

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

MATHEUS FERREIRA OLIVEIRA E SILVA

**POR AQUI O MAR CONTINUA AZUL:  
UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO INSTRUMENTO DE  
CONSCIENTIZAÇÃO DO HIV**

GOIÂNIA  
2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## **TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### **1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)**

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Matheus Ferreira Oliveira e Silva

Título do trabalho: Por aqui o mar continua azul: uma história em quadrinhos como instrumento de conscientização do HIV

### **2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [ X ] SIM [ ] NÃO<sup>1</sup>**

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

#### **Casos de embargo:**

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 26/11/2025, às 10:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Matheus Ferreira Oliveira E Silva, Discente**, em 26/11/2025, às 15:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5782173** e o código CRC **A435D0FC**.

---

**MATHEUS FERREIRA OLIVEIRA E SILVA**

**POR AQUI O MAR CONTINUA AZUL:  
UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO INSTRUMENTO DE  
CONSCIENTIZAÇÃO DO HIV**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Silva, Matheus Ferreira Oliveira e  
Por aqui o mar continua azul [manuscrito] : Uma história em quadrinhos como instrumento de conscientização do HIV / Matheus Ferreira Oliveira e Silva. - 2025.  
89 f.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2025.  
Bibliografia.  
Inclui lista de figuras.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. HIV. 3. Saúde Mental. 4. Design Gráfico. 5. Design Social. I. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. II. Título.

CDU 74



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e cinco dias do mês de novembro do ano de 2025 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Por aqui o mar continua azul: uma história em quadrinhos como instrumento de conscientização do HIV”, de autoria de Matheus Ferreira Oliveira e Silva, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha - orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: prof. Dr. Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) e prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora considerou o TCC **aprovado**.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 26/11/2025, às 10:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 26/11/2025, às 12:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 28/11/2025, às 08:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5782187** e o código CRC **F9E121E5**.

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar gostaria de agradecer à UFG, por me acolher pelos últimos anos e pela oportunidade de aprender em um espaço que valoriza a reflexão crítica e o compromisso social do design, algo que foi essencial tanto para a minha formação pessoal quanto para a realização deste projeto. Aqui, também estendo meus agradecimentos aos professores do curso, pelas contribuições que ajudaram a consolidar meu percurso pela graduação.

Agradeço profundamente ao meu orientador, Cláudio Aleixo Rocha, pelos conselhos valiosos, pela generosidade nas trocas e pelo encorajamento constante durante todo o processo. Seu otimismo me manteve caminhando mesmo durante os momentos em que estive mais desmotivado. Muito obrigado.

De forma especial, deixo meu agradecimento à comunidade LGBTQIAPN+ e às pessoas que vivem com HIV, cuja resistência, coragem e histórias inspiraram profundamente esta obra. Este projeto é, acima de tudo, uma homenagem à força de quem transforma a dor em luta e o silêncio em voz. Que jamais nos esqueçamos do passado e continuemos lutando pelo nosso amanhã.

*“Você está vivo. Esse é o seu espetáculo. Só quem se mostra se encontra. Por mais que se perca no caminho.”*

(Cazuza)

## RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma história em quadrinhos autoral como uma estratégia comunicacional que busca promover consciência e empatia em relação ao diagnóstico e convivência com o HIV. Trata-se de uma proposta para uma narrativa gráfica que valoriza a saúde mental, tema frequentemente negligenciado em materiais sobre o HIV, explorando aspectos psicológicos e sociais da vivência com o vírus sob a perspectiva de um jovem adulto soropositivo. A metodologia empregada para a história em quadrinhos foi proposta por Rocha (2023), e abrange desde a pesquisa e análise de dados até a definição de diretrizes conceituais, visuais e narrativas, estruturando um projeto inserido nos preceitos do Design Gráfico e do Design Social, se propondo a ampliar o diálogo sobre HIV, e contribuir para uma cultura mais inclusiva e tolerante.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; HIV; Saúde Mental; Design Gráfico; Design Social.

## **ABSTRACT**

This paper presents the development of an original comic book as a communication strategy that seeks to promote awareness and empathy regarding the diagnosis and living with HIV. It is a proposal for a graphic narrative that values mental health, a subject often neglected in materials about HIV, exploring psychological and social aspects of living with the virus from the perspective of a young HIV-positive adult. The methodology used for the comic strip was proposed by Rocha (2023), and ranges from research and data analysis to the definition of conceptual, visual, and narrative guidelines, structuring a project inserted in the precepts of Graphic Design and Social Design, proposing to broaden the dialogue about HIV, and contribute to a more inclusive and tolerant culture.

**Keywords:** Comic Books; HIV; Mental Health; Graphic Design; Social Design.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Primeira imagem do HIV obtida no Brasil, 1987.....	20
<b>Figura 2</b> - Alguns dos medicamentos antirretrovirais disponíveis no Brasil.....	22
<b>Figura 3</b> - Manchete sobre HIV no Brasil em jornal de 12 de junho de 1983.....	24
<b>Figura 4</b> - Trechos da HQ SPE n. 2, 2010.....	33
<b>Figura 5</b> - Trechos da HQ “O Vira-Lata”, 1991.....	34
<b>Figura 6</b> - Trechos da HQ “Pílulas Azuis”, 2001.....	36
<b>Figura 7</b> - Trechos da HQ “ <i>Blood of the Paladin</i> ”, 2020.....	37
<b>Figura 8</b> - Trechos da HQ “Arlindo”, 2021.....	38
<b>Figura 9</b> - Trechos da HQ “O Peixe Mágico”, 2022.....	38
<b>Figura 10</b> - Trechos da HQ “ <i>Flamer</i> ”, 2020.....	39
<b>Figura 11</b> - Trechos da HQ “Escuridão”, 2018.....	40
<b>Figura 12</b> - Trechos da HQ “Aprendendo a Cair”, 2020.....	40
<b>Figura 13</b> - Trechos da HQ “É Solitário no Centro da Terra”, 2022.....	41
<b>Figura 14</b> - Painel semântico referente à ambientação do Rio de Janeiro.....	52
<b>Figura 15</b> - Painel semântico referente à ambientação do <i>Club Paradiso</i> .....	53
<b>Figura 16</b> - Painel semântico para a construção do personagem “André”.....	55
<b>Figura 17</b> - <i>Sketches</i> do personagem “André”.....	56
<b>Figura 18</b> - Estudo de vestuário para o personagem “André”.....	57
<b>Figura 19</b> - Estudo de cores para o personagem “André”.....	57
<b>Figura 20</b> - Estudo de variações cromáticas.....	58
<b>Figura 21</b> - <i>Model sheet</i> do personagem “André”.....	59
<b>Figura 22</b> - Estudo de expressões faciais.....	60
<b>Figura 23</b> - Painel semântico para a construção da personagem “Yasmin”.....	61
<b>Figura 24</b> - <i>Sketches</i> da personagem “Yasmin”.....	61
<b>Figura 25</b> - Estudo de vestuário para a personagem “Yasmin”.....	62
<b>Figura 26</b> - Estudo de cores para a personagem “Yasmin”.....	63
<b>Figura 27</b> - <i>Model sheet</i> da personagem “Yasmin”.....	63

<b>Figura 28</b> - Painel semântico para a construção dos personagens “Wendell” e Wendy Summer”.....	64
<b>Figura 29</b> - <i>Sketches</i> do personagem “Wendell”.....	65
<b>Figura 30</b> - <i>Sketches</i> da personagem “Wendy Summer”.....	65
<b>Figura 31</b> - Estudo de vestuário para os personagens “Wendell” e “Wendy Summer”. .....	66
<b>Figura 32</b> - Estudo de cores para os personagens “Wendell” e “Wendy Summer”...	67
<b>Figura 33</b> - <i>Model sheet</i> do personagem “Wendell”.....	67
<b>Figura 34</b> - <i>Model sheet</i> da personagem “Wendy Summer”.....	68
<b>Figura 35</b> - Folha de proporção para os personagens da HQ.....	69
<b>Figura 36</b> - Pincéis utilizados para a produção da HQ.....	71
<b>Figura 37</b> - Amostra da fonte <i>Caveat Brush</i> .....	71
<b>Figura 38</b> - Amostra da fonte <i>Pangolin</i> .....	72
<b>Figura 39</b> - Estudo de <i>layout</i> e esboços da HQ, parte um.....	72
<b>Figura 40</b> - Estudo de <i>layout</i> e esboços da HQ, parte dois.....	73
<b>Figura 41</b> - Arte final da HQ, parte um.....	74
<b>Figura 42</b> - Arte final da HQ, parte dois.....	75
<b>Figura 43</b> - Arte final da HQ, parte três.....	76
<b>Figura 44</b> - Arte final da HQ, parte quatro.....	77
<b>Figura 45</b> - Arte final da HQ, parte cinco.....	78
<b>Figura 46</b> - Arte final da HQ, parte seis.....	79
<b>Figura 47</b> - <i>Mockups</i> da HQ “Por aqui o mar continua azul”.....	81
<b>Figura 48</b> - Protótipo físico da HQ “Por aqui o mar continua azul”.....	82
<b>Figura 49</b> - <i>QR Code</i> para acesso à versão digital da HQ “Por aqui o mar continua azul”.....	83
<b>Quadro 1</b> - Quadro referente ao formato e encadernação das HQs.....	42
<b>Quadro 2</b> - Quadro referente aos parâmetros visuais das HQs.....	42

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	14
1.1	Tema	16
1.2	Problema de pesquisa	17
1.3	Objetivos	17
1.3.1	<b>Geral</b>	17
1.3.2	<b>Específicos</b>	17
1.4	Justificativa	18
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	20
2.1	A epidemia de HIV e aids	20
2.2	O tratamento do HIV	22
2.3	A epidemia de HIV no Brasil	24
2.4	O estigma em torno do HIV	26
2.5	Saúde mental em indivíduos soropositivos	28
2.6	O HIV em adolescentes e jovens adultos	29
2.7	O Design Social aplicado ao Design Gráfico	30
2.8	As Histórias em Quadrinhos como mídia educativa	32
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b>	35
3.1	Problema de Design	35
3.2	Coleta de Dados	36
3.2.1	<b>Pílulas Azuis (2001), de Frederik Peeters</b>	36
3.2.2	<b>Blood of the Paladin (2020), de Jonathan Hill</b>	37
3.2.3	<b>Arlindo (2021), de Ilustralu/ Luiza de Souza</b>	37
3.2.4	<b>O Peixe Mágico (2022), de Trung Le Nguyen</b>	38
3.2.5	<b>Flamer (2020), de Mike Curato</b>	39
3.2.6	<b>Escuridão (2018), de David Small</b>	39
3.2.7	<b>Aprendendo a Cair (2020), de Mikaël Ross</b>	40
3.2.8	<b>É Solitário no Centro da Terra (2022), de Zoe Thorogood</b>	41
3.3	Análise de Dados	41

3.4 Criatividade Conceitual.....	43
3.5 Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ.....	44
<b>3.5.1 Tema.....</b>	<b>45</b>
<b>3.5.2 Plot.....</b>	<b>45</b>
<b>3.5.3 Primeiro Ato.....</b>	<b>46</b>
<b>3.5.4 Segundo Ato.....</b>	<b>46</b>
<b>3.5.5 Terceiro Ato.....</b>	<b>47</b>
<b>3.5.6 Narrativa.....</b>	<b>47</b>
3.6 Criatividade Conceitual para Personagens da HQ.....	48
<b>3.6.1 André.....</b>	<b>48</b>
<b>3.6.2 Yasmin.....</b>	<b>49</b>
<b>3.6.3 Wendell/Wendy Summer.....</b>	<b>49</b>
3.7 Descrição da Ambientação e Cenários da HQ.....	50
<b>3.7.1 Rio de Janeiro.....</b>	<b>50</b>
<b>3.7.2 Club Paradiso.....</b>	<b>52</b>
3.8 Concept Art.....	53
<b>3.8.1 Design de Personagens.....</b>	<b>54</b>
3.8.1.1 André.....	54
3.8.1.1.1 <i>Expansão do Repertório Visual.....</i>	<i>54</i>
3.8.1.1.2 <i>Sketches.....</i>	<i>55</i>
3.8.1.1.3 <i>Estudo de Vestuário.....</i>	<i>56</i>
3.8.1.1.4 <i>Estudo de Cores.....</i>	<i>57</i>
3.8.1.1.5 <i>Model Sheet e Expressões Faciais.....</i>	<i>58</i>
3.8.1.2 Yasmin.....	60
3.8.1.2.1 <i>Expansão do Repertório Visual.....</i>	<i>60</i>
3.8.1.2.2 <i>Sketches.....</i>	<i>61</i>
3.8.1.2.3 <i>Estudo de Vestuário.....</i>	<i>62</i>
3.8.1.2.4 <i>Estudo de Cores.....</i>	<i>62</i>
3.8.1.2.5 <i>Model Sheet.....</i>	<i>63</i>

3.8.1.3 Wendell/Wendy Summer.....	64
3.8.1.3.1 <i>Expansão do Repertório Visual</i> .....	64
3.8.1.3.2 <i>Sketches</i> .....	64
3.8.1.3.3 <i>Estudo de Vestuário</i> .....	66
3.8.1.3.4 <i>Estudo de Cores</i> .....	66
3.8.1.3.5 <i>Model Sheet</i> .....	67
3.8.1.4 Refinamento.....	68
3.8.1.5 Folha de Proporção.....	68
<b>3.8.2 Cenário.....</b>	<b>69</b>
<b>3.8.3 Materiais e Tecnologias para o Processo Criativo.....</b>	<b>70</b>
3.8.3.1 Pincéis.....	70
3.8.3.2 Tipografia.....	71
3.9 Estudo de Layout e Arte Final.....	72
3.10 Verificação do Projeto.....	80
3.11 Implementação do Projeto.....	80
3.12 Protótipo.....	81
<b>4 CONCLUSÃO.....</b>	<b>84</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>85</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A comunicação constitui um dos pilares fundamentais das relações humanas e da organização social, sendo responsável pela mediação de significados, valores, saberes e práticas culturais ao longo da história. Mais do que a simples transmissão de mensagens, a comunicação desempenha um papel ativo na construção de identidades, na formação de imaginários coletivos e na disseminação de informações que moldam comportamentos e atitudes.

Diferentemente da linguagem exclusivamente verbal, a comunicação visual permite alcançar públicos diversos por meio de elementos imagéticos, como ilustrações, cores e composições gráficas, tornando-se um recurso particularmente eficaz em contextos educativos e informativos. Nesse campo, as narrativas gráficas, como as histórias em quadrinhos, destacam-se pela capacidade de articular texto e imagem de maneira integrada.

Nas palavras de Eisner (1989, p. 5), as histórias em quadrinhos podem ser descritas como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos se apresentam como uma importante ferramenta de comunicação, favorecendo a construção de significados complexos, ao mesmo tempo em que aproximam o conteúdo do leitor por meio da identificação com personagens, situações e cenários representados.

A pandemia gerada pela Síndrome da Imunodeficiência Adquirida, popularmente conhecida como aids<sup>1</sup>, foi a mais fatal do último século, tendo tirado mais de 42 milhões de vidas mundialmente desde o seu início na década de 1980 (UNAIDS, 2024). E, num contexto ainda permeado por estigmas e desinformações, o vírus da imunodeficiência humana (HIV) e a aids seguem sendo temas que exigem abordagens sensíveis e acessíveis, capazes de promover o conhecimento, combater o preconceito e estimular a empatia.

---

<sup>1</sup> Palavra que surgiu do acrônimo em inglês para *Acquired Immunodeficiency Syndrome* (AIDS), no Brasil foi adotada como nome próprio da doença e por isso é tratado como substantivo, grafado com letras minúsculas. No presente trabalho, a palavra foi empregada conforme utilizada pelo Ministério da Saúde (BRASIL, 2024a, 2024b).

Na década de 80, nos primórdios da epidemia de HIV/Aids, era comum atribuir-se o forte estigma associado à infecção e seus portadores à sua altíssima mortalidade, à incerteza sobre seus modos de transmissão e a sua vinculação com práticas homossexuais masculinas. (MONTEIRO; VILLELA, 2019, p. 4)

Mesmo após passadas mais de duas décadas desde o declínio da epidemia intimamente ligado ao início de tratamentos eficazes contra o HIV, as concepções sobre a epidemia continuam a ser moldadas por construções distorcidas e imaginários estereotipados, o que leva a visões grosseiramente equivocadas da epidemia (DANIEL; PARKER, 2018). Como postulado por Parker e Aggleton (2021, p. 23):

Embora se tenham alcançado vitórias claramente – particularmente no desenvolvimento de tratamentos novos e mais eficazes e de terapias para as pessoas que vivem com o HIV em ambientes que dispõem de recursos – muito menos tem sido obtido na tentativa de superar o impacto do estigma e da discriminação nas vidas dos afetados pela epidemia.

Em indivíduos infectados pelo HIV, surge a propensão do surgimento de alguns transtornos psicológicos, em especial a depressão. Estudos consentem que ela pode incidir duas vezes mais nessas pessoas do que na população em geral (COUTINHO; O'DWYER; FROSSARD, 2018). Os sintomas da depressão, como perda de interesse, diminuição da concentração, sentimentos de inutilidade e pensamentos recorrentes de morte, podem ser prejudiciais às atividades de autogestão exigidas pelo tratamento do HIV (GONZALEZ et al., 2011).

Nesse sentido, torna-se evidente que o HIV, mais do que uma questão biomédica, está profundamente intrincado em dinâmicas simbólicas, sociais e culturais que influenciam percepções, comportamentos e práticas coletivas. A comunicação, sobretudo quando mediada por recursos visuais e narrativos, tem papel crucial na ressignificação desses imaginários e na construção de discursos mais sensíveis, plurais e comprometidos com a dignidade das pessoas afetadas. Assim, refletir sobre as formas de representação e de escuta das vivências com o HIV é também um exercício de responsabilidade ética e cidadã, essencial à construção de uma sociedade menos excludente e mais empática.

Este trabalho, portanto, visa detalhar o processo de criação de uma história em quadrinhos autoral que funcione como instrumento de conscientização e compreensão sobre o HIV, buscando desmistificar o tema e romper com estigmas

ainda presentes na sociedade. Serão apresentadas no capítulo de referencial teórico as questões relacionadas ao HIV como seus aspectos históricos, sociais e psicológicos, além da análise do Design Social e do potencial das HQs como linguagem visual e ferramenta de comunicação em saúde. Já o capítulo referente à metodologia apresenta as etapas do desenvolvimento do projeto, desde a definição do problema de design e formulação das diretrizes conceituais, até a construção da narrativa, personagens, cenários e linguagem visual da HQ. A metodologia aplicada foi elaborada por Rocha (2023), e evidencia o percurso criativo e técnico necessário para a execução do projeto gráfico final, que ainda se encontra em desenvolvimento junto aos demais capítulos deste trabalho.

### **1.1 Tema**

A descoberta do HIV é algo que marca profundamente a pessoa acometida, uma vez que afeta o seu bem-estar físico, mental e social e envolve sentimentos negativos como depressão, angústia e medo da morte, interferindo em sua identidade e autoestima. (CARVALHO; BRAGA; GALVÃO, 2004)

Dentro de tal contexto, o presente trabalho busca desenvolver uma história em quadrinhos que adote uma abordagem humanizada em torno de um personagem fictício diagnosticado como soropositivo, de forma que seja voltada à sensibilização de públicos diversos, com especial atenção para a representatividade e para os impactos psicossociais relacionados ao HIV. O foco não recai sobre o ensino das práticas de prevenção ou na apresentação técnico-científica do vírus em si, mas sim na construção de um discurso que dialogue com as dimensões psicológicas e simbólicas que permeiam a vivência com o HIV.

A finalidade essencial é apresentar a criação de uma narrativa gráfica orientada à conscientização quanto à saúde mental de pessoas soropositivas e ao consequente enfrentamento do estigma relacionado ao HIV, enfatizando o cotidiano de pessoas que convivem com o vírus e estimulando reflexões sobre o olhar social que lhes é direcionado. A proposta busca romper com estereótipos e preconceitos, fomentando a empatia por meio de uma trama sensível, personagens humanizados e uma linguagem acessível, contribuindo, assim, para a construção de uma sociedade mais acolhedora e informada.

## **1.2 Problema de pesquisa**

Levando em consideração o tema delimitado, surge como problema de pesquisa: Como é possível utilizar uma história em quadrinhos para desenvolver uma narrativa sensível e que seja capaz de conscientizar o leitor quanto aos impactos psicológicos decorrentes da convivência com o HIV?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Geral**

Buscando responder o problema postulado, objetiva-se desenvolver uma história em quadrinhos que incentive o leitor a refletir sobre a saúde mental de pessoas que vivem com o HIV, contribuindo para o enfrentamento do estigma social relacionado ao vírus, a partir da perspectiva de um jovem diagnosticado como soropositivo.

### **1.3.2 Específicos**

Em sequência, para que o projeto possa ser desenvolvido de maneira cuidadosa e embasada, foram determinados como objetivos específicos:

1. Aprofundamento no assunto da linguagem das histórias em quadrinhos.
2. Investigar aspectos psicossociais e emocionais que impactam a saúde mental de pessoas que vivem com HIV, com ênfase nas vivências de jovens soropositivos;
3. Analisar como o uso da linguagem gráfica, aliada a elementos narrativos, pode facilitar a identificação do leitor com a temática abordada;
4. Utilizar o design gráfico, por meio dos princípios e valores do design social, para contribuir com a desconstrução de estigmas sociais.
5. Pesquisa sobre metodologia de design que auxilie na criação de histórias em quadrinhos, bem como na identificação de técnicas e materiais empregados na sua concepção e prototipação.

## 1.4 Justificativa

A persistência do estigma em torno do HIV constitui um dos principais obstáculos ao enfrentamento efetivo da epidemia. Mesmo após o desenvolvimento da terapia antirretroviral (TARV) e outros avanços tecnológicos que possibilitam qualidade de vida e supressão da carga viral em pessoas vivendo com HIV ou aids, ainda existem condições socioculturais que criam vulnerabilidades à infecção pelo vírus e aumentam a morbimortalidade por aids (BRASIL, 2024a).

Entre os fatores de vulnerabilidade, que geram barreiras significativas tanto para o controle da epidemia como para o sucesso do tratamento e do cuidado, destacam-se vivências de discriminação e estigma relacionadas a racismo, homofobia, transfobia, sexismo, machismo e sorofobia, entre tantas outras condições que aprofundam as inequidades em saúde. Tanto na saúde pública como na clínica, a relação entre vulnerabilidades e aids é uma via de mão dupla. A exclusão social tem um papel na construção da vulnerabilidade à infecção pelo HIV. (BRASIL, 2024a, pg. 19-20)

A desinformação e a representação negativa de pessoas com HIV são potencializados por discussões nocivas sobre o vírus que reforçam o medo e a marginalização de determinados grupos (PARKER; AGGLETON, 2021). Portanto, o primeiro passo para extinguir a sorofobia da saúde pública é compreender que o preconceito que permeia a vida das pessoas que vivem com HIV, populações-chave e/ou em vulnerabilidade, constitui um grave problema social que afasta usuários dos serviços de saúde e os distancia das políticas públicas de combate à epidemia de HIV (JOAQUIM et al., 2023).

Outro fator que interfere no sucesso do tratamento é a manifestação de problemas psicológicos, como a depressão, reconhecida por sua capacidade de prever desfechos clínicos negativos, entre eles a redução da adesão à medicação, da qualidade de vida e o possível agravamento da progressão da doença e mortalidade (NANNI et al., 2015). O apoio emocional ao paciente, ajudando-o a lidar com as questões de ordem afetiva, é fundamental para a adoção de práticas voltadas para o autocuidado, contudo ainda sofre consequências do despreparo que envolve o trato psicossocial da doença (SALDANHA; FIGUEIREDO; COUTINHO, 2004).

Tendo em vista que o estado psicológico da pessoa infectada com o HIV impacta diretamente na prevenção, no diagnóstico precoce, na adesão ao

tratamento e, sobretudo, no bem-estar psicossocial daqueles que convivem com o vírus, torna-se fundamental investir em estratégias comunicacionais que não apenas transmitam informações, mas também promovam a empatia, o acolhimento e o respeito por essa parcela da população.

É também nesse contexto que o design social se apresenta como uma abordagem essencial. Papanek (1973) defende que o design responsável deve projetar para as necessidades das pessoas, em vez de seus desejos, enquanto Cipolla (2017) reconhece que a prática do design para a inovação social possui como diretriz estratégica a promoção de um processo de mudança nas estruturas da sociedade. Então, ao direcionar os saberes e práticas do design para a resolução de problemas sociais, é possível propor intervenções comunicacionais que visam provocar reflexões críticas e encorajar a transformação das realidades marginalizadas.

A criação de uma história em quadrinhos com enfoque humanizado e representativo insere-se nesse escopo, assumindo o design gráfico como ferramenta de mediação simbólica e transformação social. Mais do que um produto estético, essa proposta se configura como um artefato comunicacional comprometido com a inclusão e a escuta. Ao incorporar os princípios do design social, o projeto busca contribuir para a construção de uma sociedade mais sensível às questões que envolvem as vivências com o HIV, fomentando o diálogo, o respeito às diferenças e a superação do preconceito que ainda persiste em torno da soropositividade.

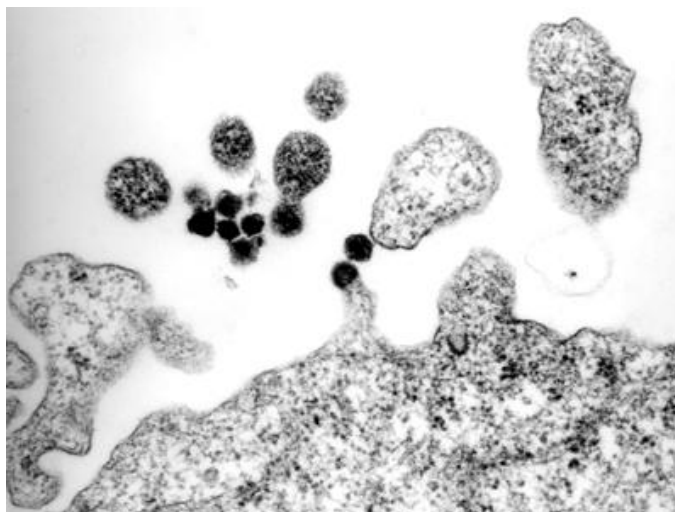
## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A epidemia de HIV e aids

O início da epidemia de HIV remonta ao ano de 1981, quando um número crescente de jovens homossexuais do sexo masculino começou a falecer em decorrência de infecções oportunistas (GREENE, 2007). A ocorrência dessas doenças foi identificada pela primeira vez pelo Centro de Controle de Doenças (CDC, do inglês “Centers for Disease Control and Prevention”), órgão de saúde dos Estados Unidos, que classificou essas doenças como sendo manifestações da aids (MALBERGIER; SCHÖFFEL, 2001).

O HIV é um retrovírus que atua no ataque aos linfócitos T-CD4+, provocando uma deficiência imunológica crônica e progressiva no organismo. Os linfócitos T são células de defesa do sistema imunológico que memorizam, reconhecem e destroem os agentes estranhos que entram no organismo. Com a interferência do HIV no corpo, os linfócitos T são enfraquecidos, alterando a capacidade de defesa e deixando o organismo mais vulnerável às infecções oportunistas, cânceres e alterações neurológicas. O risco do desenvolvimento de aids também aumenta à medida que os números de linfócitos T forem reduzidos (NUNES JUNIOR; CIOSAK, 2018).

**Figura 1** - Primeira imagem do HIV obtida no Brasil, 1987



Fonte: Fiocruz

Até o fim de 1982, evidências epidemiológicas já indicavam que a aids era uma doença infecciosa transmitida pela troca de material biológico contaminado, como sangue, sêmen, secreção vaginal e leite materno. Além disso, três enzimas foram identificadas no HIV: a transcriptase reversa, a protease e a integrase, essenciais para o ciclo de vida do vírus, e mais tarde se tornariam foco de pesquisas para o desenvolvimento de medicamentos (GREENE, 2007).

O surgimento do HIV ocorreu em um período em que a comunidade científica e as autoridades sanitárias acreditavam que as doenças infecciosas estavam sob controle graças aos avanços da tecnologia e da medicina. No entanto, a epidemia revelou desafios inéditos e exigiu respostas coletivas, incluindo a formulação de estratégias políticas em diferentes contextos (MARQUES, 2002).

Mesmo com os avanços científicos e terapêuticos, a propagação do HIV continua sendo um problema de saúde pública global. Em 2023, aproximadamente 39,9 milhões de pessoas viviam com HIV no mundo, incluindo cerca de 1,4 milhão de pessoas menores de 15 anos. No mesmo ano, 1,3 milhão de novos casos de contágio foram registrados ao redor do mundo e em torno de 630 mil pessoas morreram devido a doenças relacionadas à aids (BRASIL, 2024b).

## 2.2 O tratamento do HIV

O primeiro medicamento aprovado para o tratamento do HIV foi a azidotimidina (AZT), também conhecida como zidovudina. Inicialmente produzido como um tratamento contra o câncer, acabou se revelando como um inibidor da transcriptase reversa e, em 1987, teve seu uso autorizado nos Estados Unidos para o tratamento do HIV. Infelizmente sua eficácia se tornou insuficiente após o surgimento de variantes do HIV resistentes ao medicamento, e o tratamento monoterápico teve que ser reformulado (GREENE, 2007).

Em 1995, a aprovação de novos tipos de antirretrovirais ampliou as possibilidades de tratamento. Com a introdução dos inibidores de protease, iniciou-se uma nova era de avanços científicos e tecnológicos para a TARV. Foi constatado que a ação desse novo medicamento apresentou maior eficácia quando comparado ao tratamento monoterápico e, a partir de 1996, foi implementada a terapia antirretroviral altamente ativa (HAART), popularmente conhecida como “coquetel”, que se baseia no uso combinado de três ou mais medicamentos. O esquema de múltiplos fármacos normalmente associava dois tipos de inibidores de transcriptase reversa e um de protease, o que levou a redução da replicação viral e o controle da progressão da doença, melhorando a qualidade de vida das pessoas vivendo com HIV (NUNES JUNIOR; CIOSAK, 2018).

**Figura 2** - Alguns dos medicamentos antirretrovirais disponíveis no Brasil



Fonte: Secom Goiás

Na atualidade, os últimos anos trouxeram uma série de avanços fundamentais no tratamento e prevenção do HIV. Entre os mais importantes estão o uso da Profilaxia Pré-Exposição (PrEP), estratégia de prevenção ao HIV que consiste na ingestão diária de um medicamento que atua bloqueando a entrada do vírus nas células responsáveis pela defesa do organismo; e a Profilaxia Pós-Exposição (PEP), que compreende o uso de medicamentos antirretrovirais durante um período de 28 dias para reduzir o risco de infecção em situações de exposição ao vírus, como casos de relação sexual sem proteção, violência sexual ou acidentes ocupacionais que resultem no contato com material biológico contaminado. Conforme o Ministério da Saúde, a PEP é um tratamento de urgência que deve ser iniciado de preferência entre 2 à 72 horas após a ocorrência de risco (CARVALHO; AZEVÊDO, 2019).

A adesão consistente à TARV é essencial para o sucesso do tratamento da infecção pelo HIV. Quando essa adesão é irregular, aumentam os riscos de falha virológica, surgimento de resistência aos antirretrovirais e transmissão dessas variantes resistentes. Indivíduos que vivem com HIV ou aids e não seguem adequadamente o tratamento estão mais suscetíveis à progressão da infecção, da evolução para aids e ao óbito (BRASIL, 2024a).

Nesse contexto, o início precoce da TARV aliado a um acolhimento humanizado são fundamentais para fortalecer o vínculo e a permanência do usuário nos serviços de saúde, favorecer a rápida obtenção da carga viral indetectável<sup>2</sup> e consequentemente interromper a cadeia de transmissão do HIV (BRASIL, 2024a).

---

<sup>2</sup> Os primeiros estudos com casais sorodiscordantes, ou seja, quando um dos parceiros é soropositivo e o outro não, não identificaram a transmissão sexual do HIV por pessoas em tratamento por pelo menos seis meses. Esses estudos foram base para o conceito de “indetectável = intransmissível” (BRASIL, 2024a).

### 2.3 A epidemia de HIV no Brasil

A evolução da epidemia de HIV no Brasil escancarou as contradições sociais, econômicas e culturais no país. Atreladas à chegada do vírus estavam todas as metáforas transformadas em preconceito, moralismo e medo, influenciando na maneira como o poder público respondeu à epidemia no país (MARQUES, 2002).

[...] a epidemia de AIDS foi muitas vezes apresentada, inclusive por sucessivos Ministros da Saúde e outras altas autoridades da saúde pública, como um problema secundário - relativamente insignificante em comparação com dilemas sanitários mais complexos ou estatisticamente mais relevantes. A gravidade potencial da epidemia foi minimizada ainda mais por uma visão que considera as pessoas com aids uma parte de uma minoria social; [...] O resultado de tais distorções, no Brasil como igualmente em muitas outras sociedades, foi quase sempre o crescimento dos preconceitos, das discriminações e, às vezes, da violência (DANIEL; PARKER, 2018, pg. 15).

**Figura 3** - Manchete sobre HIV no Brasil em jornal de 12 de junho de 1983



Fonte: Jornal Notícias Populares

As primeiras ocorrências de infecção por HIV no Brasil aconteceram no estado de São Paulo, por volta de 1982. Neste período, o país começava a caminhar em direção ao fim da ditadura militar e, nesse clima de redemocratização e libertação social, o movimento LGBTQIAPN+ teve grande influência para o reconhecimento da aids como um problema de saúde pública (TRINDADE et al., 2019). Nesse cenário, o Brasil lançou em 1985 sua primeira estratégia e diretriz chamada “Pelo direito de viver”, visando a melhoria na qualidade de vida dos portadores de HIV ou aids (GRECO, 2016).

O início da distribuição de AZT pelo Sistema Único de Saúde (SUS) se deu em 1991 e, a partir de 1993, o medicamento passou a ser produzido localmente. Desde 1996, após pressão de movimentos sociais, o governo adotou a política de acesso à medicação sob a Lei nº 9.313/1996, e garante a distribuição de antirretrovirais pelo SUS, sendo também o primeiro país em desenvolvimento a adotar uma política pública de acesso à TARV (GRECO, 2016; COUTINHO; O'DWYER; FROSSARD, 2018). Este acontecimento logo aplacou o processo de adoecimento e quantidade de mortes em decorrência da aids, transformando a condição da doença de uma “sentença de morte” para uma enfermidade crônica: “sem cura, mas com tratamento” (CUNHA, 2012).

No Brasil, a PrEP começou a ser distribuída gratuitamente em 2017 pelo Ministério da Saúde para as consideradas populações-chave: pessoas mais vulneráveis ao HIV segundo o órgão federal, entre elas os homens que fazem sexo com homens, pessoas trans e trabalhadores do sexo (CARVALHO; AZEVÊDO, 2019).

Apesar de tais avanços, o HIV ainda se apresenta no Brasil como um problema de saúde pública, uma vez que apenas no ano de 2023, mais de 46 mil novos casos de infecção por HIV foram notificados no país, apresentando um aumento de 24,1% em relação aos dados de 2020 (BRASIL, 2024b).

## 2.4 O estigma em torno do HIV

A base das discussões acerca do estigma surge do trabalho de Goffman (1988), que determina o estigma como sendo uma marca socialmente construída que diferencia negativamente um indivíduo ou grupo, levando à sua discriminação e exclusão. Ele pode estar ligado a características físicas, identidades sociais ou comportamentos considerados “desviantes”, que são encarados como diferenças indesejáveis. O estigma então se manifesta na sociedade por meio de regras e punições que resultam numa identidade deteriorada para o indivíduo estigmatizado.

Partindo desse pressuposto, é importante dizer que, antes da descoberta do vírus e da eclosão da epidemia de HIV, o cenário mundial vivia uma realidade de liberdade sexual e crescimento do movimento LGBTQIAPN+. Visto que entre os primeiros casos documentados o vírus foi encontrado em homens que mantinham relações sexuais com outros homens, a infecção sexualmente transmissível foi nomeada, num primeiro momento, de Doença da Imunodeficiência Relacionada aos Gays (GREEN, 2000).

Dadas as circunstâncias, é pertinente salientar o fato de que “o estigma relacionado ao HIV e à aids raramente opera exclusivamente em relação ao HIV e à aids” (PARKER; AGGLETON, 2021, pg. 46), uma vez que os primeiros indivíduos a serem relacionados à existência do HIV constituem um grupo visto pela sociedade como desviantes.

A associação do HIV e da AIDS à homossexualidade, e depois a outras formas de estigmatização, como a prostituição, a promiscuidade e o desvio sexual (e a diferença sexual), marca mais amplamente toda a história da epidemia e continua a funcionar ainda hoje como o aspecto mais enraizado do estigma, da estigmatização e da discriminação relacionados ao HIV e à AIDS (PARKER; AGGLETON, 2021, pg. 47).

Apesar da mudança do cenário epidêmico e as numerosas evidências que provavam que o HIV não era exclusivo para pessoas LGBTQIAPN+, a percepção da aids como uma "doença homossexual" – acompanhada dos estigmas historicamente atribuídos à homossexualidade – permaneceu como um modelo predominante na forma como a sociedade respondeu à epidemia e na maneira como ela foi incorporada ao imaginário popular (DANIEL; PARKER, 2018). Esse estigma foi agravado pelo medo social, que encontrou respaldo em práticas discriminatórias

dentro do próprio sistema de saúde, onde profissionais se recusavam a prestar atendimento e instituições negavam hospitalização a pessoas vivendo com HIV ou aids (GRECO, 2016).

Essas representações construídas para dar significado à aids e à epidemia de HIV tiveram como base as crenças e interpretações morais que passaram a servir como base para atribuir sentido à origem da infecção. Partindo dessa visão moralista da sociedade, estabeleceu-se a ideia de que a pessoa portadora do HIV é responsável por sua condição, já que seu estilo de vida teria violado comportamentos considerados socialmente aceitáveis e, dessa forma, a condição soropositiva passa a ser vista como uma punição ou consequência merecida por essa transgressão (ALMEIDA; LABRONICI, 2007).

São essas construções sociais que fazem com que a experiência de quem vive com HIV seja marcada por sentimentos de culpa, exclusão e medo da morte. Muitas dessas pessoas vivem em silêncio, com medo de revelar sua condição sorológica e enfrentar rejeição social, o que por sua vez limita o acesso a direitos e recursos de proteção e assistência. Assim, em função de representações advindas do preconceito e ignorância, o diagnóstico de HIV ainda carrega uma carga simbólica de morte decretada, afetando profundamente a integridade emocional, física e social da pessoa soropositiva, que se vê marginalizada e fragilizada em uma sociedade que continua a perpetuar o preconceito (ALMEIDA; LABRONICI, 2007).

## 2.5 Saúde mental em indivíduos soropositivos

A relação entre a infecção por HIV e a saúde mental é complexa e demanda atenção especial, considerando o impacto significativo que exerce sobre a vida pessoal, sexual e social das pessoas que vivem com HIV ou aids. Dentre os transtornos psicológicos mais recorrentes apresentados por pessoas HIV positivas, a depressão se destaca como o mais prevalente. Além disso, foi observado que a ocorrência de eventos estressantes está associada à progressão da infecção, o que pode elevar de três a cinco vezes o risco de desenvolvimento de quadros depressivos (REIS et al., 2011).

Estudos apontam que a depressão se manifesta em cerca de 42% das pessoas vivendo com HIV. O transtorno é capaz de causar um impacto significativo na vida de soropositivos, podendo resultar na redução da aderência ao tratamento, na sua eficácia e qualidade de vida em geral. Além da progressão do vírus e da mortalidade por doenças em consequência dele, a depressão pode ainda facilitar a transmissão viral, contribuindo para um ciclo de reforço entre a depressão e o HIV (NANNI et al., 2015).

Uma das estratégias de apoio psicossocial mais indicadas para pessoas vivendo com HIV é a terapia em grupo. De acordo com Malbergier e Schöffel (2001), essa modalidade terapêutica surgiu pela semelhança entre as reações psicológicas de pessoas HIV positivas. A terapia em grupo, além de oferecer um espaço seguro e favorecer a reconstrução de vínculos sociais muitas vezes fragilizados pelo diagnóstico, também viabiliza esforços saudáveis de lidar com o estigma e a falta de esperança, e contribui para o fortalecimento da autoestima e o incentivo à adesão ao tratamento através do contato com pessoas que estão passando por situações semelhantes e que podem servir de exemplo.

## 2.6 O HIV em adolescentes e jovens adultos

Um dos grupos demográficos onde se nota uma maior prevalência de pessoas HIV positivas é a de jovens adultos e, dentre essa parcela, muitos podem ter sido infectados ainda durante a adolescência. Isso aponta uma prioridade de ações de prevenção e proteção direcionadas a esse grupo, uma vez que a causa e evolução da infecção está diretamente ligada aos esforços – ou falta deles – quanto à acessibilidade de informações sobre a saúde sexual (PEREIRA et al., 2014).

O processo de socialização do jovem compreende o início do exercício da sexualidade com pouca ou nenhuma informação, múltiplos parceiros, baixo uso de preservativo e o consumo frequente de álcool e outras substâncias que podem contribuir para a exposição e o consequente aumento dos índices de contágio do HIV (PEREIRA et al., 2014). Considerando que os jovens são uma população em crescimento e que a cada ano uma nova parcela se torna sexualmente ativa, é necessário que todos os jovens e adolescentes estejam munidos de uma educação de qualidade sobre HIV, sexualidade e saúde (UNESCO, 2016).

Embora os programas de educação em HIV tenham tido, tradicionalmente, uma forte ênfase na prevenção, esse foco exclusivo – sem abordar questões como tratamento, cuidados e apoio, estigma e discriminação – não é mais suficiente. A educação em HIV precisa abranger as áreas de prevenção, tratamento e cuidados, além de destacar a importância do diagnóstico precoce, do tratamento oportuno e da adesão ao tratamento, a fim de maximizar a longevidade e a qualidade de vida das pessoas que vivem com o HIV (UNESCO, 2016, pg. 150).

A educação em HIV também deve ser planejada estrategicamente e adaptada às necessidades dos adolescentes e jovens que compreendem essa parcela em maior vulnerabilidade, incluindo os que já vivem com HIV. Deve-se respeitar os aspectos culturais e psicossociais desse grupo a fim de que todos possam compreender a dinâmica social e epidemiológica da infecção pelo HIV, além das tensões psicológicas relacionadas ao estado de saúde de pessoas soropositivas (PEREIRA et al., 2014; UNESCO, 2016).

## 2.7 O Design Social aplicado ao Design Gráfico

A partir das décadas de 1960 e 1970, o mundo foi palco de profundas transformações nos âmbitos social, político e cultural. Em diferentes partes do globo, diversos movimentos sociais ganharam força, impulsionados pelo desejo de ruptura com normas estabelecidas e pela busca por uma sociedade mais justa. As reivindicações por igualdade racial, direitos das mulheres, liberdade sexual, preservação ambiental e novas formas de organização familiar marcaram esse período e influenciaram de maneira decisiva os rumos da sociedade contemporânea (MIYASHIRO, 2011).

Inserido nesse cenário de contestação e mudança, o design gráfico assumiu um papel significativo como ferramenta de expressão, engajamento e resistência. Organizações e movimentos sociais encontraram nele uma forma eficaz de comunicar mensagens, denunciar injustiças e mobilizar públicos (McQUISTON, 1995 apud MIYASHIRO, 2011). Cartazes, panfletos, identidades visuais e outras manifestações gráficas foram (e ainda são) instrumentos de visibilidade e resistência. Com o passar do tempo, a atuação do design gráfico expandiu-se para além de ações coletivas organizadas, passando também a compor o trabalho de designers e estúdios comprometidos com causas sociais e que estimulam a reflexão e a conscientização por intermédio do design (MIYASHIRO, 2011).

O design gráfico, por sua natureza, tem como uma de suas principais funções a tradução de ideias em linguagem visual, atribuindo forma e significado a conceitos complexos por meio de imagens, tipografias, cores e composições. Essa capacidade de materializar ideias e provocar experiências sensoriais e cognitivas é o que permite que o design promova verdadeiras mudanças sociais. A habilidade de lidar com diferentes culturas, contextos e canais de comunicação faz do design gráfico um construtor de significados, capaz de dialogar com as nuances do comportamento humano e de provocar mudanças na nossa percepção do mundo (NEVES, 2011; FORNASIER; MARTINS; MERINO, 2012).

Essa compreensão mais abrangente do papel do design aproxima a prática profissional do que se denomina design social. Diferente de abordagens centradas apenas na estética ou na lógica comercial, o design social entende o projeto como um agente transformador, voltado à projeção de ideias e significados e à criação de experiências que promovam o bem coletivo. Isso exige do designer sensibilidade,

conhecimento aprofundado sobre os públicos envolvidos, empatia e responsabilidade ética com o impacto de suas criações (LIMA; MARTINS, 2011).

O objetivo do design social, portanto, é claro: gerar comunicação crítica, fomentar o pensamento e, acima de tudo, impulsionar transformações nos campos social, político e econômico. Trata-se de um campo de atuação onde a cidadania e a consciência crítica se tornam parte indissociável do processo criativo (NEVES, 2011). Assumir esse posicionamento exige do designer não apenas domínio técnico, mas também engajamento ético e político. Significa reconhecer seu papel enquanto cidadão e agente de mudança, consciente de que cada projeto comunica, influencia e constrói representações do mundo. O design, dessa forma, deixa de possuir apenas um caráter comercial e passa a constituir também um exercício de responsabilidade social.

## 2.8 As Histórias em Quadrinhos como mídia educativa

No início de sua popularização, os quadrinhos enfrentaram uma grande rejeição, especialmente por parte de pais que os consideravam uma influência danosa, acreditando que prejudicariam a formação saudável dos filhos. Com o tempo, porém, essa percepção foi se transformando. A mídia passou a ser reconhecida como um recurso relevante para a comunicação, despertando o interesse do público e ganhando espaço até mesmo no ambiente escolar. Inicialmente utilizados como ilustrações em livros didáticos, os quadrinhos passaram a compor situações que estimulavam a curiosidade dos alunos, consolidando-se como ferramenta pedagógica (PRADO; SOUSA JUNIOR; PIRES, 2017).

Mesmo após um histórico de marginalização, seu potencial para provocar reflexões e transmitir informações importantes ficou evidente nos campos da inclusão e da educação. Segundo Wellichan e Lino (2019), o uso das HQs auxilia na representação, de maneira lúdica, de conteúdos que exigem maior compreensão, considerando que é uma ferramenta acessível para diferentes faixas etárias e contextos. Sua combinação de texto e imagem permitia uma leitura mais eficiente, contribuindo também para o desenvolvimento de hábitos de leitura. As autoras ainda complementam dizendo que:

O enriquecimento do vocabulário dos estudantes também foi percebido, bem como o conhecimento globalizado, em qualquer nível de escolaridade, em qualquer tema e disciplina, permitindo ao leitor pensar e imaginar as diversas situações proporcionadas em cada história, edificando, assim, o conhecimento (WELLICHAN; LINO, 2019, pg. 59).

De acordo com Guimarães (2001), uma das razões pela qual as histórias em quadrinhos se fazem facilmente acessíveis a qualquer pessoa é que a identificação cultural entre autor e leitor é muito menos determinante nas histórias em quadrinhos do que nos textos exclusivamente escritos. Ademais, a formação do indivíduo é amplamente influenciada pelo contexto social em que está inserido, cujos meios de comunicação de massa fazem parte, dos quais as HQs estão incluídas.

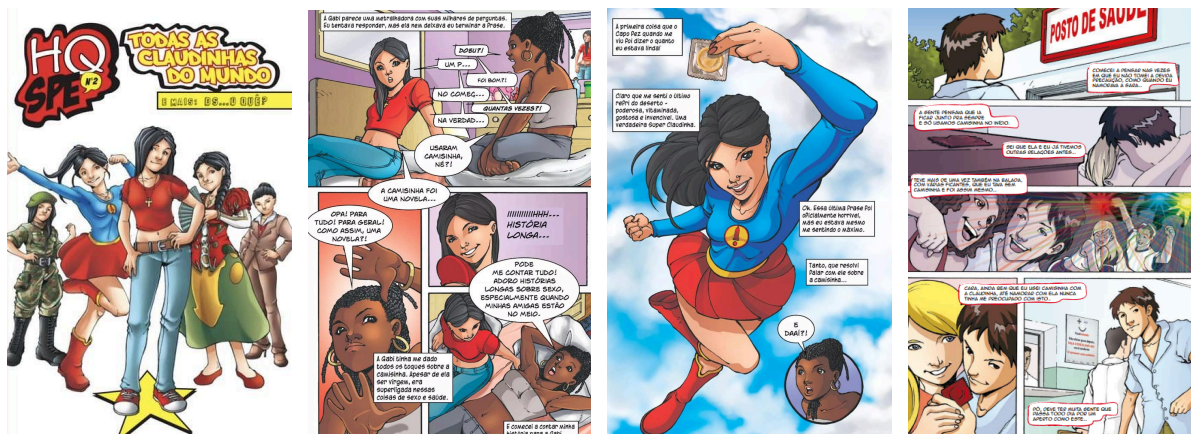
Nos anos 1990, com o surgimento de novos desafios epidemiológicos, como o aumento das doenças crônico-degenerativas, consolidou-se uma nova relação entre a saúde e a comunicação. A investigação do HIV, por exemplo, foi um fator que propiciou um novo modo de pensar a comunicação em saúde, uma vez que

identidades sexuais, estilos de vida, relações interpessoais e de gênero passaram a ser mais decisivos no perfil epidemiológico de um território do que os microorganismos. A promoção de estilos de vida saudáveis e o fortalecimento de políticas públicas exigiram estratégias comunicativas que fossem mais eficientes e que considerassem não apenas fatores biomédicos, mas também sociais, culturais e comportamentais (PRADO; SOUSA JUNIOR; PIRES, 2017).

Quando bem elaboradas, as HQs podem abordar temas complexos, ampliar o repertório do leitor e favorecer a assimilação de conceitos técnicos ou científicos, mesmo por públicos leigos. Contudo, essa aplicação exige responsabilidade desde a concepção da narrativa até a maneira como os personagens se comunicam com o leitor ou entre si. Especialmente quando assumem um caráter educativo voltado à promoção da saúde, um uso inadequado pode comprometer gravemente os objetivos da mensagem (PRADO; SOUSA JUNIOR; PIRES, 2017).

Um grande exemplo do potencial educacional das HQs no âmbito da saúde foi um projeto intitulado Histórias em Quadrinhos do Projeto Saúde e Prevenção nas Escolas (HQ SPE). Teve seu início em 2003 como uma iniciativa do Ministério da Saúde e do Ministério da Educação em parceria com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) e o Fundo de População das Nações Unidas (UNFPA). O material, direcionado a adolescentes e jovens, abordava desde o uso de álcool e drogas ilícitas, direitos sexuais e reprodutivos, até a prevenção de doenças sexualmente transmissíveis, do HIV e da aids (UNESCO, 2010).

Figura 4 - Trechos da HQ SPE n. 2, 2010



Fonte: Biblioteca Virtual em Saúde<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Disponível em: [https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/saude\\_prevencao\\_escolas\\_n2.pdf](https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/saude_prevencao_escolas_n2.pdf).

Sua distribuição acabou sendo suspensa sob a justificativa de que não havia sido aprovado por uma comissão editorial, apesar de já ter sido previamente aprovado e apresentado publicamente durante o Congresso Brasileiro de Prevenção das DST e Aids (GRECO, 2016).

Outro exemplo de como as HQs foram usadas com cunho educacional e social são os quadrinhos do personagem Vira-Lata, que passaram a ser utilizados para promover a conscientização e a educação sexual entre os detentos do presídio do Carandiru, em São Paulo, sendo posteriormente distribuídos no restante do país pela revista Animal (PESSOA, 2013).

Figura 5 - Trechos da HQ “O Vira-Lata”, 1991



Fonte: VHD Diffusion/Líbero

A HQ, criada pelo músico e roteirista Paulo Garfunkel e o ilustrador Líbero, começou a ser distribuída por iniciativa do Dr. Drauzio Varella, que trabalhava no Carandiru. Além de ser um material de fácil leitura e que retinha melhor a atenção da população carcerária do que materiais como panfletos, a educação sexual era apresentada nos quadrinhos sob circunstâncias atraentes, sem roubar o protagonismo da narrativa. No que diz respeito aos resultados da iniciativa: enquanto as testagens iniciais feitas por Varella declararam que 17,3% dos detentos eram portadores do HIV, a repercussão do projeto apontou a redução dos índices de HIV para 13% no ano de 1995 e, em 2000, para 8% (ROQUE, 2022).

### 3 METODOLOGIA

O presente capítulo apresenta a metodologia adotada para o desenvolvimento de uma história em quadrinhos sobre um personagem lidando com um diagnóstico positivo para HIV. Foi utilizado como referência o método elaborado por Rocha (2023), dado que atende os objetivos comunicacionais e didáticos da proposta. Com a finalidade de detalhar o percurso metodológico utilizado na concepção, estruturação e produção da HQ, serão descritas as etapas de pesquisa, elaboração do roteiro, desenvolvimento visual e validação do material.

#### 3.1 Problema de Design

Como afirmado por Rocha (2023), o problema de design é a finalidade essencial do projeto, pois consiste em uma necessidade que precisa ser resolvida. Por conseguinte, a criação de um *briefing* oferece um norte para o projeto, auxiliando na organização das informações essenciais e guiando o processo criativo para que todas as decisões de roteiro, arte e linguagem sejam coerentes com os objetivos da HQ.

Apoiando-se nessa declaração, a história em quadrinhos autoral a ser realizada é destinada à mídia impressa, visa retratar um jovem diagnosticado como HIV positivo e pretende atender a um público jovem entre 15 e 24 anos de idade<sup>4</sup>. A HQ tem como objetivo gerar uma maior consciência e empatia no leitor em relação ao diagnóstico e convívio com o HIV por meio de uma narrativa gráfica sensível e cativante de modo que facilite uma conexão emocional com a história. É desejável que a abordagem da narrativa contemple principalmente o âmbito psicológico e social do convívio com o HIV através de recursos gráficos que simbolizam alegorias para o estado emocional do personagem, além de proporcionar representatividade e acolhimento à pessoas soropositivas que possam ter se sentido de maneira similar em algum momento ao longo da vida.

---

<sup>4</sup> Recorte etário classificado como população jovem pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). IBGE. População jovem no Brasil. Departamento de População e Indicadores Sociais. Rio de Janeiro: IBGE, 1999. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv6686.pdf>. Acesso em 13 maio 2025.

### 3.2 Coleta de Dados

Para a etapa de coleta de dados, foram pesquisadas HQs destinadas a um público-alvo similar ao proposto no problema de design e que se encaixam nas temáticas de HIV, sexualidade, amadurecimento e saúde mental, pertinentes para o projeto, a fim de analisar a estrutura e estilo visual das mesmas.

#### 3.2.1 Pílulas Azuis (2001), de Frederik Peeters

“Pílulas Azuis” é uma HQ autobiográfica que narra o cotidiano do autor suíço desde que conheceu sua esposa Cati e o filho dela - ambos HIV positivos. Por meio da história de vida de um casal aprendendo a lidar com um relacionamento sorodiscordante, com suas inseguranças e falta de informação, Pílulas Azuis trata do HIV sob uma perspectiva leve e realista, demonstrando também que o convívio com o vírus é possível através da terapia antirretroviral.

Figura 6 - Trechos da HQ “Pílulas Azuis”, 2001



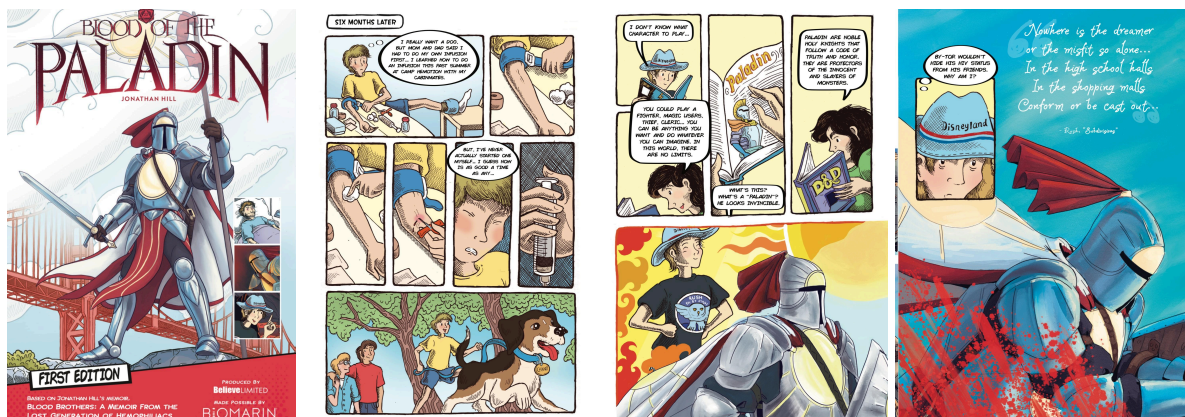
Fonte: Google Livros<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Amostra disponível em: [https://www.google.com.br/books/edition/Pílulas\\_azuis/aR6IEAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=0](https://www.google.com.br/books/edition/Pílulas_azuis/aR6IEAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=0). Acesso em 26 abr. 2025.

### 3.2.2 *Blood of the Paladin* (2020), de Jonathan Hill

A HQ “*Blood of the Paladin*” (Sangue do Paladino, em tradução livre) é baseada na vida do autor, diagnosticado com hemofilia A quando criança e posteriormente como portador do HIV em decorrência de transfusões de sangue que recebeu na juventude. Os quadrinhos exploram como ele aprendeu a lidar e conviver com suas condições de saúde ao passo que usava do jogo de interpretação de papéis *Dungeons & Dragons* como um mecanismo escape da sua realidade.

Figura 7 - Trechos da HQ “*Blood of the Paladin*”, 2020



Fonte: *Blood of the Paladin*<sup>6</sup>

### 3.2.3 *Arlindo* (2021), de Ilustralu/ Luiza de Souza

“*Arlindo*” acompanha o adolescente homônimo por sua jornada de autodescoberta como uma pessoa LGBTQIAPN+ e sua luta por aceitação na cidadezinha onde vive no interior do Rio Grande do Norte. Possui um estilo único centrado nos anos 2000, com uma atmosfera vibrante, traço divertido e cores vivas. O que começou como uma *webcomic* postada no Twitter pela própria autora em 2019, dois anos depois foi publicado pela editora Seguinte e, em 2022, ganhou o CCXP Awards na categoria de Melhor Quadrinho.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.bloodofthepaladin.com>. Amostra em 26 abr. 2025.



### 3.2.5 *Flamer* (2020), de Mike Curato

Na HQ semi-autobiográfica “*Flamer*”, o adolescente filipino-americano Aiden Navarro passa o verão de 1995 em um acampamento de escoteiros, onde vive um período de auto descoberta e aceitação. Depois de entrar de férias da escola católica onde estuda, local onde sofre *bullying* por sua aparência e por ser *queer*, Aiden fica animado para sua viagem ao acampamento, que geralmente é seu lugar seguro, longe das dificuldades que enfrenta no dia a dia. A narrativa leva Aiden a lidar com seus problemas com o corpo e com a própria sexualidade que tenta suprimir.

Figura 10 - Trechos da HQ “*Flamer*”, 2020



Fonte: Amazon<sup>9</sup>

### 3.2.6 *Escuridão* (2018), de David Small

“*Escuridão*” narra a história do adolescente Russell Pruitt, que se muda para a Califórnia com o pai após ser abandonado pela mãe na década de 1950. O garoto é de repente levado a tomar conta de si mesmo e luta pra sobreviver na decadente cidade de Marshfield, perseguido por um bando de garotos malvados que intimidam Russell por parecer “*queer*”. A narrativa se desenvolve em sua maioria através das ilustrações em estilo cinematográfico, com o uso de planos amplos e enquadramentos angulosos, e aborda temas como masculinidade tóxica, *bullying*, homofobia e alcoolismo.

<sup>9</sup> Amostra disponível em: <https://www.amazon.com.br/Flamer-Mike-Curato/dp/1250756146>. Acesso em 26 abr. 2025.

Figura 11 - Trechos da versão estadunidense da HQ “Escuridão”, 2018



Fonte: Amazon<sup>10</sup>

### 3.2.7 Aprendendo a Cair (2020), de Mikael Ross

Em “Aprendendo a Cair”, Noel, um jovem com deficiência intelectual, vê sua vida mudar completamente após ser abalado pela morte da mãe. Ele é levado a se mudar de onde mora em Berlim para a vila interiorana de Neuerkerode, conhecida como um centro de acolhimento para pessoas com algum tipo de deficiência ou transtorno psicológico. Lá, o garoto precisa lidar com o luto enquanto se adapta ao seu novo cotidiano, sua nova casa e as pessoas que vivem junto.

Figura 12 - Trechos da HQ “Aprendendo a Cair”, 2020



Fonte: Google Books<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Amostra disponível em: <https://www.amazon.com/Home-After-Dark-David-Small/dp/0871403153>. Acesso em 26 abr. 2025.

<sup>11</sup> Amostra disponível em: [https://www.google.com.br/books/edition/\\_/XuPyDwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=0](https://www.google.com.br/books/edition/_/XuPyDwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=0). Acesso em 26 abr. 2025.

### 3.2.8 É Solitário no Centro da Terra (2022), de Zoe Thorogood

Indicada aos prêmios Eisner e Ringo, “É Solitário no Centro da Terra” é uma obra autobiográfica que usa de metanarrativa para retratar a luta de uma jovem mulher com sua saúde mental. Nesse sentido, se trata de uma HQ autoconsciente onde a autora se comunica diretamente com o leitor e emprega diferentes estilos de ilustração para expor suas memórias e sentimentos de depressão, ansiedade, síndrome de impostora e pensamentos suicidas, tudo enquanto constrói uma carreira como quadrinista e descobre a si mesma ao longo do caminho.

Figura 13 - Trechos da HQ “É Solitário no Centro da Terra”, 2022



Fonte: Amazon<sup>12</sup>

### 3.3 Análise de Dados

Este capítulo apresenta a análise dos dados coletados durante a pesquisa, etapa relevante para compreender os elementos que embasam a criação da história em quadrinhos proposta. Como dito anteriormente, a análise a seguir visa identificar e avaliar a estrutura e estilo visual do miolo das HQs coletadas por meio de parâmetros como formato, *layout*, estilo de desenho, pintura e tipografia.

A partir da interpretação desses dados, apresentados nos quadros a seguir, será possível apontar recomendações para o que deve e o que não deve ser feito. Os resultados aqui expostos servirão como base para a fundamentação das escolhas visuais adotadas na HQ – pelo uso de atributos conceituais e estratégias

<sup>12</sup> Amostra disponível em: <https://www.amazon.com.br/É-Solitário-no-Centro-Terra/dp/6558032422>. Acesso em 27 abr. 2025.

de design –, garantindo que o produto final esteja alinhado com os objetivos do projeto.

**Quadro 1** - Quadro referente ao formato e encadernação das HQs

<b>Título</b>	<b>Dimensões</b>	<b>Páginas</b>	<b>Encadernação</b>	<b>Layout<sup>13</sup></b>
Pílulas Azuis	26.8 x 16.6 cm	208 páginas	Capa comum	Principalmente regular
<i>Blood of the Paladin</i>	26 x 17 cm (digital)	82 páginas	Digital	Regular
Arlindo	27.6 x 18.8 cm	200 páginas	Capa comum	Irregular
O Peixe Mágico	22.5 x 15.5 cm	256 páginas	Capa comum	Regular
<i>Flamer</i>	21.46 x 15.24 cm	368 páginas	Capa comum	Principalmente regular
Escuridão	23.62 x 18.54 cm	416 páginas	Capa dura	Irregular
Aprendendo a Cair	24.6 x 18.8 cm	128 páginas	Capa comum	Regular
É Solitário no Centro da Terra	26 x 17 cm	192 páginas	Capa comum	Principalmente regular

Fonte: Produção do autor

**Quadro 2** - Quadro referente aos parâmetros visuais das HQs

<b>Título</b>	<b>Estilo</b>	<b>Line art</b>	<b>Pintura</b>	<b>Tipografia</b>
Pílulas Azuis	<i>Cartoon noir</i>	Irregular	Preto e branco (monocromia)	Caixa alta, sem serifa
<i>Blood of the Paladin</i>	<i>Cartoon</i>	Limpa	Mista (colorido em policromia e hachura)	Caixa alta, sem serifa
Arlindo	<i>Cartoon</i>	Limpa	Colorido (bicromia)	Caixa alta, manuscrito
O Peixe Mágico	<i>Cartoon</i>	Limpa	Colorido (policromia)	Caixa baixa, sem serifa
<i>Flamer</i>	<i>Cartoon</i>	Irregular, à lápis	Mista (bicromia com tons de cinza e laranja)	Caixa baixa, manuscrito
Escuridão	Misto (esboço, aquarela e realismo)	Fina e irregular	Tons de cinza (monocromia)	Caixa alta, sem serifa, baixo uso

<sup>13</sup> Os dados de *layout* dizem respeito à forma como os quadrinhos são dispostos em uma página. Considerando os argumentos de Mateu-Mestre (2010), foi definido como “regular” o *layout* que proporciona um ritmo visual mais estável e uma leitura linear, enquanto o *layout* cuja leitura seja menos previsível e equilibrada foi classificado como “irregular”.

Título	Estilo	Line art	Pintura	Tipografia
Aprendendo a Cair	Cartoon	Irregular, à lápis	Colorido (policromia)	Caixa alta, sem serifa
É Solitário no Centro da Terra	Misto (cartoon, esboço, realismo, fotografia)	Mista	Mista (colorido em policromia, preto e branco e pontilhismo)	Variação de estilos

Fonte: Produção do autor

Partindo desta análise, é possível tomar como referência os parâmetros que se fazem presentes com maior frequência em HQs similares para a determinação das diretrizes conceituais da etapa seguinte, como a preferência do público-alvo por um estilo de desenho menos realista e mais estilizado, além de pontos restritivos que podem se beneficiar de inovações, a exemplo do *layout*. Ademais, também é possível concluir que HQs sobre HIV que discorrem as questões psicológicas da convivência com o vírus não são recorrentes, uma vez que durante a coleta de dados não foi identificado um número expressivo de HQs que abordem o HIV sob uma ótica que não possua cunho pedagógico.

### 3.4 Criatividade Conceitual

A etapa de Criatividade Conceitual compreende a delimitação das diretrizes que irão orientar toda a construção narrativa e visual do projeto. É nesta fase onde devem ser determinados os elementos compositivos da HQ que irão coordenar a linguagem visual e transmitir a mensagem desejada pelo designer de maneira eficaz e coerente. Como articulado por Rocha (2023), a coerência formal entre os componentes gráficos e textuais é essencial para garantir unidade, fluidez e clareza, assegurando que todas as partes da obra se integrem de forma harmônica e reforcem sua identidade como um projeto coeso e intencional.

Além de considerar os dados apresentados na etapa anterior como base para a definição das diretrizes, também foram adotadas como referências as proposições delineadas no problema de design, bem como contribuições oriundas da concepção criativa do autor para a elaboração de uma história em quadrinhos independente. Em vista disso, as diretrizes elaboradas estão disponíveis a seguir:

- a) Criar uma HQ sobre a jornada de um jovem aprendendo a lidar com um diagnóstico positivo para HIV;
- b) Estruturar uma narrativa não linear para a HQ;
- c) Explorar uma linguagem narrativa mais informal, adequada ao público jovem;
- d) Desenvolver uma narrativa inserida nos gêneros de Drama e Amadurecimento, percorrendo as emoções do protagonista enquanto ele navega pelos altos e baixos da própria vida;
- e) Valorizar o desenho para destacar a expressividade da narrativa, utilizando textos de forma concisa e equilibrada;
- f) Planejar a estrutura narrativa de forma que os acontecimentos sejam apresentados com clareza e coerência, mas também incorporando elementos simbólicos e representações alegóricas para atribuir significados mais profundos à narrativa;
- g) Construir personagens cativantes e emocionalmente complexos, destacando seus dilemas internos a fim de criar empatia e identificação por parte do leitor;
- h) Expor na narrativa da HQ uma perspectiva psicológica sobre a vivência com o HIV, algo pouco explorado em HQs que seguem a mesma temática;
- i) Focar a narrativa em um protagonista cuja experiência e percepção dos acontecimentos guiem o desenvolvimento da história, conferindo consistência ao enredo.
- j) Como diretriz conceitual, a coerência visual das ilustrações será mantida por meio da adoção do estilo dos *cartoons*.

### **3.5 Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ**

O roteiro é um recurso amplamente utilizado por grandes editoras, pois permite ao editor ter controle total sobre o processo criativo, além de facilitar interferências e sugestões antes da versão final ser escrita. (DANTON, 2010, apud ROCHA, 2023). O roteiro pode ser elaborado por um roteirista ou pelo próprio ilustrador da HQ. Em equipes maiores, como nas editoras, sua elaboração é essencial. No entanto, em quadrinhos autorais, nem sempre esse processo é obrigatório, já que habitualmente o mesmo profissional atua como roteirista e ilustrador.

Nesses casos, o quadrinista pode optar por elaborar o roteiro de forma visual ou verbo-visual, utilizando esboços como base da narrativa. Sobre essa prática, Eisner (2015) afirma que “fazer quadrinhos é escrever através de imagens” (apud ROCHA, 2023). Independentemente da abordagem escolhida, é fundamental que o autor defina previamente o *plot* da história – um breve resumo do enredo, geralmente em um parágrafo, abrangendo todos os fatos da história, do ponto de início ao desfecho.

A organização da história em três atos também se faz necessária durante esta etapa de conceituação, com a finalidade de que o enredo e roteiro sejam estruturados de maneira envolvente e com maior clareza. Como descrito por Rocha (2023), o primeiro ato compreende a apresentação dos personagens e do ambiente onde a história será contada. É no final do primeiro ato que o conflito se inicia, gerando o problema que incita o desenvolvimento da história e a conduz ao segundo ato, em que o protagonista transita por obstáculos e dificuldades com o propósito de solucionar o conflito estabelecido. Finalmente, o terceiro ato abrange a resolução do conflito e a conclusão da história.

Para este projeto, foi escolhido o método de roteiro verbo-visual, uma vez que concede maior autonomia para possíveis alterações no modo como a narrativa será desenvolvida visualmente pelo autor. Para maiores detalhamentos da elaboração do roteiro para a HQ, serão descritas a seguir as etapas de definição do tema, do *plot*, a divisão do enredo em três atos e a escolha de direção narrativa.

### **3.5.1 Tema**

O tema é o conteúdo central da história em quadrinhos que pode ser desenvolvido com base nas ideias e interesses do próprio quadrinista, servindo como ponto de partida para a criação da narrativa. Para a HQ a ser desenvolvida neste trabalho, o tema proposto foi “Os impactos psicológicos enfrentados por um jovem soropositivo e seu conseqüente amadurecimento ao aprender a lidar com o diagnóstico”.

### **3.5.2 Plot**

Após passar mal numa competição de surfe, André é levado para o hospital, onde precisa fazer uma série de exames. O jovem acaba sendo diagnosticado como portador do vírus HIV e sua vida muda de uma hora para outra. Pouco informado sobre o assunto e interpretando o diagnóstico como uma sentença de morte, André tenta compensar por tudo o que ainda não viveu nas noites do *Club Paradiso*, se expondo a todo tipo de perigos. Quando é incentivado a frequentar um grupo de apoio para pessoas soropositivas, André finalmente aprende a lidar com seu diagnóstico e percebe que tudo o que considerava de mais importante não havia mudado.

### **3.5.3 Primeiro Ato**

O protagonista André é apresentado como um surfista profundamente conectado com o mar, onde considera seu lugar seguro. Durante sua primeira competição profissional de surfe, André passa mal e termina por acordar no hospital. Após realizar alguns exames que foram solicitados, o jovem recebe o diagnóstico positivo para o HIV. Atônito e emocionalmente despreparado, ele julga o diagnóstico como uma sentença de morte, se dá conta de que não “viveu o suficiente” e seu mundo entra em colapso.

### **3.5.4 Segundo Ato**

Pedalando sem rumo pela cidade, André se depara com a fachada da vibrante casa noturna *Club Paradiso*, local desconhecido por ele onde normalmente nunca teria coragem de entrar. Entretanto, tomado por sua curiosidade, decide conferir a boate, já que imagina que não vai ter outra oportunidade, e fica maravilhado por existir um lugar tão indulgente. É lá onde conhece Wendy, o gerente da casa noturna que também faz performances como drag queen, e Yasmin, a jovem que trabalha como bartender.

Mergulhado nas noites do *Club Paradiso*, André começa a agir de maneira inconsequente e hedonista, vivendo impulsivamente na tentativa de se anestesiar do medo e da dor. Entre festas, álcool, sexo casual e uso de drogas, o garoto se expõe

cada vez mais a situações perigosas. Sua saúde física e mental se deteriora, mas os excessos nunca parecem ser suficientes.

Em um episódio potencialmente mais grave, em que se envolve com uma dupla de homens intolerantes que suspeitam de sua condição sorológica, André é vítima de ataques violentos que põem em risco a sua integridade física e é abandonado inconsciente na rua. Yasmin é quem o encontra desacordado e o acolhe, contando com a ajuda de Wendy para reabilitar o jovem. Ele acaba revelando que recebeu um diagnóstico positivo para HIV e é prontamente confortado por Yasmin, que conta que também vive com o vírus desde que nasceu.

A garota então sugere que André a acompanhe no grupo de apoio para pessoas vivendo com HIV ao qual frequenta e veja com próprios olhos que, pela adesão ao tratamento correto, é possível continuar dispo de uma vida saudável depois do diagnóstico.

### **3.5.5 Terceiro Ato**

Mesmo relutante, André vai ao grupo. No começo, se sente deslocado e envergonhado, mas aos poucos, ouvindo as histórias de outras pessoas soropositivas, começa a perceber que sua vida não acabou – apenas mudou de direção. Algum tempo depois, de volta ao hospital para exames de acompanhamento, recebe a notícia de que o tratamento tem causado efeito e sua carga viral tem diminuído.

André decide voltar ao mar e encarar as ondas, não para competir, mas para se reconectar consigo mesmo. Ele segue em frente, consciente que o HIV seguirá fazendo parte de sua vida, mas não define quem ele é, e se dá conta que seu coração continua batendo assim como o mar continua azul.

### **3.5.6 Narrativa**

A narrativa diz respeito ao modo como uma história será executada, incluindo o desenvolvimento de suas tramas. Ela pode ser caracterizada de duas formas: linear, quando existe um começo, meio e fim bem delimitados; ou não linear, quando a sequência dos acontecimentos não segue uma ordem cronológica (ROCHA, 2023). Para a orientação da HQ proposta, foi selecionada a narrativa linear, visto

que favorece uma progressão mais direta dos acontecimentos e facilita a compreensão do enredo. Essa estrutura permite que os fatos sejam apresentados de maneira sequencial, acompanhando o desenvolvimento natural da história e reforçando a clareza da mensagem que se deseja transmitir.

### **3.6 Criatividade Conceitual para Personagens da HQ**

Neste estágio da metodologia, será apresentada a conceituação dos personagens. A construção de personagens consistentes, além de viabilizar a ação da narrativa, é também fundamental para despertar a empatia no leitor. De acordo com Eisner (2005, apud ROCHA, 2023), é justamente a habilidade de sentir a dor, medo ou felicidade de outra pessoa que concede ao narrador a capacidade de despertar um contato emocional com o leitor.

O processo se inicia com a definição do propósito do personagem dentro do projeto da HQ. Para isso, é necessário refletir: qual problema essa criação pretende solucionar ou qual objetivo ela busca alcançar? A resposta a essa pergunta varia conforme o contexto do projeto e, muitas vezes, já se encontra parcialmente delineada nas etapas anteriores, de “Problema de Design” e “Criatividade Conceitual” (ROCHA, 2023).

#### **3.6.1 André**

O protagonista André é um jovem rapaz homossexual criado em um bairro de classe média no litoral do Rio de Janeiro, onde cresceu com o barulho das ondas como trilha sonora constante e o horizonte como uma promessa de liberdade. Assim, desenvolveu uma conexão profunda com o oceano desde pequeno, e foi através do surfe que aprendeu a canalizar sua impulsividade, seu espírito inquieto e determinado.

Aos 19 anos, André tem 1,75m de altura, um corpo ágil, definido de forma natural por anos de prática no surfe, pele clara frequentemente bronzeada pelo sol e cabelo castanho claro quase sempre impregnado pelo sal marinho. Como gosta de estar na praia sempre que tem oportunidade, seu armário é composto majoritariamente por roupas leves e frescas para o clima de verão, como camisas de botão, bermudas e chinelos.

Nunca foi de lidar com sentimentos difíceis e, apesar de parecer autoconfiante, guarda inseguranças que nunca soube nomear. Por isso, quando recebe o diagnóstico de HIV, sente como se o chão tivesse afundado sob seus pés. A imagem que tinha de si mesmo – forte, jovem, invencível – se desfaz, e ele entra num ciclo de fuga e negação. A jornada que vive após o diagnóstico o obriga a encarar partes de si que sempre empurrou para baixo da superfície: a fragilidade, o medo de rejeição, a solidão. Se trata de um personagem em amadurecimento, cuja profundidade emerge justamente quando tudo parece naufragar.

### 3.6.2 Yasmin

Yasmin também é uma jovem de 19 anos, com 1,68m de altura, cabelos cacheados e pele parda. Vive com HIV desde que nasceu, herdado da mãe que faleceu quando ela ainda era criança. Cresceu entre idas e vindas ao hospital, criada pela avó materna, uma mulher firme e amorosa, que a ensinou desde cedo a importância de não se deixar definir pelo preconceito. Desde a adolescência, Yasmin passou a frequentar um grupo de apoio para pessoas soropositivas por recomendação de um médico, aprendendo a conviver com o HIV com consciência e responsabilidade.

Sua experiência com o preconceito, porém, fez com que ela construísse uma armadura feita de sarcasmo e independência que protege uma sensibilidade silenciosa que poucos conseguem acessar. Tem dificuldade de confiar nas pessoas e de criar vínculos afetivos profundos, como se sempre esperasse ser deixada para trás.

Na casa noturna *Club Paradiso*, trabalha como uma espécie de faz tudo, atuando como bartender na maior parte do tempo, mas faz o que for necessário para manter o bom funcionamento do lugar. Nas horas vagas, gosta de andar de *skate*, e seu estilo contempla principalmente roupas largas sem gênero definido e tênis gastos que traduzem sua postura de não pertencimento a rótulos.

### 3.6.3 Wendell/Wendy Summer

Wendell, mais conhecido como Wendy, tem 27 anos de idade e é uma figura conhecida nas noites do Rio de Janeiro. É um homem negro, alto e esguio, com 1,84m de altura e olhar afiado. Trabalha gerenciando com firmeza e afeto o *Club Paradiso*, onde ele reina com uma autoridade discreta. Embora sua postura no dia a dia seja contida, há um brilho nos olhos que denuncia a grandiosidade guardada para as noites em que se transforma em Wendy Summer, sua persona *drag*.

Durante o dia, Wendell é prático e reservado, usando roupas mais simples, como jeans surrados e camisetas básicas. À noite, quando Wendy Summer entra em cena, ela encarna o *glamour* e exuberância das discotecas dos anos 80, com figurinos cintilantes, silhuetas dramáticas e maquiagem impecável. É uma homenagem viva a suas divas de infância e adolescência – Donna Summer, Diana Ross e Whitney Houston – que ouvia escondido nos fones de ouvido quando ainda era um garoto queer tentando se proteger da hostilidade onde cresceu na Zona Norte.

Wendell cresceu em uma comunidade periférica onde ser gay era sinônimo de perigo. Precisou lutar para afirmar sua identidade, muitas vezes se dividindo entre o Wendell que trabalha duro e a Wendy que brilha no palco. Essa dualidade ainda existe, mas hoje é vivida com orgulho. No *Club Paradiso*, ele criou mais que um espaço de festa - criou um refúgio, um lugar onde aqueles que vivem à margem podem respirar, ainda que por algumas horas.

## 3.7 Descrição da Ambientação e Cenários da HQ

A ambientação é um recurso fundamental para a construção da personalidade dos personagens, pois fornece o contexto de origem, moradia, relações e vivências que moldam seu modo de pensar e agir. Como destaca Danton (2010, apud ROCHA, 2023), o cenário influencia diretamente o comportamento dos personagens, sendo essencial compreender as características reais do local, como clima, cultura, habitantes, paisagens e referências visuais, para representar com fidelidade a ambientação proposta. No caso desta HQ, serão descritos, em sequência, os dois principais cenários que compõem o universo narrativo: a cidade do Rio de Janeiro e a ambientação interior do *Club Paradiso*.

### 3.7.1 Rio de Janeiro

Considerando que a narrativa se passa em um ambiente litorâneo e praiano, optou-se por ambientar a história na cidade do Rio de Janeiro. A escolha se deu principalmente pelas paisagens emblemáticas e reconhecíveis da cidade, mas também pelo forte simbolismo que carrega, uma vez que o Rio é uma cidade que representa contrastes sociais e diversidade cultural, além de ser frequentemente associada à juventude e à liberdade. Esses elementos contribuem para criar um pano de fundo visual e simbólico que reforça a atmosfera emocional da narrativa, aproximando o leitor da vivência do protagonista e conferindo verossimilhança à história.

Capital do estado do Rio de Janeiro, a cidade homônima possui área territorial de 1.200,330 km<sup>2</sup>, incluindo as ilhas e águas continentais, e uma população de aproximadamente 6.729.894 milhões de habitantes, de acordo com dados de 2024<sup>14</sup>. Localizada na região sudoeste do Brasil, é amplamente conhecida por sua beleza natural, diversidade cultural e clima tropical. Possui temperaturas elevadas durante a maior parte do ano e verão úmido, apresentando um clima propício para atividades ao ar livre, especialmente nas suas diversas praias. Sendo assim, o Rio é um dos principais destinos de surfe no Brasil, contando com pontos tradicionais como a Praia da Barra da Tijuca, a Praia do Arpoador e a Praia de Copacabana<sup>15</sup>.

O Rio de Janeiro é uma das maiores áreas urbanas do mundo e se destaca por um relevo de contrastes marcantes que combinam mar, montanhas e vastas áreas verdes recobertas pela Mata Atlântica. A cidade abriga a Floresta da Tijuca, considerada a maior floresta urbana do planeta, que preserva importantes remanescentes de ecossistemas nativos e compõe, junto a paisagens icônicas como o Pão de Açúcar e o Corcovado com o Cristo Redentor, a imagem mundialmente reconhecida da chamada “Cidade Maravilhosa”. Culturalmente vibrante, o Rio ainda é marcado pela música, dança e celebração, com gêneros como o samba, a bossa nova e o funk carioca que ajudam a modelar a identidade da cidade, especialmente durante o Carnaval. Além disso, o Rio pulsa arte e resistência em seus muros

---

<sup>14</sup> IBGE. Rio de Janeiro - Panorama. Rio de Janeiro: IBGE, 2024. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/rj/rio-de-janeiro/panorama>. Acesso em 18 maio 2025.

<sup>15</sup> HARMON, Dan. Surfing Rio De Janeiro - The Complete Guide. Real Surf Travel, 2022. Disponível em: <https://realsurftravel.com/surfing-in-rio/>. Acesso em 18 maio 2025.

grafitados, nas iniciativas culturais de base comunitária e nas manifestações urbanas que afirmam suas múltiplas identidades sociais<sup>16</sup>.

**Figura 14** - Painel semântico referente à ambientação do Rio de Janeiro<sup>17</sup>



Fonte: Compilação do autor

### 3.7.2 Club Paradiso

Outra ambientação importante para a HQ é o visual interno do *Club Paradiso*. A casa noturna é um cenário que desempenha um papel simbólico muito importante para a narrativa, uma vez que funciona como um ponto de transição e confronto dentro da jornada do protagonista e reflete seu estado de desorientação, dado que ele se encontra perdido tanto no espaço físico quanto em sua própria vivência. Em vista disso, será adotado um esquema de cores diferente do restante da HQ – mais escuro e em tons de azul, rosa e roxo – para reforçar a identidade do ambiente e transmitir uma sensação de introspecção e intensidade emocional, evocando o clima noturno de uma boate e os estados subjetivos do protagonista naquele espaço.

Visualmente, o *Club Paradiso* parece ser um local decadente. Consiste em um espaço não muito amplo, com aparência suja e paredes pichadas por todo lado. Localizado no subsolo de um edifício, o acesso ao clube se dá por uma escadaria

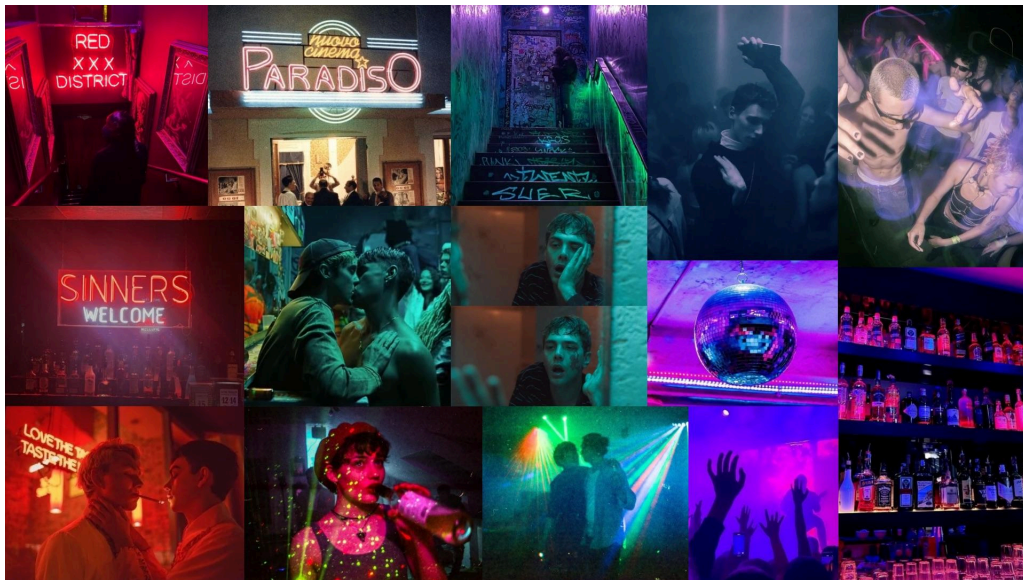
<sup>16</sup> RIOTUR. Por dentro do Rio. Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro. Disponível em: <https://riotur.prefeitura.rio/por-dentro-do-rio/>. Acesso em 18 maio 2025.

<sup>17</sup> O painel semântico produzido não foi limitado ao ambiente físico da cidade do Rio de Janeiro, mas também inclui a atmosfera geral a ser representada nas cenas externas da HQ. Por este motivo, o painel traz em conjunto imagens não necessariamente ligadas ao Rio de Janeiro.

através de uma portinha que poderia passar despercebida se não fosse pelas brilhantes luzes de néon vindo de seu interior.

Outro ponto relevante a ser observado é o período escolhido para ambientar a narrativa: os anos 2000. Essa decisão permite abordar um momento de transição social e tecnológica importante no contexto do HIV, quando o acesso à informação ainda era limitado e o estigma era ainda mais presente do que na atualidade. Esse recorte temporal contribui para intensificar os conflitos emocionais e sociais vividos pelo protagonista.

**Figura 15** - Painel semântico referente à ambientação do *Club Paradiso*



Fonte: Compilação do autor

### 3.8 Concept Art

Após detalhar as características dos personagens e o contexto em que eles se inserem, é chegada a fase de pensar nas suas aparências. Todo o conceito visual de uma história em quadrinhos, animação, jogo ou filme é desenvolvido através das *concept arts*. O objetivo dessa etapa é definir a identidade visual do projeto, servindo como referência para a criação de cenários, personagens, objetos, entre outros elementos. É nesse processo que se estabelece a linguagem estética que norteará todo o desenvolvimento da obra.

### **3.8.1 Design de Personagens**

O *Character Design*, ou design de personagens, constitui uma das etapas da *concept art*. É nesse momento que o personagem ganha forma visual, deixando de ser apenas uma descrição escrita para se transformar em uma representação concreta. Essa fase envolve conceber e desenhar o personagem a partir das características físicas, psicológicas e motivacionais previamente definidas, dando vida e identidade à figura que irá habitar a narrativa.

Neste estágio do trabalho serão apresentadas as etapas de expansão de repertório visual, *sketches*, estudo de vestuário, estudo de cores e *model sheets*, feitas para cada personagem de maneira individual.

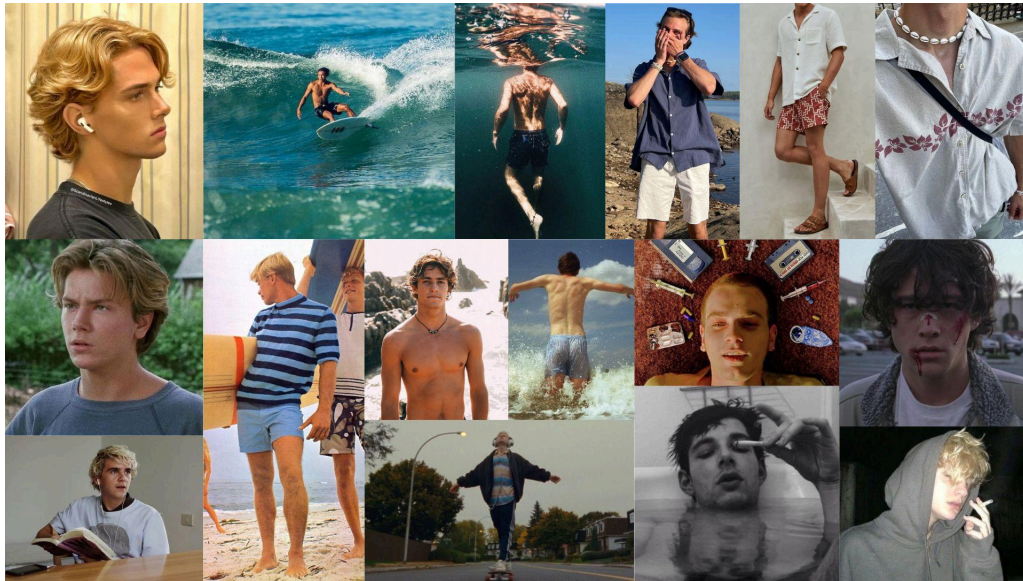
#### **3.8.1.1 André**

##### **3.8.1.1.1 Expansão do Repertório Visual**

A etapa de Expansão do Repertório Visual é fundamental para ampliar as possibilidades criativas que serão aplicadas ao design dos personagens e à ambientação dos cenários. Conforme apresentado por Rocha (2023), esse processo se divide em duas fases: Estudo de Similares e elaboração de Painéis de Referências Visuais. O objetivo é compreender o contexto em que o projeto se insere, identificar produções já existentes e reunir materiais visuais que servirão de base para dar forma aos personagens e aos espaços da narrativa.

Visto que o estudo de HQs similares já foi realizado anteriormente, a presente etapa será focada nos painéis de referências visuais, também conhecidos como painéis semânticos. Trata-se de um recurso que orienta a concepção estética a ser adotada no projeto, uma vez que as imagens reunidas no painel ajudam a traduzir conceitos visuais específicos de cada personagem, como cores, formas, expressões e gestos. Ao organizar esses elementos, os painéis fornecem a base necessária para a etapa seguinte, em que serão desenvolvidos os esboços dos personagens.

**Figura 16** - Painel semântico para a construção do personagem “André”

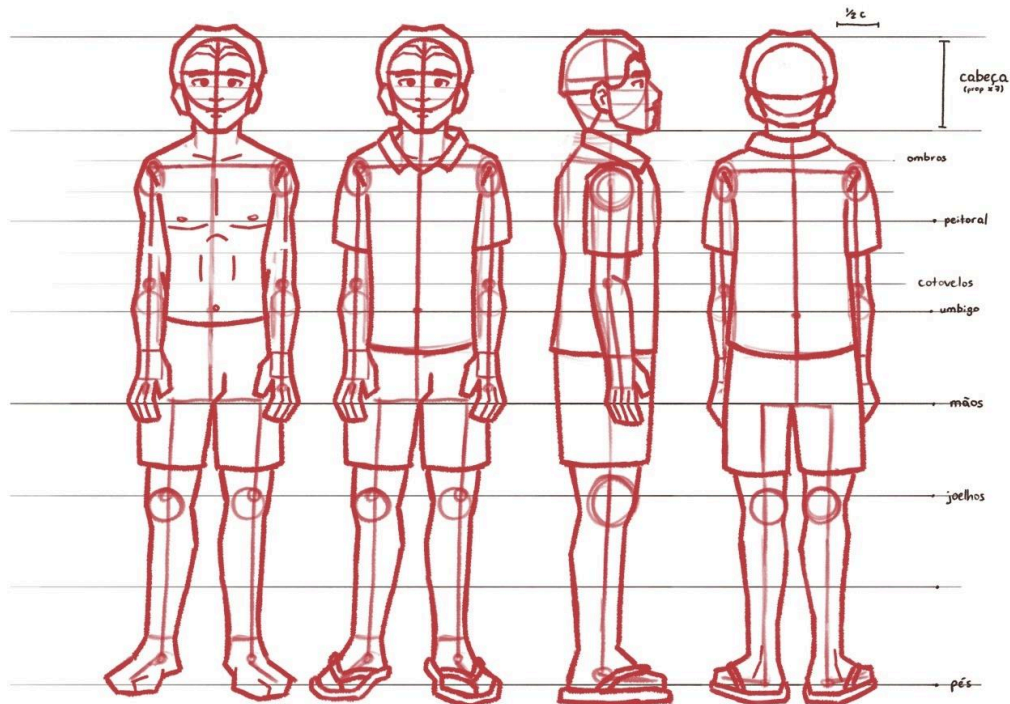


Fonte: Compilação do autor

### 3.8.1.1.2 *Sketches*

O *sketch*, ou esboço, é uma ferramenta de criação que exercita tanto o desenho esquemático quanto o gestual, além de contribuir para o planejamento compositivo de uma representação visual. É o momento de capturar os traços essenciais que compõem a estrutura do personagem. De acordo com Silva e Nakata (2012, apud ROCHA, 2023), os *sketches* “dispensam compromisso com o refinamento gráfico, que é uma etapa posterior, e devem trazer, principalmente, as ideias instantâneas e que caracterizam a intenção geral para o trabalho como um todo”. Realizar *sketches* é, portanto, um exercício de geração de ideias por meio de desenhos livres e rápidos. Durante esse processo, o designer experimenta diferentes soluções visuais, aprimorando e ajustando continuamente suas propostas até alcançar um resultado satisfatório.

**Figura 17 - Sketches do personagem “André”**



Fonte: Produção do autor

### **3.8.1.1.3 Estudo de Vestuário**

O vestuário é um elemento fundamental para identificação da personalidade dos personagens. Afinal, é capaz de contar muito sobre suas origens, seus valores, gostos, ocupação, estilo de vida, entre outros.

Como anteriormente exposto, a indumentária de André é adequada para a atmosfera praiana, constituída por camisas de botão e bermudas. Foram idealizadas múltiplas opções de vestuário para sugerir a passagem do tempo ao longo das páginas da narrativa.

**Figura 18** - Estudo de vestuário para o personagem “André”

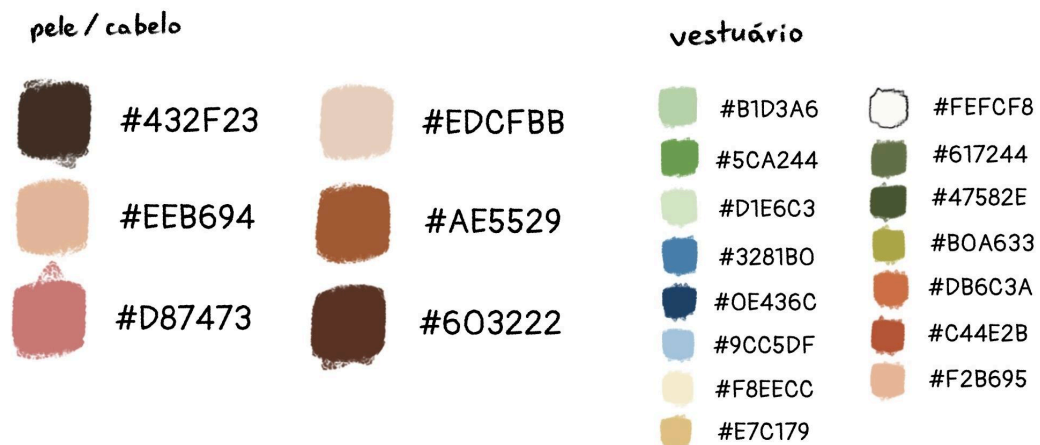


Fonte: Produção do autor

#### 3.8.1.1.4 Estudo de Cores

Quando definida a estética formal do personagem, é o momento de iniciar o estudo da paleta de cores que será aplicada a ele. Essa etapa exige uma revisão das características de personalidade do personagem, de modo que as cores escolhidas reflitam sua identidade e expressão emocional.

**Figura 19** - Estudo de cores para o personagem “André”

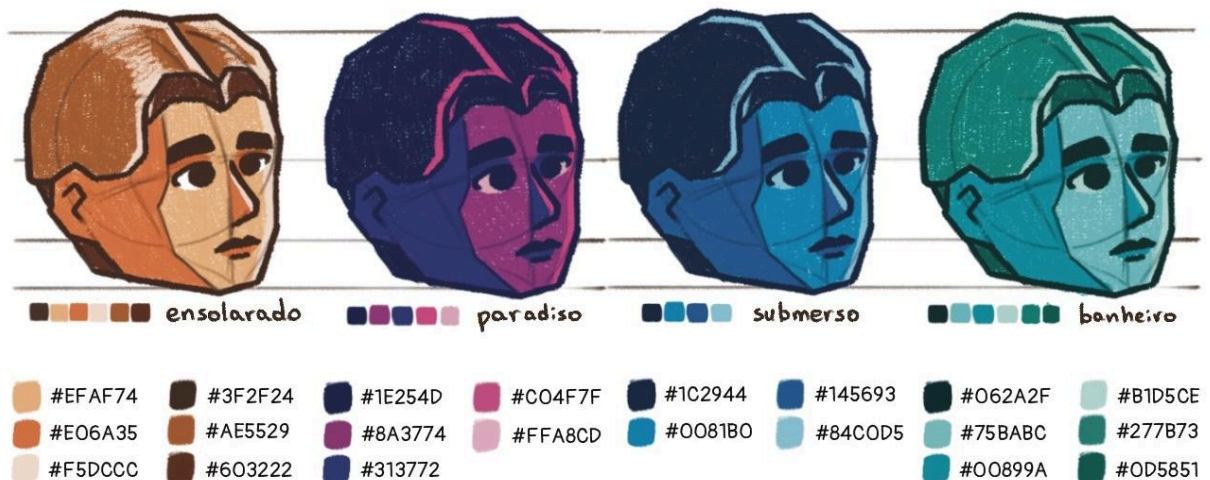


Fonte: Produção do autor

É igualmente relevante recorrer à teoria e à psicologia das cores, que auxiliam na compreensão dos efeitos visuais e simbólicos que cada tonalidade pode provocar. Assim, as decisões cromáticas podem ser fundamentadas não apenas em princípios de harmonia, equilíbrio e contraste, mas também nas sensações e significados que as cores podem transmitir.

Com isso em vista, foram pensados esquemas cromáticos alternativos para diferentes momentos da narrativa que requisitassem significações mais profundas, com o objetivo de representar visualmente as transformações emocionais e simbólicas do protagonista ou dos espaços onde ele está inserido. Cada conjunto de cores corresponde a um estado de espírito, fase ou situação específica, funcionando como um recurso expressivo que reforça a construção dramática da história. Dessa forma, as variações cromáticas tornam-se parte da linguagem visual, contribuindo para a imersão do leitor e para a coerência entre emoção, narrativa e estética.

**Figura 20** - Estudo de variações cromáticas



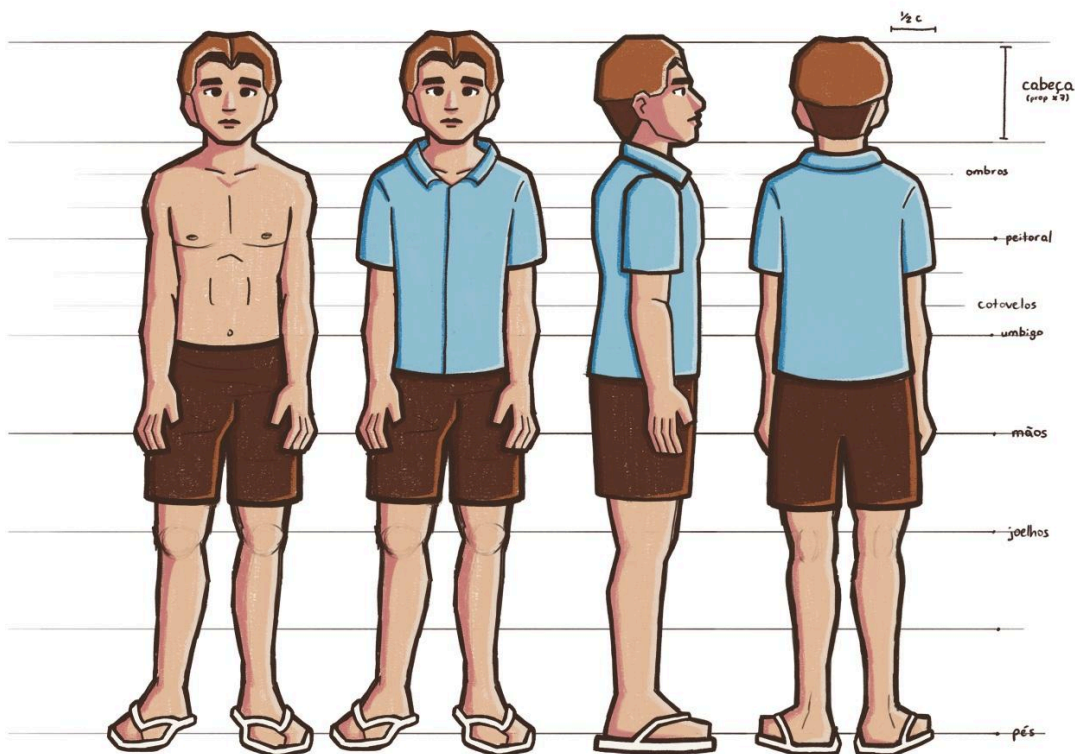
Fonte: Produção do autor

### 3.8.1.1.5 *Model Sheet* e Expressões Faciais

O *model sheet* é um documento frequentemente utilizado por designers conceituais como ferramenta de estudo detalhado do personagem e de sua padronização visual ao longo de projetos que contem com a criação de personagens. Ele tem como principal objetivo assegurar que o personagem seja reproduzido de forma consistente e fiel em todas as etapas de produção, através de

desenhos de *turn around*: representações do personagem em diferentes ângulos, geralmente em poses neutras, sem gestos ou movimentos. Apesar de não existir limite de poses, são recomendadas ao menos três: frente, perfil e costas. Para manter as proporções corretas em todas as posições, é também importante traçar linhas-guia horizontais em diferentes alturas do personagem para garantir a integridade das suas proporções em todas as poses.

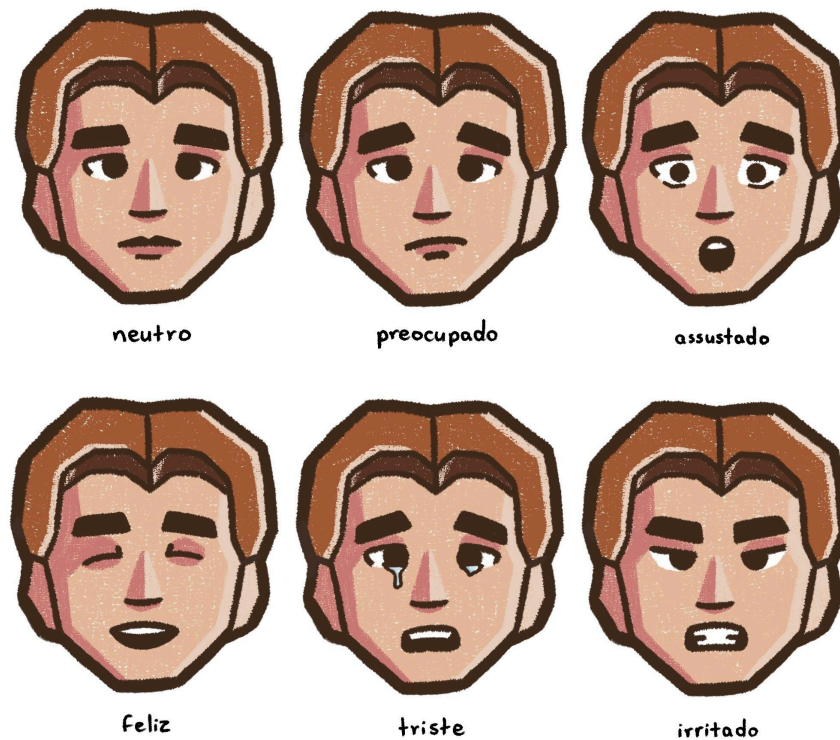
**Figura 21** - *Model sheet* do personagem “André”



Fonte: Produção do autor

Além das vistas de *turn around*, o designer pode incluir no *model sheet* estudos de expressões faciais do personagem, que variam de acordo com sua personalidade e contexto emocional, abrangendo desde a alegria e serenidade até a raiva ou tristeza. O estudo de expressões faciais foi realizado exclusivamente para André, por se tratar do protagonista da narrativa. Como figura central da história, é ele quem conduz as principais ações e emoções do enredo, tornando essencial a exploração de suas variações expressivas para garantir maior profundidade emocional e coerência visual ao personagem.

**Figura 22** - Estudo de expressões faciais



Fonte: Produção do autor

### 3.8.1.2 Yasmin

#### 3.8.1.2.1 Expansão do Repertório Visual

Os painéis semânticos desenvolvidos para a personagem Yasmin foram elaborados a partir de sua descrição conceitual prévia. Suas referências visuais buscam transmitir uma estética urbana e despojada, inspirada na cultura skatista, com destaque para o uso de roupas sem definições rígidas de gênero. Essa escolha reforça a personalidade livre e contemporânea da personagem, refletindo sua atitude autêntica e seu modo de se expressar por meio da moda e da postura corporal.

**Figura 23** - Painel semântico para a construção da personagem “Yasmin”

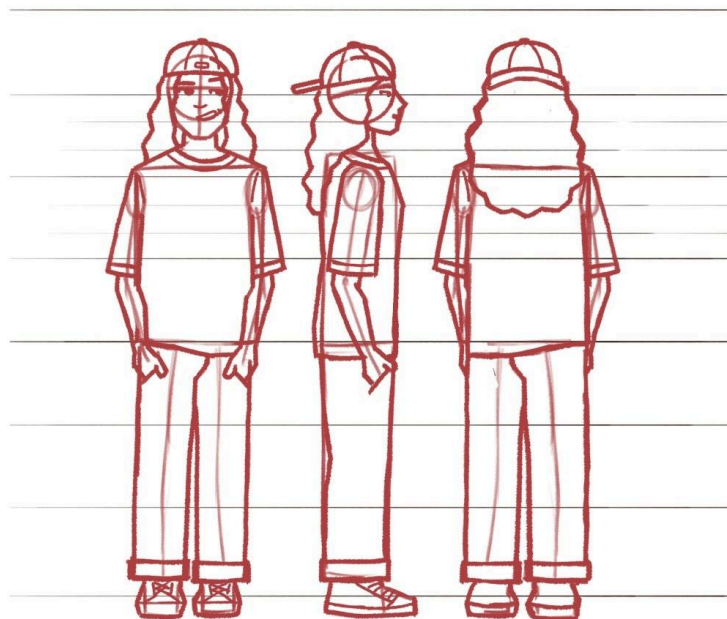


Fonte: Compilação do autor

### 3.8.1.2.2 Sketches

Os esboços de Yasmin buscaram representar sua atitude descontraída e confiante, inspirada na cultura urbana e no estilo skatista. Essa fase permitiu experimentar gestos e proporções que transmitissem naturalidade e dinamismo, contribuindo para consolidar sua identidade visual.

**Figura 24** - Sketches da personagem “Yasmin”

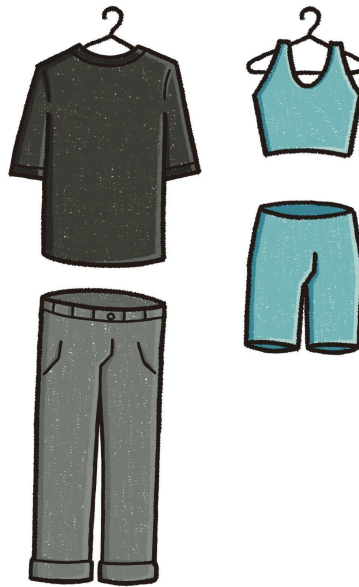


Fonte: Produção do autor

### 3.8.1.2.3 Estudo de Vestuário

Além do vestuário padrão de Yasmin, foram desenvolvidas variações complementares para seu guarda-roupa, incluindo um conjunto criado especificamente para uma cena ambientada na praia, cuja proposta estética buscou equilibrar o contexto do ambiente com o estilo já estabelecido da personagem.

**Figura 25** - Estudo de vestuário para a personagem “Yasmin”

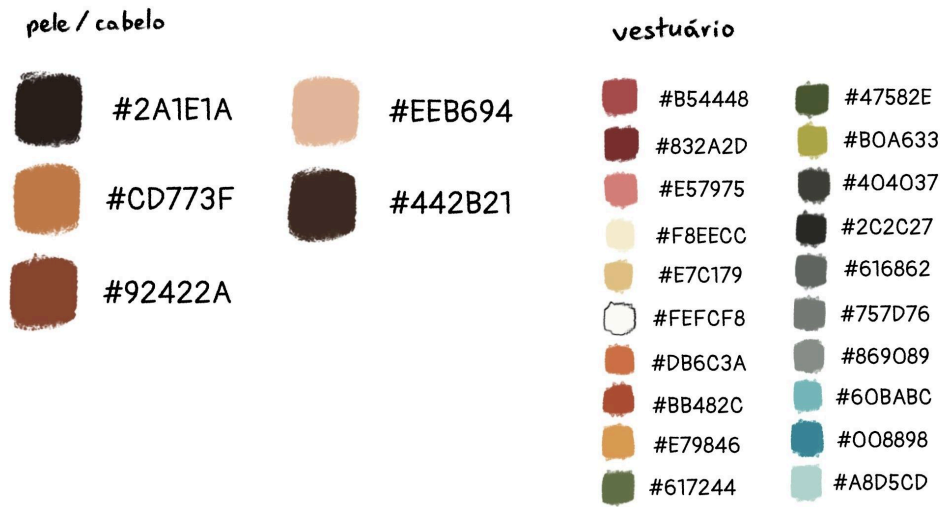


Fonte: Produção do autor

### 3.8.1.2.4 Estudo de Cores

Visto que o tom de pele de Yasmin é mais escuro, foram utilizadas cores que harmonizam com sua tonalidade de pele e valorizam sua presença visual. Além disso, a *line art* da personagem foi executada em um tom mais escuro que o usual a fim de melhorar o contraste em relação à pintura.

**Figura 26** - Estudo de cores para a personagem “Yasmin”

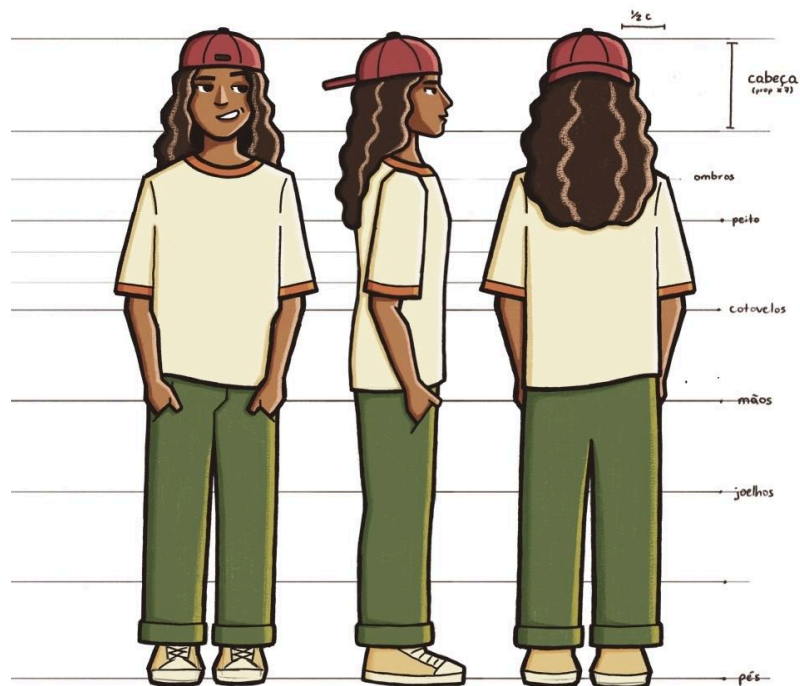


Fonte: Produção do autor

### 3.8.1.2.5 Model Sheet

O *model sheet* conta com o *turn around* das vistas frontal, lateral e traseira de poses que evidenciam a personalidade de Yasmin. Essa etapa assegura a fidelidade do design e serve como referência para futuras aplicações da personagem.

**Figura 27** - *Model sheet* da personagem “Yasmin”



Fonte: Produção do autor

### 3.8.1.3 Wendell/Wendy Summer

#### 3.8.1.3.1 Expansão do Repertório Visual

Para Wendell e sua persona drag, Wendy Summer, foi criado um painel semântico compartilhado, que contempla as duas dimensões identitárias do personagem. O painel reúne referências que dialogam com o visual minimalista e funcional de Wendell, em contraste com o estilo exuberante e colorido de Wendy.

**Figura 28** - Painel semântico para a construção dos personagens “Wendell” e Wendy Summer”

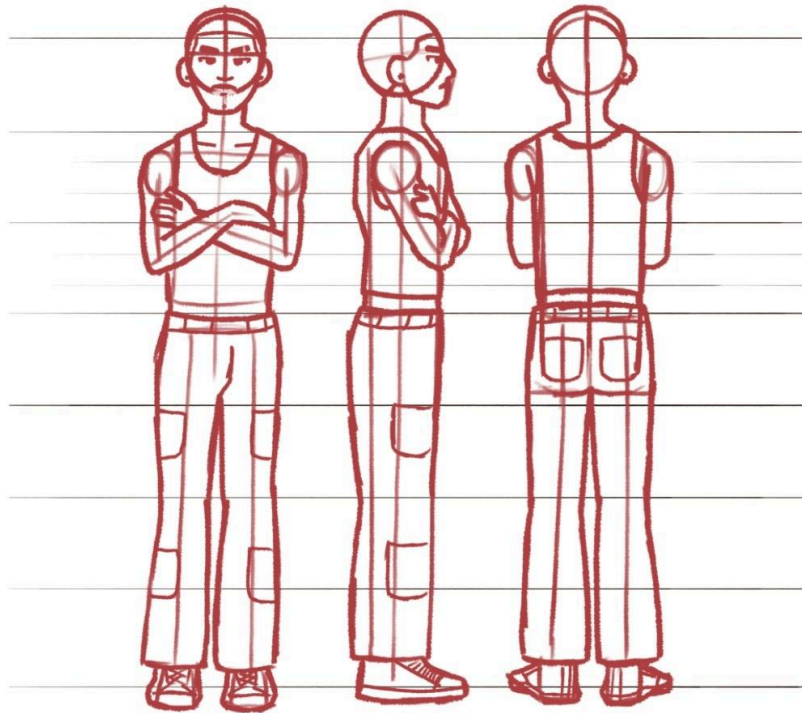


Fonte: Compilação do autor

#### 3.8.1.3.2 Sketches

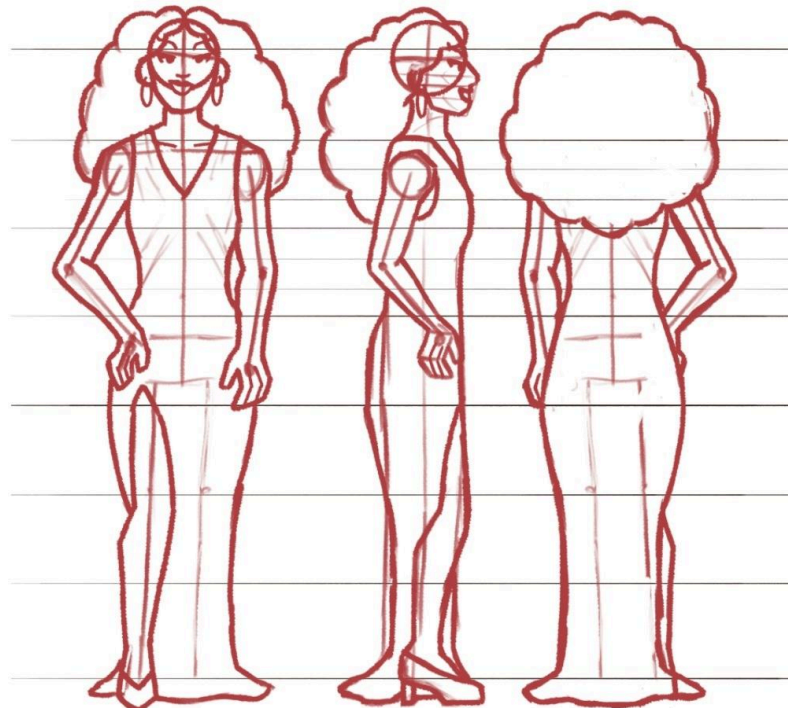
Na etapa de *sketches*, foram exploradas as formas e proporções de ambas versões do personagem. Os esboços buscaram capturar a dualidade entre a postura mais reservada e contida de Wendell e a presença expansiva e performática de Wendy. Essa fase foi essencial para experimentar gestos, expressões e silhuetas que evidenciam as diferenças de comportamento entre as duas identidades do personagem.

**Figura 29** - *Sketches* do personagem "Wendell"



Fonte: Produção do autor

**Figura 30** - *Sketches* da personagem "Wendy Summer"

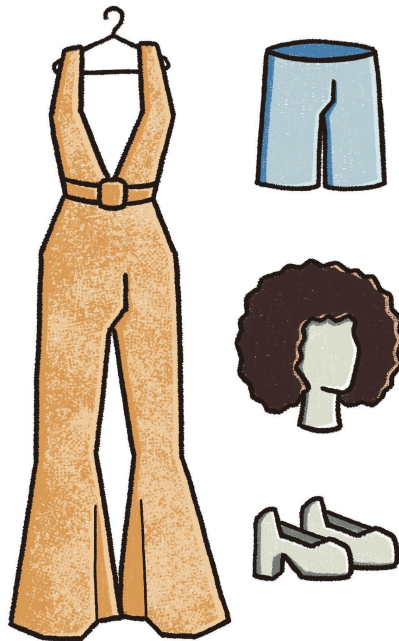


Fonte: Produção do autor

### 3.8.1.3.3 Estudo de Vestuário

O estudo de vestuário para Wendell e Wendy teve como foco traduzir visualmente a oposição entre simplicidade e exuberância que os caracterizam. Para Wendell, foi desenvolvida uma alternativa casual para a cena ambientada na praia, alinhada ao seu perfil discreto e minimalista. Já para Wendy Summer, o figurino apresenta brilhos e formas marcantes, que reforçam sua personalidade e suas inspirações retrô.

**Figura 31** - Estudo de vestuário para os personagens “Wendell” e “Wendy Summer”

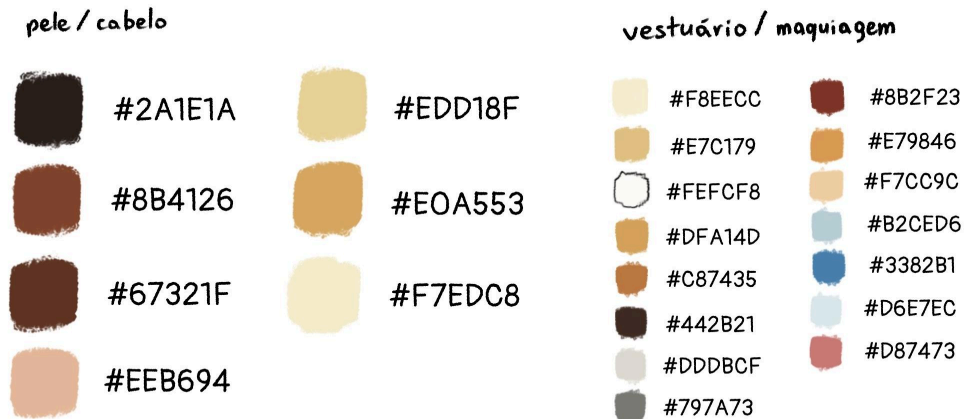


Fonte: Produção do autor

### 3.8.1.3.4 Estudo de Cores

A paleta de cores foi planejada para acentuar o contraste entre as duas identidades. Tons neutros e sóbrios predominam em Wendell, refletindo sua natureza contida, enquanto cores intensas e luminosas marcam a presença de Wendy Summer, transmitindo energia e glamour. Essa distinção cromática também reforça visualmente a transformação do personagem e a alternância entre suas duas facetas.

**Figura 32** - Estudo de cores para os personagens “Wendell” e “Wendy Summer”

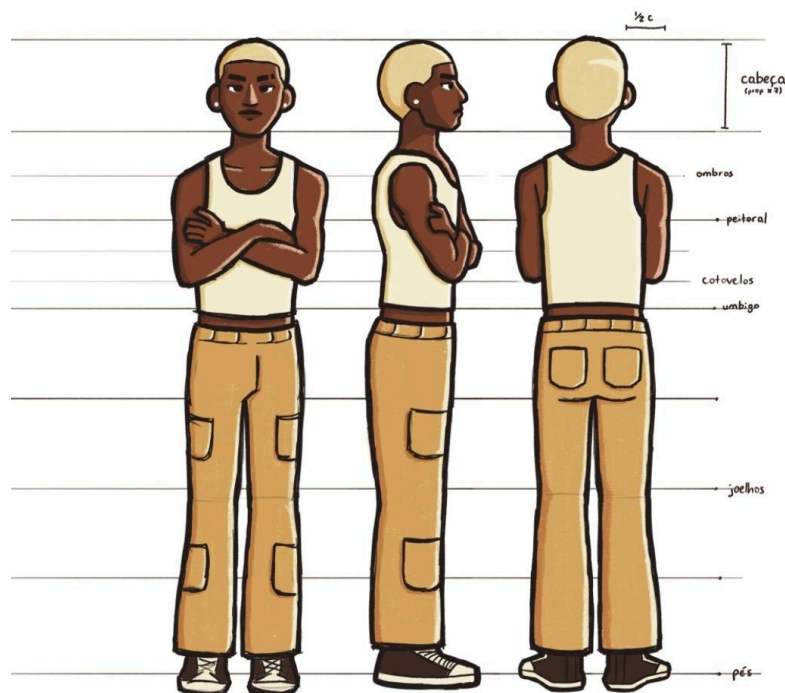


Fonte: Produção do autor

### 3.8.1.3.5 Model Sheet

No *model sheet* de Wendell/Wendy Summer foram organizadas vistas e expressões que asseguram a coerência visual das duas versões do personagem. As ilustrações apresentam o turn around e estudos de expressões e poses que evidenciam suas diferenças corporais e emocionais.

**Figura 33** - *Model sheet* do personagem “Wendell”



Fonte: Produção do autor

**Figura 34 - Model sheet da personagem “Wendy Summer”**



Fonte: Produção do autor

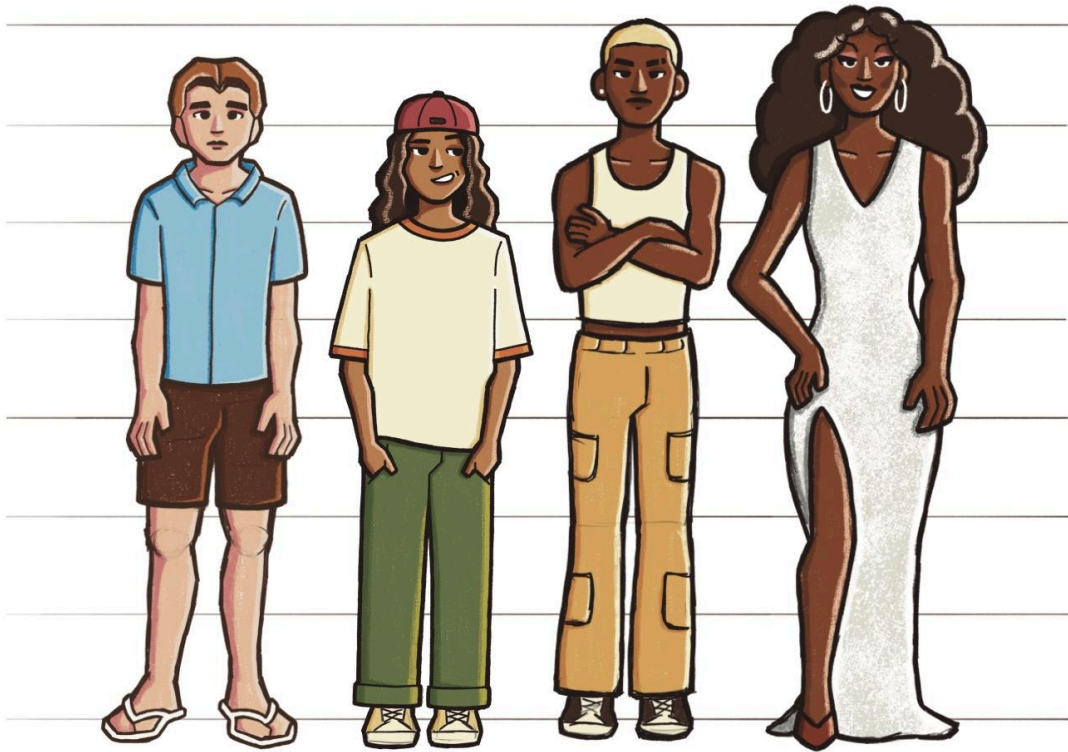
#### 3.8.1.4 Refinamento

Nesta etapa do projeto, o designer realiza o refinamento ou a renderização dos elementos desenvolvidos, como personagens, expressões faciais, vestuários, acessórios e cenários, a partir dos estudos visuais preliminares e das alternativas geradas anteriormente. O resultado dessa fase corresponde ao material finalizado, pronto para apresentação e aprovação. No caso deste projeto, o processo de refinamento já foi executado durante a elaboração do *model sheet*, garantindo o acabamento visual e a consistência estética dos personagens.

#### 3.8.1.5 Folha de Proporção

Em projetos de histórias em quadrinhos, é comum a criação de múltiplos personagens que, em algum momento da narrativa, interagem entre si. Por essa razão, torna-se essencial o desenvolvimento de uma folha de proporção, que permite visualizar e comparar as alturas e proporções corporais de cada personagem. Esse recurso facilita a coerência visual nas cenas de interação, garantindo que as relações espaciais e corporais entre os personagens sejam mantidas de forma consistente ao longo da HQ.

**Figura 35** - Folha de proporção para os personagens da HQ



Fonte: Produção do autor

### 3.8.2 Cenário

A criação dos cenários principais é uma etapa fundamental no desenvolvimento de uma HQ, pois define os espaços onde a narrativa se desenrola. Para isso, o designer pode recorrer às fases de Expansão do Repertório Visual, Estudo de Similares e Painéis de Referências Visuais, que auxiliam na definição da identidade estética dos ambientes.

Entre as técnicas mais comuns para concepção de cenários está o uso de *thumbnails*: pequenos esboços em tons de cinza que permitem testar composições, planos e perspectivas antes da finalização. Essa técnica favorece a experimentação e o foco na estrutura geral da cena, sem distrações com detalhes que serão refinados posteriormente.

Neste projeto, contudo, a técnica de *thumbnails* não foi empregada. Os cenários da cidade do Rio de Janeiro e da casa noturna *Club Paradiso* foram pensados a partir da síntese dos painéis semânticos elaborados anteriormente e integrados diretamente aos esboços de cada página da HQ.

### 3.8.3 Materiais e Tecnologias para o Processo Criativo

Esta seção é destinada à descrição dos materiais e recursos utilizados na criação visual da HQ, abrangendo tanto as técnicas manuais quanto as ferramentas digitais. O processo pode envolver desde o uso de lápis, e tintas, comumente empregados nos estágios iniciais de experimentação e esboço, até softwares de ilustração e edição digital voltados à finalização, coloração, diagramação e composição gráfica das páginas.

No caso deste projeto, sua produção foi feita integralmente em meio digital, utilizando um iPad como suporte. Para o desenvolvimento visual da HQ, foi utilizado o *software* de desenho digital Procreate, escolhido por sua versatilidade e pelo conjunto de ferramentas que facilitam a criação das ilustrações, diagramação das páginas e inserção de texto.

#### 3.8.3.1 Pincéis

Os pincéis foram selecionados com a intenção de simular texturas orgânicas e expressões gestuais semelhantes às do desenho tradicional. Foi utilizado para a *line art* o pincel *Pencil*<sup>18</sup> do artista Spec, além do pincel *Gritcore N. 19*<sup>19</sup> para a realização da pintura, de autoria de Guerillacraft. Essa combinação proporcionou um equilíbrio entre o traço expressivo e o acabamento digital, preservando a sensação artesanal do desenho mesmo em ambiente digital.

Além disso, o título da obra presente na capa foi feito manualmente com o pincel *Silvereye*, ferramenta nativa do Procreate. Essa escolha reforça o caráter artesanal e expressivo do projeto, mantendo o aspecto fluido que dialoga diretamente com o conceito visual da HQ.

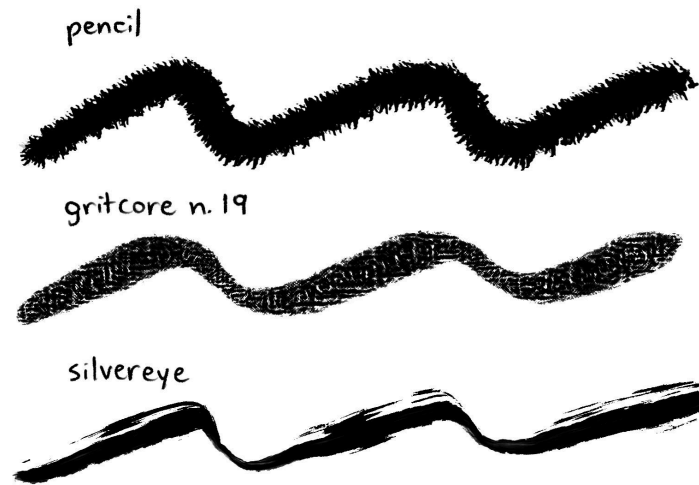
---

<sup>18</sup> Disponível em: <https://specart.gumroad.com//minikit>.

<sup>19</sup> Disponível em:

[https://www.behance.net/gallery/87421545/Gritcore-Brushes-for-Procreate-FREE-BRUSHES?locale=pt\\_BR](https://www.behance.net/gallery/87421545/Gritcore-Brushes-for-Procreate-FREE-BRUSHES?locale=pt_BR).

**Figura 36** - Pincéis utilizados para a produção da HQ



Fonte: Compilação do autor

### 3.8.3.2 Tipografia

A escolha tipográfica foi guiada pela legibilidade e pelo estilo narrativo da HQ. Optou-se pela fonte *Caveat Brush*, de aparência fluida e gestual, que se integra harmoniosamente ao tom da história e à identidade da ilustração, garantindo coerência estética entre texto e imagem.

**Figura 37** - Amostra da fonte *Caveat Brush*

**Caveat Brush**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 .,:;!()?&@\*

Fonte: Google Fonts<sup>20</sup>

De forma complementar, a fonte *Pangolin* foi empregada em textos secundários, como a sinopse localizada na quarta capa e o aviso de conteúdo sensível. Sua leitura clara e visual orgânico contribuem para a uniformidade visual do conjunto gráfico da obra.

<sup>20</sup> Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Caveat+Brush>.

Figura 38 - Amostra da fonte *Pangolin*

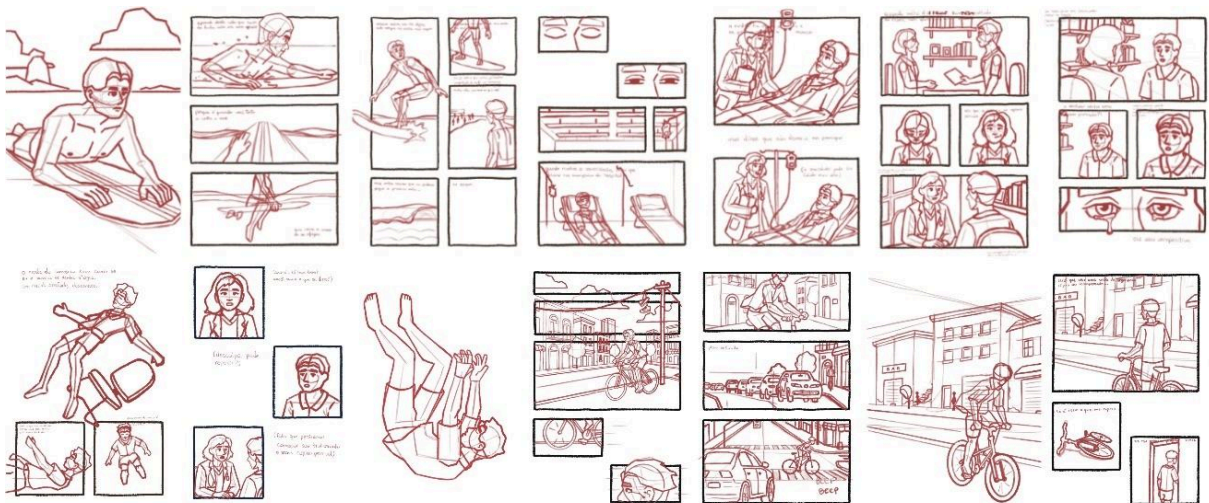
# Pangolin

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890 .,:!()?&@\*

Fonte: Google Fonts<sup>21</sup>

## 3.9 Estudo de *Layout* e Arte Final

O estudo de *layout* é essencial para compreender, por meio de esboços, o ritmo visual de cada página. Essa etapa permite avaliar a composição, a distribuição dos elementos e os espaços destinados ao texto, garantindo uma leitura fluida e equilibrada. É também nesse momento que são definidos aspectos como harmonia e continuidade entre as páginas.

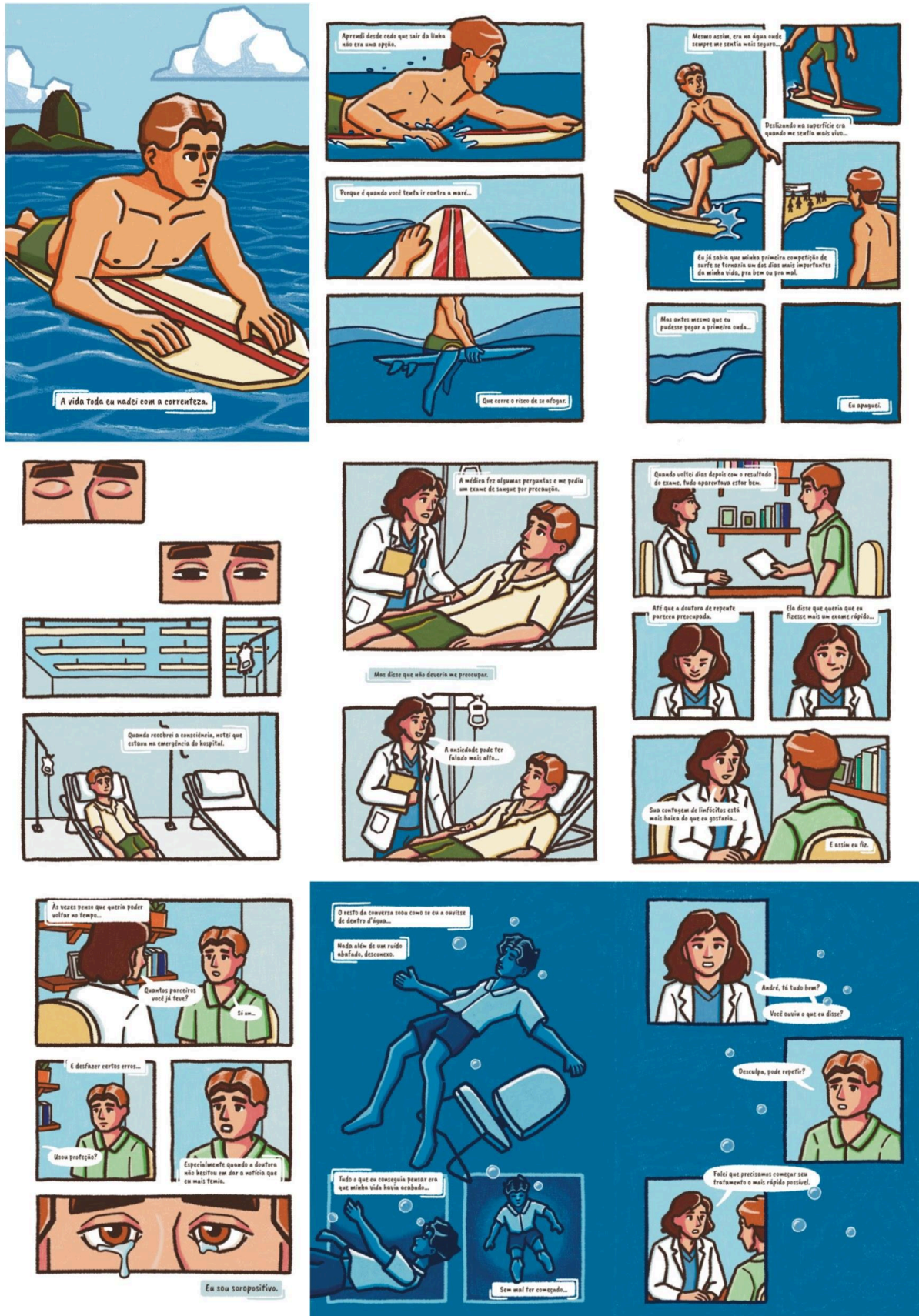
Figura 39 - Estudo de *layout* e esboços da HQ, parte um

Fonte: Produção do autor

<sup>21</sup> Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Pangolin>.

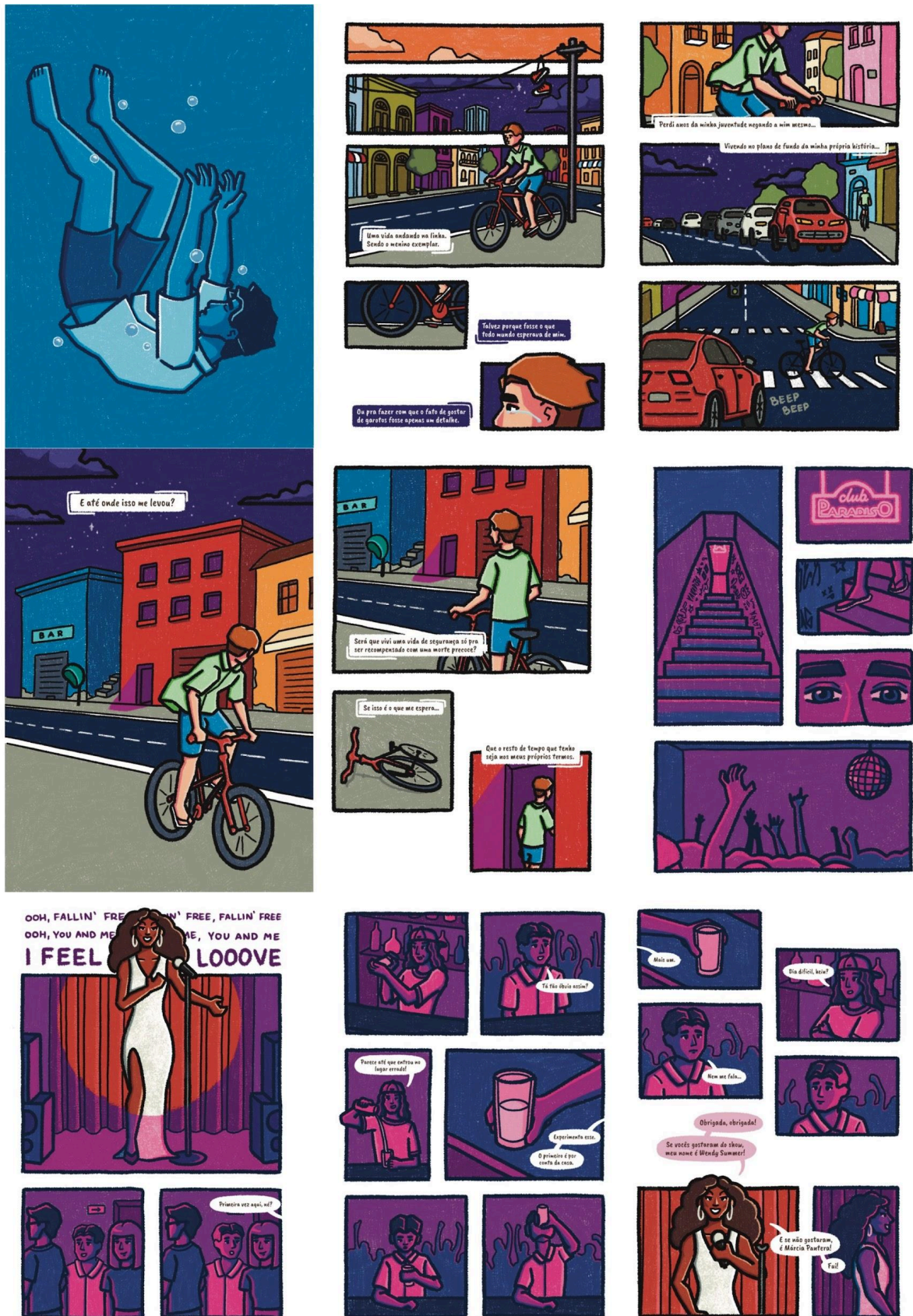


Figura 41 - Arte final da HQ, parte um



Fonte: Produção do autor

Figura 42 - Arte final da HQ, parte dois



Fonte: Produção do autor

Figura 43 - Arte final da HQ, parte três

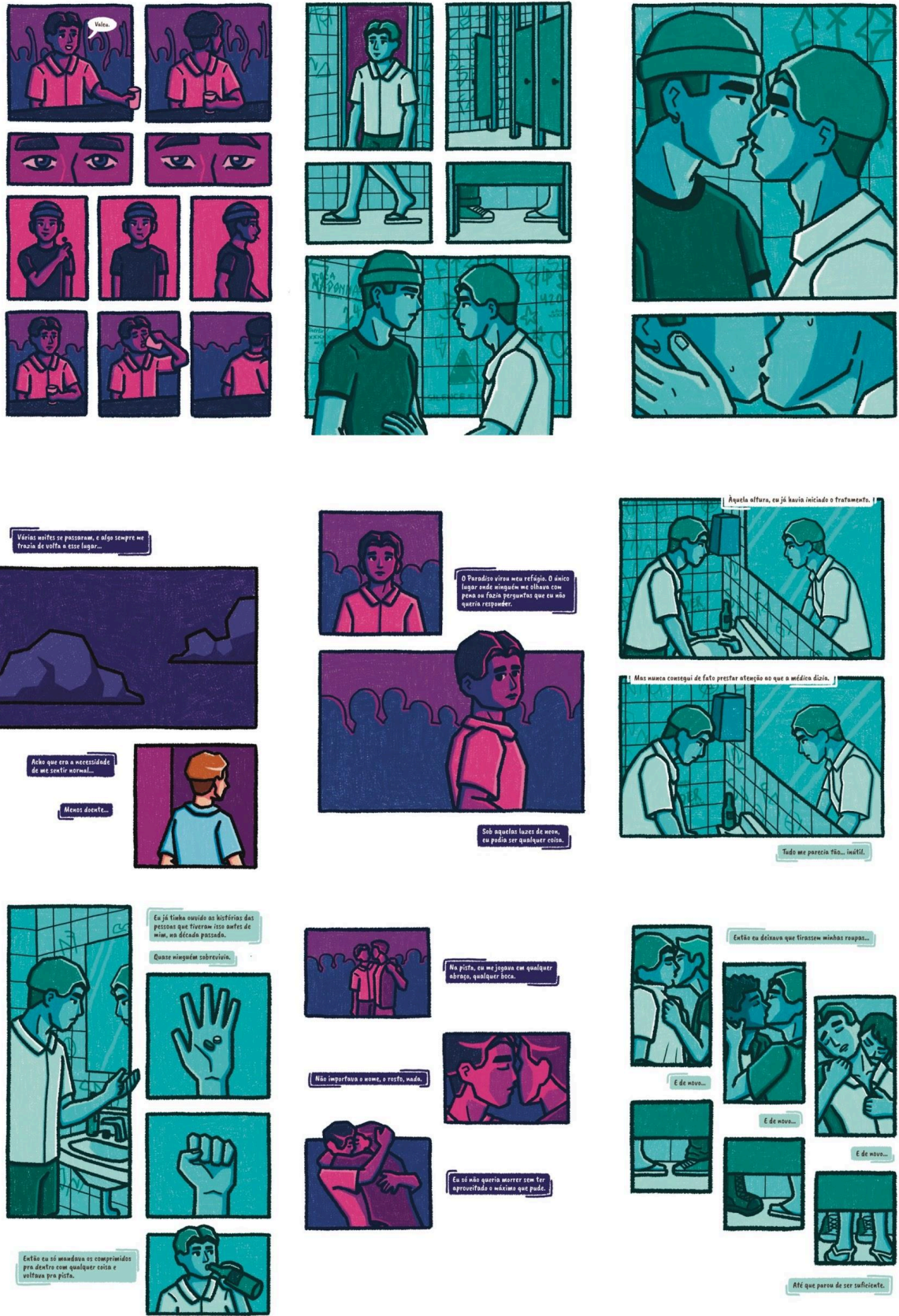
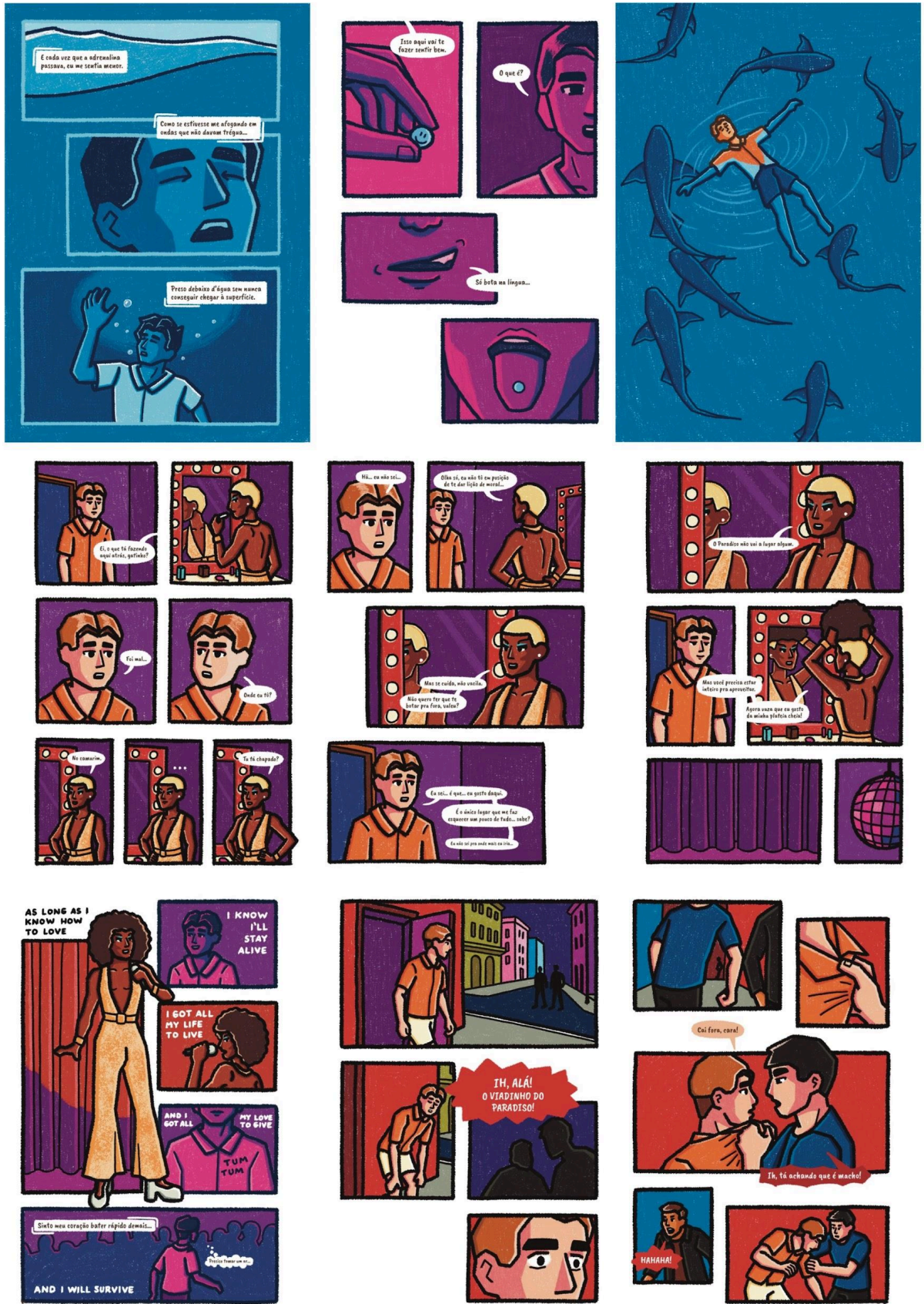


Figura 44 - Arte final da HQ, parte quatro



Fonte: Produção do autor

Figura 45 - Arte final da HQ, parte cinco



Fonte: Produção do autor

Figura 46 - Arte final da HQ, parte seis



Fonte: Produção do autor

### **3.10 Verificação do Projeto**

A verificação do projeto pode ser feita pelo próprio designer, a fim de validar se todos os requisitos definidos nas etapas de Problema de Design e Criatividade Conceitual foram satisfeitos. Para este estágio, foram feitas as impressões de páginas selecionadas da HQ, a fim de testar sua funcionalidade, legibilidade, fidelidade de cores, sequência, margens de segurança e formato. Esse processo possibilitou identificar eventuais ajustes necessários antes da finalização do projeto.

### **3.11 Implementação do Projeto**

Nesta etapa, são definidas as questões técnicas de produção e reprodução da HQ, seja para impressão física ou publicação digital. Entre as informações levantadas, incluem-se as dimensões das páginas, o tipo e a gramatura do papel, bem como as características de acabamento e encadernação. Também são consideradas possíveis aplicações de cores especiais, verniz localizado, hot stamping, relevos e outros acabamentos gráficos. Além disso, definem-se o sistema de impressão, a quantidade de cores utilizadas na capa e no miolo e a adequação do número total de páginas, que deve ser múltiplo de quatro.

Para este projeto, a HQ foi produzida no formato 16 cm x 23 cm – baseada pelo formato 8 2B que possui dimensões de 16,5 cm x 24 cm – com um total de 60 páginas, sendo 54 páginas para a narrativa e 6 páginas dedicadas à elementos pré e pós-textuais. A capa foi impressa em papel couchê 300 g/m<sup>2</sup> com acabamento fosco, garantindo resistência e um toque suave. A encadernação adotada foi do tipo brochura, oferecendo boa durabilidade e manuseio confortável, com uma lombada de 4 mm. O miolo foi impresso em papel couchê fosco 115 g/m<sup>2</sup>, o que proporciona ótima reprodução das cores sem reflexos excessivos. Finalmente, todo o material foi impresso em policromia em sistema de cores CMYK 4/4.

### 3.12 Protótipo

Este é o momento de apresentar o resultado final do protótipo físico impresso, simbolizando a conclusão do projeto. O título escolhido para a HQ, “Por aqui o mar continua azul”, reflete a atmosfera poética e introspectiva da narrativa. A frase sugere estabilidade e tranquilidade, mesmo diante das mudanças e desafios vividos por André, e pretende evocar sentimentos de esperança e persistência.

O estilo de ilustração desenvolvido para a HQ segue as diretrizes anteriormente identificadas como requisitos, adotando um traço irregular que valoriza a espontaneidade do desenho e a expressividade da narrativa. A pintura em policromia contribui para a construção de atmosferas emocionais distintas ao longo da narrativa, enquanto o uso de cores e composições dinâmicas garante fluidez visual e engajamento do leitor. Supletivamente, foi preparada uma versão digital, disponibilizada via QR Code.

**Figura 47 - Mockups da HQ “Por aqui o mar continua azul”**



Fonte: Produção do autor

Figura 48 - Protótipo físico da HQ "Por aqui o mar continua azul"



Fonte: Produção do autor

**Figura 49** - QR Code para acesso à versão digital da HQ “Por aqui o mar continua azul”<sup>22</sup>



Fonte: Produção do autor

---

<sup>22</sup> Também disponível através do link: <https://heyzine.com/flip-book/8db75e812b.html>.

## 4 CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste projeto evidenciou o potencial do design gráfico e das histórias em quadrinhos como instrumentos de comunicação sensível e transformação social. Por meio de um processo metodológico que integrou pesquisa teórica, análise conceitual e criação autoral, foi possível conceber uma narrativa visual que une estética e propósito, abordando o HIV sob uma perspectiva humanizada e empática. Dessa forma, o projeto não apenas amplia o alcance do discurso sobre o HIV para além do campo biomédico, mas também reafirma o papel do design e da arte como agentes de mudança social, promovendo um diálogo e incentivando a compreensão das dimensões psicológicas e simbólicas que envolvem a vivência com o vírus, reafirmando o papel do design como agente de conscientização e mudança cultural.

O desenvolvimento desta história em quadrinhos representou um processo de experimentação e síntese entre narrativa, design e ilustração. Por meio das etapas de pesquisa, conceituação e criação visual, foi possível construir uma obra que alia intencionalidade estética e sensibilidade temática, buscando não apenas entreter, mas também provocar reflexão. Cada decisão – da definição dos personagens e cenários ao estudo de cores, tipografia e composição – foi orientada pela coerência com o enredo e pela experiência emocional que se desejava transmitir ao leitor.

A HQ “Por aqui o mar continua azul” materializa-se, assim, como um projeto autoral que valoriza o potencial expressivo do design gráfico na narrativa visual. O processo de criação evidenciou a importância do planejamento, do estudo das etapas de desenvolvimento e da experimentação como ferramentas essenciais para o design de histórias em quadrinhos. Mais do que um produto final, o trabalho se consolida como um exercício de construção simbólica e afetiva, no qual o mar – enquanto metáfora de permanência e transformação – reflete o próprio percurso criativo e emocional do projeto.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Rita de Cassia Barreto de; LABRONICI, Liliana Maria. **A trajetória silenciosa de pessoas portadoras do HIV contada pela história oral.** *Ciência e Saúde Coletiva*, 12 (1), 2007. Disponível em:

<https://doi.org/10.1590/S1413-81232007000100030>. Acesso em 12 abr. 2025.

BRASIL, Ministério da Saúde. Secretaria de Ciência, Tecnologia, Inovação e Complexo da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde e Ambiente. **Protocolo clínico e diretrizes terapêuticas para manejo da infecção pelo HIV em adultos: Módulo 1: Tratamento.** Brasília: Ministério da Saúde, 2024a. Disponível em:

[https://www.gov.br/aids/pt-br/central-de-conteudo/pcdts/pcdt\\_hiv\\_modulo\\_1\\_2024.pdf](https://www.gov.br/aids/pt-br/central-de-conteudo/pcdts/pcdt_hiv_modulo_1_2024.pdf). Acesso em 27 mar. 2025.

BRASIL, Ministério da Saúde. **Boletim Epidemiológico - HIV e AIDS 2024.** Brasília: Secretaria de Vigilância em Saúde: Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis, 2024b. Disponível em:

[https://www.gov.br/aids/pt-br/central-de-conteudo/boletins-epidemiologicos/2024/boletim\\_hiv\\_aids\\_2024e.pdf](https://www.gov.br/aids/pt-br/central-de-conteudo/boletins-epidemiologicos/2024/boletim_hiv_aids_2024e.pdf). Acesso em 02 abr. 2025.

CARVALHO, Carlos Alberto; AZEVÊDO, José Henrique Pires. **Do AZT à PrEP e à PEP: aids, HIV, movimento LGBTI e jornalismo.** *Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde - RECIIS*, 13(2), 2019. Disponível em:

<https://doi.org/10.29397/reciis.v13i2.1698>. Acesso em 04 abr. 2025.

CARVALHO, Carolina Maria L.; BRAGA, Violante Augusta B.; GALVÃO, Marli Teresinha G. **AIDS e saúde mental: revisão bibliográfica.** *DST J Bras Doenças Sex Transm.* 2004. Disponível em: <https://bjstd.org/revista/article/download/539/473/482>. Acesso em 26 mar. 2025.

CIPOLLA, Carla. **Design social ou design para a inovação social?** Divergências, convergências e processos de transformação, p. 147-154. In: OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; FRANZATO, Carlo; DEL GAUDIO, Chiara (org.). *Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil.* São Paulo: Blucher, 2017.

Disponível em: <https://openaccess.blucher.com.br/article-details/12-20547/>. Acesso em 28 mar. 2025.

COUTINHO, Maria Fernanda Cruz; O'DWYER, Gisele; FROSSARD, Vera.

**Tratamento antirretroviral: adesão e a influência da depressão em usuários com HIV/Aids atendidos na atenção primária.** Rio de Janeiro: *Saúde Debate*, 2018.

Disponível em: <https://revista.saudeemdebate.org.br/sed/article/view/787/59>. Acesso em 27 mar. 2025.

CUNHA, Claudia Carneiro da. **Os muitos reverses de uma "sexualidade soropositiva": o caso dos jovens vivendo com HIV/AIDS.** Rio de Janeiro:

*Sexualidad, Salud y Sociedad - Revista Latinoamericana*, n. 10, 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2933/293322076004.pdf>. Acesso em 03 abr. 2025.

DANIEL, Herbert; PARKER, Richard. **AIDS: A Terceira Epidemia** - Ensaios e Tentativas. 2. ed. Rio de Janeiro: Associação Brasileira Interdisciplinar de AIDS - ABIA, 2018. Disponível em: [https://abi aids.org.br/wp-content/uploads/2018/12/aids\\_a\\_terceira\\_epidemia\\_web.pdf](https://abi aids.org.br/wp-content/uploads/2018/12/aids_a_terceira_epidemia_web.pdf). Acesso em 12 mar. 2025.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. Disponível em: <https://carlosdamascenodesenhos.com.br/wp-content/uploads/2013/10/Will-Eisner-Q uadrinhos-e-Arte-Sequencial.pdf>. Acesso em 12 mar. 2025.

FORNASIER, Cleuza B. R.; MARTINS, Rosane F. F.; MERINO, Eugenio. **Da responsabilidade social imposta ao design social movido pela razão**. Repositório Institucional da UFSC, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/1850>. Acesso em 05 abr. 2025.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1988. Disponível em: [https://www.mprj.mp.br/documents/20184/151138/goffman,erving.estigma\\_notassobr eamanipulacaodaidentidadedeteriorada.pdf](https://www.mprj.mp.br/documents/20184/151138/goffman,erving.estigma_notassobr eamanipulacaodaidentidadedeteriorada.pdf). Acesso em 04 abr. 2025.

GONZALEZ, Jeffrey S.; BATCHELDER, Abigail W.; PSAROS Christina et al. **Depression and HIV/AIDS Treatment Nonadherence: A Review and Meta-Analysis**. J Acquir Immune Defic Syndr. 2011. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3858003/>. Acesso em 27 mar. 2025.

GRECO, Dirceu Bartolomeu. **Thirty years of confronting the Aids epidemic in Brazil, 1985-2015**. Ciência e Saúde Coletiva. São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/65XMXBCdW7mX6mMY5Zp4QHS/?format=pdf&lang=en>. Acesso em: 03 abr. 2025.

GREEN, James N. **“Mais amor e mais tesão”**: a construção de um movimento brasileiro de gays, lésbicas e travestis. São Paulo: Cadernos Pagu, 2000. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/863559>. Acesso em: 03 abr. 2025.

GREENE, Warner C. **A history of AIDS**: Looking back to see ahead. European Journal of Immunology, vol. 37, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/eji.200737441>. Acesso em 03 abr. 2025.

GUIMARÃES, Edgard. **História em Quadrinhos como instrumento educacional**. Campo Grande: INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/129151137437781999590570952241469951126.pdf>. Acesso em 06 abr. 2025.

JOAQUIM, Jhonata de Sousa; SOUSA, Anderson R.; SANTOS, José Luís G. et al. **Sorofobia relacionada ao HIV e a aids**: o que se debate nas Redes Sociais Digitais no Brasil?. Rio de Janeiro: Ciência e Saúde Coletiva, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1413-81232024295.05032023>. Acesso em 28 mar. 2025.

LIMA, Edna Cunha; MARTINS, Bianca. **Design Social, o herói de mil faces, como condição para atuação contemporânea**. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). *Papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional*, São Paulo: Editora Senac, 2011. Acesso em 05 abr. 2025.

MALBERGIER, André; SCHÖFFEL, Adriana C. **Tratamento de depressão em indivíduos infectados pelo HIV**. *Brazilian Journal of Psychiatry*, 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1516-44462001000300009>. Acesso em 03 abr. 2025.

MARQUES, Maria Cristina da Costa. **Saúde e poder: a emergência política da AIDS/HIV no Brasil**. *História, Ciências, Saúde-Manguinhos*, Rio de Janeiro, v. 9, supl. p. 41-65, 2002. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-59702002000400003>. Acesso em 03 abr. 2025.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. Culver City: Design Studio Press, 2010. Disponível em: <https://archive.org/details/framed-ink-drawing-composition-for-visual-storytellers-marc-os-mateu-mestre/page/15/mode/2up>. Acesso em 10 maio 2025.

MIYASHIRO, Rafael Tadashi. **Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais**. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). *Papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional*, São Paulo: Editora Senac, 2011. Acesso em 05 abr. 2025.

MONTEIRO, Simone; VILLELA, Wilza. **Estigma, pânico moral e violência estrutural: o caso da Aids**. Rio de Janeiro: Associação Brasileira Interdisciplinar de AIDS - ABIA, 2019. Disponível em: <http://abi aids.org.br/wp-content/uploads/2019/06/publicacao-simone-wilza-20190625.pdf>. Acesso em 13 mar. 2025.

NANNI, Maria Giulia; CARUSO, Rosangela; MITCHELL, Alex J. et al. **Depression in HIV Infected Patients: A Review**. *Curr Psychiatry Rep*, 2015. Disponível em: <https://link.springer.com/10.1007/s11920-014-0530-4>. Acesso em 28 mar. 2025.

NEVES, Flávia de Barros. **Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico**. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). *Papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional*, São Paulo: Editora Senac, 2011. Acesso em 05 abr. 2025.

NUNES JUNIOR, Sebastião Silveira; CIOSAK, Suely Itsuko. **Terapia antirretroviral para hiv/aids: o estado da arte**. Recife: *Revista de Enfermagem UFPE on line*, v. 12, n. 4, p. 1103–1111, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/revistaenfermagem/article/view/231267>. Acesso em: 11 abr. 2025.

PAPANЕК, Victor. **Design for the Real World**. Nova Iorque: Bantam Books, 1973. Disponível em: [https://www.academia.edu/41872627/Papanek\\_Victor\\_Design\\_for\\_the\\_Real\\_World](https://www.academia.edu/41872627/Papanek_Victor_Design_for_the_Real_World). Acesso em 28 mar. 2025.

PARKER, Richard; AGGLETON, Peter. **Estigma, discriminação e AIDS**. 2. ed. Rio de Janeiro: Associação Brasileira Interdisciplinar de AIDS - ABIA, 2021. Disponível em: <https://abiaids.org.br/estigma-discriminacao-e-aids/34827>. Acesso em 12 mar. 2025.

PEREIRA, Bianca de Souza; COSTA, Maria Conceição Oliveira; AMARAL, Magali Teresópolis Reis; et al. **Fatores associados à infecção pelo HIV/AIDS entre adolescentes e adultos jovens matriculados em Centro de Testagem e Aconselhamento no Estado da Bahia, Brasil**. Rio de Janeiro: Ciência e Saúde Coletiva, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1413-81232014193.16042013>. Acesso em 05 abr. 2025.

PESSOA, Alberto Ricardo. **O papel social das histórias em quadrinhos autorais – um estudo de caso com a novela gráfica Primas**. São Paulo: 2ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, Escola de Comunicações e Arte - Universidade de São Paulo, 2013. Disponível em; <https://jornadas.eca.usp.br/anais/2asjornadas/anais/1%20-%20ARTIGO%20-%20ALBERTO%20RICARDO%20PESSOA%20-%20HQ%20E%20SOCIEDADE.pdf>. Acesso em 06 abr. 2025.

PRADO, Carolina Conceição; SOUSA JUNIOR, Carlos Eduardo de; PIRES, Mariana Leal. **Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde**. RECIIS, 11(2), 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.29397/reciis.v11i2.1238>. Acesso em 06 abr. 2025.

REIS, Renata Karina; HAAS, Vanderley José; SANTOS, Claudia Benedita dos; TELES, Sheila Araujo; GALVÃO, Marli Teresinha G.; GIR, Elucir. **Symptoms of depression and quality of life of people living with HIV/AIDS**. Revista Latino-Americana de Enfermagem, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-11692011000400004>. Acesso em 04 abr. 2025.

ROCHA, Cláudio Aleixo. **Metodologia de design para criação de história em quadrinhos**. Revista Imaginário! João Pessoa: Marca de Fantasia, 2023. Disponível em: [http://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario21-30/imaginario26/4.claudio\\_rocha.pdf](http://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario21-30/imaginario26/4.claudio_rocha.pdf). Acesso em 13 abr. 2025.

ROQUE, Daniel Salomão. **Como um gibi pornô reduziu o índice de HIV entre detentos do Carandiru**. São Paulo: BBC News Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-63656422>. Acesso em 09 abr. 2025.

SALDANHA, Ana A.W.; FIGUEIREDO, Marco A.C.; COUTINHO, Maria da Penha L. **Atendimento Psicossocial à Aids: A busca pelas questões subjetivas**. DST - J Bras Doenças Sex Transm, 2004. Disponível em: <https://www.bjstd.org/revista/article/download/529/463>. Acesso em 28 mar. 2025.

TRINDADE, Felipe Ferraz; FERNANDES, Gizely Teixeira; NASCIMENTO, Rubens Henrique F. et al. **Perfil epidemiológico e análise de Tendência de HIV/AIDS**/Epidemiological profile and trend analysis of HIV/AIDS/Perfil

epidemiológico y análisis de tendencia del HIV/SIDA. *Journal Health NPEPS*, 4(1): 153-165, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.30681/252610103394>. Acesso em 03 abr. 2025.

UNAIDS. **A urgência do agora**: A AIDS frente a uma encruzilhada. Genebra: Programa Conjunto das Nações Unidas sobre HIV/AIDS - UNAIDS, 2024. Disponível em: <https://unaids.org.br/wp-content/uploads/2024/07/RelatorioGlobalPTBR.pdf>. Acesso em 12 mar. 2025.

UNESCO. **Educação e HIV**: evolução e perspectivas. Brasília: UNESCO, 2016. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246612>. Acesso em 03 abr. 2025.

UNESCO. **HQ SPE** - um guia para utilização em sala de aula. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), Ministério da Educação (MEC) e Ministério da Saúde. Brasília: UNESCO, 2010. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000188264>. Acesso em: 10 abr. 2025.

WELLICHAN, Danielle da Silva Pinheiro; LINO, Carla Cristine Tescaro Santos. **A inclusão que está nos quadrinhos**: como os personagens podem divertir e ensinar sobre as pessoas com deficiência. *Doxa: Rev. Bras. Psico. e Educ.*, Araraquara, v. 21, n. 1, p. 44-61, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.30715/doxa.v21i1.12693>. Acesso em 06 abr. 2025.