

Universidade Federal da Paraíba

Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes

Comunicação em Mídias Digitais

TARCÍSIO EDSON CASTRO DE SOUZA

DENTRO DA TOCA DO COELHO: LINGUAGEM VISUAL E CRIAÇÃO DE ILUSTRAÇÕES PARA ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

João Pessoa

2026

TARCÍSIO EDSON CASTRO DE SOUZA

DENTRO DA TOCA DO COELHO: LINGUAGEM VISUAL E CRIAÇÃO DE ILUSTRAÇÕES PARA ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal da Paraíba (UFPB) como parte das exigências do Programa do Curso de Comunicação em Mídias Digitais para obtenção do Título de Bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa

João Pessoa
2026

Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S722d Souza, Tarcisio Edson Castro de.
Dentro da toca do coelho : linguagem visual e criação de ilustrações para Alice no país das maravilhas. / Tarcisio Edson Castro de Souza. - João Pessoa, 2026.
80 f. : il.

Orientador: Alberto Pessoa.
TCC (Graduação) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências Humanas Letras e Artes, 2026.

1. Linguagem visual. 2. Ilustração. 3. Crítica de processo. I. Pessoa, Alberto. II. Título.

UFPB/CCHLA CDU 7.01

Elaborado por GLAUCIA MICHELYNE PAES DE LIMA - CRB-15/540 PB

AGRADECIMENTOS

Agradeço, antes de tudo, à minha mãe, que sempre apoiou meus estudos e esteve ao meu lado em cada etapa dessa trajetória. Sua presença constante e disposição em ajudar sempre que precisei, ao longo de todos esses anos, foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

Ao meu orientador, professor Alberto Pessoa, minha gratidão pela paciência e pela generosidade em me orientar não apenas academicamente, mas também nos momentos mais difíceis deste percurso. Suas palavras me acalmaram nos momentos de ansiedade, e seu apoio foi essencial tanto para o desenvolvimento desta pesquisa quanto para meus desenhos, me incentivando desde o meu começo na faculdade.

Aos amigos que estiveram comigo durante esses anos de faculdade, especialmente à Ayêsha, que sempre esteve comigo e me ajudou, obrigado por dividirem essa jornada, pelas trocas, pelo apoio nos momentos de dificuldade e por tornarem esse percurso mais leve.

Ao meu namorado Miguel, que sempre me deu apoio e também me incentivou a continuar desenhando.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, um dia venham a ler este trabalho. Que ele possa contribuir, ainda que minimamente, para a reflexão sobre a formação do ilustrador e sobre os processos criativos na ilustração.

Resumo

Neste trabalho, analiso meu processo de formação como ilustrador, compreendendo a ilustração como uma linguagem visual que articula técnica, pesquisa, repertório, experiência acadêmica e escolhas criativas. Parto do entendimento de que a formação do ilustrador não se limita ao domínio técnico do desenho, mas envolve também a compreensão dos conceitos, fundamentos, funções e procedimentos próprios da ilustração. Como eixo prático da reflexão, apresento a documentação do desenvolvimento das doze ilustrações produzidas para Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll, concebidas como parte de um portfólio voltado a editoras de literatura infanto juvenil e como base para o desenvolvimento de produtos ilustrados. A partir da crítica de processo, especialmente em diálogo com os estudos de Cecília Almeida Salles, observo esboços, referências, decisões gráficas, alterações de percurso e escolhas formais que constituem a criação das imagens. Desse modo, o trabalho busca demonstrar que a ilustração deve ser compreendida não apenas como imagem finalizada, mas como resultado de um percurso formativo e investigativo.

Palavras-chave: ilustração; formação do ilustrador; linguagem visual; crítica de processo; criação artística; Mídias Digitais.

Abstract

In this article, I analyze my development as an illustrator, understanding illustration as a visual language that integrates technique, research, repertoire, academic experience, and creative choices. I argue that the education of an illustrator extends beyond technical drawing skills, encompassing the understanding of the concepts, principles, functions, and procedures that are specific to illustration. As the practical axis of this study, I present the documentation of the creative process behind a series of illustrations produced for *Alice's Adventures in Wonderland*, by Lewis Carroll, conceived as part of a portfolio aimed at children's book publishers and as a basis for the development of illustrated products. Drawing on process criticism, particularly the studies of Cecília Almeida Salles, I examine sketches, references, graphic decisions, changes in direction, and formal choices that shaped the creation of the illustrations. Thus, this article argues that illustration should be understood not merely as a finished image, but as the outcome of a formative, investigative, and creative process.

Keywords: illustration; illustrator training; visual language; process criticism; artistic creation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Flicts, de Ziraldo..... 12
Figura 2 – O Menino Maluquinho, de Ziraldo..... 13
Figura 3 – Livro: Ida e volta, de Juarez Machado..... 14
Figura 4 – Estudos de anatomia..... 17
Figura 5 – Estudo de posicionamento..... 18
Figura 6 – Estudo de perspectiva..... 19
Figura 7 – Estudo de planos..... 20
Figura 8 – Estudo de composição..... 21
Figura 9 – Mapa do processo baseado em baseado em Sales (2018)..... 27
Figura 10 – Azulejos do Centro Histórico de João Pessoa..... 29
Figura 11 – Moodboard do capítulo 1..... 30
Figura 12 – Ilustração Final capítulo 1..... 31
Figura 13 – Moodboard do capítulo 2..... 32
Figura 14 – Ilustração Final capítulo 2..... 33
Figura 15 – Moodboard do capítulo 3..... 34
Figura 16 – Ilustração Final capítulo 3..... 35
Figura 17 – Moodboard do capítulo 4..... 36
Figura 18 – Ilustração Final capítulo 4..... 37
Figura 19 – Moodboard do capítulo 5..... 38
Figura 20 – Ilustração Final capítulo 5..... 39
Figura 21– Moodboard do capítulo 6..... 40
Figura 22 – Ilustração Final capítulo 6..... 41
Figura 24 – Ilustração Final capítulo 7..... 43
Figura 25 – Moodboard do capítulo 8..... 44
Figura 26 – Ilustração Final capítulo 8..... 45
Figura 27 – Moodboard do capítulo 9..... 46
Figura 28 – Ilustração Final capítulo 9..... 47

Figura 29 – Moodboard do capítulo 10..... 48
Figura 30 – Ilustração Final capítulo 10..... 49
Figura 31 – Moodboard do capítulo 11.....50
Figura 32 – Ilustração Final capítulo 11..... 51
Figura 33 – Moodboard do capítulo 12..... 52
Figura 34 – Ilustração Final capítulo 12..... 53
Figura 35 – Conjunto de ilustrações.....54
Figura A1- Coelho branco olhando seu relógio.....61
Figura A2- Alice se afogando em lágrimas..... 62
Figura A3- Caixa de doces.....63
Figura A4- Alice gigante..... 64
Figura A5-Encontro com Absolem..... 65
Figura A6-Envelope real.....66
Figura A7 - Chá com o chapeleiro.....67
Figura A8 -Pintando as rosas do jardim da rainha.....68
Figura A9 - A rainha de copas.....69
Figura A10 - A lagosta passando açúcar..... 70
Figura A11 - O coelho mensageiro.....71
Figura A12 - Alice vai para o tribunal..... 72
Figura A13 -Alice e o gato.....72
Figura A14 -Alice no cogumelo..... 74
Figura A15 -Bottons produzidos com as ilustrações.....75
Figura A16 -Marcadores de página produzidos com as ilustrações..... 76
Figura A17 - Caneca produzida com as ilustrações modelo A..... 77
Figura A18 - Caneca produzida com as ilustrações modelo B..... 77
Figura A19 - Caneca produzida com as ilustrações modelo C..... 78

Sumário

1.INTRODUÇÃO..... 8
2. METODOLOGIA..... 9
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... 10
3.1 O que é ilustração?..... 10
3.2 Para que serve a ilustração?..... 11
3.3 A ilustração no viés contemporâneo..... 15
3.4 A linguagem da ilustração..... 16
3.5 O papel da cor na ilustração..... 22
3.6 A textura como elemento visual..... 23
3.7 O estilo como identidade visual..... 23
3.8 O enquadramento na ilustração..... 24
3.9 A construção da narrativa visual..... 25
3.10 Azulejos Portugueses..... 26
3.11 O estilo Chibi..... 26
4. CRÍTICA DO PROCESSO..... 27
5. DESENVOLVIMENTO DAS ILUSTRAÇÕES PARA O LIVRO DE ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS..... 29
5.1 Na toca do coelho..... 30
5.2 Uma piscina de lágrimas..... 32
5.3 A corrida maluca e uma história caudalosa..... 34
5.4 O coelho manda buscar o pequeno Bill..... 36
5.5 Conselho de uma lagarta..... 38
5.6 Porco e pimenta..... 40
5.7 Um chá maluco..... 42
5.8 O campo de croquet da rainha..... 44
5.9 O valete e a rainha de copas..... 46

5.10 A quadrilha da lagosta..... 48
5.11 Quem roubou as tortas?.....50
5.12 O depoimento de Alice.....52
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 55

1.INTRODUÇÃO

A ilustração ocupa um espaço importante na produção visual como uma linguagem própria, capaz de comunicar e ampliar os sentidos de um texto. Ao articular palavra e imagem, participa da experiência de leitura e pode assumir diferentes funções (LUZ, 2025), como explicar o texto, complementá-lo ou, em alguns casos, conduzir sozinha a narrativa visual. Mais do que o resultado final, a ilustração pode ser compreendida como um processo, cuja construção envolve pesquisa, repertório e escolhas criativas, perspectiva que se aproxima dos estudos de Cecília Almeida Salles (2006) sobre crítica de processo, nos quais a autora propõe observar os vestígios, registros e transformações que fazem parte da criação artística.

A formação do ilustrador não depende apenas do domínio técnico do desenho, mas também da compreensão dos conceitos e fundamentos da linguagem da ilustração, como linha, cor, textura, estilo, enquadramento e narrativa visual (PESSOA, 2016). É desse espaço entre a prática do desenho e a fundamentação teórica que a sustenta que nasce o propósito deste trabalho: refletir sobre a formação como ilustrador, relacionando escolhas técnicas a uma base conceitual e compreendendo a criação como um percurso de experimentações, decisões e descobertas por meio da produção de uma série de ilustrações para o livro *Alice no País das Maravilhas*.

Como eixo prático dessa reflexão, apresento a documentação do desenvolvimento de um conjunto de doze ilustrações para *Alice no País das Ma*ravilhas, obra de Lewis Carroll, com ilustrações originais de John Tenniel, publicada em 1865, concebidas como parte de um portfólio profissional voltado ao mercado editorial e ao desenvolvimento de produtos ilustrados. A análise desse processo fundamenta-se na crítica de processo proposta por Salles (2006). São analisados, referências visuais e decisões de composição que evidenciam como essas imagens foram construídas. Busca-se demonstrar de que maneira escolhas técnicas, estéticas e conceituais dialogam com os fundamentos da linguagem visual e com a crítica de processo, contribuindo para a compreensão da formação do ilustrador e dos processos criativos da ilustração.

2. METODOLOGIA

A metodologia adotada nesta pesquisa fundamenta-se na pesquisa bibliográfica e na crítica de processo proposta por Cecília Almeida Salles (1998; 2006; 2018). A pesquisa bibliográfica foi utilizada para reunir e discutir os referenciais teóricos que sustentam o trabalho, possibilitando a compreensão da ilustração como linguagem visual, dos fundamentos do desenho e do processo criativo. Além de fornecer suporte conceitual para a pesquisa, esse procedimento permitiu confrontar diferentes perspectivas sobre o tema. Como destacam Parra e Santos (1998, p. 97), "qualquer que seja o campo a ser pesquisado, sempre será necessária uma pesquisa bibliográfica, para se ter um conhecimento prévio do estágio em que se encontra o assunto".

A análise da produção das ilustrações foi conduzida a partir da crítica de processo, compreendendo a criação artística como um percurso constituído por experimentações, reformulações e sucessivas tomadas de decisão. Como explica Salles:

> “A Crítica Genética analisa os documentos dos processos criativos para compreender, no próprio movimento da criação, os procedimentos de produção, e, assim, entender o processo que presidiu o desenvolvimento da obra” (SALLES, 2008, p. 15).

A obra não é entendida apenas como um produto finalizado, mas como resultado de um processo em constante construção, no qual cada escolha incorpora novos sentidos e redefine os caminhos da criação.

Segundo Salles (2006), a obra é construída por meio de uma rede de relações que envolve referências culturais, experiências, pesquisas, testes e revisões.

Nesta pesquisa, a crítica de processo orienta a análise dos documentos produzidos durante a criação das ilustrações. Foram considerados como documentos de processo os levantamentos bibliográficos, as referências visuais e os *moodboards*[1] elaborados para cada capítulo, materiais que evidenciam as escolhas técnicas, estéticas e conceituais realizadas ao longo do desenvolvimento das imagens.

[1] Moodboard é uma colagem visual, usada para unir conceitos e guiar a criação de um projeto.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para compreender o processo de criação das ilustrações, este capítulo apresenta os conceitos que fundamentam a pesquisa. São discutidos a ilustração como linguagem visual, os fundamentos da linguagem visual e a crítica de processo de Cecília Almeida Salles (2006).

3.1 O que é ilustração?

A ilustração é uma linguagem visual utilizada em diferentes contextos de comunicação, capaz de estabelecer uma ponte entre texto e imagem. Ela não se limita à função decorativa: participa da construção do sentido, amplia a compreensão do conteúdo e pode orientar a experiência do leitor. É importante diferenciar a ilustração de outras formas de representação visual, como o desenho livre.

A diferença entre desenho e ilustração está justamente na função comunicacional da ilustração, uma vez que ela costuma nascer de uma relação direta com a palavra ou com o texto:

> “Julga-se ser este o aspecto que caracteriza o desenho da ilustração face a outros desenhos: são as palavras que desencadeiam o processo de desenho na ilustração, são elas o texto, e muitas vezes o pretexto para se ilustrar; são as palavras que têm sobre o ilustrador/designer essa capacidade de, pela sinestesia, estimular imagens e ideias e de se fazerem entender pelo desenho, num jogo de permanente procura poética” (FERREIRA, 2022, p. 31).

Nascendo muitas vezes, de um texto, de uma palavra, de uma narrativa ou de um conceito. No entanto, ela não deve ser vista como mera tradução literal da linguagem verbal. A ilustração interpreta, seleciona, organiza e acrescenta camadas de sentido ao texto.

Essa comunicação visual só acontece de maneira efetiva quando o leitor consegue reconhecer, interpretar e se afetar pela imagem. Eisner (2001, p. 14) afirma que o sucesso de uma imagem como forma de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece seu significado e seu impacto emocional.

A ilustração ultrapassa a dimensão estética, pois exerce papel importante na transmissão de mensagens e na criação de sentido. Como afirmam Silva e Nakata

(2016, p. 2), "a ilustração explica, sintetiza, interpreta ou acrescenta informação através de imagem pictórica". A partir dessas contribuições, compreende-se que a ilustração vai além de um complemento visual do texto, constituindo uma linguagem própria, dotada de função comunicacional e narrativa.

A criação artística desloca o olhar da obra acabada para o percurso que a constitui, observando vestígios, escolhas, hesitações, retomadas e transformações que fazem parte do fazer criativo (SALLES, 1998; 2006). A ilustração deve ser analisada como resultado de um processo composto por leituras, anotações, esboços, referências visuais, estudos de composição, testes de cor, apagamentos e reformulações.

Antes de chegar à imagem final, o ilustrador realiza uma série de passos: interpreta o texto, seleciona os elementos que serão utilizados, define enquadramentos, constrói personagens, organiza espaços, testa variações de composição e decide o que mostrar ou ocultar (LUZ, 2025).

3.2 Para que serve a ilustração?

A ilustração pode assumir papéis muito diferentes dentro de uma obra. Em alguns casos, ela acompanha o texto verbal; em outros, amplia o que está escrito e em determinadas situações, torna-se a própria narrativa. Zilberman (2005), no capítulo “Quando fala a ilustração”, demonstra essa variação ao analisar a produção brasileira de livros infantis a partir da década de 1970.

A autora utiliza o livro *Flicts*, publicado por Ziraldo em 1969, como marco dessa transformação. Nessa obra, as imagens não são figurativas nem funcionam apenas como representação daquilo que o texto já afirma. As cores assumem papel narrativo central e carregam o sentido da história, enquanto a palavra contribui para esclarecer o conflito vivido pelo personagem.

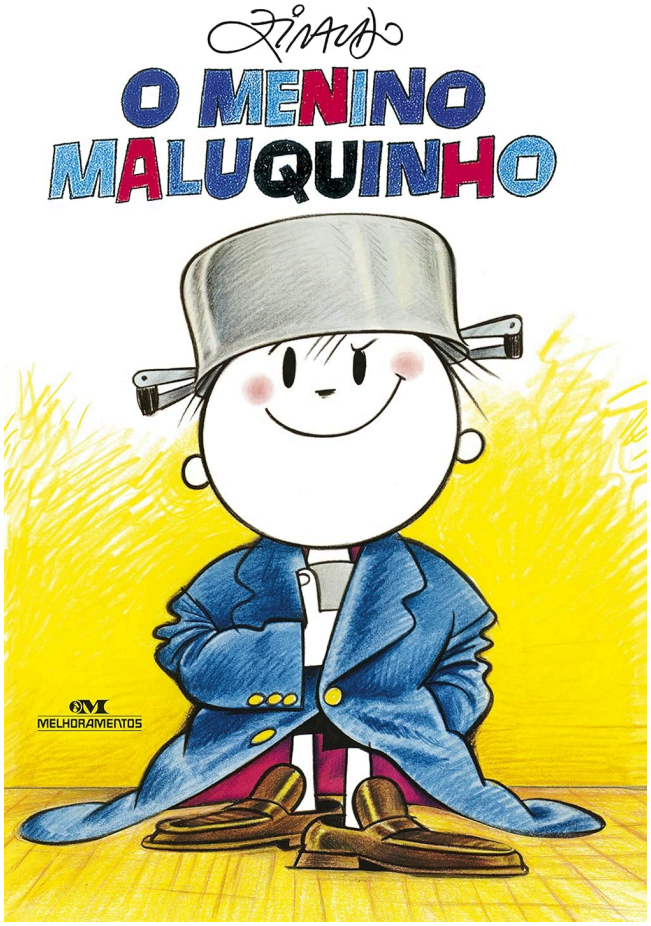
Figura 1 – Flicts, de Ziraldo



Fonte: Ziraldo (1969). site

Em *O Menino Maluquinho*, publicado em 1980, também por Ziraldo, observa-se outra função da ilustração. A obra não se estrutura exatamente como uma narrativa linear tradicional, mas se organiza a partir da construção visual e afetiva do personagem. Cada página apresenta um recorte de seu cotidiano, e a imagem participa diretamente da formação da identidade do menino.

Figura 2 – O Menino Maluquinho, de Ziraldo



Fonte: Ziraldo (1980). site

Outro exemplo analisado por Zilberman (2005) é *Ida e volta*, escrito e ilustrado por Juarez Machado, publicado em 1976. Trata-se de um livro sem texto verbal, em que a narrativa é conduzida inteiramente pelas imagens. As pegadas que aparecem e desaparecem nas páginas indicam o deslocamento do personagem por diferentes ambientes. Nesse caso, a ilustração assume plenamente a função narrativa, deixando ao leitor a tarefa de interpretar a sequência visual e, se desejar, traduzi-la em palavras.

Figura 3 – Livro: Ida e volta, de Juarez Machado



Fonte: Juarez Machado (1976).

A ilustração deixa de ser subordinada à palavra e passa a constituir a matéria principal do livro. Quando isso ocorre, o texto verbal, se existir, ocupa uma função complementar (LUZ, 2025).

A crítica de processo (SALLES, 2006) mostra que essa função da ilustração não vem definida desde o início do trabalho. O ilustrador nem sempre sabe, de antemão, se a imagem vai apenas acompanhar o texto ou assumir o papel principal na narrativa. Essa definição vai se transformando ao longo do processo, conforme surgem novos testes e ajustes na relação entre palavra e imagem.

Rascunhos, estudos de personagem, thumbnails (pequena prévia), roteiros visuais, testes cromáticos e versões descartadas registram esse percurso e mostram como a imagem foi conquistando seu lugar dentro da obra.

3.3 A ilustração no viés contemporâneo

A ilustração existe há muito tempo, mas só recentemente passou a ser reconhecida como uma disciplina com identidade própria, campo teórico específico e presença consolidada em diferentes meios de circulação.

Male (2017), em *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, defende que o núcleo da ilustração está na comunicação de uma mensagem pensada para determinado contexto e público. Para o autor, “a ilustração trata da comunicação de uma mensagem específica contextualizada para um público” (MALE, 2017, p. 10, tradução nossa). Ilustrar é comunicar visualmente uma ideia situada, dirigida a alguém e construída dentro de condições específicas de produção e recepção.

Outra característica importante da ilustração contemporânea é sua reprodutibilidade. Diferentemente de determinadas práticas artísticas centradas na obra única, a ilustração geralmente é produzida para circular em múltiplos exemplares ou plataformas. Ela aparece em livros, revistas, cartazes, jornais, embalagens, jogos, animações, redes sociais, interfaces digitais e publicações independentes. Com a expansão dos meios digitais, essa circulação se intensificou, ampliando o alcance e a influência das imagens ilustrativas.

Essa expansão digital, segundo Male (2017, p. 11), também exige um novo perfil de ilustrador. Ele atua como profissional informado, capaz de pesquisar, interpretar contextos sociais e culturais, compreender o público e tomar decisões visuais conscientes. A ilustração contemporânea exige domínio técnico e também repertório crítico, sensibilidade comunicacional e capacidade de investigação.

Essa capacidade de investigação, própria do ilustrador contemporâneo, aproxima-se diretamente da ideia de criação como rede proposta por Cecília Salles. Ao pensar a criação dessa forma, Salles (2006) permite compreender o ilustrador como sujeito que articula diferentes informações, materiais e linguagens. A imagem final surge de uma cadeia de relações entre repertório pessoal, demandas externas, referências culturais, limitações técnicas, escolhas poéticas e condições de

circulação. A crítica de processo ajuda a compreender que a ilustração contemporânea é também uma prática investigativa.

3.4 A linguagem da ilustração

A ilustração se organiza por um conjunto de escolhas visuais capazes de produzir sentido. Ela comunica por meio de formas, linhas, volumes, enquadramentos, contrastes, cores, texturas, gestos e ritmos, e das relações que esses elementos estabelecem entre si. Por isso, estudar essa linguagem exige observar tanto os fundamentos técnicos do desenho quanto o modo como eles são mobilizados para construir comunicação (Luz, 2025).

A escolha de uma proporção, de um enquadramento, de uma perspectiva ou de uma composição interfere diretamente na interpretação da imagem. Uma figura centralizada na página, por exemplo, pode sugerir estabilidade ou destaque; já uma composição inclinada ou assimétrica tende a transmitir tensão, movimento ou instabilidade (PESSOA, 2016). Cada escolha visual participa, assim, da construção do sentido.

Para Andrew Loomis (1951, p. 11), desenhar é expressar uma forma particular de perceber o mundo. O autor define o desenho como *vision on paper* (visão colocada no papel). A partir dessa definição, entende-se que desenhar é transformar a percepção em imagem, convertendo aquilo que se vê, imagina e interpreta em uma organização visual.

Mesmo valorizando a percepção individual do artista, Loomis (1951) defende que existem fundamentos comuns a qualquer bom desenho, passíveis de serem estudados, ensinados e aplicados sistematicamente. O autor os organiza em cinco categorias, os chamados "cinco P's": proporção, posicionamento, perspectiva, planos e padrão.

A proporção refere-se à relação de tamanho entre as partes de uma forma e entre essa forma e o conjunto da imagem. Na ilustração, esse fundamento contribui para a construção da coerência visual e pode ser utilizado expressivamente para enfatizar determinadas características. Um personagem com a cabeça ampliada, mãos exageradas ou corpo reduzido, por exemplo, pode sugerir humor, delicadeza, estranhamento ou estilização, ampliando as possibilidades narrativas e comunicacionais da imagem.

Figura 4 – Estudos de anatomia



Fonte: Autor (2026).

O posicionamento é o lugar ocupado pelos elementos dentro do espaço da página ou da tela. Trata-se de decidir onde cada figura será colocada, qual será sua distância em relação às margens, que área receberá maior destaque e como o olhar do leitor será conduzido. Na ilustração, o posicionamento é fundamental porque define hierarquia visual. Aquilo que aparece em primeiro plano, no centro ou em maior escala tende a receber mais atenção do observador.

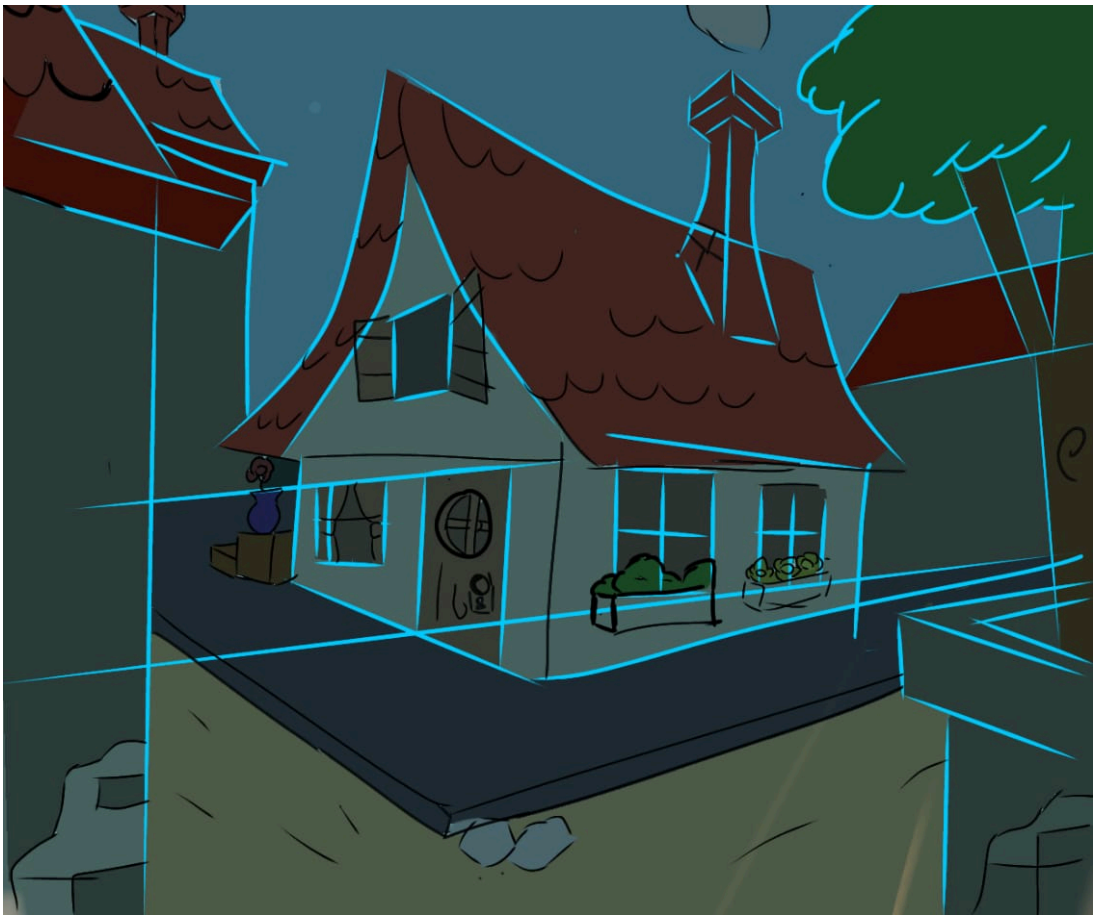
Figura 5 – Estudo de posicionamento



Fonte: Autor (2026).

A perspectiva e à construção da profundidade e do ponto de vista na composição visual. Ela permite representar a posição dos objetos no espaço e indicar de onde a cena está sendo observada. Ela também pode sugerir dramaticidade, intimidade, superioridade, fragilidade ou movimento. Um personagem visto de baixo para cima pode parecer grandioso ou ameaçador; visto de cima, pode parecer pequeno, frágil ou isolado.

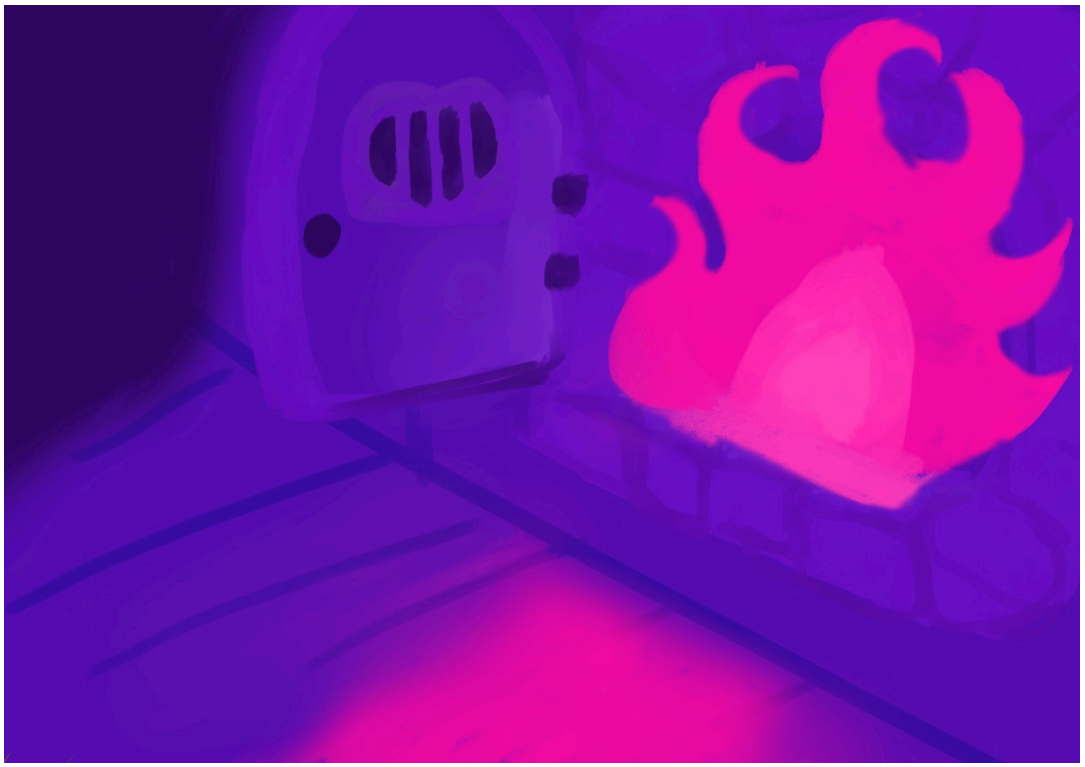
Figura 6 – Estudo de perspectiva



Fonte: Autor (2026).

Os planos da forma referem-se à organização da luz, da sombra e dos meios-tons sobre as superfícies dos objetos. Para Loomis (1951), compreender esses planos é essencial para construir a sensação de volume e tridimensionalidade. Na ilustração, esse fundamento permite conferir corpo aos personagens, diferenciar objetos do fundo, criar atmosfera e orientar a leitura da cena. Além de representar a forma, a distribuição entre luz e sombra também exerce uma função expressiva: contrastes acentuados podem sugerir tensão ou mistério, enquanto transições suaves contribuem para transmitir leveza, serenidade ou delicadeza.

Figura 7 – Estudo de planos



Fonte: Autor (2026).

A composição refere-se à organização dos elementos visuais no espaço da imagem. Por meio dela, formas, massas, tons, cores e linhas são distribuídos de maneira a estabelecer relações de equilíbrio, ritmo, contraste e direção do olhar. Na ilustração, a composição desempenha um papel fundamental na construção da narrativa visual, pois organiza os elementos da cena e orienta a leitura da imagem, contribuindo para sua clareza comunicativa e seu impacto expressivo.

Figura 8 – Estudo de composição



Fonte: Autor (2026).

Para Loomis (1951), esses fundamentos são interdependentes: não é possível construir uma perspectiva consistente sem compreender a relação das formas no espaço, tampouco organizar uma composição eficiente sem considerar proporção, posicionamento, luz e volume.

Aplicados ao campo da ilustração, esses fundamentos constituem a base da linguagem visual. A proporção estabelece as relações de tamanho entre as formas; o posicionamento organiza a distribuição dos elementos no espaço; a perspectiva define o ponto de vista e a construção da profundidade; os planos da forma conferem volume e tridimensionalidade; e a composição articula esses elementos em uma organização visual coerente.

Em conjunto, esses fundamentos permitem que a ilustração comunique ideias com clareza, equilíbrio e expressividade. Esses fundamentos demonstram

que a linguagem da ilustração se constrói por meio da articulação entre escolhas técnicas, perceptivas e expressivas.

3.5 O papel da cor na ilustração

A cor é um elemento fundamental da ilustração porque interfere diretamente na atmosfera, na emoção e na organização visual da imagem. Ela destaca personagens, separa planos, cria contrastes e estabelece hierarquias, entre outras funções.

Na ilustração, a cor pode atuar de maneira simbólica, narrativa ou compositiva. Usada simbolicamente, remete a ideias culturalmente reconhecidas, como perigo, calma, tristeza, alegria, mistério ou afeto. Usada narrativamente, indica passagem de tempo, mudança de ambiente, transformação emocional ou conflito. Usada como composição, organiza a imagem por meio de contrastes, harmonias e relações entre áreas claras e escuras.

Pessoa (2016) reforça essa dimensão expressiva ao afirmar que a cor comunica diretamente as emoções da narrativa: tons quentes reforçam sensações de calor e intensidade, enquanto tons frios remetem a ambientes mais introspectivos ou gélidos, sendo essa temperatura cromática sempre relativa, alterando-se conforme as cores vizinhas na composição. O autor observa ainda que a saturação define o grau de intensidade ou vibração de uma cor, sendo esse um recurso importante para hierarquizar elementos e conduzir o olhar do leitor pela imagem (PESSOA, 2016, p. 51).

A cor também orienta o olhar: uma área de cor intensa em meio a tons neutros tende a atrair atenção; uma paleta reduzida cria unidade visual; uma paleta contrastante pode produzir tensão, humor ou estranhamento e, com isso, se torna parte da estratégia de comunicação da imagem.

No processo criativo, a escolha da cor raramente é neutra, pois envolve testes, substituições, dúvidas e ajustes. Uma mesma ilustração pode mudar completamente de sentido quando sua paleta cromática é alterada. Por isso, a cor também deve ser analisada como parte do percurso de criação, já que revela decisões sobre atmosfera, público, gênero, suporte e intenção narrativa.

3.6 A textura como elemento visual

A textura corresponde à aparência tátil ou visual das superfícies representadas na ilustração. Pode sugerir madeira, tecido, pele, pedra, papel, metal, poeira, rugosidade, suavidade desgaste, dentre outras diversas interpretações. Mesmo em uma imagem bidimensional, ela cria a sensação de matéria, aproximando o leitor da experiência sensível da cena.

Na ilustração, a textura pode ser construída por hachuras (tracejado), manchas, pinceladas, granulações, colagens, ruídos digitais, padrões gráficos ou sobreposição de materiais. Pessoa (2016) observa que a escolha da técnica e do material empregado na produção da imagem como grafite, nanquim, aquarela ou recursos digitais deixam marcas próprias no resultado, refletindo tanto o processo criativo quanto às decisões do autor.

A textura pode simular o mundo físico ou funcionar como recurso expressivo: uma textura áspera sugere agressividade ou decadência; uma textura suave indica delicadeza; uma textura orgânica aproxima a imagem de algo vivo, manual ou artesanal também diferencia planos e objetos. Em uma cena ilustrada, personagens, fundos e objetos se separam pela qualidade de suas superfícies, além da cor ou da linha, o que ajuda a organizar a leitura da imagem e a criar profundidade visual.

Do ponto de vista do processo de criação, a textura também demonstra escolhas técnicas. Uma ilustração feita com grafite, nanquim, aquarela, lápis de cor, marcador ou softwares digitais possui marcas próprias. Mesmo em meios digitais, muitos artistas simulam texturas manuais para preservar uma sensação de presença material. Por isso, a textura revela tanto o resultado final quanto a técnica usada para chegar até ele.

3.7 O estilo como identidade visual

O estilo é o modo particular como uma ilustração organiza seus elementos visuais: traço, cor, proporção, composição, acabamento, deformação, simplificação, ritmo e tratamento das formas. Funciona como uma espécie de assinatura visual, mas também como construção histórica, cultural e técnica.

Ele pode ser realista, caricatural, geométrico, expressionista, minimalista, infantil, grotesco, ornamental, cartunesco, entre outras possibilidades, e cada um

cria expectativas diferentes no leitor. Uma ilustração realista sugere verossimilhança e detalhamento; uma caricatura enfatiza humor e exagero; uma minimalista valoriza síntese e clareza; uma expressionista intensifica emoções e deformações.

Essa diversidade de estilos também é discutida por Pessoa (2016), ao observar que cada escola de histórias em quadrinhos carrega uma herança cultural própria, responsável por diferenciar os traços adotados por seus autores. O estilo está relacionado à função da imagem. Uma ilustração editorial, científica, infantil, uma capa de livro, um cartaz ou uma imagem para redes sociais exigem estilos diferentes, porque cada contexto tem objetivos comunicacionais próprios. Ele nasce tanto da preferência do artista quanto da relação entre linguagem, público, suporte e finalidade.

O estilo resulta de recorrências, formado pela repetição de escolhas e pela maneira como o artista resolve problemas visuais ao longo do tempo. Luz (2025) reforça essa ideia ao afirmar que "o trabalho artístico e o trabalho de pesquisa acabam sendo um projeto de vida, que se mistura totalmente com a vida pessoal". Por isso, ao analisar o estilo de uma ilustração, observa-se tanto o resultado final quanto às decisões que se repetem ao longo do percurso do ilustrador.

3.8 O enquadramento na ilustração

O enquadramento é a escolha do recorte visual da cena: define o que será mostrado, o que ficará fora da imagem, a distância entre observador e objeto representado e o ponto de vista pelo qual a cena será percebida. Na ilustração, enquadrar é selecionar, e por isso o enquadramento tem função narrativa e compositiva.

Um enquadramento aberto mostra o ambiente e situa personagens no espaço da ação; um enquadramento fechado destaca expressões, objetos ou detalhes importantes. Um plano aproximado cria intimidade; um plano distante sugere solidão, deslocamento ou contemplação. O ponto de vista também altera a leitura: uma cena vista de cima diminui a figura representada, enquanto a vista de baixo pode ampliá-la simbolicamente.

A perspectiva constrói realismo cênico e estabelece padrões dramáticos ao permitir distorções, profundidade e variações do ponto de vista. Um recurso simples, como posicionar a câmera em ângulo baixo diante de um personagem ameaçador já

é suficiente para intensificar a sensação de perigo e opressão na cena (PESSOA, 2016, p. 46-47).

O enquadramento conduz o olhar e organiza a relação do leitor com a imagem. Aquilo que aparece em destaque tende a ser interpretado como relevante; aquilo que é cortado ou ocultado também produz sentido, pois a ausência pode gerar mistério, tensão ou expectativa. Dessa forma, o enquadramento constrói uma posição de leitura, além de simplesmente mostrar uma cena.

Na ilustração narrativa, o enquadramento é especialmente importante porque define o ritmo da história. Em uma sequência de imagens, alternar planos gerais, médios e próximos cria variação, progressão e intensidade dramática, aproximando a ilustração de outras linguagens visuais, como o cinema, a fotografia, os quadrinhos e a animação.

3.9 A construção da narrativa visual

A narrativa visual é a capacidade da imagem de sugerir acontecimentos, relações, conflitos e transformações. Nem toda ilustração precisa contar uma história completa, mas toda ilustração pode conter indícios narrativos: um gesto, um olhar, um objeto fora do lugar, uma sombra, uma pegada ou uma expressão facial sugerem algo que aconteceu antes ou que poderá acontecer depois.

Ela pode aparecer em uma única imagem ou em uma sequência. Em uma imagem única, depende da organização dos elementos dentro da cena, e o leitor observa personagens, ambiente, expressões, objetos e ações para construir hipóteses sobre a situação representada. Em uma sequência, a narrativa se desenvolve pela relação entre uma imagem e outra, exigindo continuidade, ritmo e progressão.

A narrativa visual também depende da seleção do momento representado. Uma ilustração pode mostrar o instante anterior a uma ação, o momento exato do acontecimento ou sua consequência, e cada escolha produz efeitos diferentes: o instante anterior cria suspense; o impacto gera intensidade; o depois sugere memória, perda ou desfecho.

A ilustração narrativa, portanto, organiza uma experiência de leitura, além de simplesmente apresentar uma cena. O leitor participa ativamente, preenchendo lacunas, interpretando sinais e articulando os elementos visuais. Por isso, a narrativa

visual depende tanto da clareza da imagem quanto da capacidade de sugerir sentidos além do que está representado de forma explícita. Segundo Pessoa (2016) quando a leitura atinge sua completude, "eliminam-se as fronteiras entre a leitura verbal e a visual", resultando em uma experiência de leitura única.

Ao reunir linha, cor, textura, estilo, enquadramento e narrativa visual, compreende-se que a linguagem da ilustração resulta da articulação entre diferentes elementos visuais, cuja atuação é interdependente. A linha contribui para a construção do estilo; a cor influencia a atmosfera e a narrativa; a textura reforça a materialidade da imagem; e o enquadramento orienta a leitura da cena. Dessa forma, ilustrar consiste em articular esses fundamentos para transformar uma ideia em uma imagem capaz de comunicar, narrar e produzir sentidos.

3.10 Azulejos Portugueses

Os azulejos portugueses são um elemento característico da arquitetura luso-brasileira, presentes em fachadas, igrejas e interiores desde o período colonial. Além da função decorativa, também protegem as construções contra a umidade. Visualmente, costumam apresentar padrões geométricos e florais, em composições simétricas, quase sempre em tons de azul e branco.

Em João Pessoa, essa presença aparece com força no Centro Histórico da cidade. Um exemplo conhecido é o Casarão dos Azulejos, cuja fachada é totalmente revestida por azulejos azuis trazidos de Portugal. Os azulejos também aparecem no Conjunto de São Francisco, no adro da igreja e em partes do interior do complexo.

Essa presença dos azulejos na cidade foi usada neste trabalho como referência visual para a construção das ilustrações. Os padrões geométricos e a paleta azul e branca não foram copiados diretamente, mas incorporados como repertório visual do autor, dialogando com o universo do livro. Essa escolha se aproxima do que Salles (2018) chama de índices culturais incorporados ao processo criativo.

3.11 O estilo Chibi

Chibi é um termo japonês usado no universo do anime e do mangá para descrever personagens desenhados de forma caricatural, com traços simplificados, cabeça proporcionalmente maior que o corpo e membros curtos. Esse recurso

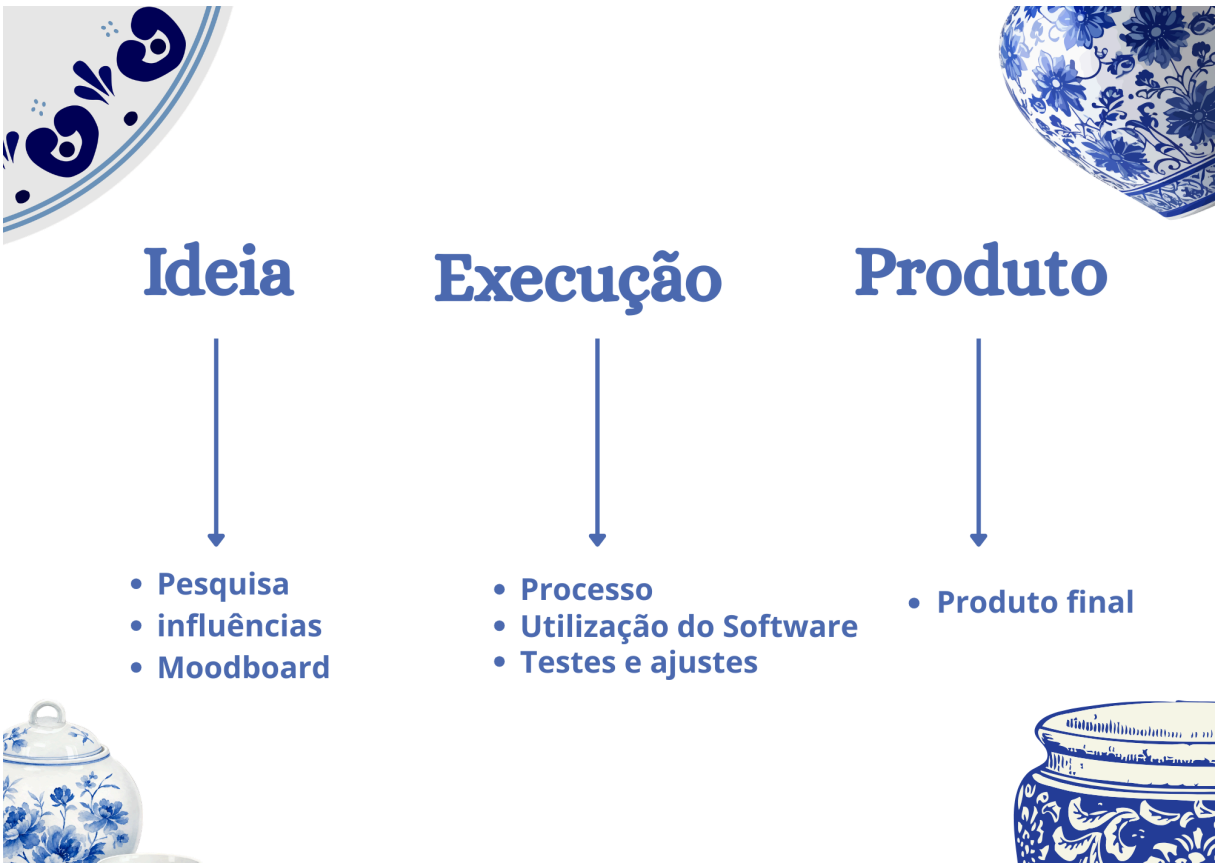
reforça expressividade e humor, e é bastante usado para dar um ar fofo ou cômico aos personagens.

Esse estilo tem origem na cultura pop japonesa, mas se popularizou globalmente com a expansão de animes, mangás e jogos, sendo hoje usado também em produtos licenciados, redes sociais e ilustrações autorais fora do contexto japonês original.

Neste trabalho, o chibi foi escolhido como base para os personagens de Alice no País das Maravilhas por ser um estilo próximo do repertório visual do autor, formado desde a infância pelo contato com animes e mangás. A proporção exagerada da cabeça e a simplificação dos traços ajudaram a construir personagens com identidade visual única, ao mesmo tempo em que reforçam o tom lúdico da obra de Lewis Carroll.

4. CRÍTICA DO PROCESSO

Figura 9 – Mapa do processo baseado em baseado em Sales (2018)



Fonte: Autor (2026).

Cada artista possui um processo de criação único. Alguns desenham de forma livre, guiando-se apenas pela experiência e pelo próprio conhecimento, sem seguir etapas fixas ou uma ordem predefinida de produção. Outros, por sua vez, adotam uma metodologia mais específica, estruturada em etapas que se repetem a cada novo trabalho, como forma de organizar o seu processo criativo. Nenhuma dessas abordagens é mais correta que a outra: ambas refletem escolhas pessoais sobre como transformar uma ideia em imagem.

Como exemplo, as ilustrações para o livro *Alice no País das Maravilhas* seguem um processo de criação consistente: foi feita a escolha de um trecho específico do livro de cada capítulo para ser ilustrado. A partir dessa escolha, foi produzido um moodboard, reunindo referências de cor, composição, iluminação e atmosfera que ajudam no desenvolvimento da ilustração final. Esse procedimento dialoga diretamente com o que propõe Salles:

> “Conhecer os procedimentos criativos envolve, sob esse ponto de vista, a compreensão do modo como os processos culturais se cruzam e interagem nos processos criativos: como esses índices culturais passam a pertencer às obras em construção” (SALLES, 2018, p. 46).

No contexto deste trabalho, esses "índices culturais" correspondem aos azulejos portugueses presentes na arquitetura histórica de João Pessoa, que são articulados ao universo ficcional de *Alice no País das Maravilhas* e utilizados como referência para a construção da identidade visual das ilustrações.

A obra de Lewis Carroll permanece como uma referência significativa tanto na literatura quanto no campo da ilustração, devido à sua riqueza simbólica e à construção de um universo aberto a diferentes interpretações. Ao longo do tempo, suas releituras demonstram a capacidade da obra de adaptar-se a distintos contextos culturais, reforçando seu potencial como objeto de experimentação artística.

O fato de a obra estar em domínio público aumenta as possibilidades de experimentação, tendo uma maior liberdade criativa para reinterpretar personagens e situações sob novas perspectivas, indo além da simples reprodução de representações já conhecidas.

Embora existam inúmeras releituras visuais de *Alice no País das Maravilhas*, observa-se que os processos criativos que lhes deram origem nem sempre são explicitados ou documentados. Dessa forma, é relevante investigar não apenas o

resultado final das ilustrações, mas também o percurso projetual que orienta sua construção, analisando as etapas, as decisões, as referências e as experimentações envolvidas no desenvolvimento das imagens.

5. DESENVOLVIMENTO DAS ILUSTRAÇÕES PARA O LIVRO DE ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Figura 10 – Azulejos do Centro Histórico de João Pessoa



Fonte: Coletânea feita pelo autor (2026).

Este projeto foi pensado para reinterpretar o universo de *Alice no País das Maravilhas* de um jeito autoral: mantendo os elementos da obra original, mas construídos a partir de uma nova visão.

A base para os personagens foi o estilo de desenho *chibi*, termo japonês utilizado no contexto de anime e mangá para designar personagens representados de forma caricatural, com cabeças proporcionalmente maiores que o corpo, membros curtos e traços simplificados. A escolha desse estilo está relacionada ao meu contato com animes e mangás durante a infância e a adolescência, período em

que tive contato frequente com personagens representados dessa maneira. Dessa forma, o *chibi* passou a fazer parte das minhas referências visuais e acabou influenciando meu processo de criação e meu estilo.

A ideia foi criar uma conexão entre o livro e elementos culturais e visuais ligados à arquitetura dos prédios históricos de João Pessoa, como os padrões geométricos, as composições ornamentais e o azul característico dos azulejos presentes no centro histórico da cidade.

5.1 Na toca do coelho

TRECHO DO LIVRO

> Alice só se alvoroçou quando o Coelho Branco sacou um relógio do bolso de seu colete, checou as horas e saiu apressado. Ela se deu conta que nunca tinha visto um coelho com um relógio no bolso do colete (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 11 – Moodboard do capítulo 1

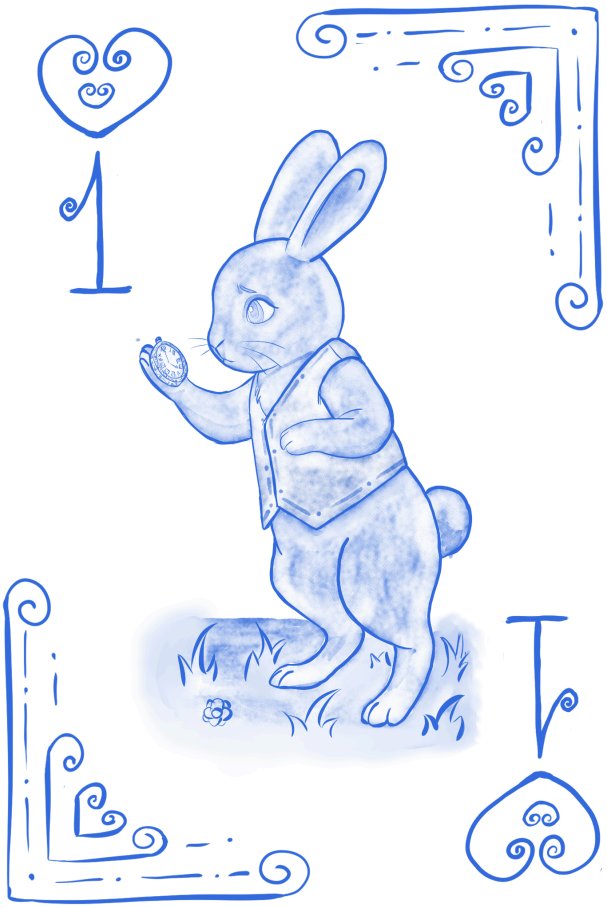


Fonte: Autor (2026).

O moodboard reuniu diferentes referências, como fotos de coelhos reais, peças de roupa, relógios antigos e padrões decorativos, usadas em conjunto para criar o personagem. As fotos dos coelhos mostraram como desenhar a postura em pé, com as patas dianteiras dobradas. Os coletes azul-marinho serviram de base para a roupa do personagem, com o corte em V e os botões. Já os relógios de bolso antigos deram origem ao relógio que o coelho segura na mão, importante para mostrar que ele é o Coelho Branco da história. O azulejo azul e branco e o padrão dourado com desenhos ondulados serviram como referência de cor e de estilo, definindo o tom azul usado em toda a ilustração e os detalhes decorativos nas bordas da carta.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 12 – Ilustração Final capítulo 1



Fonte: Autor (2026).

A arte final apresenta o Coelho Branco em posição ereta, vestindo um colete abotoado, com uma pata segurando um relógio de bolso e a outra levantada, como se estivesse observando as horas com preocupação, reforçando uma de suas principais características: está sempre atrasado. O traço é todo em azul, com textura aquarelável, usada para reproduzir o estilo dos azulejos portugueses.

5.2 Uma piscina de lágrimas

TRECHO DO LIVRO

> Porém, logo entendeu que estava na piscina das lágrimas choradas por ela mesma quando media três metros. — Eu queria não ter chorado tanto! — ela disse, nadando em busca de alguma saída. — Agora acabarei afogada nas minhas próprias lágrimas. Será a coisa mais esquisita que já vi, em um dia em que já está tudo muito estranho! (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 13 – Moodboard do capítulo 2



Fonte: Autor (2026).

No capítulo 2, as figuras submersas na água guiam a cena de Alice afogada em suas próprias lágrimas. As ondas azuis estilizadas reforçam o movimento da água ao redor dela. As xícaras de chá variadas servem como referência de padrão e como objetos que podem flutuar na piscina de lágrimas.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 14 – Ilustração Final capítulo 2



Fonte: Autor (2026).

A ilustração mostra Alice submersa até os ombros, com o braço erguido em um gesto de pedido de ajuda, retomando diretamente as figuras submersas do moodboard. Ondas azuis estilizadas que se espalham para a direita da composição, unindo a figura da personagem ao movimento da água, reforçando a ideia de que ela está literalmente afogada em suas próprias lágrimas. A expressão preocupada e as sobrancelhas franzidas transmitem a aflição do momento. O traço segue todo em

azul, com efeito aquarelado nas ondas, mantendo a paleta monocromática do restante da série.

5.3 A corrida maluca e uma história caudalosa

TRECHO DO LIVRO

> Alice não tinha ideia do que fazer e, desesperada, tirou do bolso um pacote de doces (por sorte, protegido da água salgada) e o entregou como prêmio. Havia exatamente uma para cada corredor. (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 15 – Moodboard do capítulo 3



Fonte: Autor (2026).

Esse moodboard reuniu embalagens de doces e chocolates vintage, azulejos e a carta de baralho original (3 de copas) como referências para criar a caixa de doces da ilustração. As caixas decoradas com bordas e desenhos mostraram como

usar detalhes ornamentados na tampa e nas laterais da caixa, com bordas desenhadas e um enfeite central, semelhante ao coração que aparece dentro da tampa da caixa, na arte final.

Os azulejos azuis e brancos, com desenhos florais e simétricos, serviram de referência para o padrão dos enfeites usados nas bordas da caixa e da carta, mantendo o mesmo estilo de linha fina e desenhos enrolados usados nas outras cartas do baralho. Já as imagens de doces (trufas, balas e chocolates variados) ajudaram a pensar no conteúdo da caixa, por isso ela aparece cheia de doces arredondados, organizados em fileiras. A carta de baralho tradicional (3 de copas) foi usada como base para manter a estrutura da carta, com o número e os *naipes* de coração nos cantos, seguindo o mesmo padrão das cartas anteriores.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 16 – Ilustração Final capítulo 3



Fonte: Autor (2026).

A ilustração representa a caixa de doces entregue por Alice como prêmio aos participantes da corrida maluca, um elemento que simboliza a solução improvisada e bem-humorada encontrada pela personagem. A composição apresenta uma caixa aberta repleta de doces, com a tampa decorada por um coração e ornamentos em espiral que dialogam com os elementos presentes na moldura da carta, reforçando a unidade visual da coleção.

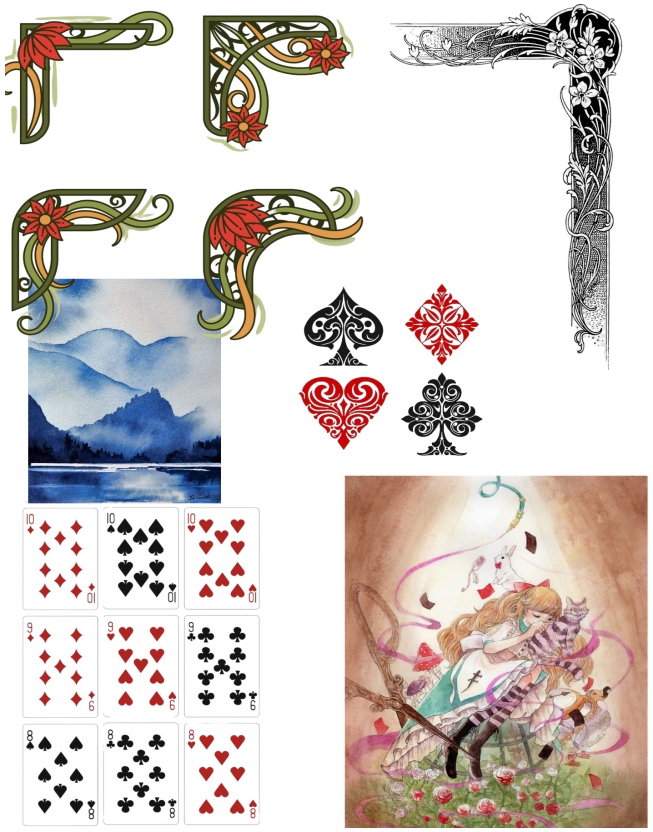
5.4 O coelho manda buscar o pequeno Bill

TRECHO DO LIVRO

> — Já é o bastante... espero não crescer mais... desse jeito eu já não passo na porta... queria não ter bebido tanto! Era tarde demais! Alice crescia e crescia, começou a se ajoelhar e, no próximo minuto, nem isso era mais possível. Tentou se deitar com um cotovelo contra a porta e o outro braço dobrado sobre a cabeça (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 17 – Moodboard do capítulo 4



Fonte: Autor.

As bordas ornamentadas foram inspiradas no estilo *Art Nouveau*, caracterizado pelo uso de formas orgânicas, linhas sinuosas e elementos derivados da natureza (GONTAR, 2006) uma paisagem aquarela azul e *naipes* estilizados de baralho como referências para a carta da menina de orelhas de coelho. A paisagem em azul guiou a técnica aquarelada aplicada ao cabelo, ao rosto e às roupas, todos em tons de uma mesma cor. Os *naipes* com filigranas internas inspiraram o desenho do coração e do símbolo do *naipe* presentes nos cantos. Por fim, as cartas numeradas tradicionais e a ilustração de Alice mantiveram a estrutura clássica de carta de baralho, com o número "4" nos cantos, além do tom melancólico da cena final.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 18 – Ilustração Final capítulo 4



Fonte: Autor (2026).

A carta mostra Alice presa, em uma pose dobrada, com um braço tocando o rosto e o outro apoiado à frente do corpo, representando o momento em que Alice cresce demais e não cabe mais no espaço da casa. A expressão é séria, com o olhar baixo. O desenho é todo em azul, com efeito aquarelado no cabelo, no rosto e nas roupas, mantendo o mesmo padrão das outras cartas. As bordas florais em estilo art nouveau do moodboard deram origem aos ornamentos e ao coração desenhado nos cantos da carta. A moldura segue o padrão de baralho, com o número "4" e os corações nos cantos, remetendo ao *naipe* de copas.

5.5 Conselho de uma lagarta

TRECHO DO LIVRO

> Esticou-se na ponta dos pés para espiar sobre a copa do cogumelo. Nesse momento, ela percebeu uma grande taturana: sentada no topo com os braços cruzados. Fumava um narguilé bem quietinha, sem dar atenção alguma para Alice nem a qualquer outra coisa (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 19 – Moodboard do capítulo 5



Fonte: Autor (2026).

O moodboard foi montado a partir de referências de moda vintage inspiradas em cantoras clássicas das décadas de 1920 e 1930, como Marlene Dietrich e Billie Holiday. Os vestidos longos e escuros, com corte tomara que caia e caimento em veludo, remetem ao estilo dessas cantoras, conhecidas por roupas marcantes em preto e pelo uso de acessórios. As longas camadas de pérolas, presentes em várias imagens do moodboard, reforçam essa estética vintage e glamourosa, muito associada às apresentações de palco de artistas da época. O narguilé e os cogumelos vermelhos estabelecem uma conexão direta com o personagem original do livro.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 20 – Ilustração Final capítulo 5



Fonte: Autor (2026).

A ilustração final une essas duas referências: a personagem aparece sentada sobre um cogumelo, em uma pose teatral (mão no queixo), como se estivesse posando para uma apresentação ou ensaio fotográfico. O vestido longo, o colar de pérolas e o coque alto reproduzem diretamente o estilo *vintage* de cantoras clássicas presente no moodboard, enquanto o *narguilé* com fumaça em espiral mantém a ligação com a cena original da Lagarta.

5.6 Porco e pimenta

TRECHO DO LIVRO

> O Peixe-Criado começou por mostrar uma carta enorme, praticamente do tamanho dele, e entregou-a para o outro, dizendo solenemente: — Para a Duquesa. Um convite da Rainha para jogar croqué — disse (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 21– Moodboard do capítulo 6

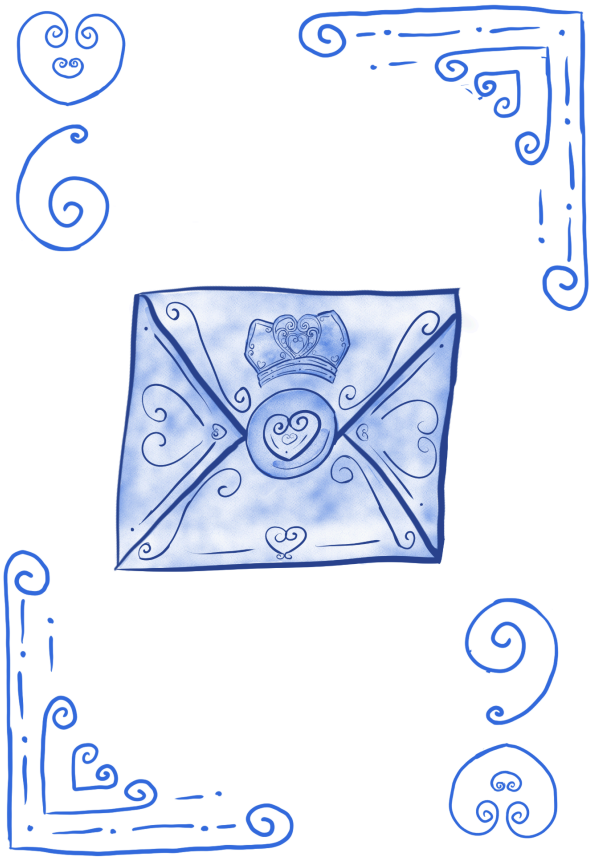


Fonte: Autor (2026).

Esse moodboard reuniu envelopes antigos, lacres de cera e um azulejo azul como referências para criar o envelope da carta. Os envelopes de papel envelhecido e os lacres em relevo de cera vermelha mostraram como usar um selo central ornamentado para fechar a carta, servindo de base direta para o brasão com coroa e coração desenhado no meio do envelope. Os corações *art nouveau* em preto e branco inspiraram o desenho entrelaçado do coração dentro do selo, mantendo o mesmo estilo de linhas curvas e enroladas. O azulejo azul e branco reforçou a paleta monocromática e o padrão simétrico usado nos enfeites das abas do envelope. Por fim, os envelopes com relevo floral ajudaram a pensar no acabamento das dobras e na textura aquarela aplicada sobre o papel.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 22 – Ilustração Final capítulo 6



Fonte: Autor (2026).

A ilustração do envelope une as referências de lacres e ornamentos: o selo circular com coração entrelaçado reproduz o formato clássico dos lacres de cera, reinterpretado em traço fino e aquarela azul. A pequena coroa acima do selo remete aos brasões e monogramas dos lacres mais elaborados, dando um ar nobre à peça. As pontas do envelope, enroladas em espirais e corações, ecoam as bordas *art nouveau* do moodboard, transformando cada dobra em uma pequena moldura ornamentada. Por fim, a textura aquarela mantém a mesma técnica usada no restante do baralho, unificando o envelope à identidade visual azul da série.

5.7 Um chá maluco

TRECHO DO LIVRO

> “A Lebre de Março e o Chapeleiro estavam tomando chá” (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 23 – Moodboard do capítulo 7



Fonte: Autor (2026).

Esse moodboard reuniu o chapéu decorado, gravatas-borboleta e louças de chá para construir o Chapeleiro. O chapéu com fitas, broches e a etiqueta "10/6" espetada na aba virou base direta do chapéu da ilustração. As gravatas estampadas inspiraram a gravata de bolinhas do personagem, e a textura de redemoinho remete ao padrão pintado no próprio chapéu. O bule e a xícara de porcelana azul guiaram a louça da mesa e a xícara fumegante, enquanto o retrato de cabelo cacheado inspirou o cabelo bagunçado do Chapeleiro.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 24 – Ilustração Final capítulo 7



Fonte: Autor (2026).

O chapéu com a etiqueta "10/6" veio direto da peça vintage do moodboard, e as espirais pintadas nele usam a mesma textura de referência. A gravata xadrez se baseou nas gravatas estampadas, e a xícara fumegante e as louças na mesa vieram

do bule e da xícara de porcelana azul. O cabelo cacheado seguiu o retrato usado como referência.

5.8 O campo de croquet da rainha

TRECHO DO LIVRO

> Uma roseira grande erguia-se perto da entrada para o jardim. As rosas que dela nasciam eram brancas, mas três jardineiros atarefavam-se a pintá-las de vermelho (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 25 – Moodboard do capítulo 8



Fonte: Autor (2026).

Esse moodboard reuniu a ilustração clássica das cartas pintando a roseira, a moldura de azulejo azul e branco e o retrato de mulher com lenço para construir a cena monocromática dos três personagens-carta. A pose curvada, a lata de tinta no chão e o balde carregado por uma das cartas vieram direto da gravura original do

livro. O lenço amarrado na cabeça, visto no retrato de rosto inclinado, virou a touca dos personagens, substituindo o chapéu tradicional das cartas. A moldura de azulejo com espirais e florões inspirou as bordas decorativas nos quatro cantos da ilustração, além do próprio traço em azul monocromático. O pincel de cerdas largas e a lata de tinta pingando guiaram os objetos nas mãos dos personagens, e a fartura das roseiras vermelhas nas fotos definiu a copa cheia de flores no topo da árvore.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 26 – Ilustração Final capítulo 8



Fonte: Autor (2026).

A ilustração final segue diretamente a cena clássica de John Tenniel[2] ilustrador: as três cartas-jardineiros pintando a roseira, reproduzindo a mesma composição de trio ao redor da árvore. Os capuzes e roupas simples com a estampa

[2] John Tenniel (1820–1914) foi um ilustrador britânico responsável pelas ilustrações originais de *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), de Lewis Carroll, que se tornaram a representação visual clássica da obra.

de *naipe* nas vestes vêm do figurino de trabalho do retrato de referência, incluindo o gesto de cabeça abaixada e concentrada de uma das personagens. A lata de tinta pingando na base da árvore reproduz o mesmo efeito de bagunça e excesso visto na referência da lata escorrendo. Por fim, a roseira carregada de flores do moodboard inspirou a copa cheia de rosas na ilustração final, mesmo agora em tom azul monocromático para manter a identidade visual do baralho.

5.9 O valete e a rainha de copas

TRECHO DO LIVRO

> Depois seguiu o Valete de Copas, transportando a coroa do Rei numa almofada de veludo carmesim; e, em último de toda grande procissão veio o Rei e a Rainha de Copas (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 27 – Moodboard do capítulo 9

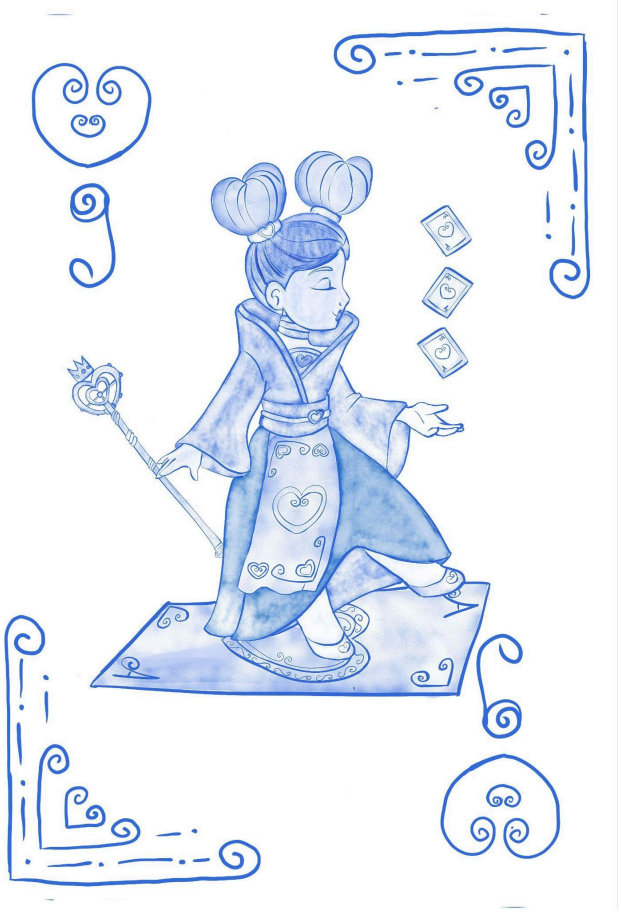


Fonte: Autor (2026).

O azulejo com flores azuis inspira o padrão floral do tecido usado no vestido do personagem. A coroa com cetro cravejado de rubis traz a referência de realeza para os acessórios da cena. As cartas de baralho voando remetem ao motivo da Rainha de Copas e à ideia de corte real. O penteado estruturado foram baseados nos coques de cabelo da princesa Leia, personagem de Star Wars junto aos coques usados pela cantora Björk que também serviu de referência para as roupas com o vestido no modelo kimono floral, definindo o formato final do penteado do personagem.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 28 – Ilustração Final capítulo 9



Fonte: Autor (2026).

Os coques duplos volumosos seguem direto o penteado estruturado da referência central, mantendo o mesmo exagero dramático. O kimono com corações bordados vem do vestido floral azulejado e reforça o *naipe* de copas da personagem. O cetro com coroa cravejada segue a referência da realeza, reforçando o poder da Rainha. As cartas voando ao redor completam o motivo do baralho, remetendo à corte que a acompanha na cena.

5.10 A quadrilha da lagosta

TRECHO DO LIVRO

> Esta é a voz da Lagosta; Eu a ouvi declarar, Você me cozinhou muito tostada, devo adoçar meu cabelo (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 29 – Moodboard do capítulo 10



Fonte: Autor (2026).

Esse moodboard reúne lagostas, azulejos azuis e brancos, um traje de marinheiro, um espelho dourado e conchas do mar como referências para o capítulo. As lagostas vermelhas em diferentes ângulos devem guiar o desenho anatômico das garras e da carapaça dos personagens-lagosta da dança. Os azulejos com padrões geométricos azuis guiaram a paleta de cores e o acabamento decorativo da imagem e das roupas. O traje de marinheiro serve de base para um figurino náutico que remete ao mar, enquanto o espelho ornamentado e as conchas trazem elementos vitorianos à cena.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 30 – Ilustração Final capítulo 10



Fonte: Autor (2026).

O corpo com cauda e antenas segue as referências de lagosta do moodboard, adaptadas ao personagem de forma estilizada. O espelho com moldura de conchas retoma o espelho dourado e as conchas do mar usadas como referência

de ambientação. O laço amarrado na cintura e as roupas listradas trazem um toque náutico. A paleta azul monocromática mantém a identidade visual do restante das ilustrações.

5.11 Quem roubou as tortas?

TRECHO DO LIVRO

> O Coelho Branco, com um trompete em uma mão e um rolo de pergaminho na outra (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 31 – Moodboard do capítulo 11



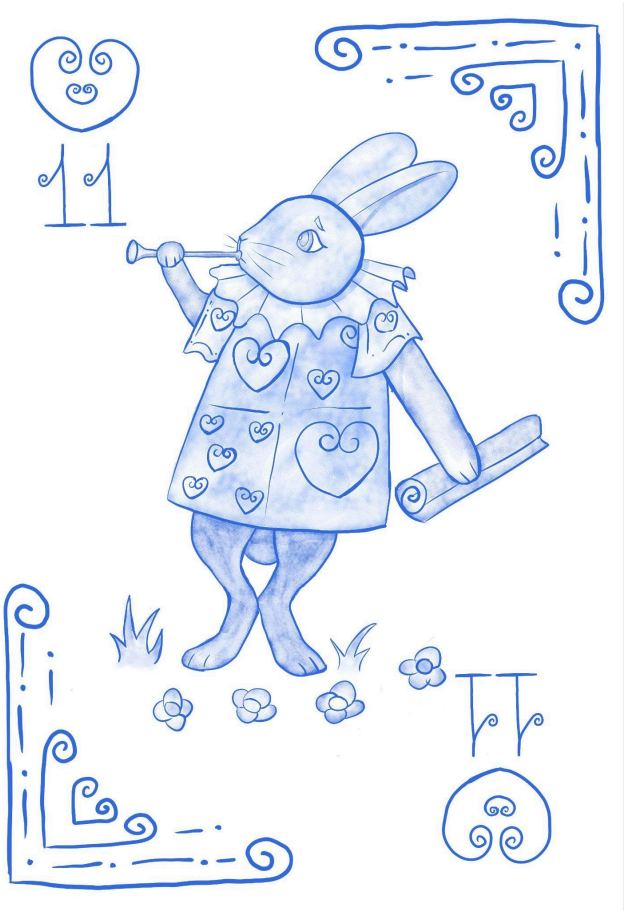
Fonte: Autor (2026).

Os coelhos aparecem como referência de pose. As golas rufo brancas trazem o figurino de época para o personagem, reforçando o ar aristocrático e vitoriano. A trompa dourada está ligada ao mensageiro. Os azulejos azuis mantêm o padrão

decorativo de fundo, e os corações ornamentados reforçam o motivo do *naipe* de copas.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 32 – Ilustração Final capítulo 11



Fonte: Autor (2026).

A trompa do moodboard virou o instrumento que o coelho toca, anunciando o julgamento. A gola rufo branca inspirou o colarinho do personagem. O casaco cheio de corações vem direto dos corações ornamentados do moodboard. O pergaminho que ele segura reforça seu papel de mensageiro da corte.

5.12 O depoimento de Alice

TRECHO DO LIVRO

> "Aqui!" gritou Alice, quase se esquecendo no calor do momento o quanto havia crescido nos últimos minutos, e pulou numa pressa tal que derrubou a bancada dos jurados com a ponta de sua saia, derrubando todos os jurados de cabeça no público abaixo (CARROLL, 2019).

MOODBOARD

Figura 33 – Moodboard do capítulo 12



Fonte: Autor (2026).

A rã, o arminho, o esquilo, a garça e a toupeira representam o grupo variado de animais que participam da corrida junto com a Alice, servindo de base para desenhar cada bicho com suas características reais. O painel de madeira escura remete ao cenário do júri e da corte, ambiente que aparece logo depois nesse trecho da história.

ILUSTRAÇÃO FINAL

Figura 34 – Ilustração Final capítulo 12



Fonte: Autor (2026).

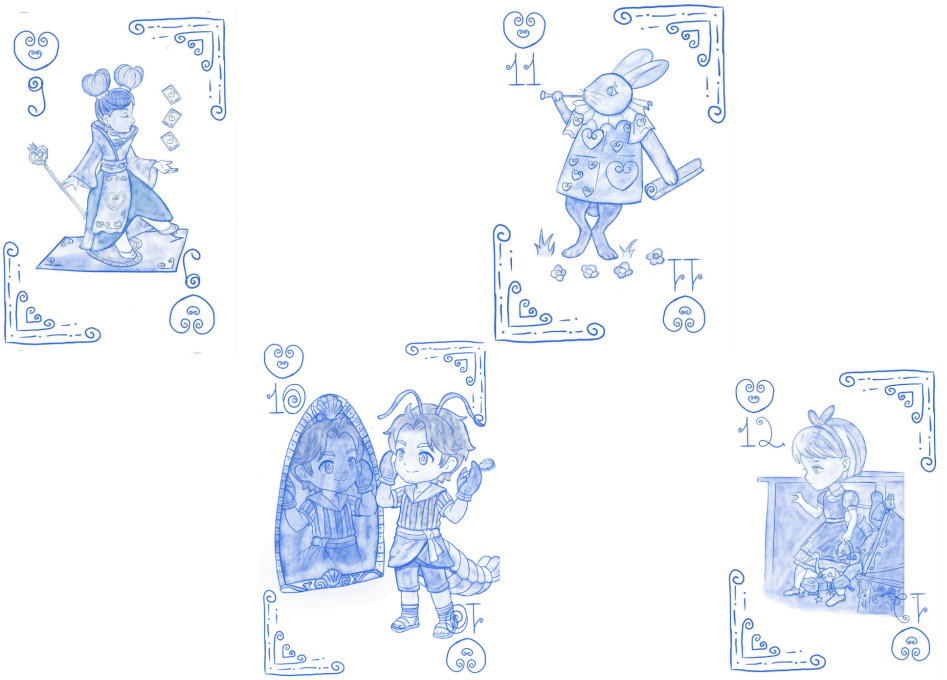
Os animais do moodboard aparecem todos reunidos ao redor de Alice: o esquilo e a garça surgem apoiados na estrutura de madeira ao fundo, enquanto a rã e o arminho ficam mais próximos, recriando a mesma cena de bicharada amontoada da corrida. O móvel de madeira escura no fundo retoma o painel usado como referência de cenário, dando um ar de sala ou banco de reunião ao ambiente onde Alice está sentada.

Figura 35 – Conjunto de ilustrações



Fonte: Autor (2026).

Figura 36 – Conjunto de ilustrações 2



Fonte: Autor (2026).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, foi analisado o processo de formação do autor, compreendendo a ilustração como uma linguagem visual construída pela articulação entre pesquisa, repertório, técnica e escolhas criativas. Além da reflexão teórica, o trabalho resultou na produção de uma série de doze ilustrações para o livro *Alice no País das Maravilhas*, concebidas tanto como objeto de investigação quanto como produtos gráficos voltados à composição de um portfólio profissional e a possíveis aplicações editoriais e comerciais por meio de livros e produtos ilustrados.

Ao longo do texto, evidenciou-se a diferença entre a ilustração e o desenho livre, com base em Ferreira (2022), bem como sua função comunicacional, conforme discutem Silva e Nakata (2016) e Eisner (2001). Essa fundamentação permitiu compreender o processo criativo a partir da crítica do processo proposta por Salles (1998), analisando as doze ilustrações produzidas para *Alice no País das Maravilhas*. Em cada capítulo, é possível observar como a interpretação do texto, a elaboração de moodboards e as decisões relacionadas à proporção, posicionamento, perspectiva, planos, composição, cor e textura contribuíram para a construção das ilustrações. Esses resultados reforçam que a ilustração não é apenas uma imagem finalizada, mas o resultado de um percurso investigativo no qual cada escolha incorpora sentidos, experimentações e reformulações.

Com a análise, é possível observar que os azulejos portugueses e sua paleta em azul e branco constituíram um elemento unificador das ilustrações, apesar da diversidade de referências utilizadas na construção dos personagens e objetos. Essa identidade visual foi sendo formada ao longo do desenvolvimento das ilustrações. Tal percepção evidencia a importância da documentação do processo criativo, uma vez que permite compreender como determinadas escolhas são construídas e refinadas durante a criação.

Outro desafio identificado ao longo do desenvolvimento do projeto foi conciliar diferentes referências visuais sem descaracterizar a identidade da obra original nem comprometer a linguagem autoral proposta. A releitura de *Alice no País das Maravilhas* exigiu um equilíbrio entre elementos reconhecíveis da narrativa de Lewis Carroll e as escolhas estéticas adotadas para o projeto, como o estilo *chibi* e a

incorporação de padrões inspirados nos azulejos portugueses. Esse processo demandou sucessivas avaliações para preservar a identidade dos personagens enquanto se construía essa nova interpretação.

Verificou-se, ainda, que documentar um processo essencialmente intuitivo representou um desafio metodológico. Muitas decisões, como a definição de poses, texturas e composições, foram tomadas durante a execução das ilustrações, sem uma justificativa prévia. Por meio da análise fundamentada na crítica de processo. Foi possível compreender o percurso de criação a partir da revisão dos moodboards, esboços e versões descartadas, revelando como as ilustrações foram desenvolvidas e aperfeiçoadas ao longo de sucessivos testes, ajustes e refinamentos.

Além da contribuição teórica, este trabalho resultou na produção de um conjunto de ilustrações autorais que podem ser utilizadas em diferentes produtos editoriais e gráficos. As imagens desenvolvidas possuem potencial para integrar publicações impressas, compor portfólios destinados a editoras de literatura infantojuvenil e serem adaptadas para produtos como pôsteres, cartões, canecas, chaveiros e outros itens ilustrados. Da mesma forma, a sistematização desse percurso criativo, registrada por meio de moodboards, esboços e etapas de desenvolvimento, constitui um material que pode contribuir para a formação de novos ilustradores interessados na documentação de suas práticas criativas.

Pretende-se aprofundar esta pesquisa em nível de mestrado, investigando de que maneira referências culturais regionais podem ser incorporadas à linguagem visual e ao estilo dos ilustradores como elementos de identidade autoral. Neste trabalho, os azulejos presentes na arquitetura histórica de João Pessoa foram utilizados como referência para a construção das ilustrações, buscando integrá-los à linguagem visual das imagens para além de um recurso meramente decorativo. Os resultados obtidos indicam o potencial dessa abordagem e apontam para novas possibilidades de investigação sobre os processos de seleção, adaptação e ressignificação de referências culturais no desenvolvimento de uma linguagem autoral. Nesse sentido, pesquisas futuras poderão analisar como diferentes ilustradores incorporam elementos de seus contextos culturais ao processo criativo, contribuindo para a formulação de métodos que auxiliem artistas na construção de uma identidade visual fundamentada em referências locais e regionais.

Conclui-se, portanto, que a formação do ilustrador envolve uma relação contínua entre teoria, prática, experimentação e reflexão crítica. Documentar o

percurso criativo permite compreender como repertórios culturais, decisões projetuais e fundamentos da linguagem visual se articulam na construção das imagens. Espera-se que este trabalho contribua tanto para os estudos sobre ilustração e processo criativo quanto para a formação de ilustradores, ao evidenciar que a criação de imagens também constitui um processo de investigação e construção de conhecimento.

REFERÊNCIAS

CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Tradução de Marcia Heloisa. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2019.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FERREIRA, Gabriel da Silva. **A relação entre o design e a ilustração: produção de um mini guia para novos ilustradores**. 2022. 103 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

GONTAR, Cybele. **Art Nouveau**. In: Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000-. Disponível em: https://www.metmuseum.org/essays/art-nouveau. Acesso em: 7 ago. 2026

LOOMIS, Andrew. **Successful Drawing**. New York: The Viking Press, 1951.

LUZ, Isaac Newton Dantas da Costa. **Trevalias: processo criativo e experimentações em quadrinhos**. 2025. 60 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal da Paraíba/Universidade Federal de Pernambuco, João Pessoa, 2025.

MACHADO, Juarez. **Ida e volta**. São Paulo: Melhoramentos, 1976.

MALE, Alan. ***Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective***. 2. ed. London: Bloomsbury Visual Arts, 2017.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A linguagem das histórias em quadrinhos: definições, elementos e gêneros**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. 3. ed. São Paulo: EDUC, 2008.

SALLES, Cecília Almeida**. Redes da criação: construção da obra de arte**. São Paulo: Horizonte, 2006.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 6. ed. São Paulo: Intermeios, 2018.

SILVA, Luiz Carlos Teixeira da; NAKATA, Milton Koji. **Parâmetros para produção de ilustração: uma abordagem metodológica dos processos de criação**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., 2016, Belo Horizonte. Anais [...]. [S. l.]: Blucher Design Proceedings, 2016. v. 9, n. 2.

PARRA, Filho Domingos; SANTOS, João Almeida. **Metodologia científica**. São Paulo: Futura, 1998.

ZILBERMAN, Regina. **Quando fala a ilustração**. In: ZILBERMAN, Regina. Como e por que ler a literatura infantil brasileira. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

ZIRALDO. **Flicts**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1969.

ZIRALDO. **O Menino Maluquinho**. Rio de Janeiro: Melhoramentos, 1980.

ANEXOS

Artes criadas pelo autor.

Figura A1- Coelho branco olhando seu relógio

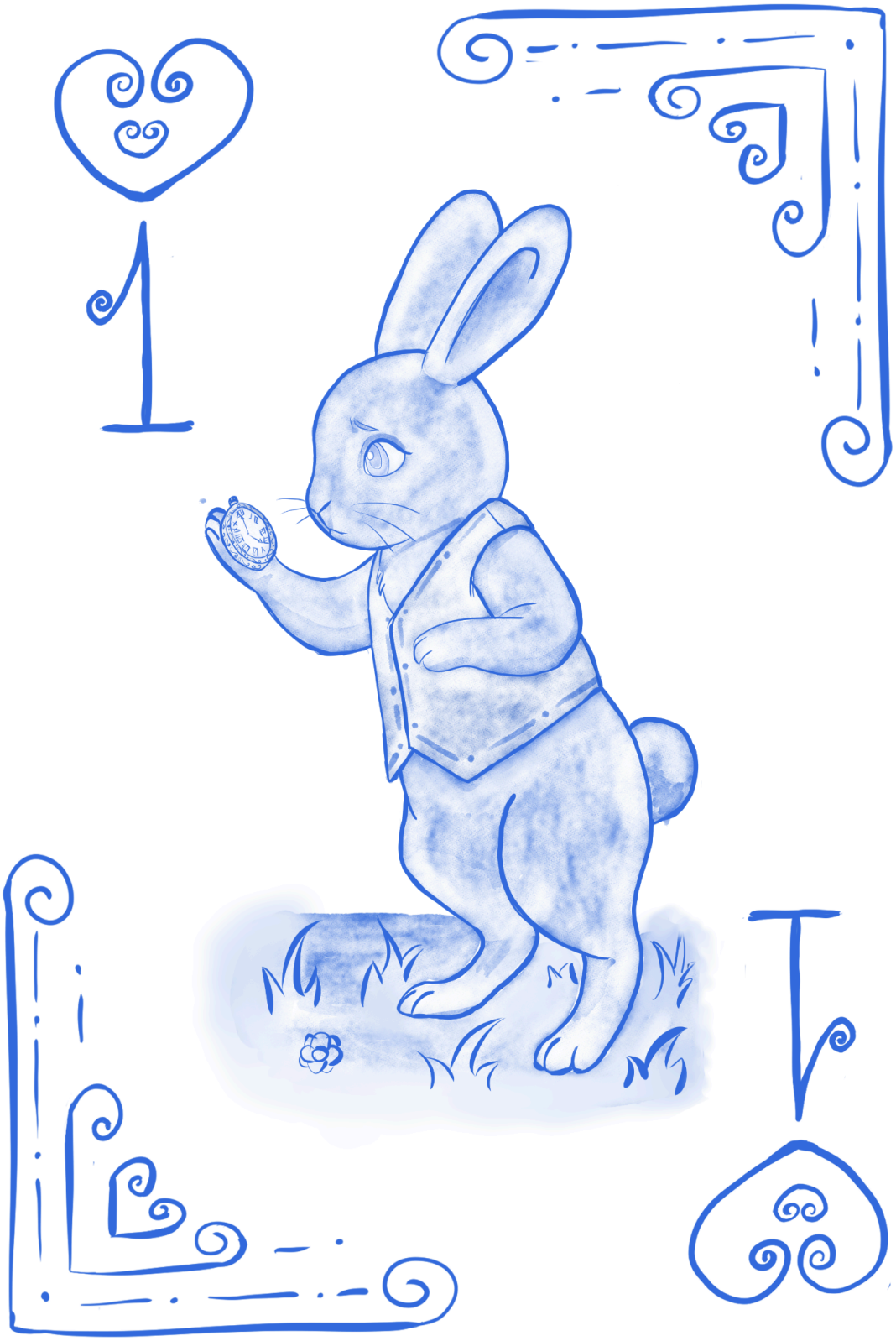


Figura A2- Alice se afogando em lágrimas



Figura A3- Caixa de doces



Figura A4- Alice gigante



Figura A5-Encontro com Absolem



Figura A6-Envelope real

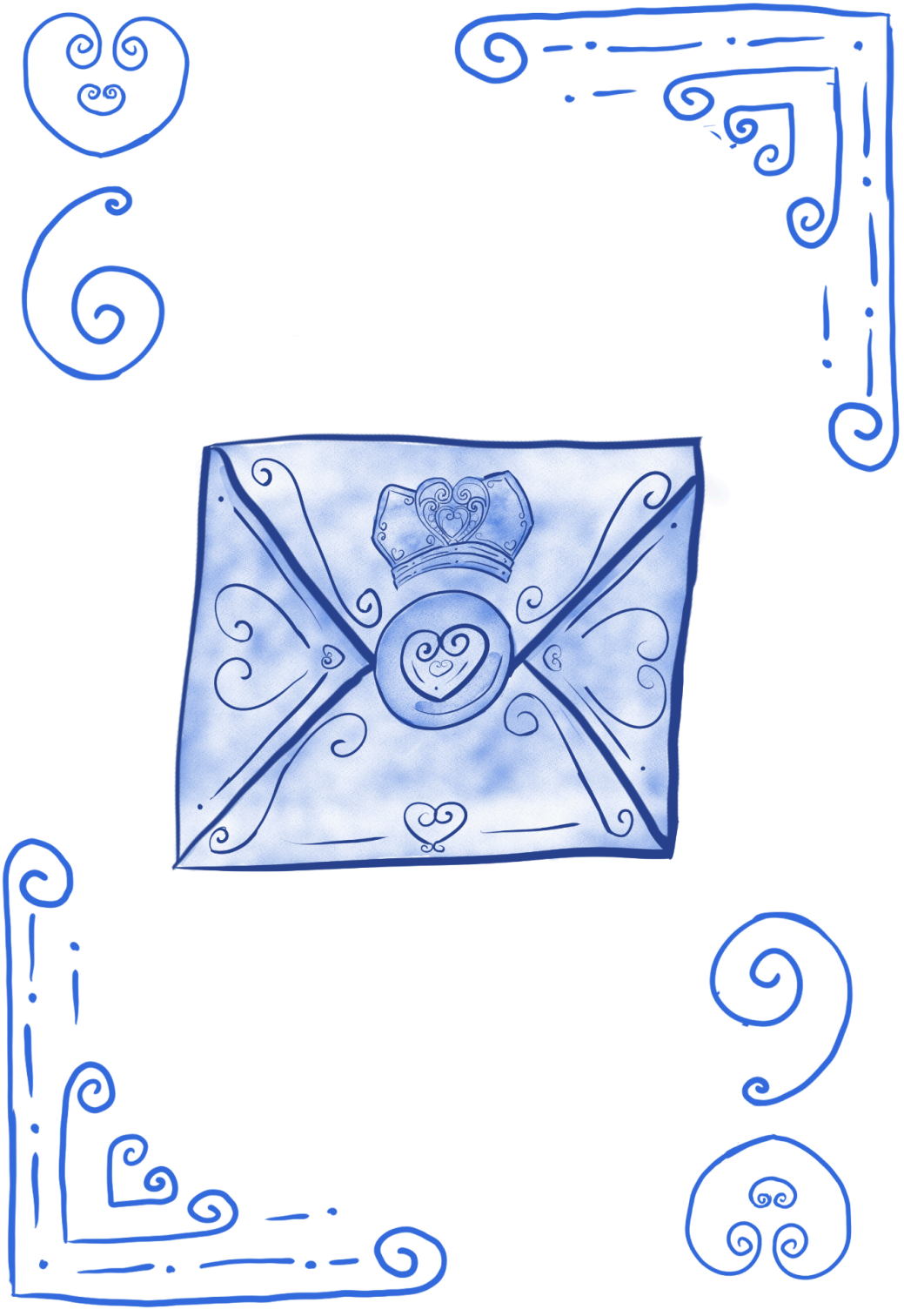


Figura A7 - Chá com o chapeleiro



Figura A8 -Pintando as rosas do jardim da rainha



Figura A9 - A rainha de copas

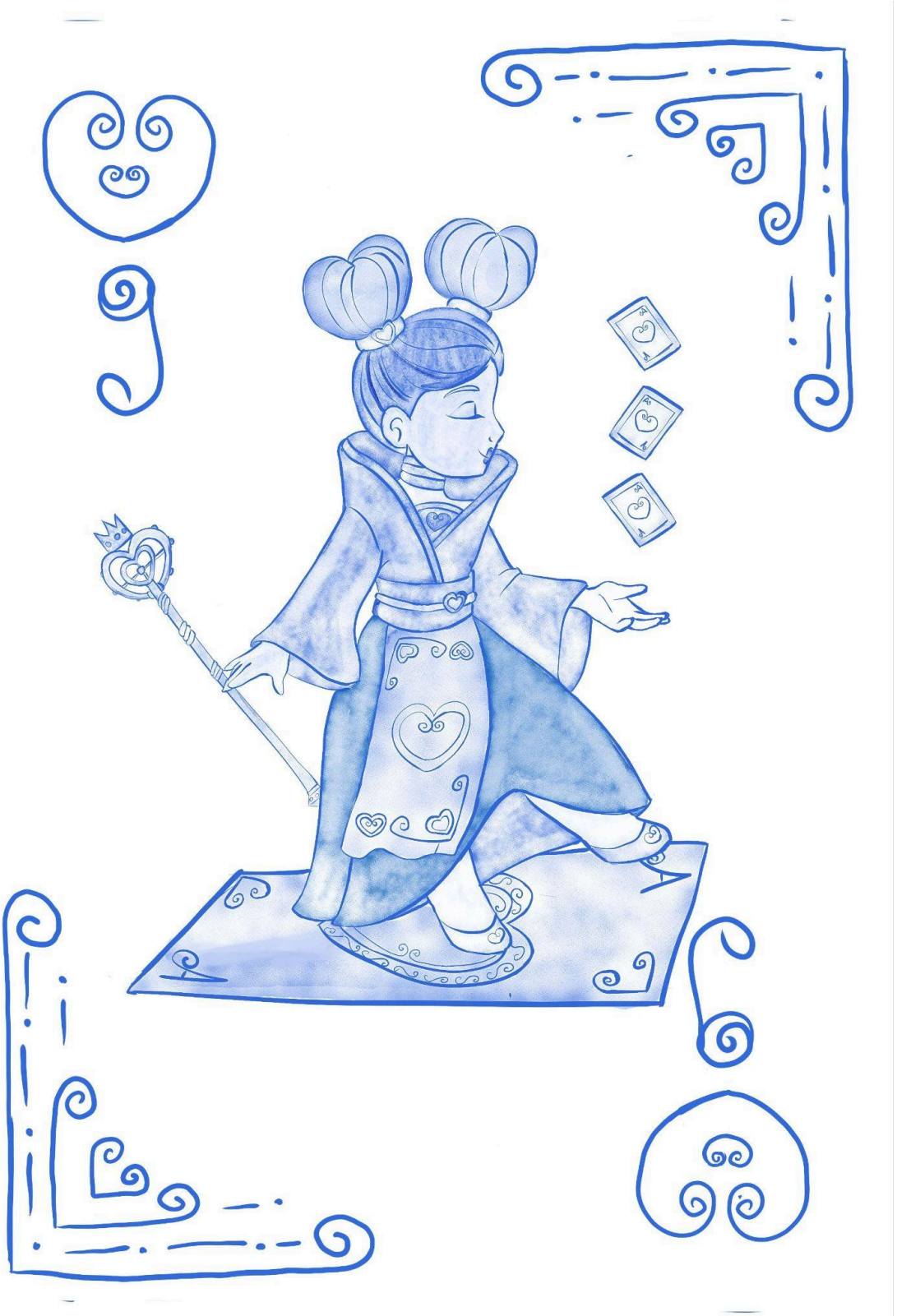


Figura A10 - A lagosta passando açúcar



Figura A11 - O coelho mensageiro

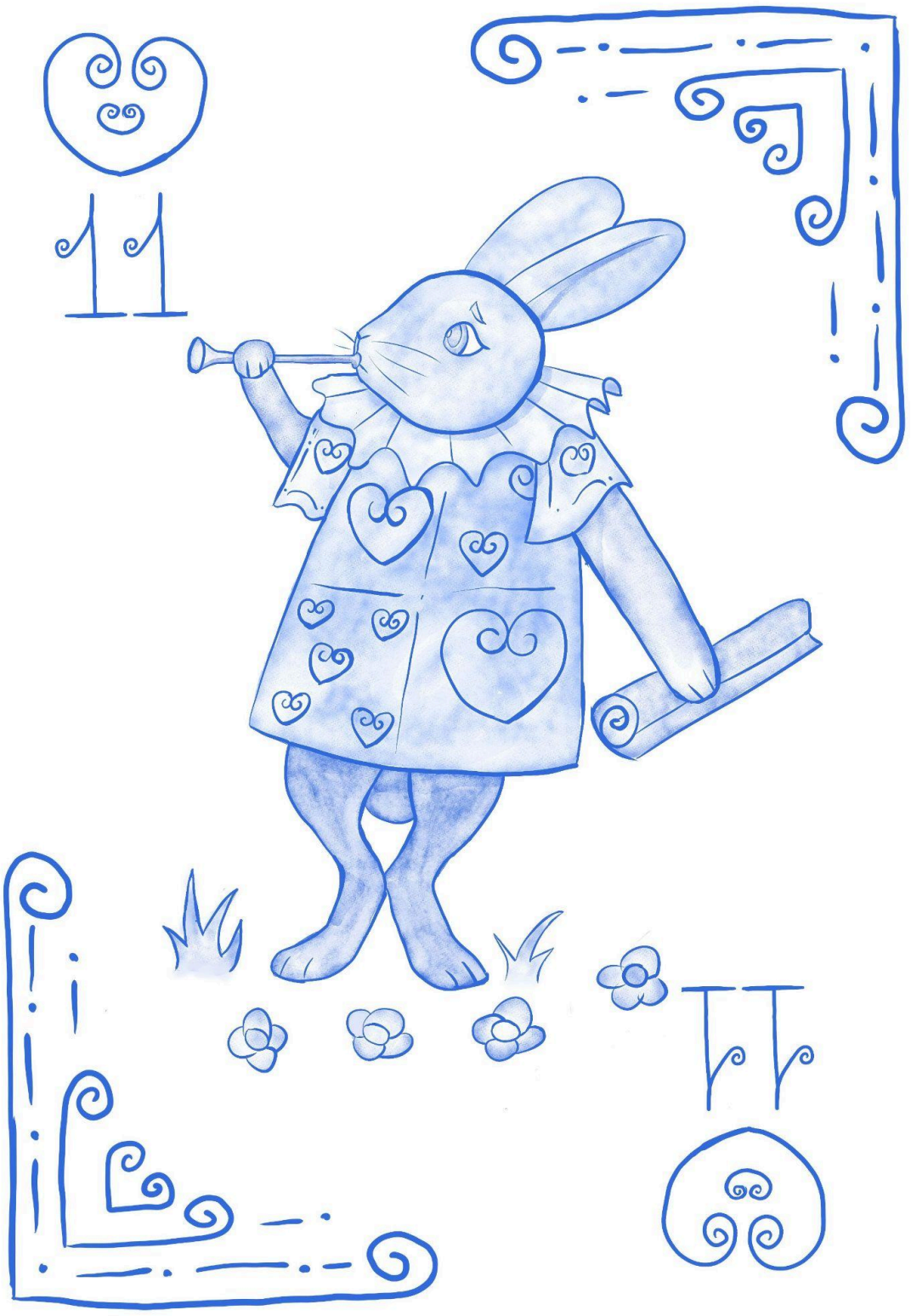


Figura A12 - Alice vai para o tribunal.

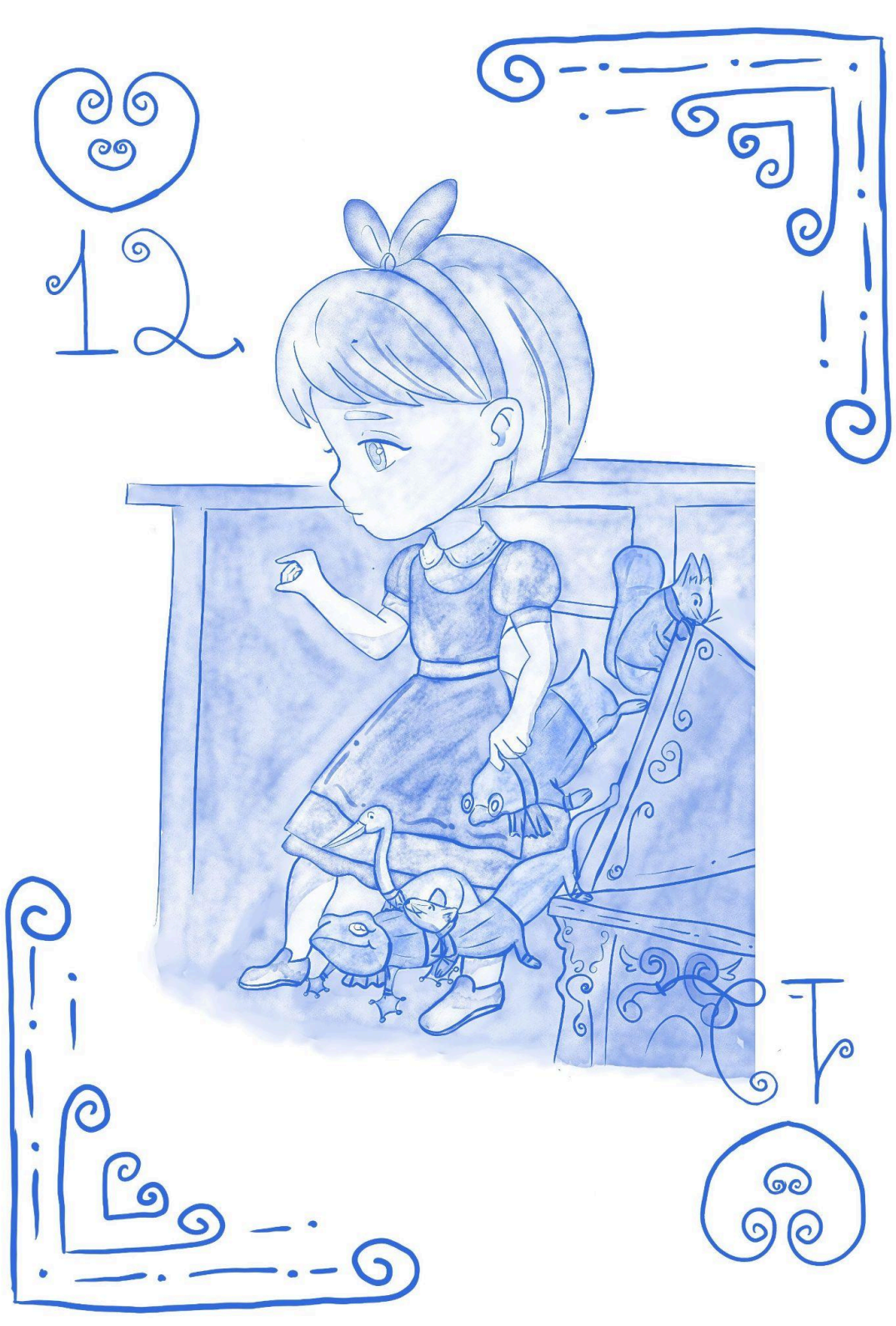


Figura A13 -Alice e o gato.

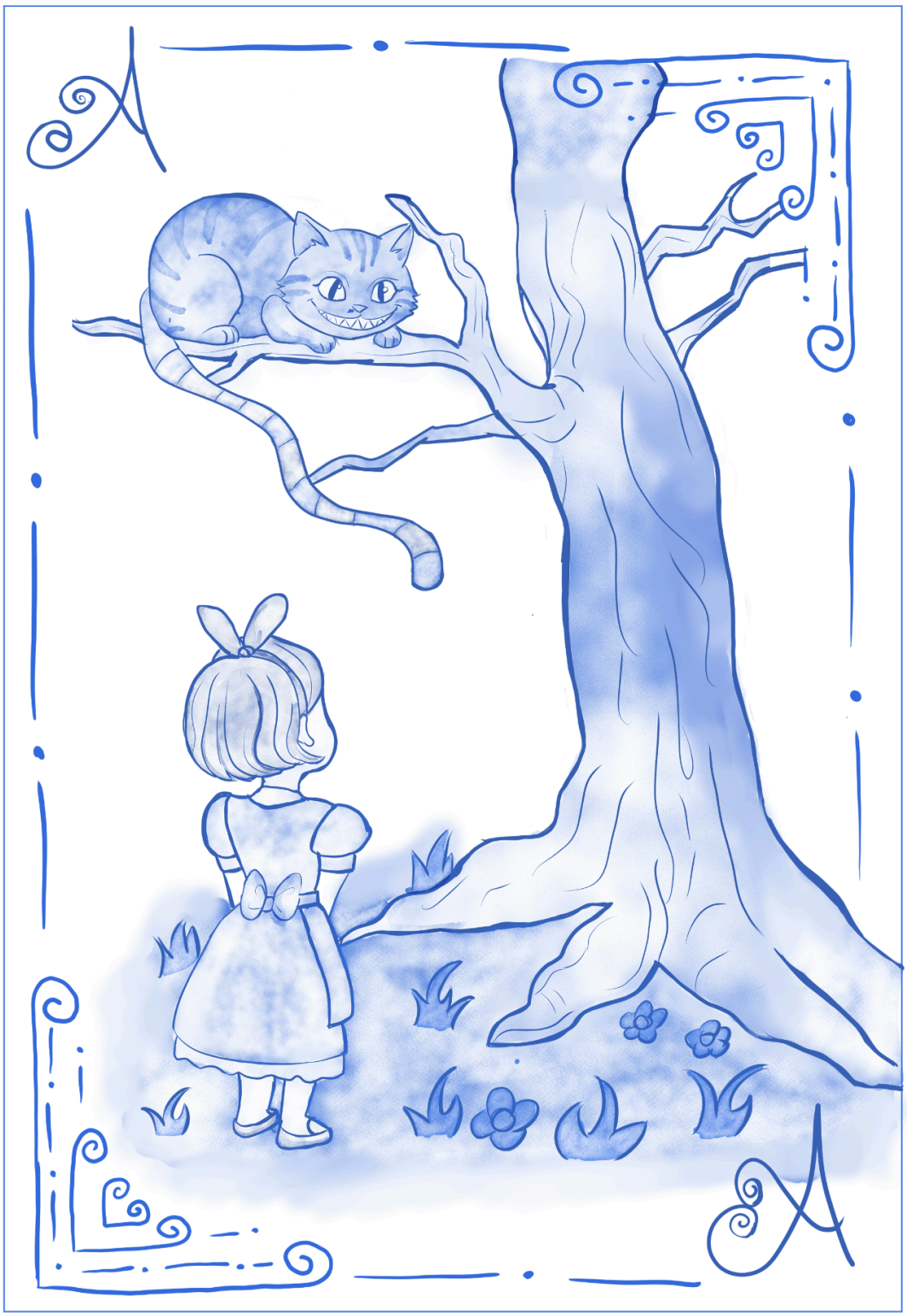


Figura A14 -Alice no cogumelo

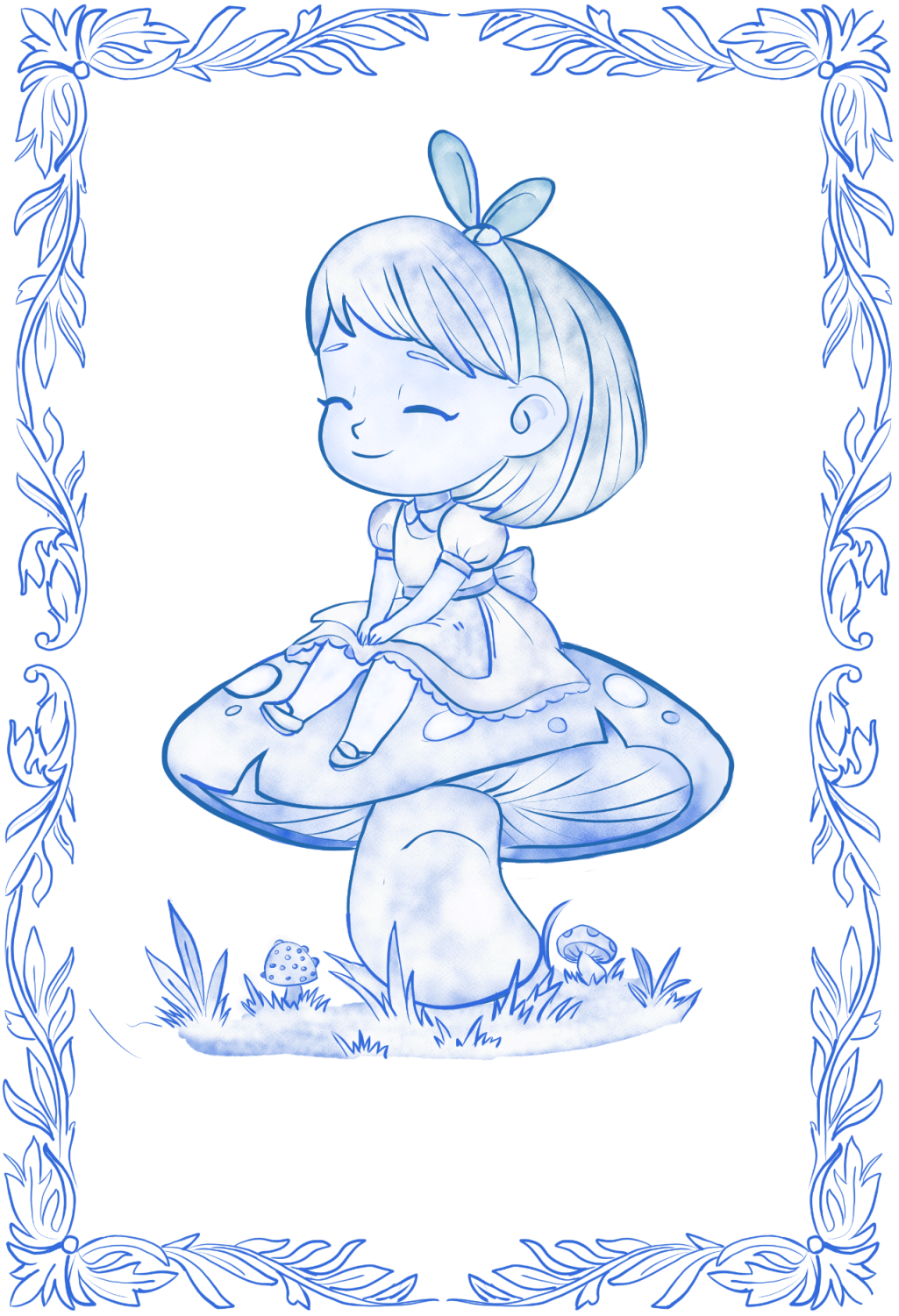


Figura A15 -Bottons produzidos com as ilustrações



Figura A16 -Marcadores de página produzidos com as ilustrações



Figura A17 - Caneca produzida com as ilustrações modelo A



Figura A18 - Caneca produzida com as ilustrações modelo B



Figura A19 - Caneca produzida com as ilustrações modelo C

