

**CENTRO PAULA SOUZA**

**ETEC ITAQUERA II**

**Técnico em Design de Interiores Integrado ao Ensino Médio**

**Alicia Oliveira Bispo**

**Mariana Muraoka Santos**

**Thalita Telles do Nascimento**

**Yasmin da Silva Almeida**

**GIBITECA MEMÓRIAS FORA DO PLÁSTICO:**

**Onde são cultivados momentos que nunca poderão ser apagados**

**São Paulo**

**2024**

**Alicia Oliveira Bispo**

**Mariana Muraoka Santos**

**Thalita Telles do Nascimento**

**Yasmin da Silva Almeida**

**GIBITECA MEMÓRIAS FORA DO PLÁSTICO:**

**Onde são cultivados momentos que nunca poderão ser apagados**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Design de Interiores Integrado ao Ensino Médio da ETEC Itaquera II, orientado pelo Prof. Talita Souza Coelho da Silva, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Design de Interiores.

**São Paulo**

**2024**

## **DEDICATÓRIA**

Este projeto é dedicado às nossas crianças interiores, que nunca deixaram de sonhar e explorar a imaginação na hora da leitura. Além de ser dedicado a todos, que assim como nossas pequenas versões, usufruíram de uma boa leitura, cheia de magia e cores. Que cada cantinho desse projeto desperte além de suas lembranças, como também realize o despertar de novas memórias.

## **AGRADECIMENTOS**

Expressamos nossos agradecimentos primeiramente à nossa equipe, que trabalhou para o desenvolvimento de todas as etapas do projeto com o esforço, dedicação e compromisso da parte de cada uma. Ao decorrer do ano apareceram diversos desafios que foram superados com companheirismo e empatia, assim conseguindo encerrar essa etapa tão crucial da vida.

Agradecemos aos nossos Pais e familiares, que estiveram conosco e nos acompanharam em cada experiência, dando suporte com sabedoria e paciência.

Por fim, agradecemos à nossa orientadora de planejamento e desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso, Talita Coelho. Ela nos acompanhou, guiou e ensinou desde o início do curso, mostrando um trabalho impecável e profissional na educação, sempre com paciência e palavras de motivação. Somos gratas com sinceridade por tudo que fez por nós, ela foi essencial para conseguirmos chegar até aqui. Obrigada por nos mostrar que não era impossível, por nos motivar e mostrar o caminho certo cada vez que tropeçamos em algo. O apoio dela foi o ponto chave para a nossa equipe prosseguir.

Obrigada a todos que fizeram parte desse processo que vivenciamos!

“Pensar con los ojos”

**Luis Fernández Galiano**

## RESUMO

O atual estudo do projeto propõe um ambiente dedicado ao acervo de Histórias em Quadrinhos, nomeado como Gibiteca. Obras de HQ's, mangás, graphic novels e gibis estão dispostos na área. O local possui dois pavimentos, focados na leitura livre para qualquer faixa etária, acolhendo principalmente o público geek. O projeto busca trazer a nostalgia dos velhos tempos, criar memórias e novas experiências para a criação de novos vínculos com o mundo dos quadrinhos, proporcionando um ambiente que busca conforto na hora da leitura.

Buscando explorar a criatividade e a imaginação dos pequeninos no espaço kids, há um espaço totalmente dedicado para crianças. Os móveis são dispostos adequadamente proporcionando uma circulação acessível no ambiente, os revestimentos promovem conforto e a paleta de cores traz vida com uma identidade visual para o local.

O projeto visa quebrar as barreiras de idade, promovendo que tanto adultos como crianças podem sim vivenciar a leitura de histórias em quadrinhos, para assim desfragmentar os tabus que foram estabelecidos ao decorrer do tempo.

**Palavras-chaves:** Histórias em Quadrinhos, Graphic Novel, Gibiteca, Geek.

## **ABSTRACT**

The current project study proposes a dedicated environment for the collection of Comic Books, named Gibiteca. Works of comic books, mangas, graphic novels, and comic strips are displayed in the area. The location has two floors, focused on free reading for all ages, primarily welcoming the geek audience. The project aims to bring back the nostalgia of old times, create memories, and provide new experiences to foster new connections with the world of comics, offering a comfortable environment for reading.

To explore the creativity and imagination of little ones in the kids' space, there is a dedicated area for children. The furniture is arranged appropriately to ensure accessible circulation in the environment, the coverings promote comfort, and the color palette brings life with a visual identity to the space.

The project aims to break down age barriers, promoting that both adults and children can experience reading comic books, thereby dismantling the taboos that have been established over time.

**Keywords: Comic Books, Graphic Novel, Gibiteca, Geek.**

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Gibiteca Henfil: Entrada .....	20
Figura 2 - Gibiteca Henfil: Espaço para leitura .....	20
Figura 3 - Gibiteca Henfil: Seção.....	21
Figura 4 - Gibiteca Henfil.....	21
Figura 5 - Livraria Cultura: Escada Instagramável.....	23
Figura 6 - Livraria Cultura: Espaço.....	23
Figura 7 – Livraria Cultura: Espaço .....	24
Figura 8 - Livraria Cultura: Espaço.....	24
Figura 9 - We Coffee: Fachada .....	25
Figura 10 - We Coffee: Balcão de atendimento.....	26
Figura 11 - We Coffee: Térreo .....	26
Figura 12 - We Coffee: Pavimento Superior.....	27
Figura 13 - We Coffee: Planta Térreo.....	27
Figura 14 - We Coffee: Planta Pavimento Superior.....	28
Figura 15 - We Coffee: Corte Transversal .....	28
Figura 16 - We Coffee: Corte Longitudinal .....	29
Figura 17 - Trajeto: Estação Japão - Liberdade .....	31
Figura 18 - Planta de Reforma: Demolição e Construção Térreo.....	32
Figura 19 - Planta de Reforma: Demolição e Construção Pavimento Superior.....	33
Figura 20 - Organograma .....	34
Figura 21 - Fluxograma .....	35
Figura 22 - Setorização: Pavimento Térreo .....	36
Figura 23 - Setorização: Pavimento Superior.....	36
Figura 24 – Layout Geral.....	37
Figura 25 – Layout: Hall de entrada e Espaço Kids.....	38
Figura 26 – Perspectiva Espaço Kids.....	39
Figura 27 – Perspectiva Espaço Kids.....	39
Figura 28 – Layout: Gibiteca .....	40
Figura 29 – Gibiteca: Vista A e B .....	41
Figura 30 – Perspectiva Gibiteca.....	41
Figura 31 – Layout: Gibiteca .....	42



Figura 32 – Gibiteca: Vista A .....	42
Figura 33 – Gibiteca: Vista B .....	43
Figura 34 – Perspectiva Gibiteca.....	43
Figura 35 - Perspectiva Gibiteca .....	44
Figura 36 - Perspectiva Gibiteca .....	44
Figura 37 – Layout: Banheiro PNE .....	45
Figura 38 – Perspectiva Banheiro PNE .....	46
Figura 39 – Layout: Sala de Funcionários .....	46
Figura 40 – Perspectiva Sala de Funcionários .....	47
Figura 41 – Layout: Varanda .....	48
Figura 42 – Perspectiva Varanda .....	48
Figura 43 – Layout: Gibiteca pavimento superior .....	49
Figura 44 – Perspectiva Gibiteca pavimento superior .....	50
Figura 45 - Perspectiva Gibiteca pavimento superior .....	50
Figura 46 - Perspectiva Gibiteca pavimento superior .....	51
Figura 47 - Perspectiva Gibiteca pavimento superior .....	51
Figura 48 – Perspectiva Hall .....	52
Figura 49 – Layout: Banheiros .....	53
Figura 50 – Perspectiva Banheiro Masculino .....	54
Figura 51 – Perspectiva Banheiro Feminino.....	54
Figura 52 - Perspectiva Estoque .....	55
Figura 53 - Renderização da Área Kids.....	56
Figura 54 - Renderização da Gibiteca no Térreo.....	57
Figura 55 - Renderização da Gibiteca no Térreo.....	57
Figura 56 - Renderização da Gibiteca no Térreo.....	58
Figura 57 - Renderização da Gibiteca no Térreo.....	58
Figura 58 - Renderização da Gibiteca no Térreo.....	59
Figura 59 - Renderização da Varanda.....	59
Figura 60 - Renderização da Gibiteca no pavimento superior.....	60
Figura 61 - Renderização da Gibiteca no pavimento superior.....	60

## **LISTA DE SIGLAS**

História em Quadrinhos (HQ's)

Cabeça de Ferro (CDF)

Pessoas com necessidades especiais (PNE)

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>1. CONCEITUANDO GIBITECA</b> .....	13
<b>2. COMIC SHOP</b> .....	14
<b>3. CONCEITUALIZAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</b> .....	15
<b>3.1 Origem das HQ's</b> .....	15
<b>3.2 Graphic Novel</b> .....	15
<b>3.3 Mangá</b> .....	16
<b>3.4 Webtoon</b> .....	16
<b>4. CONCEITUALIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO</b> .....	17
<b>5. GEEK</b> .....	17
<b>6. CONCEITUALIZANDO A CULTURA POP</b> .....	18
<b>6.1 Games</b> .....	18
<b>6.2 Animes e Mangás</b> .....	18
<b>6.3 Séries e Cultura Pop</b> .....	18
<b>6.4 Cosplay</b> .....	18
<b>7. ESTUDOS DE CASO</b> .....	19
<b>7.1 Gibiteca Henfil – Centro Cultural SP</b> .....	19
<b>7.2 Livraria Cultura</b> .....	22
<b>8. DIAGNÓSTICO DO LOCAL</b> .....	25
<b>8.1 História do Bairro Liberdade</b> .....	29
<b>8.2 Mobilidade e Infraestrutura</b> .....	30
<b>9. O PÚBLICO-ALVO DA GIBITECA</b> .....	31
<b>10. CONCEITO DO PROJETO</b> .....	31
<b>13. REFORMA</b> .....	32

13.1 Térreo.....	32
13.2 Pavimento Superior .....	33
14. CONFIGURAÇÃO PRELIMINAR.....	34
15. LAYOUTS.....	37
16. HALL DE ENTRADA E ESPAÇO KIDS .....	37
17. GIBITECA .....	40
18. BANHEIRO PNE .....	45
19. SALA DE FUNCIONÁRIOS .....	46
20. VARANDA.....	47
21. GIBITECA: PAVIMENTO SUPERIOR.....	49
22. HALL.....	52
23. BANHEIROS .....	53
24. ESTOQUE .....	55
25. RENDERIZAÇÕES .....	56
26. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	61
REFERÊNCIAS.....	62

## INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta como tema o resgate da lembrança nostálgica da leitura, através de um ambiente dedicado à HQs, gibis, mangás, Graphic novels e webtoon. Uma comic shop está integrada na proposta, dedicada ao público *geek*<sup>1</sup>. O projeto propõe explorar a leitura dessas obras que foram perdidas com o passar do tempo, revivendo as memórias e originando um significado para as novas gerações. Aplicando o Design de Interiores para executar o local com os valores sentimentais e visuais do projeto.

O propósito deste é promover um espaço onde o público possa lembrar e obter novas experiências com o conforto adequado. Logo, o lugar será dividido em dois pavimentos, mas com o mesmo foco no ambiente denominado gibiteca, que irá proporcionar a leitura livre com as obras fora do plástico, incluindo um memorial de registros para os que passarem por ali.

A metodologia utilizada para a formulação deste trabalho foi a análise de projetos, por intermédio dos estudos de caso e visitas técnicas, e o design thinking, possibilitando a investigação de conceitos referenciais para a elaboração da ideia.

---

<sup>1</sup> Geek: Termo para se referir aos fãs de tecnologia e Cultura Pop.

## 1. CONCEITUANDO GIBITECA

Gibiteca surgiu da palavra gibi, “Os primeiros registros foram encontrados em jornais de 1888, pesquisados na Hemeroteca Virtual da Fundação Biblioteca Nacional do Brasil”. Averiguou-se que no início, gibi era uma gíria racista destinada a meninos negros, com o sentido “pejorativo de feio e grotesco”, publicado em histórias em quadrinhos e anúncios. Futuramente a palavra ganhou um novo significado, foi designada aos meninos negros que vendiam jornais pelas ruas. Esses pequenos vendedores serviram como inspiração para o título de uma revista da editora Globo, revista Gibi, lançada em 1999. O sucesso da revista metamorfoseou “gibi em sinônimo de revista de histórias em quadrinhos”, o uso original da palavra se dissipou. O termo inspirou as bibliotecas brasileiras a aderirem a denominação de gibiteca para o acervo de histórias em quadrinhos. (RIC, DE PAULA LORENA, 2023).

## **2. COMIC SHOP**

Na atualidade uma comic shop pode ser caracterizada de três formas, um lugar que vende livros, mas também quadrinhos. Um lugar que apenas vende gibis usados ou derivados de histórias em quadrinho tipo posters, bonecos etc. E como sequência, um local que vende quadrinhos, focado em lançamentos e best sellers.. Nos anos 30, a comic book surgiu como tiras de jornais, que as editoras juntavam diversas delas e faziam uma revista, a venda de comic books que hoje chamamos de HQs se iniciou, e passou a ser vendida em bancas de jornais, dedicando-se ao público infantil. Dessa maneira as lojas de brinquedos perceberam a alta demanda entre as crianças, resultando no início das vendas nas lojas. (ZAGO, LOPES, 2023).

### **3. CONCEITUALIZAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Histórias em quadrinhos são histórias narradas por meio de desenhos e textos, recebendo a sigla HQs, apresentando linguagem verbal e não verbal. “Os artistas utilizam diversos recursos gráficos nesse gênero textual para trazer o leitor para dentro da história”. (AIDAN, [s.d]).

#### **3.1 Origem das HQ's**

A primeira manifestação de uma história em quadrinhos é datada no fim do século XIX, através da publicação do autor Richard Outcald que criou a história de “um garoto que vivia nos guetos de Nova York, sempre vestido com um pijama amarelo”, com uma narrativa que trazia denúncias sobre as questões sociais da época. A intensificação de criação das HQs ocorreu no século XX, objetivando o humor e a comicidade. No final da década de 1930 surgiu o primeiro super-herói, o Superman, com suas histórias de aventura.

Em 1960, o cartunista brasileiro Ziraldo criou o Menino Maluquinho, famoso personagem no Brasil. Em seguida, Mauricio de Sousa criou os personagens da Turma da Mônica, as histórias em quadrinhos mais famosas do país. (SARTEL, [s.d]).

#### **3.2 Graphic Novel**

Graphic Novel é um termo que se popularizou nos últimos 30 anos, designado para se referir a histórias em quadrinhos “mais imponentes e importantes”. Todavia, a definição da diferença entre uma HQ e uma Graphic novel permanece enigmático.

Bryan Talbot propôs o seguinte conceito:



Uma Graphic novel tem que estar estruturada como um romance, como um conjunto com princípio, meio e fim, com seus próprios temas e conceitos únicos para esta obra e não apenas como uma série de tiras compiladas para criar um livro. (SMEE, apud TALBOT in DANNER; WITHROW, 2009).

A origem histórica do termo é atribuída a Will Eisner, em virtude de que sua Graphic novel “Um Contrato com Deus” ser precursora a utilizar na capa de sua primeira edição esse termo. Em meados da primeira década do século XXI, começou a se espalhar nos EUA e no Brasil as Graphic novel, alçando os quadrinhos a um novo patamar. (SMEE, 2017).

### **3.3 Mangá**

Mangá é o nome dado a histórias em quadrinhos japonesas, contendo narrativas emocionantes e envolventes, tornando-se um dos tipos de quadrinhos mais lidos no mundo inteiro. Os mangás abordam uma grande diversidade de temas, como romances, esportes, aventura, cotidiano, ficção, entre outras coisas. Em 1935 foi descoberto o registro mais antigo de “arte figurativa cômica produzida no Japão”, datando do final do século VII, neste século os pergaminhos ilustrados já se faziam presente. As artes gráficas japonesas desenvolveram-se de uma forma particular, visto que a estilização com os traços ágeis e caligráficos foi a estilização dos desenhistas. (NAGADO, 2021).

### **3.4 Webtoon**

Webtoons é a denominação para histórias em quadrinhos sul-coreanas, criadas para serem lidas na internet, quebrando o padrão seguido, já que a página analógica funciona verticalmente numa rolagem infinita. Os capítulos são coloridos e alguns títulos possuem trechos com trilhas sonoras e pequenas animações. (GANIKO, 2020).

#### **4. CONCEITUALIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO**

A expressão que as pessoas usam, atualmente para descrever os fãs de quadrinhos, filmes de fantasia e tantas outras coisas, nem sempre foi algo "na moda". Mas antes de explicar o termo "NERD", existiu por muito tempo, um termo chamado CDF, sigla para Cabeça de Ferro. "O nome em inglês do tal departamento era Northern Electric Research & Development, abreviado para NERD". Essencialmente seria um departamento aonde, havia alguns funcionários que eram caçoados pelos próprios colegas de trabalho. "Essa é uma das definições da palavra no dicionário Cambridge: Uma pessoa, especialmente um homem, que não é atraente e é estranho ou socialmente constrangedor". Atualmente o termo permanece sendo utilizado para se referir a hobbies específicos como jogos de RPG, quadrinhos, pintura de miniaturas, entre diversos outros, como sendo "coisa de nerd". (RIBEIRO, 2022).

#### **5. GEEK**

"O termo geek passou a existir nos anos 90, para se referir aos fãs de tecnologia e Cultura pop." Apesar da grande semelhança dos termos, Nerd e Geek não são as mesmas coisas. O nerd está vinculado ao mundo da tecnologia, já o Geek se diferencia pelos diversos nichos da cultura pop, como os estilos de música, artistas, filmes, jogos e até moda (FERNANDES Daniel, 2022).

O mercado Geek ganha visibilidade constantemente, movimentando grandes eventos, como a CCXP (Comic Con Experience), evento mais aguardado pela comunidade. "Na penúltima edição, R\$ 516,6 milhões direta e indiretamente, segundo a organização." (FERREIRA Shagaly, 2023).

## **6. CONCEITUALIZANDO A CULTURA POP**

### **6.1 Games**

Jogos eletrônicos que podem ser utilizados por celulares, tablets ou computadores, são uns dos meios de entretenimento mais populares da atualidade.

### **6.2 Animes e Mangás**

Mangás são histórias de origem japonesa, já os animes é nome que se dá às animações originadas no Japão. (FERNANDES Daniel, 2022).

### **6.3 Séries e Cultura Pop**

Cultura popular, também conhecida como cultura pop, é consumida pelo mundo todo, "sendo muito abrangente, conseguindo conectar pessoas, e despertando emoções intensas". (MIRANDA Luiz, 2023).

### **6.4 Cosplay**

O cosplay vem virando grande tendência, onde os participantes se caracterizam de personagens da cultura pop japonesa. Normalmente os cosplayers, termo utilizado para quem participa dessa comunidade, são fãs dos personagens que estão se vestindo. (FERNANDES Daniel, 2022).

## **7. ESTUDOS DE CASO**

Os critérios para a escolha do estudo de caso foram a questão da temática e da estética. A Gibiteca Henfil foi escolhida por ser um ambiente semelhante com o tema, apesar de não ter uma escala de área parecida com o projeto e não vender nenhuma obra, ela possui o mesmo objetivo de emprestar livros e poder ler no local. A Livraria Cultura foi selecionada por conta de sua estética no uso de madeira, na escolha de cores, puffs que trazem cores para agregar no ambiente e o aconchego.

### **7.1 Gibiteca Henfil – Centro Cultural SP**

O critério analisado para a escolha da Gibiteca Henfil como estudo de caso foi a semelhança com o tema do projeto, já que não existe uma grande variedade de referências para Gibitecas nacionais. O espaço está localizado na Rua Vergueiro, 1000 - Paraíso, São Paulo - SP, que pode ser acessado na saída do Metrô Vergueiro, na linha Azul no Centro Cultural São Paulo. Além dos elementos visuais, que chamam bastante atenção por quem passa no local, os móveis são bem distribuídos, garantindo uma boa circulação, os corredores são amplos fazendo com que a passagem seja viável para duas pessoas. As paredes brancas ajudam a destacar o vermelho das estantes, que dão maior ênfase nas obras. As seções são identificadas por placas em formato de balões de fala, usados em HQ's, além disso, o ambiente é propício a receber iluminação natural através das janelas de vidro. As imagens do estudo de caso podem ser visualizadas a seguir:

Figura 1 - Gibiteca Henfil: Entrada



Fonte: Autoria Própria

Figura 2 - Gibiteca Henfil: Espaço para leitura



Fonte: Autoria Própria

Figura 3 - Gibiteca Henfil: Seção



Fonte: Autoria Própria

Figura 4 - Gibiteca Henfil



Fonte: Autoria Própria

Com base no exposto, conclui-se que aspectos como a distribuição do acervo, a divisão das seções e a iluminação natural é viável como referência para o nosso projeto, onde a aplicação dos tais são necessárias para os setores pertencentes da gibiteca.

## **7.2 Livraria Cultura**

A escolha da Livraria Cultura como estudo de caso foi baseada em seus aspectos estéticos. Por conta de seu fechamento, a análise foi baseada em experiências pessoais, o antigo endereço está localizado na Av. Paulista, 2073 - Bela Vista, São Paulo, no Conjunto Nacional. A livraria foi um espaço onde muitas memórias foram construídas, e com toda certeza, aconteceram experiências que sempre serão lembradas, e é isso que o objetivo do projeto propõe. O lugar usufruía de ambientes extremamente confortáveis, com um isolamento acústico incrível, que ajudava muito na hora de embarcar nas histórias das leituras. A circulação era ótima pelos corredores serem amplos, os revestimentos transmitiam o ar de aconchego para o local, utilizando carpete, que mesmo no calor não prejudicava o ambiente e fazia grande contraste com as estantes de vários tipos, desde altas até ilhas, feitas de madeira que também realçava a beleza dos livros postos, a partir de categorias literárias. Foi feito um jogo com as cores, tanto nas paredes, tanto no mobiliário, como por exemplo puffs e cadeiras, que transmitiam todo o ar juvenil e aconchegante que o local proporcionava. A iluminação não era natural, utilizando pontos estratégicos que se tornavam um espaço instagramável, tendo como exemplo, a escada principal que em seus espelhos possuíam painéis de led ilustrando as lombadas de livros, juntamente com fitas de led para dar destaque ao espaço. O lugar explorava um novo universo, e mesmo quem não tivesse o hábito de leitura, se encantava pela atmosfera. Nas imagens a seguir pode ser visualizada a estética da livraria:

Figura 5 - Livraria Cultura: Escada Instagramável



Fonte: Autoria Própria

Figura 6 - Livraria Cultura: Espaço



Fonte: BUZZFEED. Acesso em: outubro, 2024.

Disponível em: <https://shorturl.at/COo82>



Figura 7 – Livraria Cultura: Espaço



Fonte: ONEDIO. Acesso em: outubro, 2024.

Disponível em: <https://shorturl.at/vtBSw>

Figura 8 - Livraria Cultura: Espaço



Fonte: RODRIGUES, Thálita. Acesso em: outubro, 2024.

Disponível em: <https://pin.it/54nOhcX96>

## 8. DIAGNÓSTICO DO LOCAL

O local escolhido para o desenvolvimento do projeto está localizado na Rua dos Estudantes, nº24, no bairro Liberdade em São Paulo. Trata-se de uma cafeteria nomeada como We Coffee, projetada pelo escritório Entre Arquitetos, em 2020. A referência da cultura asiática está presente através de produtos personalizados e um cardápio diversificado, essa é a sua primeira loja no Brasil. (ARCHELLO, 2020)

Situado em uma região de muita densidade de informações simultâneas acontecendo ao seu redor, a proposta para a primeira loja da We Coffee no Brasil se vale do contraponto do seu entorno imediato, um respiro minimalista e visual no coração da Liberdade. O entendimento das condicionantes e direcionamentos da pré-existência foi fator preponderante para a abordagem projetual. (ARCHELLO, 2020)

Figura 9 - We Coffee: Fachada



Fonte: Romullo Fontenelle. Acesso em: agosto, 2024.

Disponível em: <https://archello.com/pt/project/we-coffee-liberdade-2>

Figura 10 - We Coffee: Balcão de atendimento



Fonte: Romullo Fontenelle. Acesso em: agosto, 2024.

Disponível em: <https://archello.com/pt/project/we-coffee-liberdade-2>

A cafeteria trabalha de uma forma imersiva com os seus clientes. O escritório Entre Arquitetos realizou um jogo criativo com as formas para executar um ambiente, deixando suas cores neutras para dar foco nos produtos do estabelecimento. (ARCHELLO, 2020)

Com produtos de fabricação própria, trouxemos para o espaço uma linguagem neutra e com identidade, de forma a valorizar o produto, que tem suas cores e texturas marcantes. No pavimento superior, aberturas zenitais no forro sugerem um olhar para o céu, que de dia traz a luz natural e à noite essas mesmas aberturas comportam também a luz artificial em planos retro iluminados. (ARCHELLO, 2020)

Figura 11 - We Coffee: Térreo



Fonte: Romullo Fontenelle. Acesso em: agosto, 2024.

Disponível em: <https://archello.com/pt/project/we-coffee-liberdade-2>

Figura 12 - We Coffee: Pavimento Superior



Fonte: Romullo Fontenelle. Acesso em: agosto, 2024.

Disponível em: <https://archello.com/pt/project/we-coffee-liberdade-2>

A planta possui 2 pavimentos. As plantas baixas e os cortes estão representadas nas próximas imagens.

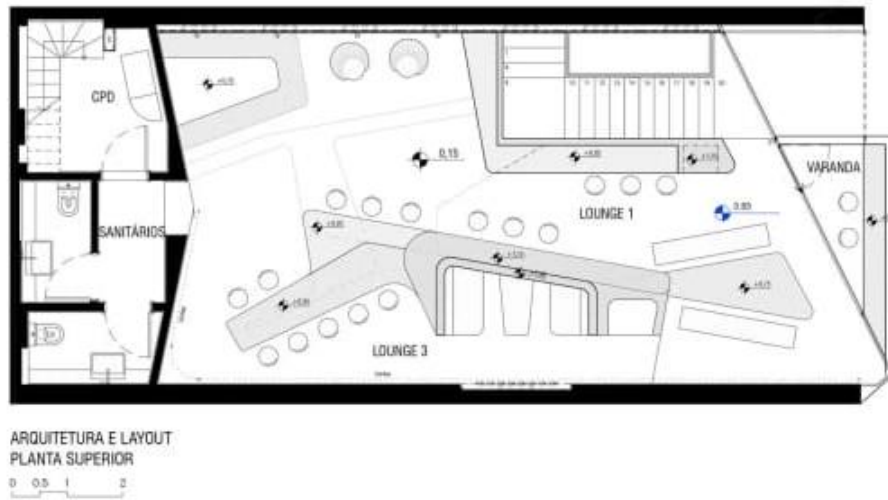
Figura 13 - We Coffee: Planta Térreo



Fonte: ARCHELLO. Acesso em: agosto, 2024.

Disponível em: <https://archello.com/pt/project/we-coffee-liberdade-2>

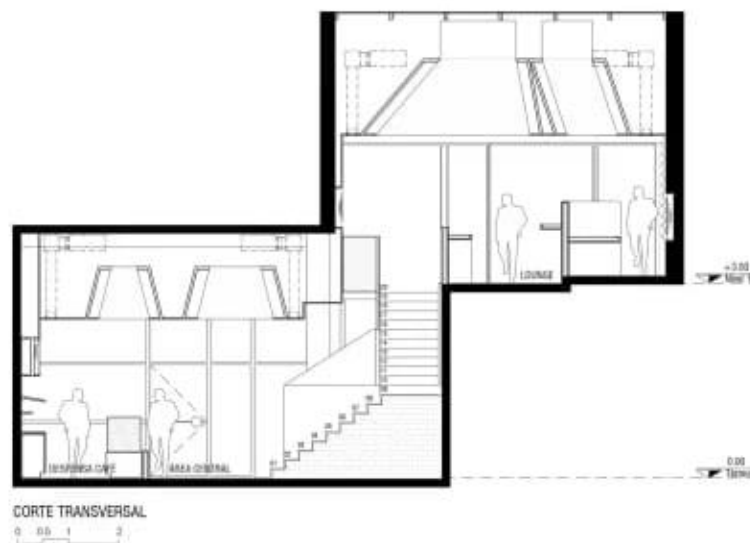
Figura 14 - We Coffee: Planta Pavimento Superior



Fonte: ARCHELLO. Acesso em: agosto, 2024.

Disponível em: <https://archello.com/pt/project/we-coffee-liberdade-2>

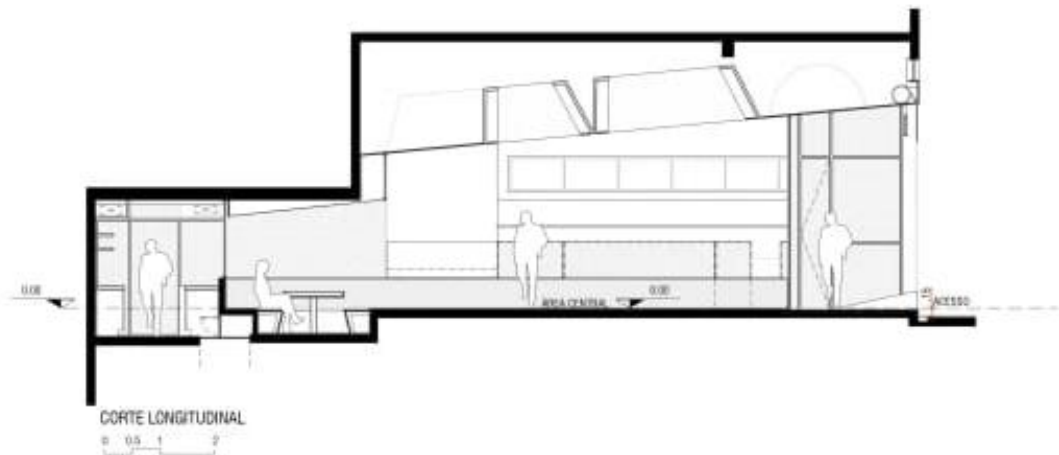
Figura 15 - We Coffee: Corte Transversal



Fonte: ARCHELLO. Acesso em: agosto, 2024.

Disponível em: <https://archello.com/pt/project/we-coffee-liberdade-2>

Figura 16 - We Coffee: Corte Longitudinal



Fonte: ARCHELLO. Acesso em: agosto, 2024.

Disponível em: <https://archello.com/pt/project/we-coffee-liberdade-2>

## 8.1 História do Bairro Liberdade

A Liberdade conta com uma localização privilegiada e é bem servida por transporte público. A estação de metrô Liberdade, na linha Azul, facilita o acesso a outras regiões de São Paulo. A comunidade do bairro é engajada e acolhedora. Eventos comunitários e culturais são comuns, fortalecendo o senso de pertencimento e união entre os moradores. (ANVERSA, 2024)

O bairro da Liberdade, em São Paulo, atrai turistas do mundo inteiro. A região é conhecida por abrigar a maior comunidade japonesa do mundo fora do Japão. Além disso, as feiras, restaurantes, parques e construções características da arquitetura asiática também chamam a atenção das pessoas que passam por este bairro que se destaca no centro da capital paulistana. Entretanto, o que pouca gente sabe é que a região antes era habitada pela comunidade negra e que, ao longo das últimas décadas, parte desta memória foi ocultada. (OLIVEIRA, 2020).

Na época em que o Brasil ainda era dominado pela escravidão, um dos locais que hoje em dia é conhecido como Praça da Liberdade, já foi também nomeado como Praça da força onde eram executados os escravos publicamente.

Apenas em 1870, com a abolição da pena de morte por enforcamento no Brasil, as execuções cessaram. Porém a região antigamente era habitada por pessoas negras. (TRECCO, 2024).

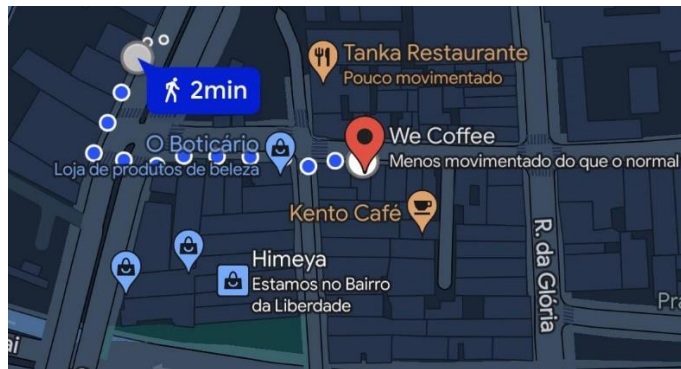
O nome da Praça da Liberdade vem de um clamor da população onde, em 1821, o soldado negro Francisco José das Chagas, apelidado por Chaguinha, liderou uma revolução por melhores salários. Com este objetivo ele foi condenado a morte na forca por desafiar a coroa. Execução marcada para o fatídico dia 20 de setembro do mesmo ano, não ocorreu da forma desejada pela realeza, pois na primeira tentativa a corda se rompeu na abertura do palanque, alguns minutos depois foi feita uma nova tentativa onde o final foi o mesmo. Enquanto estava sendo providenciado uma nova corda, a população de quase 10 mil pessoas que estava de platéia pediram para não prosseguirem com a execução, com medo de as duas tentativas falhas ser um sinal divino. Gritaram "liberdade, liberdade" a favor do soldado, que se originava daquela região. Os gritos não foram suficientes, na terceira tentativa de execução os carrascos conseguiram e levaram o ato até o fim. Foram os gritos da população que originaram, o nome da Praça da Liberdade. (TRECCO, 2024)

A Liberdade conta com uma localização privilegiada e é bem servida por transporte público. A estação de metrô Liberdade, na linha Azul, facilita o acesso a outras regiões de São Paulo. A comunidade do bairro é engajada e acolhedora. Eventos comunitários e culturais são comuns, fortalecendo o senso de pertencimento e união entre os moradores.

## **8.2 Mobilidade e Infraestrutura**

O estabelecimento da We Coffee possui uma fácil acessibilidade, situando-se perto da estação Japão – Liberdade, da linha 1 azul do metrô de São Paulo. Para chegar ao local é necessários apenas 2 minutos partindo da estação.

Figura 17 - Trajeto: Estação Japão - Liberdade



Fonte: Google Maps. Acesso em: agosto, 2024.

Disponível em: [https://maps.app.goo.gl/bk6N8rhoKDp8Wnrj8?q\\_st=ac](https://maps.app.goo.gl/bk6N8rhoKDp8Wnrj8?q_st=ac)

## 9. O PÚBLICO-ALVO DA GIBITECA

A gibiteca será projetada para o público infantil, adolescente, jovem e adulto. Porém não somente para o público mais jovem, mas sim para o público geek que são os fãs de tecnologia e cultura pop, responsáveis por um amplo mercado que só vem crescendo e ganhando cada vez mais visibilidade pela população, movimentando grandes eventos, como a CCXP (Comic Con Experience), o evento que possui maior visibilidade e o mais esperado da cultura Geek. (TUDO SOBRE A CCXP, 2024)

## 10. CONCEITO DO PROJETO

A alma da nossa gibiteca é buscar dentro da memória de cada indivíduo que passar pela porta, a lembrança da infância quando liam simples gibis, histórias em quadrinhos e até mangás. O projeto propõe um lugar aconchegante para todos os visitantes e funcionários, despertando as memórias da infância de cada leitor. Os revestimentos foram pensados exatamente no aconchego e na nostalgia de uma boa leitura. A disposição dos móveis propõe uma boa circulação e acessibilidade para todos que forem frequentar a Gibiteca, a estética carrega um ar juvenil, ótimo para passar o dia lendo o quadrinho favorito. Queremos mostrar que Histórias em Quadrinhos não foram feitas para ficarem dentro de plásticos, mostrar como é a sensação de conforto e acolhimento de estar presente em um espaço pensado especialmente para eles. A gibiteca possuirá uma essência única e especial, para que cada experiência seja



única, para o espaço não cair no limbo do esquecimento, e que sejam cultivadas verdadeiras memórias que nunca poderão ser apagadas. Será um projeto de fã para fã, pensando: como nós queríamos nos sentir dentro de um espaço como aquele?

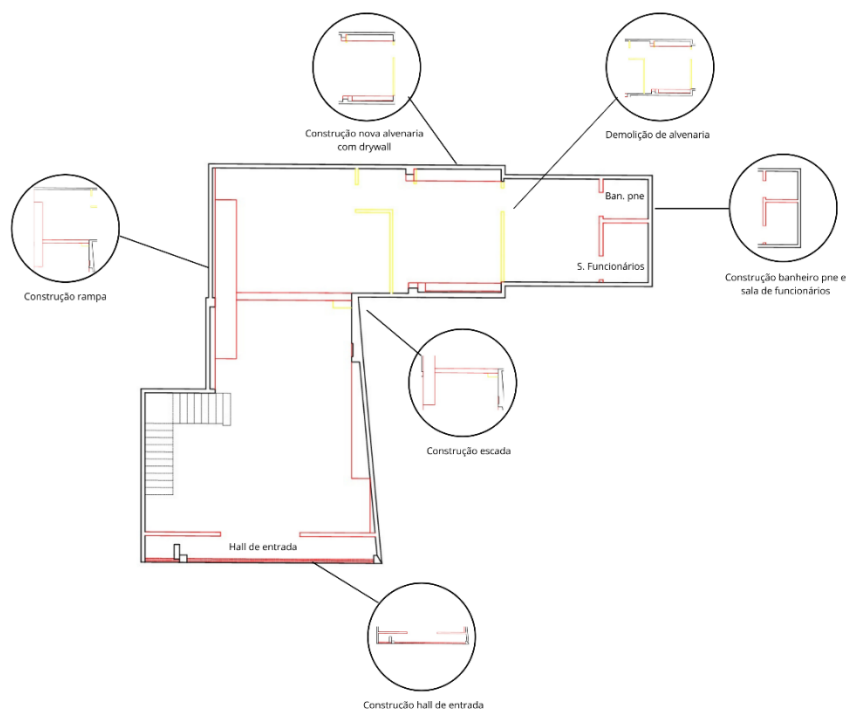
### 13. REFORMA

Ao se considerar a arquitetura original do local, houve a necessidade de mudanças internas que implicarão no futuro desenvolvimento do projeto. Desta forma, para que toda a estética e conforto possa ser aplicado de acordo com a alma da gibiteca, todas as alterações implicarão no ambiente. Neste processo, as reformas específicas serão fragmentadas para o melhor entendimento, dividindo a planta térrea da planta do pavimento superior.

#### 13.1 Térreo

A planta abaixo mostra todas as demolições representadas pela cor amarela e todas as construções representada pela cor vermelha.

Figura 18 - Planta de Reforma: Demolição e Construção Térreo



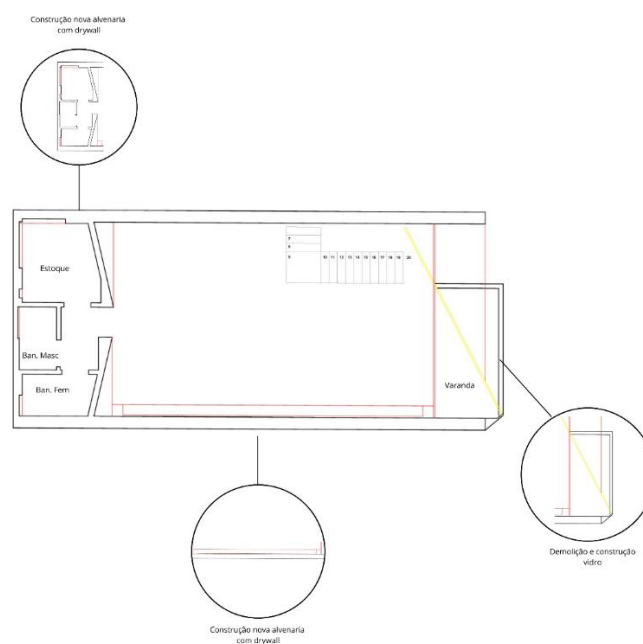
Fonte: Próprios autores em AutoCad, 2024.

Seguindo a demolição, as mudanças envolvem demolir alvenarias internas que atrapalham circulação do local, uma vez que o projeto propõe um espaço amplo. No processo de construção, para tornar o ambiente acessível, houve a adição de alvenarias para ser formado o banheiro PNE (pessoas com necessidades especiais), juntamente com a sala de funcionários. Seguindo na linha da acessibilidade, o local exigiu a construção de uma rampa, para pessoas com dificuldade de locomoção, juntamente com a extensão do degrau da escada. As obras da gibiteca estão em estantes embutidas na parede, desta forma foi necessário a construção de alvenaria feita com drywall para ser realizado o formato das estantes. Para o conceito da gibiteca ser reforçado, paredes que não tinham as superfícies lisas e retas foram arrumadas com drywall. Foi construído alvenaria para separar o hall de entrada da área de gibiteca para um melhor layout.

### 13.2 Pavimento Superior

Da mesma forma que anteriormente, a planta abaixo mostra todas as demolições representadas pela cor amarela e todas as construções representada pela cor vermelha.

Figura 19 - Planta de Reforma: Demolição e Construção Pavimento Superior



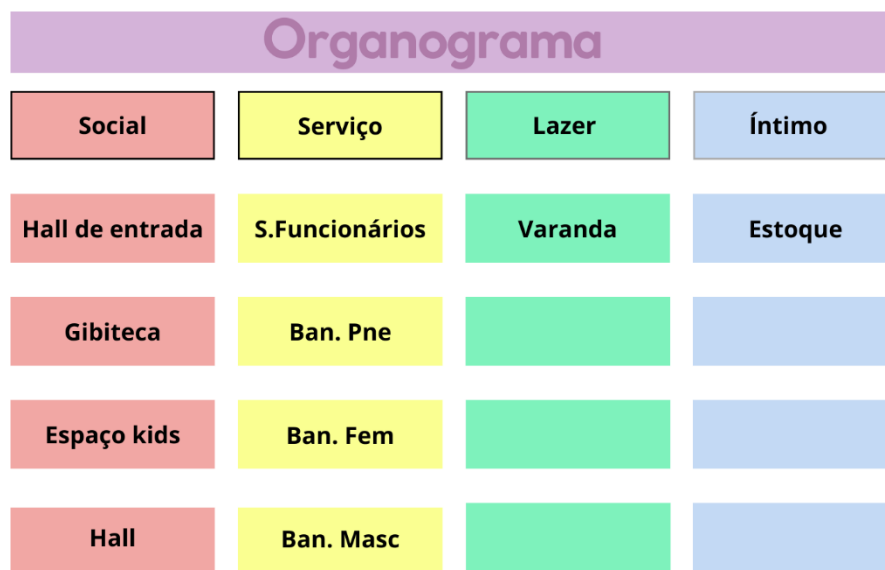
Fonte: Próprios autores em AutoCad, 2024.

Seguindo a demolição do pavimento superior, único elemento demolido foi a porta de vidro da varanda, que seguidamente foi substituído por uma reta. Em sequência ocorreu a adição de alvenaria com drywall para as estantes serem embutidas. O estoque, banheiro masculino e o banheiro feminino que possuíam entradas em suas alvenarias, foram acertados juntamente com o drywall.

## 14. CONFIGURAÇÃO PRELIMINAR

Para criar uma configuração visual e emocional com o tema do projeto, há a associação de cores com cada categoria de ambiente, sendo todas cores pastéis.

Figura 20 - Organograma



Fonte: Próprios autores em Canva, 2024.

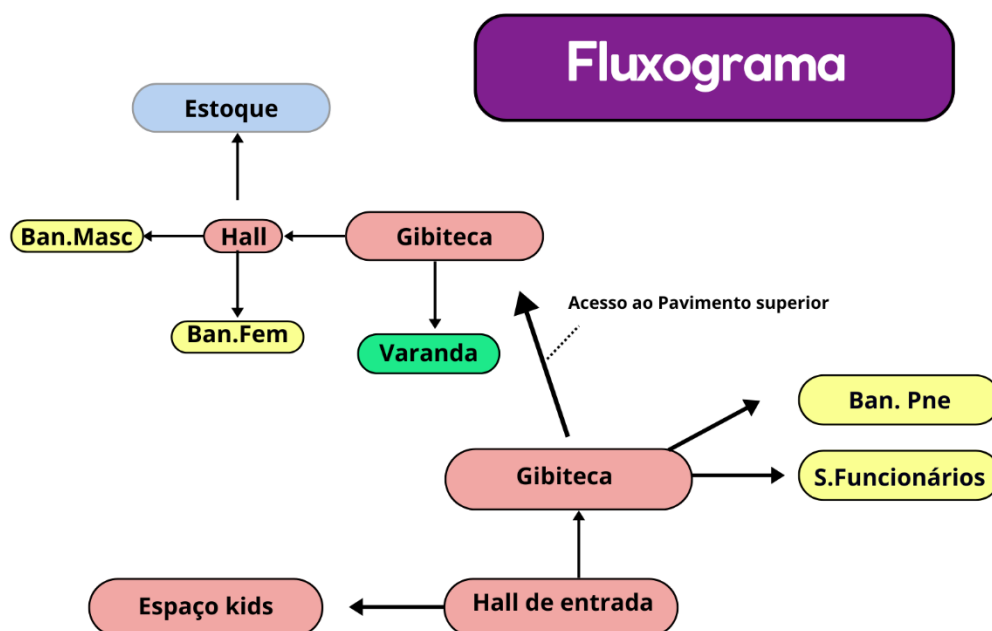
O destaque do projeto está na área de gibiteca e no espaço kids, que fazem parte da categoria social. É na área de leitura (gibiteca) que o público irá relembrar lembranças e gerar novas memórias. O ambiente conta com uma brincadeira de cores e madeira, presente no chão através do piso vinílico e nos letreiros fixados nas paredes. Todos os móveis trazem a estética colorida e aconchegante que o local propõe. Os puffs, as estantes, as ilhas para as HQ's, as frases no letreiro e as cores têm o intuito de fazer

com que as pessoas mergulhem em um novo universo quando colocarem os pés no interior da Gibiteca.

O espaço kids foi criado pensando na leitura confortável e segura das crianças que forem frequentar o projeto. Com a temática Turma da Mônica, brincando com as cores de cada personagem, relembrando a infância, o espaço kids busca o divertimento na hora da leitura para, principalmente, incentivar o hábito de leitura dos pequeninos. Fica localizada abaixo da escada, ao lado da entrada do projeto, separada do restante da Gibiteca, para a seleção de títulos com classificação indicativa para crianças. Os móveis do espaço kids foram pensados na altura das crianças, e na maior facilidade de organização do ambiente.

A circulação e disposição dos ambientes possui uma proposta interligada. Por ser um espaço amplo, cada área tem um acesso fácil. A gibiteca traz toda a liberdade para o público poder entrar no universo das histórias em quadrinhos através da leitura, seja no espaço kids, na área de leitura do térreo ou do pavimento superior e até na varanda.

Figura 21 - Fluxograma



Fonte: Próprios autores em Canva, 2024.

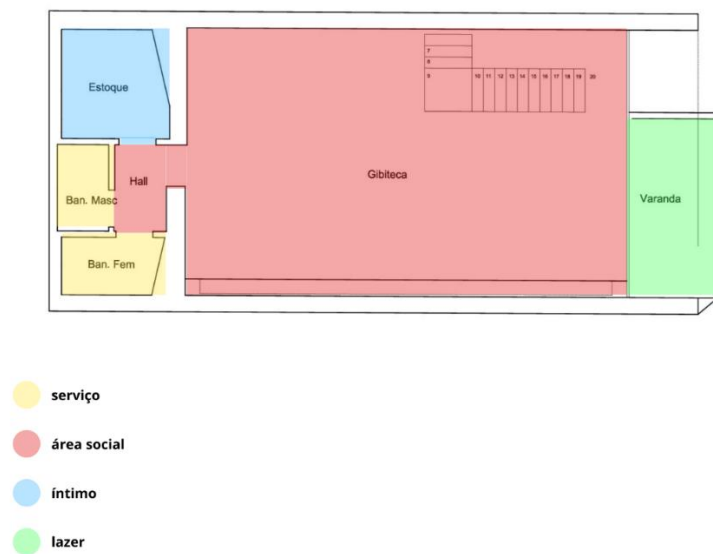
Desta maneira, os espaços estão posicionados para garantir uma boa experiência para quem frequentar o local.

Figura 22 - Setorização: Pavimento Térreo



Fonte: Próprios autores em AutoCad, 2024.

Figura 23 - Setorização: Pavimento Superior



Fonte: Próprios autores em AutoCad, 2024.

## 15. LAYOUTS

O layout do térreo e do pavimento superior possuem a mesma concepção em relação à mobília, disposição das obras para leitura e aos revestimentos. O pavimento superior não está posicionado exatamente em cima do térreo, sua posição é deslocada para o lado esquerdo.

Figura 24 – Layout Geral



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

## 16. HALL DE ENTRADA E ESPAÇO KIDS

Sendo o começo do projeto, o hall de entrada foca na exposição dos produtos através da vitrine. Por se tratar de um espaço que tem o contato com a rua e ser a entrada, o piso é porcelanato acetinado, para evitar acidentes, como quedas por conta de sapatos molhados pela chuva, por exemplo. A escolha dos revestimentos foi pensando exatamente em evitar os acidentes relacionados a pisos escorregadios na calçada. Com o porcelanato acetinado, a porcentagem de acidente pode cair. Evitando assim, fraturas ou acidentes piores, ainda mais se tratando de uma rua movimentada.

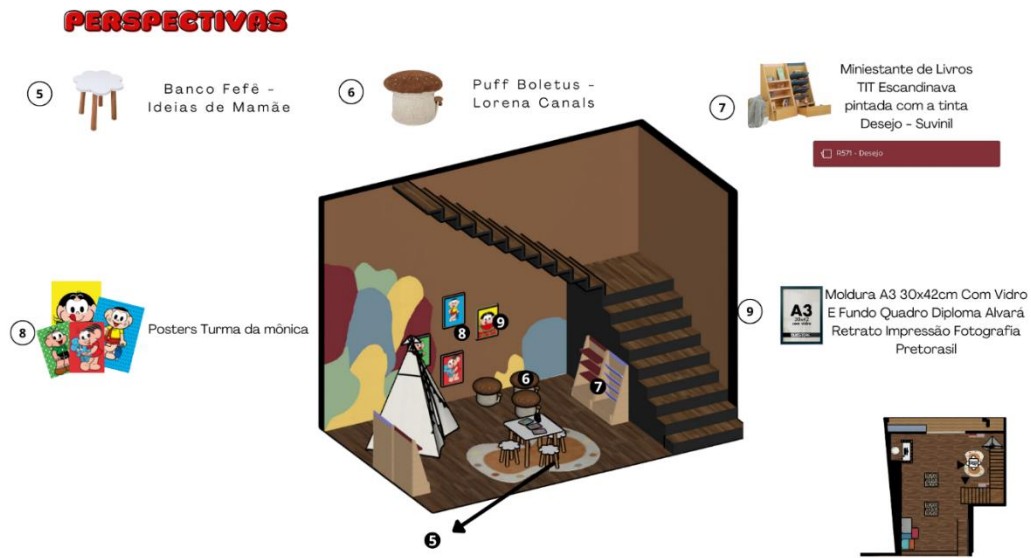
Figura 25 – Layout: Hall de entrada e Espaço Kids



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

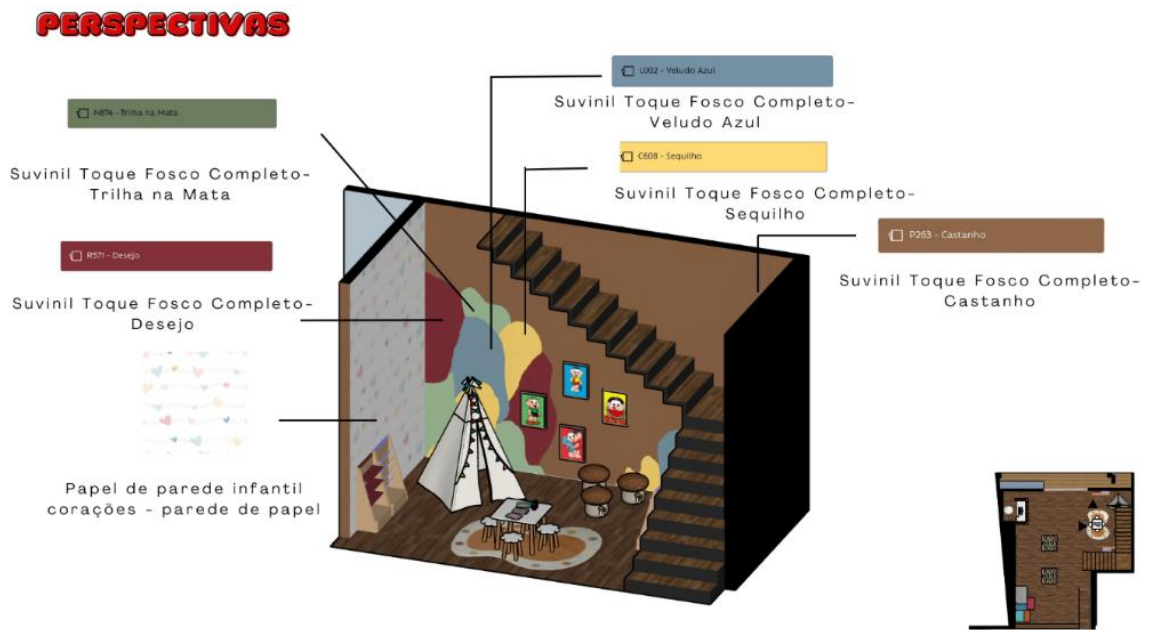
Localizado abaixo da escada, próximo ao hall de entrada, o espaço kids apesar de parecer pequeno, proporciona um local de acolhimento para as crianças fazerem atividades de leitura enquanto acompanham um adulto. O espaço kids, assim como grande parte dos outros ambientes, possui piso vinílico para ajudar na transmissão do conforto e aconchego. É uma área totalmente segura para os pequeninos, móveis pensados na altura deles, para facilitar a organização do ambiente. A escolha dos revestimentos, além de brincar com as cores, estimulando a imaginação das crianças, foi pensando no bom isolamento acústico e térmico, já que o piso é vinílico, e uma das propriedades da madeira é o bom aconchego térmico, assim fica um espaço seguro para os pequeninos. A brincadeira com as cores, foi relacionada com a Turma da Mônica, pois é um quadrinho que todas as crianças geralmente possuem bastante contato. Os ambientes bem coloridos são para realmente chamar atenção, e atrair a criança para o mundo da leitura.

Figura 26 – Perspectiva Espaço Kids



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 27 – Perspectiva Espaço Kids



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.



## 17. GIBITECA

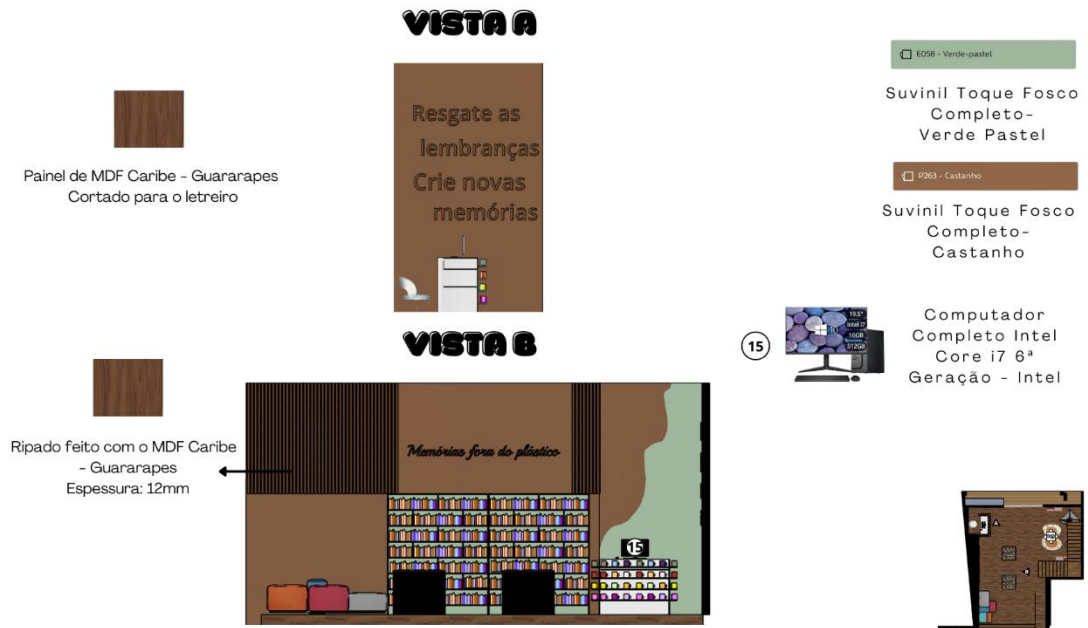
Pensando em um lugar acessível para todos os públicos, a Gibiteca localizada no térreo tem a circulação perfeita, o piso vinílico preserva o conforto térmico e aconchego, além de ser semelhante a Gibiteca do primeiro pavimento. O registro de memórias é um dos lemas deste projeto, então foi feito um memorial com tinta lousa para o registro de suas experiências na Gibiteca Memórias Fora do Plástico. As estantes onde ficaram as obras, foram embutidas, e por isso foram feitas sob medida. Na Gibiteca do térreo é onde fica localizado o caixa do projeto, para a realização de compras de produtos como canecas, ou as obras que estejam sendo vendidas.

Figura 28 – Layout: Gibiteca



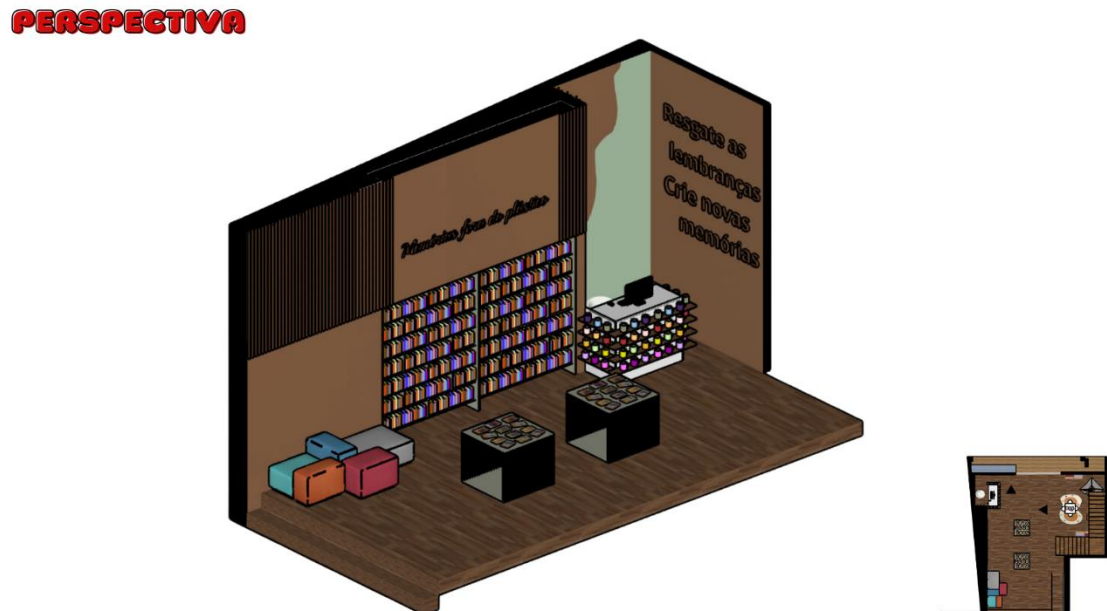
Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 29 – Gibiteca: Vista A e B



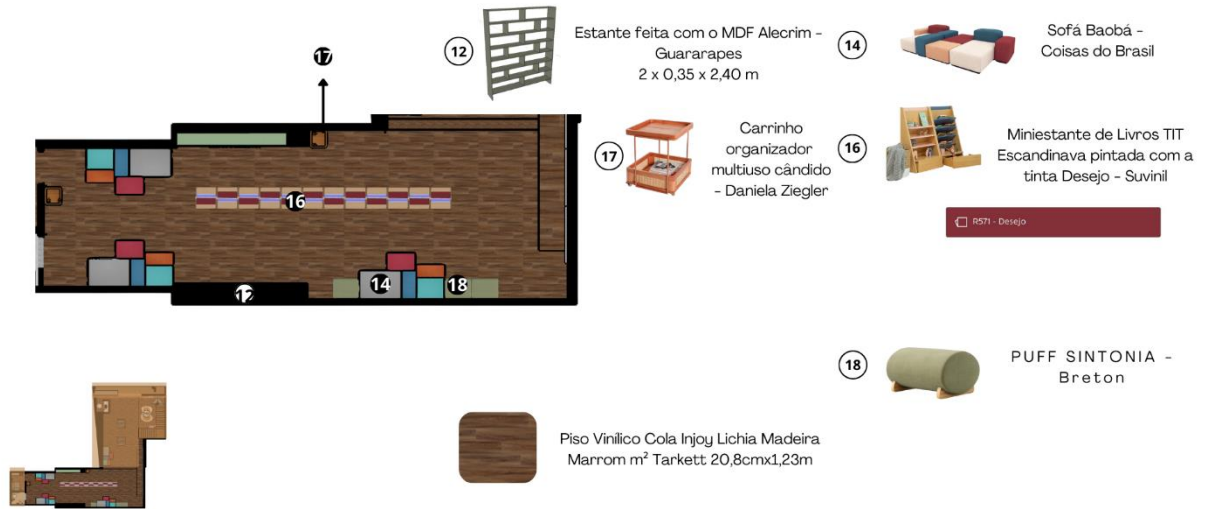
Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 30 – Perspectiva Gibiteca



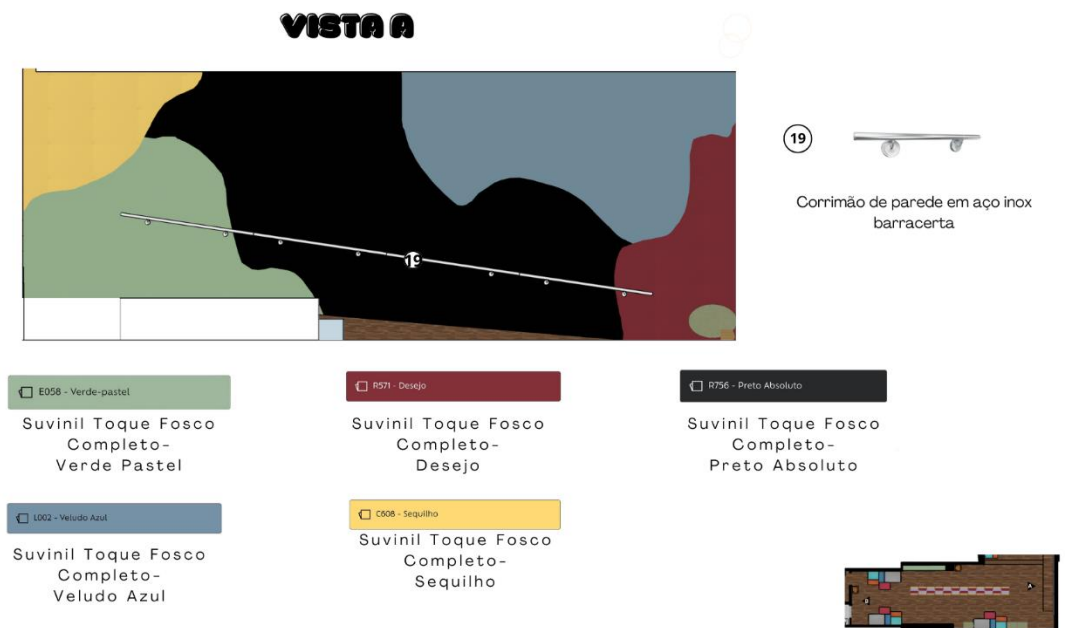
Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 31 – Layout: Gibiteca



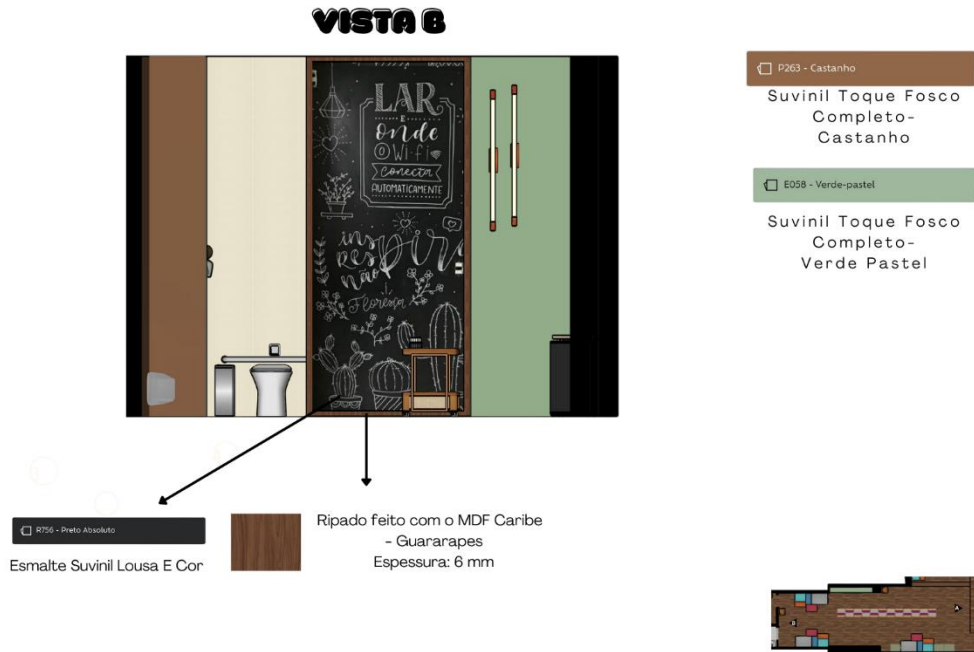
Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 32 – Gibiteca: Vista A



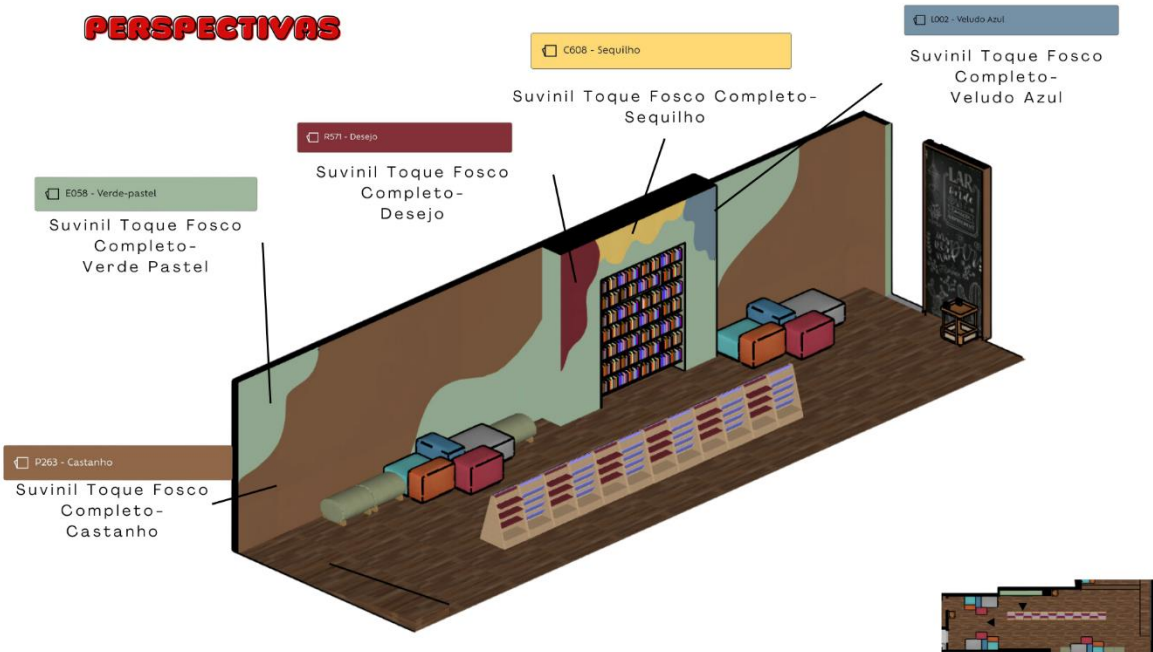
Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 33 – Gibiteca: Vista B



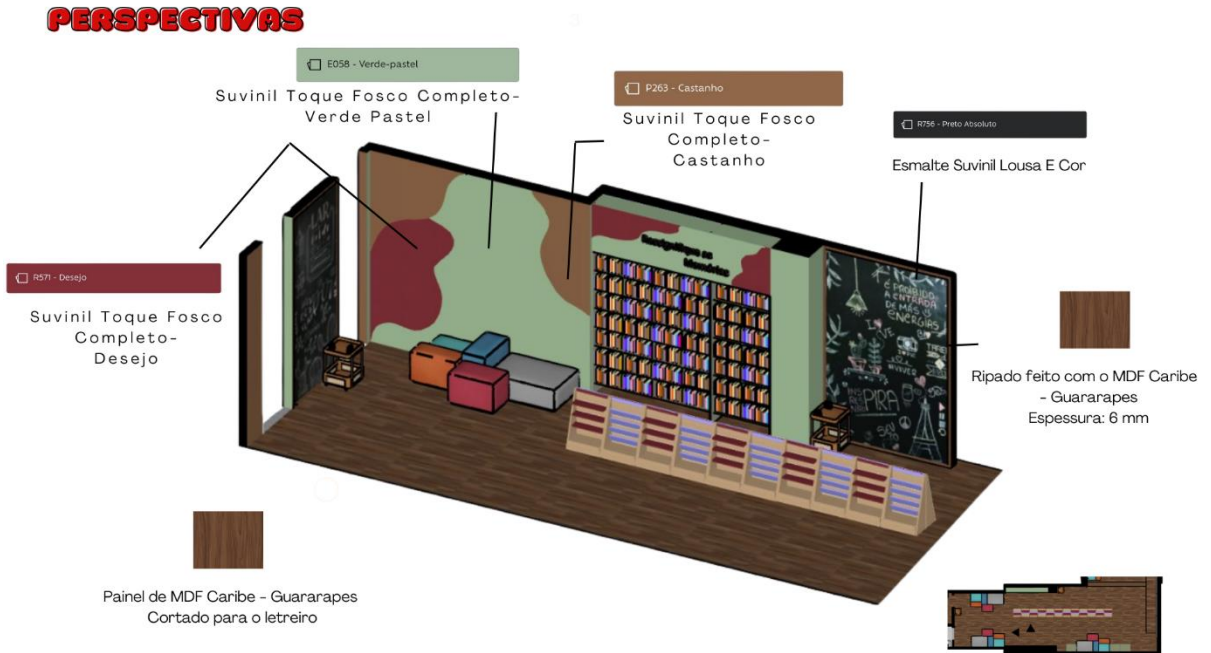
Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 34 – Perspectiva Gibiteca



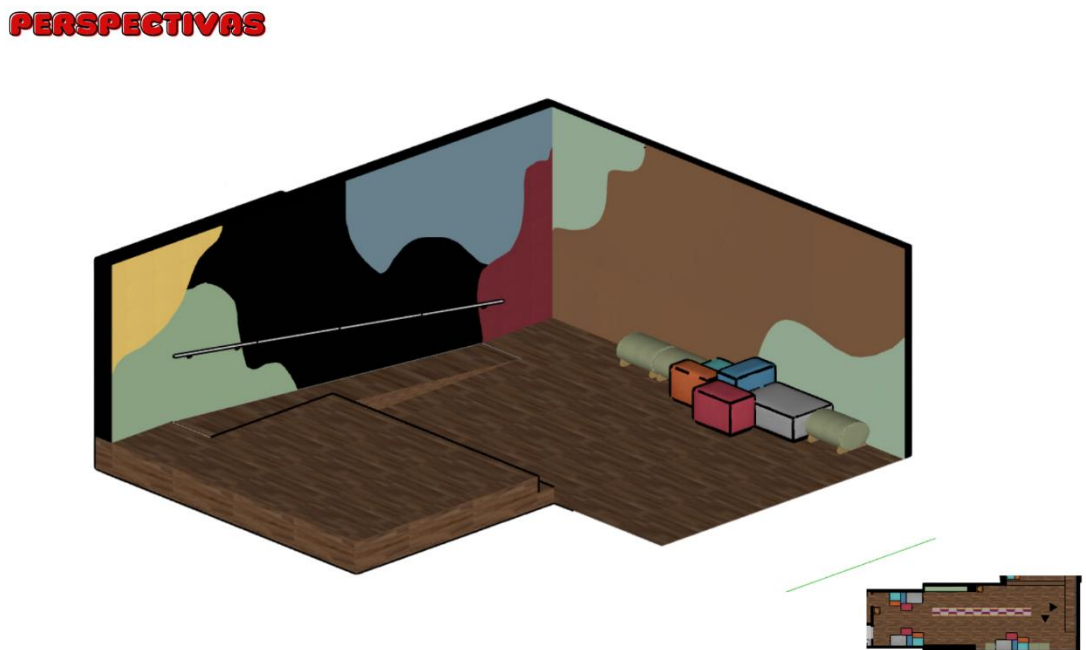
Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 35 - Perspectiva Gibiteca



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 36 - Perspectiva Gibiteca



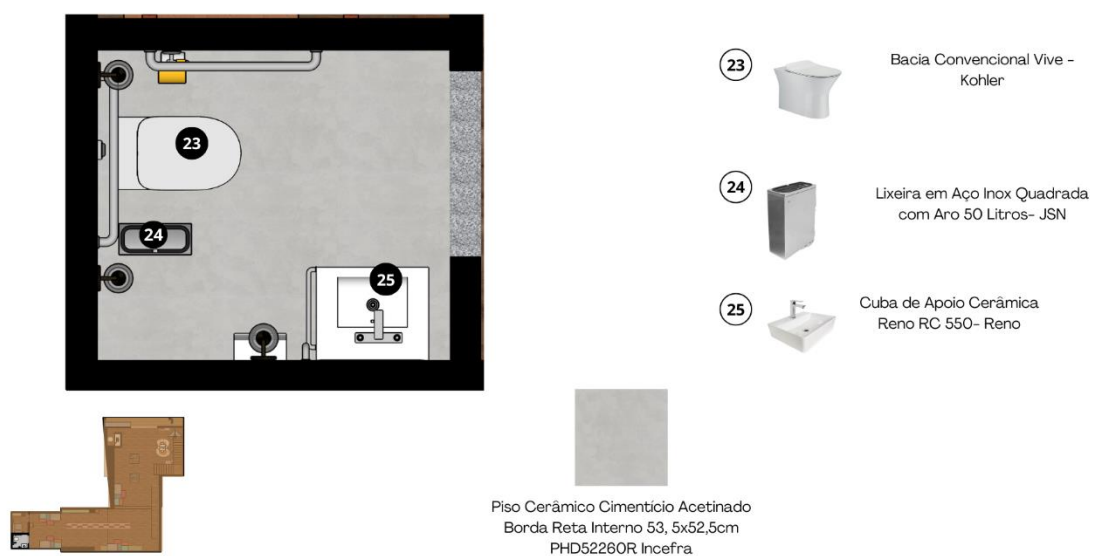
Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Os revestimentos e materiais foram escolhidos pensando no conforto térmico, para a concentração na hora da leitura. O ripado de madeira feito com MDF, combina com o piso vinílico. As estantes são embutidas na parede, como antes mencionado, foram feitas paredes de Drywall, e feitas sob medida com MDF diferentes em cada uma das gibitecas. O marrom das paredes ajuda muito no ar rústico, e aconchegante do local, dando oportunidade para que as outras cores utilizadas mereçam o devido destaque.

## 18. BANHEIRO PNE

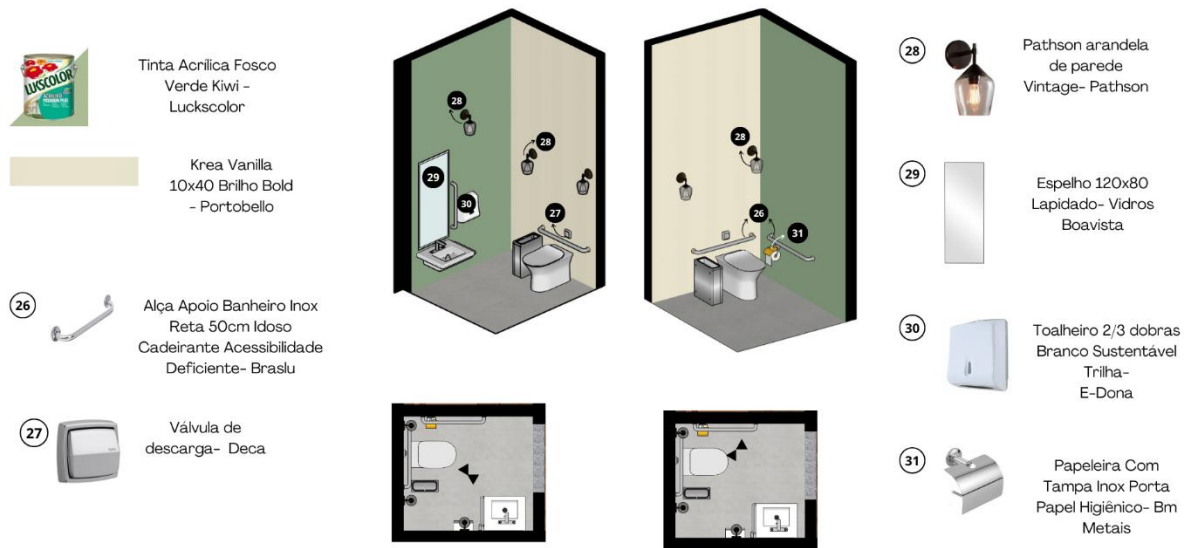
Visando um projeto acessível para todos os públicos, a construção de um banheiro PNE foi crucial para aqueles que possuem alguma dificuldade de locomoção. Neste banheiro há uma bacia convencional, na altura padrão de 45cm, barras de apoio do lado da bacia e atrás perto da válvula de descarga, a pia para higienização das mãos é uma cuba de apoio cerâmica e contém duas barras nas laterais e uma do lado direito do espelho e do lado esquerdo do porta papel toalha. Sendo assim, esse banheiro segue a norma da ABNT 9050, com a circulação de 360°, o que capacita melhor o uso de qualquer pessoa.

Figura 37 – Layout: Banheiro PNE



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 38 – Perspectiva Banheiro PNE

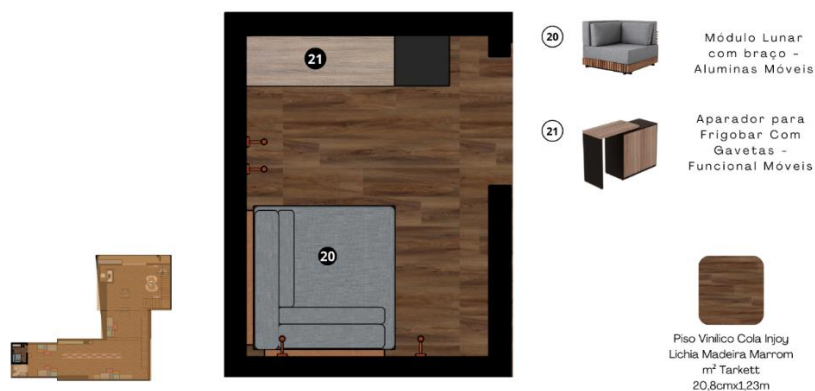


Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

## 19. SALA DE FUNCIONÁRIOS

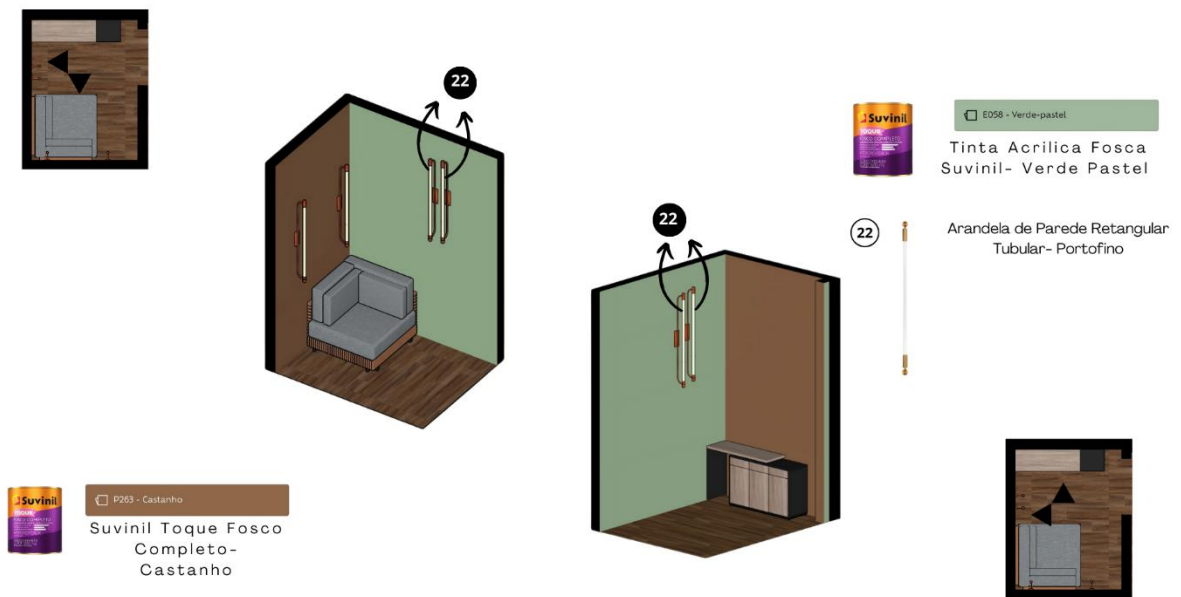
Esse cômodo é o último ambiente do térreo, sendo restrito ao uso dos funcionários, no momento do almoço e descanso do trabalho. Dessa forma foi pensado a utilização de um piso vinílico em manta, um mobiliário mais simples, contendo apenas o sofá e um aparador para frigobar com gavetas. Pelo ambiente ter uma área menor, não foi viável a disposição de muitos móveis. Além disso, foi pensado no aconchego que os funcionários devem ter após um expediente no trabalho, e necessitam se alimentar.

Figura 39 – Layout: Sala de Funcionários



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 40 – Perspectiva Sala de Funcionários



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

## 20. VARANDA

Nossa varanda ao ar livre é o lugar perfeito para se perder em uma boa história. Com poltronas confortáveis e iluminação cuidadosamente pensada, este espaço convida à leitura e relaxamento. As plantas que ornamentam o ambiente trazem um toque mais leve ao ambiente, enquanto as luzes quentes criam uma atmosfera acolhedora e convidativa. Com um design moderno e elegante, o espaço combina elementos naturais e urbanos de forma harmoniosa.



Figura 41 – Layout: Varanda



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 42 – Perspectiva Varanda

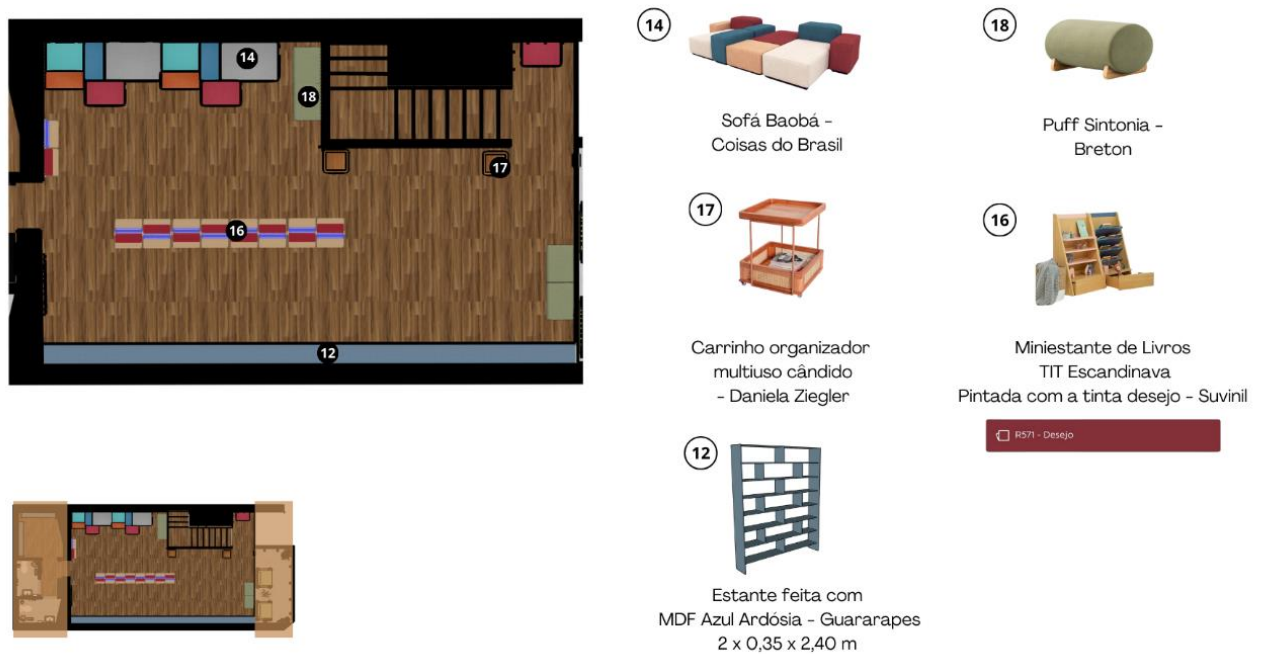


Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

## 21. GIBITECA: PAVIMENTO SUPERIOR

As escadas levam para o pavimento superior, onde está localizada a Gibiteca. É semelhante a Gibiteca do térreo, mas o que diferencia ela, é não ter uma área voltada para crianças, já que ela já está localizada no térreo, então essa é mais voltada para o público jovem e adultos. Também preserva a madeira para um melhor isolamento acústico e conforto térmico. O memorial também está presente neste pavimento.

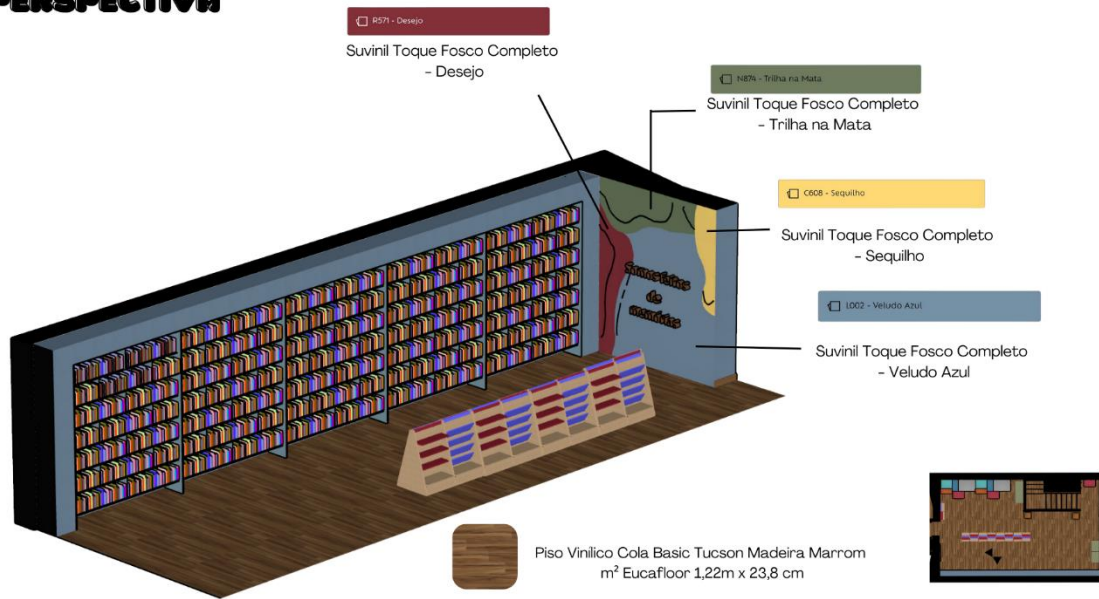
Figura 43 – Layout: Gibiteca pavimento superior



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 44 – Perspectiva Gibiteca pavimento superior

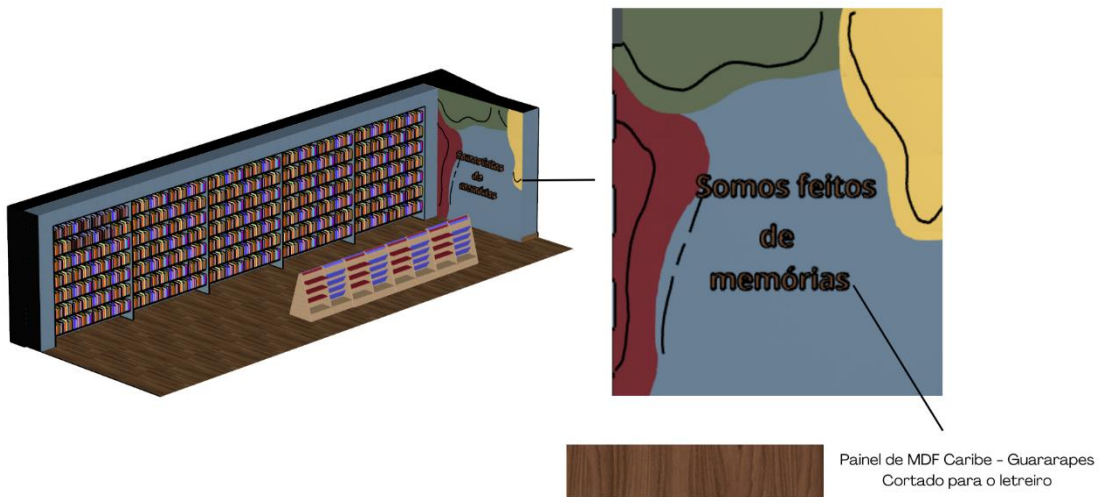
**PERSPECTIVA**



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

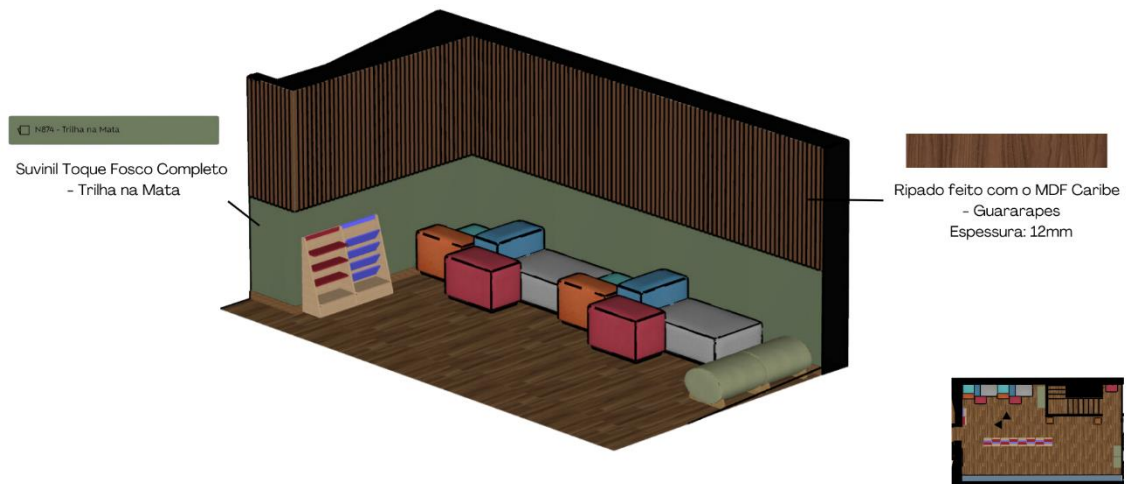
Figura 45 - Perspectiva Gibiteca pavimento superior

**SOMOS FEITOS DE MEMÓRIAS**



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 46 - Perspectiva Gibiteca pavimento superior

**PERSPECTIVA**

Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 47 - Perspectiva Gibiteca pavimento superior

**PERSPECTIVA**

Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

A Gibiteca, localizada no primeiro pavimento, possui as mesmas propostas com os materiais, sendo conforto térmico e aconchego. A estética dela é bem parecida com a Gibiteca do térreo, porém, na Gibiteca do primeiro pavimento, as tintas e o jogo de

cores tiveram uma maior oportunidade, por ser o andar inteiro. Os letreiros, assim como no térreo, chamam bastante atenção. As estantes também são feitas sob medida, com MDF diferente das do térreo.

A ideia é ser a mesma proposta para promover uma acessibilidade melhor para o local, já que não poderia ser colocado um elevador por exemplo. Ter os dois pavimentos parecidos, mostra que o projeto foi feito pensando em cada público que irá frequentar a Gibiteca.

## 22. HALL

O hall, com seu design moderno e elegante, convida os usuários a uma experiência única. A combinação de poucos detalhes em madeira caribe com paredes em tons neutros cria um ambiente acolhedor e sofisticado. O destaque fica por conta das molduras, como os quadros de HQ's. Além de sua beleza estética, o hall foi projetado para oferecer praticidade aos usuários.

Figura 48 – Perspectiva Hall



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

## 23. BANHEIROS

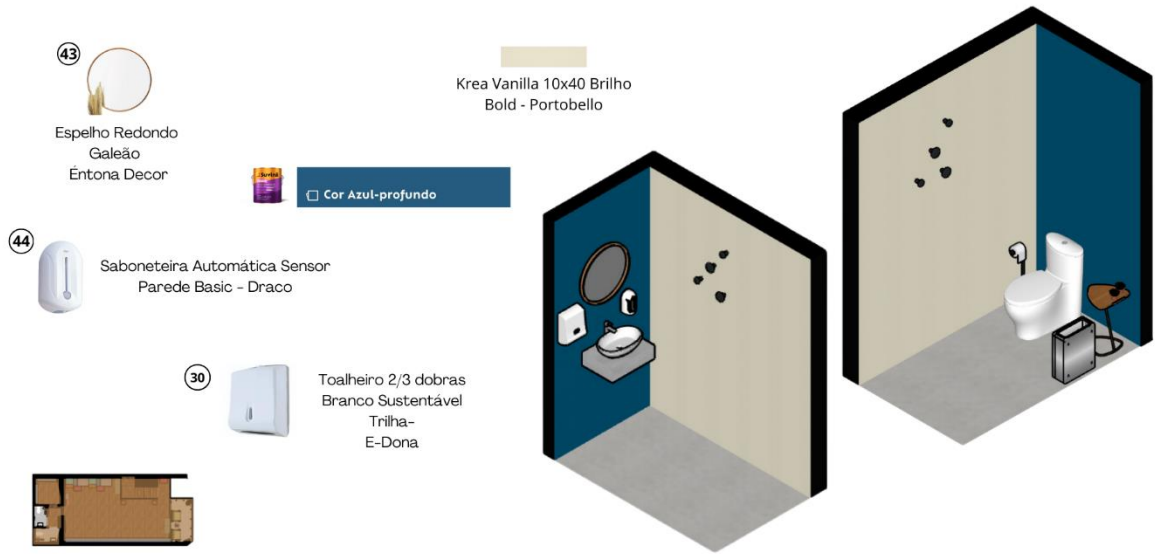
Ao fim do pavimento superior temos um banheiro feminino que alia funcionalidade e estética de forma elegante. As linhas clean e a paleta de cores sóbria, com predominância de tons de vermelho, conferem ao ambiente um ar contemporâneo e sofisticado. A disposição dos elementos, como o vaso sanitário, pia e lixeira, é prática e otimiza o espaço. Ao lado temos um banheiro masculino com a mesma estética e design mudando somente a cor vermelha para azul.

Figura 49 – Layout: Banheiros



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 50 – Perspectiva Banheiro Masculino



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

Figura 51 – Perspectiva Banheiro Feminino



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.

## 24. ESTOQUE

Próximo aos banheiros, temos o estoque. Um ambiente com estantes repletas de quadrinhos. A tonalidade predominante, "Carvão Mineral", confere ao espaço um ar misterioso, perfeito para abrigar uma coleção tão rica. Transmitindo a sensação de um santuário para os amantes de histórias em quadrinhos, um lugar onde a imaginação pode voar livremente.

Figura 52 – Perspectiva Estoque



Fonte: Próprios autores em SketchUp, 2024.



## 25. RENDERIZAÇÕES

A renderização de um projeto é de extrema importância para a visualização mais realista dos ambientes, o 3D destaca o desenvolvimento das ideias com uma maior precisão. As renderizações feitas no projeto da Gibiteca podem ser visualizadas nas imagens abaixo:

Figura 53 – Renderização da Área Kids



Fonte: Laura Teodoro em Redraw, 2024.

Figura 54 – Renderização da Gibiteca no Térreo



Fonte: Laura Teodoro em Redraw, 2024.

Figura 55 - Renderização da Gibiteca no Térreo



Fonte: Laura Teodoro em Redraw, 2024.

Figura 56 - Renderização da Gibiteca no Térreo



Fonte: Laura Teodoro em Redraw, 2024.

Figura 57 - Renderização da Gibiteca no Térreo



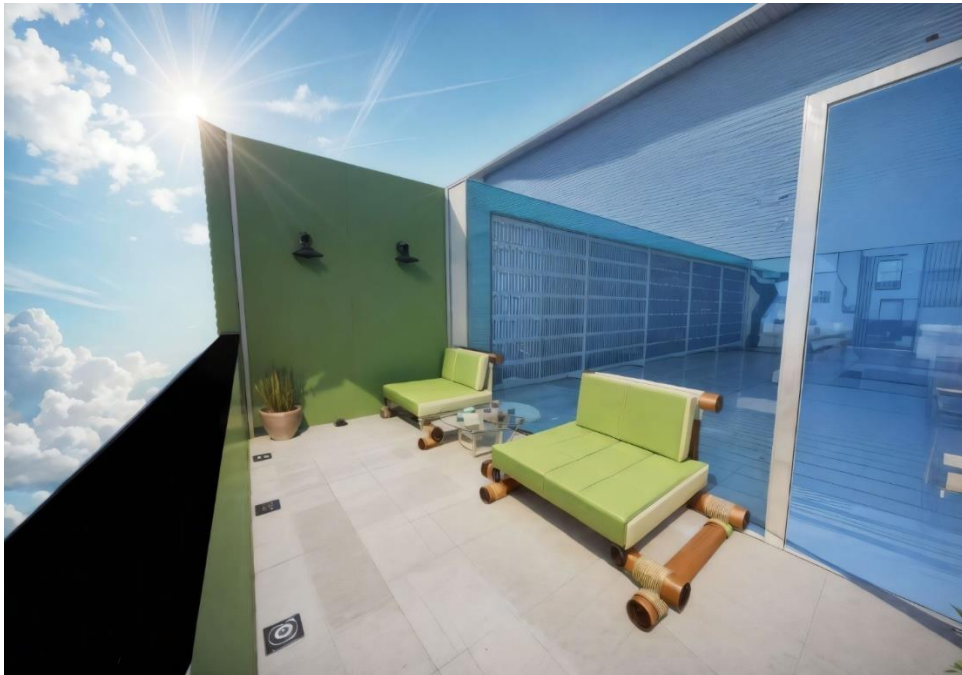
Fonte: Laura Teodoro em Redraw, 2024.

Figura 58 - Renderização da Gibiteca no Térreo



Fonte: Laura Teodoro em Redraw, 2024.

Figura 59 – Renderização da Varanda



Fonte: Laura Teodoro em Redraw, 2024.

Figura 60 – Renderização da Gibiteca no pavimento superior



Fonte: Laura Teodoro em Redraw, 2024.

Figura 61 - Renderização da Gibiteca no pavimento superior



Fonte: Laura Teodoro em Redraw, 2024.

## **26. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao trilhar os caminhos do nosso projeto, nos aprofundamos no mundo das HQ's e não apenas nos aspectos da arquitetura de interiores. O termo Gibiteca se mostrou como um universo que apresenta a necessidade de ser revivido, permitindo a recuperação de lembranças e a permissão de gerar memórias e significados para as novas gerações. A detalhada investigação de fundamentos teóricos sobre os conceitos geek e de obras consideradas uma categoria de História em Quadrinhos, enriqueceu toda a concepção do projeto. O ambiente propõe a acessibilidade, uma vez que uma pessoa que tenha algum tipo de dificuldade de locomoção consegue vivenciar a experiência proposta sem precisar ter acesso ao pavimento superior. O espaço kids foi pensado em como as HQ's são introduzidas para as crianças, sendo assim, por meio dos gibis da Turma da Mônica, obra originária de um autor brasileiro. Cada espaço da Gibiteca apresenta conforto, aconchego e vida através das cores, revestimento e mobília.

Desta forma, concluímos que o ambiente para a leitura das obras é fundamental para a cultura e formação para aqueles que se interessarem, dispondo quebrar toda barreira de idade. Assim, o projeto propõe experiências únicas e um refúgio para quem precisar fugir da realidade, mergulhando em um novo universo.

## REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. **História em Quadrinhos**. Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/>. Acesso em: 8 maio 2024.

DE FREITAS RIC, Richardson Santos; DE PAULA LORENA, Lorena Tavares. **Do gibi a gibiteca: origem e gênese de significados historicamente situados**. Encuentro de Directores y de Docentes de Escuelas de Bibliotecología y Ciencia de la Información del MERCOSUR, v. 1, n. 13, 2023.

FERNANDES, Daniel. **O que é a cultura Geek e porque é uma tendência**. People, 2022. Disponível em: <https://www.people.com.br/noticias/tecnologia/o-que-e-culturageek-e-porque-e-uma-tendencia>. Acesso em: 13 março 2024.

FERREIRA, Shagaly. **Mercado geek: especialistas apontam tendências e oportunidades para empreender no segmento. Pequenas Empresas & Grandes Negócios**, 2023. Disponível em: <https://revistapegn.globo.com/empreendedorismo/noticia/2023/11/mercado-geekespecialistas-apontam-tendencias-e-oportunidades-para-empreender-nosegmento.ghtml>. Acesso em: 13 março 2024

**GAME: O que é, significado**. Resumos Escola, 2023. Disponível em: <https://resumos.soescola.com/glossario/game-o-que-e-significado/>. Acesso em: 13 mar. 2024.

GANIKO, Priscila. **O fenômeno das webtoons, os quadrinhos digitais sul-coreanos. Jovem Nerd**, 2020. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/animes-emangas/o-fenomeno-das-webtoons-os-quadrinhos-digitais-sul-coreanos>. Acesso em: 04 abril 2024.

MIRANDA, Luiz Fernando. **Cultura Pop: o que é, história, características e impactos na sociedade**. Quero Bolsa, 2023. Disponível em:

<https://querobolsa.com.br/revista/cultura-pop>. Acesso em: 13 março 2024.

NAGADO, Alexandre. **Mangá - História, evolução e influência**. Sushi Pop, 2021.

Disponível em: [https://www.blogshipop.com/post/manga\\_historia](https://www.blogshipop.com/post/manga_historia). Acesso em: 13 março 2024.

OLIVEIRA, Giovanna. **Liberdade: a história por trás do bairro turístico de São Paulo, São Paulo**, Casa Vogue, 2020. Disponível em:

<https://casavogue.globo.com/Arquitetura/Cidade/noticia/2020/10/liberdade-historia-por-tras-do-bairro-turistico-de-sao-paulo.html>. Acesso em: 30 julho 2024.

**O QUE é “geek”? Conheça essa cultura! Happy**. Disponível em:

<https://happy.com.br/blog/o-que-e-geek-conheca-essa-cultura/>. Acesso em: 13 março 2024.

**QUAL a idade de uma pessoa jovem?** Portal Insights. Disponível em:

<https://www.portalinsights.com.br/perguntas-frequentes/qual-a-idade-de-uma-pessoa-jovem>. Acesso em: 01 maio 2024.

RIBEIRO, Pablo. **Saiba de onde vem o termo "Nerd"**. Terra, 2022. Disponível em:

<https://www.terra.com.br/gameon/saiba-de-onde-vem-o-termonerd,de70690f0b72f4782e1072333900a0c4hd5fqdqx.html>

<https://www.terra.com.br/amp/gameon/saiba-de-onde-vem-o-termonerd,de70690f0b72f4782e1072333900a0c4hd5fqdqx.html>

Acesso em: 13 março 2024.

**SÁBADO - Tudo sobre a CCXP**. Tudo sobre a CCXP, 2024. Disponível em:

<https://ajuda.ccxp.com.br/hc/pt-br/articles/4409904280973-S%C3%A1bado#:~:text=Conhecido%20em%20todos%20os%20cantos,e%20muitas%2C%20mas%20muitas%20surpresas>.

Acesso em: 01 maio 2024.

SARTEL, Marcelo. **História em Quadrinhos. Português**, [s.d]. Disponível em:



<https://www.portugues.com.br/redacao/historia-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 13 março 2024.

SMEE, Guilherme. **Mas, afinal: o que é uma graphic novel?** Collectors Room, 2017. Disponível em: <https://www.collectorsroom.com.br/2017/06/mas-afinal-o-que-e-umagraphic-novel.html?m=1>. Acesso em: 13 março 2024.

TRECCO, Giulia. **O bairro da Liberdade esconde uma origem macabra por trás do nome... sabia disso?** São Paulo Secreto, 2024. Disponível em: <https://saopaulosecreto.com/liberdade-origem-do-nome-do-bairro/#:~:text=O%20bairro%20da%20Liberdade%20teve,ainda%20era%20munic%C3%ADpio%20naquela%20%C3%A9poca>. Acesso em: 30 julho 2024.

ZAGO, Bruno; LOPES, Daniel. **Histórias completas de como surgiram as comic shop nos Estados Unidos.** YouTube, 2023.