Técnicas Mangá & Cartoon Na Cultura Amapaense



Cleide Sophie Marinho Fernandes
Leticia Almeida Carvalho
Ana Paula Bourscheid
Aline Rossetto da Luz

EDIFAP

TÉCNICAS *MANGÁ* & *CARTOON* NA CULTURA AMAPAENSE

Presidente da República
Luiz Inácio Lula da Silva

Ministro da Educação
Camilo Santana

Secretário de Educação Profissional e Tecnológica
Marcelo Bregagnoli

Reitor
Romaro Antonio Silva

Pró-Reitor de Pesquisa, Pós-gradução e Inovação
Welber Carlos Andrade da Silva

Supervisora da Editora Edifap
Deliane Pessoa Santos

Conselho Científico Editorial do IFAP
Titulares
Nayara França Alves
Deliane Pessoa Santos
Benedita Machado Pureza
Romaro Antonio Silva
Welber Carlos Andrade da Silva
Veralucia Severina da Silva
Argemiro Midonês Bastos
David Figueiredo de Almeida
Layana Costa Ribeiro Cardoso
André Alves de Souza
Caroline Pessoa da Silva
Jemina de Araújo Moraes Andrade
Risonete Santiago da Costa
Rosinete Cardoso Ferreira
Caio Teixeira Brandão
Bruno Sérvulo da Silva Matos
Silvia Gomes Correia
Ronne Franklim Carvalho Dias

Suplentes
Ivan Gomes Pereira
Carlos Alexandre Santana Oliveira

Capa, projeto gráfico e diagramação
Cleide Sophie Marinho Fernandes
Leticia Almeida Carvalho

Texto e ilustrações
Cleide Sophie Marinho Fernandes
Leticia Almeida Carvalho

Professoras orientadoras
Ana Paula Bourscheid
Aline Rossetto da Luz

Editora
Deliane Pessoa Santos

Revisor
Tiego Ramon dos Santos Alencar

Bibliotecária
Suzana Cardoso

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

T252 Técnicas mangá & cartoon na cultura amapaense / Cleide Sophie Marinho Fernandes … [*et al.*]. - Macapá : Edifap, 2026.
35 p. : il.

1. Cultura amapaense. 2. Mangá - Amapá. 3. Cartoon - Amapá. I. Fernandes, Cleide Sophie Marinho. II. Carvalho, Leticia Almeida. III. Bourscheid, Ana Paula. IV. Luz, Aline Rossetto da. V. Título.

CDD 741.518141

Ficha Catalográfica elaborada pela Bibliotecária Suzana Cardoso, CRB2 1.142,
com dados fornecidos pela Editora do IFAP

EDIFAP

Rodovia BR 210 KM 3, s/n - Brasil Novo, Macapá-AP
CEP.: 68.909-398 - E-mail: editora@ifap.edu.br - Tel.: (96) 3198-2150

Cleide Sophie Marinho Fernandes
Leticia Almeida Carvalho
Ana Paula Bourscheid
Aline Rossetto da Luz

TÉCNICAS *MANGÁ* & *CARTOON* NA CULTURA AMAPAENSE

EDIFAP

Macapá-AP, 2026

Lista de abreviaturas e siglas

Band - Rede Bandeirantes
EBTT - Ensino Básico, Técnico e Tecnológico
HQs - Histórias em Quadrinhos
IFAP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá
PEP - Projeto Experimental em Publicidade
PUCRS - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
SBT - Sistema Brasileiro de Televisão
UEAP - Universidade do Estado do Amapá
UFPR - Universidade Federal do Paraná
UNIFAP - Universidade Federal do Amapá

Sumário

Apresentação	09
Mangá: desenho japonês	11
Cartoon, cartune ou cartum	13
Como tudo começou?	16
Mangá	17
Cabeça	18
Expressões faciais	19
Passo a passo	20
Juntando as peças	23
Cartoon	25
O início é sempre importante	26
Cabeça	26
Corpo em Cartoon	28
Melhorando o desenho	29
Mangá e Cartoon com os nossos traços	31
Considerações finais	33
Referências	34
As autoras	35

Apresentação

As tecnologias digitais propiciam novas formas de comunicação e de interações sociais, culturais e comportamentais. Conexões são estabelecidas instantaneamente, permitindo, com um clique, acessar informações sobre histórias, culturas, produtos ou marcas. Nesse ambiente, a circulação de informações não segue mais um modelo centralizado de difusão massiva de um para muitos, mas opera por meio de mídias digitais que possibilitam a interação multilateral entre todos os atores. Esse cenário impacta diretamente as práticas estratégicas de Publicidade e *Marketing*, que podem explorar novos meios para produzir e publicar conteúdos, gerando conhecimento artístico, cultural e social para o consumidor.

Esta cartilha apresenta uma estratégia de comunicação publicitária que visa promover a cultura amapaense por meio das técnicas de desenho *mangá* e *cartoon*. O objetivo do produto é representar o Amapá utilizando essas linguagens visuais e incentivar seu uso para a criação de produtos culturais regionais. Destaca-se que tanto o universo dos *mangás* quanto o dos *cartoons* possuem uma apresentação visual que atrai particularmente o público jovem, sendo dois estilos consagrados globalmente no *Marketing*, na Publicidade e no Entretenimento.

Conforme Caetano (2022), *mangá* é o termo que designa as histórias em quadrinhos japonesas, com origem no século XIX, e que possui características distintivas em relação a outras histórias em quadrinhos (HQs), como formato de leitura, publicação, diagramação e traços dos personagens. Já o *cartoon*, segundo Pereira (2021), consiste em um desenho amplamente utilizado pelos meios de comunicação como revistas, jornais impressos e online e até em provas de concursos, sendo manifestado em quadrinhos, charges e desenhos animados.

Desenvolvida como Trabalho de Conclusão do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Publicidade do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (IFAP), Campus Santana, esta cartilha buscou aplicar as estratégias de desenho dessas duas técnicas para representar a cultura amazônica. Sua estrutura está organizada da seguinte forma: aspectos históricos das técnicas de *mangá* e *cartoon*; instruções para aprender a desenhar com as técnicas de *mangá* e *cartoon* no contexto cultural amapaense; fundamentos de anatomia, criação de personagens e produtos.

É válido destacar que o domínio prático do desenho, seja no *mangá* ou no *cartoon*, amplia consideravelmente o potencial criativo para a criação de peças publicitárias, podendo fomentar *designs* originais e incentivar a arte local, mes-

mo a partir de técnicas de origem estrangeira. Conforme a Academia Brasileira da Arte (2020), a Publicidade e a Arte são áreas conectadas, uma vez que a arte oferece referências significativas e a possibilidade de construção de algo genuinamente novo.

Portanto, é fundamental que o profissional da comunicação conheça práticas de *design* e desenho, utilizando-as a favor de suas criações e alinhando conhecimentos artísticos e publicitários. Isso permite destacar-se e conferir personalidade autêntica aos trabalhos, sem se limitar ao uso de referências estrangeiras. Assim, ainda que *mangá* e *cartoon* sejam técnicas historicamente não nacionais, é possível apropriá-las criativamente para representar a cultura local, não apenas na criação de artes que valorizem a beleza amazônica, mas especialmente no desenvolvimento de produções publicitárias inovadoras.

Cleide Sophie Marinho Fernandes
Leticia Almeida Carvalho
Ana Paula Bourscheid
Aline Rossetto da Luz





Mangá: desenho japonês

O *mangá* é um estilo de desenho que segue os fundamentos da tradição oriental. Conforme Caetano (2022), trata-se de uma linguagem japonesa de histórias em quadrinhos com características marcantes, que se diferencia por sua diagramação e traços característicos. Para o ocidente, o termo *mangá* tornou-se a denominação exclusiva para as HQs japonesas, bem como para a técnica em si. Entretanto, em seu país de origem, a palavra é aplicada a qualquer revista apresentada em formato de quadrinhos.

Existem ramificações dessa técnica originárias de outras partes do Oriente: o *manhua*, das histórias em quadrinhos chinesas, e o *manhwa*, das produções coreanas. Embora guardem semelhanças, o *manhwa* e o *manhua* diferenciam-se pelo uso da cor. De acordo com Henrique (2023), os artistas que produzem *mangás* são chamados *mangakás*; já os que desenham *manhwa* e *manhua* são denominados, *manhwagás* e *manhuás*.

Historicamente, o *mangá* surgiu em 1814 (Goto, 2014), data da primeira obra encadernada com sequência narrativa. Suas características iniciais incluíam cenários detalhados e um forte senso de patriotismo, representando a nação japonesa de forma bela e delicada. Lapeloso (2020) relata que Katsushika Hokusai, com sua série de 15 volumes intitulada *Hokusai Manga*, é considerado o patriarca da técnica. Sua obra, embora apresentasse traços arcaicos e certa inconsistência devido à falta de um padrão estabelecido, continha elementos de grande beleza e sutileza que ainda inspiram artistas. Contudo, foi o autor e ilustrador Osamu Tezuka quem consolidou o chamado "*mangá* moderno".

Em 1947, Tezuka publicou "A Nova Ilha do Tesouro". Sua influência foi tão profunda que ele é frequentemente chamado de "Deus do *Mangá*". Tezuka foi responsável por introduzir e popularizar características definidoras da técnica, como expressões faciais exageradas, elementos metalinguísticos e, em especial, os grandes olhos brilhantes dos personagens, que se tornaram uma de suas marcas centrais.

A partir de então, *mangás* e animes passaram por significativas transformações, tornando-se uma linguagem livre, explorada em traços e narrativas diversas. Com o tempo, essas histórias em quadrinhos ganharam abrangência internacional, chegando aos países ocidentais, como o Brasil.

A circulação no Brasil iniciou-se principalmente por meio dos animes exibidos em emissoras de TV aberta como Rede Globo, SBT, Record e Band, com foco no público infanto-juvenil (Saraiva, 2017). As animações, com personagens cativantes, corajosos e de olhos expressivos, conquistaram os telespectadores, criando uma base de fãs que perdura até hoje, agora amplificada pelo acesso via

streaming. O sucesso crescente transformou as crianças em um público massivo, consolidando os *mangás* como um dos produtos culturais mais difundidos globalmente.

Rapidamente, os *mangás* passaram a ser comercializados junto aos animes, estando hoje facilmente disponíveis em livrarias. Um exemplo de sucesso internacional é a obra *No Game No Life*, escrita e ilustrada pelo brasileiro Thiago Furukawa Lucas, o primeiro artista do país a produzir um *mangá* de destaque no Japão. A obra, adaptada para anime e filme em 2017, narra a história de dois irmãos prodígios transportados para um mundo regido por jogos. Porém, a história não apresenta características que remetem ao Brasil, tornando a nacionalidade do autor pouco evidente na obra (Henrique, 2023).

Embora a técnica do *mangá* possua um conjunto de convenções que a definem, ela passou por inúmeras adaptações ao longo dos anos. Essa contínua evolução modernizou a linguagem e ampliou suas possibilidades expressivas, resultando em traços distintos que conferem unicidade a cada obra. Algumas produções chegam até a mesclar a estética do *mangá* com outras técnicas, como a do *cartoon*.

Cartoon, cartune ou cartum

O termo *cartoon* tem origem britânica, derivado do francês *cartone*, e refere-se a um gênero que combina linguagem verbal e visual para criar uma narrativa crítica e humorística (Pereira, 2021). Inicialmente vinculado ao jornalismo, caracteriza-se pelo uso de humor ácido e sátira para comentar acontecimentos sociais. Esse gênero multimodal integra imagens representativas, diálogos concisos e elementos gráficos que induzem à reflexão sobre determinado tema. Assim, o *cartoon* abrange diversas significações, funcionando como gênero textual, formato jornalístico, esboço cômico e forma de caricatura.

Sua primeira aparição ocorreu por volta de 1840, em Londres, durante um evento promovido pelo Príncipe Albert para decorar o Palácio de *Westminster*. Conforme Paladin (2016), o príncipe organizou um concurso que reuniu artistas para produzir desenhos em grandes cartazes, retratando a língua inglesa no formato que hoje se associa ao *cartoon*. Após a exposição pública dos trabalhos, o termo ganhou popularidade quando a revista *Punch* passou a utilizá-lo no estilo de charge, satirizando acontecimentos políticos da época.

No Brasil, a popularização do *cartoon* está associada ao surgimento das charges. Wyllys (2015) destaca a influência do artista francês Honoré Daumier, cujos desenhos criticavam a política. Embora *cartoon* e charge compartilhem a combinação de imagem e balões de fala, diferenciam-se em seus propósitos, pois o *cartoon* geralmente aborda narrativas atemporais e representa um coletivo, enquanto a charge comenta um fato social específico, explicitando uma opinião.

Segundo Wyllys (2015), os primeiros *cartoons* brasileiros foram publicados em 1864 por Angelo Agostini e Luís Gama, no jornal ilustrado O Diabo Roxo, em São Paulo. Em 1869, Agostini lançou a primeira revista em quadrinhos do Brasil, As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte, que narrava a história de um jovem no Rio de Janeiro. Posteriormente, em 1905, a revista O Tico-Tico consolidou-se ao publicar histórias em quadrinhos e revelar diversos cartunistas. A revista encerrou suas atividades em 1977.

Ao longo do tempo, o *cartoon* popularizou-se no Brasil, sendo comumente denominado cartum e associado às charges veiculadas em jornais impressos. De acordo com a Agência Papoca (2020), a galeria online *Laart* destaca cartunistas brasileiros famosos entre as décadas de 1960 e 1990, como Laerte Coutinho, conhecido por suas publicações na Folha de S.Paulo, Angeli da revista Chiclete com Banana, Chico Caruso focado em temas de futebol e política e Mauricio de Sousa criador da Turma da Mônica, marco da infância brasileira a partir dos anos 1980.

O sucesso de publicações como Turma da Mônica e Menino Maluquinho foi acompanhado pela expansão dos desenhos animados na televisão, especialmente entre 1980 e 2000. Altoé (2017) recorda que a primeira animação brasileira, *Kaiser*, foi exibida em 1917 pelo cartunista Álvaro Marins, satirizando a ambição alemã durante a Primeira Guerra Mundial. Desde então, séries e filmes animados diversificaram-se globalmente, com destaque para produções da *Disney*, *Cartoon Network* e *Nickelodeon*, além de programas como Sábado Animado da Rede Globo e séries como *Steven* Universo e *Gravity Falls*.

A *Cartoon Network*, canal norte-americano, chegou ao Brasil em 1993, exibindo produções internacionais. Em 2014, lançou a primeira animação brasileira de sucesso, Irmão do Jorel, que conquistou audiência ao retratar uma família brasileira com referências nostálgicas dos anos 1980. Regionalmente, artistas como Ronaldo Rony, do Amapá, contribuem para a cena do cartoon, com criações como o personagem Capitão Açaí, que valoriza elementos culturais locais.

Na publicidade, o *cartoon* é valorizado por sua simplicidade e capacidade de representação. Artistas têm utilizado redes sociais para divulgar projetos, e campanhas publicitárias nacionais frequentemente adotam mascotes e ilustrações nesse estilo. A linguagem do *cartoon*, portanto, consolidou-se por marcar gerações e adaptar-se a diferentes contextos culturais e midiáticos.

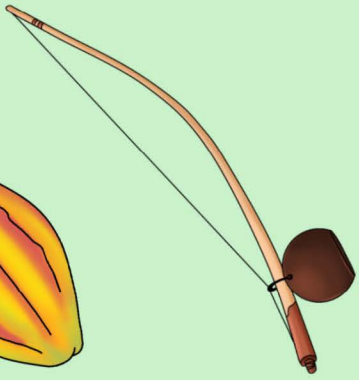
Cleide Sophie Marinho Fernandes
Leticia Almeida Carvalho











15

Como tudo começou?

Esta cartilha é resultado do Projeto Experimental em Publicidade - PEP que tem como título “Técnicas de *Mangá* e *Cartoon* para representar a Cultura Amazônica”, cujo objetivo consistiu no aprendizado das técnicas de desenho, *mangá* e *cartoon*, para a representação da nossa cultura amapaense. O resultado foi obtido a partir da união entre tais técnicas e o material didático para desenho produzido durante a execução das oficinas que foram realizadas no IFAP, Campus Santana, entre 2022 e 2023.

Assim, ensina-se o passo a passo para desenvolvimento das técnicas de *mangá* e *cartoon*, bem como as possíveis aplicações para a criação de personagens que poderão ser utilizados nas áreas da Publicidade e do *Marketing*, a fim de divulgar a cultura amapaense e seus produtos locais.

Agora é a sua vez! Pegue papel e caneta e comece a praticar!



MANGÁ

A popularidade dos animes cresce a cada dia e, se você é um jovem da geração Z, já consumiu ou gosta muito de anime, que é a animação baseada em *mangás*.

A indústria de animes consegue acertar em cheio até mesmo aqueles que sequer são seu público alvo, e isso é com certeza uma grande conquista para esse setor. Porém, essas animações não originalmente brasileiras, pelo contrário: são do outro lado do mundo! São originais do Japão e cultivadas, graças a sua grande repercussão. No Brasil não é diferente: nosso país é um dos que mais consome *mangás* e animes. Isso ocorre tanto por serem super divertidos, como também pelo fato do Brasil ter a maior colônia de imigrantes japoneses fora do Japão.





Essa popularidade é uma grande vitória para o Japão, porém nem tanto para o Brasil, que tem sua arte cultural deixada de lado pelos jovens. Porque, querendo ou não, é certo que o estrangeirismo faz com que muitos de nós, brasileiros, optemos por nos agarrar a conteúdos que não são originalmente nossos.

Contudo, há uma forma de unir o útil e o agradável. Sendo o *mangá* um estilo de arte tão bonito, com olhos marcantes e expressões detalhadas, por que não tentar associar isso à arte local? Melhor ainda, que tal juntar essas duas formas e então aplicá-las na publicidade amapaense? Isto com certeza seria interessante, afinal, ninguém irá parar de consumir *mangá* para passar a consumir somente conteúdo amapaense. No entanto, quem disse que é preciso deixar de valorizar um para então valorizar o outro?

Cabeça

Para a construção de um rosto em *mangá*, bem como o desenvolvimento de qualquer face nos mais diversos estilos de desenho, tal como o *cartoon*, tem-se um círculo central como ponto de partida. Este será o guia de todo desenvolvimento, seja para colocar as linhas de construção, seja para encaixar cada componente do rosto.

A partir deste círculo, centralize uma linha vertical bem no meio do desenho. Será com essa linha que você vai delimitar a distância dos olhos, o local do nariz e da boca.

Seguindo nesta etapa de linhas de construção, serão feitas outras três linhas, agora horizontais, que serão usadas para posicionar os olhos no local correto, sem que um fique mais alto ou menor que o outro pois estarão encostando na linha superior e central. Assim, o tamanho será estruturado.

A linha abaixo dos olhos será usada para posicionar o local do nariz e também até onde irá o tamanho da orelha, esta que encosta em ambas linhas superior e inferior.

A estrutura levemente triangular puxada para baixo, posteriormente será o queixo.

Agora, finalmente as peças se encaixarão, aos poucos. Você deve colocar os olhos com certa distância um do outro, em uma altura equivalente às linhas guias que fez anteriormente. Se tiver dificuldade em fazer os olhos, lembre-se que eles têm uma estrutura oval.

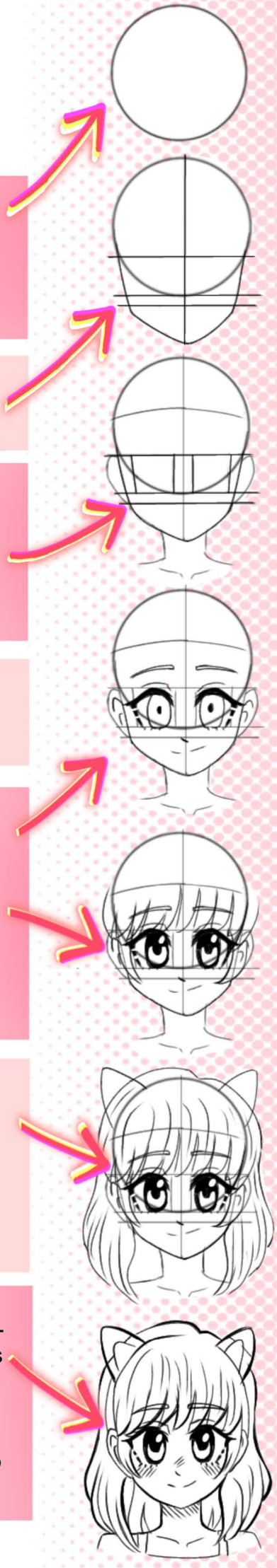
Deve-se colocar as sobrancelhas um pouco acima dos olhos; porém, deve atentar para não colocá-las muito arqueadas ou baixas demais, pois a posição da sobrancelha afeta exponencialmente a expressão facial do um personagem.

O nariz é bem simples, apenas um tracinho já está bom, com a boca logo abaixo do mesmo. Boca em desenho mangá não precisa de tanto detalhe, neste caso aqui, uma linha circular e a boca está pronta.

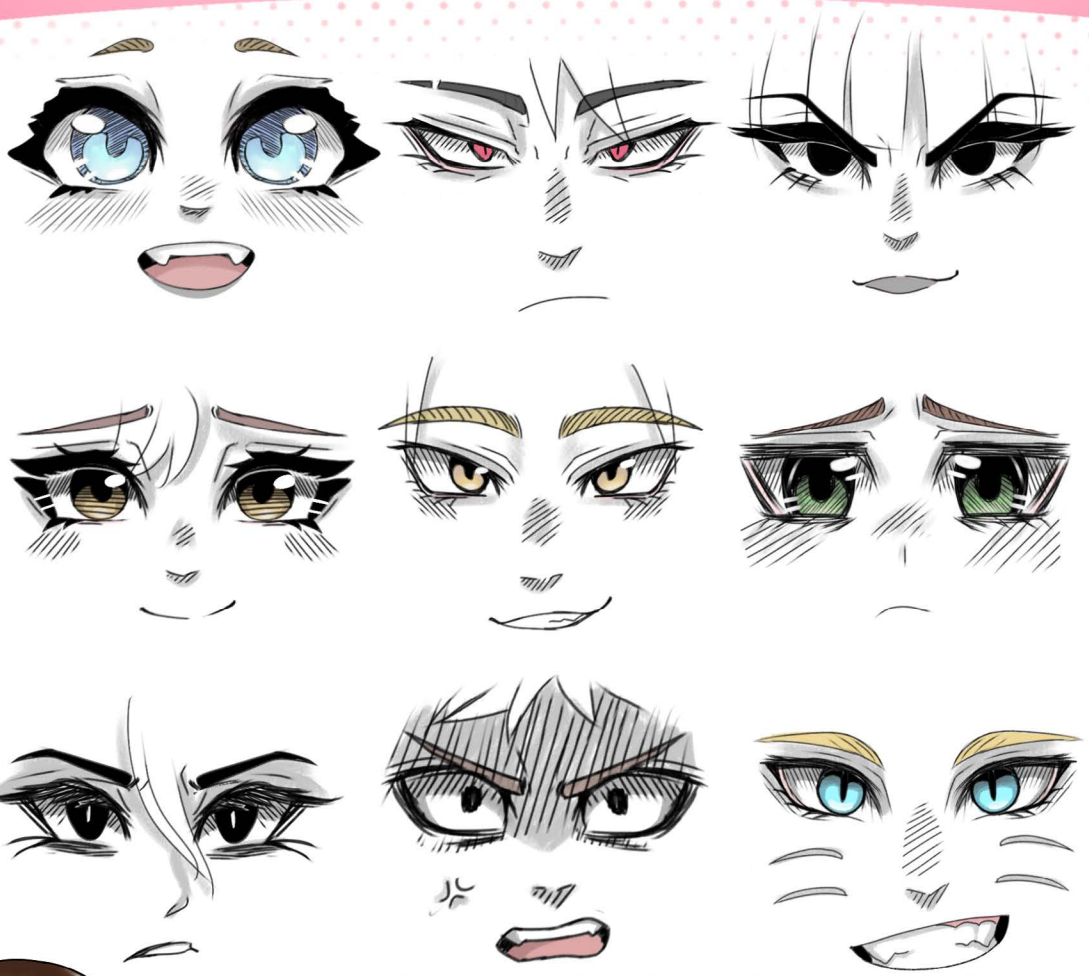
A orelha vai do nariz até o superior dos olhos, assim ambas terão a mesma direção e tamanho. É importante se atentar a posição do pescoço: ele deve estar na direção da pupila dos olhos da personagem, em uma linha vertical.

Na reta final, quanto mais detalhes forem colocados melhor será o resultado final. Os fios de cabelo são puxados em um traço suave e levemente arredondado, e a franja deve começar na linha superior e terminar acima dos olhos.

Lembre-se de fazer o acabamento engrossando algumas linhas e dando sombras por meio de texturas (linhas). Abaixo do pescoço, por exemplo, note que há rasuras que dão a impressão de sombra no desenho.



Expressões faciais





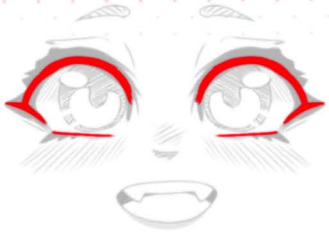
Que tal treinar ao desenhar todas essas expressões faciais?

Ainda sobre a construção de rosto, algo de grande importância é a expressão facial do personagem. Afinal, eles não devem ter sempre a mesma expressão, não é mesmo? Serão suas expressões que determinarão seu humor, personalidade e essência; elas mudarão de acordo com o objetivo do artista desenhista.

Para utilizar o *mangá* como ferramenta de publicidade ao criar, por exemplo, um mascote para certa marca, há a necessidade de que o personagem possua carisma. Logo, sua expressão facial terá um grande papel nesta caracterização. No entanto, os traços não serão sempre os mesmos e variam de *designer* para *designer*.

Se você pretende criar um personagem mais "fofo" e meigo, no *mangá* é certo que seus olhos serão maiores e mais brilhantes, dando-lhe uma aparência mais infantilizada e feliz. Se deseja, no entanto, algo mais sério e que passe confiança, olhos semi-cerrados e mais finos conseguirão construir esta expressividade.

Passo a passo

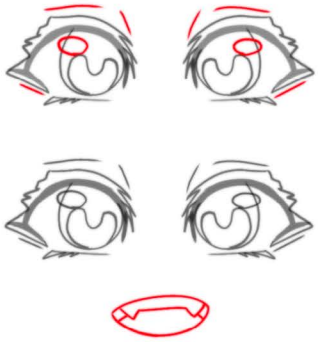


No *mangá*, os olhos são de tanta importância que é aconselhado começar sempre por eles, pois nos guiarão na hora de definir os outros elementos do rosto do personagem.

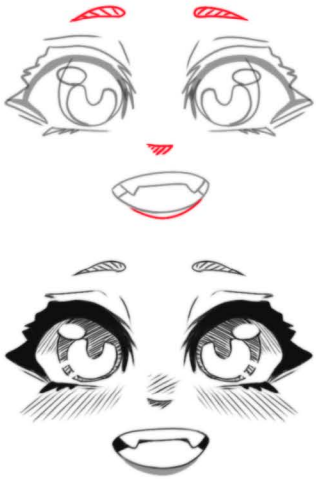
No caso deste exemplo, inicia-se com dois desenhos de meia-lua que serão a base para os olhos. Estes estarão bem abertos, com os cílios inferiores levemente separados.



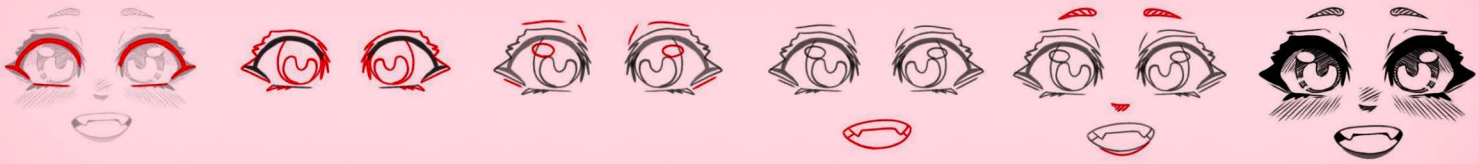
Em seguida, deve-se fazer um círculo dentro dos olhos, pois ambos serão a íris do personagem. Recomenda-se que os olhos sejam desenhados juntos, pelo menos durante o esboço, para que não fiquem muito diferentes um do outro - o que pode ocorrer se fizer cada um de forma independente. Sempre obseve os detalhes: repare que os cílios eram alongados e dentro da íris há mais especificidade.



Agora, com a forma e estrutura pronta, apenas adicione o brilho dos olhos, respectivamente no olho esquerdo e direito, e faça a linha da pálpebra acima de ambos os lados. A boca deve ser feita um pouco abaixo dos olhos. Como esta personagem é uma criança e, portanto, a cabeça é menos longa, a boca não fica tão afastada da base dos olhos (mas lembre-se de manter espaço suficiente para o nariz).

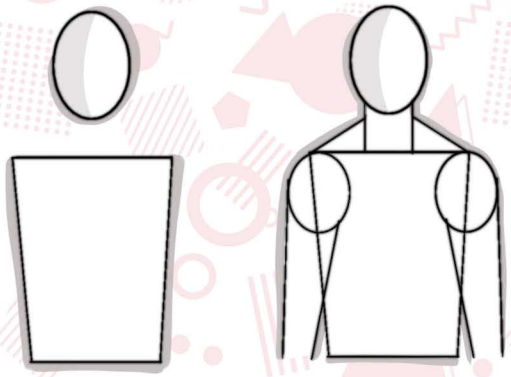


Na reta final, adicione o nariz entre ambos os olhos. Relacione o seu desenho com a referência para checar se está no local certo. Faça a sobrancelha um pouco acima da pálpebra e toda a estrutura estará pronta. Na finalização, lembre-se de usar texturas que irão dar um melhor acabamento para o desenho.

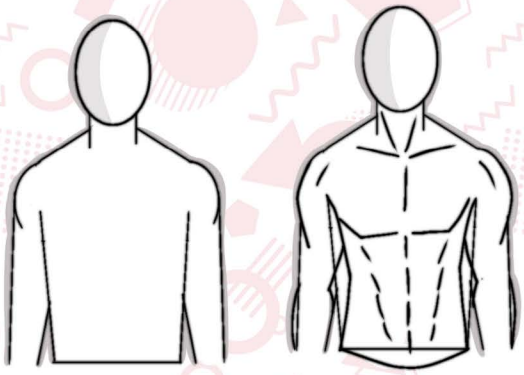


Agora que você já sabe como produzir uma cabeça com as técnicas de *mangá*, vamos para o corpo e suas dimensões. Porém, para não subir a um nível elevado demais, indo por partes, entederemos agora como ocorre a construção somente da cintura para cima, passando para o corpo todo, após vermos todas as etapas.

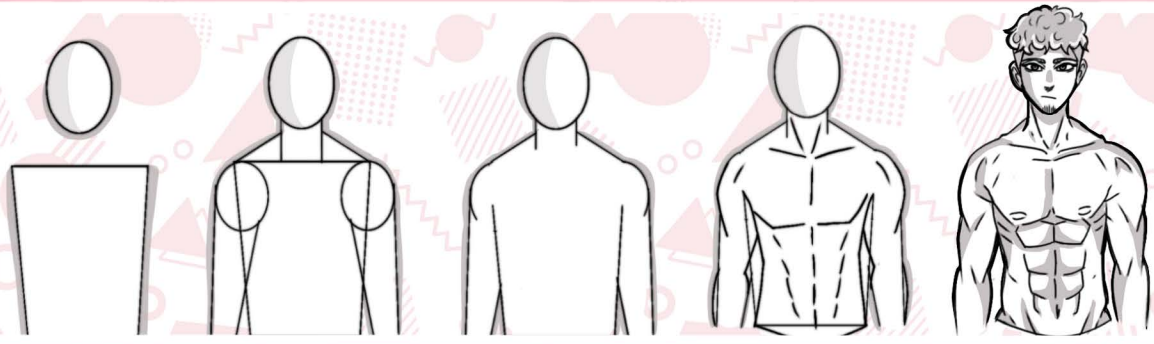
Seguindo este passo a passo, sempre lembre-se de utilizar formas geométricas que orientarão na produção do esboço do desenho. O primeiro passo é fazer um círculo superior oval, que será posteriormente a cabeça. Em seguida, faça um retângulo vertical, que será a base para o tronco. Use as dimensões do círculo e do retângulo para puxar as linhas do braço.



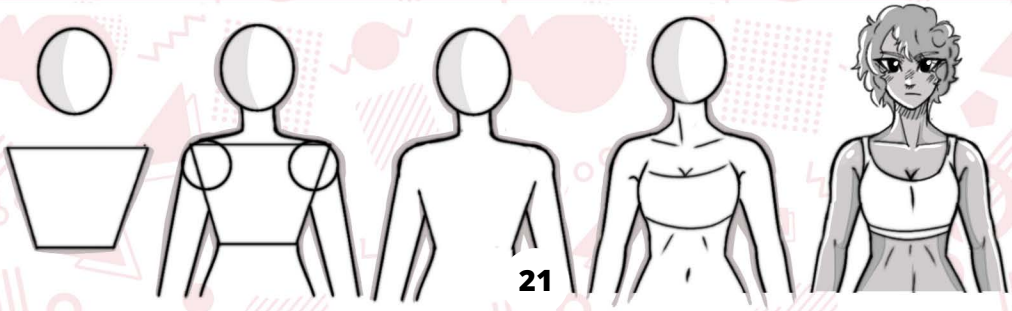
Na sequência será preciso apagar as linhas de esboço, mantendo apenas aquelas que contornam os ombros e braços. Na reta final, adicione os detalhes dos músculos e volumes. Lembre-se de dar cintura e de fazer a clavícula do personagem.



Para a finalização do desenho, dê acabamento em todos os detalhes do tronco: repare os relevos ao redor dos ombros, nas linhas que contornam a cintura e até onde é a sua base. Compare seu desenho a referência a todo momento, sempre se atentando aos detalhes que tornarão o desenho mais completo e bem acabado. Quando for fazer a cabeça, lembre-se das técnicas já vistas anteriormente.

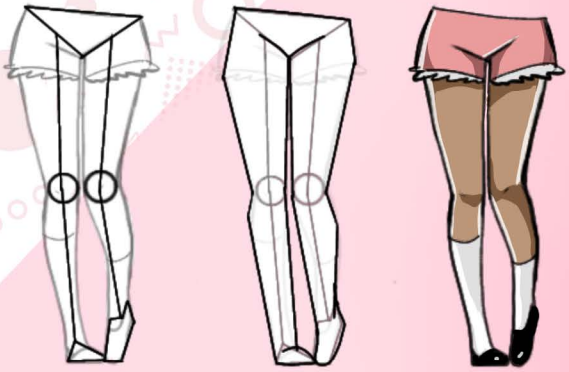


Seguindo as mesmas instruções, você conseguirá fazer a versão feminina. No entanto, observe que o corpo feminino tem muito mais curvas e seus braços e traços são mais delicados.



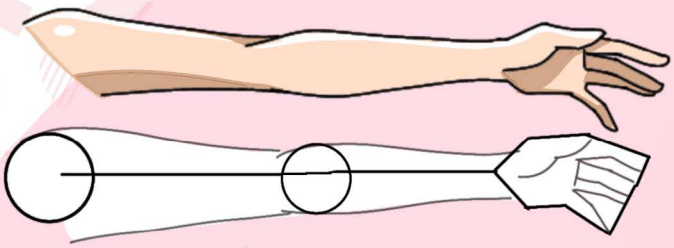
Até aqui vimos como fazer a cabeça, os olhos e o tronco. Porém, para que seja possível fazer a estrutura de um corpo em *mangá* completo, é necessário saber como desenhar as pernas e os braços para que, assim, seja possível juntar tudo depois. Nesta etapa, teremos braços, pernas, e a parte que é o "terror" para muitos desenhistas, as mãos. Nessa trajetória, iniciaremos com as pernas.





No *mangá*, as pernas femininas e masculinas diferenciam-se por conta de suas curvas e altura. As meninas tendem a ter a perna mais curta, porém, as bases de construção serão iguais. Como pode ser visto no passo a passo, primeiramente deve-se criar uma estrutura óssea, algo que lembra bastante o simples desenho de um boneco de palito. A distância entre a coxa até os joelhos, e dos joelhos até os pés, será a mesma.

Como sempre, as formas geométricas facilitarão o seu trabalho. A estrutura estará totalmente completa, após você contornar o desenho da cintura até os joelhos, e dos joelhos até os pés, fechando o desenho. As meninas terão a coxa mais grossa e o quadril circular. Já os meninos, pernas mais finas e longas.



A estrutura do braço lembra bastante a das pernas. A distância do ombro até os cotovelos, e dos cotovelos até as mãos é a mesma, no entanto, diferente das pernas, os braços são mais finos. É importante delimitar o relevo do cotovelo que irá separar o braço do antebraço.





As mãos são realmente uma etapa mais complexa que demanda prática. Felizmente, há vários passos no processo de construção de mãos. Este segue aquela mesma ideia das formas geométricas, comentado nas orientações anteriores.

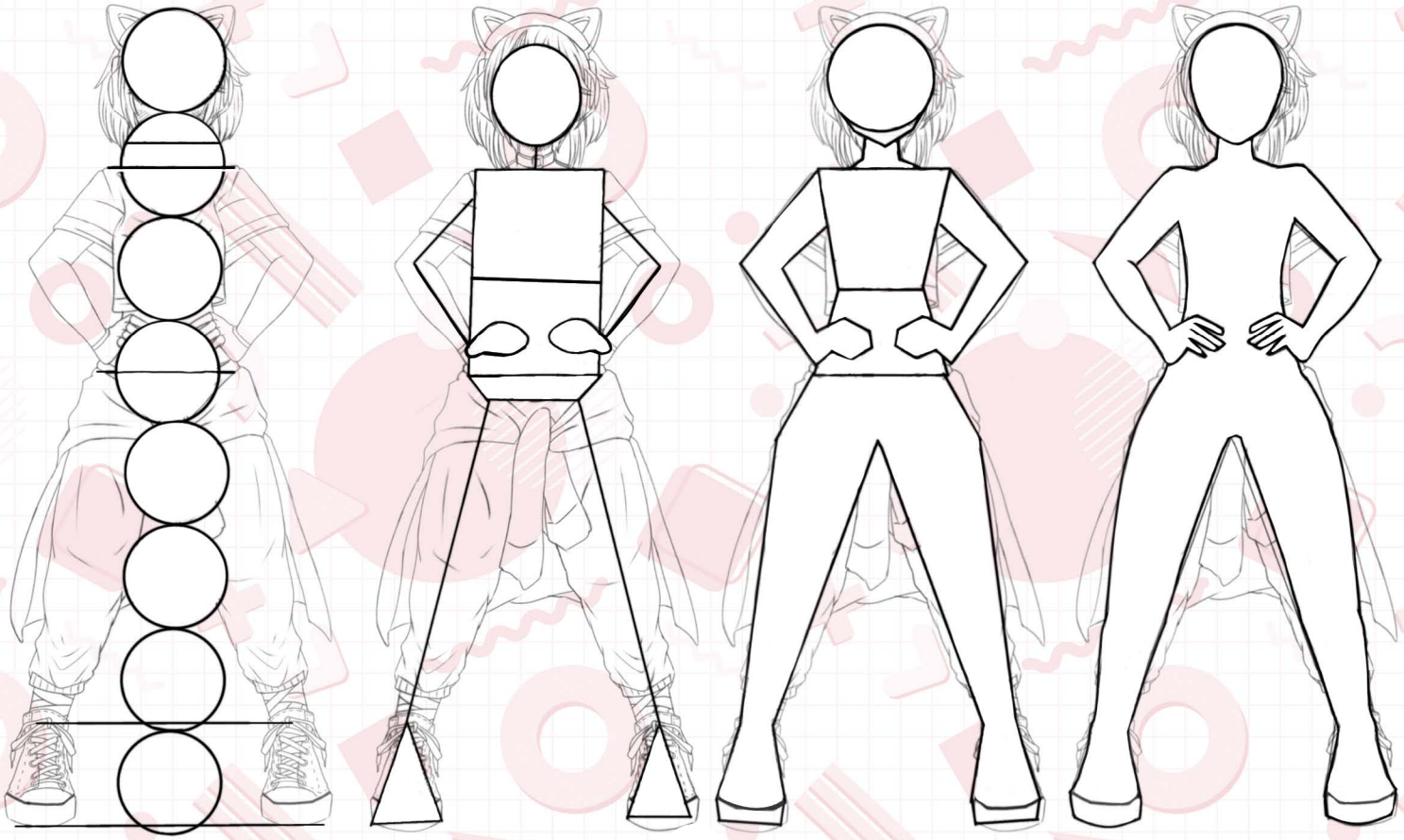
Tente olhar para sua própria mão e analisar as proporções de cada dedo. O anelar não terá o mesmo tamanho do mindinho, e esses detalhes trarão perfeição ao desenho. É importante que os dedos não estejam tão grossos.

Juntando as peças



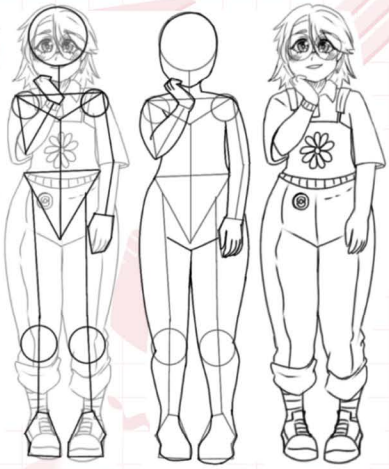
Após ler as orientações sobre cabeça, expressão facial, troncos e pernas, finalmente é chegada a hora de unir todas as partes e realizar a construção de corpos completos. A partir das orientações anteriores, é preciso observar à proporção de cada parte do corpo e juntá-las corretamente.

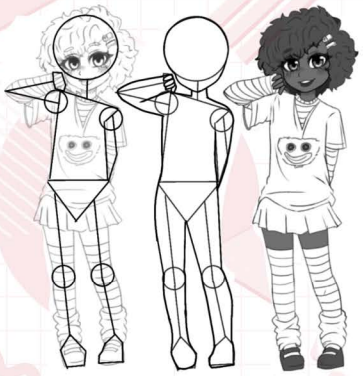
Um corpo de estatura normal tem oito “cabeças” ao total, ou seja, sua altura vai ser o mesmo que oito vezes a cabeça do personagem. As primeiras quatro cabeças terão o rosto e o tronco, e a outra metade as pernas. Cada etapa está detalhada no passo a passo abaixo:

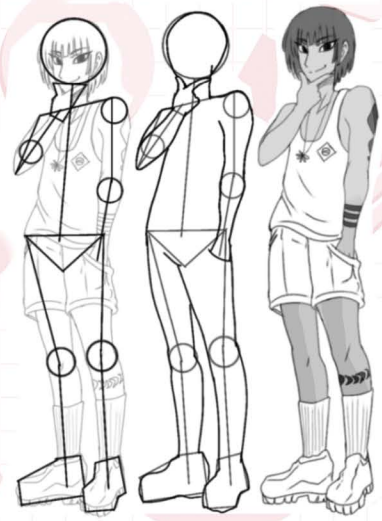


Para auxiliar com mais dicas para a construção de seus desenhos, adicionamos aqui mais algumas sugestões para o seu treino.

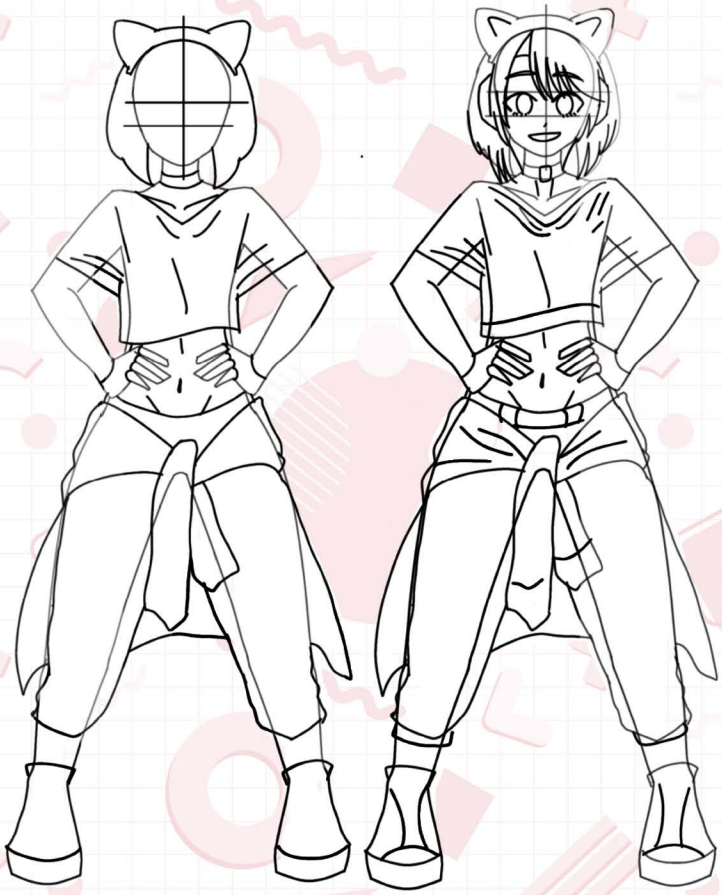
Com isso, chegamos ao fim das instruções básicas da técnica de *mangá*! Agora é com você: coloque em prática todo esse aprendizado!

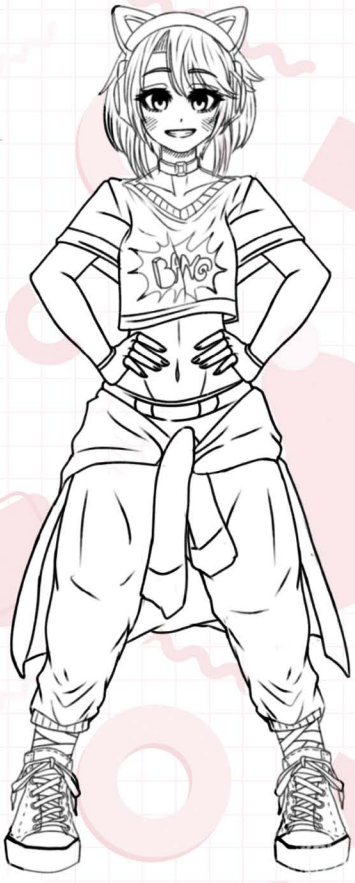














CARTOON

Você já deve ter assistido a séries animadas na televisão, algumas dessas animações podem ser categorizadas como *cartoon*!

Mas, o que é o *cartoon*?

É uma forma de desenho estilizado, podendo ser simples, complexo ou detalhado, muitas vezes sendo remetido aos desenhos infantis ou cômicos. O *cartoon* faz parte da vida da maioria das crianças do Brasil, principalmente na infância, a exemplo de desenhos como: Jovens Titãs; Bob Esponja; e, Tom e Jerry, que foram gravados na memória de qualquer um que nasceu após os anos 1990.

Você já sentiu vontade de desenhar o *cartoon*? Ou, de entender como ele é feito? Seja qual for a sua resposta, nós vamos te orientar e ensinar sobre o *cartoon*! Um passo a passo facinho para você não se perder!

Mas, antes de começarmos é preciso entender algo: o *cartoon* não é um traço de só um estilo, há vários! Podemos apostar que você já viu algum desenho de super-herói ou desenho infantil, como "Jovens Titãs" e "Jovens Titãs em Ação" ambos são *cartoons*, mas muito diferentes em questão de estilo, pois um deles segue o lado mais adolescente, sendo mais "pesado" e detalhado, enquanto o outro é mais infantil, sendo "bobo" e cômico.

Isso acontece na maioria das vezes, mas é só um exemplo entre vários. O estilo do *cartoon* depende de critérios como idade, tema, formas e muda de artista para artista.

Lembre-se! Existem muitos estilos e em algum momento você vai achar o seu.



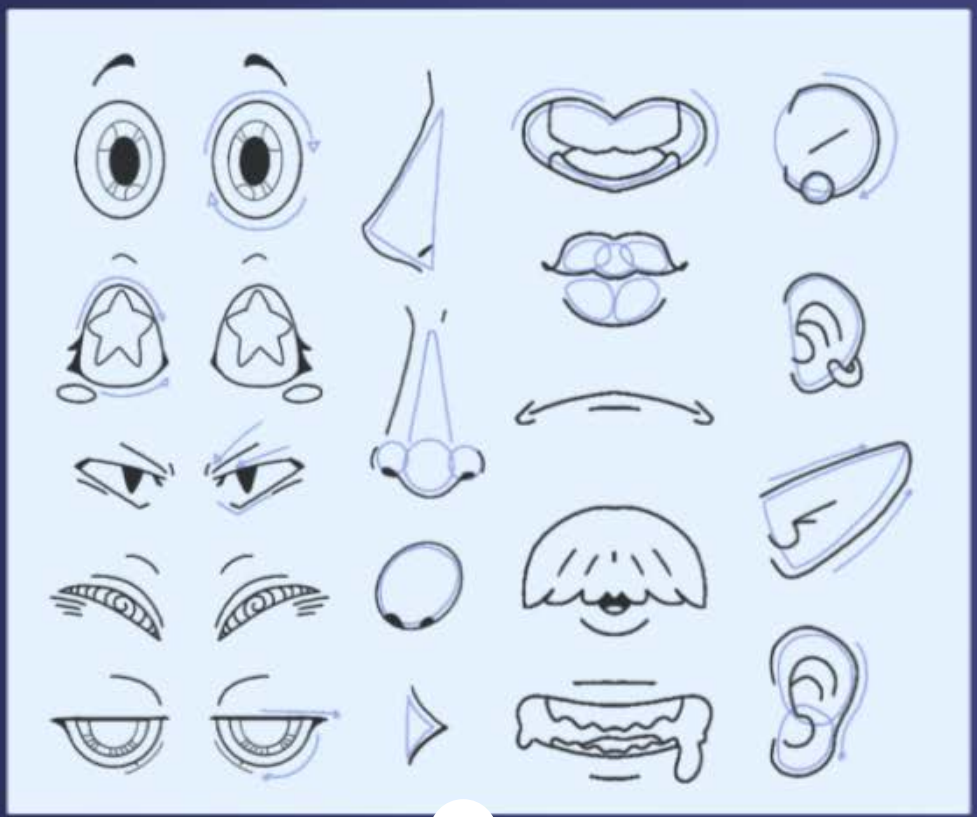
O início é sempre importante

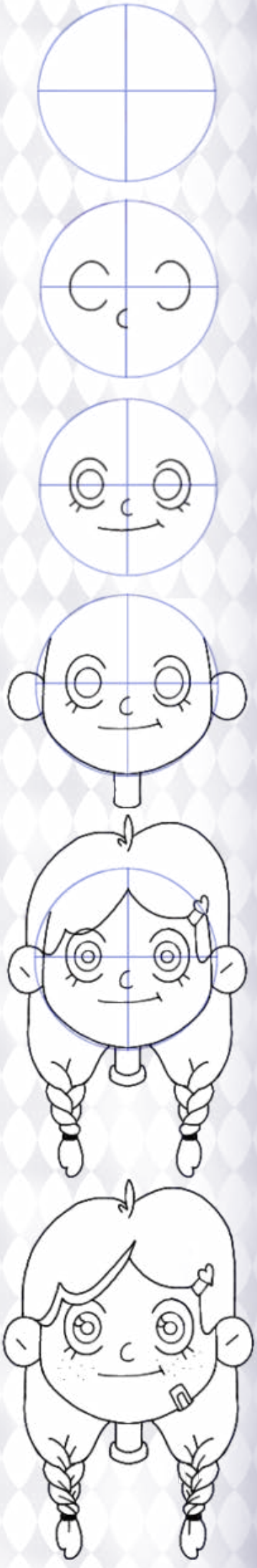
O primeiro passo é aquele que vai acompanhar você até o final dessas instruções. A chave para a praticidade do traço e a facilidade para aprender mais rápido são as formas geométricas básicas.

As formas geométricas, mesmo que você não perceba, são a base para todo desenho, pois possuem os pontos certos de referência para facilitar na hora de pensar no formato do seu personagem ou objeto. Vamos apresentar na prática: primeiro, aprenderemos como construir uma cabeça, depois a construção do corpo e, por fim, dicas de como melhorar seu desenho. Vamos lá?

Cabeça

Para desenhar uma cabeça ou algo que se pareça com uma, é necessário saber o que compõe a cabeça. O básico é o que todo mundo já sabe: olhos; orelhas; nariz; e, boca. Os demais elementos formam a aparência: cabelos; sobrancelhas; ou, marcas no rosto. Sabendo do básico, vamos começar a desenhar uma simples cabeça e o rosto, para poder formar a aparência. Abaixo, há diferentes estilos de olhos, bocas, narizes e orelhas para que você possa se orientar:





O círculo é uma das formas básicas que mais vamos usar. Para começar, vamos desenhar um círculo em uma folha e depois separar com uma cruz.

Depois vamos desenhar estruturas simples para o rosto, formado pelos olhos, nariz, boca e orelhas. Aqui usaremos a linha da cruz para nos orientar e saber onde incluir os olhos e os demais elementos.

Nesse estilo de *cartoon* podemos usar traços bem simples para representar as partes do rosto e o seu formato.

Assim que desenhamos a cabeça precisamos adicionar os cabelos e os outros detalhes. Os cabelos podem ser feitos com diversos formatos: nuvens para algo mais enrolado ou cheinho; reto para lisos; e, ondas para cabelos ondulados.

Pronto! Acabamos de criar a cabeça do nosso (a) personagem.



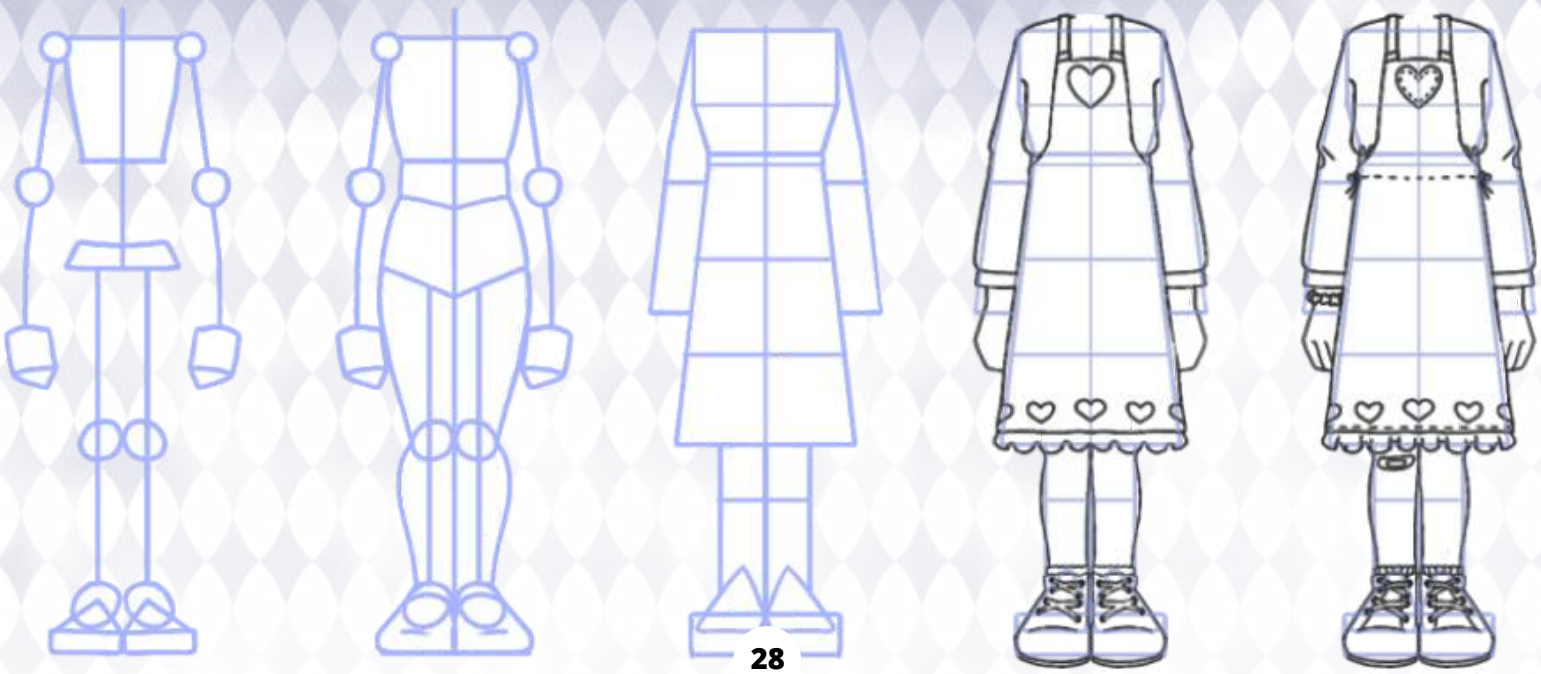
Corpo em Cartoon

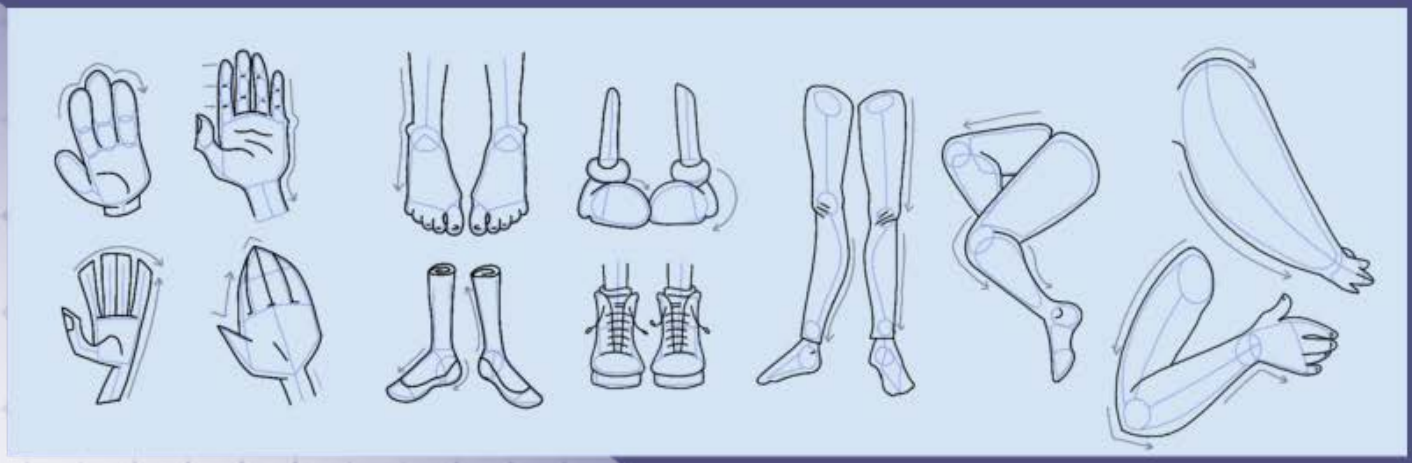
Agora é hora de iniciarmos uma parte mais trabalhosa: o corpo. Vamos separá-lo em cinco partes: o tronco; os braços; as mãos; os pés; e, as pernas. A estrutura do corpo pode ser feita de várias maneiras, de jeitos mais simples usando só um semiesqueleto ou mais trabalhado, com formas e curvas.

Tanto os braços, quanto as pernas têm tamanhos proporcionais e seguem quase do mesmo jeito. Já as mãos e os pés mudam bastante dependendo do ângulo ou estilo. Dos cincos componentes, o tronco é aquele que interliga todas as outras partes. Pois, ele segura os braços e da estabilidade para o peso. Normalmente, o elemento será feito a partir de um quadrado ou retângulo e, após, separado em três partes: tórax; cintura; e, barriga.



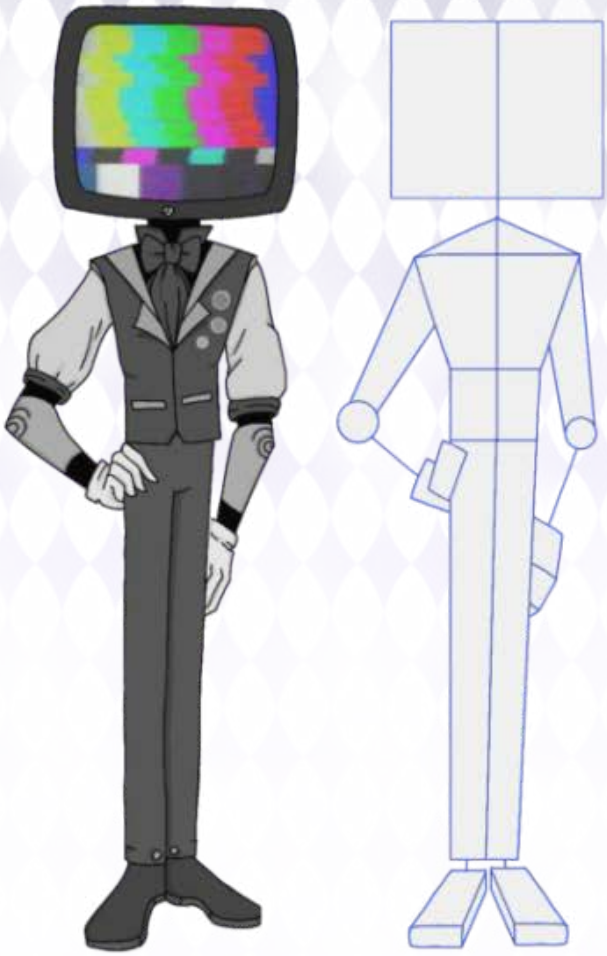
Os exemplos abaixo indicam um passo a passo para criação do corpo de uma personagem. Colocamos três estruturas diferentes de corpos para você ter como referência. Cada uma terá como base uma linha central ou uma forma geométrica. Essa é a sua vez de praticar!





Melhorando o desenho

Fizemos a cabeça e o corpo, e depois? Vamos dar mais vida ao desenho! Só o desenho com os elementos básicos, para algumas pessoas, já está bom. Entretanto, podemos enriquecê-lo ainda mais com mais detalhes, contraste e outros elementos. Existem muitos fatores que ajudam a dar mais ênfase para um desenho, como a perspectiva, a luz, a sombra, as cores e as posições dinâmicas.



Luz e sombra, ou cor? Os dois ou apenas um?

A luz e a sombra são os componentes principais para dar contraste a um desenho, pois graças a ambos podemos identificar onde algo (ou alguém) terá volume. Já a cor envolve saber usar e como usar.

As cores se complementam, são diferentes e com tonalidades diferentes. Por sua vez, o sombreamento complementa a cor, dando mais foco nas cores escuras e no degradê.

As cores dentro do círculo cromático podem render diferentes resultados, sensações diferentes, com cores frias ou quentes, vibrantes ou neutras.

Cores podem resultar em diferentes composições para apenas um desenho, seja com base na personalidade do seu personagem ou na teoria das cores. São as cores que darão uma visão inicial ao seu personagem.

Por vezes você acabará escolhendo o preto e branco por melhor se encaixar em um ambiente ou personagem, mas aconselhamos a explorar as demais opções de cores.





Perspectiva ou Pose?

Assim como as cores ou o sombreamento, ambas também se complementam. As poses dinâmicas servem para “movimentar” o seu desenho e dar personalidade ao seu personagem. Elas se complementam com a perspectiva que confere mais detalhes ao objeto.

A perspectiva está relacionada aos diferentes ângulos e posições que seu personagem tem e muitas vezes será a melhor companheira para “movimentar” o personagem, dando “vida” ao desenho.

Agora é sua vez de praticar e treinar! Ah, não tente se prender a só um estilo: o *cartoon* é diversificado e, em alguma parte dele, estará o traço que combina direitinho com você. Esperamos que esse passo a passo tenha ajudado de alguma maneira e que tenha te deixado mais curioso (a) para aprender!

Mangá e Cartoon com os nossos traços

Com o alcance dos canais de *streamings*, o acesso as produções feitas em *mangá* e *cartoon* foi ampliado. Há todo tipo de conteúdo quando o assunto é animação, sendo eles infantis, comédia, drama e até mesmo desenhos adultos, estes não recomendados para crianças, pois, em alguns casos, são mórbidos. Essas produções, em sua maioria estrangeiras, têm tomado o lugar até mesmo de longas-metragens *live-actions*.

O *cartoon* é um dos focos desse estrangeirismo. Com o uso divertido de suas técnicas é possível criar personagens com personalidades marcantes e não há limitações para o uso da criatividade construtiva do autor. O desenho Hora de Aventura é um exemplo disso.

Verificamos que objetos inanimados e animais são constantemente colocados como personificação humana no *cartoon*, bem como ocorre consecutivamente no filme *Zootopia* dos estúdios *Disney*. Este é um dos motivos para o *cartoon* ser constantemente usado como meio de divulgação publicitária, tendo sua popularidade voltada para as personalidades estrangeiras.

O *mangá* é um estilo de desenho que segue os fundamentos do método oriental, um estilo japonês de desenho, com características marcantes que se difere por sua diagramação e pelos traços dos personagens. A técnica é extremamente popular, pois vários jovens consomem *mangás* e muitos deles se sentem inte-

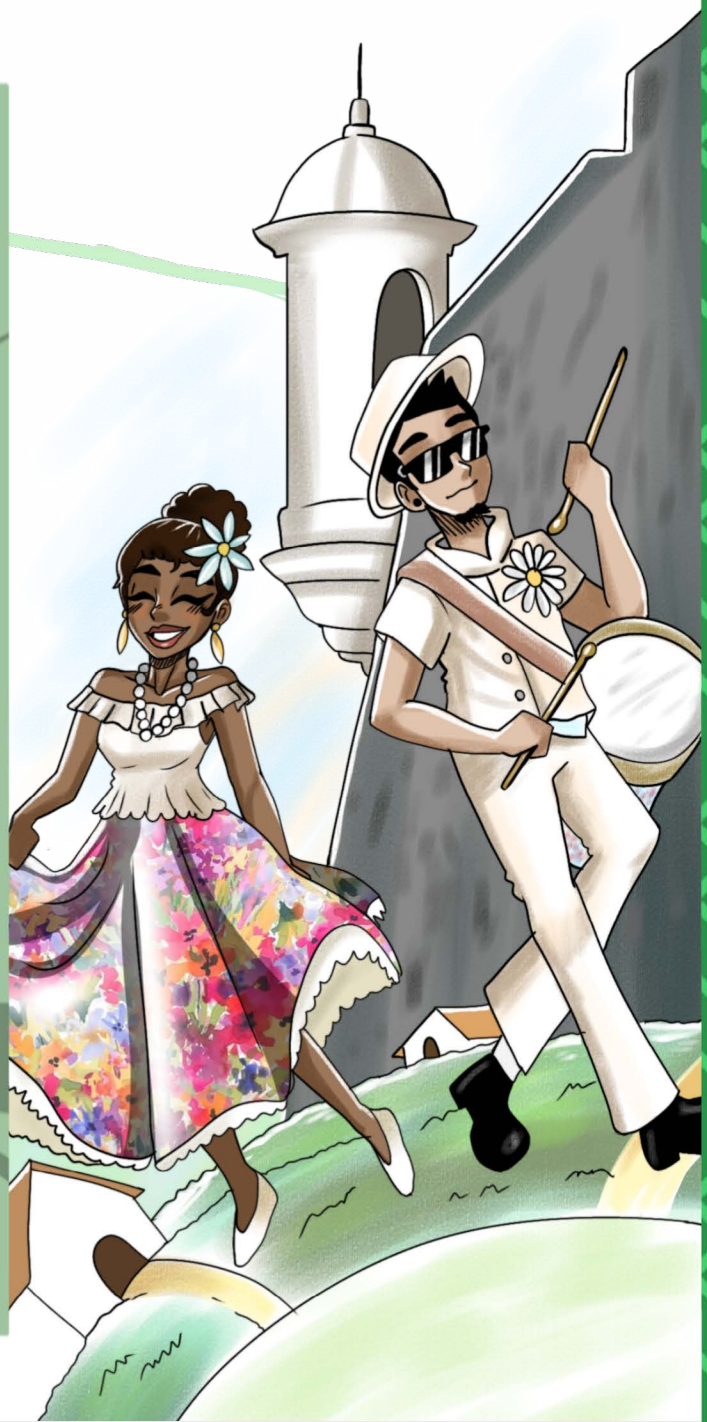


ressados a ponto de quererem desenhar neste estilo.

Porém, é notável como a cultura brasileira, em especial, a amazônica, fica apagada na construção dessas artes feitas nesta técnica. Se há interesse em criar uma história, por que não construir uma obra que remete a cultura brasileira e não tão somente oriental? No entanto, tratando-se de Publicidade, os meios andam juntos e podem ser explorados de forma a representar sua própria cultura e nação. Ou, até mesmo na construção de produtos como estratégia de *Marketing*. É exatamente isso que visamos com esse trabalho, divulgar as técnicas de *mangá* e *cartoon* como ferramentas e recursos para promover e divulgar a história a cultura do Amapá e da Amazônia.

O uso dessas práticas de desenho pela área da Comunicação, especialmente pela Publicidade, possibilita a criação de peças publicitárias criativas e inovadoras, podendo o autor (a) construir *designers* originais e incentivar a arte local, mesmo que esteja utilizando de técnicas estrangeiras para isso. Embora o *mangá* e o *cartoon* sejam técnicas estrangeiras, é possível usá-las para a representação da cultural local. Essas representações podem ser feitas não somente para a criação de artes que valorizem a beleza amazônica como, em especial, para o uso criativo pelos profissionais da área da Comunicação.

Exemplo disso, é que o desenvolvimento de mascotes para uma marca, a auxiliam na criação da identidade e da personalidade de um produto ou serviço. Contudo, essa criação somente é possível a partir de conhecimentos básicos do desenho e de suas diversas técnicas.



Considerações finais

O crescimento global das animações estrangeiras evidencia uma relativa carência de produções nacionais no Brasil. A pandemia intensificou o consumo de conteúdos animados via *streaming,* com uma ampla variedade de gêneros, desde infantis até produções adultas.

O *cartoon* destaca-se nesse cenário por sua técnica acessível e potencial criativo. Seu estilo permite a criação de personagens expressivos e a personificação de objetos e animais, como exemplificado em Hora de Aventura com traços inspirados no ilustrador Zack Sterling, *Zootopia* da *Disney* e *Toy Story* da *Pixar*. Essa liberdade artística, desvinculada de lógicas realistas, favorece seu uso na Publicidade, permitindo transmitir mensagens de forma impactante. No entanto, a predominância de produções norte-americanas pode levar à valorização excessiva de culturas estrangeiras, em detrimento de elementos nacionais.

De modo similar, o *mangá*, técnica japonesa que chegou ao Brasil nos anos 1960, conquistou um público fiel. Observa-se que muitos jovens, ao se interessarem pelo estilo, passam a produzir obras que emulam a estética japonesa, por vezes negligenciando a representação da cultura local. Especialmente na região Amazônica, nota-se que a rica diversidade cultural muitas vezes fica sub-representada nas artes produzidas.

Contudo, tanto o *mangá* quanto o *cartoon* podem ser ressignificados como ferramentas de valorização cultural e publicitária. A apropriação dessas técnicas permite a criação de narrativas e personagens que dialogam com a identidade brasileira, em vez de reproduzir apenas referências estrangeiras. Na Publicidade, o domínio dessas linguagens visuais possibilita a elaboração de peças originais, como mascotes e logomarcas, conferindo personalidade às marcas e evitando a dependência de imagens genéricas.

De acordo com a Academia Brasileira da Arte (2020), a integração entre Arte e Publicidade é fundamental para a inovação criativa. Portanto, o conhecimento prático de técnicas de desenho, como *mangá* e *cartoon*, capacita o profissional a criar com maior autonomia e originalidade, promovendo uma representação culturalmente rica e distintiva. Assim, embora sejam técnicas de origem estrangeira, tanto o *mangá* quanto o *cartoon* oferecem possibilidades ilimitadas para expressar a cultura local e fortalecer a produção publicitária nacional, desde que utilizados com consciência crítica e criativa.

Na Publicidade, a linguagem do *mangá* consolidou-se por marcar gerações e adaptar-se a diferentes contextos culturais e midiáticos. Já o *cartoon* é valorizado por sua simplicidade e capacidade de representação. Artistas têm utilizado redes sociais para divulgar projetos e, frequentemente, campanhas publicitárias nacionais adotam mascotes e ilustrações nesses estilos.

Referências

ACADEMIA BRASILEIRA DA ARTE. A Arte e a Publicidade sempre andaram lado a lado!. **ABRA** - ACADEMIA BRASILEIRA DA ARTE. 01 fev. 2020. Disponível em:https://abra.com.br/artigos/arte-na-publicidade/. Acesso em: 09 set. 2022.

ALTOÉ, Larissa. Primeiro desenho animado brasileiro completa 100 anos. **Multirio** - Empresa Municipal de Multimeios. 21 jul. 2017. Disponível em: http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/reportagens/12585-primeiro-desenho-animado-brasilei ro-completa-100-anos. Acesso em: 18 nov. 2022.

CAETANO, Érica. Mangá. Brasil Escola. **Portal Uol**. 2022. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm. Acesso em: 01 dez. 2022.

GOTO, Marcel. Quando surgiram os primeiros mangás e animes? Saiba tudo sobre este pedaço da cultura japonesa. **Super Interessante**. 22 fev. 2014. Disponível em:https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/. Acesso em: 05 jun. 2023.

HENRIQUE, Kevin. Você sabe o que é um mangaká?. **Skdesu**. 2023. Disponível em: https://skdesu.com/voce-sabe-o-que-e-mangaka/. Acesso em: 10 jun. 2023.

LAPELOSO, Mariana. O que é o mangá? Conheça as principais características e gêneros!. **Aficionados**. 12 jan. 2020. Disponível em: https://www.aficionados.com.br/manga-caracteristicas-generos/. Acesso em: 23 out. 2022.

PALADIN, Victor. Cartoon: O que é e quando surgiu?. **Colégio web**. 05 out. 2016. Disponível em: https://www.colegioweb.com.br/curiosidades/cartoon-o-que-e-e-quando-surgiu.html. Acesso em: 12 set. 2022.

PAPOCA, Agência. 5 Cartunistas brasileiros que fizeram (e ainda fazem) história com suas obras. **Laart Galeria**. 28 jan. 2020. Disponível em: https://laart.art.br/blog/cartunistas-brasileiros/. Acesso em: 20 out. 2022.

PEREIRA, Renata. O que significa cartoon? Origem, características e importância. **Segredos do mundo**. 15 mar. 2021. Disponível em: https://segredosdomundo.r7.com/o-que-significa-cartoon/. Acesso em: 10 set. 2022.

SARAIVA, Thiago. 10 Nostálgicos animes que passaram na TV Globinho. **Yokaipop.** 01 out. 2021. Disponível em: https://yokaipop.com.br/1565/animes-que-passaram-na-tv-globinho/ Acesso em: 01 dez. 2022.

WYLLYS, Myqueas Bruce. De Angeli a Ziraldo: o cartoon no Brasil. **Revista Pagu**. 31 jul. 2015. Disponível em: https://revistapagu.com.br/de-angeli-a-ziraldo-o-cartum-no-brasil/. Acesso em: 12 out. 2022.

As autoras

Este produto é resultado do Trabalho de Conclusão de Curso do Técnico em Publicidade, na modalidade integrada ao Ensino Médio do Instituto Federal do Amapá - Ifap, Campus Santana. Trata-se de uma pesquisa aplicada, desenvolvida como Projeto Experimental em Publicidade - PEP pelas discentes egressas Cleide Sophie Marinho Fernandes e Letícia Almeida Carvalho, sob orientação das professoras Ana Paula Bourscheid e Aline Rossetto da Luz.



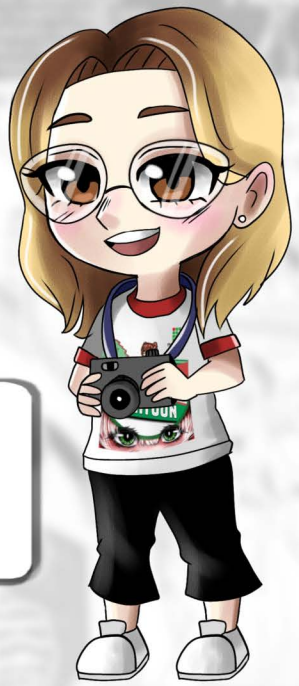
Sophie Marinho
Técnica em Publicidade - Ifap
Cursa Licenciatura em
Artes Visuais – UNIFAP



Letícia Almeida Carvalho
Técnica em Publicidade - Ifap
Cursa Tecnologia em Design - UEAP



Aline Rossetto da Luz
Professora EBTT - Ifap
Doutora em Engenharia e Ciência dos
Materiais - UFPR



Ana Paula Bourscheid
Professora EBTT - Ifap
Doutora em Comunicação Social - PUCRS

No cenário contemporâneo, marcado pela interação e pela rápida circulação de conteúdos, a Publicidade e o *Marketing* encontram novos horizontes para conectar-se com o público, especialmente o jovem, através de linguagens visuais atrativas e mundialmente reconhecidas. Esta cartilha, intitulada “Técnicas *Mangá* & *Cartoon* na Cultura Amapaense”, é um produto resultado de um Projeto Experimental em Publicidade desenvolvido como Trabalho de Conclusão do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Publicidade do IFAP – Campus Santana.

A obra propõe uma estratégia criativa para a valorização e promoção da identidade cultural do Amapá e da Amazônia. Para isso, apropria-se das técnicas de desenho *mangá*, estilo narrativo japonês das histórias em quadrinhos, e o *cartoon*, linguagem gráfica versátil presente em charges, animações e quadrinhos. O manual demonstra como essas ferramentas estéticas, embora de origem estrangeira, podem ser ressignificadas para representar narrativas, personagens e elementos visuais autenticamente regionais.

Estruturada de forma didática, a cartilha guia o leitor desde os aspectos históricos de cada técnica até a prática aplicada. O conteúdo inclui instruções passo a passo para o desenho no contexto amapaense, fundamentos de anatomia, e metodologias para a criação de personagens e produtos culturais que dialoguem com a realidade local. Mais do que um simples guia de desenho, esta publicação defende uma visão integrada entre Arte e Publicidade. Ao final, a cartilha é um convite à inovação, demonstrando que é possível, através da criatividade e do conhecimento técnico, construir narrativas visuais capazes de promover tanto o campo artístico amapaense quanto o mercadológico.