



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

CAMPUS CABEDELLO

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Turma da Mônica: Uma análise gráfica do quarteto principal

LÍVIA TAVARES DE SOUZA

CABEDELLO–PB

2025

Turma da Mônica: Uma análise gráfica do quarteto principal

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB)- Campus Cabedelo, como requisito obrigatório para a conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientadora: Profa. Dra. Fabianne A. dos Santos

CABEDELO–PB

2025

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

S729t Souza, Livia Tavares de.

Turma da Mônica: uma análise gráfica do quarteto principal. /Livia Tavares de Souza . - Cabedelo, 2025.

30f. il.: color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.

Orientador(a): Profa. Dra. Fabianne A. dos Santos

1. Design de personagem. 2. Semiótica. 3. Turma da Mônica. 4. Análise gráfica. I. Título.

CDU 741(09)



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Livia Tavares de Souza

Turma da Mônica: Uma análise gráfica do quarteto principal

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 18 de julho de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Ana Carolina dos Santos Machado

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Vítor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Fabianne Azevedo dos Santos**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 21/07/2025 15:04:55.
- **Ana Carolina dos Santos Machado**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 22/07/2025 21:01:27.
- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 11/08/2025 10:01:27.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 11/07/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 735475
Verificador: 48876fbe2f
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

Agradecimentos

Acredito que cada pessoa que passou pela minha vida foi importante na minha trajetória e meu crescimento até aqui, então, mesmo quem não está mais presente tem um lugar especial no meu coração.

Mas em primeiro lugar, gostaria de agradecer principalmente os meus pais, Flávia Tavares e Cleverson Túlio e minhas avós Margarida de Souza e Maria Tavares, por todo o apoio durante a minha vida, especialmente nesse período do técnico em Multimídia e a faculdade, onde me ensinaram os melhores caminhos para eu ter sucesso na minha vida e eu espero ter 1% da grandeza de vocês e a minha gata Nina e minha cachorrinha Mel que são meu suporte emocional.

Gostaria de agradecer o meu namorado Danilo Chianca, que desde Multimídia me apoia na minha vida profissional e pessoal, sendo meu melhor amigo e parceiro, me escutando e me amando como ninguém, e a minha psicóloga Juliana Oliveira, que foi e continua sendo a calma e acolhimento nas minhas ansiedades.

Gostaria de agradecer também aos meus professores, colegas e amigos dos cursos nesses 5 anos de IFPB, que me auxiliaram na minha trajetória e tornaram os dias mais leves, mesmo com o grande caos dos trabalhos finais e provas, em especial a minha orientadora Dra. Fabianne A. dos Santos, onde, mesmo meu tema de TCC não sendo sua área de domínio no Design Gráfico, me guiou de maneira maravilhosa e me tranquilizou nos meus dias achando que eu estava atrasada para a entrega.

E por fim, talvez sendo até demais, mas gostaria de agradecer a mim mesma por nunca ter desistido de concluir a graduação, o técnico, ter escutado as pessoas ao redor que tornam a caminhada mais leve, errado e aprendido com todas as situações da vida e acima de tudo, de viver tudo isso.

Muito obrigada!

Sumário

1. Introdução.....	6
2. Fundamentação Teórica.....	7
2.1 História da Turma da Mônica e seu Criador.....	7
2.2 Personagens principais: Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali.....	9
2.2.1 Mônica.....	9
2.2.2 Cebolinha.....	10
2.2.3 Magali.....	11
2.2.4 Cascão.....	12
2.3 Design de Personagens.....	13
2.3.1. Processo de Criação do Design de Personagens.....	14
2.3.2 O Processo de criação dos personagens da Turma da Mônica.....	15
2.4 Semiótica.....	16
3. Metodologia.....	17
3.1 A relação de Semiótica e Design de Personagens.....	17
3.2 Metodologia de Pesquisa e de Análise.....	18
4. Resultados e Discussões.....	19
4.1.Mônica:.....	19
4.2.Cebolinha:.....	21
4.3.Magali:.....	23
4.4.Cascão:.....	25
5. Conclusão.....	28
6. Referências Bibliográficas.....	28

RESUMO

A Turma da Mônica é um dos maiores sucessos dos gibis e do audiovisual brasileiro desde 1959, destacando-se por seu roteiro leve e visual marcante. Este estudo, baseado na semiótica de Santaella e Peirce, analisa o design dos personagens Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali, comparando suas versões dos anos 1960 com os anos 2000 em diante. A análise destaca mudanças no traço, nas cores e nas formas, refletindo tendências do design e demonstrando como os princípios da Semiótica são aplicados para criar personagens visualmente eficientes, agradáveis e reconhecíveis ao longo das décadas.

Palavras-chaves: Design de personagem; Semiótica, Turma Mônica; Análise Gráfica.

ABSTRACT

Monica's Gang is one of the most successful Brazilian comic and audiovisual franchises since its debut in 1959, known for its light-hearted storytelling and iconic visual style. This study, based on the semiotic theories of Santaella and Peirce, analyzes the character design of Monica, Jimmy Five, Smudge, and Maggy, comparing their 1960s versions with their current forms. The analysis highlights changes in linework, color palette, and shapes, reflecting design trends across different eras. It also demonstrates how principles of Semiotics psychology are applied to create characters that are visually effective, appealing, and easily recognizable by their intended audience.

Keywords: *Character Design; Semiotics; Monica's Gang; Graphic Analysis*

1. Introdução

De acordo com Reis (2023), Turma da Mônica é um marco até hoje, foi criado em 1959 como tirinhas para jornal, formato curto e roteiro rápido e tendo como protagonistas, Franjinha e Bidu, dando início a um dos maiores sucessos literários do Brasil, sendo referência na área de quadrinhos até os dias atuais, tanto na escrita, auxiliando crianças no incentivo a leitura por serem construídas com ideias simples e frases curtas, em especial daquelas em fase de alfabetização quanto no desenvolvimento de personagens marcantes e únicos para a época.

Entre os anos 60 e 70 os personagens Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali surgiram e conquistaram o público de maneira impressionante com suas distintas personalidades e características, por exemplo, o Cebolinha falar errado, o Cascão não gostar de tomar banho, a Mônica com sua superforça e a Magali com sua fome que nunca acaba.

Entretanto, não foi apenas o “jeito de ser” que cativou o público e mantém, até os dias atuais, a imagem viva dos personagens, visto que cada um possui uma imagem e visual marcantes e facilmente reconhecíveis. A Mônica com seu vestido vermelho e coelho azul chamado Sansão, e o Cebolinha com seus cinco fios de cabelo, necessitando assim, de designs únicos e cativantes para atrair a atenção de cada público e tornar mais fácil a comunicação, tanto visual quanto narrativa.

Vaz (2023) afirma que, design de personagens é uma área da ilustração voltada para criação visual de personagens em jogos, filmes, séries, etc, relacionando geralmente com os traços de personalidade, estilo, história e o mundo onde os personagens vivem, criando uma coerência visual e narrativa.

E é importante ressaltar que, para a prática, precisa-se de estudos acerca dos princípios de design e ilustração, como teoria da cor e forma, gestalt e semiótica, para transmitir a essência do personagem de maneira coerente, cativante e auxiliar na narrativa, como afirma Tavares (2022).

Para este artigo, a Semiótica, atrelada aos estudos de Charles Sanders Peirce (1839-1914), que é a ciência por trás da formação dos signos em diferentes tipos de linguagem, será utilizada para analisar os princípios de signos

empregados na elaboração do quarteto principal de personagens da Turma da Mônica.

O artigo tem como objetivo geral analisar através da Semiótica os personagens do quarteto principal da Turma da Mônica, em específico os gibis, visto que, além de ser a principal mídia, com histórias curtas e linguagem simples que consegue abranger vários públicos, utilizada para consolidação da imagem dos personagens até os dias atuais, possuindo diversas mudanças em mais de 60 anos de existência para diferentes tipos de consumidores e épocas, utilizando etapas necessárias: discutir o método de Design de Personagens utilizados para a criação dos personagens do Maurício de Sousa, discutir as leis da Semiótica para a área de Design de Personagens e contribuir para o estado da arte de análise de personagens sob a ótica das leis da Semiótica.

O trabalho é importante, pois fará uma análise cuidadosa das décadas de 1960 e 2000 em diante, que em mais de 60 anos possui mudanças significativas nos formatos dos personagens, diferença da quantidade de detalhes, formas e os dias atuais, ajudando, assim, a entender melhor, visualmente, o progresso do desenho dos personagens ao longo da sua trajetória, com as influências contemporâneas e qual é a relação com a recepção de cada público de cada época, buscando a proximidade de cada estilo de arte de cada época e suas necessidades.

2. Fundamentação Teórica

2.1 História da Turma da Mônica e seu Criador

Antes de comentar sobre a turma em si, o autor é uma peça-chave para a explicação. Martins (2022) afirma que, Maurício Araújo de Sousa, ou Maurício de Sousa, é um cartunista e empresário, natural de Santa Isabel, interior de São Paulo, filho de Antônio Mauricio de Sousa, um barbeiro, poeta, compositor e pintor e Petronilha Araújo de Sousa, uma poetisa, vivendo, assim, em um ambiente extremamente cultural e cheio de arte, com visitas constantes de saraus, reuniões de artistas e rodas de chorinho, com o interesse em gibis, influenciado pela mãe, que o ensinou a ler com estes, começando por uma história achada no lixo com 4 anos, citado por Maurício no The Noite (2017).

Em uma entrevista para o The Noite (2017), o Maurício afirma que antes de virar empresário e criar a Mauricio de Sousa Produções (MSP), foi repórter policial na Folha da Manhã, em São Paulo e aos 19 anos de idade foi para a capital, São Paulo, com o intuito de ingressar no mercado de trabalho como ilustrador, sendo recusado, aproveitando, assim, o seu talento, para ilustrar as próprias reportagens e retratos-falados, que faziam sucesso entre os leitores.

No entanto, com mais de 60 anos de carreira - afirmado no vídeo “Tudo sobre a Mônica” (2023), em 1961 - Maurício saiu da Folha para participar de uma associação em busca de mais direitos para desenhistas e foi taxado de comunista. Ficou sem poder publicar suas tiras em nenhum jornal de São Paulo, mas acabou voltando dois anos depois para um novo projeto, a Folhinha de São Paulo.

E falando sobre a Turma no geral, de acordo com Martins (2022), as histórias da Turma da Mônica ganharam vida pela primeira vez na Folha da Manhã, atual Folha de São Paulo, em 1959, no formato de tirinhas, histórias com começo, meio e fim como citado por Paião e Pompeia (2022) e tinham como personagens principais o Bidu, um simpático cão azul que foi criado baseado em um cachorro da família, e o Franjinha, baseado no próprio cartunista. e após eles, surgiu o quarteto: Cebolinha e Cascão, inspirados em amigos da infância, e Mônica e Magali, homenageando as filhas.

Nos anos 70, as tirinhas foram transformadas em histórias para revistas chamadas gibis, formato com expressão brasileira que está associada ao público infantil e que consagrou seu autor, Maurício de Sousa, e a primeira com o nome “Mônica e sua Turma”. e após isso, juntaram-se, então, à Turma da Mônica outras famílias de personagens criadas pelo cartunista, como a Turma do Chico Bento, a Turma da Tina, a Turma da Mata, a Turma do Penadinho, a Turma do Piteco, a Turma do Papa- Capim e Horácio, alter ego do autor.

A Turma da Mônica conquistou seu espaço em um mercado editorial anteriormente dominado por gibis de origem norte-americana, como as populares histórias do Tio Patinhas, como descreve Pinho e Pinho (2015). O grande mérito de Mauricio de Sousa foi criar personagens que retratam a infância brasileira, por meio de narrativas inspiradas no cotidiano, com um humor marcado pela repetição e pelo uso do *nonsense*. A obra alcançou projeção internacional, sendo

exportada para mais de 30 países, ultrapassando a marca de 1 bilhão de gibis vendidos desde a década de 1970 e contando com mais de 3 mil produtos licenciados com os personagens.

A primeira animação da Turma surgiu nos anos 70 para uma propaganda de molho de Tomate utilizando o personagem Jotalhão, da Turma da Mata e a partir disso, o audiovisual expandiu, criando vários materiais de sucesso, como os filmes Cine-Gibi, a série animada disponível no *youtube*, os *live actions*, além de jogos, peças de teatro e jogos citados por Tudo Sobre a Turma da Mônica (2024), o maior canal de conteúdo relacionado à Turma da Mônica.

2.2 Personagens principais: Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali

2.2.1 Mônica

De acordo com o canal, Tudo Sobre a Turma da Mônica (2022), Mônica de Sousa, ou apenas Mônica (Figura 1) é uma personagem que surgiu em 1963 como coadjuvante de Cebolinha, sendo criada nos anos 60, quando Maurício ainda lutava para sobreviver como quadrinista e não havia criado uma personagem feminina, e, só se deu conta da “lacuna” ao ser chamado por um colega de misógino, o que seria irônico, já que o autor cresceu em uma “família matriarcal, onde as mulheres dominavam”.

E em pouco tempo tomou o destaque, após vários feedbacks do público em geral, com a personagem totalmente baseada na segunda filha, onde as características reais foram transferidas para os quadrinhos, como: baixinha, gorducha, dentuça e de temperamento forte, usando, geralmente, vestido vermelho e com um coelho de pelúcia (inicialmente amarelo, e não azul), que a Mônica virou a sua personagem mais popular.

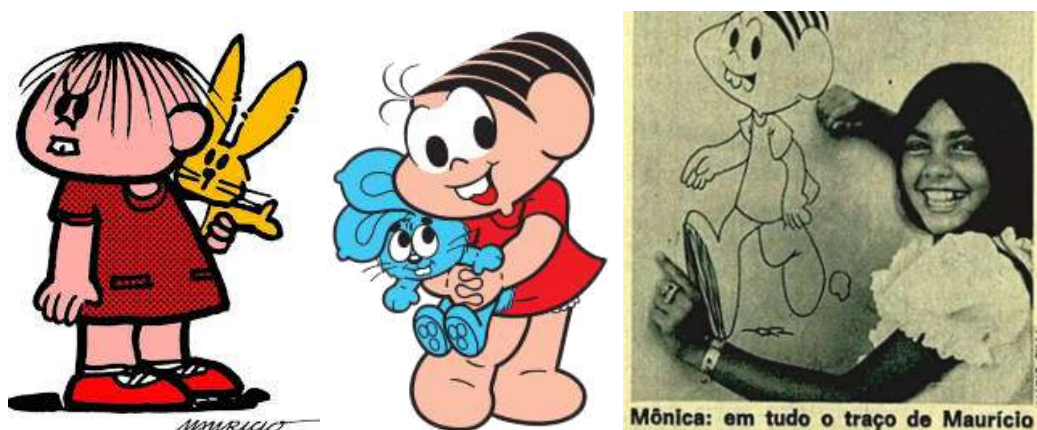
Afirmado no vídeo também, o personagem obteve tanto sucesso que, em 1965, Maurício e sua filha foram entrevistados pela apresentadora Hebe Camargo e acabou ganhando o coelhinho Sansão, tornando-se marca registrada da personagem.

Em 1970, Maurício lançou a revista da Mônica, sendo o primeiro Gibi nomeado de “Mônica e sua Turma”, com tiragem de 200 mil exemplares, pela

Editora Abril, e esse sucesso resultou, em 1971, no prêmio Yellow Kid, o Oscar das histórias em quadrinhos.

Desde 2007, a personagem é embaixadora da Unicef e em 2020 foi criado o projeto “Dona da Rua”, que tem o objetivo de homenagear e trazer visibilidade às mulheres importantes para a história do Brasil e do Mundo, de acordo com o site oficial da Turma da Mônica.

Figuras - 1: Mônica de 1963, 2: de 2010 e 3: a filha de Maurício de Sousa



Fonte: 1: UOL, *Mônica de 1963* [Fotografia]. 2: TURMA DA MÔNICA. *Mônica atual segurando o coelho Sansão*. [Fotografia]. 3: UOL, *Mônica, filha de Maurício de Sousa, com sorriso que inspirou pequena "dentuça"* [Fotografia].

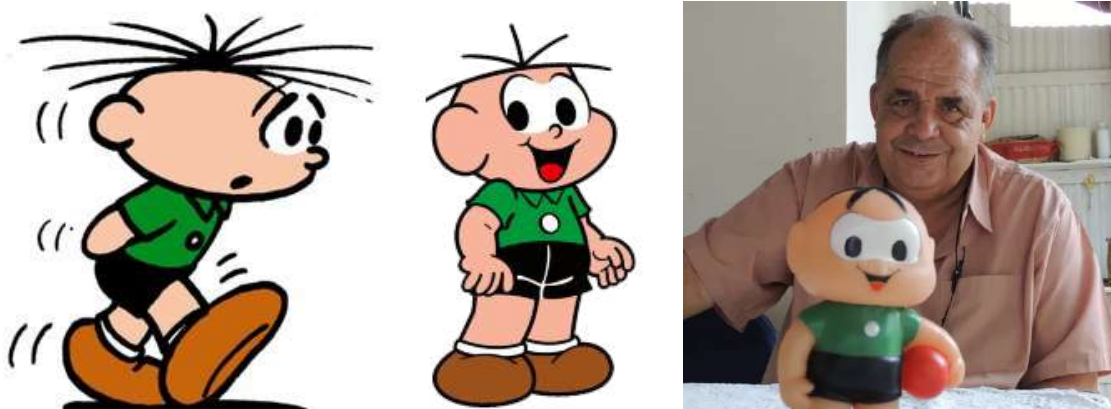
2.2.2 Cebolinha

De acordo com o canal Tudo Sobre a Turma da Mônica (2013), Cebolácio Menezes da Silva Júnior, ou apenas Cebolinha (Figura 4), é um personagem da Turma da Mônica baseado em um dos amigos do filho de Maurício, Márcio, que se chama Luiz Carlos da Cruz, um ex-pintor de paredes que reside em Mogi das Cruzes, atualmente, e possui características marcantes como a inversão das letras “R” pelo “L” e o cabelo espetado, apelido atribuído pelo pai de Maurício de Sousa (Figura 6), como afirma Paes (2012).

Cebolinha se tornou o protagonista após “roubar” o lugar de Franjinha nas tirinhas, que teve o seu nome por um curto período de tempo, antes da Mônica surgir, e na reportagem da Metrópolis sobre os 80 anos de Maurício, ele afirma que em 1973 Cebolinha ganhou revista própria pela Editora Abril com a intenção de exportação.

Em nível de curiosidade, nas tirinhas de jornal dos anos 60, o personagem chegou a ganhar um irmão mais novo, chamado Salsinha, nome escolhido pelos leitores. O personagem, porém, sumiu pouco tempo depois.

Figuras 4: Cebolinha de 1959, 5: Cebolinha de 2010 e 6: Inspiração para o Cebolinha



4 e 5: Fonte: TURMA DA MÔNICA, *Cebolinha de 1959 e dias atuais*. [Fotografia].

6: G1, *Seu Cebola e o boneco personagem dos gibis* (Foto: Carolina Paes/G1).

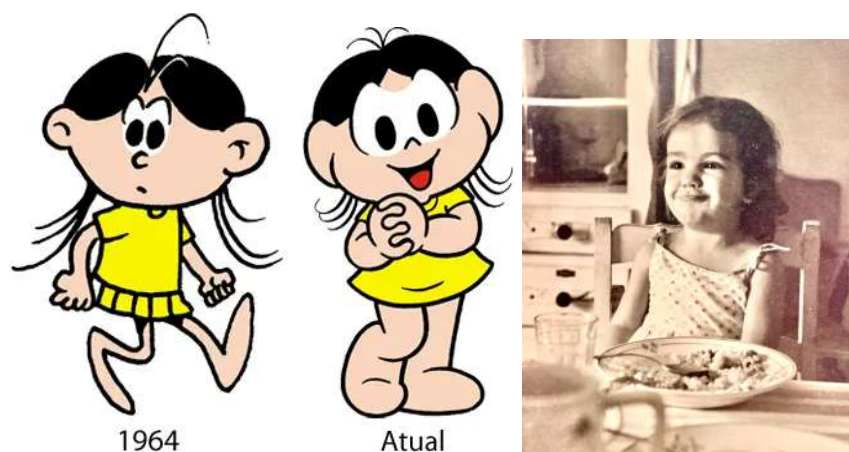
2.2.3 Magali

Afirmado pelo canal Tudo Sobre a Turma da Mônica (2014), Magali Fernandes de Lima ou apenas Magali (Figura 7), é uma personagem que foi criada após a Mônica, em 1964, sendo baseada em uma das filhas de Maurício, Magali Spada (Figura 9), que segundo o próprio cartunista, conseguia comer uma melancia inteira. A família da Magali é de origem nordestina e sua avó é cearense.

Magali teve sua primeira aparição em uma tira do Cebolinha, publicada no jornal Folha de São Paulo, em 11 de janeiro de 1964, quando ela estava com Mônica, antes de ser amiga oficial dela, sendo a última a ganhar revista própria, em 1989, pela Editora Abril.

É responsável pela inserção do núcleo mágico nas histórias da Turma da Mônica, sendo retratada como uma bruxa, herança da sua tia Nena, em destaque nas revistas da Turma da Mônica Jovem, onde é conhecida como Maga Li em uma realidade futura alternativa, como citado na edição “Sombras do Futuro”.

Figuras: 7: Magali de 1964, 8: Magali de 2010 e 9: Magali Spada criança



7 e 8: Fonte: *Magali de 1964 e dias atuais*. [Fotografia].
9: X, SOUSA, Mauricio de, *Magali Spada e Sousa*. [Fotografia].

2.2.4 Cascão

“Tudo Sobre a Turma da Mônica” (2013) afirma que, Cássio Marques de Araújo, ou apenas Cascão (Figura 10), é um personagem criado em 1960 e também foi inspirado em um amigo de Márcio, que certamente não tinha muita higiene e posteriormente criado como um garoto que sofre de hidrofobia e sempre foge do banho e da chuva.

Sua roupa é amarela com um short de suspensório vermelho porque Maurício estava usando cores básicas, assim como o resto do quarteto e seu cabelo característico fora criado pelo arte-finalista Sérgio Graciano, que usou sua própria impressão digital para pintar, tornando-se uma de suas marcas registradas. Antes criado como amigo de apoio do Cebolinha, Cascão acabou virando revista em 1982 junto do personagem Chico Bento.

Em 1983, em resposta às enchentes que assolaram Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Paraná, Maurício de Sousa escreveu o conto O Primeiro Banho do Cascão, publicado na "Folhinha" de 31 de julho de 1983, onde o personagem enfrenta a água para ajudar um grupo de crianças ilhadas em Santa Catarina, repetindo a mesma situação em 2024 com a trágica enchente no Rio Grande do Sul .

Figuras: 10: Cascão de 1960 e 11: Cascão de 2010



10: UOL, *Cascão de 1961* [Fotografia]

11: TURMA DA MÔNICA, *Cascão atual feliz, segurando guarda chuva*. [Fotografia]

2.3 Design de Personagens

Perez (2011) afirma que a palavra “personagem” surgiu na França em junção das palavras “pessoa+ação”, que significa pessoa em ação e transmite movimento através das faces, rosto e expressões. Sendo inicialmente mostrado nas peças de teatro, os personagens são elementos de estudos em diferentes regiões e acaba se mostrando como o principal elemento de uma obra.

E complementando, Garone e Francisco (2013) dizem que “Portanto, o relacionamento entre o ficcional e o real, isto é, do personagem com o leitor, pode ser entendido com as mesmas complexidades das relações construídas no mundo real.”, visto que os personagens são uma versão expressiva do mundo, ajustado a parte gráfica com formas, proporções, caricaturas, silhuetas, entre outros, como diz Silver (2017).

De acordo com Vaz (2023), Design de Personagens é o processo de criar, visualizar e desenvolver um personagem do zero para uma história, sendo utilizado para a produção de filmes, séries, animes, games e/ ou campanhas publicitárias.

E Tavares, (2022) afirma que os personagens não são meras ilustrações para atrair o público, mas sim auxiliam, de forma visual para contar a narrativa e através dos traços físicos como as formas, as expressões faciais, as roupas e até

a postura transmitem informações cruciais sobre a forma de agir, motivações e valores para atrair a atenção do espectador.

2.3.1. Processo de Criação do Design de Personagens

Para realizar o design de personagens de maneira eficaz, é preciso utilizar um processo onde, durante a criação da narrativa, necessita-se de algumas etapas relacionadas a citação de Vaz (2023) e Silver (2017) :

- **Estudar anatomia, perspectiva e fundamentos de desenho**

Para a criação, é necessário ter muito conhecimento sobre anatomia (ossos, músculos, proporções) e noções de como as formas podem ser representadas visualmente e dominar as representações geométricas. Por exemplo: Círculos e formas arredondadas remetem à bondade, e amizade, geralmente utilizados em protagonistas ou personagens mais amigáveis. Já quadrados e retângulos dão uma sensação de estabilidade e ordem. Triângulos e outras formas pontiagudas são muito usados para indicar algo mais enérgico e dinâmico, além de insegurança ou agressividade, sendo aplicado, por exemplo, em vilões, como afirmado por Silver (2017).

- **Escrever um *prompt***

O design de personagens sempre começa com a história, citado por Tavares, 2022, pontos a se considerar na hora da escrita são: **Profundidade psicológica**, inserindo as motivações, objetivos pessoais, traumas, qualidades e defeitos, tornando o personagem memorável e possuindo conexão com o público; **Clareza na motivação**: Caracterizando de forma objetiva e coerente na narrativa, as motivações e objetivos que guiam o personagem na história, tornando a história envolvente e trazendo a conexão do público com o personagem; **Relações interpessoais**: O jeito de agir e as conexões com outros personagens é de suma importância, pois, transmitem a sensação de maiores camadas na personalidade e enriquecem a sua história.

- **Criar o *model e expression sheet***

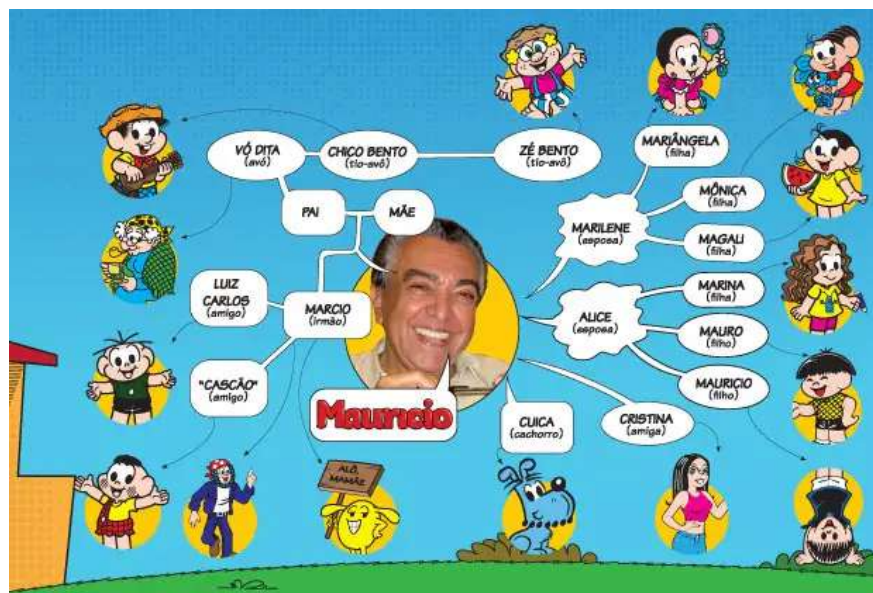
E para finalizar o design de personagem, por Vaz (2022), é preciso criar um model sheet, que vai mostrar seu personagem em ângulos diferentes, como de frente, costas, perfil, $\frac{3}{4}$ (meio de lado), sendo importante na hora de mostrar desenho do personagem nos quadrinhos e na animação ou rigg (marionete) para animações 2D e 3D ou e o expression sheet, que mostra algumas expressões principais do personagem para que os animadores tenham uma noção de como ficarão as distorções no rosto com falas e expressões.

2.3.2 O Processo de criação dos personagens da Turma da Mônica

Como citado na entrevista para o The Noite (2017), Maurício de Sousa afirma que, para criar seus quadrinhos se inspirou nos trabalhos de Will Eisner, principalmente o personagem Espírito e vivenciou sua vida na infância em uma casa cheia de arte, e isso o impulsionou a observar as pessoas e suas formas de agir, personalidade e aspectos físicos, tanto que seus personagens, a maioria foi inspirado em pessoas conhecidas da vida dele (Figura 12).

E na parte das grande atualizações no design de personagens, grande parte da influência para a mudança nos traços dos personagens era a sua falta de tempo e por um tempo não ter tido uma equipe, foram-se diminuídos uma quantidade de elementos, como a quantidade de cabelo dos personagens, a partir dos anos de 1980, os personagens ganharam traços mais arredondados após a contratação de novos desenhistas e o motivo para os personagens Cascão, Magali e Mônica não possuírem sapatos, é devido ao fato do Maurício muitas vezes esquecer, nas pressas, de fechar o sapato e de desenhar os dedos dos pés, tornando-se um elemento diferente e icônico como citado em uma entrevista para a Sorriso (2011).

Figura 12: Maurício e as inspirações para seus personagens



TURMA DA MÔNICA, Árvore genealógica da turminha [Fotografia]

2.4 Semiótica

Afirmado por Mager (2008), a semiótica já vem fazendo parte do ensino do design quando foi incluída, em 1958, como disciplina regular do curso de Hochschule Für Gestaltung (Escola Superior da Forma) na cidade de ULM - na Alemanha.

De acordo com Santaella (1983), Semiótica é a ciência dos signos que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, estuda as formas de comunicação e cultura para descobrir o processo de significado de cada forma de linguagem, sendo utilizada desde a culinária até a psicanálise. A semiótica surgiu de forma curiosa, tendo aproximadamente três origens consecutivas: uma nos EUA, outra na União Soviética e a terceira na Europa Ocidental.

Porém, os estudos teóricos de Charles Sanders Peirce (1839-1914) são os mais influentes. O que torna a semiótica além é a definição de signo, que nos estudo de Pierce, existem várias formas de explicar. No entanto, a mais simplificada seria um objeto que representa outro objeto, tendo somente o poder de representar de um modo específico. Essa teoria possui três campos principais:

- **Primeiridade:** É a relação da consciência humana, suas experiências e sentimentos com o exterior, ou seja, os signos são relacionados aos significados baseados em emoções e experiências humanas;
- **Secundidade:** São os fatos que não são mudados independente das experiências humanas, ou seja, a definição de certos signos não são mudados independente dos sentimentos humanos;
- **Terceiridade:** A junção dos dois campos, ou seja, todas as experiências do ser humano são válidas para a identificação dos signos

As representações visuais são fundamentais para a construção e interpretação dos signos, conforme proposto por Peirce (1839-1914). Segundo o autor, um signo é aquilo que representa algo para alguém, e essa representação pode assumir três formas distintas, de acordo com sua relação com o objeto: ícone, índice e símbolo.

- **Ícone:** É o signo que representa por semelhança, ou seja, sua forma remete visualmente ao objeto real, como um desenho ou ilustração.
- **Índice:** Estabelece uma relação causal ou de continuidade física, como ocorre com pegadas ou fumaça, que indicam a presença de alguém ou de fogo, respectivamente.
- **Símbolo:** É um signo cuja relação com o objeto é estabelecida por convenção social, sendo aprendido por meio do uso e da cultura, como as palavras da linguagem ou sinais gráficos.

3. Metodologia

3.1 A relação de Semiótica e Design de Personagens

Ribeiro (2020) afirma que, mesmo sem saber o que significa a semiótica, os seus princípios acabam sendo utilizados nos projetos, devido a cada projeto apresentar diferentes conceitos e as informações são utilizadas de forma que se assemelham à mensagem por trás do projeto. E alinhado à ideia, Bürdek (2006, p.230) afirma que “design é uma disciplina que não produz apenas realidades materiais, mas especialmente preenche funções quatro comunicativas”.

Segundo Nöth (1998), tudo o que existe está estruturado a partir de um significante e de um significado. Nesse contexto, a definição de signo torna-se essencial para a análise da forma como os elementos visuais influenciam a narrativa, as relações entre os personagens e, por consequência, o próprio design e a construção simbólica de suas representações.

3.2 Metodologia de Pesquisa e de Análise

Para a realização desta análise, adotou-se uma metodologia de caráter bibliográfico, qualitativo e exploratório. A pesquisa bibliográfica consiste na revisão de materiais previamente publicados relacionados ao tema, como livros, artigos, monografias, periódicos e fontes orais como determinam Marconi e Lakatos (2010).

As autoras também destacam que a pesquisa qualitativa busca compreender profundamente determinados fenômenos, priorizando a interpretação e atribuição de significados em vez de medições quantitativas. De acordo com Mattar (2001), a pesquisa exploratória utiliza métodos amplos e flexíveis, voltados para a descoberta de ideias e intuições.

Neste estudo, os procedimentos metodológicos envolveram uma análise descritiva do conteúdo, com observação informal dos aspectos visuais dos personagens, como cores, formas e traços gráficos em suas versões dos anos 1960 e na atualidade.

Para isso, foi utilizada a tabela proposta por Francisco e Garone (2013), que o design de personagens reclinase sobre três eixos analíticos: **Construtores semióticos** (signos visuais que constroem a identidade com proporção, traço e cor); **Significados icônicos e metáforas visuais** (o que cada traço representa em termos de conteúdo); **Processo de evolução gráfica** (como a alteração visual reflete mudanças no sentido e função cultural do personagem).

E Santaella (1983) afirma que a semiótica de Peirce possui três linhas de representação do objeto para o espectador. Então, a seguir, serão citados os três tipos de representação da semiótica: ícone, índice e símbolo referenciando as principais características dos personagens como as roupas, as cores, os principais acessórios e as representações da personalidade de cada.

4. Resultados e Discussões

4.1.Mônica:

A personagem Mônica, criada em 1963, passou por diversas atualizações visuais ao longo dos anos. Comparar sua versão original com a atual permite compreender as mudanças nos signos que compõem seu design e os significados socioculturais associados. De acordo com a Tabela 01 baseada nos eixos analíticos de Francisco e Garone (2013) abaixo serão descritos as características visuais e de personalidade referente à primeira versão e a mais atualizada dela.

Figuras 1 e 2 - Mônica de 1963, de 2010

1: UOL, *Mônica de 1963* [Fotografia]

2: TURMA DA MÔNICA. *Mônica atual segurando o coelho Sansão*. [Fotografia].

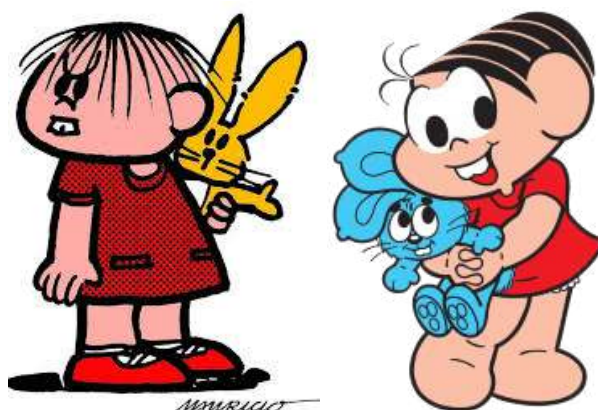


Tabela 1 - Descrição Visual da personagem Mônica

Tipo de Característica	Mônica 1963	Mônica Atual
Extrínsecas	Cabeça redonda, cabelo traços simples e bagunçados, olhos grandes e arredondados, dentes muito grandes e destacados, vestido vermelho curto e geométrico, coelho simples e de aparência rústica, expressões faciais neutras	Cabeça proporcional e com traços suaves, cabelo mais delineado e formas suaves, olhos expressivos e contorno definido, dentes visíveis e integrados ao rosto, vestido vermelho com caimento natural, pelúcia com nome de Sansão, mais detalhado,

	e de raiva	azul, com traços infantis, e expressões variadas e humanizadas
Intrínsecas	Focada no humor e sua super força, onde a Mônica sempre demonstra estar brava.	Expressões e emoções variadas, onde a personagem se mostra meiga, amiga

Fonte: Elaboração própria (2025)

Agora os pontos falados na Tabela 01 são as principais características da personagem com base nas representações populares dos signos, e a seguir, serão citados os três tipos de representação da semiótica: ícone, índice e símbolo referenciando as principais características da Mônica aos tipos abaixo.

Tabela 2 - Descrição Ícone, Índice e Símbolo

Aspecto	Antes (1963)	Agora
Ícone	Representa a infância com traços caricaturais e agressivos	Suavização e refinamento com a infância mais tranquila e amorosa
Índice	Dentes grandes e caretas, força, agressividade, postura sem suavidade e formas bruscas	Olhar doce com coelho com formas suavizadas, força com empatia e postura amigável
Símbolo	Feminilidade subvertida de forma explícita (sem vaidade, sem delicadeza) e a cor vermelha antes apenas retratava seu lado agressivo	Feminilidade mais híbrida: ativa, mas cuidadosa com a imagem e atualmente retrata sua intensidade e personalidade

Fonte: Elaboração própria (2025)

A evolução do design de Mônica é uma resposta aos novos contratos de leitura da sociedade com as imagens e personagens midiáticos, mantendo sua essência, mas atualizando seu corpo sógnico para continuar significando nas novas gerações.

Enquanto a primeira versão (Figura 1) era caricata, com expressões e estereótipo de personagens agressivas e seu humor é baseado na violência com outros personagens, a sua versão atual (Figura 2), além dos traços e proporções

mais amigáveis com as formas arredondadas e a cor vermelha antes apenas retratava seu lado agressivo, atualmente retrata sua intensidade e personalidade e Sansão, antes retratado pela cor amarela, passou a ser azul para ser uma cor complementar a cor vermelha, trazendo a tona em como o imaginário popular afeta na construção e mudanças nos signos.

4.2.Cebolinha:

O Cebolinha é um personagem que, mesmo passando por mudanças na aparência ao longo do tempo, acabou mantendo a mesma essência. De acordo com a Tabela 3 de Francisco e Garone (2013) abaixo serão descritos as características visuais e de personalidade referente à primeira versão e a mais atualizada dele.

Figura 4 e 5: Cebolinha de 1959, Cebolinha de 2010
4 e 5: TURMA DA MÔNICA, *Cebolinha de 1959 e dias atuais*. [Fotografia].



Tabela 3 - Descrição Visual do personagem Cebolinha

Tipo de Característica	Cebolinha 1959	Cebolinha Atual
Extrínsecas	Cabeça redonda, desproporcional ao corpo Cabelo com vários fios e formato brusco (marca registrada) Olhos grandes e simples com expressões limitadas Camiseta verde e short preto simples	Cabeça ainda grande, mas mais proporcional Cabelo com cinco fios estilizados com forma curva Olhos com detalhes com brilho e contorno Roupas com mesmas cores, mas com caimento mais realista

	Expressões faciais sorridente, malandro, caricatural, Mãos nas costas, postura de “plano infalível”	Variedade de expressões: pensativo, confuso, feliz Corporalidade mais dinâmica, expressiva
Intrínsecas	Sem muita personalidade e expressões baseadas em humor físico e visual (quedas, pancadas, falas trocadas).	Expressões e emoções variadas, onde o personagem se mostra egoísta, engraçado, amigo,

Fonte: Elaboração própria (2025)

Os pontos falados na tabela 4 são as principais características da personagem com base nas representações populares dos signos, e a seguir, serão citados os três tipos de representação da semiótica: ícone, índice e símbolo referenciando as principais características do Cebolinha aos tipos abaixo.

Tabela 4 - Descrição Ícone, Índice e Símbolo

Aspecto	Antes (1959)	Agora
Ícone	Representação icônica do menino travesso e malandro.	Representação de uma criança estratégica, criativa e sensível.
Índice	Cabelo (vários fios retos) apelido e traço de identidade visual único.	Fios estilizados e atualização mantendo identidade.
Símbolo	Troca do “R” pelo “L” marca simbólica de linguagem levada como piada. Cores verde e marrom reforçando apenas o seu lado mesquinho.	Linguagem adaptada com humor, mas mais cuidadosa culturalmente, com por exemplo, sendo cuidadosamente chamada de “ecolalia” e suas cores retratando seu crescimento.

Fonte: Elaboração própria (2025)

O Cebolinha é um exemplo claro de como os personagens dos quadrinhos podem manter sua identidade simbólica enquanto se adaptam aos novos códigos culturais. Sua evolução visual reflete um deslocamento das representações de masculinidade infantil, que antes (Figura 4) era centrada na travessura,

autoridade e rivalidade, e agora (Figura 5) se abre à sensibilidade, criatividade e vulnerabilidade.

Na perspectiva semiótica da Tabela 4, seu design carrega signos que se atualizaram sem romper completamente com os signos originais como as cores das suas vestes que torna o verde e o marrom e sua personalidade, mantendo a coerência visual e simbólica que o torna reconhecível, mas com novas camadas de sentido compatíveis com os tempos atuais.

4.3.Magali:

A personagem Magali, surgiu como contraponto à força explosiva de Mônica. Ao longo do tempo, seu design e traços comportamentais evoluíram, refletindo as transformações nas representações femininas, especialmente no que se refere ao relacionamento com o corpo, alimentação, afeto e delicadeza, sendo analisadas na tabela 5 desde seu design até suas peculiaridades e isto será levado como base para a análise na tabela abaixo com conceitos afirmado por Tavares (2022).

Figura 7 e 8: Magali de 1964 e Magali de 2010
7 e 8: *Magali de 1964 e dias atuais*. [Fotografia].

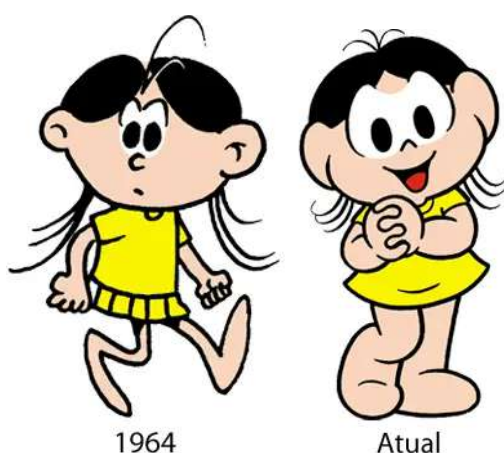


Tabela 5 - Descrição Visual da personagem Magali

Tipo de Característica	Magali 1960	Magali Atual
------------------------	-------------	--------------

Extrínsecas	Cabeça redonda, traços simples Cabelo pretos, lisos, com franjinha e rabo de cavalo Olhos grandes, estilo "olhos de botão" com expressões limitadas Vestido amarelo, geométrico e mais detalhado Expressões faciais doce, passiva, com sorriso constante Comida (melancia, frutas), boca sempre aberta	Cabeça mais proporcional, contornos suaves Cabelo mais estilizado e suave com textura Olhos mais expressivos, com brilho e formas femininas Vestido amarelo mais solto e com detalhes sutis Expressões variadas: doce, determinada, curiosa Frutas continuam, mas agora com sentido saudável e natural
Intrínsecas	Sem muita personalidade e expressões baseadas em ser companhia nas tirinhas da Mônica.	Expressões e emoções variadas, onde o personagem possui características de alguém amigável, calma, feliz, carinhosa

Fonte: Elaboração própria (2025)

Agora os pontos falados são as principais características da personagem com base nas representações populares dos signos, e a seguir, serão citados os três tipos de representação da semiótica: ícone, índice e símbolo referenciando as principais características da Magali aos tipos na tabela 03 abaixo.

Tabela 6 - Descrição Ícone, Índice e Símbolo

Aspecto	Antes (1964)	Agora
Ícone	Representa a menina doce, passiva, com apetite infantil e caricato	Representa uma criança sensível e consciente, com afeto e empatia
Índice	Desejo e fome constante sendo interpretada como uma criança egoísta e sem empatia	Frutas e postura, ligação com saúde, cuidado, equilíbrio e
Símbolo	Vestido amarelo e simples, combinando com sua leveza e feminilidade doce	Cor amarelo: inteligência emocional, sensibilidade, frescor e vestido demonstrando mais sua personalidade com formato

Fonte: Elaboração própria (2025)

A evolução da personagem Magali, vista sob a ótica semiótica, evidencia uma transição importante no modo como as meninas e a infância são representadas. A versão de 1964 (Figura 7) comunicava um feminino fofo, afetuoso, mas centrado em um humor físico e visual e sua fome sendo retratada como . Já a versão atual (Figura 8) apresenta uma Magali sensível, reflexiva e com um papel ativo na construção do afeto e dos vínculos sociais.

Visualmente, os signos gráficos se tornaram mais sutis e simbólicos, acompanhando o amadurecimento do público e as novas exigências culturais, afirmado por Silver (2017). A personagem, sem deixar de ser identificável, foi ressignificada para continuar fazendo sentido dentro das novas leituras sociais da infância e da feminilidade e trazendo contrapontos a seus estereótipos, como sendo a amiga da Mônica e sendo apenas um alívio cômico.

4.4.Cascão:

Cascão surgiu nos anos 1960 como símbolo do menino arteiro que foge de banhos, vive em aventuras e tem como traço marcante a resistência à higiene. Esse comportamento se tornou o signo central da personagem, moldando sua identidade visual e narrativa, porém o tornando apenas um estereótipo.

Na Tabela 7 de Francisco e Garone (2013) abaixo serão descritos as características visuais e de personalidade referente à primeira versão e a mais atualizada.

Figuras 10 e 11: Cascão de 1960 e Cascão de 2010

10: UOL, *Cascão de 1961* [Fotografia]

11: TURMA DA MÔNICA, *Cascão atual feliz, segurando guarda chuva*. [Fotografia]



Tabela 7 - Descrição Visual do personagem Cascão

Tipo de Característica	Cascão 1960	Cascão Atual
Extrínsecas	Cabeça redonda, traços simples, bochechas visíveis Cabelo preto, pontiagudo, estilo “espigado” Olhos grandes e simples com expressões limitadas Camiseta amarela e short quadriculado vermelho Expressões faciais risonho, travesso, com nariz empinado” Manchas de sujeira visíveis, não possuía seu guarda chuva	Cabeça proporcional, contornos suavizados Cabelo mais estilizado e suave com textura Olhos com detalhes com brilho e contorno Roupas com mesmo padrão, com variações de cor e textura Expressões diversas: medo, afeto, alegria, curiosidade Roupas “gastas”; sujeira sugerida e possui seu guarda chuva azul
Intrínsecas	Sem muita personalidade e expressões baseadas em humor físico e visual (quedas, pancadas, falas trocadas).	Expressões e emoções variadas, onde o personagem se mostra engraçado, amigo, medroso, companheiro

Fonte: Elaboração própria (2025)

E por último, os pontos falados são as principais características do personagem com base nas representações populares dos signos marcantes, e a seguir, na tabela 8, serão citados os três tipos de representação da semiótica:

ícone, índice e símbolo referenciando as principais características do Cascão aos tipos abaixo.

Tabela 8 - Descrição Ícone, Índice e Símbolo

Aspecto	Antes (1963)	Agora (2010)
Ícone	Ícone da sujeira como humor infantil	Ícone da autenticidade e espontaneidade infantil
Índice	Manchas no corpo indicam sujeira (sem mostrar causa) de forma brusca e mais direta e cabelo espetado trazendo uma insegurança.	Roupa com cores amarelo e vermelho indicam liberdade, aventura e intensidade e cabelo bagunçado porém com formato mais arredondado traz mais segurança.
Símbolo	O medo da água representa negação da higiene apenas como desafio cômico e cores amarelo e vermelho, reforçando seu estereótipo.	Medo transformado em símbolo de resistência lúdica, mas com empatia e foco em transmitir informação e personagem obteve mais personalidade própria, alinhado às cores.

Fonte: Elaboração própria (2025)

A análise semiótica do personagem Cascão revela uma transformação de uma figura cômica baseada na aversão à higiene em um símbolo de criatividade, liberdade e autenticidade infantil. Enquanto nos anos 1960 (Figura 10) ele era a encarnação do menino rebelde e sujo, sua versão atual (Figura 11) é mais complexa, sensível e adaptada aos discursos contemporâneos sobre masculinidade emocional.

Visualmente, na atualidade o personagem mantém sua essência, como os cabelos e roupas características, mas os signos da sujeira e cores e da transgressão foram ressignificados, com o personagem atualmente não tendo mais contato com sujeira, tendo sua personalidade mais desenvolvida e permite que o personagem continue relevante culturalmente, ao mesmo tempo em que educa e diverte com mais consciência.

5. Conclusão

A semiótica foi fundamental para a pesquisa, pois, devido aos estudos de Pierce serem funcionais nos campos do design e da psicologia, pôde, de maneira eficaz, determinar as mudanças apresentadas em mais de 60 anos de história, tanto nos visuais quanto nas características comportamentais desses personagens tão importantes para a cultura brasileira como afirmado por Pinho e Pinho (2015).

Além de, toda a inovação que a Maurício de Sousa Produções busca, para não deixar a Turma da Mônica “parada no tempo”, e sendo descoberto facilmente na análise de Design de Personagens, visto que comparando as primeiras versões e as versões atuais, nota-se uma grande evolução, tanto nos formatos dos personagens, quanto na quantidade de detalhes, sendo um material rico para a análise e abre caminhos para outras análises de quaisquer obras, visto que, mesmo este artigo tendo bastante conteúdo, a semiótica é ampla para análises inclusive de outros personagens da Turma da Mônica, e sendo concluída com sucesso a análise com o quarteto principal que marcam gerações até os dias atuais.

E tendo mais uma comprovação de que, o Design Gráfico consegue ser plural no quesito quantidade de projetos utilizando a Semiótica como fundamento essencial para a construção de projetos gráficos como afirmado por Mager (2008).

6. Referências Bibliográficas

AMAZDRAW: **Color Theory in Character Design: Cracking Character Design 's Most Vibrant Secret.** Disponível em: <https://www.characterbazaar.com/blogs/color-theory-in-character-design> .Acesso em: Junho 2025

Árvore genealógica da turminha [Fotografia]. Disponível em:

<https://tmjplanet.blogspot.com/2014/01/arvore-genealogica-da-turminha.html>

BRANCO CRUZ, Felipe, **Mônica, 60 anos: os segredos da longevidade da personagem infantil,** Disponível em:

<https://veja.abril.com.br/cultura/monica-60-anos-os-segredos-da-longevidade-da-personagem-infantil/> , Março, 2023, Acesso em Maio, 2025

Cascão atual feliz, segurando guarda chuva. [Fotografia]. Disponível em:

[https://crossverse.fandom.com/pt-br/wiki/Casc%C3%A3o_\(Turma_da_M%C3%B4nica\)](https://crossverse.fandom.com/pt-br/wiki/Casc%C3%A3o_(Turma_da_M%C3%B4nica))
Cascão de 1961 [Fotografia]. Disponível em:

<https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/1661457917807964-personagens-de-mauricio-d-e-sousa>

Cebolinha de 1959 e dias atuais. [Fotografia]. Disponível

em: <https://evolucaoturmadamonica.blogspot.com/2014/05/cebolinha.html>

DIEISONGUISIN. **Mauricio de Souza em Sorriso.** 2011. 1 vídeo. (min). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=p-ULeyBUfcc>. Acesso em: Junho, 2025

FRANCISCO, Thiago; CARONE, Priscilla. **Design de personagens e representação gráfica: uma construção semiótica.** Laboratório de Design, Ilustração e Jogos, 2013. Disponível

em: <<https://ladij.ufes.br/wp-content/uploads/2022/03/design-de-personagens-e-representacao-grafica-uma-construcao-semiotica.pdf>>. Acesso em: Junho 2025

Magali de 1964 e dias atuais. [Fotografia]. Disponível em:

<https://evolucaoturmadamonica.blogspot.com/2014/05/magali.html>

MAGER, Gabriela B.: **A relação entre Semiótica e Design.** Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/5925/A_rela_o_entre_Semi_tica_e_Design_15505100065997_5925.pdf, 2008. Acesso em: Junho 2025

MARCONI, M. A; LAKATOS E. M. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 2010.

MARTINS, Danyla. **Turma da Mônica – Origem, Maurício de Sousa e personagens.** Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/turma-da-monica-origem/> Acesso em: Maio, 2025

Mônica atual segurando o coelho Sansão. [Fotografia]. Disponível em:

<https://www.obrigadopelospeixes.com/2013/03/03/mochileira-da-semana-monica/>. Acesso em: 25 jun. 2025.

Mônica de 1963 [Fotografia]. Disponível em:

<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2023/03/relembre-momentos-marcantes-da-vida-da-monica.shtml>

Mônica, filha de Mauricio de Sousa, com sorriso que inspirou pequena "dentuça"

[Fotografia]. Disponível em:

<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2015/06/27/monica-sousa-mostra-foto-da-infancia-e-exibe-sorriso-que-inspirou-dentuca.htm>

NÖTH, Winfried. 1996. **A semiótica no século XX.** Annablume

PAES, Carolina. **'Cebolinha' dos gibis, morador de Mogi ganha a vida como pintor,** Disponível em :

<https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2012/11/cebolinha-dos-gibis-morador-de-mogi-ganha-vida-como-pintor.html>, Novembro 2012, Acesso em 2025

PERES, Clotilde. **Mascotes: semiótica da vida imaginária.** São Paulo: Cengage learning, 2011.

PINHO, Maria e PINHO, Celso. **Mauricio de Sousa Produções: O desafio de levar a Turma para o Mundo.** Setembro 2015. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/312295427_Mauricio_de_Sousa_Producoes_O_desafo_de_levar_a_Turma_para_o_Mundo Acesso em: Junho 2025

PAIÃO, Cristiane e POMPEIA, Sabine. **Tirinhas x quadrinhos x gibis**. Dezembro 2022. Disponível em:

<https://adole-sendo.info/divulgacao/2022/12/07/tirinhas-x-quadrinhos-x-gibis/#page-content> Acesso em: Julho, 2025.

REIS, Bia. **Turma da Mônica: conheça mais sobre a origem dos gibis que fazem parte da infância brasileira**. Quindim, São Paulo, 28 de maio de 2023 Disponível em: <https://quindim.com.br/blog/turma-da-monica-origem-gibis/>. Acesso em: Janeiro, 2025.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Ática, 1983.

SOUSA, Mauricio de, *Magali Spada e Sousa*. [Fotografia]. Disponível em: <https://x.com/mauriciodesousa/status/1577780857217097745>

SILVA, Clara. **ANÁLISE GRÁFICA DOS PERSONAGENS DO FILME WOLFWALKERS**. Setembro, 2024 Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/4175>. Acesso em: Maio, 2025.

SILVER, Stephen. **The Silver Way Techniques, Tips, and Tutorials For Effective Character Design**. Stephen Silver. 2017

TAVARES, Lúcia Maria. **Design de personagens**. São Paulo: InterSaberes; 1. ed. 2022

The Noite com Danilo Gentili. **Entrevista com Mauricio de Sousa | The Noite (10/07/17)**. 2017. 1 vídeo. (min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6DOsgjarocM>. Acesso em: Maio, 2025.

TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA. **Tudo sobre a MÔNICA | Especial 10 ANOS do canal**. Novembro 2023. Disponível em: https://youtu.be/8rN477IOTdw?si=BGZdq0a3d8Yit_k4 Acesso em: Junho 2025

TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA. **TUDO SOBRE O CEBOLINHA**. Fevereiro 2014. Disponível em: https://youtu.be/P3cDdX0czjU?si=KkNnxVC1_7Ok3kHi Acesso em: Junho 2025

TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA. **Tudo sobre a Magali. Maio 2014**. Disponível em: <https://youtu.be/4vc8Qx1TMaY?si=-cSs1IbINKMVH6IE> Acesso em: Junho 2025

TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA. **Tudo sobre o Cascão. Maio 2014**. Disponível em: https://youtu.be/XZN_tatLEDk?si=5CmS51Xp3ZzHw_OY Acesso em: Junho 2025

VAZ, Juliana. **Designer de personagem: o que é e como se tornar um**. EBAC, São Paulo, 01 de Junho de 2023 Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/designer-de-personagem-o-que>. Acesso em: Janeiro, 2025

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Elaboração de Ficha Catalográfica

Assunto:	Elaboração de Ficha Catalográfica
Assinado por:	Katia Silva
Tipo do Documento:	Ficha
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Katia Felix da Silva, BIBLIOTECARIO-DOCUMENTALISTA**, em 14/08/2025 11:58:47.

Este documento foi armazenado no SUAP em 14/08/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1574748
Código de Autenticação: 081ffa5090



	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Restrito

Projeto de TCC da aluna Lívia Tavares de Souza

Assunto:	Projeto de TCC da aluna Lívia Tavares de Souza
Assinado por:	Livia Tavares
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Restrito
Hipótese Legal:	Informação Pessoal (Art. 31 da Lei no 12.527/2011)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Lívia Tavares de Souza, DISCENTE (202317010028) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDEL0, em 15/08/2025 18:11:51.

Este documento foi armazenado no SUAP em 15/08/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1576485
Código de Autenticação: 8effc5582e

