



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA PARAÍBA - CAMPUS CABEDELO  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

**Maria Clara Vieira Linhares**

**LENDA DA COMADRE FULOZINHA: desenvolvimento de um artbook  
com a influência do estilo do Studio Ghibli**

**Maria Clara Vieira Linhares**

**LENDA DA COMADRE FULOZINHA: desenvolvimento de um artbook  
com a influência do estilo do Studio Ghibli**

**Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado no Instituto Federal da Paraíba – Campus  
Cabedelo, como requisito básico para a conclusão do  
Curso de Design Gráfico.**

**Orientador (a): Daniel Alvares Lourenco**

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

---

L7551 Linhares, Maria Clara Vieira.

Lenda da Comadre Fulozinha: Desenvolvimento de um artbook com a influência do estilo do Studio Ghibli / Maria Clara Vieira Linhares – Cabedelo, 2025.  
93f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico)  
– Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.  
Orientador: Daniel Alvares Lourenco.

1. Ilustração. 2. *Concept Art*. 3. Design Gráfico. I. Título.

CDU 741

---



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

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Maria Clara Vieira Linhares

LENDA DA COMADRE FULOZINHA: desenvolvimento de um artbook com a influência do estilo do  
Studio Ghibli

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.

Aprovado em 09 de dezembro de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Vítor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Daniel Alvares Lourenco**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 09/12/2025 18:26:43.
- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 09/12/2025 20:12:59.
- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 09/12/2025 23:10:09.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 05/12/2025. 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 805081

Verificador: bcd597f390

Código de Autenticação:



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

## **AGRADECIMENTOS**

A realização deste trabalho só foi possível graças ao apoio e à colaboração de diversas pessoas e instituições, às quais registro minha sincera gratidão.

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, pelo incentivo constante e por apoiarem minhas escolhas desde o momento em que decidi qual curso seguir. Sua confiança, compreensão e presença em todas as etapas da minha formação foram essenciais para que eu pudesse avançar com segurança e determinação para concluir esta etapa.

Aos amigos André, João, Maju, Rayane e Severino, por terem tornado minha experiência no curso a melhor possível, deixo meu agradecimento especial. O convívio diário, as conversas, o companheirismo e o apoio nos momentos difíceis contribuíram para fortalecer minha motivação.

Ao meu orientador, Daniel Lourenço, expressei meu reconhecimento pela orientação atenta, pelas sugestões que ampliaram minha visão sobre o projeto e pela disponibilidade em acompanhar cada etapa do desenvolvimento deste trabalho. Seu apoio foi essencial para o desenvolvimento desta pesquisa.

Agradeço também aos professores e profissionais do IFPB que, ao longo da formação, compartilharam conhecimentos que influenciaram diretamente a construção deste projeto. Cada aprendizado recebido colaborou para minha evolução acadêmica e artística.

Por fim, agradeço a todos que, de forma direta ou indireta, contribuíram para que este trabalho se realizasse. A cada um, deixo meu reconhecimento e minha gratidão.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Isao Takahata.....	11
Figura 2 - Filmes mais referenciados do Studio Ghibli.....	12
Figura 3 - Rascunhos de Miyazaki em Meu Amigo Totoro (1988).....	13
Figura 4 - Água representada em Meu Amigo Totoro (1988), A Viagem de Chihiro (2001) e Ponyo (2010).....	14
Figura 5 - Prints de cenas de Princesa Mononoke (1997).....	16
Figura 6 - Cenário com inspiração em cidades européias em O Castelo Animado (2004).....	17
Figura 7 - Santuário representado em Pompoko (1994).....	17
Figura 8 - Cena do banquete na casa de banho (A Viagem de Chihiro, 2001).....	18
Figura 9 - Sophie e Howl preparam bacon e ovos (O Castelo Animado, 2004).....	19
Figura 10 - Nausicaã, San e Chihiro.....	20
Figura 11 - Comadre Fulozinha.....	21
Figura 12 - Representação gráfica realizada no grupo focal - A Comadre Fulozinha, por criança de 11 anos.....	23
Figura 13 - Desenho digital representando a Comadre Fulozinha.....	24
Figura 14 - Exemplo de model sheet.....	28
Figura 15 - Exemplo de prop.....	29
Figura 16 - Livro The Art Of Howl 's Moving Castle (2005).....	31
Figura 17 - Rascunhos mostrando Sophie e vistas da cidade.....	32
Figura 18 - Rascunhos com vistas externas e internas do castelo.....	33
Figura 19 - Design de personagem de Sophie.....	34
Figura 20 - Vários rascunhos de Sophie envelhecida.....	34
Figura 21 - Design de personagem de Howl e close ups de sua forma pássaro.....	35
Figura 22 - Diferentes expressões de Calcifer.....	36
Figura 23 - Introdução de Astrid.....	37
Figura 24 - Model sheets e expressões de Astrid.....	38
Figura 25 - Cenário da fazenda da avó de Astrid.....	38
Figura 26 - Props do cenário.....	39
Figura 27 - Metodologia.....	41
Figura 28 - Painel semântico do estudo cultural.....	43
Figura 29 - Painel semântico do estudo estético.....	44
Figura 30 - Primeiros rascunhos de personagens e cenário.....	45
Figura 31 - Aparência definida da Comadre.....	46
Figura 32 - Aparência definida do Caçador.....	46
Figura 33 - Storyboard.....	48
Figura 34 - Comadre Fulozinha, aquarela finalizada.....	49
Figura 35 - Model sheet da Comadre como humana.....	50
Figura 36 - Model sheet da Comadre como entidade.....	51

Figura 37 - Expressões da Comadre.....	51
Figura 38 - Model sheet do Caçador.....	52
Figura 39 - Caçador, aquarela finalizada.....	53
Figura 40 - Expressões do Caçador.....	54
Figura 41 - Model sheet dos cavalos.....	55
Figura 42 - Mata.....	56
Figura 43 - Casa de avós paternos.....	57
Figura 44 - Casa da Comadre.....	57
Figuras 45 e 46 - Casas dos avós maternos e paternos respectivamente.....	58
Figura 47 - Casa do Caçador.....	59
Figura 48 - Curral dos cavalos.....	60
Figura 49 - Cozinha com mingau na janela.....	61
Figura 50 - Espingarda e lamparina.....	62
Figura 51 - Mingau com mel, tapioca e cuscuz.....	62
Figura 52 - Mapa de conteúdo visual.....	64
Figuras 53 e 54 - Grid modular.....	65
Figura 55 - Trecho de página com tipografias.....	67
Figura 56 - Paleta de cores.....	67
Figura 57 - Capa.....	68
Figura 58 - Logotipo.....	69
Figura 59 - Tipografias usadas na logo.....	69
Figura 60 - Artbook fechado.....	71
Figura 61 - Artbook aberto em páginas sobre a Comadre.....	72
Figura 62 - Artbook aberto em páginas sobre a cozinha.....	72
Figura 63 - Artbook aberto em páginas sobre o curral.....	73
Figura 64 - Artbook visto de cima.....	73

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
1.1 OBJETIVOS.....	9
1.1.1 Objetivo Geral.....	9
1.1.2 Objetivos Específicos.....	10
<b>2. O LEGADO DO STUDIO GHIBLI NA ANIMAÇÃO.....</b>	<b>11</b>
2.2 ESTÉTICA E TÉCNICAS ARTÍSTICAS.....	13
2.3 O UNIVERSO VISUAL DO GHIBLI.....	15
<b>3. A LENDA DA COMADRE FULZINHA NO FOLCLORE BRASILEIRO.....</b>	<b>21</b>
3.1 ORIGEM E TRADIÇÃO ORAL.....	21
3.2 SIMBOLISMO E REPRESENTAÇÕES CULTURAIS.....	22
<b>4. CONCEPT ART E SUAS FUNÇÕES.....</b>	<b>26</b>
4.1 TIPOS DE CONCEPT ART.....	26
4.1.1 Concept Art de Personagens.....	27
4.1.2 Concept Art de Cenários e Ambientes.....	28
4.1.3 Concept Art de Objetos e Elementos de Cena (Props).....	29
4.2 ARTBOOK.....	30
4.2.1 Artbook The Art Of Howl's Moving Castle.....	31
4.2.2 Artbook ASTRID.....	36
<b>5. METODOLOGIA.....</b>	<b>40</b>
5.1 METODOLOGIA DE PESQUISA.....	40
5.2 METODOLOGIA DE PROJETO.....	40
<b>6. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>41</b>
6.1 BRIEFING.....	41
6.2 PESQUISA.....	42
6.3 CONCEITUAÇÃO.....	44
6.4 HISTÓRIA E UNIVERSO SIMBÓLICO.....	47
6.5 REFINAMENTO.....	48
6.5.1 Desenvolvimento de Personagens e Animais.....	49
6.5.2 Desenvolvimento de Cenários.....	55
6.5.3 Elementos e Props.....	61
6.6 APLICAÇÃO.....	63
6.6.1 Estrutura e Divisão em Sessões.....	63
6.6.2 Formato.....	64
6.6.3 Grid.....	65
6.6.4 Tipografia.....	65
6.6.5 Paleta de Cores.....	67
6.6.6 Capa e Logotipo.....	68
6.6.7 Materiais.....	70
<b>7. APLICAÇÕES.....</b>	<b>71</b>

<b>8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>74</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>75</b>
<b>APÊNDICE A - Filmografia do Studio Ghibli.....</b>	<b>77</b>
<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>82</b>

## RESUMO

O folclore brasileiro é rico em lendas e mitos que refletem a diversidade cultural e natural do país. Entre essas lendas, a Comadre Fulozinha se destaca no folclore nordestino, especialmente entre as regiões da Paraíba e Pernambuco, como uma figura protetora das florestas. A representação dessas lendas regionais é crucial para a preservação e valorização cultural, além de oferecer uma fonte inesgotável de inspiração para projetos artísticos. Este trabalho desenvolveu um *artbook* com *concept arts* da lenda, utilizando-se de técnicas tradicionais de ilustração. A pesquisa inclui um estudo das características estilísticas do Studio Ghibli e como suas técnicas podem ser aplicadas para reimaginar a lenda da Comadre Fulozinha de maneira autêntica e visualmente atraente. Além disso, o desenvolvimento dos *concept arts* segue a metodologia de design de personagens de Silva, Lourenço e Cadena (2023), que facilita a organização e a exploração criativa do processo de design. A criação dessas *concept arts* não só destaca representação visual da lenda da Comadre Fulozinha, mas também explora a aplicação das técnicas do estúdio em um novo contexto cultural. Esta abordagem promove a inovação estética e a fusão de tradições artísticas distintas, contribuindo para a representação contemporânea e cativante das lendas nordestinas, reforçando sua importância e relevância na cultura brasileira.

**Palavras-chave:** *Concept Art; Artbook; Comadre Fulozinha; Studio Ghibli; Character Design.*

## ABSTRACT

Brazilian folklore is rich in legends and myths that reflect the country's cultural and natural diversity. Among these legends, Comadre Fulozinha stands out in Northeastern folklore, especially in the regions of Paraíba and Pernambuco, as a protective figure of the forests. The representation of these regional legends is crucial for cultural preservation and appreciation, while also offering an inexhaustible source of inspiration for artistic projects. This work developed an artbook with concept arts based on the legend, using traditional illustration techniques. The research includes a study of the stylistic characteristics of Studio Ghibli and how its techniques can be applied to reimagine the legend of Comadre Fulozinha in an authentic and visually engaging way. In addition, the development of the concept arts follows the character design methodology proposed by Silva, Lourenço, and Cadena (2023), which facilitates the organization and creative exploration of the design process. The creation of these concept arts not only highlights the visual representation of the legend of Comadre Fulozinha, but also explores the application of the studio's techniques in a new cultural context. This approach promotes aesthetic innovation and the fusion of distinct artistic traditions, contributing to a contemporary and captivating representation of Northeastern legends and reinforcing their importance and relevance in Brazilian culture.

**Keywords:** Concept Art; Artbook; Comadre Fulozinha; Studio Ghibli; Character Design

## 1. INTRODUÇÃO

Desde o início do século XX, as técnicas de ilustração e animação evoluíram significativamente, com alguns estúdios de animação se destacando por suas contribuições artísticas. Entre eles, o Studio Ghibli, fundado em 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, juntamente com o produtor Toshio Suzuki, rapidamente ganhou reconhecimento mundial por sua abordagem única e detalhada na criação de animações. O estúdio foi fundado após o sucesso do filme *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), dirigido por Miyazaki, que estabeleceu as bases para a estética e os temas que definiriam a marca Ghibli (Cavallaro, 2006). Com sede em Tóquio, Japão, o Studio Ghibli é amplamente reconhecido por sua abordagem única e detalhada na criação de animações, caracterizadas pela atenção aos detalhes, paletas de cores naturais e a incorporação de elementos culturais e folclóricos. Essa combinação cria uma atmosfera única que é ao mesmo tempo mágica e intimista, capaz de transmitir emoções complexas e narrativas profundas com grande sutileza.

Aplicar esse estilo de ilustração do Studio Ghibli a outras histórias, especialmente aquelas enraizadas em diferentes tradições culturais, pode abrir novas possibilidades artísticas e narrativas. A fusão do estilo visual do Studio Ghibli com narrativas de outras culturas enriquece a representação visual dessas histórias, além de oferecer uma nova perspectiva sobre como essas lendas podem ser percebidas e apreciadas por novos públicos.

No Brasil, a lenda de Comadre Fulozinha, também conhecida como Maria Florzinha ou Flor do Mato, é uma figura central no folclore nordestino, especialmente nas regiões da Paraíba, Rio Grande do Norte e Pernambuco. Descrita como uma menina que vive nas matas, ela protege a floresta e seus animais. Com uma personalidade ambígua, Comadre Fulozinha retribui gentilezas, mas pode ser hostil quando necessário, pregando peças em caçadores e lenhadores que desrespeitam a natureza. Ela é uma figura importante no imaginário popular nordestino, representando a relação entre as comunidades locais e a floresta. Estudos como os de Câmara Cascudo destacam sua relevância como uma manifestação cultural profundamente enraizada na região.

Este projeto propõe desenvolver um conjunto de *concept arts*<sup>1</sup> que reinterpretam a lenda da Comadre Fulozinha incorporando características marcantes das obras do Ghibli, como o uso das técnicas de ilustração manuais, o uso de paletas de cores que evocam a

---

<sup>1</sup> “O *concept art*, pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas.” (Takahashi e Andreo, 2011, p. 1)

natureza, a leveza dos traços que conferem um senso de fluidez e vida aos personagens, e a presença de uma menina como protagonista, refletindo a tradição do estúdio de reforçar a presença de protagonistas femininas, retratadas como mulheres fortes e complexas (Kikuchi, 2020). A combinação desses elementos será fundamental para capturar a essência da Maria Florzinha, mantendo sua identidade cultural enquanto a insere em um contexto visual e narrativo que ressoa com a estética e os valores do Studio Ghibli.

O objetivo dessa pesquisa é criar uma série de *concept arts* que combinam esses elementos visuais e narrativos com a lenda da Comadre Fulozinha, promovendo uma nova visão artística e cultural. Para isso, serão revisadas a literatura sobre o folclore brasileiro e de técnicas de ilustração manuais, seguidas pela criação de *concept arts*. Essa abordagem permitirá uma compreensão profunda dos elementos culturais e estilísticos a serem integrados no projeto.

O problema dessa pesquisa está na adaptação das técnicas de ilustração manuais do Studio Ghibli para criar *concept arts* que representem de forma autêntica e visualmente atraente a lenda da Comadre Fulozinha. Com a escassez de representações visuais contemporâneas e cativantes de lendas regionais nordestinas, essa pesquisa pretende identificar e utilizar essas técnicas para enriquecer a representação folclórica brasileira. A metodologia de design de personagens de Silva, Lourenço e Cadena (2023) será fundamental neste processo, fornecendo uma estrutura criativa que começa com a pesquisa e análise da lenda, seguida pela experimentação e desenvolvimento gráfico. Através dessa abordagem, busca-se capturar a essência mística e enigmática da Comadre Fulozinha, ao mesmo tempo em que se incorpora a sensibilidade artística e narrativa característica do Studio Ghibli, resultando em uma série de *concept arts* que não só homenageiam o folclore brasileiro, mas também o revitalizam com uma estética visual rica e detalhada.

Para orientar essa construção, este projeto tem como objetivo geral desenvolver um *artbook* com uma série de *concept arts* da Comadre Fulozinha inspiradas na estética e nas técnicas de ilustração do Studio Ghibli.

Esses objetivos surgem frente ao desafio prático de transmitir, por meio das ilustrações, a atmosfera mágica e mística associada à história da Comadre Fulozinha, sem perder sua autenticidade folclórica. Assim, a investigação se concentra em explorar como elementos estilísticos e narrativos característicos do Studio Ghibli podem ser incorporados à criação de *concept arts* capazes de expressar a essência da lenda com leveza, profundidade e riqueza simbólica.

A justificativa deste estudo se fundamenta tanto em aspectos culturais quanto artísticos e acadêmicos. A Comadre Fulozinha é uma figura emblemática do folclore nordestino que, embora presente na memória oral da região, possui pouca representação visual contemporânea. Conforme observa Câmara Cascudo (2000), compreender, reinterpretar e registrar manifestações culturais é essencial para sua preservação, uma vez que somos portadores e intérpretes dessas tradições ao longo do tempo. Assim, ao investir em uma abordagem visual da lenda, este projeto contribui para fortalecer sua presença na cultura contemporânea, ampliando sua difusão e possibilitando novas leituras sobre seu simbolismo.

Por outro lado, o Studio Ghibli constitui uma referência mundial no campo da animação, reconhecido por unir técnicas de ilustração manual com narrativas sensíveis e universais. Filmes como *A Viagem de Chihiro* (2001) e *O Menino e a Garça* (2023) demonstram o impacto global do estúdio e sua capacidade de influenciar designers, ilustradores e animadores (Barros & Hora, 2013). Estudos como o de Bin Yee Yang (2013) evidenciam como a combinação entre técnicas tradicionais e tecnologias digitais utilizada pelo Ghibli resultou em visuais únicos que seguem influenciando a estética da animação contemporânea. Ao trazer essas influências para o contexto da lenda da Comadre Fulozinha, este projeto promove um diálogo artístico que valoriza tanto as técnicas tradicionais de ilustração quanto a diversidade cultural brasileira.

Além disso, a pesquisa se destaca como uma oportunidade de investigação interdisciplinar envolvendo design, ilustração, cultura popular e técnicas pré-animação. Ao documentar o processo de criação e os resultados gráficos obtidos, este trabalho também se coloca como um recurso útil para futuros pesquisadores, estudantes e profissionais do campo da ilustração e da animação. Dessa forma, a integração entre folclore brasileiro e estética do Studio Ghibli não apenas amplia o repertório visual da lenda da Comadre Fulozinha, mas também contribui para a valorização e preservação de tradições artísticas e culturais em diálogo com técnicas contemporâneas.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um *artbook* autoral inspirado na lenda da Comadre Fulozinha, com foco na criação de *concept arts* que integrem elementos visuais e narrativos da cultura nordestina, explorando uma estética influenciada pelo estilo imagético do Studio Ghibli.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Compreender como os elementos culturais e regionais do folclore brasileiro, mais especificamente da lenda da Comadre Fulozinha, podem ser representados visualmente em um *concept art*;
- Examinar os componentes narrativos e estéticos do folclore brasileiro com vistas a sua adaptação ao estilo sensível e contemplativo do Ghibli;
- Demonstrar de que forma a estética do estúdio influencia a criação de personagens e ambientes.

## 2. O LEGADO DO STUDIO GHIBLI NA ANIMAÇÃO

O Studio Ghibli é uma das mais respeitadas e influentes casas de animação no mundo, com um impacto cultural e artístico profundo, tanto no Japão quanto internacionalmente. O estúdio foi responsável por criar algumas das obras mais marcantes do cinema de animação, definindo novos padrões de excelência em técnica, narrativa e sensibilidade estética. Este capítulo examina a história e a influência do Studio Ghibli, além de explorar sua estética visual e suas técnicas artísticas, que são centrais para a aplicação em projetos como o de *concept art* da lenda da Comadre Fulozinha.

### 2.1 HISTÓRIA E INFLUÊNCIA DO STUDIO GHIBLI

O Studio Ghibli foi fundado em 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata (figura 1), dois diretores que já haviam consolidado carreiras no cinema japonês de animação. A criação do estúdio veio logo após o sucesso de *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), dirigido por Miyazaki, cujo sucesso comercial e crítico impulsionou a formação do Ghibli com o produtor Toshio Suzuki (Teixeira e Nakata, 2014). Desde então, o estúdio construiu uma reputação internacional, criando mais de 20 longas-metragens e diversos curtas, sendo aclamado por sua qualidade técnica, abordagem narrativa inovadora e forte compromisso com a animação manual.

Figura 1 - Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Isao Takahata.



Fonte: Dudok de Wit (2020).

Entre os filmes mais notáveis (Figura 2) estão *Meu Amigo Totoro* (1988), *O Castelo Animado* (2004), *A Viagem de Chihiro* (2001), e *O Menino e a Garça* (2023) (figura 2). Estes dois últimos, que se tornaram marcos na história do cinema ao ganhar o Oscar de Melhor Animação em 2003 e em 2024, respectivamente (IMDb, 2024). Esse sucesso consagrou o estúdio globalmente, atraindo não apenas o público japonês, mas também plateias ocidentais, o que foi um feito significativo para o reconhecimento internacional da animação japonesa (*anime*).

Figura 2 - Filmes mais referenciados do Studio Ghibli



Fonte: Compilado pela autora.

O impacto cultural do Studio Ghibli é vasto. O estúdio ajudou a redefinir a forma como a animação é vista globalmente, provando que filmes animados podem abordar temas complexos e atrair tanto crianças quanto adultos. De acordo com Cavallaro (2006, p. 176), “o que distingue as produções do Studio Ghibli é que elas não seguem a noção estereotipada de que filmes animados são apenas para crianças, mas abordam persistentemente questões sociais, filosóficas e psicológicas de considerável gravidade”. A abordagem do estúdio inspirou não apenas outros estúdios de animação, mas também artistas e cineastas em diversos países.

A filosofia de Miyazaki e Takahata sempre foi focada em produzir filmes com profundidade cultural, o que, somado à recusa em adotar exclusivamente técnicas digitais, ajudou o estúdio a manter uma identidade visual única. Mesmo com a crescente demanda por animações digitais, o Studio Ghibli continuou a abraçar o desenho manual, usando tecnologia apenas para manipular imagens e obter efeitos visuais e especiais inatingíveis por meios tradicionais, mas mantendo sua estética artesanal (Cavallaro, 2006).

Além do cinema, o estúdio influenciou parques, exposições e o Museu Ghibli, que mostra interativamente seu processo criativo. Essa diversidade de impacto é refletida na vasta

filmografia do estúdio, que inclui obras marcantes, como *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004), dentre outros. Para obter um maior detalhamento sobre a filmografia do Studio, consultar o apêndice A.

## 2.2 ESTÉTICA E TÉCNICAS ARTÍSTICAS

A estética do Studio Ghibli constitui um dos elementos mais reconhecíveis e celebrados de sua identidade cinematográfica. Desde sua fundação, o estúdio consolidou um modo próprio de criar imagens que combina sensibilidade artesanal, atenção profunda ao cotidiano e uma atmosfera poética que permeia tanto os mundos fantásticos quanto os cenários mais ordinários. O visual dos filmes não funciona apenas como suporte narrativo, mas como parte essencial da experiência emocional que eles oferecem: ambientes, personagens e objetos são construídos com uma delicadeza que convida o espectador a sentir o mundo antes mesmo de compreendê-lo.

Um dos pilares da estética do Ghibli é a técnica de animação manual, onde cada frame é desenhado à mão. Mesmo após a introdução de tecnologias digitais, Miyazaki insistiu em preservar o toque humano em cada etapa: os *layouts*, *storyboards* e fundos continuaram a ser pintados à mão (figura 3), onde cada movimento era revisado quadro a quadro.

Figura 3 - Rascunhos de Miyazaki em *Meu Amigo Totoro* (1988)



Fonte: Miyazaki (2005).

A animação tradicional do Studio Ghibli não funciona apenas como técnica, mas como uma escolha estética e conceitual que define a identidade visual do estúdio. Mesmo quando recursos digitais são utilizados, a construção das cenas continua guiada pela lógica do desenho à mão, principalmente na representação da natureza. Segundo Bin Yee Ang (2013), em Hayao Miyazaki as Auteur: Techniques, Technology and Aesthetics in Animation, em *Meu Vizinho Totoro* (1988) os efeitos de água, reflexos e distorções foram criados com camadas de cel e variações manuais de linha e cor. O naturalismo do movimento não depende de cálculos digitais, mas do trabalho detalhado dos animadores, que atribuem ritmos específicos a cada elemento da cena.

O autor também aponta que o Ghibli não rejeita a tecnologia, mas a integra de forma seletiva. Em *A Viagem de Chihiro* (2001), a representação da água adota uma estética híbrida, combinando desenho manual e softwares digitais. Mesmo com essa integração, a imagem mantém a aparência bidimensional característica do estúdio, pois as gradações e texturas preservam o aspecto artesanal. Já em *Ponyo* (2010), há um retorno a uma animação quase totalmente tradicional, o que reforça essa preferência estética, embora o filme ainda demonstre consciência e diálogo com as possibilidades digitais (figura 4).

Figura 4 - Água representada em *Meu Amigo Totoro* (1988), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Ponyo* (2010)



Fonte: Adaptado de Bin Yee Ang (2013).

Assim, a animação tradicional no Ghibli não existe em oposição à tecnologia, mas como sua base. A integração digital ocorre de forma pontual e cuidadosa, sempre subordinada ao estilo artesanal que define a sensibilidade visual do estúdio.

Essa prática traduz a filosofia do estúdio: a tecnologia deve ampliar o gesto humano, não substituí-lo. O vínculo entre tradição e técnica reflete uma ética do trabalho e da criação. O ato de desenhar à mão é, em Miyazaki, um gesto moral, um modo de preservar a paciência, a atenção e a materialidade em uma era de aceleração tecnológica. Essa escolha estética se

converte, assim, em comentário cultural: o Ghibli reivindica a continuidade do *ofício* dentro da modernidade.

Em síntese, o Studio Ghibli estabeleceu uma estética única ao integrar técnicas de animação manual com narrativas profundas e culturalmente ricas. Essa abordagem cuidadosa com o design visual e o respeito pelas tradições culturais fazem do Ghibli uma referência para qualquer projeto que busque uma conexão entre arte visual e narrativa folclórica. O legado deixado por suas técnicas e estética continua a influenciar artistas e cineastas em todo o mundo, servindo de base para projetos que buscam explorar novos caminhos criativos.

### 2.3 O UNIVERSO VISUAL DO GHIBLI

O universo visual do Studio Ghibli caracteriza-se por uma forma singular de construir mundos que parecem vivos, orgânicos e emocionalmente acessíveis. Em vez de depender apenas do espetáculo ou da fantasia explícita, seus filmes desenvolvem atmosferas que evocam memória, cotidiano, espiritualidade e natureza, criando ambientes que dialogam com o imaginário do espectador de maneira profunda. Cada cenário, seja uma vila tranquila, uma floresta animada por forças invisíveis ou uma cidade estrangeira reinterpretada, funciona como presença ativa na narrativa, moldando o ritmo, a sensibilidade e o comportamento das personagens. Essa atenção à ambientação e ao clima emocional permite que os mundos de Ghibli se tornem mais do que simples cenários: eles se tornam espaços de experiência, nos quais o encantamento surge tanto do extraordinário quanto dos detalhes mais simples da vida.

O Ghibli trata os cenários com uma riqueza de detalhes que faz com que pareçam vivos. Nos filmes de Miyazaki, os ambientes naturais, como florestas, rios e montanhas, não são apenas paisagens, mas entidades ativas nas histórias. Em *Princesa Mononoke* (1997), a interação entre os personagens e esses elementos naturais criam uma narrativa visual profunda, onde a natureza desempenha um papel tão importante quanto os protagonistas. Isso é visível, por exemplo, na floresta onde a natureza reage às ações humanas de forma quase mística, simbolizando a luta pela preservação (figura 5).

Figura 5 - Prints de cenas de *Princesa Mononoke* (1997)



Fonte: Bartolomei, Ippolito, Mezzino (2023).

Dani Cavallaro identifica no cinema de Miyazaki uma topografia da imaginação: mundos que, embora inventados, remetem a contextos culturais reconhecíveis. Os cenários funcionam como extensões expressivas da narrativa, “organismos vivos” que revelam atmosferas e modos de vida. Cavallaro (2006) observa que seis dos nove longas principais de Miyazaki se passam fora do Japão, em paisagens fortemente europeizadas reinterpretadas pela sensibilidade japonesa. Essa ambientação não busca realismo documental, mas o que Cavallaro chama de realismo imaginado: um espaço construído com lógica interna e detalhamento verossímil, mesmo quando fantástico. O estúdio recria vilas alpinas e cidades industriais inspiradas em diferentes períodos históricos (figura 6). Essa composição geográfica híbrida produz uma familiaridade intercultural: são lugares “possíveis”, ainda que inexistentes.

Figura 6 - Cenário com inspiração em cidades européias em *O Castelo Animado* (2004)



Fonte: Miyazaki (2004).

Nos filmes ambientados no Japão, a mesma atenção é aplicada a casas, ruas, interiores domésticos e ambientes religiosos (figura 7). Cavallaro (2006) enfatiza que o cotidiano é retratado com rigor documental – móveis, utensílios e fachadas aparecem como portadores de memória cultural e hábitos sociais. Essa precisão visual, segundo ela, reforça a autenticidade emocional das cenas e o envolvimento do espectador.

Figura 7 - Santuário representado em *Pompoko* (1994).



Fonte: Takahata (1994).

Outro aspecto essencial da estética visual do Ghibli é a atenção aos detalhes culturais e cotidianos. Elementos como a comida, os utensílios domésticos e as construções tradicionais são representados com tal precisão que conferem uma autenticidade única às histórias. A estética das comidas no universo do Studio Ghibli, conforme discutido por Chacko (2019), não se limita ao apelo visual ou ao simples adorno narrativo, mas emerge como um elemento simbólico que amplia a sensorialidade e a profundidade emocional das cenas. A comida deixa de ser um recurso subserviente à narrativa e se torna um veículo de cultura, memória e afeto, revelando valores e modos de viver presentes nos mundos ficcionais do estúdio.

A atenção minuciosa que o estúdio dá aos gestos cotidianos (como o arrumar do ambiente, a pausa contemplativa, o ritmo desacelerado que direciona o olhar para o detalhe) também se reflete na maneira como os pratos são preparados, servidos e compartilhados. Em *A Viagem de Chihiro* (2001), por exemplo, os pratos preparados no banho espiritual são exuberantes (figura 8), brilhantes, quase excessivos, revelam não apenas a abundância daquele mundo mágico, mas também o perigo e a sedução que ele carrega. Enquanto em *O Castelo Animado* (2004), a cena em que Sophie e Howl preparam bacon e ovos na frigideira (figura 9) transforma um ato doméstico em um instante de aconchego e comunhão, ressaltando como o estúdio privilegia o ritmo lento e o olhar atento aos pequenos gestos.

Figura 8 - Cena do banquete na casa de banho (*A Viagem de Chihiro*, 2001)



Fonte: Miyazaki (2001).

Figura 9 - Sophie e Howl preparam bacon e ovos (*O Castelo Animado*, 2004)



Fonte: Miyazaki (2004).

Assim, a comida no Ghibli não é apenas um símbolo cultural, mas uma força estética que organiza ritmo, sensorialidade e vínculo afetivo entre personagens. Ela molda o modo como o espectador habita aquela realidade animada, resgatando uma atenção infantil aos detalhes e fazendo do ato de comer uma experiência de mundo, não apenas de narrativa

Da mesma forma, a construção dos personagens, especialmente das protagonistas femininas, participa dessa lógica de mundo vivo, coerente e emocionalmente envolvente. Miyazaki é conhecido por criar figuras femininas que desafiam convenções, associando força, sensibilidade e autonomia de maneiras que ampliam o alcance simbólico das narrativas. Personagens como Nausicaã, San e Chihiro (Figura 10) são exemplos de como o diretor subverte estereótipos e cria figuras femininas que são ativas, independentes e complexas (Kikuchi, 2020). Elas não apenas enriquecem a dimensão emocional dos filmes, mas também reforçam o apelo visual de suas jornadas, pois seus conflitos, movimentos e relações com o ambiente se integram organicamente à estética geral. Assim como os cenários e os objetos cotidianos, essas personagens se tornam parte fundamental da construção atmosférica do universo ghibliano.

Figura 10 - Nausicaä, San e Chihiro.



Fonte: Compilado pela autora (2025).

Assim, o estilo visual do Studio Ghibli não é apenas esteticamente belo, mas emocionalmente eficaz. A maneira como o estúdio utiliza cenários, personagens, detalhes culturais e elementos do folclore cria mundos onde o sensível e o simbólico se entrelaçam. O resultado é uma experiência visual mágica e ao mesmo tempo tangível, capaz de envolver o espectador não apenas pela fantasia, mas pela profundidade afetiva inscrita nos pequenos gestos, nas atmosferas e na vida cotidiana desses universos animados.

Ao compreender como o Studio Ghibli constrói mundos dotados de atmosfera própria torna-se possível perceber como certas sensibilidades estéticas também podem orientar leituras de narrativas tradicionais. A atenção ao ambiente, ao simbólico e ao imaginário coletivo que marca os filmes do estúdio oferece um ponto de partida para observar como outras histórias, especialmente as de origem popular, elaboram seus próprios universos e relações com o sobrenatural. Essa perspectiva abre caminho para o próximo capítulo, a passagem para a lenda da Comadre Fulozinha permite explorar como o folclore nordestino também constitui seu mundo particular, no qual a floresta, o mistério e a presença feminina assumem papel central na construção de sentido.

### 3. A LENDA DA COMADRE FULOZINHA NO FOLCLORE BRASILEIRO

#### 3.1 ORIGEM E TRADIÇÃO ORAL

A lenda da Comadre Fulozinha, também conhecida como Maria Florzinha ou Flor do Mato (Figura 11), é uma das manifestações folclóricas mais enraizadas no imaginário popular do Nordeste brasileiro. Sua história, transmitida por gerações através da oralidade, apresenta variações, mas mantém elementos centrais que reforçam sua ligação com as crenças indígenas e a cultura sertaneja.

Figura 11 - Comadre Fulozinha



Fonte: Souza (2020).

Como apontado em estudos sobre os mitos brasileiros, o folclore nordestino é resultado da fusão de influências indígenas, europeias e africanas, o que dá origem a figuras míticas profundamente ligadas à cultura e ao ambiente da região (Cascardo, 2012). A Comadre Fulozinha é um exemplo desse sincretismo, sendo descrita como uma entidade feminina associada às florestas, protetora dos animais e guardiã da mata.

Uma descrição amplamente difundida da lenda é apresentada por Simas (2024), na obra *Bestiário Brasileiro: monstros, visagens e assombrações*, que reúne e interpreta diversas narrativas do folclore brasileiro a partir da tradição oral e de registros culturais.

[...] Em regiões de Pernambuco, Paraíba, Rio Grande do Norte e Ceará, falam que ela foi uma menina que viveu os tempos do Brasil colonial. Desgostosa com as maldades que o pai, um rico dono de terras, cometia contra a mãe, de origem indígena, ela um dia fugiu para a floresta e se encantou para proteger os animais e as plantas. Há quem diga que a menina não fugiu, mas se perdeu na mata e por lá

morreu de fome. Outros afirmam que Fulozinha é uma jovem cabocla com cabelos tão longos que chegam aos pés. Dentre os truques mais famosos [...] está o de fazer nós nas crinas e rabos dos cavalos de caçadores, que só podem ser desfeitos caso seja agraciada com mingau de aveia, mel e doces. Aos que entram nas matas com o intuito de maltratar os animais, ela castiga com um chicote feito de cipós.

Esse conjunto de relatos evidencia a complexidade simbólica da Comadre Fulozinha. Sua imagem transcende a de um simples espírito protetor, assumindo múltiplas funções dentro da cultura popular nordestina. O caráter disciplinador, reforçado pelo chicote de urtiga e pelas punições aplicadas a quem desrespeita a mata, revela seu papel como guardião moral, funcionando como uma figura que regula comportamentos e transmite valores de cuidado com o ambiente.

Dessa forma, a lenda da Comadre Fulozinha permanece viva na cultura nordestina, sendo um exemplo da riqueza do folclore brasileiro e de sua capacidade de se adaptar e continuar relevante através da tradição oral. Seu caráter multifacetado, ora encantador, ora punitivo, contribui para a longevidade de sua narrativa e para sua relevância dentro do repertório cultural regional.

### 3.2 SIMBOLISMO E REPRESENTAÇÕES CULTURAIS

A Comadre Fulozinha não é apenas uma figura do imaginário popular, mas um símbolo profundamente enraizado na cosmologia e na vivência de comunidades do Nordeste. Sua imagem está associada a uma força feminina ancestral, que conjuga proteção, punição e sabedoria. De acordo com a pesquisa de Patrícia Assad (2014), crianças da Comunidade do Porto do Capim, na Paraíba, reconhecem a Comadre Fulozinha como uma entidade real, que influencia diretamente seu comportamento e percepção do território. Para essas crianças, a Comadre Fulozinha e o Pai do Mangue “são melhor compreendidos como entidades [...] dando sentido às suas expectativas e estimulando o desenvolvimento da personalidade e da cidadania” (Assad, 2014, p. 11).

Nesse sentido, a figura da Comadre Fulozinha atua como mediadora simbólica entre o ser humano e o meio ambiente. Sua presença reforça o respeito pelas forças da natureza e estabelece um vínculo de pertencimento ao território. Assad aponta que ela contribui para a formação de uma "noção de território e territorialidade" fundamentada na relação simbólica com o espaço natural e nos valores comunitários.

Essa representação dialoga com a lógica do patrimônio imaterial, na medida em que a Comadre Fulozinha constitui um bem cultural simbólico, transmitido pela oralidade e

experienciado coletivamente. Segundo a Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial da UNESCO (2003), patrimônio imaterial é formado por práticas, expressões, conhecimentos e técnicas, juntamente com os instrumentos, objetos e espaços culturais associados, que as comunidades reconhecem como parte de sua herança. Entre esses elementos, destacam-se as tradições orais, os rituais, os conhecimentos da natureza e os modos de vida compartilhados. A lenda da Comadre Fulozinha, como manifestação tradicional ligada à identidade, memória e ambiente das comunidades nordestinas, enquadra-se plenamente nessa definição, reforçando a necessidade de sua valorização e salvaguarda institucional.

As representações visuais da Comadre Fulozinha também desempenham papel importante na fixação de sua imagem simbólica. Nos registros coletados por Assad, as crianças da comunidade do Porto do Capim, na Paraíba, a desenharam como uma moça de cabelos longos e pretos, que aparece com frequência nas árvores ou entre as folhas. Esses desenhos infantis (Figura 12) mostram não só a presença forte da personagem no imaginário local, mas também sua ligação direta com o espaço natural onde vivem, reforçando a relação entre identidade, território e pertencimento.

Figura 12 - Representação gráfica realizada no grupo focal - A Comadre Fulozinha, por criança de 11 anos.



Fonte: Assad (2014).

Essas imagens, ainda que simples, funcionam como traduções visuais da oralidade. Elas expressam, por meio de traços e cores, os medos, os ensinamentos e a admiração que a figura da Comadre Fulozinha inspira. A visualidade, nesse contexto, é mais uma dimensão da tradição oral, uma forma de dar corpo e rosto àquilo que é contado de geração em geração.

Além dos desenhos infantis, a descrição visual da Comadre Fulozinha feita pelos próprios moradores é rica em simbolismo. Ela é representada como uma menina ou mulher nua, com longos cabelos feitos de urtiga que caem pela frente do corpo (Figura 13). Costuma andar agachada, com os braços entrelaçados por trás das pernas, e sua presença é anunciada por um assobio muito fino, que se ouve longe quando está perto, e perto quando está longe. Ela também deixa marcas físicas em animais, como nós nas crinas e rabos dos cavalos, e é conhecida por trançar seus pelos. Esses sinais visíveis são compreendidos como evidências de sua presença, funcionando como vestígios materiais do mito no cotidiano das comunidades.

Figura 13 - Desenho digital representando a Comadre Fulozinha.



Fonte: por Victor G. Maia [s.d.].

Já de acordo com Ivo Fernandes de Sousa (2019), a descrição da Comadre Florzinha na cultura de Salgadinho, na Paraíba, evidencia sua importância enquanto entidade espiritual ligada à proteção das matas e ao culto da Jurema Sagrada<sup>2</sup>.

Segundo relatos coletados no município, a Comadre Fulozinha é representada como "uma menininha", com "pele da cor de jabuticaba" e "olhos vidrados", como descreveu a senhora Esmeraldina Nóbrega (Sousa, 2019, p. 7). Seus cabelos são muito longos e têm papel

---

<sup>2</sup>“A Jurema Sagrada é uma religião afro-indígena brasileira, com fortes raízes no Nordeste. [...] Para os juremeiros, a jurema, especialmente a jurema preta, é considerada uma planta sagrada, cujas folhas e cascas são utilizadas como fumo, em banhos energéticos e na bebida que é considerada um caminho para a conexão com os ancestrais.” (Silva, 2025)

central na sua iconografia popular, além disso nessa versão ela trançava os cabelos das pessoas que ela favorecia, principalmente das crianças.

Dessa forma, a representação visual da Comadre Fulozinha se estrutura a partir de símbolos que comunicam poder, mistério e controle do território. Ela é uma figura que se impõe pela presença invisível, mas sensível, e cujos traços físicos refletem sua origem híbrida, vinculada a mitologias indígenas e populares nordestinas. Elas expressam, por meio de traços e cores, os medos, os ensinamentos e a admiração que a figura da Comadre Fulozinha inspira. A visualidade, nesse contexto, é mais uma dimensão da tradição oral, uma forma de dar corpo e rosto àquilo que é contado de geração em geração.

Desse modo, ao sintetizar a lenda da Comadre Fulozinha e suas múltiplas representações culturais, este capítulo estabeleceu o fundamento simbólico e narrativo que sustenta todo o projeto. A compreensão de sua origem, funções míticas e presença no imaginário popular permite identificar os elementos que definem sua identidade. Com esse panorama consolidado, o próximo capítulo, dedicado à *concept art*, irá transformar esses significados em linguagem visual, explorando formas, cores e composições que traduzam para a imagem tudo aquilo que a tradição oral construiu ao longo das gerações.

#### 4. *CONCEPT ART* E SUAS FUNÇÕES

O *Concept Art* ocupa uma posição essencial no desenvolvimento visual de projetos, sendo a ponte entre a concepção inicial e o produto final. Essa prática, amplamente utilizada em filmes, animações, jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos, tem como principal função materializar ideias e conceitos de forma visual, auxiliando na comunicação entre equipes criativas e técnicas.

Conforme Takahashi e Andreo (2011, p. 1), *Concept Art*

pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento [...] de forma a auxiliar no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas.

Sua função também está ligada à visualização e comunicação de ideias. Em grandes produções, como filmes e jogos, a tradução de conceitos em imagens é uma etapa crucial para alinhar as intenções entre roteiristas, diretores, designers e artistas. Nesse sentido, o artista conceitual atua como um mediador entre a imaginação e a execução, sendo responsável por interpretar e transformar orientações textuais em composições visuais coerentes.

Apesar de seu caráter visual evidente, o *concept art* não deve ser confundido com ilustração. De acordo com Feng Zhu (2012), a ilustração é produzida diretamente para o consumidor, enquanto o *concept art* faz parte de um processo de desenvolvimento coletivo, voltado à criação de produtos audiovisuais. O artista enfatiza que o profissional da área precisa compreender o funcionamento do *pipeline* (linha de produção), dominar os fundamentos do desenho e do design, e concentrar-se na resolução de problemas visuais. Assim, *concept art* entende-se como uma prática voltada ao planejamento visual e à comunicação entre equipes, e não como produto artístico final.

Em um sentido mais amplo, o *Concept Art* cumpre múltiplas funções dentro do processo criativo. Ele documenta a evolução de ideias, guia a produção técnica e inspira o direcionamento estético. Ao mesmo tempo, atua como um instrumento de planejamento visual e de comunicação interdisciplinar, já que fornece à equipe uma base visual sólida sobre a qual se constrói o restante do projeto. Por isso, o *Concept Art* é considerado um dos pilares fundamentais da pré-produção, o momento em que se delinea a identidade visual de toda a obra.

##### 4.1 TIPOS DE *CONCEPT ART*

O *Concept Art* pode ser classificado de acordo com o foco de representação, abrangendo personagens, cenários e objetos. Esses tipos não são compartimentos isolados, mas campos complementares que se interligam e se retroalimentam dentro do processo criativo.

#### **4.1.1 *Concept Art* de Personagens**

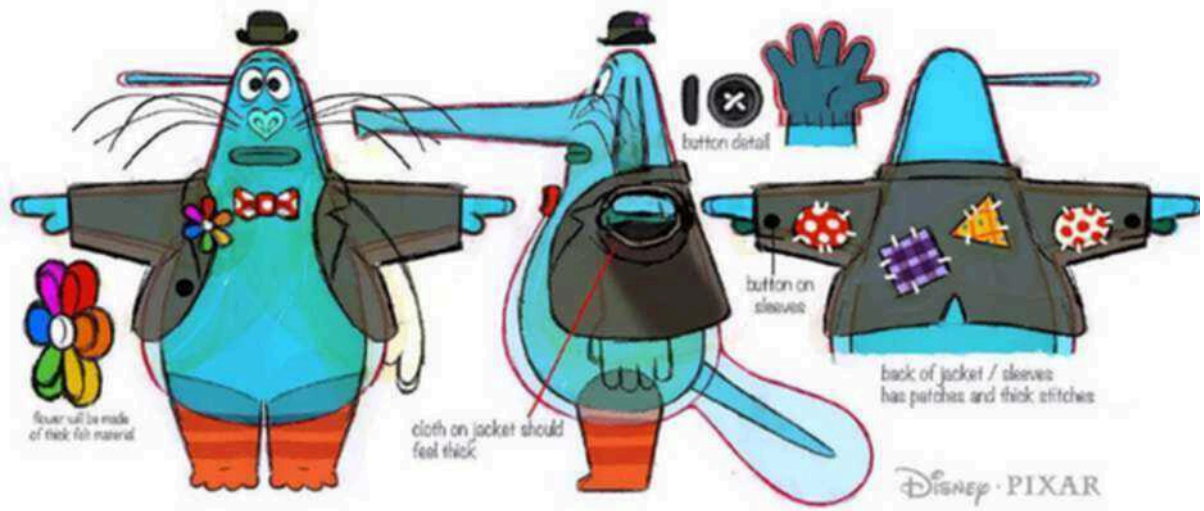
Entre os diversos tipos de *concept art*, o *character design* ocupa papel central, pois é por meio das personagens que as histórias ganham vida e se tornam emocionalmente significativas. Nesteriuk (2018) afirma que a personagem é o elemento mais fundamental da narrativa animada, não à toa, fala-se em produções *character driven*, nas quais a ação é conduzida pelas intenções, conflitos e transformações dos próprios personagens. Criar uma personagem, portanto, é um processo que envolve duas dimensões complementares: uma interna, ligada à psicologia, história e motivações; e outra externa, voltada à forma visual, comportamento e expressão corporal. O autor destaca que quanto mais o criador conhece o passado, as memórias e os traços psicológicos de sua personagem, mais ela se torna autônoma e verossímil dentro do universo ficcional.

De forma convergente, o livro *Fundamentals of Character Design* (2020) ressalta que os personagens são o coração de qualquer narrativa e que cabe ao designer “dar-lhes vida” por meio da forma, da cor e do gesto. O processo de design parte da pergunta “qual é a história e como este personagem a conta?”, buscando construir figuras visualmente coerentes com o mundo que habitam. A aparência deve refletir o papel narrativo (protagonista, antagonista ou coadjuvante) e comunicar aspectos emocionais e simbólicos que ajudem o espectador a compreendê-los. Para isso, o autor destaca princípios visuais fundamentais, como simplificação e exageração: o primeiro visa condensar o personagem em formas essenciais que expressem sua personalidade de modo claro e reconhecível; o segundo amplia traços e gestos de forma controlada, intensificando a expressividade sem comprometer a credibilidade.

Nesteriuk (2018) também detalha o processo técnico de construção da personagem animada, que se inicia com a pesquisa de referências, seguida de esboços exploratórios e definição de biótipo, anatomia e proporções. O artista deve considerar a movimentação e a coerência anatômica, pois a personagem “efetivamente se movimentará”, exigindo domínio do desenho dinâmico. A etapa de apresentação visual ocorre por meio do *model sheet* (figura 14), que reúne poses neutras e expressivas, variações de ângulo e estudos faciais, um documento essencial para garantir consistência na animação. O autor enfatiza ainda que o

*acting* e a linguagem corporal são componentes decisivos para transmitir a interioridade da personagem, permitindo que seus gestos e expressões revelem emoções e motivações.

Figura 14 - Exemplo de *model sheet*.



Fonte: Poehler e Docter (2015).

Em síntese, o *character design* é entendido como uma ferramenta narrativa e comunicativa, responsável por traduzir visualmente a essência psicológica e dramática do personagem. Mais do que uma etapa estética, trata-se de um processo de projeção de vida, em que o artista atua como mediador entre o imaginário e o visível, unindo observação, técnica e sensibilidade para criar figuras que habitam o enredo e permanecem na memória do público

#### 4.1.2 *Concept Art* de Cenários e Ambientes

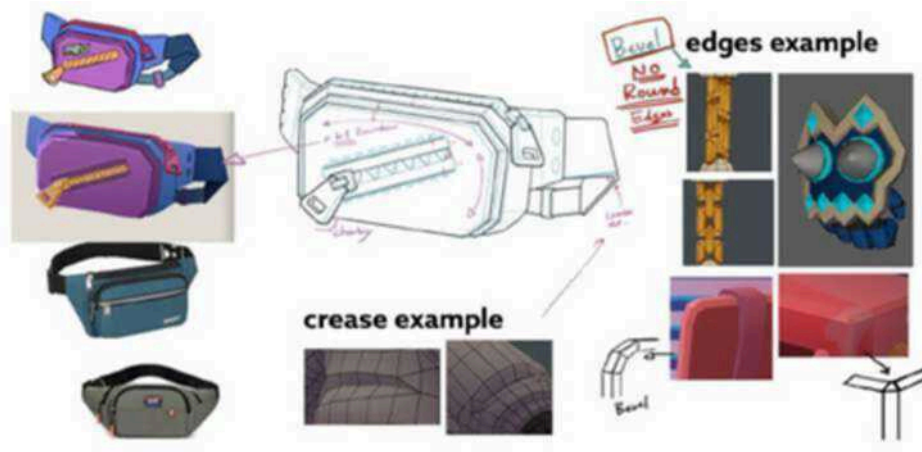
O desenvolvimento de cenários no *concept art* tem como objetivo construir os espaços visuais onde a narrativa se desenrola, atuando tanto na definição estética quanto na criação de atmosfera. Nesteriuk (2018) explica que os cenários podem ser internos ou externos, mas o essencial é pensar neles a partir da ambiência, ou seja, do clima emocional que influenciará as ações e o comportamento das personagens. O autor destaca que a elaboração de um cenário envolve duas fases complementares: a criação e a apresentação; e que o *concept art* funciona como ponte entre essas etapas, quando as ideias passam a ganhar forma visual. Nesse estágio, o artista traduz conceitos em composições espaciais, definindo elementos como luz, textura, cor e profundidade, que constroem a identidade e o tom do ambiente.

Assim, o *environment design* no *concept art* se aproxima do trabalho de arquitetos e designers de interiores, ao considerar tanto a função narrativa e simbólica do espaço quanto sua coerência formal. Além disso, Nesteriuk observa que o domínio da gramática e da sintaxe visual, - como perspectiva, contraste, escala e Gestalt - é fundamental para criar ambientes expressivos e integrados à dramaturgia. Dessa forma, o cenário torna-se um elemento ativo na narrativa, participando da construção da atmosfera emocional e simbólica da obra.

#### 4.1.3 *Concept Art* de Objetos e Elementos de Cena (*Props*)

Outro campo relevante do *Concept Art* é a criação de objetos e elementos que compõem o mundo visual do projeto. O *prop design* tem papel essencial na construção do universo visual e narrativo, sendo responsável pela criação dos objetos que compõem o mundo e com os quais as personagens interagem. Como explica o artigo *Prop Design in Animation: Crafting the Objects That Tell Stories*, do estúdio Brink Helsinki (2023), esses elementos não servem apenas como adereços decorativos, mas atuam como “objetos que contam histórias”, contribuindo para expressar a atmosfera, a cultura e a identidade dos mundos ficcionais. Cada *prop* (figura 15) deve dialogar com o estilo e a coerência visual da obra, reforçando o tom e o propósito narrativo do projeto.

Figura 15 - Exemplo de *prop*.



Fonte: Brink Helsinki (2023).

Segundo os artistas do estúdio, o processo de criação envolve a consideração de aspectos formais e funcionais, como silhueta, materialidade, textura, escala e hierarquia visual. A clareza da silhueta facilita a leitura do objeto em cena, enquanto a definição do

material e dos detalhes superficiais transmite sua história e uso. Além disso, ressaltam a importância da funcionalidade narrativa, pois cada elemento precisa parecer parte natural do mundo representado e, muitas vezes, comunicar algo sobre o personagem que o utiliza. O artigo também diferencia os chamados *hero props*, objetos de destaque simbólico e narrativo, dos *background props*, que cumprem a função de compor o ambiente e reforçar a coerência do espaço. Essa distinção orienta o nível de detalhamento e o grau de visibilidade de cada item dentro da composição geral.

## 4.2 ARTBOOK

O termo *artbook* (“livro de artes”) refere-se a publicações que reúnem coleções de imagens artísticas, normalmente focadas em uma obra específica, estúdio, tema ou artista, às vezes promovido como um item de colecionador. Essas publicações costumam incluir artes conceituais, rascunhos, estudos de personagens, cenários e outros elementos visuais que documentam o processo criativo, além de comentários de produtores e designers, que revelam detalhes de bastidores (França Jr., 2022). No contexto da produção visual, especialmente em filmes, animações, videogames e séries, o *artbook* cumpre múltiplas funções: por um lado, serve como documentação do desenvolvimento estético, revelando as etapas que levaram ao resultado final; por outro, atua como objeto de arte ou colecionador, valorizando o processo criativo e oferecendo ao público um acesso mais profundo ao universo da obra.

Essa dupla natureza, ferramenta de documentação e forma de expressão artística, torna o *artbook* um componente estratégico dentro de projetos de *concept art*, pois ele materializa o percurso visual do projeto e comunica ao leitor projetual e/ou fã as intenções estéticas, narrativas e metodológicas envolvidas.

A compreensão da estrutura e das possibilidades gráficas de um *artbook* exige o estudo de obras de referência, produzidas por estúdios e artistas que se destacam no campo da *concept art*. A análise dessas publicações permite identificar como cada uma organiza seus conteúdos, estabelece relações entre texto e imagem e traduz o processo criativo em uma linguagem editorial. Além disso, possibilita observar a coerência entre identidade visual, narrativa e composição gráfica.

Nos tópicos seguintes, serão analisados dois *artbooks*: *The Art of Howl's Moving Castle (2005)* e *Astrid (2024)*, o primeiro como referência artística (principalmente quanto aos rascunhos de Miyazaki) e construção de personagens, já o segundo com o objetivo de usar de inspiração a estrutura visual para a concepção do *artbook* num contexto acadêmico. A

comparação entre elas permitirá reconhecer padrões de organização, abordagem temática e estilo gráfico que orientam a criação de um material autoral que dialogue com o mesmo espírito poético e simbólico característico das produções do estúdio.

#### 4.2.1 *Artbook The Art Of Howl's Moving Castle*

O *artbook The Art of Howl's Moving Castle* (figura 16) é uma publicação produzida pelo Studio Ghibli e editada pela Tokuma Shoten, reunindo materiais de pré-produção e produção do longa-metragem dirigido por Hayao Miyazaki. O *artbook* possui diagramação limpa, priorizando grandes reproduções das imagens e textos curtos de apoio. A cada bloco, há notas de produção com comentários dos artistas e pequenas legendas descrevendo cada peça. Além disso, o livro apresenta uma estrutura editorial dividida em seções que combinam textos explicativos, entrevistas e extensas galerias de imagens, mantendo o formato tradicional dos *artbooks* do estúdio, que documentam o processo visual completo de cada filme.

Figura 16 - Livro *The Art Of Howl 's Moving Castle* (2005).



Fonte: Studio Ghibli Brasil (2021).

A obra abre com uma introdução assinada por Toshio Suzuki, produtor do filme, que contextualiza o processo de adaptação do romance de Diana Wynne Jones e a abordagem de Miyazaki na criação do universo visual. Logo em seguida, há uma entrevista com Hayao

Miyazaki, na qual o diretor comenta o conceito do castelo móvel, a estética europeia inspirada em cidades como Colmar e Strasbourg, e o modo como o ambiente dialoga com os temas da guerra e da transformação.

A primeira parte, intitulada *Hayao Miyazaki's Concept Sketch Collection*, reúne uma extensa seleção de esboços originais feitos pelo próprio Miyazaki durante as etapas iniciais da produção. Esses desenhos, executados em lápis e aquarela, funcionam como a base conceitual do filme. Neles, é possível observar a definição inicial do universo visual: os estudos , de Sophie, do castelo móvel, além dos primeiros esboços das cidades e paisagens que compõem o mundo ficcional (Figuras 17 e 18).

Figura 17 - Rascunhos mostrando Sophie e vistas da cidade



Fonte: Miyazaki (2005).

Figura 18 - Rascunhos com vistas externas e internas do castelo



Fonte: Miyazaki (2005).

Essa seção mostra de forma clara o modo como o diretor pensa visualmente: os desenhos combinam estruturas arquitetônicas complexas com gestos orgânicos e fluidos, sugerindo movimento e vida mesmo em elementos inanimados.

A segunda parte é a mais longa e diversificada do livro. Ela reúne os materiais de arte conceitual, pinturas de fundo (*background art*), design de personagens e novos esboços conceituais produzidos pela equipe do Studio Ghibli. As páginas são compostas por reproduções coloridas de alta qualidade, alternando imagens pequenas, folhas de *model sheets* e ilustrações em página dupla.

Essa seção concentra-se em mostrar o resultado visual da equipe de arte, revelando a aparência definitiva dos cenários e personagens, mas também preservando parte do processo, com desenhos de estudo.

- Sophie Hatter

Sophie é apresentada como uma jovem modesta que trabalha em uma chapelaria. Ela vive de maneira reservada e sem grandes ambições até ser transformada por um feitiço lançado pela Bruxa das Terras Desoladas, tornando-se uma idosa. Embora a aparência de Sophie mude, sua essência interior permanece inalterada, e sua força de vontade e gentileza se tornam mais visíveis conforme a história avança.

As páginas sobre a personagem mostram diversos estudos de Sophie jovem e idosa, alternando entre traços leves em lápis e aquarelas coloridas. Visualmente, sua dualidade é

traduzida nos contrastes entre as versões jovem e velha: nas páginas, Sophie jovem é leve e contida e possui uma postura ereta, com gestos pequenos e olhos discretos (figura 19); já a Sophie idosa é desenhada com traço mais firme, olhar decidido e corpo curvado que expressa tanto fragilidade física quanto resistência emocional (figura 20).

Figura 19 - Design de personagem de Sophie



Fonte: Miyazaki (2005).

Figura 20 - Vários rascunhos de Sophie envelhecida

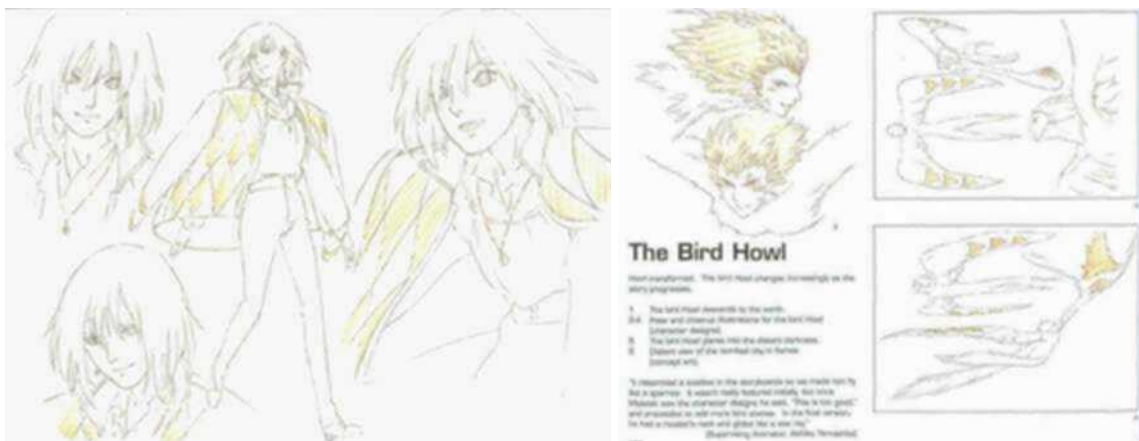


Fonte: Miyazaki (2005).

- Howl

Howl é um homem poderoso e instável, que vive entre o egoísmo e a generosidade. Em certas páginas, ele é quase uma figura angelical; em outras, sombria e inquieta. Suas sessões no *artbook* alternam entre versões elegantes e versões monstruosas (figura 21), sugerindo que o personagem está em permanente oscilação entre forma humana e animal.

Figura 21 - Design de personagem de Howl e *close ups* de sua forma pássaro



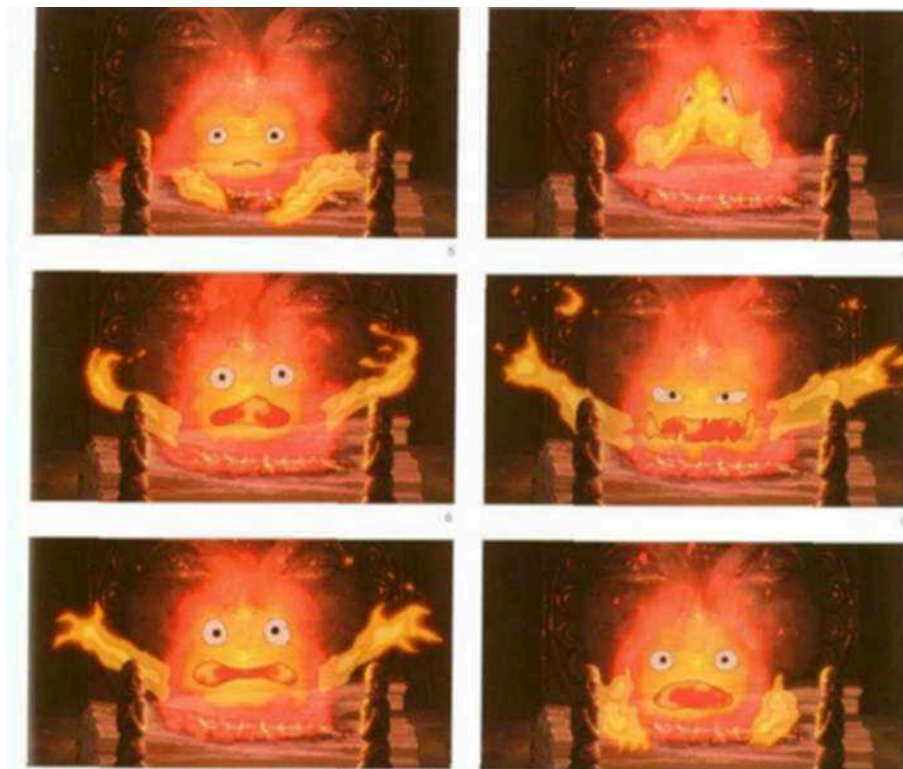
Fonte: Miyazaki (2005).

O design de Howl, com linhas delicadas e gestos expansivos, evidencia a maneira como o Studio Ghibli trata a beleza masculina: não como força, mas como sensibilidade. Os traços suaves, o casaco com forro rosa e o olhar melancólico fazem dele um personagem andrógino, que escapa de qualquer representação rígida. Ao folhear suas páginas, nota-se um esforço de encontrar um equilíbrio entre o heroísmo e a vulnerabilidade, que se torna um tema visual recorrente.

- Calcifer

Calcifer é descrito como uma força mágica com personalidade própria, um ser aprisionado que, apesar de limitado à forma de uma chama, é cheio de humor e emoção. Nas páginas, o personagem é explorado em dezenas de variações, pequenas e quase idênticas à primeira vista, mas cada uma com expressão diferente (Figura 22). É notável como o estúdio transforma um elemento simples em uma entidade expressiva, capaz de comunicar ironia, raiva ou afeto apenas pelo movimento da chama e pela deformação do contorno.

Figura 22 - Diferentes expressões de Calcifer



Fonte: Miyazaki (2005).

O *artbook* de *O Castelo Animado* documenta integralmente o processo criativo do filme. Sua estrutura editorial segue o formato de *making of* ilustrado, combinando dados técnicos e sensibilidade pictórica. A presença constante de esboços e versões alternativas reforça a importância da experimentação e da pesquisa visual no método de trabalho do Studio Ghibli.

#### 4.2.2 *Artbook ASTRID*

O *Artbook ASTRID* apresenta a construção visual e narrativa de um universo fantástico dividido entre três mundos: o humano, o aquático e o da floresta mágica; e organiza seus elementos de produção de maneira sistemática, reunindo *character design*, *concept art*, cenários e props. Estruturalmente, o documento se aproxima da organização tradicional de *artbooks* de animação: inicia-se com uma contextualização narrativa, segue para o desenvolvimento das personagens e encerra com os cenários, objetos e estudos finais do mundo ficcional.

O livro começa apresentando o contexto da história e o tom do universo ficcional. Essa introdução cumpre um papel central: situar o leitor no ambiente narrativo e justificar as escolhas que guiarão o desenvolvimento visual posterior. O *artbook* define desde o início que sua proposta é mostrar como a narrativa influencia diretamente o design dos personagens, dos ambientes e dos objetos, característica fundamental de *artbooks* cuja função é registrar o processo criativo de uma obra. A divisão clara entre as três dimensões do mundo organiza todo o material visual subsequente e reforça a necessidade de coerência estética entre personagens e espaço.

A segunda parte do *artbook* constitui sua seção mais extensa, dedicada ao desenvolvimento visual dos personagens. Cada personagem é apresentado de modo padronizado: primeiramente por meio de um breve texto descritivo sobre suas características (figura 23) e papel narrativo e, em seguida, por páginas contendo sketches, estudos de proporção, expressões faciais, poses e variações de figurino. Esse material evidencia o processo de exploração gráfica realizado pela autora e demonstra como as personagens passam por diferentes estágios de refinamento.

Figura 23 - Introdução de Astrid.



Fonte: Azevedo (2024).

Também são apresentados model sheets e expressões (Figura 24) que auxiliam na padronização visual das personagens dentro do projeto. Essa abordagem confirma o caráter processual do material e reforça o objetivo do *artbook* como documento de acompanhamento da criação.

Figura 24 - *Model sheets* e expressões de Astrid.



Fonte: Azevedo (2024).

O capítulo final do *artbook* reúne os elementos que definem o mundo físico da narrativa. O *artbook* inclui artes finalizadas de cenários internos e externos, bem como representações de ambientes associados às personagens. Um aspecto relevante é o uso de plantas baixas (Figura 25), que demonstra preocupação com espacialidade, circulação e coerência arquitetônica.

Figura 25 - Cenário da fazenda da avó de Astrid.



Fonte: Azevedo (2024).

Além dos cenários, o capítulo apresenta os *props* do projeto (figura 26). Esses objetos aparecem associados ao uso narrativo ou ao universo visual das personagens e cenários previamente apresentados. A sessão evidencia a relevância desses elementos para a construção do mundo ficcional.

Figura 26 - Props do cenário.



Figura 46: Caixa da mãe de André. Não estão contidos o relógio responder por novela americana, um cristal verde-escuro, um pequeno frasco com líquido rosado, além de um adorno de cabelo com aplicação de flores e pérolas e uma fita vermelha.



Figura 52 e 53: Props de ambiente de festas, um espelho decorado com corações cor-de-rosa e nos lados do cristal.

Fonte: Azevedo (2024).

## 5. METODOLOGIA

### 5.1 METODOLOGIA DE PESQUISA

A metodologia deste projeto é desenvolvida para explorar e aplicar técnicas visuais na criação de *concept arts* baseadas na lenda da Comadre Fulozinha, utilizando a estética e as técnicas manuais do Studio Ghibli.

A pesquisa tem uma natureza aplicada, visando transformar conhecimentos teóricos em práticas concretas de design visual. Adota-se uma abordagem qualitativa, permitindo uma análise profunda dos elementos culturais e estéticos envolvidos na adaptação da lenda para a criação de *concept arts*. Esse enfoque qualitativo busca compreender como as técnicas do Studio Ghibli podem ser integradas de maneira criativa e respeitosa ao folclore brasileiro.

A pesquisa é descritiva, com ênfase na documentação e na descrição detalhada do processo de criação das *concept arts*. Isso inclui a exploração e aplicação das técnicas manuais características do Studio Ghibli, desde a concepção dos primeiros esboços até a finalização das ilustrações.

Quanto aos procedimentos, a pesquisa é de natureza bibliográfica, pois foi realizada uma revisão abrangente de literatura relevante, incluindo estudos sobre a lenda, análises das técnicas de ilustração do Studio Ghibli e a metodologia de Silva, Lourenço e Cadena (2023). Essa revisão forneceu uma base teórica sólida para a adaptação e aplicação das técnicas artísticas ao contexto da lenda da Comadre Fulozinha, possibilitando uma abordagem inovadora e artisticamente enriquecedora.

### 5.2 METODOLOGIA DE PROJETO

A metodologia adotada para a criação das *concept arts* do *artbook* “A Lenda da Comadre Fulozinha” fundamenta-se no modelo proposto por Silva, Lourenço e Cadena (2023), originalmente aplicado ao desenvolvimento de personagens para o projeto *a.no.tar*.

Figura 27 - Metodologia



Fonte: Silva, Lourenço e Cadena (2023).

Como visto acima, na figura 27, esse método organiza o processo criativo em seis etapas: briefing, pesquisa, conceitos, história, refinamento e aplicação, oferecendo uma estrutura clara, prática e adaptável para produções autorais e de pequena escala.

No presente projeto, a metodologia foi aplicada à criação manual de *concept arts* voltadas à composição de um *artbook* autoral, cujo objetivo é representar visualmente aspectos da lenda da Comadre Fulozinha utilizando técnicas tradicionais de ilustração e princípios de design editorial para estruturar a obra final.

A proposta estética toma como referência o uso de cor, luz e composição presentes nas *concept arts* dos filmes do Studio Ghibli, sem reproduzir seus traços ou estilos.

## 6. RESULTADOS E DISCUSSÕES

### 6.1 BRIEFING

O briefing estabeleceu as diretrizes gerais que orientaram a criação das *concept arts* e do *artbook* sobre a lenda da Comadre Fulozinha, definindo objetivos, público, abordagem estética e escopo visual. O propósito central do projeto é interpretar visualmente a lenda para um curta hipotético, unindo pesquisa cultural e técnicas manuais de ilustração, em diálogo

com princípios narrativos e atmosféricos inspirados no Studio Ghibli, sem, no entanto, reproduzir seus traços.

O público-alvo envolve tanto interessados em folclore e narrativas visuais quanto fãs da estética dos filmes do Studio Ghibli. A narrativa visual concentra-se na trajetória da Comadre Fulozinha, desde sua origem humana até sua transformação em entidade da mata, destacando o contraste entre o ambiente natural e o espaço rural onde vive o caçador.

O tom visual do *artbook* foi definido como orgânico e introspectivo, evocando a relação sensorial com o ambiente. A direção estética tomou como referência as *concept arts* do Studio Ghibli, especialmente no uso de cores, que priorizam tons terrosos, verdes e dourados, e na criação de atmosferas visuais delicadas, reinterpretadas dentro do contexto cultural brasileiro. Essa definição preliminar orientou todas as decisões estéticas subsequentes.

## 6.2 PESQUISA

A pesquisa foi dividida em três eixos complementares:

- Cultural e simbólico:

O primeiro eixo teve como foco a compreensão do imaginário popular e do ambiente cultural em que a Comadre Fulozinha se insere. Foram estudadas versões orais e escritas da lenda, observando variações regionais e interpretações simbólicas. Essas narrativas foram analisadas em busca de temas recorrentes, como a presença feminina ligada à natureza, a proteção dos animais, e a relação com o espaço da floresta como território sagrado e vivo. A partir dessas informações coletadas, foi então feito um painel semântico (figura 28).

A pesquisa também abordou a dimensão espacial do mito, considerando o papel dos cenários regionais nordestinos como parte fundamental da identidade da personagem. Foram observados ambientes típicos (matas densas, clareiras, casas de taipa e ambientes internos), não apenas como locais físicos, mas como espaços simbólicos que expressam modos de vida, memória e ancestralidade. A floresta aparece como lugar do mistério e da proteção, carrega os gestos cotidianos, o afeto e a tradição.

Figura 28 - Painel semântico do estudo cultural.



Fonte: Compilado pela autora (2025).

Essas observações permitiram compreender que a lenda se manifesta tanto no território natural quanto no espaço habitado, e que essa dualidade deveria se refletir nas ilustrações.

Assim, a pesquisa cultural resultou em uma compreensão mais ampla da Comadre Fulozinha como expressão do vínculo entre mulher, natureza e espaço, orientando a composição de personagens e cenários no projeto.

- Estético e técnico:

O segundo eixo concentrou-se na análise das soluções visuais e atmosféricas presentes nas *concept arts* e filmes do Studio Ghibli, especialmente nas obras de Hayao Miyazaki. O estudo buscou compreender como esses artistas constroem ambientes vivos e simbólicos, nos quais a natureza têm presença emocional e narrativa, e a partir dele foi montado um painel semântico (figura 29).

Foram observados o uso simbólico das cores e o emprego da aquarela como técnica expressiva que transmite leveza e organicidade. Esses elementos serviram de referência para desenvolver uma paleta de cores natural e sensível, adaptada às paisagens e à luminosidade brasileiras.

Figura 29 - Painel semântico do estudo estético.



Fonte: Compilado pela autora (2025).

A partir dessa análise, definiu-se que a estética do projeto buscaria delicadeza e harmonia visual, expressando a relação simbiótica entre personagem e ambiente, elemento central tanto no Ghibli quanto na lenda da Comadre Fulozinha.

- Materiais e processos:

O terceiro eixo tratou da escolha e experimentação orientada dos materiais, compreendidos como parte expressiva da linguagem visual. Foram adotadas técnicas tradicionais de desenho e pintura, como grafite, aquarela e lápis de cor, valorizando o gesto manual e a textura natural do papel.

Mais do que aspectos técnicos, essa escolha visou reforçar o caráter artesanal e sensível do projeto, aproximando a materialidade das ilustrações da temática da lenda e da estética orgânica que inspira o *artbook*.

### 6.3 CONCEITUAÇÃO

A fase de conceituação envolveu a produção de esboços exploratórios dos personagens, ambientes e objetos simbólicos (figura 30). O processo valorizou o traço

espontâneo e o erro como parte do gesto criativo, com objetivo de traduzir as ideias em linguagem visual, priorizando a coerência expressiva e a comunicação do tema, e não o detalhamento técnico.

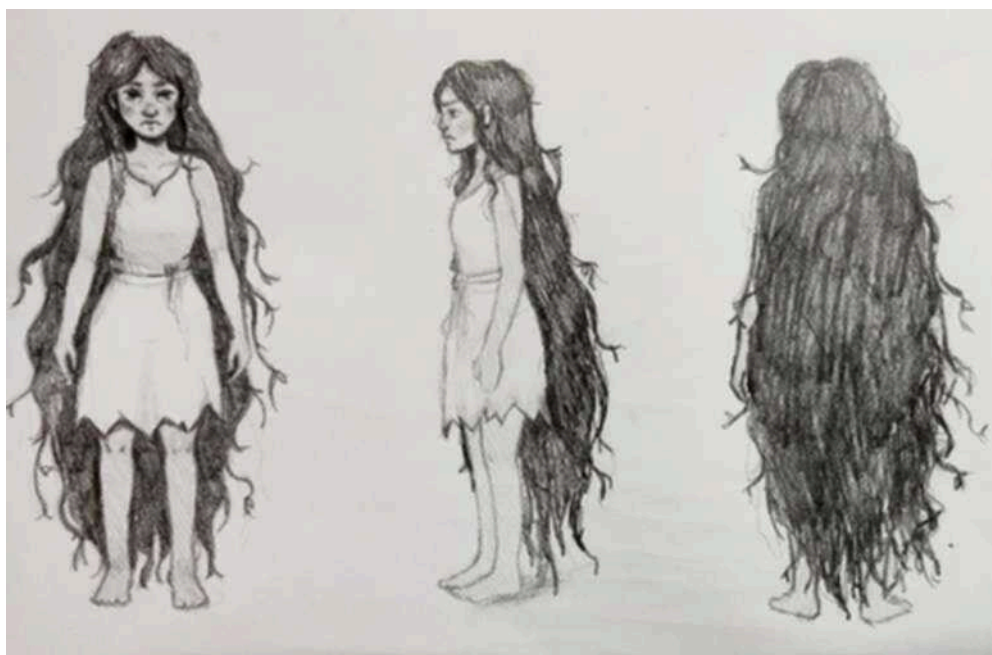
Figura 30 - Primeiros rascunhos de personagens e cenário.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

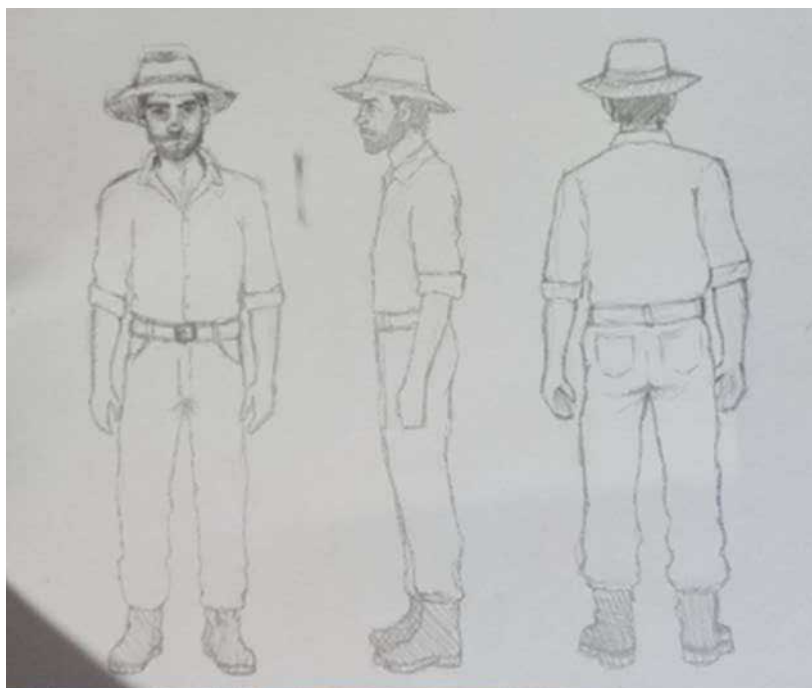
A Comadre Fulozinha foi concebida como uma figura jovem, cujos cabelos longos se confundem com cipós e raízes, descalça e suas roupas são desgastadas devido ao seu passado trágico que culminou em sua morte na floresta, enquanto o caçador como um homem de vestimentas simples mas típicas para o ambiente rural, como chapéu de couro e botas resistentes (figura 31 e 32).

Figura 31 - Aparência definida da Comadre.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Figura 32 - Aparência definida do Caçador.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

## 6.4 HISTÓRIA E UNIVERSO SIMBÓLICO

A etapa da história correspondeu à fase de estruturação narrativa e visual do projeto, propondo a organização dos elementos criados em uma sequência lógica e comunicativa. Nesta etapa, buscou-se dar coesão e ritmo às *concept arts*, transformando as ideias e estudos anteriores em uma narrativa visual contínua que pudesse ser compreendida independentemente de texto verbal.

A narrativa desenvolvida a seguir tem como finalidade reinterpretar a lenda da Comadre Fulozinha a partir de elementos recorrentes nas tradições orais do Nordeste brasileiro. O texto organiza versões populares sobre a origem, características e comportamento da personagem, articulando-as em uma sequência linear que respeita a lógica dos contos folclóricos: apresentação da entidade, conflito desencadeado pela violação da natureza e resolução pautada em punição e reparação. Ao estruturar a narrativa dessa forma, busca-se preservar o sentido moral e simbólico presente no mito, ao mesmo tempo em que se oferece ao leitor uma compreensão clara da dinâmica entre personagem humana, entidade sobrenatural e ambiente natural.

*Dizem que, no tempo do Brasil colonial, uma menina cabocla fugiu para a mata após ver as crueldades do pai contra sua mãe indígena. Alguns juram que ela se perdeu e morreu; outros dizem que a floresta a encantou. Assim nasceu a Comadre Fulozinha, a moça dos cabelos longos que protege bichos e plantas e pune quem ousa ferir a mata.*

*Anos depois, um caçador entrou na floresta em busca de caça fácil. O silêncio era pesado, até que um assobio fino começou a rondá-lo, ora distante, ora bem perto, arrepiando-lhe a pele. Quando percebeu, a Comadre estava ali, surgindo entre as sombras, seus cabelos se movendo como cipós. Um estalo seco de seu chicote bastou para fazê-lo correr em desespero.*

*Ao chegar em casa, encontrou seus cavalos com as crinas e rabos trançados em nós firmes, sinal claro da visita da Comadre. Sabia o que isso significava. No dia seguinte, preparou um mingau de aveia com mel e doces, e deixou na janela como oferenda.*

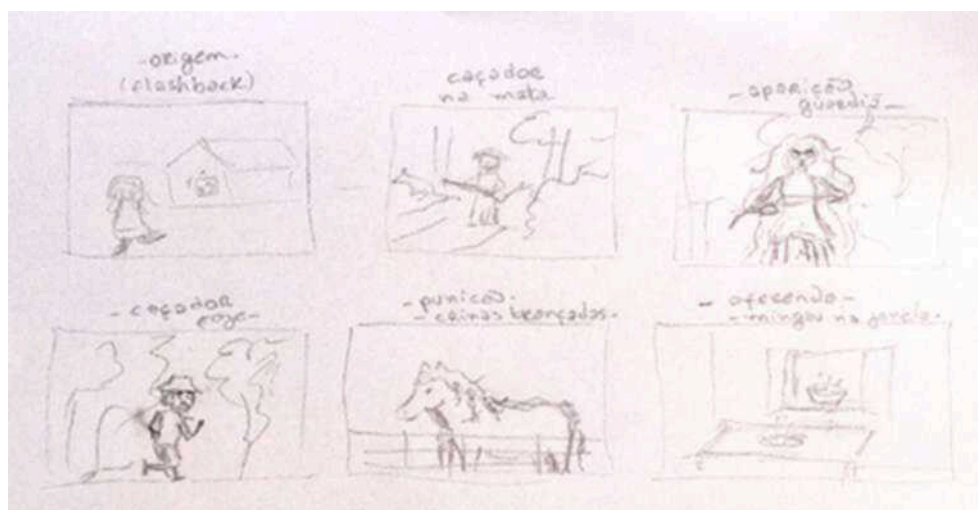
*À noite, o assobio voltou, suave. Quando o próximo dia nasceu, o prato estava vazio... e as crinas, soltas e limpas, como se nada tivesse acontecido.*

*Desde então, o caçador aprendeu o respeito. E quem vive pelo sertão ainda escuta, entre as folhas, o assobio traiçoeiro da Fulozinha, lembrando que a mata tem dona.*

Em seguida, foi desenvolvido um storyboard (figura 33), utilizado como ferramenta de planejamento da sequência das imagens. O storyboard permitiu definir o encadeamento dos acontecimentos e estruturar a organização narrativa e visual do artbook, especificando o ponto de vista de cada cena e os elementos essenciais da progressão narrativa, conforme descreve Lupton (2020) ao destacar o storyboard como recurso fundamental para organizar visualmente a construção da história.

Foram definidos momentos-chave inspirados na lenda: a origem da Comadre Fulozinha, o caçador na mata, a aparição da entidade incomodada, a punição através das crinas trançadas dos cavalos e a oferenda final.

Figura 33 - Storyboard



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

## 6.5 REFINAMENTO

A etapa de refinamento correspondeu à fase de finalização visual e consolidação estilística das *concept arts*, conforme a metodologia de Silva, Lourenço e Cadena (2023).

Após a definição da narrativa por meio do *storyboard*, iniciou-se a execução detalhada das ilustrações finais, nas quais foram definidos o traço definitivo, a paleta cromática e os detalhes compositivos de cada elemento da obra.

Essa fase teve como objetivo materializar uma unidade visual do projeto, garantindo coerência entre personagens, cenários e objetos, de modo que cada componente contribui para a atmosfera simbólica e narrativa da lenda da Comadre Fulozinha.

As ilustrações foram desenvolvidas manualmente, utilizando aquarela em bisnaga, pincel de aquarela de forma redonda, grafite e lápis de cor sobre papel de alta gramatura, buscando preservar a expressividade do gesto e a textura artesanal das técnicas tradicionais. A paleta utilizada foi composta principalmente por tons terrosos e naturais, como marrom, verde e amarelo, reforçando o vínculo visual com elementos da natureza.

### 6.5.1 Desenvolvimento de Personagens e Animais

Cada personagem foi trabalhado individualmente, de modo a representar não apenas características físicas, mas também aspectos simbólicos e emocionais da lenda.

- Comadre Fulozinha

Figura 34 - Comadre Fulozinha, aquarela finalizada.

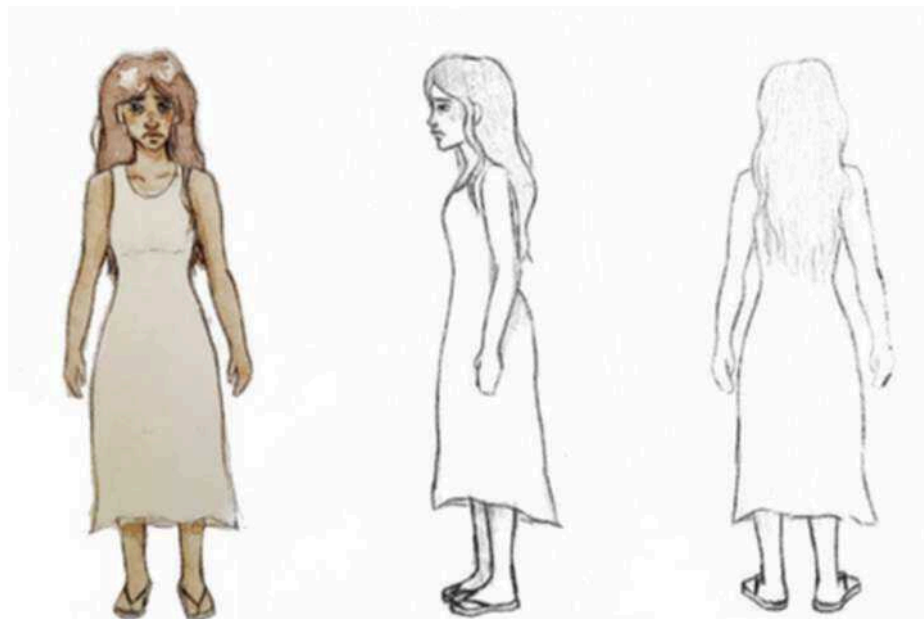


Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

A construção visual da Comadre Fulozinha (figura 34) partiu de uma abordagem que buscou conciliar referências estéticas derivadas do Studio Ghibli, especialmente personagens femininas fortes como San, de Princesa Mononoke, com os elementos simbólicos da lenda nordestina. A inspiração não se deu por imitação estilística, mas por princípios narrativos compartilhados: a presença marcante, a autonomia diante do ambiente e a força expressiva silenciosa de figuras femininas que, apesar de inseridas em mundos hostis, mantêm um vínculo profundo com a natureza.

Sua concepção inclui duas fases representadas em *model sheets* distintos (figuras 35 e 36). Na fase humana, aparece no flashback como uma jovem comum e de semblante melancólico, ainda vinculada ao ambiente doméstico. Seus gestos são retraídos, o cabelo é curto e organizado, e as roupas são simples, reforçando sua vulnerabilidade.

Figura 35 - *Model sheet* da Comadre como humana.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Na fase entidade, após romper com sua vida anterior, a personagem assume um aspecto mais integrado à mata: os cabelos tornam-se longos e se movem como cipós, suas roupas aparecem em restos desgastados. Ela também tem sua trança no lado esquerdo do cabelo, uma referência aos relatos que dizem que ela trança cabelos de crianças que deseja bem. Seu design enfatiza leveza e fluidez, refletindo sua função de guardiã da floresta.

Figura 36 - *Model sheet* da Comadre como entidade.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Foram desenvolvidas expressões como a seriedade, a ira diante de ameaças à floresta, o assobio associado ao chamado sobrenatural da lenda e um leve sarcasmo em referência a suas atitudes travessas (figura 37). Essas expressões permitem à personagem comunicar intenções e emoções de forma direta, mantendo coerência com a proposta estética do projeto.

Figura 37 - Expressões da Comadre.



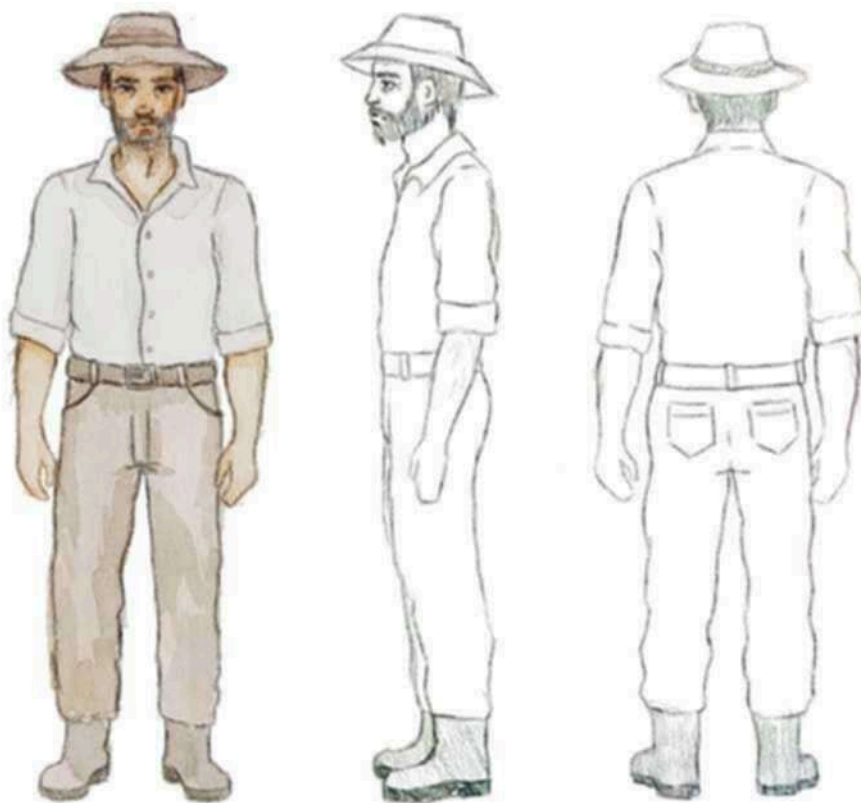
Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

- O Caçador

O Caçador é um homem simples do interior, habituado ao trabalho e às noites escuras, mas ainda assim afetado pelo medo do desconhecido. Na narrativa, ele surge cauteloso, guiando-se pela lamparina e tentando entender aquilo que pressente, sendo o elo direto entre o mundo humano e a presença encantada que o cerca.

Sua vestimenta segue referências da cultura rural nordestina, como camisa de algodão, calças simples e chapéu de couro ou palha (figura 38). Essa inspiração direta, inclusive baseada na figura do avô da autora, confere autenticidade cultural ao personagem e reforça sua inserção em um contexto local.

Figura 38 - *Model sheet* do Caçador.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Durante o refinamento, foram enfatizados detalhes como a espingarda e as vestes simples (figura 39), representativas do cotidiano rural, sem torná-lo uma figura antagonista, mas humana, atravessada por curiosidade e medo diante do desconhecido.

Figura 39 - Caçador, aquarela finalizada.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

As expressões faciais desenvolvidas no *model sheet* abordam quatro aspectos fundamentais de sua trajetória emocional (figura 40): o pavor diante das manifestações sobrenaturais, a confiança inicial em suas próprias habilidades, a concentração típica de quem observa e rastreia o ambiente, e finalmente o arrependimento, que surge após o contato transformador com a Comadre.

Figura 40 - Expressões do Caçador.

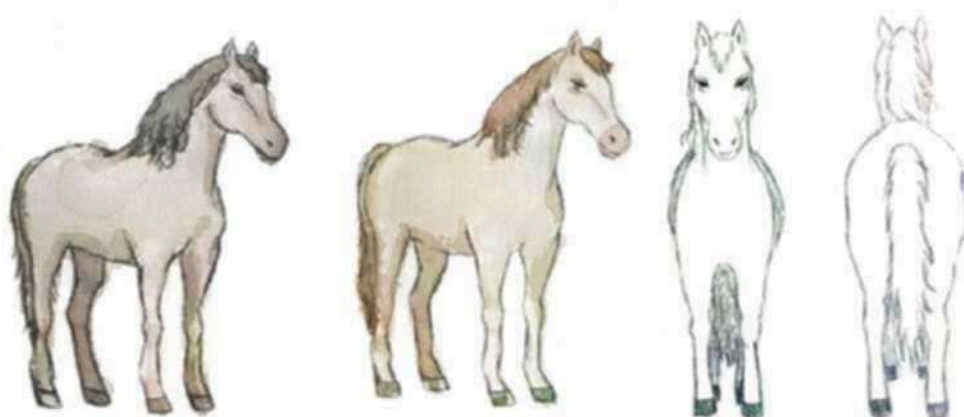


Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

- Os Cavalos

Os cavalos (figura 41) foram desenvolvidos como parte essencial do ambiente rural e da narrativa. Suas formas seguem proporções realistas, com leve estilização para manter harmonia com a estética manual das ilustrações. Aparecem em cores neutras, reforçando a naturalidade e integração ao cenário. Na história, funcionam como indicadores da presença da Comadre Fulozinha: permanecem inquietos ou atentos à mata, e as crinas trançadas marcam a intervenção da entidade. Assim, os cavalos ajudam a estabelecer o vínculo entre a personagem mítica e o espaço rural, participando do ritmo emocional das cenas de forma discreta, porém significativa.

Figura 41 - *Model sheet* dos cavalos.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

### 6.5.2 Desenvolvimento de Cenários

A construção dos cenários teve como base os estudos realizados nos eixos de pesquisa cultural e estético, articulando elementos típicos do ambiente nordestino com o tom atmosférico inspirado nas *concept arts* do Studio Ghibli. Cada cenário foi desenvolvido com observação da luz natural, composição espacial e harmonia cromática, representando tanto o ambiente físico quanto o simbólico da narrativa.

- A Mata

O cenário da mata (figura 42) representa o território da Comadre, um espaço de mistério e acolhimento. Foram aplicadas camadas de aquarela em tons de verde, ocre, marrom e azul acinzentado, com transparências que sugerem profundidade e umidade. A vegetação foi tratada de forma orgânica, integrando troncos, folhas e sombras em composições que evocam silêncio e movimento.

Figura 42 - Mata.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

- Casa da Comadre

A representação da casa da Comadre parte de uma reconstrução visual baseada em lembranças da casa dos avós paternos da autora, sua estrutura marcada por pilares na varanda (figura 43), elementos comuns em moradias rurais antigas do Nordeste. Essa característica arquitetônica foi integrada ao cenário para reforçar a sensação de rusticidade e simplicidade, além de estabelecer ligação direta com memórias familiares reais.

Figura 43 - Casa de avós paternos.



Fonte: Desenvolvido pela autora [entre 2004 e 2006].

O cenário da casa da Comadre (figura 44) representa o ponto de origem e ruptura da narrativa visual, aparecendo no *artbook* como uma cena de flashback que explica a transformação da personagem e sua posterior ligação com a mata. Essa cena estabelece a base emocional da história, revelando o trauma inicial que motiva a fuga da Comadre e como ela foi parar na floresta.

Figura 44 - Casa da Comadre.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

A composição apresenta a Comadre ainda jovem, em movimento de fuga, com o rosto coberto pelas mãos, enquanto no interior da casa, visto pela janela, mostra a silhueta de seu pai maltratando a mãe.

- Casa do Caçador

Já a casa do caçador foi desenvolvida com base em referências provenientes das casas dos avós maternos e paternos da autora, combinando elementos observados em ambas as residências, especialmente no que diz respeito à disposição externa, alpendre de concreto e das portas e janelas de madeira (figuras 45 e 46).

Figuras 45 e 46 - Casas dos avós maternos e paternos respectivamente.



Fonte: Desenvolvido pela autora [entre 2000 e 2003].

O cenário (figura 47) representado, foi concebida como um lugar de simplicidade rural e isolamento, reforçando a ligação do personagem com o ambiente terrestre e o trabalho cotidiano.

Figura 47 - Casa do Caçador



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Sua estrutura modesta, com paredes de alvenaria clara, telhado de barro avermelhado com portas e janelas de madeira, reflete o padrão construtivo típico das moradias do interior nordestino.

O pequeno alpendre de concreto e o solo em tom amarelado, com vegetação esparsa ao redor, sugerem um espaço funcional e árido, mas não tão distante da densidade da mata, que é vista mais ao fundo.

- Curral dos Cavalos

O curral (figura 48) é um espaço rústico e prático, feito de madeira simples, onde os cavalos ficam abrigados. É um cenário calmo do cotidiano rural, mas que na história ganha importância por ser o primeiro lugar a mostrar as consequências da presença da Comadre, revelados pelas crinas trançadas.

Figura 48 - Curral dos cavalos.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

- Cozinha com Mingau na Janela

A cozinha com o mingau na janela representa o momento da oferenda, fechamento simbólico da narrativa. O cenário foi desenvolvido como um dos cenários internos centrais do projeto, representando o ambiente doméstico da casa do caçador (figura 49). A composição visual prioriza elementos tradicionais brasileiros, como chão de cimento queimado vermelho, mesa de madeira com toalha, utensílios de barro ou alumínio e pano de prato pendurado, reforçando a autenticidade cultural do espaço.

Além do mingau com aveia, o cenário também inclui outros alimentos comuns do nordeste, como cuscuz e tapioca, compondo a mesa.

Figura 49 - Cozinha com mingau na janela.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

### 6.5.3 Elementos e Props

Os elementos de cena (ou *props*) foram desenvolvidos como extensões narrativas, reforçando significados simbólicos e vínculos culturais. Cada objeto foi pensado para expressar uma relação entre o cotidiano e o mítico, compondo a ambientação de forma funcional ou afetiva.

A lamparina e a espingarda (figura 50), ambas pertencentes ao caçador, refletem seu cotidiano na roça: a lamparina é usada para se orientar durante a noite, enquanto a espingarda está associada diretamente à prática da caça. Esses elementos situam o personagem em um contexto realista e reforçam seu contraste com a dimensão sobrenatural da Comadre Fulozinha.

Figura 50 - Espingarda e lamparina.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Os alimentos (figura 51) aparecem como elementos que relacionam o projeto ao cotidiano alimentar do Nordeste. Essa presença de alimentos também dialoga com uma característica marcante dos filmes do Studio Ghibli, onde a comida desempenha papel simbólico e narrativo importante. Nas obras do estúdio, refeições e pratos preparados aparecem como momentos de afeto, cuidado e aproximação entre personagens. Inspirado por esse princípio, o mingau com mel, especificamente, desempenha função narrativa, representando a oferenda deixada na janela da cozinha como gesto de respeito e apaziguamento dirigido à Comadre. Já o cuscuz e a tapioca figuram como parte do cenário doméstico, reforçando a ambientação rural e a simplicidade da rotina das personagens humanas.

Figura 51 - Mingau com mel, tapioca e cuscuz.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

## 6.6 APLICAÇÃO

A concepção deste *artbook* foi orientada por diretrizes editoriais e estéticas que buscaram integrar funcionalidade, coesão visual e representatividade cultural. A obra organiza-se de modo a valorizar tanto o conteúdo ilustrado quanto o material descritivo, atendendo ao público-alvo composto por admiradores da estética do Studio Ghibli e por indivíduos que reconhecem a importância da cultura regional e das narrativas folclóricas brasileiras. Assim, cada decisão referente à estrutura, tipografia, cores e composição visual foi planejada para reforçar o caráter identitário do projeto utilizando dos princípios do design editorial.

### 6.6.1 Estrutura e Divisão em Sessões

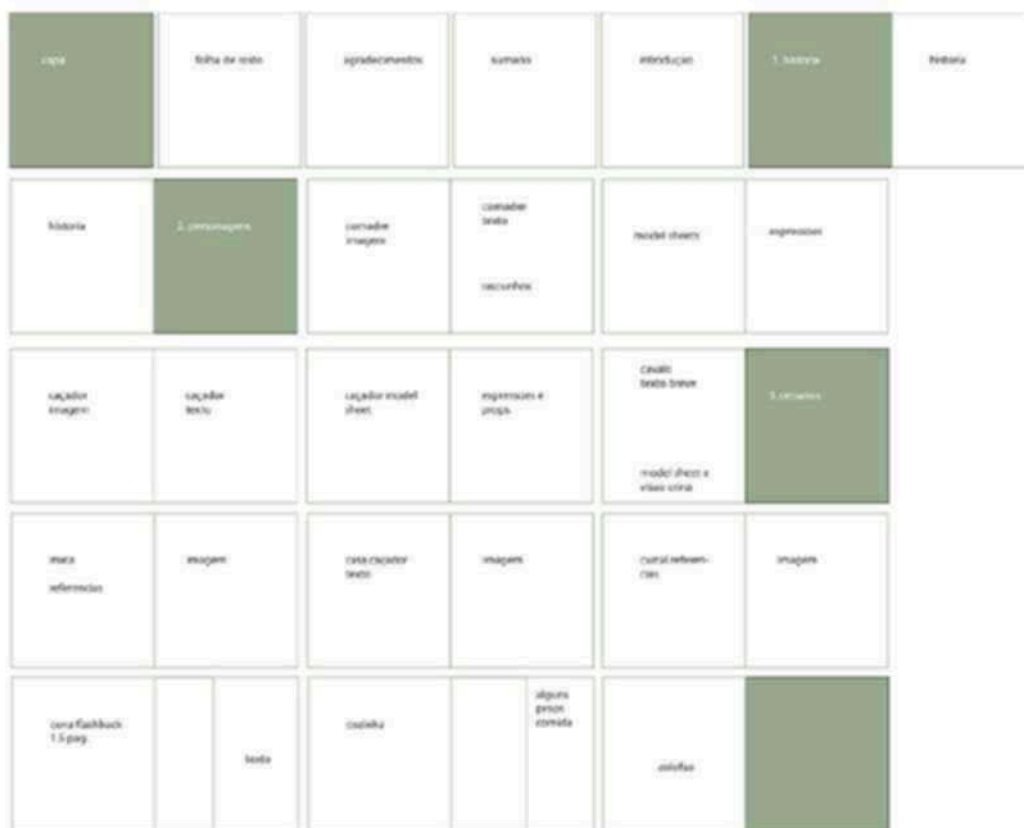
A estrutura do *artbook* foi segmentada em quatro seções fundamentais, definidas com o objetivo de orientar o leitor por uma progressão lógica, do contexto geral à exploração detalhada do universo visual. A organização em blocos temáticos facilita a compreensão gradativa dos elementos apresentados, contribuindo para uma leitura fluida e coerente.

- Introdução - Apresenta o propósito do projeto, sua relevância cultural e a justificativa da escolha da Comadre Fulozinha como objeto de estudo visual. Essa seção situa o leitor historicamente e conceitualmente, explicando o processo de pesquisa e o enfoque estético adotado.
- Narrativa e História - Expõe o arcabouço narrativo desenvolvido para o projeto, abrangendo interpretações da lenda, contextualização mítica e adaptações criativas realizadas para construção do enredo visual. Esta seção funciona como ponte entre tradição oral, análise cultural e direção artística.
- Personagens e Animais - Dedicar-se à apresentação dos designs dos personagens, acompanhados de descrições funcionais e simbólicas. Devido à abordagem editorial adotada, cada personagem possui uma página exclusiva para ilustração e outra para texto, permitindo que a imagem seja contemplada integralmente, sem interferência visual.
- Cenários - Reúne a concepção dos ambientes relacionados à narrativa, incluindo estudos de composição, luz, atmosfera e características regionais. Mantém-se a mesma lógica de separação entre página visual e página textual, preservando a hierarquia entre arte e explicação.

Essa divisão permite que o leitor adentre o universo do *artbook* de maneira ordenada, compreendendo progressivamente a fundamentação teórica, estética e conceitual do projeto.

Antes da diagramação final, foi elaborado um mapa de conteúdo visual (figura 52), que planejou previamente a posição, sequência e proporção de todas as ilustrações no livro. Esse planejamento garantiu coerência no ritmo visual, distribuição equilibrada das páginas e definição clara de quais imagens ocupariam página inteira ou spreads completos.

Figura 52 - Mapa de conteúdo visual.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

## 6.6.2 Formato

O *artbook* foi desenvolvido no formato físico de 16 × 17 cm, escolhido por equilibrar praticidade e impacto visual. Esse tamanho compacto contribui para uma experiência de leitura mais intimista, aproximando o leitor das ilustrações e da narrativa apresentada. A proporção quadrada mas levemente verticalizada permite explorar composições amplas sem comprometer a fluidez do layout, acomodando tanto imagens de página inteira quanto arranjos mais discretos. Além disso, o formato dialoga com publicações contemporâneas de

*artbooks* e sketchbooks, reforçando o caráter autoral e artístico do projeto e atendendo às expectativas do público-alvo.

### 6.6.3 Grid

O grid modular adotado neste *artbook* (figuras 53 e 54) desempenha função essencial na manutenção da ordem visual e da coerência entre páginas, oferecendo um sistema flexível capaz de acomodar diferentes demandas gráficas. Ele permite a construção de páginas limpas, com margens equilibradas e alinhamentos consistentes, sem comprometer a expressividade das ilustrações. Nas seções dedicadas aos personagens, o grid é utilizado de modo mais estável, mantendo a separação entre imagem em página inteira e texto explicativo na página oposta. Já na seção de cenários, o grid assume papel adaptativo: como as ilustrações ocupam frequentemente as duas páginas, o texto se reorganiza ao redor dessas imagens, ajustando-se às áreas livres de interferência visual. Esse comportamento dinâmico do grid reforça o caráter editorial do *artbook*, equilibrando estética e funcionalidade segundo as necessidades de cada capítulo.

Figuras 53 e 54 - Grid modular.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

### 6.6.4 Tipografia

A seleção tipográfica foi guiada pelo princípio da complementaridade entre forma e função. Assim, definiu-se o uso de duas famílias tipográficas com características distintas, aplicadas segundo sua adequação ao tipo de conteúdo.

A EB Garamond é aplicada às capitulares e aberturas de capítulos. Por ser uma serifada clássica, com traços elegantes e influência humanista, essa fonte remete a tradições artesanais e literárias, alinhando-se ao imaginário cultural associado às lendas populares. Sua presença traz sofisticação e ritmo visual, complementando a neutralidade da Montserrat.

- EB Garamond

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G H I J K L M  
N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z a b c d e f g  
h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Já para o corpo de texto e lendas, utiliza-se a fonte Montserrat. Como uma fonte sans-serif contemporânea, Montserrat apresenta excelente legibilidade, proporções equilibradas e neutralidade estética, facilitando a leitura contínua de blocos textuais mais extensos. Sua clareza favorece a compreensão e evita distrações, contribuindo para o caráter informativo da obra.

- Montserrat

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G H I J K L M  
N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z a b c  
d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

A interação entre essas duas famílias estabelece uma hierarquia tipográfica sólida, com distinção clara entre níveis de informação e reforço à identidade estética do projeto (figura 55).

Figura 55 - Trecho de página com tipografias.

# Comadre Fulozinha

A Comadre Fulozinha é um espírito protetor da mata, cuja origem remonta a uma jovem que fugiu de casa e acabou se perdendo na floresta. Nunca mais encontrada, sua presença se transformou em lenda: um eco da garota que, ao desaparecer, tornou-se parte do próprio território que a acolheu. Sua história mistura humanidade e encantamento, e sua relação com os humanos depende do respeito que demonstram ao ambiente que ela protege.

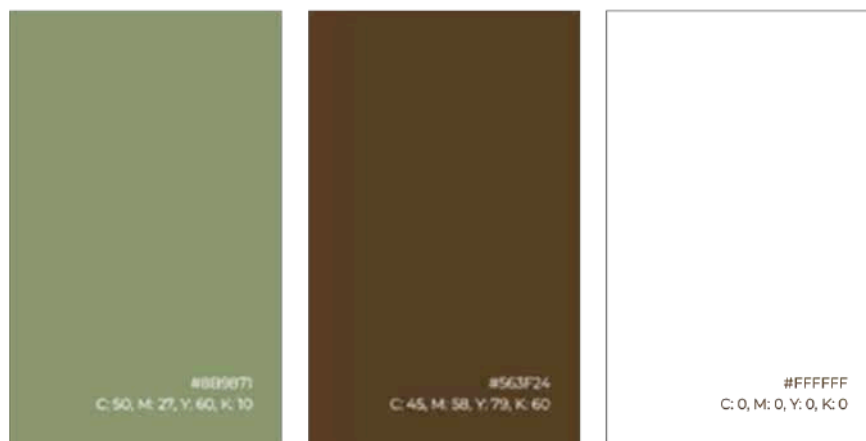


Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

## 6.6.5 Paleta de Cores

A paleta (figura 56) utiliza verde, marrom e branco, com o acréscimo do dourado na capa. O verde aparece na capa e nas páginas de abertura de capítulos; o marrom, na tipografia principal; e o branco, como fundo predominante e cor de texto nas páginas verdes. O dourado, aplicado em foil na capa, oferece contraste e sofisticação, destacando o título. A combinação cromática mantém a simplicidade e reforça o vínculo com a natureza e a identidade regional.

Figura 56 - Paleta de cores.

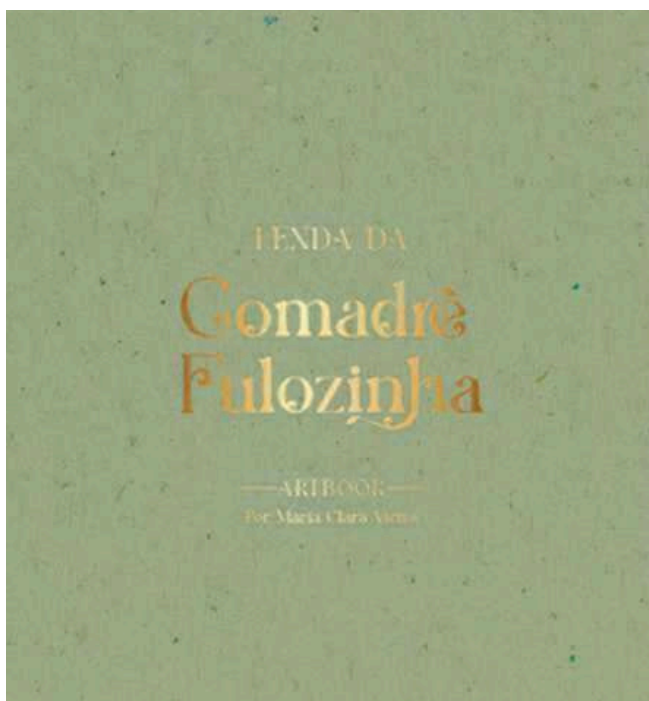


Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

### 6.6.6 Capa e Logotipo

A capa (figura 57) foi concebida com enfoque minimalista, utilizando fundo verde com a leve textura do papel e tipografia dourada em foil, conferindo sobriedade e sofisticação ao conjunto. O contraste entre a superfície plana e o acabamento metálico do título estabelece impacto visual imediato, além de reforçar a temática mística associada à personagem.

Figura 57 - Capa.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

A logo tipográfica do projeto (figura 58) foi desenvolvida de forma a refletir a organicidade e o caráter folclórico da narrativa. Para o título completo, utilizou-se uma combinação intencional de 3 fontes (figura 59) a fim de alcançar uma estética artesanal e coerente com a temática natural da Comadre Fulozinha. A expressão “Lenda da” foi composta com a fonte *Akeila*, escolhida por sua aparência decorativa e leve, que introduz suavidade ao conjunto. Já o nome “Comadre Fulozinha” foi construído por meio da mescla de duas fontes: a base tipográfica principal é a *Alivia*, aplicada na maior parte das letras, enquanto as letras C, F e E foram substituídas pela *Milven Font*, cujas características mais curvas contribuem para uma aparência orgânica, remetendo visualmente a cipós e elementos naturais. Essa

combinação intencional de tipografias permitiu criar um logotipo visualmente singular, alinhado ao conceito estético do *artbook* e à atmosfera mística da personagem.

Figura 58 - Logotipo.

LENDA DA  
Comadrê  
Fulozinha

Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Figura 59 - Tipografias usadas na logo.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Essa solução une simplicidade formal e riqueza simbólica, garantindo que a capa seja simultaneamente marcante, elegante e coerente com o universo retratado no interior do livro. O resultado é uma apresentação gráfica que sintetiza os pilares do projeto: regionalismo, minimalismo contemporâneo e valorização do imaginário popular.

### 6.6.7 Materiais

A produção física do *artbook* foi planejada com especificações que garantem nitidez, estabilidade visual e acabamento profissional. A impressão será realizada em tecnologia laser, opção adequada para tiragens reduzidas e prototipagem, oferecendo boa definição de linhas e consistência cromática. As páginas internas utilizarão papel *Opalina* liso 120 g/m<sup>2</sup>, cuja superfície totalmente uniforme e rígida favorece a reprodução nítida das ilustrações e assegura boa legibilidade do texto. Sua aparência limpa e discreta contribui para um resultado final mais controlado e contemporâneo, sem interferências de textura.

A capa será dura e será revestida com Papel *Materica Verdigris* 120 g/m<sup>2</sup>, cuja coloração e leve textura conferem caráter visual marcante e dialogam com a paleta natural proposta no projeto. Sobre ela, será aplicada a impressão em foil dourado no título, criando destaque metálico em contraste com o fundo verde. A encadernação adotada será em lombada quadrada com costura, garantindo maior durabilidade, abertura confortável e resistência ao manuseio. Essas escolhas materiais asseguram um acabamento de qualidade e compatível com a proposta estética e funcional do *artbook*.

## 7. APLICAÇÕES

O processo de desenvolvimento culminou na finalização do *artbook* A Lenda da Comadre Fulozinha, composto por 32 páginas que reúnem texto, ilustrações e soluções gráficas alinhadas à proposta estética estabelecida. O resultado materializa as decisões tomadas ao longo do projeto, apresentando uma obra coesa, com identidade visual consistente e narrativa organizada de acordo com a estrutura definida.

Para fins de consulta completa, todas as páginas do *artbook*, em sua versão integral, encontram-se disponibilizadas no Apêndice B.

Figura 60 - *Artbook* fechado.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Figura 61 - *Artbook* aberto em páginas sobre a Comadre.



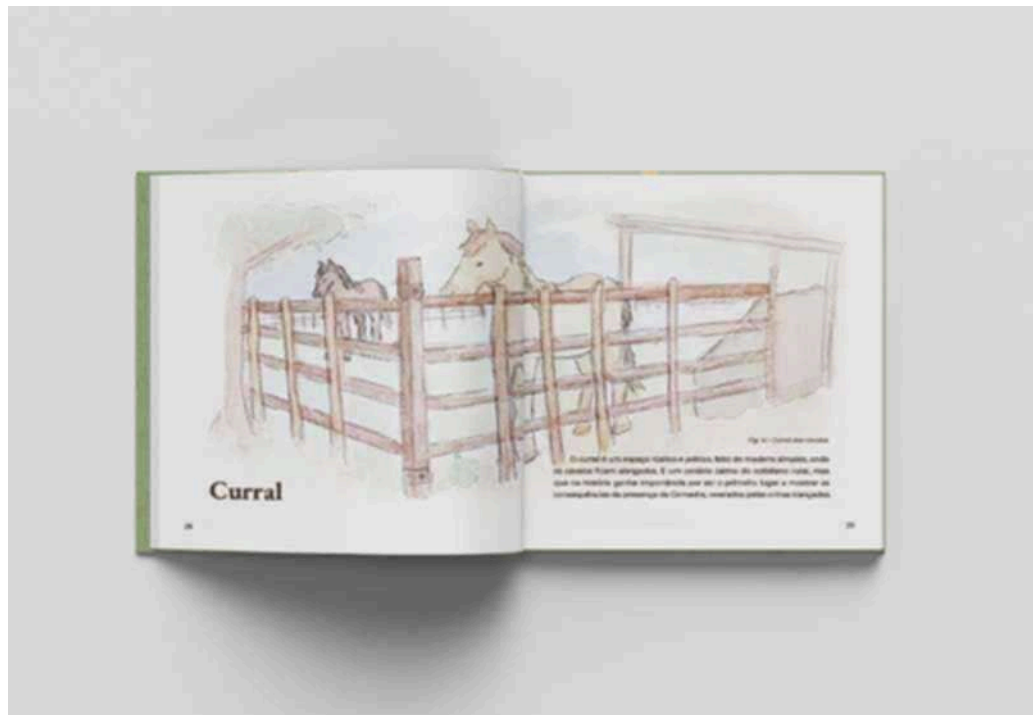
Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Figura 62 - *Artbook* aberto em páginas sobre a cozinha.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Figura 63 - *Artbook* aberto em páginas sobre o curral.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

Figura 64 - *Artbook* visto de cima.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2025).

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste projeto permitiu compreender, de forma prática e reflexiva, o potencial do folclore nordestino como ponto de partida para a criação visual. A construção do *artbook* inspirado na Comadre Fulozinha revelou a importância de pesquisar profundamente a lenda para representá-la de maneira sensível e coerente, ao mesmo tempo em que evidenciou a necessidade de adaptações estéticas que favorecessem a narrativa visual proposta.

Durante o processo criativo, alguns desafios se destacaram, especialmente a busca por um equilíbrio entre fidelidade cultural e liberdade artística. Representar a lenda sem descaracterizá-la, ao mesmo tempo em que se incorporava a estética contemplativa do Studio Ghibli, exigiu constantes revisões e testes visuais. Outro desafio foi integrar a ilustração tradicional como parte fundamental da metodologia. Embora demandar mais tempo e precisão, essa escolha reforçou a expressividade das imagens e contribuiu para a construção de um resultado mais autêntico.

Esses desafios proporcionaram importantes aprendizagens. Tornou-se evidente que a pesquisa teórica e a prática artística precisam caminhar juntas para que a *concept art* mantenha coerência cultural e força narrativa. Além disso, o uso de técnicas tradicionais mostrou-se essencial para compreender melhor forma, gesto e textura, ampliando a sensibilidade do processo criativo. Assim, pode-se afirmar que os objetivos estabelecidos no início do trabalho foram concretizados, uma vez que a lenda foi analisada, reinterpretada visualmente e integrada a uma estética inspirada no Studio Ghibli de maneira fundamentada.

As reflexões resultantes deste projeto também apontam caminhos para produções futuras. Há um vasto campo a ser explorado dentro do folclore brasileiro, e outras lendas podem ser desenvolvidas por meio de abordagens visuais inovadoras que combinam técnicas artesanais e recursos digitais. Investigações futuras podem aprofundar o uso de diferentes materiais, ampliar estratégias de *concept art* ou abordar novos mitos e personagens regionais, contribuindo para a valorização da cultura popular através da ilustração.

Desse modo, este projeto reafirma a relevância de revisitar o folclore nacional e demonstra que suas narrativas continuam capazes de inspirar processos criativos contemporâneos, fortalecendo tanto a memória cultural quanto a prática artística.

## REFERÊNCIAS

ANG, Bin Yee. **Hayao Miyazaki as Auteur: Techniques, Technology and Aesthetics in Animation**. 2013. Dissertation (MA) - Goldsmiths, University of London, Londres, 2013.

ASSAD, Patrícia. **Comadre Fulozinha e Pai do Mangue: sua influência na formação da identidade, território e territorialidade na Comunidade do Porto do Capim**. UFPB. João Pessoa - PB, 2014.

AZEVEDO, M. Clara de Araujo. **Artbook ASTRID: concept art no desenvolvimento de personagens e cenários / Maria Clara de Araujo Azevedo**. - Natal, 2023.

BARTOLOMEI, C.; Ippolito, A.; Mezzino, D. **Representation of Landscape and Ecological Vision in Miyazaki's Filmography**. Sustainability 2023, 15, 15132.  
<https://doi.org/10.3390/su152015132>

BARROS, Miriam Souto Maior; HORA, Rodrigo Duguay da. **Studio Ghibli: A consolidação do animê como produto de consumo**. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO. XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Mossoró - RN, 2013.

BISHOP, Randy; BOO, Sweeney; CRUZ, Meybis; GADEA, Luis. **Fundamentals of Character Design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual development**. Worcester, UK: 3d Publishing, 2020.

BRINK HELSINKI, 2023. **Prop Design in Animation**. Disponível em:  
<https://brinkhelsinki.com/logs/prop-design-in-animation/>. Acesso em: 08/11/2025.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 12ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**. Rio De Janeiro: Olympio, 1976.

CAVALLARO, Dani. **The Anime Art of Hayao Miyazaki**. London: McFarland, 2006.

CHACKO, Carlin Mudhalapura. **More Than Just a Bowl of Ramen: Studio Ghibli's Food of Semiotic Significance**. CASS Studies, Vol.3, pp. 37-42. ISSN 2581-6403. 2019.

DUDOK DE WIT, Alex. **Books: How Geniuses Think**. All The Anime, 2020. Disponível em:  
<https://blog.alltheanime.com/books-how-geniuses-think/> Acesso em: 23/03/2025.

FRANÇA, Carlos, Jr. **Como nascem os games? 10 artbooks que revelam os bastidores de jogos**. Uol, 2022. Disponível em:  
<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2022/01/13/artbooks-conheca-detalhes-e-segredos-dos-bastidores-da-criacao-de-jogos.htm>. Acesso em: 28/11/2025.

IMDB. Disponível em: [https://www.imdb.com/pt/name/nm0594503/awards/?ref\\_=nm\\_awd](https://www.imdb.com/pt/name/nm0594503/awards/?ref_=nm_awd). Acesso em: 02/05/2025.

KIKUCHI, Naomi. **Studio Ghibli e a representação da identidade da mulher japonesa contemporânea**. Universidade de São Paulo, 2020.

MIYAZAKI, Hayao. **The art of my neighbor totoro**. São Francisco, CA, USA: Viz Media, Subs. of Shogakukan, 2005.

MIYAZAKI, Hayao. **The art of howl's moving castle**. São Francisco, CA, USA: Viz Media, Subs. of Shogakukan, 2005.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**/ Sergio Nesteriuk, autor. - São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

SILVA, Luana. Jurema Sagrada como patrimônio imaterial da PB: 'ancestrais em profunda alegria', diz babalorixá. **Jornal da Paraíba**, João Pessoa, 19/07/2025. Disponível em: <https://jornaldaparaiba.com.br/cotidiano/jurema-sagrada-como-patrimonio-imaterial-da-pb>. Acesso em: 27/11/2025.

SILVA, Murilo de Carvalho e; LOURENÇO, Daniel Alvares; CADENA, Renata. **Personalizando comportamentos**: Desenvolvimento de personagens para o site do projeto a.no.tar, p. 1683-1697 . In: . São Paulo: Blucher, 2024.

SIMAS, Luiz Antonio. **Bestiário brasileiro**: monstros, visagens e assombrações. 1. ed. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2024.

SOUSA, Ivo Fernandes. **"Cumadre Florzinha"**: imagem e imaginário na cultura de Salgadinho- PB 1980-1990. In: Flavio Carreiro de Santana, Lúcia Freire Monteiro. (Org.). Limites no horizonte do tempo. 1ed. João Pessoa: Ideia, 2019, v. 1, p. 285-294.



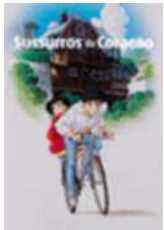

TAKAHASHI, P.; ANDREO, M. **Desenvolvimento de concept art para personagens**. SBGames Salvador, BH, 2011.






TEIXEIRA, Samanta Aline e NAKATA, Milton Koji. **Estúdio Ghibli**: Um Aparato Sobre As Técnicas Ilustrativas E Filosofia Oriental Dos Principais Longas-metragens De Hayao Miyazaki. São Paulo, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/135701>. Acesso em: 14/03/2024.

ZHU, Feng. **Design Cinema – EP 53 - Illustration & Industrial Design**. Youtube, 07 de março de 2012. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=3TVji\\_fiKsw](https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw). Acesso em: 15/10/2025.

## APÊNDICE A - Filmografia do Studio Ghibli

Filme	Ano de lançamento	Sinopse
<p>Nausicaä do Vale do Vento</p> 	1984	Após os Sete Dias de Fogo, uma guerra que destruiu a civilização humana e a maior parte do ecossistema da Terra, surge uma floresta que exala gases venenosos. Apenas insetos e um ser conhecido como Ohmu vivem por lá. Nausicaä, filha do rei do Vale do Vento, tem o estranho poder de conseguir sentir o que a floresta sente e se vê obrigada a sair em uma jornada para tentar evitar outra guerra devastadora.
<p>O Castelo no Céu</p> 	1986	Sheeta cai misteriosamente do céu nos braços de Pazu, um garoto que vive e trabalha em uma pequena cidade nas montanhas. Este encontro leva ambos a uma série de aventuras causadas pela perseguição de piratas do ar e do exército a Sheeta, que resulta numa busca pela verdadeira identidade dela e por Laputa, um misterioso castelo no céu.
<p>Meu Amigo Totoro</p> 	1988	Duas meninas se mudam com o pai para o interior do Japão, com o objetivo de ficar perto da mãe, que está internada em um hospital. Lá, elas viverão muitas aventuras ao lado de um simpático espírito protetor da floresta chamado Totoro, que vive em uma canforeira gigante.
<p>O Serviço de Entregas da Kiki</p> 	1989	Ao completar 13 anos, seguindo a tradição de todas as bruxas, Kiki deve se mudar para uma cidade na qual não haja nenhuma bruxa e passar lá um ano morando sozinha em uma espécie de “estágio”. Após achar uma bela cidade à beira mar, Kiki e seu gatinho Jiji tentam se adaptar à nova vida.
<p>Memórias de Ontem</p> 	1991	Taeko é uma mulher solteira de 27 anos que se dedica apenas ao trabalho. Ela sai de sua nativa Tóquio pela primeira vez e viaja a Yamagata para visitar a família da irmã durante a colheita anual de açafrão-bastardo. Ao longo da viagem, ela começa a questionar se sua vida estressante é o que desejava quando jovem.

<p>Porco Rosso: O Último Herói Romântico</p> 	<p>1992</p>	<p>Costa do Mar Adriático, início dos anos 30. Marco Porcellino, mais conhecido como Porco Rosso, é um aviador caçador de recompensas que luta contra piratas aéreos. Cansados de serem derrotados por Porco, os piratas se unem e contratam um piloto americano para duelar com ele.</p>
<p>Eu Posso Ouvir o Oceano</p> 	<p>1993</p>	<p>Após o divórcio dos pais de Rikako, uma estudante de Tóquio, é transferida para um colégio de Kochi, uma cidade litorânea remota da capital. Ela é inteligente, se dedica muito aos estudos e aos esportes. Mas não consegue se adaptar à vida social da escola. No mesmo colégio estão Taku Morisaki e Yutaka Matsuno, que sempre foram melhores amigos, no entanto, Rikako ficará entre os dois.</p>
<p>Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins</p> 	<p>1994</p>	<p>Os guaxinins das colinas de Tama estão sendo expulsos de suas casas pelo rápido desenvolvimento de casas e shoppings. À medida que fica mais difícil encontrar comida e abrigo, eles decidem se unir e revidar.</p> <p>Eles praticam e aperfeiçoam a antiga arte de transformação até que possam aparecer como humanos. De maneiras muitas vezes hilárias, os guaxinins usam seus poderes para tentar assustar o avanço da civilização. Mas será o suficiente? Ou os guaxinins aprenderão a viver em equilíbrio com o mundo moderno?</p>
<p>Sussurros do Coração</p> 	<p>1995</p>	<p>Shizuku é uma estudante que sonha em ser escritora e decide, durante o verão, ler vinte livros. Mas, curiosamente, todas as edições que ela pegou na biblioteca já haviam sido lidas por um tal de Seiji Amasawa.</p>
<p>Princesa Mononoke</p> 	<p>1997</p>	<p>Após enfrentar um deus javali enfurecido, o príncipe Ashitaka é amaldiçoado com um mal que pode matá-lo. Para encontrar a cura, ele decide viajar para longe e acaba se envolvendo numa batalha entre os deuses animais da floresta e os moradores de uma vila de mineiros, que aos poucos estão destruindo a floresta.</p>

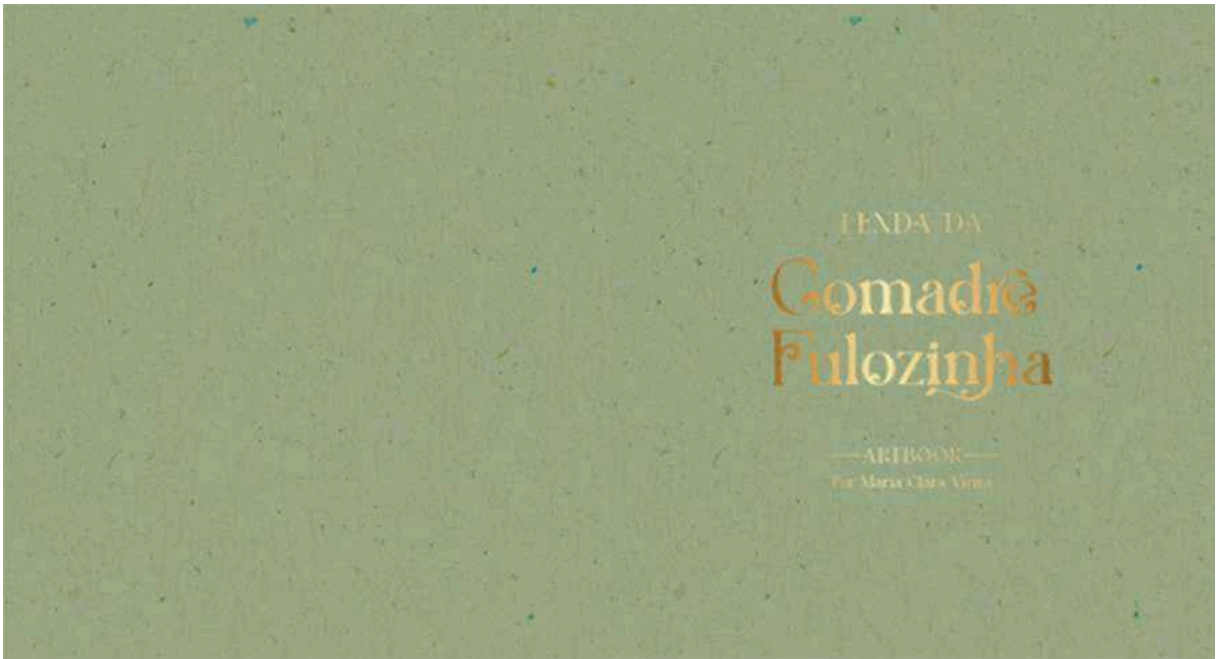
<p>Meus Vizinhos os Yamadas</p> 	<p>1999</p>	<p>Eis o dia-a-dia da família japonesa Yamada, composta pelo pai Takashi, a mãe Matsuko, a sogra Shige, o filho Noboru, a filha Nonoko e o cachorro da família, Pochi. Dividido em pequenos quadros, como em tirinhas de jornal, cada um foca em determinada situação cotidiana da família.</p>
<p>A Viagem de Chihiro</p> 	<p>2001</p>	<p>Chihiro é uma garota de 10 anos que descobre um mundo secreto de espíritos estranhos, criaturas e feitiçarias. Quando seus pais são misteriosamente transformados, ela deve recorrer à coragem que nunca soube que tinha para se libertar e devolver sua família ao mundo exterior.</p>
<p>O Reino dos Gatos</p> 	<p>2002</p>	<p>Essa é a história de Haru, uma garota muito preguiçosa que todos os dias chega atrasada na escola. Um belo dia, voltando para casa, salva um misterioso gato de ser atropelado. Na mesma noite, a menina recebe a visita do Rei dos Gatos que a convida para conhecer o seu reino, um lugar mágico, diferente de tudo, onde os bichos falam e se comportam como gente. Haru não sabe, mas ela será obrigada a se casar com o Príncipe Lune. E mais: ela vai se transformar em uma gatinha muito simpática.</p>
<p>O Castelo Animado</p> 	<p>2004</p>	<p>Uma bruxa lança uma terrível maldição sobre a jovem Sophie, transformando-a numa velha de 90 anos. Desesperada, ela embarca numa odisseia na qual acaba parando no castelo animado, onde reside um misterioso feiticeiro chamado Howl que poderá ajudá-la a reverter o feitiço.</p>
<p>Contos de Terramar</p> 	<p>2006</p>	<p>Estranhos incidentes fazem com que o mago Ged investigue o que anda afetando o equilíbrio das coisas. Em sua perscrutação, ele conhece o príncipe Arren, que relata estar sendo perseguido por algo sombrio. Durante a jornada juntos, eles percebem que o mundo encontra-se em desarmonia.</p>

<p>Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar</p> 	<p>2008</p>	<p>O garoto Sousuke encontra um peixinho dourado preso em uma garrafa e decide libertá-lo, sem saber que se trata da deusa do mar Ponyo. Filha de um poderoso mago, ela se comove com a atitude do menino e usa a magia do pai para se transformar em humana. Dessa forma, acredita poder fortalecer a amizade com Sousuke. Porém, a substância de sua poção mágica pode colocar em risco o vilarejo onde mora o menino.</p>
<p>O Mundo dos Pequeninos</p> 	<p>2010</p>	<p>Arrietty vive escondida com sua família sob o assoalho de uma casa em Tóquio, seguindo regras para evitar serem descobertos pelos humanos. Eles sobrevivem pegando pequenos objetos e desviando suspeitas para gatos e ratos. No entanto, quando um jovem rapaz se hospeda na casa, Arrietty sente o desejo de se aproximar dele, arriscando a segurança de seu mundo secreto.</p>
<p>Da Colina Kokuriko</p> 	<p>2011</p>	<p>Yokohama, 1963. O Japão está se recuperando da devastação da Segunda Guerra Mundial e se preparando para sediar as Olimpíadas. Neste cenário de esperança e mudança, uma amizade começa a florescer entre os estudantes do ensino médio Umi e Shun. Mas um segredo oculto do passado surge para lançar uma sombra sobre o futuro e separá-los.</p>
<p>Vidas ao Vento</p> 	<p>2013</p>	<p>A animação conta a vida do designer de aviões Jiro Horikoshi e os principais acontecimentos históricos que afetaram sua trajetória. O jovem Jiro sonha em voar e desenhar lindos aviões, inspirado pelo designer aeronáutico italiano Caproni. Não podendo tornar-se piloto por ter miopia desde a infância, Jiro entra na divisão de aviões de uma grande empresa de engenharia japonesa em 1927. Ele conhece e se apaixona por Naoko, desfruta de sua amizade com o colega Honjo e traz grandes inovações para o mundo da aviação.</p>
<p>O Conto da Princesa Kaguya</p> 	<p>2013</p>	<p>Esta animação é baseada no popular conto japonês “O Conto do Cortador de Bambu”. Kaguya era um minúsculo bebê quando foi encontrada dentro de um tronco de bambu brilhante. Passado o tempo, ela se transforma em uma bela jovem que passa a ser cobiçada por 5 nobres, dentre eles, o próprio Imperador. Mas nenhum deles é o que ela realmente quer. A moça envia seus pretendentes em tarefas aparentemente impossíveis para tentar evitar o casamento com um estranho que não ama. Mas Kaguya terá que enfrentar seu destino e punição por suas escolhas.</p>

<p>As Memórias de Marnie</p> 	<p>2014</p>	<p>Anna é uma menina tímida e doce de 12 anos que só consegue se expressar através dos seus desenhos. Por conta de seus ataques de asma, ela é enviada para passar um tempo com os tios que moram no campo, para poder respirar ar puro. Durante seus passeios pela cidade, ela conhece uma menina loira de cabelos longos chamada Marnie, com quem faz uma amizade instantaneamente. As duas tornam-se melhores amigas e passam a dividir segredos e passatempos. Mas Anna vai descobrindo aos poucos que Marnie não é bem quem ela aparenta ser e ela começa a investigar o mistério que cerca a nova amiga.</p>
<p>Aya e a Bruxa</p> 	<p>2020</p>	<p>O filme trata de Aya, uma jovem que vive num orfanato e gosta da sua vida, mas quando é adotada por uma bruxa e levada para uma casa assombrada, as coisas mudam. No entanto, a jovem não se deixará assustar e fará o melhor que puder para controlar a situação.</p>
<p>O Menino e a Garça</p> 	<p>2023</p>	<p>Um jovem garoto chamado Mahito, ansiando por sua mãe, se aventura em um mundo compartilhado pelos vivos e os mortos. Ali, a morte encontra um fim e a vida encontra um começo. Uma semi-autobiografia fantástica sobre vida, morte e criação, em homenagem à amizade, da mente de Hayao Miyazaki.</p>

Fonte: Adaptado de Studio Ghibli Brasil, 2025.

## APÊNDICE B



## Agradecimentos

Agradeço aos meus pais pelo apoio constante e pela confiança em minhas escolhas acadêmicas, fundamentais para minha trajetória. Aos amigos André, João, Maju, Rayane e Severino, registro minha gratidão pelo companheirismo e por tomarem minha experiência no curso mais leve e significativa. Ao orientador Daniel Lourenço, agradeço pela orientação atenta e pelas contribuições essenciais ao desenvolvimento deste trabalho. Estendo também meu agradecimento aos professores e profissionais do IFPB, cujos ensinamentos foram decisivos para minha formação. Por fim, sou grato a todos que contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização deste projeto.

## Sumário

Introdução.....	7
Parte 1: Lenda e narrativa.....	8
Parte 2: Personagens.....	11
Comadre Fuluzinha.....	12
Caçador.....	16
Cavalos.....	20
Parte 3: Cenários.....	21
Casa da Comadre.....	22
Mata.....	24
Casa do Caçador.....	26
Cozinha.....	28
Curral.....	30

## Introdução

Este artbook apresenta o processo de criação visual inspirado na lenda da Comadre Fulozinha, figura do folclore nordestino conhecida como a guardiã das matas. O projeto busca traduzir visualmente os principais elementos que compõem seu imaginário, a partir de uma interpretação contemporânea e sensível.

A proposta surgiu do interesse em explorar como o folclore brasileiro pode dialogar com a linguagem do concept art, transformando narrativas orais e simbólicas em estudos de forma, cor e atmosfera. O resultado é uma série de ilustrações que procuram equilibrar o real e o fantástico, o humano e o natural.

A estética escolhida foi inspirada em animações com forte apelo artesanal, como as produções do Studio Ghibli, mas reinterpretada de maneira pessoal, priorizando o desenho manual e a expressividade do traço. Cada etapa do trabalho, da pesquisa à finalização, foi guiada pela ideia de que a lenda pode ser sentida não apenas como um relato, mas como uma experiência visual.

Mais do que ilustrar uma história, este artbook pretende revistar um mito brasileiro sob o olhar do design e da arte, valorizando o aspecto simbólico e cultural da Comadre Fulozinha enquanto propõe novas formas de representá-la.

7

## PARTE 1 Lenda e narrativa

A lenda da Comadre Fulozinha, também conhecida como Maria Florzinha ou Flor do Mato, é uma das manifestações folclóricas mais enraizadas no imaginário popular do Nordeste brasileiro, em regiões como Pernambuco, Paraíba, Rio Grande do Norte e Ceará. Sua história, transmitida por gerações através da oralidade, apresenta variações, mas mantém elementos centrais que reforçam sua ligação com as crenças indígenas e a cultura sertaneja. Segundo diferentes versões, Fulozinha teria sido uma menina cabocla que fugiu para a mata após presenciar a violência do pai contra sua mãe indígena. Outros contam que ela se perdeu na floresta e ali morreu, retornando como espírito protetor. Em todas as narrativas, porém, ela reaparece como guardiã da mata, senhora dos animais, vigilante das injustiças e protetora do que é vivo.

Seus traços sobrenaturais, o assobio traçoeiro, os longos cabelos que se movem como cipós, os nós que faz nas crinas de cavalos e a punição aos abusos contra a natureza, fazem dela uma figura de advertência e respeito. Ao mesmo tempo, sua conexão com tradições indígenas e com cultos como o catimbó reforça sua dimensão espiritual e ancestral.

A narrativa criada para esse projeto se inspira nessas versões populares da lenda, recontando um episódio que evidencia o caráter protetor, justo e, por vezes, implacável da Comadre Fulozinha. É um conto que busca preservar a atmosfera mítica do sertão e a força simbólica dessa personagem que habita as matas e o imaginário do Nordeste.

9

### Narrativa

Dizem que, no tempo do Brasil colonial, uma menina cabocla fugiu para a mata após ver as crueldades do pai contra sua mãe indígena. Alguns juram que ela se perdeu e morreu; outros dizem que a floresta a encantou. Assim nasceu a Comadre Fulozinha, a moça das cabelos longos que protege bichos e plantas e pune quem ousa ferir a mata.

Anos depois, um caçador entrou na floresta em busca de caça fácil. O silêncio era pesado, até que um assobio fino começou a rondá-lo, ora distante, ora bem perto, arrepiando-lhe a pele. Quando percebeu, a Comadre estava ali, surgindo entre as sombras, seus cabelos se movendo como cipós. Um estalo seco de seu chicote bastou para fazê-lo correr em desespero.

Ao chegar em casa, encontrou seus cavalos com as crinas e rabos trançados em nós firmes, sinal claro da visita da Comadre. Sabia o que isso significava. No dia seguinte, preparou um mingau de aveia com mel e doces, e deixou na janela como oferenda.

À noite, o assobio voltou, suave. Quando o próximo dia nasceu, o prato estava vazio... e as crinas, soltas e limpas, como se nada tivesse acontecido.

Desde então, o caçador aprendeu o respeito. E quem vive pelo sertão ainda escuta, entre as folhas, o assobio traiçoeiro da Fulozinha, lembrando que a mata tem dona.

10

## PARTE 2 Personagens

### Comadre Fulozinha

A Comadre Fulozinha é um espírito protetor da mata, cuja origem remonta a uma jovem que fugiu de casa e acabou se perdendo na floresta. Nunca mais encontrada, sua presença se transformou em lenda: um eco da garota que, ao desaparecer, tornou-se parte do próprio território que a acolheu. Sua história mistura humanidade e encantamento, e sua relação com os humanos depende do respeito que demonstram ao ambiente que ela protege.



Fig 1 - Itens de referência do personagem.

12



Fig 2 - Comadre Fulozinha aquecida finalizada.



Fig. 3 - Model sheet do Comadre em seu estado humano

Fig. 4 - Model sheet do Comadre em seu estado animal

Fig. 5 - Estudo de expressões do comadre

## Caçador

O caçador é um homem simples, acostumado à vida no mato e aos sons da noite. Carrega lamparina, espingarda e a experiência de quem já viu mais do que gostaria. Sua história é marcada pela convivência com o medo e o respeito ao desconhecido. No conto, ele representa o humano que tenta compreender o sobrenatural, observando os sinais deixados pela Comadre e reagindo com cautela.

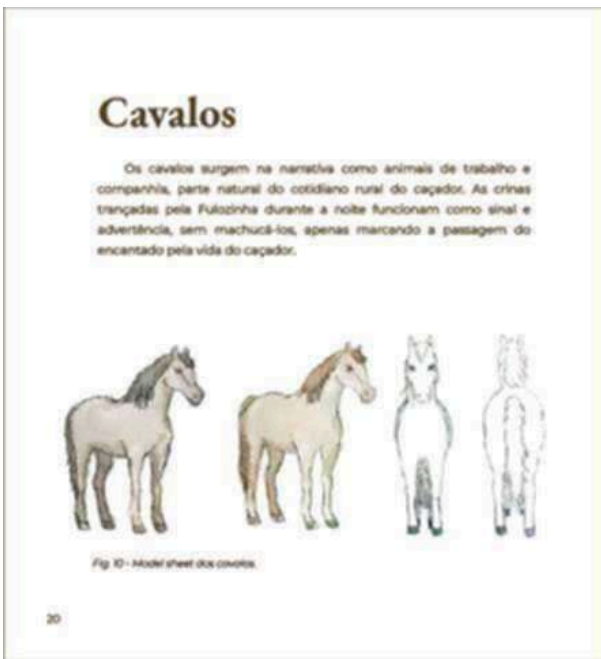
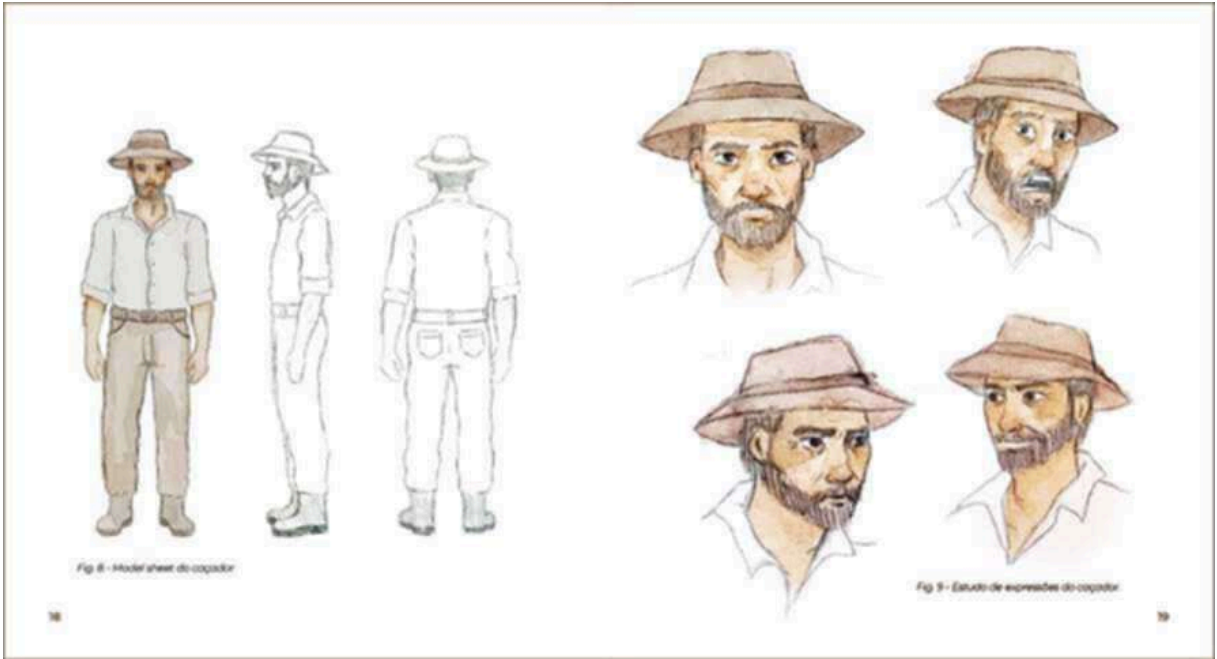
Sua vestimenta segue referências da cultura rural nordestina, como camisa de algodão, calças simples e chapéu de couro ou palha. Essa inspiração direta, inclusive baseada na figura do avô da autora, confere autenticidade cultural ao personagem e reforça sua inserção em um contexto local.




Fig. 6 - Espingarda e lamparina do caçador



Fig. 7 - Caçador, esboço finalizado



# PARTE 3

## Cenários

## Casa da Comadre

O cenário da casa da Comadre representa o ponto de origem e ruptura da narrativa visual, aparecendo no artbook como uma cena de flashback que explica a transformação da personagem e sua posterior ligação com a mata. Essa cena estabelece a base emocional da história, revelando o trauma inicial que motiva a fuga da Comadre e como ela foi parar na floresta.

A composição apresenta a Comadre ainda jovem, em movimento de fuga, com o rosto coberto pelas mãos, enquanto no interior da casa, visto pela janela, mostra a silhueta de seu pai maltratando a mãe.



Fig II - Comadre Fugindo de casa

22

23



Fig III - Cenário da Mata

24

25

## A Mata

O cenário da mata representa o território da Comadre, um espaço de mistério e acolhimento. Foram aplicadas camadas de aquarela em tons de verde, ocre, marrom e azul acinzentado, com transparências que sugerem profundidade e umidade. A vegetação foi tratada de forma orgânica, integrando troncos, folhas e sombras em composições que evocam silêncio e movimento.



## Casa do Caçador

A casa do caçador representada, foi concebida como um cenário de simplicidade rural e isolamento, reforçando a ligação do personagem com o ambiente terrestre e o trabalho cotidiano.

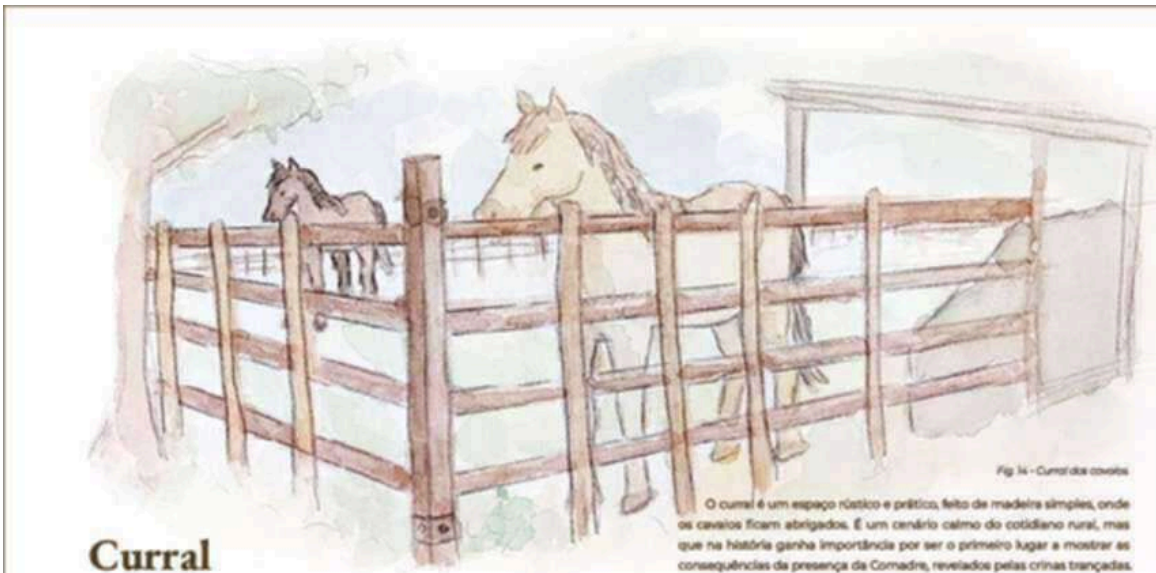
Sua estrutura modesta, com paredes de alvenaria clara, telhado de barro avermelhado e portas e janelas de madeira, reflete o padrão construtivo típico das moradias do interior nordestino.

O pequeno alpendre de concreto e o solo em tom amarelado, com vegetação espessa ao redor, sugerem um espaço funcional e árido, mas não tão distante da densidade da mata, que é vista mais ao fundo.

Fig. 13 - Casa do Caçador.

26

27



## Curral

Fig. 14 - Curral de cavalo

O curral é um espaço rústico e prático, feito de madeira simples, onde os cavalos ficam abrigados. É um cenário calmo do cotidiano rural, mas que na história ganha importância por ser o primeiro lugar a mostrar as consequências da presença da Comadre, reveladas pelas crinas trançadas.

28

29

## Cozinha

A cozinha com o mingau na janela representa o momento da oferenda, fechamento simbólico da narrativa. O cenário é construído com tons quentes e suaves, transmitindo serenidade e gratidão, encerrando visualmente o ciclo narrativo.

Além do mingau de aveia com mel, foram adicionados outras comidas típicas do nordeste para compor a cena na mesa, como tapioca e cuscuta.




30



Fig. XI - Cozinha do capoteir

Fig. X - Comidas típicas que compõem a mesa

Tipografias utilizadas:  
Montserrat (corpo do texto)  
EB Caramond (capitulares)  
Papel Opalina 120 g/m<sup>2</sup>  
Impressão na Papel Raro

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

## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

### TCC - Maria Clara Vieira Linhares

<b>Assunto:</b>	TCC - Maria Clara Vieira Linhares
<b>Assinado por:</b>	Maria Linhares
<b>Tipo do Documento:</b>	Projeto
<b>Situação:</b>	Finalizado
<b>Nível de Acesso:</b>	Ostensivo (Público)
<b>Tipo do Conferência:</b>	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:


- **Maria Clara Vieira Linhares, DISCENTE (202217010039) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO**, em 13/03/2026 15:17:34.

Este documento foi armazenado no SUAP em 13/03/2026. 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: 1802018

Código de Autenticação: 0c0ee3beee



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

## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

### TCC - Maria Clara Vieira Linhares

<b>Assunto:</b>	TCC - Maria Clara Vieira Linhares
<b>Assinado por:</b>	Maria Linhares
<b>Tipo do Documento:</b>	Projeto
<b>Situação:</b>	Finalizado
<b>Nível de Acesso:</b>	Ostensivo (Público)
<b>Tipo do Conferência:</b>	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Maria Clara Vieira Linhares, DISCENTE (202217010039) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO**, em 27/03/2026 13:25:37.

Este documento foi armazenado no SUAP em 27/03/2026. 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: 1818648

Código de Autenticação: 4e208be4c1

