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

DORA PROCURA SUA CASA:
uma releitura em quadrinhos de *O Magico de Oz* para uma estética carnavalesca nordestina.

BÁRBARA VITÓRIA VIÉGAS SANTOS

CABEDELO
2025

BÁRBARA VITÓRIA VIÉGAS SANTOS

DORA PROCURA SUA CASA:
uma releitura em quadrinhos de *O Magico de Oz* para uma estética carnavalesca nordestina.

Projeto apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório na disciplina Metodologia Científica do curso superior em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Vítor Feitosa Nicolau

CABEDELO
2025

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

S237d Santos, Bárbara Vitória Viégas.
Dora procura sua casa: Uma releitura em quadrinhos de O Magico de Oz para uma estética carnavalesca nordestina / Bárbara Vitória Viégas Santos – Cabedelo, 2025.
95 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientador: Prof. Vítor Feitosa Nicolau.

1. História em quadrinhos. 2. Ilustração. 3. Design Gráfico. I. Título.

CDU 741.5

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

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Bárbara Vitória Viégas Santos

DORA PROCURA SUA CASA: UMA RELEITURA EM QUADRINHOS DE O MÁGICO DE OZ PARA UMA ESTÉTICA CARNAVALESCA NORDESTINA

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

Aprovada em 09 de dezembro de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Vítor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Dr. Daniel Alvares Lourenço

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Rafaela Santana de Souza

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Vitor Feitosa Nicolau**, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 09/12/2025 14:03:01.
- **Rafaela Santana de Souza**, **PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 09/12/2025 15:20:58.
- **Daniel Alvares Lourenco**, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/12/2025 16:50:19.

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 804888
Verificador: e3af8a7696
Código de Autenticação:

Não existe criatura viva que não sinta medo quando se vê diante do perigo. A verdadeira coragem consiste em enfrentar o perigo mesmo com medo.

Frank L. Baum

AGRADECIMENTOS

Hoje, sinto que o que me trouxe até aqui foi uma vontade incansável de desenhar e contar histórias, da melhor forma que eu conseguir. Desenhar sempre foi uma maneira de exercer o sonho, a ideia e a imaginação, mas a formação em design me abriu os olhos para o mundo. Agradeço à minha mãe, Micaela, por ter me ensinado desde muito cedo a teimosia para ir atrás de tudo que eu acredito ser destino.

Agradeço também aos meus irmãos mais velhos, Mirtinha e Naldinho, por acreditarem e me incentivarem na infância, desde as tardes desenhando abacaxi e maçã no topo da escada, ao meu primeiro caderno de desenho, à minha primeira mesa digitalizadora. Obrigada por me mostrarem que apesar de tudo, há caminho.

Aos meus amigos queridos e companheiros de curso, Arthur, Nick, Sophia, Gean e Ian por fazerem os meus dias acadêmicos tão mais felizes e divertidos. Desejo a vocês tudo de mais massa que a vida possa oferecer. À Breno e a Gio, por não apenas me inspirarem tanto no design, mas também por me apoiarem e incentivarem nas minhas ideias. É bom demais crescer junto. Agradeço também àqueles meus amigos que me acompanham e acreditam em mim, de perto ou de longe, mas que estão na torcida tanto quanto eu estou na deles. Obrigada demais por todo apoio, paciência e sorrisos sinceros.

Agradeço também aos meus colegas da Mold Studio, Dennis, Anthony, Ana e Dimitri, por todo conhecimento compartilhado e pela parceria durante todo esse período. Estar ao lado de vocês todos os dias me inspira e me faz acreditar cada vez mais que o sonho existe e que ele é nosso. Obrigada por abrirem espaço para que eu possa me tornar a melhor profissional que eu possa ser.

Agradeço demais aos professores que me inspiraram e ensinaram tanto durante toda essa jornada de curso, em especial ao meu orientador, Vitor Nicolau, pela paciência e incentivo nesse momento tão importante para mim.

Agradeço especialmente à minha amada parceira de vida, Aleksandra. Encontrar você me fez enxergar uma estrada dourada inteira à minha frente. Obrigada pelo rumo, pelo cuidado, pelo incentivo e inspiração. Se vivo o hoje feliz demais é porque sei que vou te ver amanhã.

RESUMO

Este trabalho explora o processo de adaptação da literatura para o formato de histórias em quadrinhos, com foco em uma releitura de *O Mágico de Oz (2013)* utilizando-se do imaginário carnavalesco nordestino e suas simbologias, mas preservando a importância narrativa da obra clássica de L. Frank Baum. O estudo investiga como o imaginário carnavalesco nordestino pode servir como lente estética e narrativa para a adaptação de um clássico estrangeiro. Ao final, a concepção prática do projeto de história em quadrinhos foi feita seguindo a metodologia proposta por Rodolfo Fuentes (2006) no livro "A Prática do Design Gráfico". Uma Metodologia Criativa". O trabalho explora as funções do design gráfico na construção narrativa adaptativa e simbólica, enfatizando a possibilidade de subversão entre imagem e texto, a fim de preservar a autonomia artística dos quadrinhos e sua capacidade expressiva, bem como a necessidade de integrar forma e conteúdo para criar uma experiência visual e textual coesa, onde a imagem desempenha papel fundamental na comunicação e interpretação da obra. **Palavras-chave**: História em Quadrinhos; Ilustração; O Mágico de Oz; Nordeste; Carnaval; Adaptação;

ABSTRACT

This work explores the process of adapting literature into comic book format, focusing on a reinterpretation of The Wizard of Oz (2013) using the Northeastern Brazilian carnival imaginary and its symbolism, while preserving the narrative importance of L. Frank Baum's classic work. The study investigates how the Northeastern Brazilian carnival imaginary can serve as an aesthetic and narrative lens for the adaptation of a foreign classic. Finally, the practical conception of the comic book project was carried out following the methodology proposed by Rodolfo Fuentes (2006) in the book "The Practice of Graphic Design: A Creative Methodology". The work explores the functions of graphic design in adaptive and symbolic narrative construction, emphasizing the possibility of subversion between image and text in order to preserve the artistic autonomy of comics and their expressive capacity, as well as the need to integrate form and content to create a cohesive visual and textual experience, where the image plays a fundamental role in the communication and interpretation of the work.

Keywords: Adaptation; Comics; Illustration; Interpretation; Northeast Brazil; Carnival. Adaptation;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. A Tapeçaria de Bayeux, peça bordada em linho entre 1070-1080 que conta os eventos da conquista normanda da Inglaterra..... 14
Figura 2. Gibi n° 1402, publicado em 1948..... 15
Figura 3. Edição de estreia de Superman..... 16
Figura 4: Turma a Mônica: Romeu e Julieta..... 18
Figura 5: Capa do livro “O Mágico de Oz”..... 21
Figura 6: O magico de oz (1939)..... 24
Figura 7: Wicked Musical..... 25
Figura 7: O Mágico di Ó..... 26
Figura 8: O Espantalho e o Lenhador de Lata..... 28
Figura 9: O Leão, Dorothy e Totó..... 29
Figura 10: Dorothy, Totó, Lenhador de Lata, Espantalho e Leão..... 30
Figura 11: A La Ursa no periódico O Malho, em 1911..... 35
Figura 12: Ala Ursa no Carnaval 2025 de João Pessoa PB..... 36
Figura 13: Caretas de Triunfo..... 37
Figura 14: Maracastelo, coletivo de maracatu de João Pessoa..... 38
Figura 15 e 16: Ilustrações do projeto La Ursa Demônio..... 40
Figura 16: Metodología de Fuentes..... 43
Figura 17 e 18. One piece, 1999 ; The Witch Who loved, 2015..... 48
Figura 19. Painel semântico da personagem Dora..... 49
Figura 20: Experimentações do character design da personagem Dora..... 50
Figura 21: Design final da personagem Dora..... 51
Figura 22: Painel semântico do personagem Espantalho..... 52
Figura 23: Design final do personagem Espantalho..... 53
Figura 24: Painel semântico do personagem Homem de Lata..... 54
Figura 25: Design final do personagem Homem de Lata..... 55
Figura 26: Painel semântico do personagem Leão Covarde..... 56
Figura 27: Design final do personagem Leão Covarde..... 57
Figura 28: Storyboard..... 59
Figura 29: Grid padrão para a página do quadrinho..... 60
Figura X. Layout final e estilização..... 61
Figura 30: Página monocromática e página colorida..... 62
Figura 31: Página monocromática, estrada amarela..... 63
Figura 32: Capa de Dora Procura Sua Casa..... 64
Figura 33 e 34: Espelho do projeto..... 65
Figura 35: Medida do livro: A4 ; Parte interna da Capa..... 67

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO..... 10
1.1. Justificativa.....11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... 14
2.1. Definições e Fronteiras..... 14
2.2 Uma releitura de O Mágico De Oz..... 19
2.2.1 Outras Releituras.....23
2.2.2 Os simbolismos de O Mágico de Oz.....27
2.3 Imaginário e Cultura.....32
2.3.1 O Carnaval Nordestino e e Identidade Narrativa..... 34
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....44
4.1. Necessidades..... 44
4.1.1. Definição do Projeto..... 44
4.1.2 Identificação com o Público Alvo.....44
4.1.3 Limitações e Restrições do Projeto.....45
4.1.4 Pesquisa e Análise de Similares.....46
4.2 Concepção.....48
4.2.1 Personagens e Painéis Semânticos.....48
4.2.2 Script.....58
4.2.3 Storyboard e Layout.....59
4.2.4 Arte Final..... 61
4.3 Concretização..... 63
4.3.1 Capa..... 64
4.3.2. Espelho.....65
4.3.3 Pré impressão e Impressão.....67
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....69
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....71
APÊNDICES.....75
Apêndice A: Resumo do capítulo 1 ao 7 do livro O Magico de Oz de L. Frank Baum, separado em tópicos..... 75
Apêndice B - Escaleta de Dora Procura Sua casa..... 78
Apêndice C - Dora Procura Sua casa..... 80

1. INTRODUÇÃO

Em 1937, o periódico “Correio Universal” publicava a primeira adaptação para quadrinhos de uma obra já famosa pelo público brasileiro. “O Guarani”, de José de Alencar, ganha uma nova vida através do visual das ilustrações de Francisco Acquarone. Dois anos antes, o Brasil havia experienciado, pela primeira vez, a novidade da adaptação de romance-quadrinho através da publicação no jornal “A Nação” da obra norte-americana Tarzan (de Edgard Rice Burrough), ilustrada por Harold Foster. Segundo Cláudio César de Oliveira Campos (2013, p. 91), nessa mesma época, o governo brasileiro criou programas e iniciativas educacionais de incentivo à qualidade e prática de leitura. Essas políticas abriram oportunidades para que figuras como Adolfo Aizen e Roberto Marinho pudessem apresentar a potencialidade do quadrinho no âmbito da riqueza literária. A partir de então, álbuns, encartes e revistas também apresentaram-se como suporte para a difusão da leitura para jovens e crianças, trazendo estas mídias como instrumentos de elevação cultural e pedagógica.

No Brasil contemporâneo, a relevância das adaptações literárias para histórias de quadrinhos encontra-se dentre os jovens e adultos através da curiosidade e possibilidade de renovação de uma obra conhecida para uma mídia mas que possibilita novos requintes editoriais e atrações visuais ricas e multidimensionais.

As histórias em quadrinhos como um produto híbrido, ou seja, que apresenta interação entre linguagem verbal e não verbal, se afirma hoje como um elemento essencial na cultura visual de uma geração. Eisner (1985) observa que, apesar da relevância das palavras, as imagens desempenham um papel crucial na descrição e narração, moldadas para imitar ou exagerar realidades e contextos.

No mundo inteiro, as manifestações culturais se fazem representações de suas comunidades e, partindo deste entendimento, o carnaval torna-se de grande relevância na cultura imagética Brasileira, cuja presença se estende por todo o país e se molda às particularidades, valores e modos de vida de cada região. Aqui, o carnaval amplia-se para além do festivo: ele articula dimensões históricas, políticas e econômicas, e mobiliza crenças, práticas e identidades de diferentes comunidades. Essa riqueza no campo simbólico para além da celebração configura ao carnaval a capacidade de servir como uma potente matriz estética e narrativa.

Propõe-se aqui uma releitura de *O Mágico de Oz* para o formato de HQ, utilizando o imaginário carnavalesco nordestino para renovar a obra clássica, estrangeira e consagrada, e adicionar uma dimensão cultural e regional que enriqueça a experiência do leitor através da

ressignificação de símbolos e fortalecimento da conexão entre literatura, imagem e identidade brasileira. Neste processo, o design gráfico desempenha um papel essencial ao criar novas interpretações visuais e simbólicas, conferindo nova vida à narrativa clássica norte-americana e evidenciando como o design e a narrativa gráfica podem atuar como ferramentas de ressignificação cultural, aproximando o público brasileiro de uma obra clássica por meio de referências simbólicas mais próximas de sua realidade. De acordo com Neves (2011, p. 46), uma das principais funções do design gráfico é "tangibilizar ideias visualmente", o que envolve não apenas a estética, mas também a clareza e a efetividade da comunicação.

Ao final da pesquisa, é explorada a concepção prática do projeto de história em quadrinhos através das etapas metodológicas de Necessidades, Concepção e Concretização proposta por Rodolfo Fuentes (2006) no livro “A Prática do Design Gráfico". Uma Metodologia Criativa, focando no design como processo estruturador da adaptação. Embora o resultado final se concretize em uma história em quadrinhos, o objetivo central do projeto não se limita à produção narrativa, mas à investigação do design gráfico como ferramenta de concepção, interpretação e ressignificação visual.

O propósito deste trabalho é, enfim, estudar e explorar o processo de uma adaptação de clássicos literários para os quadrinhos, especialmente no que se envolve a técnicas narrativas e à compreensão do design como ferramenta para renovação e potencialização de uma narrativa visual através de suas propriedades metodológicas e também como catalisador cultural e regional.

1.1. Justificativa

Nos últimos anos, o mercado de brasileiro de quadrinhos apresentou um cenário promissor. Na internet, uma grande quantidade de artistas tem a oportunidade de ter seu trabalho lido por todo o mundo sem muitos custos, trazendo a atenção direta não somente do leitor mas também das editoras. Mais do que nunca, os quadrinhos são usados como plataforma de expressão pessoal e social, inspirados por uma grande variedade de influências e vertentes culturais não apenas estrangeiras mas de diferentes regiões do país. Cresce, com essa movimentação artística, a fomentação de uma linguagem cada vez mais brasileira. Evidenciando a isso, a crescente presença de brasileiros no mercado internacional de quadrinhos clama um interesse contínuo por narrativas que expressam perspectivas culturais próprias:

> O quadrinho brasileiro vem, assim, construindo caminhos curiosos mundo afora. Isso evidencia que a produção de HQs no Brasil é muito mais do que uma empresa, vai além de estereótipos midiáticos e racistas, e que as estéticas são e podem ser muitas. Que não somos só leitores, mas que podemos — e devemos — ser lidos. (Rodrigues; Brasil de Fato, 2025)

A presença de obras brasileiras - e pertinentemente brasileiras em estética - publicadas internacionalmente, como *Bendita Cura* (Mário César, 2017) na França e Reino Unido; *Contos dos Orixás* (Hugo Canuto, 2024) nos Estados Unidos; *Boy Dodói* (Bebel Abreu, Carol Ito e Helô D'Ângelo, 2013) na Áustria, Alemanha e Suíça; e também premiadas, como "Cumbe" de Marcelo D'Salete no Prêmio Eisner em 2018, ou mesmo Escuta, Formosa Márcia de Marcello Quintanilha no Prêmio Fauve D'Or em 2022, realça como a estética nacional não é apenas um recurso gráfico, mas também um território de pesquisa.

Ainda sobre o ponto de vista mercadológico e social, a importância da publicação e exaltação dos elementos culturais nordestinos diante do cenário brasileiro também vem à tona. Existe uma problemática diante da literatura acadêmica sobre quadrinhos Brasileiros, onde as narrativas gráficas que representavam o nordeste trazem um cenário árido, um espaço de violência ou de crítica social (Floro, 2023). A categoria maravilhosa, fabulosa, festiva e colorida também é parte do Nordeste - tanto quanto a caatinga - e permanece marginal nas produções de HQs. Existe, no entanto, um movimento crescente significativo na publicação de obras que demonstram outras facetas do imaginário nordestino, como nas obras de nomes importantes no cenário regional de quadrinhos, tais quais Chico Shiko, Paulo Moreira, Renata Nolasco, Ilustra Lu, dentre outros.

Do ponto de vista do Design Gráfico, a capacidade de criar e organizar visualmente diferentes tipos de informação, de maneira a traduzir, conceituar e concretizar mensagens por meio de elementos visuais é intrínseca ao designer.

Utilizando disso, este projeto procura atender as demandas, reivindicações e lacunas indicadas pelo cenário de obras publicadas mercadológica e academicamente no cenário regional de quadrinhos, representando de maneira consciente e reconhecendo a multiplicidade do Nordeste. Diferentemente de estereótipos que reduzem a região à seca ou ao atraso, recorrer a elementos vividos, coletivos e significativos como o carnaval oferece uma forma de reinscrição cultural, que amplia e valoriza a identidade regional.

O projeto busca importância, não somente no cenário pulsante dos quadrinhos nacionais, mas também na relevância simbólica na adaptação de histórias estrangeiras para o contexto cultural brasileiro, permitindo que essas histórias continuem a ressoar em diferentes contextos culturais e geracionais.

Além disso, este projeto procura investigar como o design pode ser utilizado não apenas como um elemento estético, mas como uma parte integrante da narrativa, contribuindo para uma leitura que possibilita mais camadas de envolvimento entre obra e leitor. Como afirma Eisner (1989, p. 8), “é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. [...] A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.”

Por fim, a realização do projeto da releitura em quadrinho é também uma conquista autoral, visto o vínculo estabelecido com a obra literária no processo criativo, o que possibilitou a transposição de valores, alegrias e ideias pessoais perante os temas de cunho regional e simbólico que a obra O Mágico de Oz oportuniza fomentar.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Definições e Fronteiras

Para começar a pensar o que configura uma história em quadrinhos, vale a pena olharmos para as diferentes definições que, de certa forma, a conceituam e delimitam. Segundo Will Eisner, o primeiro grande pesquisador da área e defensor de seu rompimento com o estigma de "leitura infantil" a história em quadrinho era "uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens para narrar uma história ou dramatizar uma ideia" (Eisner, 1985, pg. 5.).

Um pouco mais tarde, essa definição é questionada à medida que também pode ser aplicada a outros meios, como a animação ou a fotonovela. Assim, Scott McCLoud expande os estudos de Eisner e define quadrinhos como "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (McLoud, 1993, pg. 9). O autor, ao propor uma definição mais ampla, abre espaço para as formas de produção de quadrinhos que possam surgir com as novas tecnologias do mundo moderno, e também abraça os primórdios da narrativa em imagens sequenciais, tais quais as vistas em cavernas pré-históricas, artesanatos, mosaicos e tapeçarias.

Figura 1. A Tapeçaria de Bayeux, peça bordada em linho entre 1070-1080 que conta os eventos da conquista normanda da Inglaterra

Fonte: History Extra. Disponivel em:
https://www.historyextra.com/period/norman/bayeux-tapestry-where-make-how-long-who-when-stitch-penises-visit/

Desde suas primeiras manifestações impressas, os quadrinhos configuram um campo de produção cultural que não apenas entretém, mas participa ativamente da construção de

imaginários sociais, contribuindo para a maneira como determinados territórios, identidades e memórias coletivas são percebidos. É possível perceber essa diferença das difusões culturais ainda nos primórdios da popularização dos quadrinhos - aqueles com padrões estabelecidos até hoje - de cada canto do mundo: Nos Estados Unidos, o quadrinho foi batizado de *comic stripes* devido á suas origens de tiras cômicas publicadas no jornal New York World em 1827; No japão, o termo "mangá" já havia surgido em 1814, definindo as publicações de "rabiscos improvisados"; Na Itália, chamam de *fumetti*, que traduzido literalmente como "fumaça", refere-se aos balões de fala. (Campos, R., 2015)

No Brasil, a popularização dos "quadrinhos", "HQs", ou, comumente chamada até hoje, "gibis", foi ocasionada por uma rivalidade entre grupos jornalísticos no final do século XIX, em meio ao fortalecimento da imprensa e da cultura de massa fomentada pelo interesse comercial do mercado editorial capitalista (Mendonça, 2008). O proprio nome gibi vem do sinonimo de moleque, e era o nome da revista do Grupo jornalístico O Globo, que tinha o desenho de um menino negro na capa como personagem-símbolo.

Figura 2. Gibi n° 1402, publicado em 1948

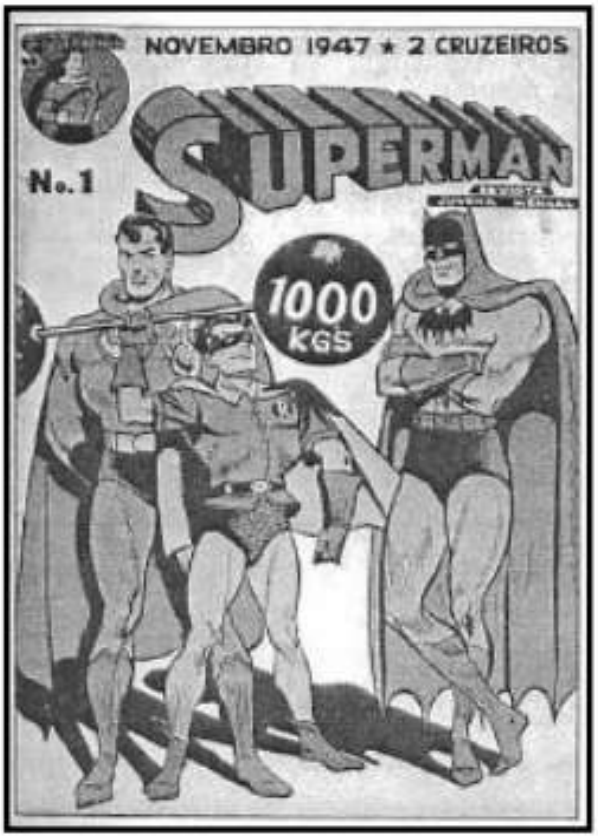
Fonte: Guia dos Quadrinhos. disponível em:
http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/gibi-n-1402/gi002101/34242

Em 1869, Angelo Agostini, considerado na época o caricaturista mais importante do Brasil, publicava "As Aventuras de Nhô-Quim", sua primeira história em quadrinhos com personagem fixo na revista Vida Fluminense. Posteriormente, Agostini publicou outras histórias na Revista Ilustrada, que é considerada a primeira revista dedicada à arte dos

quadrinhos no Brasil. Entretanto, os quadrinhos popularizaram-se efetivamente a partir da década de 1930, quando o empresário e jornalista Adolfo Aizen importou dos Estados Unidos a grande tendência moderna no gênero de narrativas visuais: os *comic books*. O público teve então contato com os heróis, segmento que surgiu no final dos anos 20 nos Estados Unidos e se espalhou rapidamente por todo o mundo. (Gonçalo Junior, 2004, p.47-52)

A exportação contou com a publicação traduzida de grandes nomes que popularizaram-se entre o público infantil, tal qual Tarzan, Pinduca e as histórias de Walt Disney e, mais tarde, entre o público juvenil através de histórias maduras e das adaptações. O sucesso de Aizen mobilizou, outra vez, a concorrência editorial e, a partir disso, Roberto Marinho, dono do jornal "O Globo", lançou o suplemento em quadrinhos "O Globo Juvenil". Essa movimentação no mercado consumidor fomentou também a criação da EBAL, editora de quadrinhos responsável pelo lançamento de "Superman" e "Batman" no Brasil.

Figura 3. Edição de estreia de Superman



Fonte: Retirada do livro - A guerra dos Gibis, de Gonçalo Junior

Nessa época, as histórias em quadrinho estrangeiras criaram uma grande cultura de leitores de quadrinhos no Brasil. Entretanto, as obras feitas por artistas nacionais eram ofuscadas, e os personagens e obras brasileiras sufocadas pela popularização da cultura de

massa internacional. Esse alcance das produções artísticas das HQs dominou uma grande onda de críticas ao papel significativo que o meio ganhava no aspecto cultural, não só pela modalidade do veículo, mas pelo estreitamento com uma parcela maior do público leitor.

> O fato de as HQ estarem associadas à idéia de comunicação com o público dito inculto, as elites da época trataram logo de condenar os quadrinhos. Nada impede que um trabalho criado para ser um produto de entretenimento de milhões de pessoas possa ser uma obra de arte – única e especial na forma e no conteúdo (Feijó, 1997, p. 20).

Uma grande campanha contra as HQs se iniciava, salientando dentre muitas outras críticas que a literatura em imagem trazia a "graves prejuízos à formação moral dos moços, os quais repudiam o livro normal pelas historietas em quadrinhos" (Gonçalo Junior, 2004, p. 115). Assim, buscando defender os quadrinhos, a editora EBAL em apoio do governo federal lança em 1937 a adaptação em gibi do romance de José de Alencar, O Guarani, com a autoria artística de Francisco Acquarone. A partir de então, outros clássicos também foram adaptados à linguagem dos quadrinhos, defendendo que a linguagem atraente dos quadrinhos serviam como "ponte para a leitura". (Gonçalo Junior, 2004, p. 156-157).

Apesar de todo o preconceito sofrido pelas HQ's da década de 50 até o final do século XX, os quadrinhos nacionais e importados adquirem maior visibilidade nos ideários educacionais a partir do do Plano Nacional de Bibliotecas na Escola (PNBE), em 2006, quando este inclui os quadrinhos nos acervos montados e distribuídos nas escolas públicas de ensino fundamental e médio, como ferramentas lúdicas de fomento à leitura e reforçadores do processo de aprendizagem em sala de aula. Segundo Vergueiro (2010, p. 24-25) "'ler' uma HQ pode acontecer mesmo antes da alfabetização, uma vez que os desenhos conduzem a leitura, seja ela feita em idioma diferente, estimulando a criatividade, a imaginação e a comunicação."

Nos anos 60, Maurício de Souza começava sua jornada como quadrinista, sendo ele hoje um nome de referência quando o assunto é o início da alfabetização através das histórias em quadrinhos, dado ao sucesso das suas histórias de "*Turma da Mônica*". Maurício era capaz de utilizar das histórias em quadrinhos não somente como uma linguagem narrativa singular, capaz de articular texto e imagem em um mesmo plano discursivo e simbólico, mas também como um espaço fértil para a construção e a reinterpretação de símbolos e representações culturais.

Nesse sentido, a representação de personagens legitimamente brasileiros em Turma da Mônica foi um exemplo de sucesso: os personagens tinham alcance nacional e internacional,

potencializado pelo merchandising em produtos e produções para televisão e cinema. Essa construção imagética poderosa dos personagens garantiu a entrada do quadrinho brasileiro em cerca de 40 países. (Vianna, 2021)

Figura 4: Turma a Mônica: Romeu e Julieta

fonte: Mauricio de Souza produções

Esse movimento de ampliação e maturação do quadrinho brasileiro encontrou novo fôlego a partir da década de 1990, quando eventos de grande porte — como as Bienais de Quadrinhos do Rio de Janeiro e, mais tarde, o FIQ em Belo Horizonte — consolidaram o gênero como campo artístico e cultural legítimo, reunindo público, crítica e autores internacionais. A entrada massiva dos mangás no país, nesse mesmo período, diversificou ainda mais o repertório dos leitores e abriu espaço para novas estéticas narrativas.

No século XXI, o cenário tornou-se ainda mais promissor: custos de produção mais baixos, o fortalecimento da internet como meio de difusão e o surgimento de pequenas editoras especializadas ampliaram a diversidade de obras e de vozes publicadas. A migração gradual das bancas para livrarias e comic shops, aliada ao refinamento editorial das publicações, consolidou um mercado mais robusto, no qual editoras como Pipoca & Nanquim, JBC, Comix Zone, Panini, Brasa Editora, Veneta, e muitas outras, passaram a

desempenhar papel significativo.

Paralelamente, o financiamento coletivo e a publicação digital transformaram-se em ferramentas fundamentais para autores independentes, permitindo diálogo direto com o público e ampliando as possibilidades de circulação das obras. Somando-se a isso, eventos como a CCXP, SIQ e o FIQ fortaleceram redes profissionais, estimulando descobertas de novos artistas. Esse conjunto de fatores, tais quias expansão editorial, autonomia criativa, circulação digital e fortalecimento de comunidades, define o ambiente fértil no qual o quadrinho contemporâneo brasileiro se insere e que, por sua vez, abre espaço para abordagens inovadoras como as adaptações literárias, tema que conduz ao próximo tópico deste trabalho.

2.2 Uma releitura de O Mágico De Oz

A adaptação de obras de arte tornou-se um fenômeno cultural que perdura até hoje entre as diversas mídias. É percebido como a quantidade de adaptações em quadrinhos cresceu ao longo dos anos, em uma grande variedade de qualidade e originalidade da parte adaptativa. O próprio léxico “adaptação” é entendido como ação de transpor um produto literário para outros gêneros, tais quais como teatro, cinema, etc, elaborado segundo a visão, experiência social, cultural e histórica do adaptador que faz a releitura. Segundo Hutcheon (2013, p.29):

> De acordo com sua ocorrência no dicionário, “adaptar” quer dizer ajustar, alterar, tornar adequado. Isso pode ser feito de diversos modos. [...] Essa “transcodificação” pode envolver uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou gênero (de um épico para um romance), ou uma mudança de foco e, portanto, de contexto: recontar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar uma interpretação visivelmente distinta. A transposição também pode significar uma mudança, em termos de ontologia, do real para o ficcional, do relato histórico ou biográfico para uma narrativa ou peça ficcionalizada. ”

O cinema, por exemplo, exerceu um papel importante no movimento de adaptações de obras literárias. Hutcheon, aborda o tema como “revisitações deliberadas anunciadas e extensivas de obras passadas” (2013. p.14), tendo a percepção de que é possível engajar com uma história de diferentes maneiras: seja pelo modo de contar, o modo de mostrar ou o modo de interagir. Entretanto, cada diferente maneira de se interagir requer diferentes veículos ou recursos de expressão.

Desse modo, o público de uma obra experimenta as adaptações de diferentes maneiras. Alguém que já conhece a obra original tende a relacionar sua nova experiência com a anterior, enquanto alguém que não conhece a primeira obra experimentaria a adaptação como

um produto original. Da mesma forma, depois de se experimentar uma adaptação, ao tomar-se contato com a obra que originou, estará presente a memória da adaptação. Por isso, Hutcheon divide o público consumidor das adaptações em "conhecedores" e "desconhecedores", implicando diferentes percepções e interpretações.

Podemos adentrar, através do conceito de adaptação, a definição da releitura: uma nova leitura, reler, ler novamente. A leitura de imagens também envolve interpretações, subjetividades, ler entrelinhas. No caso do visual como uma nova experiência de leitura, segundo Lielson Zeni (2014, p.115), a adaptação de texto para imagem como tradução intersemiótica afirma que:

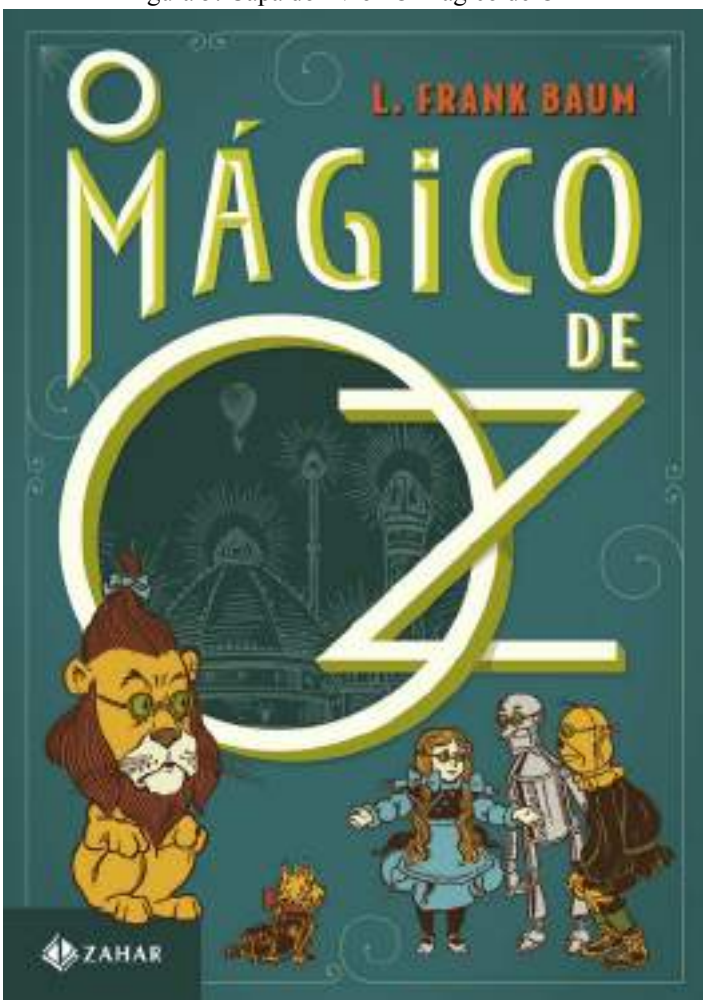
> é sim, possível transformar palavras em imagem. Haverá perdas e ganhos nessa passagem, pois essa transformação de um meio em outro funciona na base dessa troca: algum aspecto é posto de lado enquanto outro é retrabalhado e acrescentado e o todo se ressignifica.

Para Ítalo Calvino (1999, p 11) "toda releitura de um clássico é uma leitura de descoberta como a primeira" e, portanto, muitas adaptações de clássicos da literatura conseguem alcançar não somente o aumento de leitores, mas também a atenuação dos conhecimentos essenciais da obra, potencializado pela visão visão, experiência social, cultural e histórica do adaptador que faz a releitura. É desse modo que a literatura tende a permanecer ao longo dos séculos renovando, resistindo, reinventando-se. Adaptando- se.

É justamente nesse movimento entre permanência e reinvenção que certas obras se destacam pela fertilidade simbólica e pela capacidade de dialogar com múltiplos imaginários. Entre elas, poucas se mostraram tão abertas a transformações quanto *O Mágico de Oz*, cuja trajetória de adaptações revela o quanto um clássico pode ser continuamente reinterpretado sem perder sua força original.

A obra **O Mágico de Oz** (*The Wonderful Wizard of Oz,*) é reconhecida como o ponto alto da produção literária do escritor e jornalista L. Frank Baum (1856–1919), consolidando-se como um marco da literatura infantil norte-americana. Sua primeira edição, publicada em 1900 pela editora George M. Hill, em Chicago, surgiu da parceria entre Baum e o ilustrador W. W. Denslow (1856–1915). Apesar de hoje ocupar um lugar central no imaginário cultural, a obra enfrentou resistência inicial no mercado editorial, sobretudo porque, sob a superfície de um conto aparentemente dirigido às crianças, revela-se uma narrativa permeada por críticas aos movimentos políticos e econômicos da época (Gardner, 2013).

Figura 5: Capa do livro “O Mágico de Oz”



Fonte: O Mágico de OZ, 2013

O livro narra a trajetória de Dorothy, uma menina que vivia em um Kansas monótono e acinzentado até ser levada junto com seu cãozinho Totó, pelo ciclone, para a Terra de Oz: uma terra colorida, cheia de árvores e luz. A trama então acompanha a jornada de Dorothy e de seus companheiros — o Espantalho, o Lenhador de Lata e o Leão Covarde — enquanto atravessam a terra de Oz em busca do grande Mágico, acreditando que ele poderia conceder aquilo que julgavam lhes faltar. É a Bruxa Boa do Norte quem primeiro encontra Dorothy e lhe indica o caminho até a Cidade das Esmeraldas. Ela explica que a jornada deve ser feita a pé e que o percurso é longo, atravessando regiões ora agradáveis, ora sombrias e assustadoras. Em seguida, acrescenta que toda a estrada que leva à Cidade das Esmeraldas é pavimentada com tijolos amarelos, garantindo que Dorothy não poderia se perder (Baum, 2013). É nessa busca pela completude e felicidade que a narrativa articula, de forma simbólica, temas ligados ao desejo, à identidade e à autodescoberta.

> Não há doença nem enfermidade em Oz. Ninguém envelhece e as mortes ocorrem apenas raramente. Praticamente não existe força policial, porque todos os ozistas são

> felizes, altruístas e respeitadores da lei. Trabalham metade do tempo, brincam a outra metade. Não há dinheiro, nem ricos, nem pobres. Cada pessoa [...] ganha gratuitamente dos vizinhos tudo que é necessário para seu uso, que é aquilo que, racionalmente, qualquer pessoa pode desejar (Rossi, apud GARDNER, 2013, p. 29).

Ao longo da narrativa, os personagens partem em busca de algo que acreditam inexistente em si: um coração que permita sentir, um cérebro que possibilite pensar, coragem para enfrentar desafios e, no caso de Dorothy, o autoconhecimento necessário para reencontrar o caminho de casa. A obra deixa claro, porém, que todos esses atributos já estavam presentes neles desde o início. Essa busca revela ao leitor a importância da sensibilidade, da reflexão, da crítica e da percepção do próprio valor, sendo estes aspectos essenciais na formação humana. Cada personagem oferece um ensinamento: o coração que sente, o cérebro que pensa, a coragem que impulsiona, e o poder de escolha que conduz de volta ao lar tanto metafórica quanto literalmente.

Entretanto, O Mágico de Oz pode ser lido não apenas como fantasia infantil, mas como uma grande alegoria política sobre o populismo norte-americano do final do século XIX. (H.B Franco, 2013). Sob esse olhar, cada personagem, cenário e acontecimento ganha outro nível de sentido: o Kansas reflete a crise dos fazendeiros; Dorothy simboliza o povo americano; o Espantalho, os agricultores; o Lenhador de Lata, os operários urbanos; o Leão Covarde, William Jennings Bryan; a Cidade das Esmeraldas, Washington; e os Sapatos de Prata, a defesa populista do bimetalismo. Até mesmo episódios aparentemente mágicos — o ciclone, as papoulas, o Mágico impostor, a água que derrete a Bruxa — são reinterpretados como metáforas de debates econômicos, crises políticas e estratégias de campanha.

Portanto, o sentido da obra depende do modo de leitura. Uma leitura literal vê aventura; uma leitura histórica revela um mapa político; outra leitura ainda pode encontrar simbolismos sociais, econômicos ou culturais diferentes. Assim, a interpretação não está apenas no texto, mas no olhar: aquilo que o leitor ativa, reconhece e conecta. Ao mudar a forma de ler, é possível moldar o significado de uma obra.

2.2.1 Outras Releituras

Ao longo de mais de um século, *O Mágico de Oz* tem sido continuamente revisitado, reinterpretado e reencenado por diferentes gerações de artistas, escritores e cineastas, que encontram na obra de L. Frank Baum um território fértil para novas leituras e experimentações estéticas. Cada releitura, seja literária, cinematográfica, teatral ou gráfica, projeta novas camadas de sentido sobre a narrativa original, revelando não apenas o vigor simbólico da história, mas também a capacidade do clássico de dialogar com contextos culturais diversos. Essas adaptações, longe de simplesmente repetir a trama, expandem-na, tensionam-na ou a reimaginam de acordo com as sensibilidades de seu tempo, demonstrando como o universo de Oz permanece vivo e permeável a múltiplas vozes.

Em O mágico de Oz (1939), de Vitor Fleming, tanto a cor quanto as músicas têm importância para a construção da narrativa. Grande parte do seu sucesso na época, e que perdura até hoje, deu-se pela inovação tecnológica do Technicolor. A produção utiliza de forma simbólica a transição do sépia empregado nas cenas no Kansas para o colorido vibrante quando Dorothy chega a Oz, enfatizando a ruptura entre o mundo comum e o universo fantástico. Essa nova tecnologia foi ressaltada também graças a algumas alterações no elementos do livro para maior impacto visual, como os sapatos prateados de Dorothy, transformados no filme em vermelho rubi para que brilhassem mais intensamente na tela.

Figura 6: O magico de oz (1939)

fonte: O Globo. Disponível em: https://revistamarieclaire.globo.com/Cultura/noticia/2019/09/10-curiosidades-surpreendentes-sobre-o-filme-o-magico-de-oz.html

A interpretação de Judy Garland, tanto no aspecto dramático quanto no musical, consolidou a obra como um marco do cinema. Os números musicais ampliaram a atmosfera de fantasia, conferindo profundidade emocional e sensorial à narrativa. Além disso, o design de personagens e figurinos se destacou pela exuberância cromática, reforçada pelas técnicas de edição e efeitos visuais inovadores para a época.

Outra grande adaptação é Wicked, originalmente baseada no romance de Gregory Maguire e posteriormente transformada em um musical que ganhou projeção mundial. Em vez de simplesmente revisitar a história de Baum, *Wicked* estreou na Broadway em 2003 propondo uma reinterpretação radical do universo de Oz a partir da perspectiva das bruxas, reposicionando personagens antes identificados como vilões e reconfigurando relações de poder e moralidade. Como continuidade — ou, mais precisamente, prequel — o musical amplia o enredo original e oferece ao público a sensação de acessar uma história "não contada", repleta de nuances. A trilha de Stephen Schwartz contribui para esse impacto, marcando a obra com músicas temáticas que extrapolam o espetáculo e se tornam parte do repertório cultural contemporâneo, como "Defying Gravity" e "For Good". O compositor ainda estabelece um diálogo musical com o filme de 1939, incorporando as sete notas iniciais de "Somewhere Over the Rainbow" numa cena cantada por Elphaba.

Figura 7: Wicked Musical

Fonte: Broadway Collection

A força de *Wicked* levou à sua adaptação para o audiovisual em 2024, reacendendo o fascínio pelo mundo de Oz por meio de efeitos especiais expressivos, cenários vibrantes e um tratamento visual que explora cores marcantes para reforçar a magia da narrativa. A produção contou com um elenco de grande projeção, incluindo Cynthia Erivo como Elphaba, Ariana Grande como Glinda e Peter Dinklage em papel coadjuvante, ampliando o alcance da obra para novos públicos e reafirmando seu impacto cultural. Essa transposição para a tela atualiza o universo de Oz para a linguagem audiovisual contemporânea, enfatizando novamente sua potência simbólica e estética.

Uma adaptação de grande destaque para esta monografia é *O Mágico di Ó* (2019), de Vitor Rocha, uma obra que reinventa o clássico de Baum a partir da estética, da oralidade e da sensibilidade do Nordeste. Concebida como um cordel encenado, a peça desloca a jornada fantástica de Dorothy para o contexto de retirantes que viajam em um pau-de-arara rumo a São Paulo, fugindo da seca em busca de novas possibilidades. Nessa travessia, Doroteia encontra a magia não em um reino distante, mas nos versos de Osvaldo, cordelista que costura a narrativa com poesia, xilogravura e ritmos regionais (frevo, xote, lamento) criando um tecido simbólico que entrelaça memória, identidade e imaginação.

Figura 7: O Mágico di Ó

Fonte: Destaque Imprensa Digital. Disponível em: https://destaqueimprensadigital.com.br/2025/03/31/o-magico-di-o-o-classico-em-forma-de-cordel/

As figuras icônicas do Espantalho, do Homem de Lata e do Leão ganham novos contornos nordestinos, emergindo como personagens que traduzem a força, a falta, o humor e a resistência de um povo em constante movimento. Assim como acontece em Baum, Dorotéia também deseja voltar para casa, mas seu anseio é marcado pela saudade da terra seca, a ambição de trazer consigo a chuva e ver o arco-íris cruzar o Cariri. *O Mágico di Ó*, portanto, não apenas adapta, mas ressignifica profundamente o original, demonstrando como Oz pode se tornar um espelho potente das narrativas brasileiras. Em uma entrevista para a Destaque Imprensa Digital, o co-diretor da peça Ivan Parente relata:

> A história, que no original fala sobre querer partir, aqui ganha uma nova camada: nossos personagens são retirantes, que precisam sair, mas não querem. Isso ressoa profundamente com a trajetória de tantos brasileiros – artistas, imigrantes, sonhadores – que deixam sua terra natal em busca de uma vida melhor. Vitor Rocha foi brilhante ao trazer essa história para o nosso contexto, transformando o Espantalho no Mamulengo, o Homem de Lata no Cabra-de-Lata e o Leão em alguém que só quer encontrar paz na natureza. A Doroteia, diferente da Dorothy, não sonha em partir – ela quer ficar, mas a realidade impõe outra rota. No fim, o espetáculo fala sobre pertencimento: não apenas sobre de onde viemos, mas sobre os lares que construímos ao longo do caminho. (Parente, 2019)

O que se percebe é que cada recriação não apenas atualiza a obra clássica conforme as demandas estéticas e culturais de sua época, como também ilumina aspectos antes secundários, expandindo significados e propondo novas chaves interpretativas. Essas obras

demonstram que o universo de Oz não é estático; ele se reinventa conforme muda o olhar de quem narra. É justamente nessa capacidade infinita de ressignificação que reside a força do clássico de Baum e é a partir desse mesmo impulso de renovação que se fundamenta a presente releitura, que busca dialogar com o original ao mesmo tempo em que lhe confere novas camadas visuais e simbólicas.

2.2.2 Os simbolismos de O Mágico de Oz

Os contos maravilhosos, como o de Baum, são narrativas construídas em um universo mágico, povoado por bruxas, fadas, criaturas fantásticas, objetos encantados e fenômenos extraordinários. Esse tipo de narrativa convida o leitor a atravessar um mundo de fantasia enquanto aborda questões sociais e simbólicas profundamente enraizadas na experiência humana.

Caracteristicamente, o conto maravilhoso dialoga com temas do contexto social ao mesmo tempo em que evidencia conflitos internos do sujeito, suas inquietações e a busca por soluções. Também impulsiona o desenvolvimento de uma consciência crítica e reflexiva, algo muito presente em O Mágico de Oz.

Entre esses símbolos, os companheiros de Dorothy assumem papel fundamental. O Espantalho, o primeiro amigo que ela encontra, acredita ser desprovido de inteligência por ter a cabeça recheada de palha: “eu sou apenas um Espantalho cheio de palha. Por isso, não tenho cérebro e venho implorar que você coloque um cérebro dentro da minha cabeça, no lugar da palha, para que eu possa me tornar um homem como qualquer outro em seus domínios” (Baum, 2013, p. 85). Entretanto, ao longo da jornada, ele se revela justamente o mais perspicaz do grupo. Frequentemente é o Espantalho quem encontra soluções criativas para os obstáculos que surgem, demonstrando que seu suposto “vazio” intelectual é, na verdade, uma construção simbólica e não uma realidade. Ele torna-se signo da sabedoria prática e da instrução: aquele que conduz, orienta e raciocina mesmo quando acredita não possuir capacidade para isso. Seu personagem dialoga com a ideia de que autoridade e inteligência não dependem de títulos ou legitimidade externa, mas da experiência, da observação e de uma sensibilidade que se forma no caminho.

Em seguida, surge o Lenhador de Lata. Seu corpo, formado por peças metálicas unidas por juntas de ferro, move-se sempre acompanhado de um machado. Sua própria história explica sua condição: após apaixonar-se por uma jovem, foi impedido de viver esse amor por conta da maldição de uma bruxa, que aos poucos substituiu cada parte de seu corpo por metal.

Desse processo, o que lhe restou não foram apenas articulações rígidas, mas a convicção de que perdera, junto com a carne, a capacidade de amar. Daí nasce o desejo que dirige sua jornada: “Sou o homem de lata. Sendo o que sou, não tenho coração e não posso amar. Imploro que me dê um coração para que eu seja como os outros homens” (Baum, 2013, p. 86).

O coração, portanto, funciona como signo de afetividade, aquilo que o personagem entende como centro da experiência humana e da plena realização interior. Para ele, raciocínio sem emoção não produz felicidade, sendo isso algo que reafirma ao dialogar com o Espantalho: “Porque um cérebro não faz ninguém feliz, e a felicidade é a melhor coisa do mundo” (Baum, 2013, p. 102).

Figura 8: O Espantalho e o Lenhador de Lata

Fonte: O Mágico de Oz, 2013

No entanto, ao longo da narrativa, o Lenhador de Lata contraria o próprio discurso, pois suas ações revelam sensibilidade contínua, quase exacerbada. O narrador destaca que, justamente por acreditar não possuir coração, ele se esforça para jamais ser cruel ou injusto com qualquer criatura. Em uma passagem emblemática, o personagem cai em profundo

sofrimento ao acidentalmente pisar em um besouro (Baum, 2013,p. 107) – um gesto que contradiz sua autopercepção e revela o quanto de empatia já o habita .

No que se refere ao Leão Covarde, seu signo fundamental se revela no desejo que apresenta ao Mágico de Oz: “Eu sou o Leão Covarde, tenho medo de tudo. Eu venho para pedir que me dê coragem, para que eu possa me tornar o Rei das Feras, como os homens me chamam” (BAUM, 2013, p. 88). A coragem — atributo tradicionalmente associado ao leão enquanto figura simbólica — torna-se, para o personagem, a marca de uma falta insuportável. Embora seja reconhecido como o “Rei das Feras”, ele enxerga sua própria natureza como profundamente frágil: evita confrontos, sente-se humilhado por temer criaturas menores que ele e interpreta seu medo como prova de incapacidade.

No caso do Leão, percebemos uma dupla exigência: a externa, derivada da expectativa social que o identifica como soberano da selva; e a interna, moldada por seu rígido autoconceito negativo. Essa tensão gera um estado de incongruência, pois ele acredita não corresponder ao papel que lhe é imposto. Após assustar o pequeno Totó, o Leão lamenta-se: “Para pensar em morder uma coisinha dessas, só mesmo um covardão como eu. [...] Por isso eu vivo muito triste, e a minha vida é tão infeliz. Mas sempre que eu encontro algum perigo o meu coração dispara” (Baum, 2013, p. 105-106). Aqui, vê-se o personagem se definindo como medroso, inseguro e incapaz de enfrentar situações de desconforto.

Figura 9: O Leão, Dorothy e Totó

Fonte: O Mágico de Oz, 2013

Entretanto, assim como ocorre com o Espantalho e o Lenhador de Lata, suas ações desmentem sua autopercepção. Em momentos decisivos, o Leão demonstra iniciativa,

impulsividade protetora e bravura. Isso se evidencia, por exemplo, quando o grupo é perseguido pelos Kalidahs: criaturas ferozes, com corpos de urso e cabeças de tigre. Mesmo tomado pelo medo, o Leão se volta para enfrentá-las: “O Leão, apesar de estar certamente com muito medo, virou-se para enfrentar os Kalidahs, soltando um rugido tão alto e terrível que Dorothy deu um grito e o Espantalho caiu de costas, e até os terríveis monstros pararam de correr e olharam para ele surpresos!” (Baum, 2013, p. 113).

No centro da narrativa, Dorothy emerge como o eixo simbólico da volta para casa, figura que encarna o desejo profundo de pertencimento e a força interior necessária para reencontrá-lo. Desde o início da obra, sua trajetória é marcada por um acontecimento emblemático: no meio do turbilhão provocado pelo ciclone, Dorothy adormece. Esse gesto aparentemente simples revela um traço estruturante da personagem: a capacidade de permanecer tranquila quando tudo à sua volta se desfaz. Enquanto o mundo exterior se desorganiza, ela sustenta uma serenidade quase instintiva, uma confiança silenciosa diante do desconhecido.

Figura 10: Dorothy, Totó, Lenhador de Lata, Espantalho e Leão

fonte: O Mágico de Oz, 2013

Essa calma não é passividade, mas expressão de determinação: Dorothy não reage com desespero; ela observa, acolhe e segue. Ao longo da narrativa, esses atributos se tornam imprescindíveis, permitindo que a menina transite entre mundos estranhos, criaturas fantásticas e desafios inesperados sem perder de vista o que deseja: retornar ao lar.

Dorothy também se revela uma criança aberta às novidades, capaz de acolher diferenças e estabelecer vínculos genuínos com aqueles que encontra no caminho. Sua sensibilidade, porém, não elimina seu senso de ordem: ela compreende que cada ser pertence ao seu lugar, assim como ela própria tem um espaço no qual deseja retornar. Essa compreensão se torna evidente na passagem em que o grupo visita a Cidade de Porcelana. Encantada com a pequena princesa de porcelana, Dorothy expressa o desejo de levá-la para o Kansas e colocá-la na estante de sua casa. A princesa, então, responde que seria infeliz longe de seu país, onde vive livre, e que no armário se tornaria apenas um objeto imóvel e sem graça. Diante disso, Dorothy prontamente recua, afirmando: "Por nada nesse mundo eu queria ver você infeliz! […] Então, adeus!" (Baum, 2013, p. 97). Essa consciência do pertencimento — seu e dos outros — reforça sua função simbólica como agente da reconexão, mediando afetos, traduzindo conflitos e guiando o grupo não apenas com seus gestos, mas com uma ética silenciosa de cuidado e compreensão.

No caso específico da Estrada de Tijolos Amarelos, seu simbolismo extrapola a função literal de conduzir a Cidade das Esmeraldas. Ela opera como metáfora de um caminho interior: uma trilha de busca espiritual, direção e verdade. O amarelo, cor luminosa e afirmativa, não aponta apenas para um destino geográfico, mas para um percurso psicológico: um fio que orienta Dorothy (e, por extensão, o leitor) na jornada de autodescoberta. Ao longo desse trajeto, os personagens encontram não apenas o rumo, mas também o sentido. É sobre ele que se desenvolvem os laços de amizade, se consolidam as parcerias e emergem as metas e aspirações individuais de cada um. A estrada, assim, transforma-se em palco e metáfora: caminho físico que avança e, ao mesmo tempo, espaço simbólico onde a construção de identidade e o amadurecimento coletivo tomam forma.

São esses símbolos, ao mesmo tempo universais e flexíveis, permitem que a obra seja constantemente reinterpretada e reimaginada. É justamente nesse ponto que se abre espaço para observar como diferentes culturas apropriam essa história, moldando-a conforme seus repertórios visuais, sociais e imaginários.

2.3 Imaginário e Cultura

A vida social é permeada por imaginários que se manifestam tanto em expressões artísticas — como o cinema e a fotografia — quanto nas construções mentais compartilhadas coletivamente. Para o autor, "o imaginário diz respeito a uma civilização: circula através da história, das culturas, dos grupos sociais (...). O imaginário alimenta e faz o homem agir. É um fenômeno coletivo, social e histórico" (Legros et al., 2014, p.10).

A mídia desempenha um papel central na dinamização do imaginário coletivo sobre o Brasil. Em seus diversos formatos, ela cristaliza e difunde imagens recorrentes: nos comerciais, o país é associado a praias paradisíacas e a corpos idealizados utilizados para estimular o consumo; no cinema, a violência urbana frequentemente ganha destaque; já na música e no carnaval, sobressaem elementos simbólicos da identidade cultural brasileira; e o futebol permanece como um dos alicerces do imaginário nacional.

É importante, contudo, não confundir imaginário com cultura. Como destaca Silva (2012), o imaginário é justamente o que diferencia uma cultura da outra, pois se refere às representações que cada grupo faz de si mesmo. Embora imaginário e cultura coexistam, eles não se equivalem: "A cultura é um dado objetivo; o imaginário, a subjetividade compacta e inexorável. A objetividade da cultura diluiu-se nas águas pesadas da atmosfera imaginal" (Silva, 2012, p.16).

Nesse sentido, Maffesoli (2001) reforça que a cultura possui um caráter mais amplo e descritível, composto por elementos identificáveis como teatro, literatura, música, costumes, modos de vestir e práticas do cotidiano. O imaginário, por sua vez, transcende essa dimensão objetiva: ele está ligado a uma atmosfera simbólica, uma força de ordem espiritual que envolve uma coletividade. Assim, enquanto a cultura pode ser observada e descrita, o imaginário se manifesta como um estado de espírito compartilhado, uma construção mental que dá sentido às experiências de um povo.

> Insisto que há proximidade entre cultura e imaginário. Neste sentido, pode-se dizer que o imaginário é a cultura de um grupo. Contudo, se voltarmos ao que foi dito, veremos que o imaginário é, ao mesmo tempo, mais do que essa cultura: é a aura que ultrapassa e alimenta. (MAFFESOLI, 2001, p. 76)

Durante a formação acadêmica em design gráfico, as referências apresentadas aos estudantes, em grande parte, partem de uma visão eurocêntrica. Isso não é necessariamente responsabilidade da academia ou do corpo docente, mas uma consequência direta da própria

origem do design, construída a partir de uma perspectiva europeia e posteriormente globalizada. O mesmo fenômeno pode ser observado na indústria de quadrinhos: ainda que haja produção nacional, o imaginário estrangeiro costuma predominar frequentemente como uma estratégia para atender a um mercado acostumado a consumir o que vem de fora.

Para Moraes (2006), compreender os fundamentos do design no Brasil exige e interpretá-los à luz da realidade local, estabelecendo uma equivalência entre modelos europeus e características nacionais. O maior desafio, segundo o autor, está em impedir que os conceitos importados se sobreponham às particularidades brasileiras, pois é da interação entre ambos que emerge uma identidade cultural própria do design e da produção nacional. No entanto, a forte influência racional-funcionalista — herança do modernismo europeu — acabou por negar, durante muito tempo, as expressões socioculturais brasileiras, desestimulando a presença de referências locais marcadas pela pluralidade, pelo excesso e pela imperfeição.

Esse apagamento torna-se ainda mais evidente quando se considera que o Brasil, enquanto resultado direto do colonialismo, é uma "colcha de retalhos" formada por múltiplas culturas, etnias, religiões e sincretismos Moraes (2008.) Essa diversidade estética, simbólica e ritualística revela um repertório extremamente vasto, cuja riqueza se dá justamente pela multiplicidade. Frente a isso, torna-se difícil tentar definir um único modelo de design brasileiro. Não por ausência de identidade, mas por excesso dela: nossos valores simbólicos não são estáticos, mas fluidos, híbridos e em constante renovação. Como observa Chico Homem de Melo em Signofobia (2005):

> identidade não se coleta, se constrói. Ela não está no índio, no caboclo ou no artista de trânsito internacional. Sair do campo em busca de uma suposta identidade perdida é o caminho mais curto para não encontrá-la. Ela não está esperando para ser descoberta, ela está sendo gerada pelo nosso trabalho cotidiano como produtores de linguagem. E, nesse trabalho, a melhor maneira de ser nacional é não procurar sê-lo. Quanto mais se persegue uma expressão brasileira, mais longe se estará dela, pois sua presença no projeto terá sido uma exigência externa, e não interna da linguagem; não será expressão de sentidos, mas importação de sentidos. (Melo, 2005, p28).

Nesse contexto, os movimentos pós-modernos desempenham papel importante ao questionar a hegemonia modernista e abrir espaço para que culturas plurais e referências antes marginalizadas passem a integrar a prática projetual. Ao mesmo tempo, cresce o entendimento de que o design é, também, um instrumento de poder moderno-colonial, utilizado historicamente para reproduzir imaginários eurocêntricos. A perspectiva decolonial surge, então, como uma alternativa crítica, propondo um design que reconheça, valorize e atravesse as vozes e experiências situadas nas periferias do sistema mundial.

É justamente a partir desse movimento que desloca o olhar do centro para as margens que se torna possível entender como os símbolos, narrativas e expressões populares participam da construção de um imaginário. Dentro desse contexto, as manifestações culturais se fizeram representações de suas comunidades, com caráter - muitas vezes - além do simples festivo.

2.3.1 O Carnaval Nordestino e Identidade Narrativa

O carnaval ocupa um papel central dentro dessa ampla tessitura cultural. Reconhecida como a maior manifestação popular do país, a festividade se espalha por todo o território nacional, assumindo em cada região traços singulares que refletem modos de vida, experiências e hábitos próprios de cada comunidade (Cavalcanti, 1999). Por sua presença abrangente e profundamente enraizada no cotidiano brasileiro, o carnaval transcende a dimensão puramente cultural: torna-se também um fenômeno social, econômico, histórico e político, articulando identidades e revelando camadas complexas da formação do país.

> Num desfile há certa comunhão entre diversas artes. As alegorias trazem elementos que remetem a muitos significados. No desfile as alegorias são um arrebatamento, enchem os olhos e apreciá-las é acolher a perplexidade diante de seus múltiplos e fragmentados sentidos [...] Essa [é] arte carnavalesca, monumental e efêmera, pois que integralmente consumida em seu uso ritual, é uma das mais belas expressões da arte popular contemporânea. (Cavalcanti, 1999, p. 48 e 49).

O carnaval também constitui-se como uma das expressões mais complexas da identidade brasileira, pois articula corpo, símbolo, narrativa e festa em uma mesma linguagem visual performática. No desfile, cada elemento – da cor ao movimento, da fantasia à máscara – compõe uma gramática visual própria, em que significados socioculturais se corporificam e se tornam visíveis. Nesse contexto, a figura do carnavalesco é central: embora seja apenas um dos elos de uma grande cadeia criativa coletiva, é ele quem concebe o modelo visual e narrativo que guiará todo o bloco. Cabe a esse profissional articular cores, luzes, ritmos, fantasias e alegorias, transformando o enredo em espetáculo e, simultaneamente, em comentário social Cavalcanti (2006) .

As alegorias, fantasias e adereços, enquanto elementos plásticos ilustrativos, constituem não apenas cenografias, mas também dispositivos de mediação simbólica. Nas ruas, assumem o papel de eixo articulador das relações sociais, fulcro da sociabilidade festiva e ponto de condensação de significados culturais. Elas narram, mas também desestabilizam: subvertem a linearidade do percurso, rompem fronteiras temporais e espaciais e instauram

rupturas que aproximam o desfile de uma jornada fantástica. As escolas avançam como cortejos, em que o corpo dançado, ritmado e coletivo dos blocos conduz a narrativa, enquanto os carros alegóricos surgem como portais que condensam os tópicos centrais, como capítulos visuais.

Contudo, essa identidade não é homogênea. Assim como o design brasileiro enfrenta o desafio de reconhecer e valorizar sua pluralidade, o carnaval também se afirma como espaço de miscigenação estética, simbólica e histórica. E é justamente nesse ponto que o carnaval nordestino assume uma singularidade fundamental. Diferentemente do modelo das grandes escolas de samba do Sudeste, a festa no Nordeste se ancora em tradições híbridas, fortemente marcadas por matrizes afro-indígenas e europeias. O frevo, por exemplo, nasce da fusão entre dobrados de bandas marciais, polcas-marchas do Leste Europeu, o maxixe e a capoeira de antigos escravizados. Da mesma forma, maracatus, caboclinhos e outras expressões revelam a densidade histórica de uma região onde as influências dialogam e se reinventa continuamente (Ferraz, 2020).

É nesse cenário vibrante, onde fantasia e crítica social convivem harmoniosamente, que emergem as figuras emblemáticas de personagens que condensam símbolos, crenças e afetos compartilhados. Entre elas, destaca-se a icônica figura da **La Ursa**, marcada pelo bordão “A La Ursa quer dinheiro, quem não dá é pirangueiro”, é um dos personagens mais emblemáticos do carnaval nordestino.

Figura 11: A La Ursa no periódico O Malho, em 1911

Fonte: Revista O Malho.

Sua origem remete aos espetáculos europeus do século XIX, em que domadores exibiam ursos dançarinos pelas ruas, prática posteriormente proibida, mas que foi ressignificada no Brasil pelos imigrantes. Aqui, a performance transformou-se em brincadeira popular: grupos fantasiados de urso percorriam as ruas à noite, apitando, dançando e pedindo moedas — um gesto associado à fartura e boa sorte (Carnaxé, 2025). Inserida no contexto comunitário, a tradição ganhou música, cores, espontaneidade e forte participação infantil, permanecendo viva em blocos, troças e nas competitivas Alas Ursas do Carnaval Tradição de João Pessoa.

Figura 12: Ala Ursa no Carnaval 2025 de João Pessoa PB

Fonte: prefeitura de João Pessoa

No imaginário, entra também os Caretas, personagens cuja presença percorre diferentes regiões do país e que sintetizam, em suas máscaras, cores e gestualidades, a teatralidade popular e a diversidade cultural que marca o carnaval. Sua origem remonta ao Entrudo colonial, festa introduzida pelos portugueses, em que foliões percorriam as ruas usando cobertas de “taco” ou esteiras de catolé, fantasias rústicas e grotescas que deram origem à denominação “caretas avulsos”: personagens que brincavam sozinhos e não conseguiam se abraçar ou interagir fisicamente devido ao volume das vestimentas (Carnaxé, 2025).

No decorrer do século XX, essas figuras se espalharam e se transformaram, incorporando influências locais e se consolidando como símbolos identitários de diferentes

cidades brasileiras. Em Triunfo (PE), por exemplo, os Caretas tornaram-se marca registrada desde 1917, quando um homem chamado Mateus, impedido de participar do reisado após beber demais, decidiu vestir uma máscara, roupas extravagantes e sair às ruas com um relho: gesto irreverente que inaugurou uma tradição consolidada até hoje. Lá, os Caretas desfilam em grupos chamados trecas, fazendo barulho com seus relhos e tabuletas, sempre em performances vibrantes e rituais cheios de simbolismo. (Carnaxé, 2025)

Apesar das variações regionais, os Caretas compartilham elementos estruturantes: a máscara como dispositivo de metamorfose, o excesso cromático, o humor, o grotesco, o susto, o enigma e a brincadeira como motores da performance. São personagens que transgridem, que brincam com o medo e o riso, que instauram uma lógica de suspensão da realidade,componentes centrais do carnaval como espaço de catarse, inversão e liberdade.

Figura 13: Caretas de Triunfo

fonte: Verner Brenan/Ascom Triunfo

O maracatu também desempenha papel central na construção do imaginário carnavalesco nordestino, especialmente em Pernambuco. Suas duas principais vertentes, o

Maracatu de Baque Solto e o Maracatu Nação, evidenciam a profundidade histórica, simbólica e estética dessa manifestação.

O Baque Solto, reconhecido pela exuberância visual dos caboclos de lança e de pena, manifesta uma teatralidade multicolorida que combina devoção, espetáculo e ancestralidade. O vigor da dança, o frenesi dos instrumentos e a riqueza dos figurinos revelam um imaginário popular que se expressa de forma híbrida, barroca e intensamente sensorial: características que dialogam diretamente com a pluralidade identitária do Nordeste. Já o Maracatu Nação, ou baque virado, traz consigo a memória das coroações de reis e rainhas do Congo, afirmando uma herança afro-diaspórica que resiste e se ressignifica ao longo dos séculos. Trata-se de um cortejo real que, ao unir música, dança e ritualidade, reforça a presença da cultura negra na definição das identidades pernambucanas.

Figura 14: Maracastelo, coletivo de maracatu de João Pessoa

Fonte: Instagram Maracastelo

Esse cenário plural, multicultural e em constante transformação faz do carnaval nordestino não apenas uma festa, mas uma síntese viva do próprio processo de formação cultural do Brasil. Nele, ancestralidade africana, rituais indígenas, musicalidades europeias e estéticas contemporâneas convivem, se tensionam e se misturam, criando uma visualidade poderosa que ecoa tanto no corpo quanto nos símbolos, ampliando a compreensão do carnaval como um espaço de afirmação cultural e como uma fonte inesgotável de referências para projetos visuais, narrativas e representações gráficas.

Observando essas manifestações sob a perspectiva do design, entende-se que elas não apenas compõem práticas festivas, mas estruturam verdadeiras narrativas visuais populares, transmitidas de geração em geração. Nesse sentido, esse imaginário funciona como uma lente para pensar narrativas visuais, à medida que oferece elementos que podem orientar escolhas estéticas, simbólicas e comunicacionais. A interpretação das figuras carnavalescas permite compreender como a cultura representa a si mesma através de formas, cores, movimentos e performances. O designer, ao se apropriar criticamente desse repertório, pode construir narrativas mais enraizadas no contexto local, ressignificando padrões eurocêntricos e valorizando processos de criação decoloniais.

Dessa maneira, o carnaval, enquanto espetáculo visual, ritual e performance, fornece ao projeto gráfico um campo fértil para pensar personagens, composições, ritmo visual, iconografia, expressividade e sincretismos simbólicos, elementos que enriquecem a elaboração de histórias em quadrinhos, ilustrações ou identidades visuais. Olhar para o imaginário brasileiro como lente é reconhecer que essas manifestações populares já são, por si só, sistemas narrativos complexos, que podem inspirar novas maneiras de contar histórias, ressignificar obras clássicas e projetar grafismos que se conectem à pluralidade da cultura.

Quando utilizado como lente para reinterpretar obras estrangeiras, esse imaginário opera tensionamentos significativos. Narrativamente, desloca-se a referência original, muitas vezes oriunda de uma lógica eurocêntrica e universalizante, para um território culturalmente situado, marcado pela pluralidade e pela corporeidade festiva. O resultado é uma narrativa que dialoga com a original, mas que não a imita, e sim a reinterpreta a partir de outro imaginário simbólico. Esse processo gera não apenas um contraste visual, mas uma reinterpretação que insere personagens, ambientes e conflitos em um universo de cores, ritmos e rituais próprios, capazes de alterar ritmos dramáticos, atmosferas e até mesmo relações entre personagens. Culturalmente, essa abordagem possibilita afirmar identidades locais, destacando elementos da cultura popular como forma legítima de expressão estética e narrativa, rompendo com padrões homogêneos tradicionalmente valorizados pela indústria cultural global.

Por fim, do ponto de vista mercadológico, o diálogo entre uma obra estrangeira e o imaginário carnavalesco nordestino cria oportunidades únicas. Ao incorporar símbolos profundamente enraizados no território brasileiro, a adaptação diferencia-se no mercado, tornando-se uma obra com identidade própria, original e capaz de gerar reconhecimento imediato entre públicos locais e internacionais. Isso se deve ao fortalecimento de um posicionamento autoral enraizado no local: algo cada vez mais valorizado no mercado global de narrativas, á exemplo de Coco (2017) , Arcane (2021), Cidade Invisível (2021), Spider-Verse (2019). Esse reconhecimento responde à demanda crescente por narrativas autênticas, múltiplas e não homogêneas. A presença do imaginário ressignifica o produto, permitindo que ele circule de forma mais autêntica e representativa, ao mesmo tempo em que valoriza estéticas populares frequentemente marginalizadas.

Um exemplo contemporâneo que ilustra de maneira potente como o imaginário carnavalesco nordestino pode ser mobilizado como base para narrativas visuais é o projeto La Ursa Demônio (2024), desenvolvido pela dupla artística Sapo Lendário. Conhecidos por um repertório fortemente ancorado na cultura popular pernambucana, mas reinterpretado sob uma estética híbrida que dialoga com referências da cultura pop e da ficção especulativa, os artistas constroem uma obra que expande e ressignifica elementos tradicionais do carnaval regional.

Figura 15 e 16: Ilustrações do projeto La Ursa Demônio

Fonte: Behance dos autores

O projeto, composto por artbook e pôsteres, utiliza um cenário futurista — o ano de 3218 — como ponto de partida para articular uma narrativa visual marcada pelo surrealismo. Nesse universo, o carnaval não é apenas tema: ele é estrutura, linguagem, estética e motor de mundo. Os artistas transformam dois ícones da cultura nordestina, a La Ursa e o Papangu, em entidades narrativas que condensam tensões sociais, simbologias identitárias e interpretações críticas sobre resistência, celebração e violência.

Assim, o cruzamento entre o imaginário carnavalesco e narrativas estrangeiras resulta em um processo de fortalecimento cultural, inovação visual e ampliação das possibilidades expressivas no campo do design e da narrativa gráfica. As expressões populares nordestinas, quando transpostas para outros formatos narrativos, adquirem novas camadas de sentido, ampliando seu alcance estético e cultural, sem perder o vínculo com suas raízes simbólicas.

3. METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa presente neste trabalho possui natureza exploratória, em que Mattar (2014) aponta o uso da fundamentação teórica e levantamento bibliográfico envolvendo o assunto, pesquisado em livros, revistas especializadas ou não, dissertações, matérias publicadas em jornais, etc. como uma maneira eficiente de aproximar o pesquisador acerca dos conhecimentos disponíveis do tema trabalhado. Para todo fim, este trabalho também toma abordagem qualitativa, dado a utilização do conhecimento adquirido na pesquisa exploratória para a realização de um projeto prático e de natureza aplicada.

Na segunda etapa, a metodologia de projeto adotada para a criação de uma adaptação em quadrinhos, partindo da necessidade do design até a concretização, foi a de Rodolfo Fuentes (2006). A metodologia de Fuentes é eficiente, para além do caráter criativo da HQ, na etapa de planejamento para a comunicação de um produto voltado para um público específico, incluindo as implicações ético morais e codificações culturais, como indica pivetta:

> Fuentes ressalta a natureza contextual do trabalho relacionado ao Design, tanto no ambiente físico quanto na trama formada pela cultura humana, pensando ainda a respeito das circunstâncias emocionais, pessoais e intransferíveis de quem produz a comunicação visual. (PIVETTA, 2018, p.70)

A **primeira etapa (Necessidades)** é o ponto de partida de todo o projeto: serão identificados os requisitos, especificidades e limitações. O autor aponta a importância da organização de todas as informações disponíveis acerca do universo do trabalho, tais quais contexto cultural, histórias e referências conceituais. Além disso, nesta etapa ocorre um levantamento acerca do meio na qual o projeto será realizado, considerando alcance de público e objetivos de marketing. (Fuentes, 2006)

Já na **segunda etapa (Concepção)**, as informações da primeira fase são sintetizadas para o desenvolvimento do esboço do projeto: painéis semânticos, enredos, experimentações. É nesta fase projetual em que os elementos visuais tomam forma, possibilitando a expansão prática das ideias e a organização mais elaborada do que se tornará o produto final.

A **etapa final (Concretização)** consiste em amarrar as decisões finais e aplicá-las no canal escolhido para o projeto. É realizada a verificação do material, tal qual as cores, tipografia e acabamentos, para o fechamento de arquivos para a aplicação, impressão e distribuição.

Figura 16: Metodología de Fuentes

Fonte: FUENTES (2006, P. xx, apud PIVETTA, 2018)

Fuentes(2006) afirma que o designer deve entender o método para utilizá-lo ao seu favor como uma linguagem própria de design e, portanto, algumas etapas do processo ocorreram de forma simultânea a outras. Além disso, para fins de organização e seguimento do fluxograma, a metodologia foi sintetizada e adaptada para a concepção deste documento, conforme a Figura 16.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1. Necessidades

4.1.1. Definição do Projeto

Fuentes aponta que “O ponto de partida de todo processo de design é a expressão de uma necessidade” (Fuentes, 2006, p.25) e, embora a definição de um projeto adentre um âmbito de necessidades estabelecidas pelo *cliente* através de um *briefing*, na ausência deste foi entendido como “cliente” deste projeto de gibi a demanda acadêmica e a motivação cultural.

Existe, no âmbito das adaptações em quadrinhos, uma lacuna no campo editorial e visual: a ausência de releituras que articulem narrativas com a riqueza estética e simbólica das manifestações regionais, tal qual o carnaval nordestino. Ainda reconhecendo os impulsos do projeto para além de aspectos racionais, mas envolvendo valores, identidades e referências culturais, a proposta do projeto *Dora Procura Sua Casa* se fundamenta na utilização do meio dos quadrinhos para explorar a potencialidade narrativa da obra original, *O Mágico de Oz*, propondo a integração da literatura clássica estrangeira com o design e cultura brasileira através de imaginários, símbolos e estéticas.

4.1.2 Identificação com o Público Alvo

A perspectiva adotada nesse projeto volta-se para consumidores específicos; leitores jovens, interessados ou curiosos pela cultura nacional, estudantes, apreciadores de quadrinhos que valorizam abordagens identitárias, e também aqueles interessados pelo gênero de fantasia e *shounen,* isto é, um gênero de mangá e anime voltado principalmente para o público jovem masculino, geralmente com histórias de ação, aventura, amizade e superação. Fuentes (2006) propõe que a definição do público alvo orienta o alcance da obra e os resultados esperados, situando o projeto tanto no campo institucional - nesse caso ao preservar aspectos históricos da obra literária original - quanto no campo persuasivo - ao mobilizar elementos emocionais e simbólicos do imaginário para gerar identificação e impacto visual.

O Brasil, como fruto do colonialismo e da tendência eurocêntrica, é repleto de uma miscigenação de culturas, religiões e simbolismos. De acordo com Moraes (2008, p.46) “Tudo isso nos faz refletir sobre a diversidade estética, icônica, simbólica e, ainda, sobre os ritos

religiosos e a riqueza culinária proveniente desse mix racial que possibilitou uma vasta gama de caráter e sentido múltiplo". Nesse sentido, a adaptação também visa funcionar como um dispositivo de pertencimento: ao ver figuras universais, tais quais os personagens icônicos da obra original de O Mágico de Oz de Frank L. Baum, traduzidas por meio de arquétipos brasileiros, o leitor é convocado a reconhecer-se na narrativa, mesmo quando esta nasce de um "texto estrangeiro". Entretanto, vale reforçar que o pertencimento que a obra procura não emerge pelo nacionalismo essencialista, mas pela experiência cultural compartilhada — aquilo que está no no repertório visual e emocional do leitor antes mesmo da leitura formal.

Além disso, existe uma democratização cultural que envolve o âmbito do quadrinho silencioso: histórias sem diálogos favorecem leitores iniciantes, jovens, pessoas que não têm hábito de leitura, bem como leitores com dificuldades de alfabetização ou com deficiência auditiva. A leitura visual cria um ritmo próprio, permitindo que cada pessoa avance na trama conforme seu tempo, estimulando interpretação ativa e engajamento emocional. Em vez de depender de explicações verbais, a narrativa se constrói por meio de gestos, enquadramentos, expressões e composições — elementos capazes de comunicar nuances afetivas e simbólicas com mais rapidez e sensibilidade.

A inspiração direta do gênero *shonen* também é um grande aliado nas questões de público alvo: a exploração de uma narrativa que valoriza três elementos principais: amizade, perseverança e sucesso: amizade, como reflexo de uma identidade coletiva e valorização das relações interpessoais e culturais, a perseverança, em momentos de enfrentamento de desafios através de esforço e determinação, e o sucesso, na reflexão de conclusões positivas. Entretanto, "sucesso" no shonen não precisa necessariamente refletir uma conclusão positiva para o protagonista, apesar de também ser uma dimensão válida. Ainda assim, ao longo da jornada, podem existir momentos de sucesso. (Mendes, 2024)

Outro aspecto adotado na referência do *shonen* é o formato material e estilístico pensado para a serialização frequente, a fim de conectar o leitor com a produção de maneira imersiva, na intenção de captar público ao longo do tempo e, posteriormente, gerar maior envolvimento com a obra.

4.1.3 Limitações e Restrições do Projeto

Ao considerar cronograma e questões mercadológicas, foram feitas algumas decisões projetuais antes da concepção do projeto. A primeira, seria a colorização do quadrinho predominantemente em preto e branco, buscando volumes e contrastes entre os personagens,

itens e cenário, mas o uso de cor estaria presente nas páginas chave, ou seja, as páginas consideradas com maior impacto emocional e narrativo na história. Essa decisão foi tomada não somente em referência do simbolismo das cores presente no filme do Mágico de Oz ("The Wizard of Oz", 1939) mas também como questão mercadológica de barateamento de impressão.

A segunda decisão projetual, também de impressão, foi uma razão chave na decisão das medidas de layout e materiais escolhidos para o produto final: seria um quadrinho tamanho A5, impresso em papel jornal. É objetivo do gibi, em um contexto mercadológico, alcançar o maior número possível de leitores e, portanto, a um preço acessível.

Para a terceira questão, o alcance de leitores também seria reforçado através da linguagem: a história seria predominantemente visual, sem uso de falas ao decorrer da narrativa. Essa decisão urge o trabalho do design e dos símbolos presentes na história, bem como elementos de expressão corporal, facial e gestual por parte dos personagens.

A quarta questão trata-se de um ponto de vista ético da concepção desta releitura: é importante considerar as implicações de representar manifestações culturais brasileiras, especialmente aquelas de origem popular, evitando estereótipos e reduções identitárias. Do ponto de vista ético, o uso de elementos simbólicos de culturas específicas exige cuidado, respeito e consciência de sua carga histórica. No entanto, no contexto do projeto, não se busca representar de forma literal, ritualística ou identitária o carnaval nordestino, mas sim reinterpretar seus elementos visuais como dispositivos narrativos em uma ficção fantástica.

Por ser um quadrinho silencioso, a narrativa depende fortemente da visualidade para construir sentido. A estética carnavalesca, nesse caso, não é utilizada como comentário sociocultural direto, mas como repertório imagético reconhecível que amplia o caráter fantástico da releitura. Essa escolha privilegia a estética como linguagem narrativa e não como representação etnográfica ou documental. Trata-se, portanto, de uma releitura autoral, e não de uma representação fiel ou totalizante. Nesse sentido, a estética carnavalesca deverá ser usada como um dispositivo de identificação imaginativa

No total, foram produzidas 38 páginas de quadrinhos, excluindo-se capa, folha de rosto, contra-capa, etc. Os desenhos foram realizados no programa de ilustração digital Procreate, em resolução de 300dpi.

4.1.4 Pesquisa e Análise de Similares

As pesquisas bibliográficas, envolvendo o referencial teórico, os contextos para o briefing do projeto e referências visuais, foram feitas em conjunto e possibilitaram rascunhos de estilo e ideias conceituais para o quadrinho. A busca foi feita majoritariamente através de livros, quadrinhos e artigos acadêmicos, mas também envolveu pesquisa campo, a fim de trazer como inspiração visual o carnaval de João Pessoa e Recife e, também, performances artísticas regionais.

Se tratando de referências visuais e narrativas, a obra de Eiichiro Oda, One Piece (1997) , foi de grande destaque nos estudos da produção. O mangá, publicado semanalmente, desenvolve narrativas com temas universais de liberdade, pertencimento, amizade e justiça, ao mesmo tempo que explora um mundo de fantasia expansiva, abrindo espaços de reflexão e experiência emocional. Oda também explora na narrativa a evolução gradual dos protagonistas e da presença de companheiros que sustentam emocionalmente a trajetória, sendo este um pilar narrativo importante para a sintetização simbólica da obra original de *O Mágico de Oz* de L. Frank Baum. Visualmente, a linguagem gráfica de Oda não depende de realismo, mas de uma estilização estratégica: exageros gestuais, composição dinâmica, personagens de silhuetas reconhecíveis e uso calculado da deformação expressiva, tornando emoções legíveis e intensas mesmo em quadros silenciosos.

Outra obra que fez parte das referências visuais e narrativas foi The Witch Who Loved (2015), da autora Ju Loyola, uma importante quadrinista brasileira e principal inspiração para a criação de um quadrinho silencioso. A autora possui uma experiência valiosa quando se trata de quadrinho mudo e, na obra em questão, ela recorre a símbolos do imaginário mítico medieval, não somente transformando elementos culturais em linguagem, mas também mostrando que a imagem possui força narrativa própria e é capaz de gerar empatia, emoção e sentido.

Figura 17 e 18. One piece, 1999 ; The Witch Who loved, 2015

Fonte: One piece, 1999; The Witch Who loved, 2015

4.2 Concepção

Por se tratar de uma narrativa focada principalmente na relação de curiosidade, amizade e objetivos entre os personagens centrais, foi necessário um cuidado especial em delimitar suas características e como retratá-los de forma coesa visualmente, reforçando a compreensão do design como protagonista da narrativa — princípio fundamental para a construção deste projeto.

4.2.1 Personagens e Painéis Semânticos

Para criar a atmosfera dessa releitura foram feitas pesquisas visuais utilizando imagens de referências dispostas em moodboards. Por ser uma história voltada para o encontro de personagens ao longo de uma jornada, foram buscados para cada um deles diferentes

backgrounds visuais, a fim de montar uma boa relação entre suas histórias na obra original, referências regionais e personalidade.

- **DORA**

Para a o design de personagem da protagonista, Dora, foram buscadas referências em, principalmente, outras obras ficcionais. Na obra original, a personagem Dorothy possui uma personalidade doce, gentil e delicada, mas também determinada. Fundamentalmente, a narrativa original fortalece essa última característica, essencial para a jornada da personagem e sua tomada de decisões - que envolve sempre a volta para sua casa no Kansas.

Na releitura, a determinação é trabalhada como traço principal para ênfase narrativo e como fator de novidade. Aqui, a personagem Dora possui uma personalidade forte, desconfiada, curiosa e também determinada. As características físicas principais da personagem envolvem sua altura, sua origem simples e a atitude forte.

Figura 19. Painel semântico da personagem Dora

Nas imagens, da esquerda para a direita: Carolina Oliveira (Atriz); Midori Asakusa (do anime Keep Your Hands Off Eizouken!); Riley Freeman (da série animada The Boondocks); Bonecas de barro encontrados na Feira de Artesanato Paraibano; Bolsa de Macramê encontrada na Feira de Artesanato Paraibano; Lilo (da animação Lilo&Stitch);

Os primeiros esboços da protagonista visavam retratar essa personalidade forte mas, também, buscar uma sintetização visual coerente com a sua origem. Algumas experimentações precisaram ser feitas antes de serem tomadas as decisões finais de design da personagem. Ao final, foram adotadas para a personagem características brasileiras: um tom de pele moreno, roupas e bolsas feitas de algodão e chinelo de borracha.

Figura 20: Experimentações do character design da personagem Dora

Fonte: da autora

A etapa de *character design* foi importante para que, posteriormente, pudesse haver uma coerência visual à medida que o personagem interage com os cenários e histórias. Trabalhar a personagem em diferentes ângulos e explorar seus trejeitos foi uma maneira não somente de familiarizar o traço, mas também de criar uma referência própria para consultas durante o processo de realização do quadrinho. De acordo com Vanessa Morales:

> Turnarounds dão uma visão geral de como o personagem será visto de diferentes ângulos. Ao criar um turnaround, é importante ter em mente para que ele será utilizado — por exemplo, se o produto final será em 2D ou 3D —, já que cada formato exige necessidades específicas. Para um personagem que será usado em animação 3D, os aspectos mais importantes a serem mostrados no turnaround são a forma e o volume, e como esse volume ocupa o espaço a partir de vários ângulos. Já para um personagem 2D, o turnaround pode ser um pouco diferente, pois o design não precisa seguir as regras da tridimensionalidade. (Morales, Vanessa, 2020) P. 290)

Figura 21: Design final da personagem Dora

Fonte: da autora

- **O ESPANTALHO**

Na história de Dora, os personagens adotam a simbologia dos companheiros originais de *O Mágico de Oz* de L. Frank Baum. Na história original, o Espantalho é um personagem curioso e muito inteligente apesar de, talvez por ser atrapalhado, acredita não ser. A motivação do personagem gira em torno de dar ânsia por obter a inteligência mas, ao longo do caminho, mostra-se o mais sagaz dentre seus companheiros.

Figura 22: Painel semântico do personagem Espantalho

Nas imagens, da esquerda para a direita: Foto tirada no show de Baianasystem; Personagem original do clipe Capim Guiné (Baianasystem); Caboclo de Lança; Espantalho (do curta metragem Straw Man, 2022); Personagem original do BaianaSystem;

O design do Espantalho foi criado numa mistura estética entre a presença volumosa e também misteriosa do Caboclo de Lança e a estética dark, sombria e imponente do personagem original que aparece nos clipe musical - e nos shows - da música “Capim Guiné”, do grupo brasileiro de afro rock BaianaSystem.

Por ser o primeiro personagem a introduzir a fantasia de Oz na história, o elemento de surpresa, susto e curiosidade foi essencial para a criação do design deste personagem.

A escolha de ter um rosto e corpo completamente coberto por palha acentua a ambiguidade de sua personalidade, atenuando não somente mistério mas também, de certa forma, inocência.

Figura 23: Design final do personagem Espantalho

Fonte: da autora

- **O HOMEM DE LATA**

A concepção visual do Homem de Lata nasce da necessidade de representar o arquétipo da obra original: a figura que acredita não possuir um coração. Ao contrário da versão tradicional metálica e rígida, esta releitura opta por explorar a natureza contraditória do personagem por meio das características das caretas do carnaval: uma corporeidade colorida, ornamentada e com máscaras de expressão fixas mas que são profundamente performáticas e criam uma presença simultaneamente cômica, enigmática e afetiva.

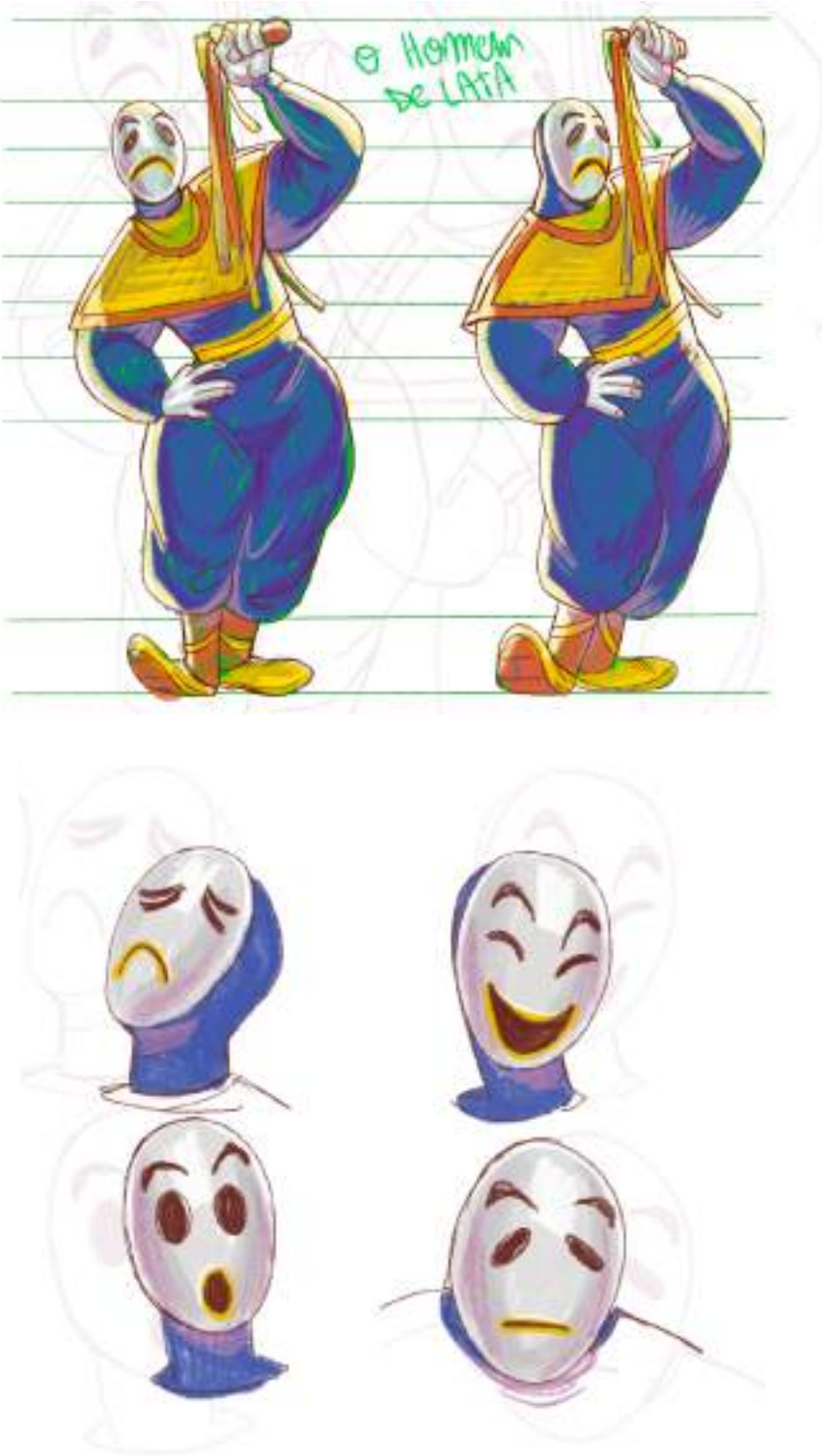
Figura 24: Painel semântico do personagem Homem de Lata

Caretas de Triunfo; Folia de reis de ribeirão Preto; Fonte: Pinterest

Como o quadrinho não possui diálogos, a ausência de fala é compensada por um gestual melodramático, que evidencia a sensibilidade exacerbada do personagem e reforça a ironia visual de alguém que, ao mesmo tempo em que se crê incapaz de sentir, transborda emoção.

Embora o design do personagem seja marcado pela presença de tecidos coloridos, algumas características foram adotadas para representarem a parte de lata em sua história: a máscara, mãos e sapatos metálicos, bem como a cota de malha no torso.

Figura 25: Design final do personagem Homem de Lata



fonte: da autora

- **O LEÃO COVARDE**

O Leão Covarde foi concebido a partir de dois repertórios visuais brasileiros que, embora pertençam a universos culturais distintos, dialogam-se pela força e presença simbólica que carregam. Na história, o personagem herda o tamanho e o corpo feito em camadas da La Ursa, que lhe confere uma presença humorada e desajeitada e reforçam uma afabilidade que pertence à simbologia da covardia e necessidade de acolhimento.

Figura 26: Painel semântico do personagem Leão Covarde

Nas imagens, da esquerda para a direita: La ursa; Carrancas. Fonte: Pinterest

Entretanto, os olhos intensos, expressões ferozes e a boca escancarada cheia de dentes foram inspirados nas carrancas, que são historicamente associadas à proteção e afastamento de maus espíritos. A fusão dessas referências busca o contraste encontrado no personagem da obra original: a tensão entre medo e bravura, aparência e afeto.

Figura 27: Design final do personagem Leão Covarde

fonte: da autora

4.2.2 Script

Ao iniciar a construção do roteiro, tornou-se necessário definir parâmetros claros sobre o formato e a natureza seriada da obra. A adaptação não buscou reproduzir o romance em sua totalidade, mas interpretá-lo dentro das possibilidades narrativas e materiais de um quadrinho acessível e periódico. As decisões tratadas no tópico **4.1.3 (Limitações e Restrições do Projeto)** foram determinantes para a sintetização da narrativa. Esse limite físico funcionou como bússola para toda a construção do roteiro, ao, em vez de tentar abarcar o livro inteiro em um único número, optou-se por trabalhar em atos, cada um organizado como um segmento autônomo, mas interdependente, dentro de uma trajetória maior.

Dentro de uma divisão em atos, o gibi então corresponderia ao primeiro volume, e o primeiro segmento da jornada. Ele concentra a chegada de Dorothy a Oz, o encontro com seus três companheiros centrais e um delineamento inicial de sua interioridade — seus medos, desejos e condições de origem. A conclusão do volume deveria, também, conter um gancho narrativo que mantém o impulso da leitura e prepara o caminho para os eventos que seriam desenvolvidos futuramente na peregrinação até a Cidade das Esmeraldas.

Antes da adaptação para um roteiro de quadrinhos, se faz necessária separação dos primeiros capítulos da obra original em um resumo contendo os pontos chaves da narrativa. Para a organização e agilidade, o resumo foi feito em tópicos (APÊNDICE A).

Segundo Hutcheon, ao falar sobre a adaptação como um processo, fala em “arte cirúrgica” (2013, p. 43): o trabalho do adaptador é de subtrair e contrair, ou seja, de cortar personagens importantes, e com eles subtramas, acontecimentos marcantes e descrições relacionadas. Assim, enquanto o livro apresenta esse trecho da história em **sete** capítulos, a adaptação o condensa em **cinco**. Essa redução não teve caráter simplificador, mas organizador: foi necessário identificar quais momentos serviam ao núcleo dramático do ato e quais podiam ser sintetizados sem prejuízo temático. A limitação de páginas exigiu um ritmo mais ágil, e, por isso, diálogos extensos e passagens de deslocamento foram reestruturados para que a narrativa permanecesse clara e dinâmica dentro do espaço disponível. Em detrimento disso, alguns personagens, como a família de Dorothy, as bruxas e os munchkins foram inseridos na narrativa como lembranças e *hookups* — tratando-os como elementos narrativos que poderiam ser revelados em um futuro.

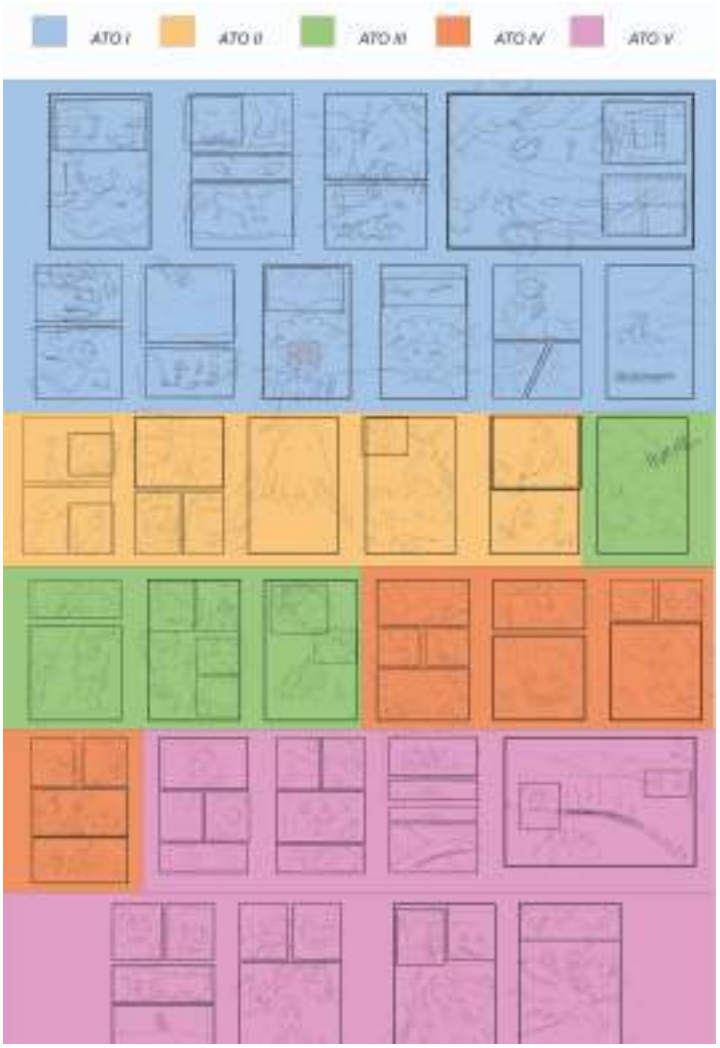
Após o desenvolvimento dos personagens, foi iniciada a adaptação do roteiro original para o formato do quadrinho. O texto do livro O Mágico de Oz do capítulo 1 ao 7 foi

sintetizado e separado, e então adaptado na forma de Escaleta, isto é, organizados em Atos, Sequências e Cenas (APÊNDICE B).

4.2.3 Storyboard e Layout

A fim de ter uma dimensão acerca de todo o quadrinho, foi desenvolvido o storyboard, com os rascunhos dos elementos, cenários e personagens, sem muita necessidade de detalhes e desenvolvimento de traços. A medida que cada página era disposta, lado a lado, foram feitas mudanças no roteiro e nas informações para que a clareza pudesse ser priorizada, definindo o ritmo narrativo e relacionando o layout de cada página uma com a outra.

Figura 28: Storyboard

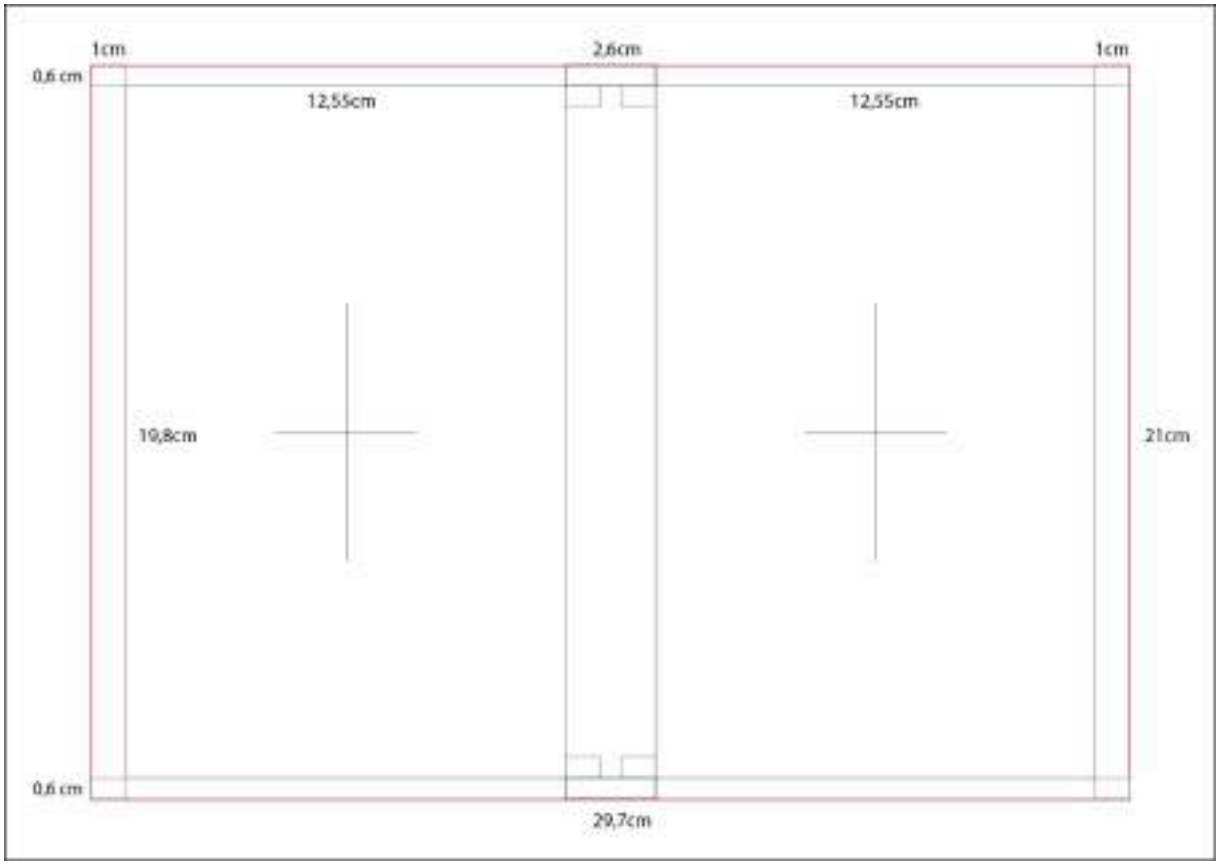


Fonte: da autora

O storyboard atuou como uma maquete narrativa, permitindo observar oscilações de ritmo, testar pausas dramáticas e verificar a fluidez da leitura horizontal e vertical — aspectos cruciais para uma obra sem diálogos verbais.

O formato de impressão em folha A4 foi levado em consideração nas medidas e margens de cada página. A fim de trazer imersão para o leitor e valorização para cada quadro, as margens foram aplicadas na dimensão de 0,6cm de altura para 1 mm de largura. Sendo assim, a diagramação final do quadrinho seguiu o seguinte padrão:

Figura 29: Grid padrão para a página do quadrinho



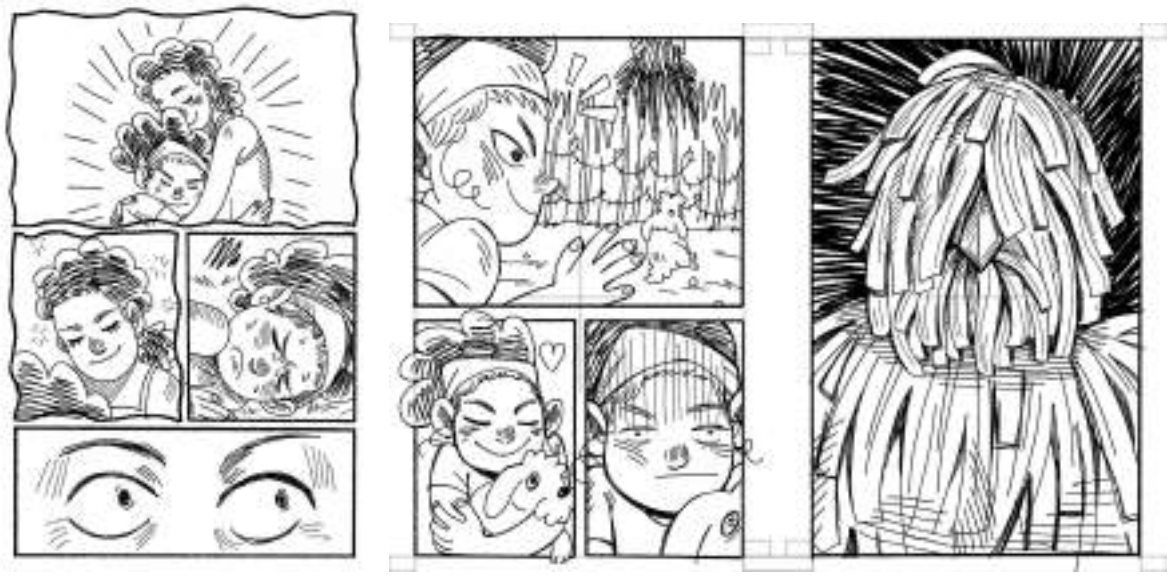
Fonte: da autora

Posteriormente, com os quadros estruturados, foram inseridas as onomatopéias e feito o refinamento do traço, chegando ao desenho final das páginas. Apesar de feito pelo meio digital, o traço imita texturas de caneta em papel, buscando a proximidade com uma estética palpável e que combine com o material de impressão.

Além disso, os quadros também foram estilizados: a mudança de tamanho e irregularidade de traços passam a ser utilizados como ferramenta narrativa. Essa elasticidade,

ora regular, ora desalinhada ou ondulada, dialoga com o caráter emocional da obra. Em momentos de tensão ou subjetividade, o quadro se expande, se estreita ou se fratura, incorporando-se como elemento semântico.

Figura X. Layout final e estilização



fonte: da autora

Visando o aspecto tradicional da estilização, o uso da técnica de hachuras também foi aproveitada. A hachura é importante em ilustrações por criar sombras, texturas e profundidade através do uso de traçados, diferenciando áreas e conferindo clareza visual antes mesmo da aplicação das cores.

4.2.4 Arte Final

Na etapa de finalização, foram aplicadas as decisões de cor e texturas que traduziriam a atmosfera da narrativa. Ainda no ambiente digital, buscou-se a aproximação de pincéis que simulassem carvão, nanquim, grafite e giz.

Apesar da predominância das páginas monocromáticas, foram escolhidas aquelas de maior impacto narrativo e emocional para a adoção de cores e textura. As cenas que introduziram personagens, e também aquelas que apresentavam a resolução de conflitos receberam destaque, pois o artifício da ausência ou presença de cores também auxilia na narrativa, ao guiar o leitor por diferentes momentos e intenções. A cor demarca esses instantes como pontos de virada emocional: a entrada do Espantalho, do Homem de Lata e do Leão representam transformações internas de Dora — suas carências, medos, desejos e virtudes

projetadas em companheiros alegóricos. Cada novo aliado colore o mundo, adicionando uma camada simbólica à paisagem antes monocromática.

Figura 30: Página monocromática e página colorida

Fonte: da autora

Além disso, em uma obra silenciosa, a cor torna-se um tipo de fala — um elemento que guia, comenta e revela. Assim, a presença restrita de cor carrega função simbólica, emocional e estrutural. No caso específico da estrada de tijolos amarelos, a manutenção de

sua cor original se apoia no próprio imaginário proposto por Baum. É percebido que o amarelo é um dos símbolos mais consistentes da série: representa iluminação, caminho interior, busca, direção e verdade. É um amarelo que não apenas indica um destino geográfico, mas também um vetor psicológico, um fio que conduz Dorothy (e o leitor) pela jornada de autodescoberta. Em um quadrinho de forte presença do preto e branco, essa estrada luminosa funciona como eixo de continuidade visual, marcando ritmo, movimento e orientação na página.

Figura 31: Página monocromática, estrada amarela

Fonte: da autora

4.3 Concretização

4.3.1 Capa

Figura 32: Capa de Dora Procura Sua Casa

Fonte: da autora

A composição da capa traz Dora ao centro, como o ponto de gravidade da ilustração. O olhar firme dela funciona como um convite ao leitor enquanto, ao redor, seus companheiros surgem inclinados para dentro do quadro, formando um arco que a circunda. Essa disposição busca uma sensação de aliança, como se todos fossem atraídos para o mesmo propósito, cada qual com sua forma, textura e energia. A composição também pode remeter à curiosidade, dado a atenção fixa dos personagens na protagonista, a inserindo como uma novidade ou estrangeira. O título desenhado com traço espesso e gestual reforça esse movimento aventureiro, escrito de maneira orgânica e remetendo à rapidez.

4.3.2. Espelho

Por fim, foi feita a verificação da ordem das páginas, conduzida com atenção especial à preservação das páginas duplas, cuja leitura depende da visualização conjunta, especialmente nos casos em que as ilustrações se estendem de uma página à outra, formando uma única unidade gráfica.

Figura 33 e 34: Espelho do projeto

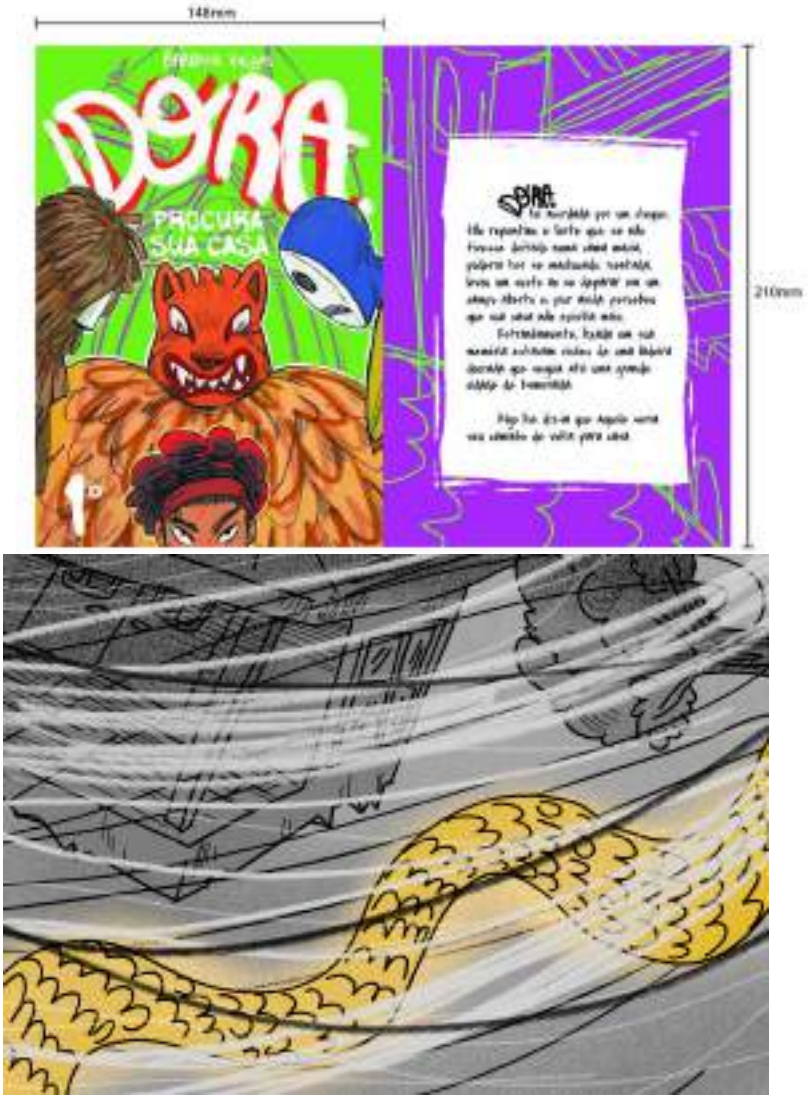
Fonte: da autora

4.3.3 Pré impressão e Impressão

As especificações editoriais foram escolhidas baseados nos padrões observados em gibis de pequeno porte que são, até hoje, vendidos em bancas de jornais.

Livro brochura
Capa: 297x210mm 4x4 cores em Papel Couchê 120g
Miolo: 50 pgs 148x210mm 4 cores em papel reciclado 75g.
Acabamentos: Grampeado
Dobra

Figura 35: Medida do livro: A4 ; Parte interna da Capa



fonte: da autora

SHA

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao reconhecer que os quadrinhos constituem uma mídia híbrida, a articulação entre texto e imagem se torna ainda mais potente quando ativada por repertórios culturais profundamente enraizados em identidades culturais. O percurso desenvolvido ao longo deste trabalho buscou compreender como o processo de adaptação literária para o formato de histórias em quadrinhos pode ser enriquecido por referenciais estéticos, simbólicos e narrativos oriundos do imaginário carnavalesco nordestino.

Explorar manifestações e expressões do carnaval tradicional do Nordeste permitiu perceber que tais figuras não funcionam apenas como ornamentos folclóricos, mas como estruturas narrativas, performáticas e simbólicas capazes de tensionar e ressignificar obras estrangeiras quando inseridas no processo adaptativo. Esse diálogo entre o global e o local demonstra que a apropriação estética do imaginário regional — quando realizada com responsabilidade e consciência cultural — não se resume a um exercício ornamental, mas revela novas possibilidades de leitura, interpretação e criação dentro do campo do design e da narrativa visual. Segundo Jean-Marie Goulemot, “ler será, portanto, fazer emergir a biblioteca vivida, quer dizer, a memória de leituras anteriores e de dados culturais” (Goulemot, 1996, p. 113).

Como mostrado ao longo da discussão, o uso do imaginário carnavalesco como lente interpretativa permite instaurar outras camadas de sentido, ampliando o alcance expressivo da obra e promovendo um intercâmbio cultural que enriquece tanto a narrativa adaptada quanto o repertório visual brasileiro contemporâneo. Essa abordagem reforça a compreensão de que o design, a literatura e as artes visuais são campos intrinsecamente permeáveis, abertos ao diálogo e à experimentação. A consolidação do design no Brasil exige que os modelos conceituais estrangeiros sejam reinterpretados à luz da realidade nacional, buscando um equilíbrio entre referências eurocêntricas e características locais. O desafio está justamente em evitar que valores externos se sobreponham às especificidades brasileiras, uma vez que é da interação entre ambos que se constrói uma identidade própria para o design e para a produção industrial no país (Moraes, 2008).

Além disso, foi enfatizado que a intenção deste trabalho reside na valorização e expansão da estética regional, respeitando seus contextos socioculturais, suas genealogias e suas formas de expressão. A pesquisa busca, portanto, somar à produção artística e ao debate acadêmico que vem sendo construído no Nordeste, evidenciando a relevância de manifestações populares como fontes legítimas de criação, inovação e fortalecimento

identitário.

Do ponto de vista historiográfico, o trabalho articula a tradição das adaptações literárias em quadrinhos com o debate sobre identidade cultural brasileira, evidenciando como o imaginário carnavalesco nordestino pode funcionar como matriz estética e narrativa. Ao relacionar referências teóricas sobre adaptação, história dos quadrinhos e design, a pesquisa demonstra que a releitura de clássicos estrangeiros a partir de repertórios locais não apenas é possível, como também constitui uma estratégia legítima de construção simbólica e fortalecimento cultural no campo das narrativas visuais.

Por fim, este estudo contribui para a ampliação do repertório sobre adaptações gráficas, estimulando que futuras pesquisas e produções visuais continuem investigando como elementos do imaginário brasileiro — especialmente os nordestinos — podem enriquecer narrativas em diferentes mídias. Assim como ocorre no crescimento da produção regional de quadrinhos, espera-se que este trabalho ajude a consolidar uma prática criativa que reconheça, respeite e celebre a potência das culturas locais como motores de novas experiências estéticas, narrativas e simbólicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUM, L. Frank. **O Maravilhoso Mágico de Oz.** São Paulo: Editora Moderna, 2013.

BAUM, Lyman Frank. **O mágico de Oz: edição comentada e ilustrada.** Tradução de Davi Boaventura. Posfácio de Carol Chiovatto e Janaína Tokitaka. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

BISHOP, Randy; BOO, Sweeney; CRUZ, Meybis Ruiz; GADEA, Luis. **Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development.** 3dtotal Publishing, 2020.

CAMPOS, Rogério de. *HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações*. São Paulo: Veneta, 2015.

CALVINO, Ítalo. **Por que ler os clássicos.** Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

CAMPOS, Cláudio César de Oliveira. **Quadrinhos e o incentivo à leitura.** 2013. xviii, 142 f., il. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) — Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

Caretas e Caretos. Carnaxé, 2025. Disponível em: https://www.carnaxe.com.br/histor/caretas_caretos_esteira-de-catole/index.html. Acesso em: 2 dez. 2025.

CAVALCANTI, M. L. **O rito e o tempo: ensaios sobre o carnaval.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

CAVALCANTI, M. L. **As alegorias no carnaval carioca:** visualidade espetacular e narrativa ritual. Textos escolhidos de cultura e arte populares, v. 3, n. 1, p. 17-27, 2006.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação**: um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.

FERRAZ, Arthur. **Carnaval de Pernambuco tem raízes híbridas que se refletem na diversidade.** Folha de Pernambuco, 14 fev. 2020. Disponível em:

https://www.folhape.com.br/noticias/carnaval-de-pernambuco-tem-raizes-hibridas-que-se-refletem-na-diversid/130790/. Acesso em: 2 nov. 2025.

FLORO, Paulo. O imaginário do Nordeste nos quadrinhos. *Revista O Grito!*, 24 abr. 2023. Disponível em: O imaginário do Nordeste nos quadrinhos. Acesso em: 10 fev. 2026.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico II:** *uma metodologia criativa*. São Paulo: Rosari, 2009.

GONÇALO JÚNIOR. ***A* guerra dos gibis:** a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, *1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GOULEMOT, Jean Marie. **O século das luzes:** história da leitura no mundo ocidental. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação.** Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

La Ursa – Ursos no Carnaval. Carnaxé, 2025. Disponível em: https://carnaxe.com.br/fantasias/la-ursa/index.html. Acesso em: 2 dez. 2025.

LEGROS, Patrick; MONNEYRON, Frédéric; RENARD, Jean-Bruno; TACUSSEL, Patrick. **Sociologia do imaginário.** Porto Alegre: Sulina, 2014.

MAFFESOLI, Michel. **O imaginário é uma realidade (entrevista).** Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia, Porto Alegre, v. 1, n. 15, p. 74-82, ago. 2001.

MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de marketing:** metodologia, planejamento, execução e análise. 7. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

MCCLOUD, Scott. ***Desvendando os quadrinhos*.** São Paulo: M. Books, 2005.

MELO, Chico Homem de. ***Signofobia*.** São Paulo: Rosari, 2005.

MENDES, Aline. ***Meninos consomem Shonen, Meninas consomem Shoujo: A ressignificação das demografias japonesas entre o público jovem brasileiro de animês e mangás*.** 2024. 168 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2024.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. ***O ensino da arte e a produção de histórias em quadrinhos no ensino fundamental.*** 2006. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) — Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

MORAES, Dijon de. ***Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem.*** São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

MORAES, Dijon de. **Multiculturalismo como cenário para o design.** *Cadernos de Estudo Avançado em Design*, v. 1, jul. 2008.

NEVES, Flávia de Barros**. Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico**. In: BRAGA, M. C. (Org.). *O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional*. São Paulo: Senac, 2011. p. 45-63.

O MÁGICO DE OZ. Direção: Victor Fleming. Produção: Metro-Goldwyn-Mayer. Roteiro: Noel Langley, Florence Ryerson, Edgar Allan Woolf. Música: Harold Arlen. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1939. 1 filme (101 min), 1 DVD.

PIVETTA, Luiz Alberto do Canto. **Design de Narrativas Gráficas: Como a metodologia projetual visual pode auxiliar a produção de HQ.** Orientador: Profa. Dra. Tânia Luisa Koltermann da Silva. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: . Acesso em: 12 ago. 2024.

RODRIGUES, Leonardo. **O mundo lê o Brasil pelos quadrinhos.** *Brasil de Fato*, 30 jan. 2025. Disponível em: https://www.brasildefato.com.br/2025/01/30/o-mundo-le-o-brasil-pelos-quadrinhos/. Acesso em: 15 nov. 2025.

ROSSI, Jean Pablo Guimarães. **“Da literatura para a psiquê”: a obra *O Mágico de Oz* sob a ótica da teoria de Carl Rogers.** *Revista Falange*, 2023.

SILVA, Caroline Peixoto e; BELMIRO, Celia Abicalil; MARTINS, Aracy Alves. **As relações entre texto visual e texto verbal na adaptação literária do conto “O Alienista” de Machado de Assis.** In: IV SIMPÓSIO MUNDIAL DE ESTUDOS DA LÍNGUA PORTUGUESA – SIMELP, Goiás – UFG, 2 a 4 de jul 2013. Anais, p. 680-688. Disponível em: http://www.simelp.letras.ufg.br/anais/simposio_15.pdf. Acesso em: 3 ago. 2024.

SILVA, Juremir Machado. ***As tecnologias do imaginário*.** Porto Alegre: Sulina, 2012.

PARENTE, Ivan; TOLEDO, Wall. **O Mágico Di Ó – o clássico em forma de cordel.** *Destaque Imprensa Digital*, 31 mar. 2025. Disponível em: https://destaqueimprensadigital.com.br/2025/03/31/o-magico-di-o-o-classico-em-forma-de-cordel/. Acesso em: 2 dez. 2025.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.)**. *Muito além dos quadrinhos: análise e reflexões sobre a 9ª arte***. São Paulo: Devir, 2009.

VIANNA, Katiúscia. *Turma da Mônica: veja como os personagens se transformam em outros países*. AdoroCinema, 4 dez. 2021, 16:15. Disponível em: https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-161995/. Acesso em: 11 fev. 2026.

ZENI, L**. Por que usar quadrinhos em sala de aula?** *9ª Arte (São Paulo)*, v. 3, n. 2, p. 125-129, 2014. Disponível em: https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/99683. Acesso em: 2 dez. 2025.

APÊNDICES

Apêndice A: Resumo do capítulo 1 ao 7 do livro O Magico de Oz de L. Frank Baum, separado em tópicos

Capítulo 1 —

Pradaria do Kansas: casa simples, pequena, metálica, aparência gasta.

Há um abrigo de ciclone no chão.

Ambiente acinzentado e pesado; família humilde e melancólica.

Dorothy é órfã, vive com Tia Em e Tio Henry.

Tia Em: antes jovem e bonita; o sol e o vento apagaram seu brilho.

Tio Henry: trabalhador silencioso, aparência severa.

Totó é a companhia de Dorothy.

O tio percebe a chegada do ciclone; há uma comoção.

Dorothy busca Totó e não consegue alcançar a tia no abrigo.

A casa é arrancada pelo vento e carregada até o centro do ciclone, onde permanece flutuando.

No balanço, Dorothy adormece.

Dorothy acorda com o choque da aterrissagem.

Capítulo 2 —

A porta se abre para um campo verde, brilhante e colorido.

Quatro personagens aparecem: três homens e uma mulher pequena, todos vestidos com chapéus e cores do País Azul.

A mulher, idosa, vestida de branco, revela ser a Bruxa Boa do Norte.

Eles agradecem Dorothy por ter “matado a Bruxa Má do Leste”: os pés aparecem esmagados sob a casa.

A Bruxa do Norte explica: em Oz existem quatro bruxas (Norte/Sul boas; Leste/Oeste más).

Choque cultural: Dorothy vinha de um mundo sem magia.

A Bruxa entrega os Sapatos de Prata para Dorothy.

Para voltar ao Kansas, Dorothy teria de atravessar o deserto que cerca Oz — impossível.

Os Munchkins sugerem que ela procure o Mágico de Oz, na Cidade das Esmeraldas.

A Bruxa dá um beijo mágico na testa de Dorothy, garantindo proteção.

Indica a estrada de tijolos amarelos.

Desaparece como num truque de magia.

Capítulo 3 —

Dorothy permanece alguns dias na casinha pousada, comendo, bebendo do riacho e se organizando.

Decide usar os Sapatos de Prata.

Tranca a porta e inicia a jornada pela estrada de tijolos amarelos.

Ao longo do caminho, vê fazendas azuladas, cercas pintadas, plantações bem cuidadas.

Munchkins a saúdam agradecidos.

É recebida por Boq, um Munchkin rico que comemora a queda da bruxa.

Janta, passa a noite e descobre que ninguém visita Oz por medo dos perigos do caminho.

Segue viagem.

Descansando num milharal, observa um espantalho que pisca e acena.

Ele pede para ser retirado do poleiro; Dorothy o ajuda. Eles têm uma longa conversa.

O Espantalho revela que não tem cérebro e pergunta se Oz pode lhe dar um.

Dorothy convida-o para a jornada.

Totó desconfia, mas seguem juntos.

Capítulo 4 —

A estrada se torna mal cuidada; o Espantalho tropeça muitas vezes.

Eles conversam sobre o Kansas e o Espantalho questiona por que Dorothy quer voltar.

Ela afirma: “Não existe lugar igual à casa da gente.”

O Espantalho relata seu nascimento recente e sua primeira percepção do mundo.

Fala da humilhação de não ser capaz de espantar corvos e da ideia de que “um cérebro é a coisa mais valiosa”.

Entram numa floresta fechada.

Encontram uma casa abandonada para passar a noite.

Capítulo 5 — O Lenhador de Lata

Pela manhã, seguem até ouvir um gemido.

Encontram o Lenhador de Lata, enferrujado há mais de um ano.

Dorothy pega óleo e o liberta junta por junta.

Ele agradece e narra sua história:

Era um lenhador apaixonado por uma jovem Munchkin.

A velha que criara a moça pediu à Bruxa Má do Leste que impedisse o casamento.

O machado foi enfeitiçado, cortando-o pedaço por pedaço.

Um latoeiro o reconstruiu inteiramente de lata.

Perdeu o coração — e com ele, a capacidade de amar.

Decide pedir a Oz um novo coração.

Junta-se ao grupo.

Guardam o óleo na cesta para emergências.

Capítulo 6 — A floresta e o Leão Covarde

A estrada some sob galhos secos; o caminho fica escuro.

Rugidos surgem ao longe.

O Lenhador diz que podem seguir sem medo: o beijo da Bruxa protege Dorothy; o Espantalho não pode ser ferido; e Totó será protegido por eles.

O rugido aumenta e um enorme Leão salta na frente.

Derruba o Lata, lança o Espantalho longe e quase ataca Totó.

Dorothy o enfrenta, dá um tapa no focinho e o chama de covarde.

O Leão admite que é covarde desde que nasceu.

Explica que, apesar de todos esperarem coragem dele por ser o "Rei dos Animais", nunca sentiu coragem de verdade. Diz que é infeliz

Ao ouvir que o grupo segue para encontrar Oz, ele pede para acompanhá-los e solicitar coragem ao mágico.

Dorothy e os demais o recebem com acolhimento.

Totó, inicialmente desconfiado, logo se acostuma à presença do Leão, e ambos acabam criando laços durante o caminho.

Enquanto caminham, o Lenhador pisa sem querer em um besouro, matando-o.

Profundamente abalado, ele passa o trajeto chorando até se enferrujar

Dorothy utiliza o óleo para destravá-lo.

Capítulo 7 —

Sem encontrar abrigo, o grupo passa a noite sob uma grande árvore.

Lenhador corta lenha, Dorothy prepara uma fogueira, e todos dormem aquecidos

O Leão oferece caçar um cervo para assar, mas o Lenhador implora para que ele não faça isso, dizendo que choraria se o Leão matasse o animal.

O Leão então se enfia na mata e ninguém questiona o que ele comeu.

O Espantalho encontra nozes para Dorothy.

Ela agradece, rindo do modo atrapalhado como ele colhe.

Pela manhã, Dorothy lava o rosto em um riacho e o grupo retoma o caminho.

Logo chegam a um enorme fosso que atravessa toda a floresta.

Largo, profundo e cheio de pedras pontiagudas, o obstáculo faz Dorothy se desesperar,

O Lenhador fica sem saber o que fazer.

Mas o Espantalho propõe uma solução: o Leão poderia saltar com cada um nas costas.

O Leão aceita. Primeiro leva o Espantalho, o único que não corria risco de morrer se algo desse errado.

Encolhe-se, toma impulso e salta como uma flecha — para alegria de todos.

Ele repete o processo até transportar todos para o outro lado, ficando exausto.

Apêndice B - Escaleta de Dora Procura Sua casa

ATO I

SEQUÊNCIA 1: O CICLONE

Cena 1: Um dia tumultuoso na fazenda. Na cena, o caos acontece ao fundo e é contrastado com a visão de uma vaca comendo grama tranquilamente.

Cena 2: A vaca começa a levitar misteriosamente. Um vento forte parece estar chegando. O vento aumenta a força e a vaca é levantada, assim como a casa da fazenda.

Cena 3: O caos do ciclone. Objetos saem voando pelos ares, saindo de dentro da casa. A janela da casa racha e quebrando com um estrondo uma criança sai de dentro dela, sendo levada pelos ares: Dora. Junto a ela, também foi arremessado um cachorro de pequeno porte Ela despencou em direção ao chão.

Cena 4: Estático e vazio. Uma mão misteriosamente mágica acorda Dora, mas antes traz em seu sono visões de uma cidade feita de esmeraldas ao final de uma estrada dourada.

Cena 5: Dora acorda no susto, com a sensação de que está machucada e sangrando devido a queda. Ao piscar o olho, percebe que era apenas uma ilusão: ela se encontra ilesa e, para sua grande surpresa, em cima de sua cama em um campo aberto e desconhecido.

ATO II

SEQUÊNCIA 2: O ESPANTALHO

Cena 1: Dora anda pela estrada dourada. Surpreende-se ao ouvir latidos conhecidos: ela encontra, pela primeira vez desde que chegou à essa terra desconhecida, o seu cachorro Totó. Ela o abraça e leva um susto quando se depara com o ser para o qual o cachorro latia.

Cena 2: Assustada, Dora cai para trás. Atrás de uma cerca, no meio da plantação, ela avisa uma figura grande e misteriosa feita de palha: o Espantalho.

Cena 3: Ele levanta o cachorro e Dora se prontifica, achando que o cachorro está em perigo. O espantalho põe o animal acima da própria cabeça, acreditando ser um chapéu. Dora fica confusa com a cena.

Cena 4: O espantalho ajuda Dora a se levantar e decide segui-la em sua jornada na estrada de tijolos amarelos. Ele parece ser bem aceito pela dupla.

Ato III

SEQUÊNCIA 3: O Homem de Lata

Cena 1: Espantalho, Totó e Dora andam pela mata fechada, seguindo o caminho da estrada dourada. Eles ouvem um lamentar e seguem o som.

Cena 2: Seguindo a origem do barulho, encontram um ser de vestes coloridas e máscara metálica: O Homem de Lata.

Cena 3: O homem de lata fica surpreso e curioso quando se depara com o trio, mas logo se propõe a fazer uma performance melodramática. Dora não compadece com a dramaticidade da figura.

Cena 4: O homem de lata tenta persuadir Dora para seguir caminho junto ao trio. Ela não tem muita paciência para o drama do novo companheiro, mas aceita. O quarteto segue junto pela estrada de tijolos dourados.

Ato IV

SEQUÊNCIA 4: Leão

Cena 1: O Homem de Lata, o Espantalho, Totó e Dora andam pela floresta. Totó ouve um barulho nos arbustos e começa a latir.

Cena 2: De trás dos arbustos, surge uma grande figura, de dentes pontiagudos e olhar feroz: O Leão Covarde. O Leão intimida a todos, um por um, com seu tom de ameaça: O espantalho, o homem de lata e, por fim, avança em Dorothy.

Cena 3: Totó não deixa o leão avançar e late ferozmente em sua defesa. O Leão se afugenta facilmente de Totó, e leva uma bronca de Dorothy na frente de todos. Acuado e manso, ele se junta ao quarteto na jornada da estrada de tijolos amarelos.

Ato V

SEQUÊNCIA 5: TRAVESSIA

Cena 1: Dora acorda de um sonho feliz, onde ela abraça sua tia. As duas estão felizes no sonho.

Cena 2: Dora acorda assustada, e ao perceber que não está em casa, fica triste. O bando percebe sua tristeza.

Cena 3: O bando caminha pela estrada de tijolos amarelos, pensativos sobre a mudança de humor em Dora.

Cena 4: Dora e o bando se deparam com um grande penhasco que vai de ponta a ponta até onde os olhos podem ver.

Cena 5: Dora se desespera e a tristeza toma conta. Ela sente saudades de casa. O homem de lata põe a mão em seu ombro em consolo, e sorri para ela. Não somente ele como também o Leão e o Espantalho dançam para animá-la.

Cena 6: O Espantalho tem uma ideia. O Leão entende prontamente, e com ajuda de seus amigos Dora é colocada nas costas do Leão. O bando pega impulso e se agarra ao Leão, que num ato de coragem pula o penhasco para atravessá-lo.

Cena 7: Dora e seu bando ao passar pela travessia conseguem, pela primeira vez, avistar ao longe a cidade das esmeraldas.

Apêndice C - Dora Procura Sua casa

BÁRBARA VIEGAS

DORA

PROCURA SUA CASA

VOLUME 1

Copyright © Bárbara Viégas. Todos os direitos reservados.
É proibida a reprodução total ou parcial desta publicação
sem a autorização prévia da autora

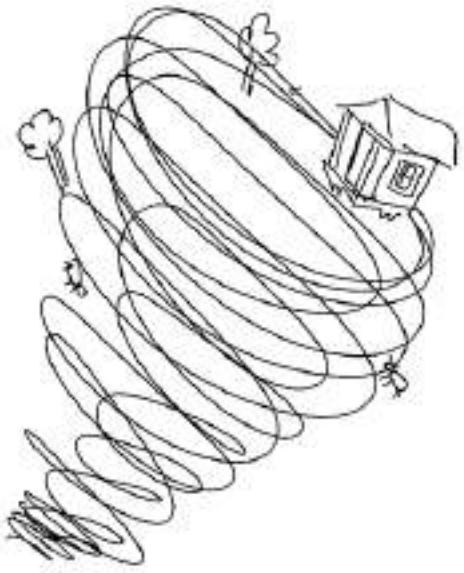
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
(CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

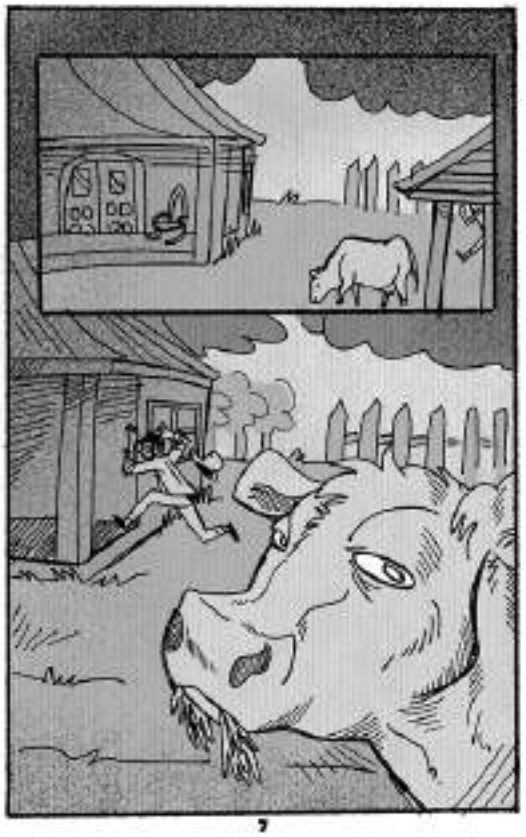
Viégas, Bárbara
Dora Procura Sua Casa. (n.0). --
Bárbara Viégas
João Pessoa; 2025

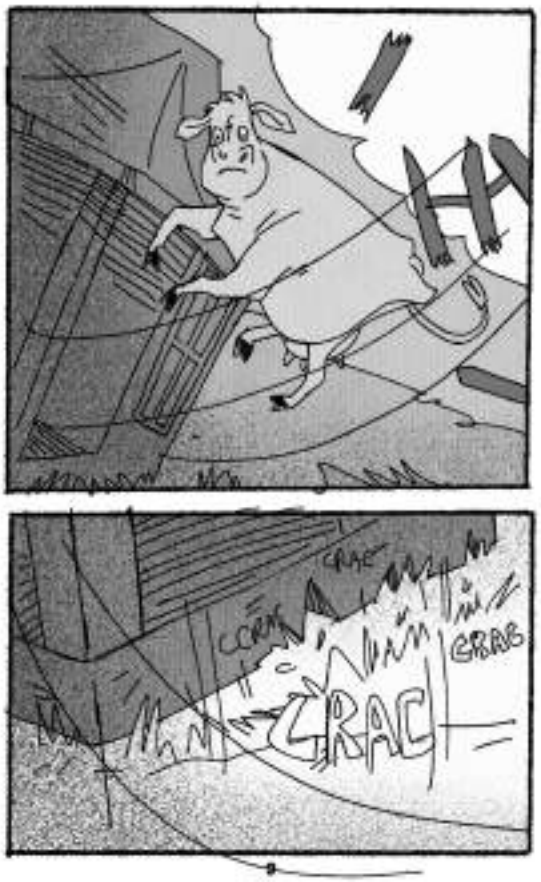
1.Histórias em quadrinhos 2.Ficção

arbalcabarb

Para todos aqueles
rodopiando na loucura do ciclone






CRAC
CRAC
CRAC!!

WOOOSSSshh...

CRASH!

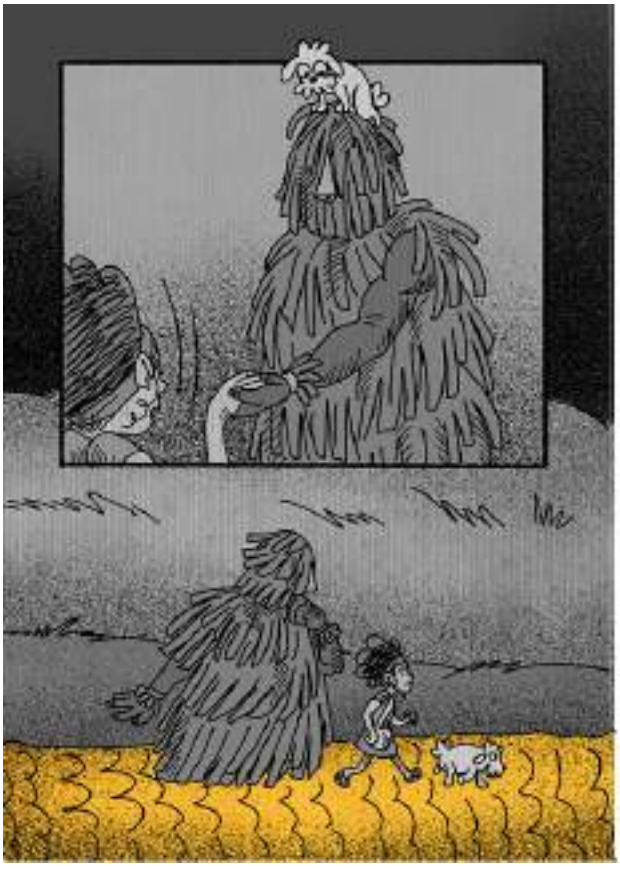
VUP!

!?

CAP 2 - ESPANTALHO

?
POF!

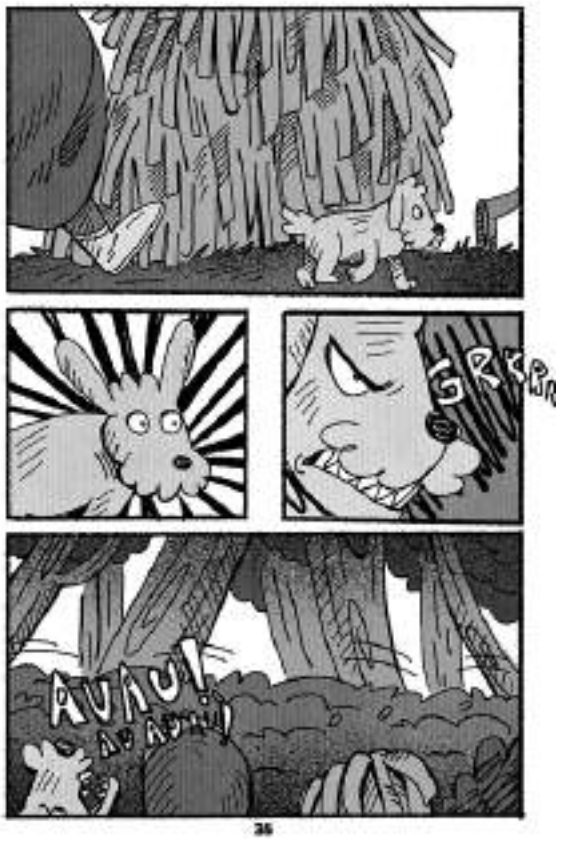
?
...



HUMMMM
CAP 3: LATA
29

HU?!MMMMMMM
HUMMMM...
30

HUMMMM
MMMM
31

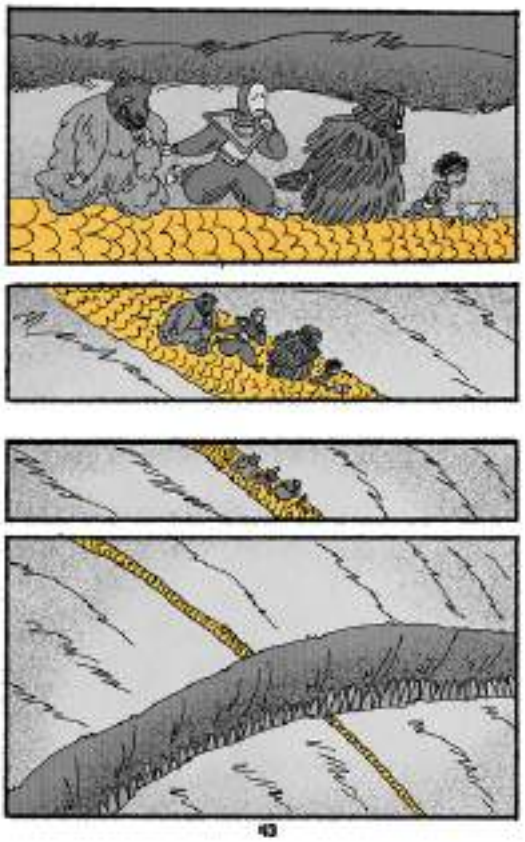


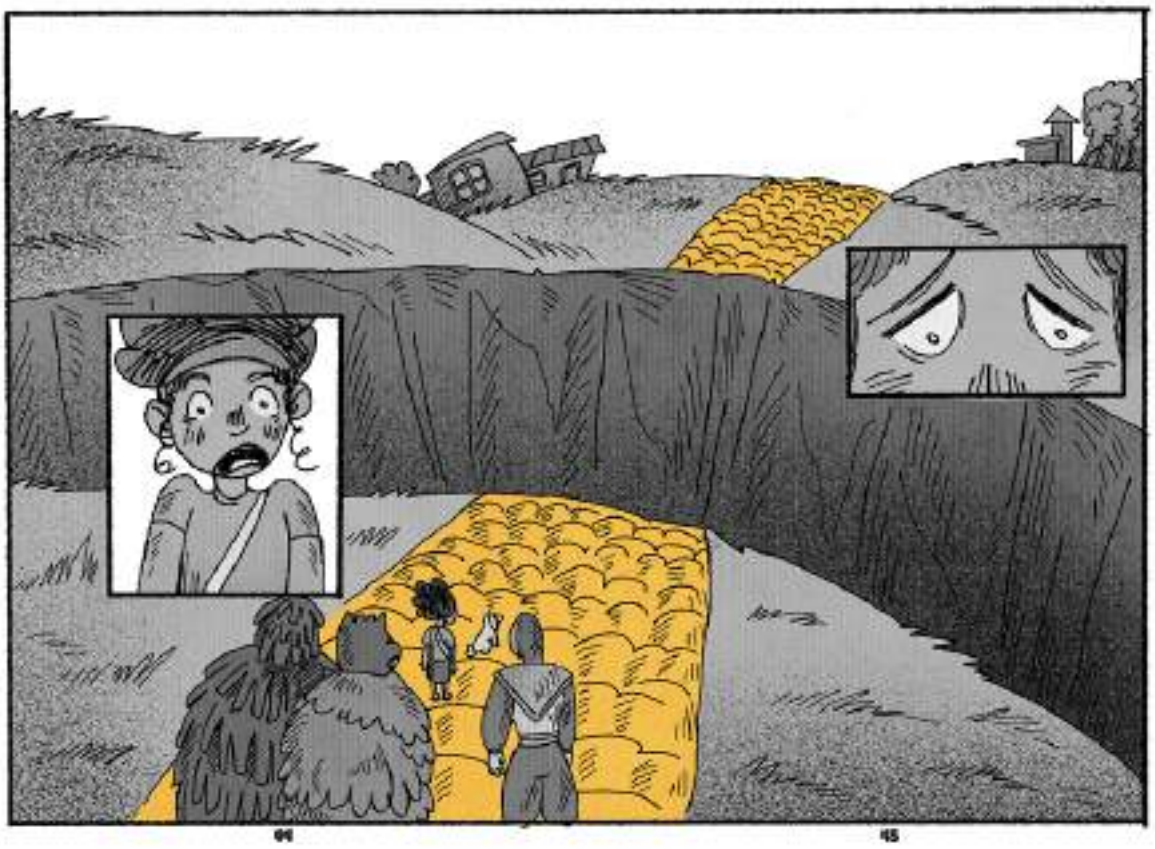
CAP 4 - leão

SHAAA

AU!

CAP 5 - TRAVESSIA





CONTINUA

Depois. Depois a gente continua.

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

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC Bárbara Vitória Viégas - TCC _DORA PROCURA SUA CASA-compactado

Assunto:	TCC Bárbara Vitória Viégas - TCC _DORA PROCURA SUA CASA-compactado
Assinado por:	Barbara Viegas
Tipo do Documento:	Tese
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Bárbara Vitória Viégas Santos, ALUNO (202017010005) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELO**, em 08/04/2026 16:49:11.

Este documento foi armazenado no SUAP em 08/04/2026. 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: 1828843
Código de Autenticação: a02ac1d0e0