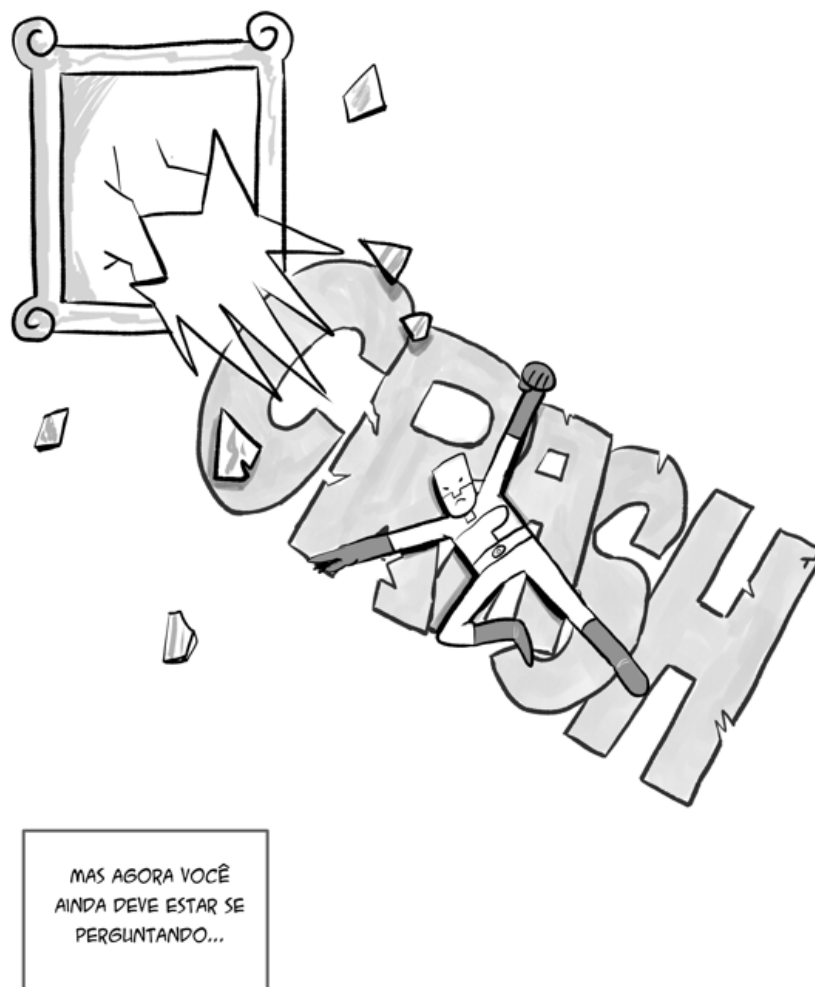
4.3.2. Letreiramento e tipografia

Para a tipografia dos textos, visando à padronização dos balões de fala, foi selecionada a fonte ACME Secret Agent. A escolha dessa tipografia justifica-se por seu acesso gratuito, pela presença de acentuação, pela disponibilidade de diferentes pesos e por apresentar características manuais, comumente associadas às produções de histórias em quadrinhos. O

texto foi disposto de maneira centralizada nos balões, mantendo um espaçamento adequado entre a caixa de texto e suas bordas, a fim de proporcionar maior conforto na leitura.

Quanto às onomatopeias, entendidas como representações visuais de sons, optou-se pela sua execução manual. Essa decisão possibilitou explorar características visuais que dialogam de forma mais expressiva com a narrativa, como exemplificado na figura 20.

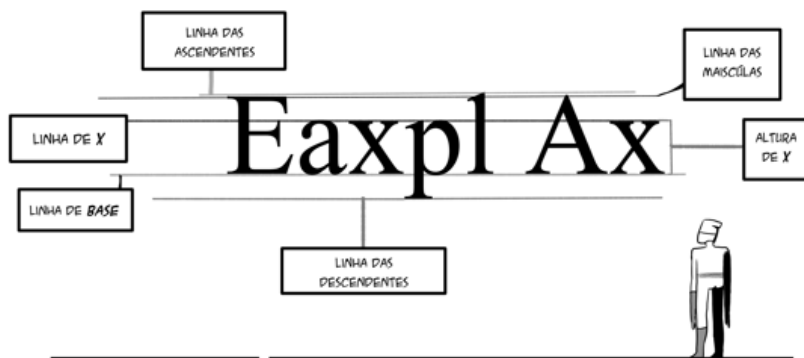
Figura 20: Exemplo da página 22



Fonte: Autor,

Outras fontes também foram utilizadas ao longo da narrativa com o objetivo de exemplificar fundamentos e características tipográficas, tema central do quadrinho. Entre elas, destacam-se a Arial, Courier Prime, Unbounded e, conforme ilustrado na figura 21, a Times New Roman. Além disso, a fonte Barrio foi utilizada nos títulos dos capítulos e na logotipo do protótipo, sendo escolhida em razão de sua expressividade e variedade visual de caracteres.

Figura 21: Exemplo de uso Times New Roman



Fonte: Autor.

4.4. Entrega

4.4.1 Ajustes Necessários

Muitos dos ajustes foram realizados ao longo das etapas anteriores, conforme já mencionado na seção 3.3.1, especialmente durante a fase de esboço e posicionamento dos balões de fala. Ainda assim, alguns refinamentos adicionais foram necessários, sobretudo em relação ao dimensionamento dos balões do narrador e ao tamanho da tipografia utilizada nos textos. Posteriormente, na etapa de arte-final, alguns layouts de quadros também precisaram ser reposicionados, de modo a se adequarem às margens internas previamente estabelecidas.

4.4.2. Finalização das páginas

Segundo Ribeiro (2016), a arte-final consiste no processo em que se dá forma definitiva ao esboço realizado pelo artista. Nesse sentido, com a conclusão das etapas anteriores, iniciou-se o processo de arte-finalização da história em quadrinhos. Nessa fase, são empregadas diferentes técnicas de finalização, com o uso de materiais variados, como tinta nanquim, canetas e pincéis. Dessa forma, a arte-final não se limita ao contorno a tinta sobre o desenho a lápis, mas configura-se como uma etapa fundamental de interpretação e consolidação visual da obra (McCloud, 1995).

Para a produção da HQ aqui relatada, optou-se pela realização da arte-final em meio digital, devido à maior praticidade no uso de ferramentas. Especificamente, foi utilizado o

A partir dessa comparação, é possível destacar o papel da etapa de arte-finalização como fundamental para a consolidação visual da narrativa, sendo responsável por transformar os esboços iniciais em uma representação gráfica mais refinada e coerente da HQ. Ademais, essa etapa configura-se como a mais próxima do resultado final do produto, aproximando-o de sua publicação.

4.4.2 Diagramação e preparação para impressão

Visando ao formato de publicação impressa, foram desenvolvidas, como parte da etapa de diagramação, a capa e a contracapa (figura 23), bem como a segunda e a terceira capas (figura 24), correspondentes às partes internas das primeiras. A decisão de elaborar esses elementos justifica-se pelo fato de que a capa constitui o primeiro contato visual entre o público e a obra, podendo influenciar diretamente o interesse do leitor em explorar seu conteúdo.(GUERRA, 2026)

Figura 23: Capa e contracapa.



Fonte: Autor.

Figura 24: Segunda e terceira capa.



Fonte: Autor

A capa apresenta uma composição em tom leve de amarelo, com o personagem posicionado ao centro, segurando uma lata de tinta, elemento que sugere sua participação no posicionamento do título do protótipo ali presente. Na parte superior esquerda e inferior direita, há a inserção de selos que remetem a publicações de histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis. Esses selos pertencem ao coletivo de quadrinhos Sindicato dos Artistas Tristes (SAT), sediado na cidade de Juazeiro do Norte, Ceará, pelo qual este produto poderá ser futuramente publicado.

A contracapa, por sua vez, é composta por um padrão formado por diversos cartazes que apresentam diferentes tipografias. Dessa forma, é possível afirmar que os elementos visuais adotados dialogam diretamente com a proposta narrativa do quadrinho, configurando-se de maneira atrativa e coerente para o leitor.

Para o processo de diagramação do protótipo, foi utilizado o software Adobe InDesign, por ser considerado uma das ferramentas mais completas para diagramação e design editorial (EBAC, 2023). No desenvolvimento dessa etapa, as páginas já finalizadas da HQ foram inseridas no programa, seguindo uma margem interna de 10,1 mm (figura 25). Além disso, foram adicionados elementos editoriais, como o sumário e o título interno. Ao final do processo, o produto editorial resultou em um total de 36 páginas.

5. RESULTADOS

Com o produto editorial desenvolvido, o arquivo foi encaminhado para impressão no formato de página próximas a A5, com medidas 144×198 mm. Além disso, foram seguidas recomendações técnicas quanto aos materiais, sendo o miolo impresso em papel offset 90 g/m² e a capa em papel couchê 250 g/m². Posteriormente, com o protótipo impresso, foi possível realizar uma análise do desenvolvimento do produto, a partir da qual foram identificados pontos positivos e aspectos a serem aprimorados com base nos resultados obtidos.

A partir dessa análise, foram identificados pontos positivos relacionados à qualidade de impressão, à manutenção da estrutura da HQ desenvolvida neste trabalho e ao funcionamento entre a linguagem visual e verbal. No entanto, também foram observados alguns aspectos que demandam aprimoramento: alguns balões de fala apresentaram dimensões reduzidas, assim como suas caixas de texto, o que compromete a legibilidade; a tipografia escolhida possui espessura muito fina, prejudicando a leitura; e algumas páginas apresentam textos excessivamente extensos, o que, associado aos fatores anteriormente mencionados, pode tornar a leitura cansativa.

Com esses levantamentos apontados, propõem-se, para versões futuras do protótipo, soluções voltadas principalmente à melhoria da legibilidade. Entre as principais alterações, destacam-se o redimensionamento dos balões de fala, a escolha de uma tipografia mais adequada para os textos e a revisão da extensão textual em determinadas páginas. Dessa forma, tais ajustes visam proporcionar uma leitura mais fluida e confortável, contribuindo para o aprimoramento da experiência do leitor e para a eficácia comunicacional da narrativa.

6. CONCLUSÃO

A partir do desenvolvimento do presente trabalho, foi possível atingir o objetivo de criar uma história em quadrinhos de caráter didático, voltada à apresentação de conceitos básicos de tipografia, utilizando-se da linguagem narrativa dos quadrinhos como ferramenta de mediação do conhecimento. A proposta partiu da necessidade de explorar formas mais acessíveis e dinâmicas de ensino dentro do campo do design, especialmente em relação a conteúdos que, muitas vezes, são abordados de maneira técnica em uma área de estudo igualmente dinâmica.

Nesse contexto, o estudo dos fundamentos teóricos relacionados à tipografia, incluindo aspectos como seu surgimento, variações estruturais e aplicações, demonstrou ser de grande importância para o desenvolvimento do produto, fornecendo o embasamento necessário para a tomada de decisões projetuais. Paralelamente, o estudo da linguagem dos quadrinhos e de seus elementos constitutivos, enquanto recurso narrativo e ferramenta pedagógica, contribuiu para a elaboração de uma abordagem que articula texto e imagem de maneira complementar.

Além disso, por meio da adaptação de uma metodologia de design, foi possível realizar a etapa de desenvolvimento da história em quadrinhos. Esse processo, dividido em quatro etapas, compreendeu a criação do roteiro, a conceitualização do personagem, a elaboração de layouts e esboços e, por fim, a finalização da arte do protótipo, tendo como base a fundamentação teórica sobre tipografia e narrativa sequencial.

Entretanto, durante a etapa de avaliação do protótipo impresso, foram identificados problemas relacionados à legibilidade. Esses aspectos impactam diretamente a experiência de leitura e reforçam a importância de considerar, de maneira mais rigorosa, os princípios tipográficos ao longo de todo o processo de criação. Ainda assim, mesmo diante das limitações apontadas, a HQ produzida demonstrou, em sua maior parte, harmonia visual, evidenciando seu potencial enquanto recurso dinâmico na construção de narrativas em contextos educacionais.

Por fim, este trabalho contribui para pesquisas relacionadas ao desenvolvimento de histórias em quadrinhos, especialmente no que se refere à aplicação de metodologias projetuais de design. Ademais, sugere-se o aprofundamento no desenvolvimento do produto aqui apresentado, bem como sua aplicação em contextos educacionais, abrindo espaço para a ampliação da proposta e para a exploração de outros conteúdos do campo do design por meio da linguagem da arte sequencial.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Vinicius Augusto Perez Werneck de. *Planejando e Produzindo uma HQ independente: ka, um quadrinho para ser lançado em eventos de cultura pop*. 2017. 117 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/177085>>. Acesso em: 28 mar. 2026.

BRASIL. *Lei de diretrizes e bases da educação nacional (LDB)*. Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais (PCNs)*. Brasília: MEC, 1997.

CANAL AUTISMO. *André e a Turma da Mônica celebram o Dia Mundial de Conscientização do Autismo*. Disponível em: <<https://www.canalautismo.com.br/artigos/andre-e-a-turma-da-monica-celebram-o-dia-mundial-de-conscientizacao-do-autismo/>>. Acesso em: 2 mar. 2026.

DANTON, Gian (pseud. Ivan Carlo Andrade de Oliveira). *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. 2. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016. (Série Quiosque, 44). Disponível em: <<https://marcadedefantasia.com/livros/quiosque/roteironashq/roteironashq2ed.pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2026.

DE HEER, Margreet. *Filosofia em quadrinhos para principiantes*. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. São Paulo: Cultrix, 2013. 176 p. ISBN 978-8531612428.

DESIGN COUNCIL. *Double Diamond process*. Disponível em: <<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/history-of-the-double-diamond/>>. Acesso em: 4 mar. 2026.

DOMESTIKA. *O que é o InDesign e como o programa pode ajudar você*. Domestika Blog, 2021. Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt/blog/5651-o-que-e-o-indesign-e-como-o-programa-pode-ajudar-voce>>. Acesso em: 28 mar. 2026.

EBAC – ESCOLA BRITÂNICA DE ARTES CRIATIVAS E TECNOLOGIA. *Adobe InDesign: o que é e por que usar*. Blog EBAC, 2023. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/adobe-indesign-o-que-e>>. Acesso em: 28 mar. 2026.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 154 p.

GUERRA, Sidney. *Função da capa do livro: por que ela é essencial?* SGuerra Design, 2023. Disponível em: <<https://sguerra.com.br/funcao-da-capa-do-livro-por-que-ela-e-essencial/>>. Acesso em: 28 mar. 2026.

HERMANO, Danilo. *Distopia: criação de personagem para série de animação 2D*. 2018. 93 f. Projeto de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/192149/PCC_Distopia_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 28 mar. 2026.

KELLER, Debra. *Creating 2D Animation with the Adobe Creative Suite*. [S.l.]: Cengage Learning, 2013.

KNEECE, Mark. *The Art of Comic Book Writing: The definitive guide to outlining, scripting, and pitching your sequential art stories*. New York: Watson-Guptill Publications, 2015. 240 p. ISBN 978-0823007295.

LEAL, Gabriela Zanella. *HQ e Design: propondo um procedimento metodológico para o desenvolvimento de Histórias em Quadrinho*. 2021. PCC (Graduação em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Florianópolis, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/228757>>. Acesso em: 28 mar. 2026.

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify, 2006. 224 p. ISBN 8575035533.

MATHIEU, Marc-Antoine. *Prisioneiro dos Sonhos – Vol. 1: A Origem*. São Paulo: Comix Zone, 2022. 48 p. ISBN 978-6500459350.

MCCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books, 2008.

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

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Quadrinhos*. Disponível em: <<https://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/quadrinhos>>. Acesso em: 3 mar. 2026.

NAKAMURA, L. O. de O.; VOLTOLINI, A. G. M. F. da F.; BERTOLOTO, J. S. *O uso de histórias em quadrinhos no ensino: teoria, prática e BNCC*. *Revista Educação Pública*, v. 20, n. 29, 4 ago. 2020. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/29/o-uso-de-historias-em-quadrinhos-no-ensino-teoria-pratica-e-bncc>>. Acesso em: 2 mar. 2026.

NIEMEYER, Lucy. *Tipografia: uma apresentação*. 4. ed. São Paulo: Novas Ideias – 2AB, 2010. 106 p. ISBN 978-8586695346.

O'NEIL, Dennis. *Guia oficial DC Comics: roteiros*. Tradução e adaptação de Roberto Guedes. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

PAIVA, F. da S. *Educação e violência nas histórias em quadrinhos de Batman*. 2. ed. Recife: Quadro a Quadro, 2017.

RIBEIRO, Mauri. *HQ's como processo de Design #02: Roteiro, Desenho e Arte-Final*. *Design Culture*, 22 jan. 2016. Disponível em: <<https://designculture.com.br/hqs-como-processo-de-design-02-roteiro-desenho-e-arte-final/>>. Acesso em: 28 mar. 2026.

SERRA, Ludovico. *Clip Studio Paint by Example: Understand how to use CSP in a faster and more efficient way*. Birmingham: Packt Publishing, 2021. Disponível em: <<https://books.google.com/books?id=jrk1EAAQBAJ>>. Acesso em: 28 mar. 2026.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. Tradução de Antonio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. *Desenvolvimento de Concept Art para Personagens*. Londrina: Dept. de Design, 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/327074173_Desenvolvimento_de_Concept_Art_para_Personagens>. Acesso em: 18 mar. 2026.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Histórias em quadrinhos: seu papel na indústria de comunicação de massa*. 1985. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1985. Disponível em: <<https://repositorio.usp.br/item/000718365>>. Acesso em: 2 mar. 2026.

APÊNDICE A: ROTEIRO DA HQ

MISTER TIPOGRAFIA

Criado e Escrito por JAMES BESSA / © 2026 SAT Gibis

Mister Tipografia:

Essa obra será um quadrinho didático, o qual irá explicar sobre tipografia utilizando de um narrador e um personagem como ferramenta. Ao mesmo tempo ocorrerá, em segundo plano, um conflito entre esses dois participantes, o qual irá se resolvendo ao decorrer da hist

UM

PaInel 1 Médio horizontal: Close - Olhos do personagem abertos, é como se ele tivesse acabado de vir ao mundo.

Panel 2 Grande: Mister Tipografia está parado estático em meio a um vazio (talvez fazer ele olhando para cima, contemplando algo, seu objetivo talvez.

1. NARRADOR: Este é o Mister Tipografia.
2. NARRADOR: E ele está a procura da fonte do quadrinho.

DOIS

Panel 1 médio: silhueta do personagem, em seu passado, antes de seus poderes. Ele está sentado em um banco pincelando um cartaz de oferta.

1. Narrador: Antes de torna-se o que é hoje, ele era um cartazista muito talentoso.

Panel 2 médio: Pincel passando pelo papel do cartaz.

Panel 3 médio: O personagem tropeça, está prestes a cair.

2. NAR: Até que em um fatídico dia...

Panel 4 grande: O personagem está caindo, de uma distancia tão alta que parece um abismo. Mas no fundo há visivelmente uma grande cumbuca com uma sopa de letrinhas (há também algumas letras derrubadas ao redor da cumbuca)

3. NAR: Ele caiu em uma sopa de letrinhas.

três

Panel 1 médio: Ele cai na Sopa

1. SFX: *SPLASH*

Panel 2 médio: Parte de sua cabeça está saindo da sopa tipo um crocodilo.

Panel 3 grande:

2. NAR: E FOI ASSIM QUE NADANDO ENTRELINHAS

O personagem está literalmente nadando entre uma linha e outra.

4. SPLASH PAGE.

Quadro único: O personagem salta bem alto, está animado ao fundo a cumbuca que ele saiu.

1.NAR: Que ele virou tipografia.

5

Título do quadrinho yeyyy.

6

Panel único: Personagem ao centro levantando os ombros com dúvida.

1.NAR: Mas afinal de contas o que é tipografia?

7

Panel 1 médio:

1. Nar: Tipografia é basicamente o processo de produção de letras, bem como sua distribuição, para transmitir uma mensagem de forma compreensível.

Panel 2 médio:

2. NAR: Para isso, ela vai se utilizar de fontes, espaçamentos e alinhamentos.

Panel 3 Médio: Uma pessoa está se afogando, enquanto o mr tipografia fica olhando desconfiado devido a forma que o pedido de socorro está escrito.

3. NAR: Porém, a tipografia não serve apenas para mostrar letrinhas.

4. PESSOA: Socorro!

Painel 4 médio: Mr t vai correndo ajudar o personagem após a tipografia do pedido mudar.

5. NAR: Mas também ajuda a dar emoção e destaque a uma mensagem!

6. PESSOA: **SOCORRO!**

Painel 5:

- 7m . Nar: Ela deve guiar o leitor a leitura, facilitando sua compreensão de informações.

- (talvez)8. NAR: A tipografia é a representação visual da linguagem.
-

8

Panel 1 grande: MR T aponta para si mesmo. Ele ta se divertindo fazendo isso. Ou talvez fazendo uma pose heroíca.

1. Nar: E esse é o Mister Tipografia!

Panel 2 grande vazado: MR T rodeado por letras e números variados.

2. Nar: Após ter ressurgido da sopa de letrinhas ele adquiriu o poder de alterar a tipografia do que bem entender.

Panel 3 médio: Ele está em frente a um cartaz de oferta com uma fonte errada.

3. Nar: Assim podendo mudar a fonte, tamanho e espaçamento de qualquer mensagem.

Panel 4 médio: Muda fonte do cartaz para uma mais adequada (oferta do dia talvez)

9

Panel 1 grande: MR T apresentando diferentes formas e tamanhos.

1. Nar: O Mister Tipografia é capaz até mesmo de mudar sua própria forma e tamanho para o leitor.

Panel 2 médio: Mr T está olhando para uma placa de "cuidado chão molhado"

Panel 3 médio: Muda para uma fonte que não combina. Ao fundo uma pessoa escorregando.

2. Pessoa escorregando: aaaaaah

3. NAR: Nem sempre ele acerta...

Panel 4 médio: Ele aponta para o quadro do narrador alternando as fontes do texto.

4. NAR: Por exEMplo. Caso EIE mUDE a FONte de Um Texto POderia cAusar Ruído AO LeITor.

Panel 4 médio: O Personagem está emburrado.

5. NAR: Eii o que é isso? Pare!! Não tem graça!!

10

Panel 1 pequeno: MR T emburrado olhando pro lado.

1. Nar: ...

Panel 2 médio: O Narrador tem a atenção do protagonista

2. NAR: Mas e a tipografia de uma História em quadrinhos?

Panel 3 médio: O protagonista tem mais atenção ainda... (ou talvez fazer ele tentando pegar o balão do narrador mas não conseguindo)

3. NAR: Como é utilizada dentro de uma narrativa sequencial? Como ela interage com o leitor?

Panel 4 médio: Ele está animado, ansioso, maluco. (talvez ainda mais tentando pegar o balão)

4. NAR: Qual a fonte do quadrinho??

Panel 5 médio (opcional): O protagonista se acalma um pouquinho.

5. NAR: Qual a origem da fonte?

11

Capa do capítulo: A ORIGEM DO TIPO

12

Panel 1 : Mr tipografia Navega em uma máquina do tempo. (A decidir se vai ser um delorean de De volta pro Futuro)

1. Nar: Para falarmos sobre isso teremos que voltar no tempo. No ponto origem do nosso alfabeto.

Panel 2: O protagonista está gravando hieróglifos em uma parede.

2. NAR: A origem da escrita vem de milênios atrás.

Panel 3 : Pequenos navegadores, Fenícios (MR T no meio deles?) , em um barco acima de um mapa

3. NAR: Porém foram os fenícios que de tanto navegar e negociar com diferentes povos acabaram deixando sua influência em suas escritas.

Panel 4 : O protagonista utilizando de vestimentas gregas caminha para frente. --->

4. NAR: Os gregos adaptaram para suas escritas em pedras e monumentos.

Panel 5 : O protagonista utilizando de vestimentas **romanas** caminha para frente. --->

5. NAR: E posteriormente os romanos adaptaram a escrita dos gregos.

Panel 6: Mapa da Europa

6. NAR: Assim foi difundida pro resto da Europa e estabelecido o alfabeto latino.

13

Panel 1 : Monastério antigo de escribas em cima de um local alto.

Panel 2: MR T vestido de monge escrevendo em livro.

1. NAR: Já na idade Média, os livros eram escritos a mão por monges escribas em mosteiros. Era um processo lento e caro.

Panel 3: Pessoa rica com bíblia

2. NAR: O que não importava muito já que quem sabia ler nessa época era apenas ricos, nobres ou o clero.

Panel 4: Gutenberg segurando tipos móveis, bem bonitinho.

3. NAR: Mas aí veio esse cara aqui....Johannes Gutenberg. Que resolveu criar tipos móveis feitos de metal.

Panel 5: ilustração da prensa de gutemberg.

4. NAR: E então, esses tipos eram oraganizados em palavras e frases em uma bandeja, que assim que entitadas, passavam por uma prensa de vinho.

Panel 6:

5. NAR: Assim surgia um revolucionário modo de impressão. O que fez os monges largarem suas canetas.

14. (tentar fazer layout em formato zig zag ou em diagonal de avanço)

Panel 1 : MR T segurando bíblia de Gutemberg em meio a prensas.

1. NAR: Assim cada vez mais a tecnologia de impressão foi evoluindo, e a tipografia foi evoluindo junto.

Panel 2: Máquina de linotipo, protagonista usando ela

2. NAR: Veio o Linotipo e com ele as composições de texto eram feitas de forma bem mais rápida.

Panel 3: Máquina de fotocomposição, mr T sendo esticado

3. NAR: A fotocomposição possibilitou uma maior liberdade no desenho das letras.

Panel 4: Mr T preso dentro de um computador

4. NAR: E mais recentemente surgiram os softwares, que tornaram possíveis editoração, criação e publicação de tipografias de forma mais acessível.
-

15 Cap 3

- TIPO Anatomia do tipo

16

Panel 1 : MR T diante de uma letra em uma mesa de cirurgia.

1. NAR: Bem como um corpo, os tipos possuem elementos que compõem sua forma visual.

17.

Panel 1 : MR T escalando Haste da Letra **M** com uma corda

1 . NAR: A haste, por exemplo, é a linha vertical em um tipo...

Mr T andando sob Barra da letra *f*...

2 . NAR: Já a barra é a linha horizontal.

Obs: Importante talvez indicar outras partes desses tipos na arte*

Panel 2 : MR T colocando estetoscópio na barriga do **d**.

3. NAR: Algumas letras também possuem barriga.

Panel 3 : MR T usando do **Q** como uma lupa, ou talvez segurando pelo bojo.

4. NAR: Outras possuem bojo.

Panel 4 : MR T perdido ao meio de várias letras com suas devidas partes circuladas.

5. NAR: Além disso ainda existem apíces, vértices, ascendentes, descendentes, montantes, caudas, ganchos, oco e serifas.

Panel 5 :

6. NAR: Porém nenhum tipo vai ter tudo isso

18.

Panel 1 quadro grande :

1. NAR: Quando colocados em uma linha, os tipos são dispostos seguindo algumas coordenadas.

Mostrar exemplo nesse quadro grande, apontando cada linha.

- 2. NAR: A linha das maiúsculas
- 3. Linha de base
- 4. Linha das descendentes
- 5. Linha das ascendentes
- 6. E a linha de x

Panel 2 pequenininho : MR T todo molenga, se transformando.

- 7 . NAR: Os tipos também podem variar em sua estrutura.

Panel 3 : MR T alternando em tamanho ao longo do painel

- 8 . NAR: O corpo do tipo pode variar em seu tamanho. O que pode influenciar diretamente na legibilidade e na hierarquia de informações.

Panel 4 : Mr T grande e pequeno ao lado de letras de exemplo

- 9 . NAR: Enquanto a variação de sua forma se relaciona à diferenças do desenho de uma letra em caixa alta e baixa. O que pode influenciar como um texto se comunica.

19.

Panel 1 : MR T em uma balança.

- 1. NAR: Os tipos também possuem variações em seu peso. Que está relacionado com a espessura de seus traços.

Panel 2 : Fazer variações do personagem a partir da variação dos pesos.

- 2. NAR: **Black**
Bold
Semi bold

Panel 3 :

- 3. NAR: **Medium**
Regular
Light
Extra light

Panel 4 : MR T, leve, segurando a palavra **PESADO**, mas se esforçando muito.

4. NAR: O peso de uma tipografia cria um contraste, influenciando diretamente na hierarquia de informações e no que será enfatizado em um texto.
-

20.

Nessa página utilizar de tipos em cada quadro como exemplo.

Panel 1 :

1. NAR: Além disso, os tipos possuem outras diversas variações. O que faz com que possamos distingui-los.

Panel 2 : MR T com fita métrica em volta dos tipos. (Usar talvez letra **O** de exemplo)

2. NAR: Em sua angulação e espessura.

Panel 3 : MR T itálico!!!

3. NAR: *Em sua inclinação.*

Panel 4 : MR T sendo esticado e condensado.

4. NAR: Largura.

Panel 5 : Diferentes formatos e designs de MR T

5. NAR: E também em sua estrutura e estilo.
-

21.

Panel 1 : Uma família com diferentes MR Ts.

1. NAR: Quando há um conjunto de variações de uma mesma fonte, com um mesmo estilo de desenho mas possuindo diferentes pesos, estilo e largura, temos então uma família tipográfica!!

Panel 2 grande : Quadros em parede de diversas famílias do MR T.

2. NAR: As famílias tipográficas podem ser classificadas em diferentes grupos, de acordo com suas características anatómicas em comum.
3. NAR: Como exemplo, existem as serifadas, as sem-serifa, góticas, manuais e muitas outras.
-

22.

Panel unico : MR T salta do quadro da parede.

1. NAR: Mas afinal você ainda deve estar se perguntando...
-

23. CAPA do CAP

-GRAFIA.

24.

Panel 1 : MR T, aborrecido, encara o balão do narrador. Ou caminhandndo com uma placa e tinta.

1. NAR: E a tipografia em um quadrinho?
-

25.

Panel 1 : MR T está pintando uma placa com o dedo

1. NAR: Para a escolha de uma tipografia ideal em um projeto, é preciso avaliar a legibilidade, leitura e pregnância de uma fonte.

Panel 2 : MR T caminha com essa placa até um local com água.

2. NAR: E, mais importante, deve ser considerado o contexto, público e mensagem que esse projeto quer passar.

Panel 3 : MR T crava a placa no chão, escrito *CUIDADO. Tubarão.* Com desenho.

3. NAR: Se caso a mensagem seja o mais importante a ser passado, é importante o enfoque no texto. Porém é importante a imagem para chamar uma atençãozinha.

Panel 4 : Close na placa enquanto há um tubarão com raiva ao fundo.

4. NAR: Nesse caso, é importante que haja uma harmonia visual entre o texto e a imagem, que façam sentido juntos.

Panel 5 : O tubarão cola na frente do desenho de tubarão da praia um desenho de um guarda-sol (obs: bixin é ruim viu)

26.

Panel 1 : MR T está sentada em uma poltrona com um livro muito grande em suas mãos, ele está de óculos.

1. NAR: Já em textos longos o foco deve ser na legibilidade, que a leitura seja confortável.

Panel 2 : MR T apontando para livro, talvez colocar uma letra serifada gigante na página do livro.

2. NAR: Para livros, por exemplo, é importante que a fonte seja serifada, pois as serifas guiam o olhar pelas linhas.

Panel 3 : MR T preso dentro de um celular. aaaaaaaaaa

3. NAR: Indo o ambiente digital, o mais adequado é uma fonte sem serifa, pois ficam em uma melhor nitidez nas telas.

Panel 4 : MR T saindo da tela, quebrando tudo, tentar fazer com que ele esteja saindo entre uma linha e outra de um texto.

4. NAR: E, claro, dando importância ao tamanho do texto, espaçamento entre linhas e contraste com o fundo.

Panel 5 grande : MR T está em cima do quadrinho com a página aberta, ele olha pra baixo, o quadrinho é gigante ele é minúsculo.

5. NAR: Já em uma História em quadrinhos, a tipografia não é apenas o suporte do texto, mas ela também contribui para a narrativa visual.

27.

Panel 1 longo: MR T Adentra ao quadrinho, se depara com um ninja.

1. NAR: O letramento em uma HQ é capaz de influenciar como a voz de um personagem é lida.

Panel 2 : O ninja aponta uma espada para o protagonista.

2. NAR: Para isso pode ser colocado ênfase em certas palavras, mudando seu tamanho, estrutura, peso e até mesmo colocando outra fonte

3. Ninja 1: VOU TE MATAR.
(com fonte tenebrosa)

Panel 3 : MR T Muda a fonte da fala do ninja apontando pra ela.

4. Ninja 1: Vou te matar

Panel 4 longo: MR T e o ninja estão em plano em conjunto, talvez há mais três pessoas ao fundo. Eles dois estão de lado se encarando, se preparando para um duelo. Quadro de narrador entre eles.

5. NAR: Em um quadrinho, a imagem e o texto trabalham juntas. A maneira como lemos uma fala é diretamente afetada pela expressão de quem está falando.

Panel 5 : Outro ninja está aborrecido. Fazer esses outros ninja com bandanas como do naruto.

6. Ninja 2: Tome cuidado!

Panel 6 : Um outro Ninja com medo, triste, já chorando.

6. Ninja 2: Tome cuidado!

Panel 7\ : Mais Outro Ninja meio tímido e desconfiado

6. Ninja 2: Tome cuidado!

28.

Panel 1: MR T lança uma onomatopeia de raio (*ZAP*) no ninja, deixando só a silhueta com esqueleto dele.

1. NAR: Fora dos balões, a tipografia possui ainda maior poder narrativo, passando a ser imagem e som.

S.D.X: *ZAP*

Panel 2 : MR T se alongando.

2. NAR: Ela é capaz de nos fazer ouvir com os olhos.

Panel 3 pequeno : MR T Sente cheiro de algo.

SDX: *Snif snif*

Panel 4 pequeno: É pego por explosão

SDX: *BOOM*

Panel 5 pequeno: Cai na água (talvez lago).

SDX: *SPLASH*

Panel 6 pequeno (se houver espaço): Cabeça de fora, cara de tédio, todo sujo molhado, cuspiendo a água.

Panel 7 bem pequeno na terceira linha: Fora do lago, está se secando.

Panel 8 maiorzinho: Olha para cima encantado com algo.

3. NAR: *Mas...qual a fonte do quadrinho?*

29. SPLASH PAGE

Panel 1: Sobe uma escada, visão de lado, tipo aquela cena do show de Truman.

1. NAR: Em uma história em quadrinhos a palavra tem poder.

OBS: A pensar se combina colocar pequenos quadros de close dos pés dele subindo os degraus.

30. SPLASH PAGE

Panel 1: Mister tipografia está no topo da escada segurando o nome da fonte dos balões de fala (ainda a definir). Vitorioso (tipo o finn ao final da abertura de hora de aventura).

ANEXO
DECLARAÇÃO

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

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

 Documento assinado digitalmente
TASSIO JOSE DA SILVA COSTA
Data: 07/05/2026 10:34:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Data e local da assinatura eletrônica