

**CENTRO PAULA SOUZA**  
**Etec Prof. Alfredo de Barros Santos**  
**TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**

**VIVÊNCIAS: O MUNDO ADOLESCENTE NO ENSINO MÉDIO**  
***EXPERIENCES: THE ADOLESCENT WORLD IN HIGH SCHOOL***

Adryan Carvalho de Oliveira<sup>1</sup>

Alex Soares de Jesus Faria<sup>2</sup>

Diego Kenedy da Fonseca Vitorino<sup>3</sup>

Samuel Augusto Ferraz da Silva<sup>4</sup>

Rogério Márcio Rodrigues Campos<sup>5</sup>

**RESUMO:** O projeto foi idealizado com o objetivo de produzir uma história em quadrinhos que contasse as histórias vividas por quatro adolescentes no último ano do Ensino Médio, visando o público adolescente por meio de desenhos em estilo *comics*<sup>6</sup> e *cartoon*<sup>7</sup>. Para isso utilizamos também conhecimentos e habilidades que cativam o leitor com uma narrativa cômica, repleta de aventuras e descobertas.

Palavras-chave: História em quadrinhos, Ensino Médio, comics, cartoon.

**ABSTRACT:** *The project was designed with the aim of producing a comic book that told the stories experienced by four teenagers in their final year of high school, targeting the teenage public through comic and cartoon style drawings. For this we also used knowledge and skills that captivate the reader with a comedy narrative, full of adventures and discoveries.*

*Keywords: Comic book, High School, comics, cartoon.*

---

<sup>1</sup>Adryan Carvalho de Oliveira - ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos: Email: adryan.oliveira6@etec.gov.br

<sup>2</sup>Alex Soares de Jesus Faria - ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos: Email: alex.faria2@etec.gov.br

<sup>3</sup>Diego Kenedy da Fonseca Vitorino - ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos: Email: diego.vitorino01@etec.gov.br

<sup>4</sup>Samuel Augusto Ferraz da Silva - ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos: Email: samuel.silva626@etec.gov.br

<sup>5</sup>Professor orientador do curso técnico em Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos: Email: Rogeriopantone@gmail.com

<sup>6</sup>Palavra de origem americana que designa as histórias em quadrinhos de caráter humorístico

<sup>7</sup>Estilo de desenho humorístico e animado que retrata atividades cotidianas

## 1 INTRODUÇÃO

O projeto em questão propôs o desenvolvimento de uma história em quadrinhos envolvendo quatro personagens com características distintas no ambiente escolar. A proposta se baseia nas experiências comuns de alunos da rede pública de ensino, mostrando o dia a dia de cada personagem e como suas adversidades podem se encaixar nas propostas escolares. Ademais, será exibida a dificuldade e a facilidade de cada personagem, que será algo extremamente fundamental no enredo de cada capítulo, no qual implicará na decisão mais difícil na vida de um adolescente prestes a completar o Ensino Médio, o plano de carreira e a sua profissão.

Outrossim, o público-alvo é, justamente, os jovens entre 14 e 18 anos. É visto que os jovens possuem uma dissolução maior quando se trata de problemas enfrentados nessa fase, segundo (CHOPRA; FORD; WILLIANSOM, 2010, p. 29) “muitas vezes motivados pelo medo, seja pelo medo da rejeição ou o do abandono”. Isso faz com que os jovens esqueçam a verdadeira essência dessa fase, que são as aventuras, o descobrimento de si mesmo, as amizades etc.

O objetivo dessa hq é oferecer uma narrativa envolvente e inspiradora que auxilie os adolescentes a explorarem e entenderem melhor a si mesmos, suas paixões, interesses e habilidades, enquanto enfrentam a transição para a vida adulta e a escolha de uma carreira. A história irá abordar temas como autoconhecimento, autodescoberta, amizade, superação de desafios e aceitação pessoal. Outra meta, é oferecer ao leitor uma narrativa de comédia e que explore a vida adolescente e sua fase memorável cheia de aventuras, histórias e descobertas, visto que essa fase é um momento de descobertas, e as histórias em quadrinhos estão presentes na vida dos jovens, essa última servirá de apoio para transmitir as sensações e momentos passados, normalmente, na vida de um jovem no seu último ano escolar.

Por parte da metodologia, é de natureza aplicada e qualitativa, aplicando dados obtidos em pesquisas em livros e artigos relacionados ao campo de pesquisa. E utilizamos como metodologia projetual o Design Thinking.

A História em Quadrinhos que foi elaborada estabelece padrões para ser aplicada em diversas situações corriqueiras no desenvolvimento escolar, principalmente no terceiro ano do Ensino Médio, pois é uma fase de transição importantíssima na vida de um jovem que traz consigo diversos caminhos a serem traçados. Espera-se que o leitor possa vir a se identificar com os personagens envolvidos nos quadrinhos, e que suas aventuras e descobertas tragam a essência jovial, de descobertas, aventuras e de acalmar a mente quando se trata de questões que rodeiam esse período de transição.

## 2 AMBIENTE ESCOLAR

O ambiente escolar é, com certeza, o local com mais ocupação no dia a dia do adolescente, e com o maior acúmulo de jovens e pensamentos. Uma pessoa passa, pelo menos, 13 anos de sua vida na escola - sem considerar o Ensino Superior - considerando o indivíduo que ingressou na pré-escola aos quatro anos de idade e concluiu com excelência aos 17 anos o Ensino Médio. Nesse sentido, afirma CURY (2003, p. 57) “Bons professores são eloquentes, professores fascinantes conhecem o funcionamento da mente”, ou seja, o papel de um educador, muitas vezes, ultrapassa o ensino de conteúdos de Matemática ou Língua Portuguesa, um professor com esses hábitos pode vir a auxiliar seu aluno em tomadas de decisões, capacidade de controlar suas emoções, entre outros benefícios para o desenvolvimento do estudante.

O estudante no atual cenário da educação brasileira passa por diversas mudanças, tendo em vista o “Novo Ensino Médio” implantado nas escolas:

Nesse sentido, a Lei 13.415, além de confusa, contribui também para o aligeiramento da educação profissional a ser disponibilizada pelo ensino médio, o qual é anunciado, em primeiro lugar, pela redução da carga horária desta, na condição de itinerário formativo e, posteriormente, conforme estatuído pelo §11º do artigo 4º, pela oferta e reconhecimento de formação profissional realizada por meio de “convênios com instituições de educação a distância com notório reconhecimento”, comprovada, tal formação, por atividades de caráter prático não escolar (incisos I, II, III), bem como por cursos oferecidos por centros ou programas ocupacionais (inciso IV), por estudos realizados em instituições de ensino nacionais ou estrangeiras (inciso V) e por cursos presenciais ou a distância (FERRETI, 2018, p. 5).

Ademais, ocorre no ambiente escolar diversas provações na vida dos adolescentes, alguns exemplos são: a definição de um grupo da determinada atividade, a semana de provas ou a carreira que deve seguir após a conclusão do ensino médio.

## 3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

As Histórias em Quadrinhos possuem um papel fundamental na vida escolar, bem como para o entretenimento, tanto jovial, quanto para adultos. Ela se trata de um gênero textual, que contém linguagem verbal e linguagem verbal. De acordo com PRIBERAM (2008-2013, apud LIMA e LUNA, 2018, p. 3), “Histórias em quadrinhos são séries de desenhos que representam uma história ou uma situação, geralmente dividida em retângulos sequenciais[...]”.

As experiências de ler quadrinhos são benéficas não tão somente para o entretenimento, mas também vem a ser considerada de auxílio para a aprendizagem, segundo VERGUEIRO (2010, p. 21, apud LIMA E LUNA 2018, p. 5):

Os autores das HQs expressam diferentes modos de viver, oferecendo ao leitor leituras significativas com o uso de signos variados que vão ao encontro do gosto e das necessidades atuais, atrelados às aspirações humanas expressas desde tempos mais antigos, [...] aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico.

Os quadrinhos conseguem atrair mais a atenção de jovens pela quantidade de desenhos inclusa, tendo em vista que muitos ainda não possuem uma alfabetização sólida que possa auxiliar para uma leitura mais extensa, portanto um belo passo é a inserção de histórias em quadrinhos.

As vertentes utilizadas nesse projeto se baseiam nas técnicas “comics” e “cartum”. Essa primeira trata-se de um termo dos Estados Unidos que fala a respeito de quadrinhos que abordam temas como comédia, ação e romance. Já o cartum, é uma expressão que diz a respeito de um gênero que aborda a comédia em temas sociais, políticos, ambientais, porém o seu maior uso é para retratar temas do cotidiano – características que se relacionam com uma crônica.

### **3.1 Grid**

Para a construção e elaboração gráfica de uma história em quadrinhos é necessário considerar o grid a ser seguido. É de extrema importância a escolha de um grid harmonioso.

O conceito fundamental de grid é definido por SAMARA (2007, p.22, apud SALES, CARLOS, 2017, p. 32), como um conjunto de especificações que funcionam como guias para a distribuição de elementos no espaço, em partes e para cada parte específica. Com a elaboração de um grid, a construção de um projeto passa a ser mais ágil, algo que é comum em revistas e catálogos renomados, existe um grid definido para a publicação, no qual independe do responsável atual da empresa pela diagramação, podendo assim, ser compartilhada com qualquer outro possível responsável pela diagramação, bastando apenas incluir textos, imagens e elementos no grid já estabelecido pela marca.

#### **3.1.1 Estilos de grid**

Existem diversos estilos definidos para um grid, ou também chamados de anatomia de uma página, além disso, cada um pode transmitir uma sensação diferente, portanto a marca que determina um grid padrão para seu catálogo ou revista deve estar ciente da mensagem que ela passa ao leitor.

##### **3.1.1.1 Grid retangular**

De acordo com SALES, CARLOS (2017, p. 36) apesar deste grid ser considerado um dos mais simples, ele passa uma significativa mensagem, pois passa a ser neutro e passivo, possui um

imenso espaço para construção de um texto, ou incluir imagens e elementos, além disso, pode vir a ser monótona ao leitor.

### **3.1.1.2 Grid de colunas**

O grid de colunas é um dos estilos mais utilizados para a produção de jornais e revistas. Seu uso baseia-se na composição de texto, bem como a elaboração de um layout que incorpore legendas, imagens entre outros. Além disso, esse estilo abre um novo questionamento em relação a um aspecto muito importante para a interpretação e recebimento do leitor, a distância entre as colunas, pois, caso ela seja pequena, poderá conter muitas quebras de palavras, ocasionando uma textura desigual no texto, já as colunas muito grossas podem interferir negativamente na leitura do receptor, já que haverá dificuldade no início e fim das linhas (SALES, CARLOS, 2017, p. 37).

### **3.1.1.3 Grid modular**

Quando se trata da manipulação da página e do seu controle hierárquico, a melhor opção é o grid modular, pois, segundo SALES, CARLOS (2017, p. 38):

O grid modular é de grande praticidade pois além de organizar uma gama maior de informações, padroniza-as, utiliza a relação entre os elementos da página, integrando ainda mais texto e imagens, bastante utilizada em jornais, catálogos, calendários, gráficos e tabelas. O grid modular também pode ser observado também na composição da maioria das hq's, a exemplo as obras: 'Watchmen' 14 (2009) de Alan Moore e Dave Gibbons e 'Asterios Polyp' 15, de David Mazzucchelli (2011), que usaram a grid modular como principal estrutura de composição da narrativa visual.

## **3.2 Balões**

Os balões possuem uma enorme importância na construção de uma história em quadrinhos, porque passa a fala do personagem, ou expõem seu sentimento e sua reação.

Segundo CAGNIN (2014, p. 14, apud SALES, CARLOS 2017, p. 65) o balão se tornou uma imagem para representar as diversas reações e emoções por que passa o personagem, formas metalinguísticas, portanto, como a entonação da voz, o medo, o gaguejar, a raiva, e tantos outros. Os diversos tipos de balões passam as inúmeras reações do ser humano, por esse motivo a sua presença é fundamental para transmitir uma mensagem pela linguagem não-verbal, segundo VERGUEIRO E SANTOS (2015, p. 29, apud SALES, CARLOS, 2017, p. 65):

são diversos os tipos de balões e citas os mais comuns e seus significados: Balão cochicho - linhas interrompidas denotam voz baixa, em segredo; **Balão splash** – linhas pontiagudas, indicam irritação, nervosismo, grito; **Balão pensamento** – ondulado, com rabicho em forma de bolinhas, contém o pensamento do personagem; **Balão eletrônico** – ressalta por meio de linhas quebradas, o som que sai dos equipamentos eletrônicos; **Balão glacial** – mostra frieza, desprezo; **Balão tremido** – remete ao medo do personagem; **Balão em off** – o rabicho é direcionado para um personagem que não se encontra no interior do requadro, que está fora de cena; **Balão uníssono** – o rabicho indicado a vários personagens que falam a mesma coisa simultaneamente; **Balão fala de intercâmbio** – diz respeito ao diálogo travado entre dois ou mais personagens, ou a pausas no discurso emitido por alguém.

### 3.3 Onomatopeias

As onomatopeias são figuras de linguagem que reproduzem sons do cotidiano, por exemplo “boom” e “zzz”. A sua presença nas hqs é fundamental para a compreensão de cenas que se relacionam com sons ou sentimentos de personagem. Segundo CAGNIN (2014, p. 155, apud SALES, CARLOS 2017, p. 67) o surgimento das onomatopeias nos quadrinhos ocorreu pelo amplo uso nos comics americanos, no entanto não se importaram muito com o significado. Já VERGUEIRO E SANTOS (2015, p. 31, apud SALES, CARLOS, 2017, p. 67) acredita que as onomatopeias são mais que um elemento verbal ou representação gráfica dos sons, elas se convertem em componentes pictóricos que complementam ou, em várias ocasiões, desprendem-se e se destacam dos desenhos, ao serem estilizadas, distorcidas, ampliadas ou acrescidas de cores.

### 3.4 Tipografia

A escolha da tipografia é uma das decisões mais importantes na montagem de qualquer peça gráfica, desde 1450 (ano em que surgiram as primeiras tipografias) ela se tornou uma arte e veio sendo estudada até se tornar um item básico para artistas e designers. Todavia, foi no século XV que a difusão da tipografia aconteceu em maior escala, e foi justamente a invenção do alemão Gutenberg que a escrita passou a se fixar duradouramente, a princípio, em letras de chumbo. Ademais, a revolução industrial trouxe diversas contribuições para a tipografia na tecnologia impressa, tendo o lado comercial favorecido para os britânicos em toda a Europa. Já no século XXI se fixaram as impressões digitais, e com o auxílio do computador, qualquer material gráfico pode ser impresso em questão de minutos ou até segundos.

As fontes tipográficas possuem estilos, explica WILLIANS (1995, p. 83) que existem seis categorias de tipos, alguns exemplos são: Estilo Antigo, Serifa Grossa, Manuscrita e Decorativa. Ele também adverte sobre possíveis relações concordantes, conflitantes e contrastantes:

Uma relação concordante ocorre quando usamos somente uma família de fontes, sem muitas variações de estilo, tamanho, peso etc.[...] uma relação conflitante ocorre

quando combinamos fontes similares em estilo, tamanho, osso etc. As similaridades são incômodas porque as atrações visuais não são as mesmas [...] uma relação contrastante ocorre quando combinamos fontes separadas e elementos nitidamente diferentes entre si (WILLIAMS, 1995, p. 75).

A fonte tipográfica utilizada nesse projeto para compor os balões de fala é a tradicional “Comic Sans”, fonte criada por Vincent Connare em 1994, que a princípio foi instituída para um balão de fala de um cachorro animado que auxiliava os novos usuários da Microsoft a navegarem pela sua interface. Essa fonte teve por objetivo ser de caráter amigável para os leitores adolescentes e crianças, e Connare alcançou um público extraordinário usuário dessa fonte para compor os balões de fala em histórias em quadrinhos. Arelado a isso, utiliza-se a fonte Antique Olive, desenvolvida por Marcel Olive, é uma fonte negrita da família Sans-Serif, e foi escolhida para as frases fora dos balões de fala.

### 3.5 Roteiro

O roteiro é uma parte crucial para a construção de uma narrativa, seja no cinema, seja na televisão, a sua importância é extrema. Nas histórias em quadrinhos não é diferente, o roteiro faz parte da construção da HQ, contendo a descrição de cada página, expondo cada quadrado e contendo as ações de cada personagem, entre outras coisas presentes na elaboração de um roteiro:

O roteiro é uma invenção genial. Ele permitiu que uma pessoa incapaz de desenhar um círculo fizesse quadrinhos. Ele permitiu que artistas que não se conhecem, e nem mesmo moram no mesmo país, possam trabalhar juntos. E, finalmente, o roteiro abriu a possibilidade dos quadrinhos alcançarem uma qualidade literária e gráfica inimaginável. Portanto, o roteiro é um veículo através do qual o escritor consegue orientar o desenhista, levando-o a ilustrar a história exatamente como ele imaginara. (DANTON, 2016, p. 6).

Arelado aos roteiros, nos EUA existe o que se chama no Brasil de roteiro, que é o *full script*<sup>8</sup>, ou seja, consiste na descrição de todas as atividades de cada quadrinho da página, bem como textos e diálogos, sendo assim, o objetivo principal desse roteiro é passar o maior número de informações ao desenhista. Além disso, pode conter uma exposição de caráter psicológico dos personagens em questão, seus aspectos emocionais do dia vivido e o que levou o mesmo a cometer determinada atitude.

---

<sup>8</sup> Do inglês “roteiro completo”, ou seja, se trata de uma descrição detalhada de cada quadrinho da página

## **4 CORES**

Segundo WILLIANS (2008, p. 89), o círculo cromático é a junção das chamadas cores primárias, cores secundárias e cores terciárias, essas primeiras são: vermelho, amarelo e azul, as segundas: verde, roxo e laranja, por fim, temos as cores terciárias que surgem através da junção de duas cores, como por exemplo, o amarelo-alaranjado.

Também estão presentes no círculo cromático, diversas combinações de cores, as cores complementares, as cores análogas, as tríades e as tríades com complementar dividido.

As cores complementares estão posicionadas diretamente uma em frente da outra, opostas exatas. E por serem opostas funcionam melhor quando uma é utilizada como cor principal e a cor oposta toma por função colorir um detalhe presente na composição gráfica.

De acordo com WILLIANS (2008, p. 90) a combinação tríade “É um conjunto de três cores equidistantes, e esse conjunto cria uma tríade que agrupa cores agradáveis. Um exemplo são as cores: vermelho, amarelo e azul, já que são cores tríades, e é uma combinação muito utilizada para compor produtos infantis”.

Já as cores análogas, são uma combinação, composta por cores próximas umas das outras no círculo cromático. Não importa as cores que são combinadas, elas vão compartilhar um subtom da mesma cor, criando assim uma combinação harmônios, de acordo com WILLIANS (2008, p. 91).

Para o desenvolvimento desse trabalho, optamos por permanecer com as páginas pretas e brancas, no entanto algumas páginas contêm ilustrações especiais, essas envolverão cores, e para a composição dessas ilustrações foi escolhido como padrão de cores, a combinação tríades com complemento dividido:

A composição dessa combinação se consiste em escolher uma cor e fazer numa relação com a sua cor complementar, no entanto as cores escolhidas devem ser as duas cores que estão ao lado da cor complementar da primeira cor escolhida. Essa combinação traz um ar mais sofisticado (WILLIANS, 2008, p. 96).

## **5 DESENVOLVIMENTO**

### **5.1 Processo de criação dos personagens**

Para a elaboração dos personagens desse projeto gráfico, antes de tudo foi escolhido os ambientes em que eles estariam inseridos, ou seja, escola, casa e parque (lugares comuns frequentados por jovens) portanto, foi decidido pelo conjunto criar personagens inspirados nos integrantes do grupo, pois a observação é essencial e um dos requisitos para a criação de um

personagem, já que segundo DANTON (2016, p. 30) “Da mesma forma que um desenhista precisa ver um anão para desenhar um anão, um roteirista precisa conhecer e entender um neurótico para poder escrever sobre um personagem neurótico”, sendo assim, foram instituídos quatro personagens principais na história, sendo três meninos e uma menina, todos com atitudes, sonhos e metas diferentes.

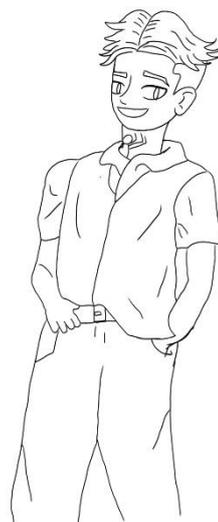
### 5.1.1 Alexis

Um personagem no qual está relacionado a alguém reservado, ou alguém mais enigmático, afinal, a sua própria aparência é construída com roupas mais elegantes, mostrando que ele é o mais vaidoso do grupo.

Sua explosão de raiva é para equilibrar sua aparência e a personalidade, bem como simbolizar a razão e a emoção. A sua tatuagem no pescoço é de aranha para exprimir que o personagem tinha seu lado rebelde. Então para que possamos colocar o lado rebelde dos adolescentes criamos o Alexis com essa expectativa. A sua sinceridade e medo representam o orgulho, mostrando que ao mesmo tempo que poderá te ajudar, ele poderá te arruinar.

Mesmo sendo totalmente agressivo, ele tenta ajudar os seus amigos de sua forma, mesmo que isso possa atrapalhá-los.

**Figura 01:** Alexis (concept art)



**Fonte:** os autores

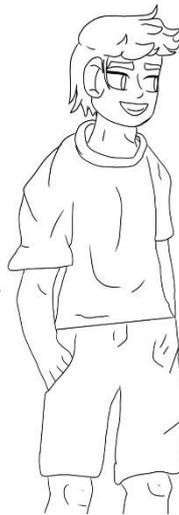
### 5.1.2 Augusto

Augusto é o personagem mais calmo e o que mais ajuda os seus amigos com seu lado gentil e meigo. E o seu estilo de roupa é de alguém que sempre pensa em ser o protagonista de sua vida. Já o seu físico é de um rapaz que treina sempre que pode.

Está sempre sonhando tanto e querendo que seus sonhos se tornam realidade, mas em contrapartida dos sonhos, ele nunca consegue realizar, ou seja, não consegue colocar eles em pratica. E mesmo sendo um grande artista, ele nunca conseguiu concentrar em outras matérias na escola, só conseguiu fazer as coisas quando seus amigos te ajudavam com explicações.

Seu desenvolvimento só pode acontecer quando ele tiver o equilíbrio entre os sonhos (fantasia) e a realidade (vida real).

**Figura 02:** Augusto (concept art)



**Fonte:** os autores

### 5.1.3 Carvalho

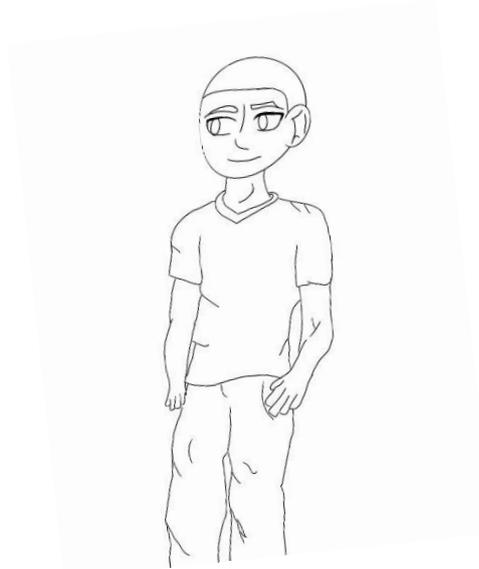
É o personagem com mais dúvidas entre ser um jovem ou ser adulto, sendo o mais responsável e maduro do grupo, ele teve bastante desafios para lidar com o seu futuro, na onde ele não sabe se segue a carreiras dos sonhos ou uma carreira confortável.

Tendo roupas casuais onde não são nada luxuosas, mas na verdade são roupas que lhe deixam confortável. Além dia, o seu cabelo raspado serve para mostrar a sua disciplina, bem como a de um soldado.

Sempre que pode ele ajuda os seus amigos com tudo que pode fazer ao seu alcance, não é o mais intenso, mas nem o mais calmo.

Sendo conhecido como o mais exemplar e respeitado pela sua personalidade de um bom homem. Não é sem motivos que ele é conhecido como “o mais responsável da turma”.

**Figura 03:** Carvalho (concept art)



**Fonte:** os autores

#### **5.1.4 Rafa**

É uma personagem na qual possa tanto representar o lado feminino no grupo tanto o lado da busca para ser independente, com um estilo adolescente que vive na música e no rap, vivendo sempre de modo mais otimista sobre seus sonhos e a carreira de cantora com suas composições.

Ela busca sempre a paz tanto em sua vida, tanto para as pessoas ao teu lado.

Os cabelos compridos e os olhos grandes são símbolos de coisas fofas e delicadas. Ela prende o cabelo, pois está a todo momento trabalhando muito e não pode deixar o cabelo solto pois poderá lhe atrapalhar.

O olhar dela é sempre confiante por conta de sua mente que sempre busca se arriscar para que realizações possam acontecer.

A roupa simples é para mostrar que ela, na fase da vida onde tem tanta pressa que não vê necessidade no momento de ser vaidosa, mas sim batalhadora sobre suas responsabilidades.

**Figura 04:** Rafaella (concept art)



**Fonte:** os autores

## **5.2 Processo de criação do roteiro**

A construção do roteiro desse Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi baseada em experiências dos jovens da geração atual, como a ansiedade, de acordo com CURY, AUGUSTO (2013, p. 96) “A humanidade tomou o caminho errado; estamos nos estressando rápida, intensa e globalmente na era dos computadores e da internet. Estamos levando a psique a um estado de falência coletiva e não percebemos o mal do século”. Tendo em vista as experiências e dificuldades dos integrantes do grupo que vieram a influenciar o comportamento dos respectivos personagens para tomar determinada atitude ou tomar alguma decisão que tenha um grau de importância maior, acarretando em situações que testam a personalidade do jovem, como o ambiente escolhido é, predominantemente, escolar, algumas situações são: semana de provas, como lidar com os sonhos, e como contar segredos aos pais, com a finalidade de que o adolescente venha enfrentar seus medos nesse período de transição da vida de adolescente para a vida de adulto. E para a aplicação ao projeto relacionamos alguns dos sintomas da ansiedade que foram perceptíveis na construção do enredo e propriamente, dos personagens envolvidos. Esses sintomas são definidos por CURY, AUGUSTO (2013, p. 96):

Abaixo, relaciono alguns dos sintomas: I – Ansiedade; II - Mente inquieta ou agitada; III – Insatisfação; IV - Cansaço físico exagerado; acordar cansado; V - Sofrimento por antecipação; VI - Irritabilidade e flutuação emocional; VII - Impaciência; tudo tem que ser rápido; VIII - Dificuldade de desfrutar a rotina (tédio); IV - Dificuldade de lidar com pessoas lentas; VI - Baixo limiar para suportar frustrações (pequenos problemas causam grandes impactos); VII - Dor de cabeça; VIII - Dor muscular; IX - Outros sintomas psicossomáticos (queda de cabelo, taquicardia, aumento da pressão arterial etc.); X - Déficit de concentração; XI - Déficit de memória; XII - Transtorno do sono ou insônia.

### **5.3 Processo de criação do grid**

Para a elaboração do grid desse projeto gráfico editorial foi o utilizado como base o grid modular, pois segundo SALES, CARLOS (2017, p. 38):

O grid modular é de grande praticidade pois além de organizar uma gama maior de informações, padroniza-as, utiliza a relação entre os elementos da página, integrando ainda mais texto e imagens, bastante utilizada em jornais, catálogos, calendários, gráficos e tabelas. O grid modular também pode ser observado também na composição da maioria das hq's, a exemplo as obras: 'Watchmen' 14 (2009) de Alan Moore e Dave Gibbons e 'Astérios Polyp' 15, de David Mazzucchelli (2011), que usaram a grid modular como principal estrutura de composição da narrativa visual.

Tendo em vista isso, a opção em escolher esse estilo de grid facilitou a organização, distribuição e a composição dos elementos dispostos na página, o mesmo permitiu um controle maior sobre os elementos distribuídos ao longo da página, na construção dos quadrinhos e no enquadramento dos personagens, quadrinhos, balões, textos e cenários envolvidos no gênero textual.

### **5.4 Processo de criação da HQ**

No desenvolvimento do projeto foram englobados todos os requisitos, personagens, roteiro e grid. Os desenhos realizados de forma digital pelos integrantes era compartilhado aos encarregados da função de transportar ao aplicativo informatizado em Design Gráfico, que iria finalizar a página com a inclusão dos balões fala, os textos, número da página e possíveis correções.

**Figura 05:** capa da revista HQ



**Fonte:** os autores

### 5.5 Processo de criação dos cards

Também foram desenvolvidos cards de cada personagem, cada um com um design característico de seu respectivo personagem em relação as cores e os elementos.

**Figura 06:** esboço dos personagens usados nos cards



**Fonte:** os autores

## 6 RESULTADOS ENCONTRADOS

Com a impressão do projeto gráfico editorial, alcançamos êxito com os resultados encontrados na revista tamanho a5 e nos cards dos personagens, tendo em vista que ambos foram impressos corretamente e sem erros na coloração, formato e no corte da revista.

### 6.1 Revista HQ

A revista foi impressa corretamente, utilizando uma gramatura 115g no papel couchê para o miolo da revista e uma gramatura 250g no papel couchê para a capa, contracapa, verso da capa e verso da contracapa, no qual esteve em nossa expectativa para o projeto finalizado.

### 6.2 Cards

Os cards foram impressos sem falhas em um papel de gramatura 300g, as cores saíram perfeitas, os cortes ficaram bem-acabados e a laminação em brilho acrescentou uma sofisticação ao trabalho.

**Figura 07:** card do personagem Alexis



**Fonte:** os autores

**Figura 08:** card do personagem Augusto



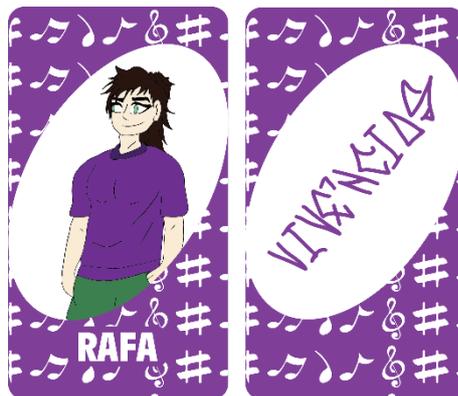
**Fonte:** os autores

**Figura 09:** card do personagem Carvalho



**Fonte:** os autores

**Figura 10:** card da personagem Rafa



**Fonte:** os autores

## 7 CONCLUSÃO

Pode-se concluir com esse trabalho de conclusão de curso, a importância do design gráfico para uma revista, sendo responsável pelas noções de tipografia, cores, margens e diagramação. Dessa forma, acredita-se que o desenvolvimento de uma HQ está muito além de possuir uma ideia na cabeça e começar a desenhar, existem muitas etapas a serem respeitadas ao longo do seu processo. Ademais, acrescenta-se o papel crucial do design, pois contribuiu para a conclusão da revista, na qual foi finalizada com êxito, e cumpriu com o desejo dos integrantes de acrescentar ao design e à revista HQ, vivências na vida de jovens e adolescentes.

## 8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHOPRA, D., FORD, D., e WILLIAMSON, M. **O efeito sombra: encontre seu poder escondido na verdade.** São Paulo. LeYa Brasil, 2010, 256 p.

CURY, AUGUSTO JORGE. **Ansiedade: como enfrentar o mal do século.** Rio de Janeiro. Saraiva, 2013, 160 p. Disponível em: <https://atualiza.aciaraxa.com.br/ADMArquivo/arquivos/arquivo/Ansiedade%20-%20Como%20Enfrentar%20o%20Ma%20-%20Augusto%20Cury.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2024.

CURY, AUGUSTO JORGE. **Pais Brilhantes, Professores Fascinantes.** Rio de Janeiro. Sextante, 2003, 176 p. Disponível em: <https://mandirituba.pr.gov.br/wp-content/uploads/2020/04/Pais-brilhantes-Professores-Fascinantes-Augusto-Cury.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2024.

DANTON, GIAN. **O roteiro nas histórias em quadrinhos.** Paraíba. Marca da Fantasia, 2016, 104 p. Disponível em: <https://marcadefantasia.com/livros/quiosque/roteironashq/roteironashq2ed.pdf>. Acesso em: 04 set. 2024.

FERRETTI, CELSO JOÃO. **A reforma do Ensino Médio: desafios à educação profissional.** HOLOS, [S. 1.], v. 4, p. 261–271, 2018. DOI: 10.15628/holos.2018.6975. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/6975>. Acesso em: 29 jun. 2024.

FREUD, SIGMUND. **A psicologia aplicada de Freud.** São Paulo. Bora lê, 2017. 126 p.

JUNG, C.G. **A psicologia aplicada de C.G. Jung.** São Paulo. Bora lê, 2016, 150 p.

OLIVEIRA, CAIO e LUNA, EWERTON. **A importância das histórias em quadrinhos para o ensino de Língua Portuguesa e para Análise Textual.** Disponível em: [https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/2244/1/tcc\\_art\\_caioalexandredelimaoliveira.pdf](https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/2244/1/tcc_art_caioalexandredelimaoliveira.pdf). Acesso em 29 jun. 2024.

SALES, CARLOS. **GRID NA COMPOSIÇÃO NARRATIVA DAS HQS: um estudo da Gestalt aplicada em HQs.** Disponível em: [https://www.academia.edu/39285242/GRID\\_NA\\_COMPOSI%C3%87%C3%83O\\_NARRATIVA\\_DAS\\_HQS\\_um\\_estudo\\_da\\_Gestalt\\_aplicada\\_em\\_HQs](https://www.academia.edu/39285242/GRID_NA_COMPOSI%C3%87%C3%83O_NARRATIVA_DAS_HQS_um_estudo_da_Gestalt_aplicada_em_HQs). Acesso em 14 ago. 2024.

WILLIAMS, ROBIN. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual.** 8 ed. São Paulo. Callis, 2008, 140 p. Disponível em: <https://jonasjr.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/design-para-quem-nao-e-designer-robin-williams.pdf>. Acesso em 29 jun. 2024.

WILLIAMS, ROBIN. **Design para quem não é designer: princípios de design e tipografia para iniciantes.** 4 ed. São Paulo. Callis, 2013, 216 p.