



# NADA SE CRIA, TUDO SE TRANSFORMA:

Sobre bloqueios criativos. Uma reflexão para artistas  
que preferem dar vida às histórias de outros

TCC-Artes visuais Bacharelado

*Discente: Elizabeth Semelle*

*Orientador: Prof<sup>a</sup>, Dr. Eduardo Romero*

Recife  
2025



Universidade federal de Pernambuco

Bacharelado em Artes visuais

Trabalho de Conclusão de curso

**Nada se cria, tudo se transforma:**

Sobre bloqueios criativos. Uma reflexão para artistas  
que preferem dar vida às histórias de outros

Elizabeth Semelle Silva Barros

Recife

2025

Universidade federal de Pernambuco  
Bacharelado em Artes visuais  
Trabalho de Conclusão de curso

Elizabeth Semelle Silva Barros

**Nada se cria, tudo se transforma:**

Sobre bloqueios criativos. Uma reflexão para artistas  
que preferem dar vida às histórias de outros

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
como requisito parcial para obtenção do título de  
Bacharel em Artes Visuais em 2025, pelo Curso de  
Artes Visuais da Universidade Federal de  
Pernambuco .

Orientador: Prof<sup>a</sup> ,Dr.Eduardo Romero.

Recife  
2025

Aprovado em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Profº. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa. (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profaº. Dra. Jéssica Aline Tardivo. (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profº. Dr. Natal Chicca Júnior. (Examinador Externo)  
Universidade Federal de Pernambuco

Recife  
2025

**Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE**

Barros, Elizabeth Semelle Silva.

Nada se cria, tudo se transforma: Sobre bloqueios criativos. Uma reflexão para artistas que preferem dar vida às histórias de outros / Elizabeth Semelle Silva Barros. - Recife, 2025.

43p : il.

Orientador(a): Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Bacharelado, 2025.  
Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Ilustração. 2. Ilustração infantil. 3. Imaginação. 4. Criatividade. 5. Bloqueio Criativo. I. Barbosa, Dr. Eduardo Romero Lopes . (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)



# AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me sustentado durante toda a jornada deste trabalho. À minha família, pelo apoio constante ao longo do curso, em especial ao meu esposo, Arthur Gabriel, por estar sempre ao meu lado. À minha irmã e às minhas amigas Sayane, Brenda, Jael e Alliny que me deram ânimo nos momentos em que pensei em desistir. Agradeço também à querida família Paz , Amanda, Galileu e o pequeno grande Benjamin — que foram cruciais para que este trabalho acontecesse. Sou grata aos professores Jéssica Tardivo, Eduardo Romero e Betânia Maria, que contribuíram diretamente para a construção deste TCC. E, é claro, aos meus amigos do curso de Artes Visuais, que enfrentaram comigo cada desafio dessa caminhada.

# RESUMO

Este trabalho propõe uma reflexão sobre os bloqueios criativos enfrentados por artistas, especialmente ilustradores, e investiga se é possível superá-los ao dar vida às histórias de outras pessoas. Para isso, parto da experiência de criação de um livro ilustrado baseado nas narrativas contadas por uma criança, o que me ofereceu um “limite criativo” a partir do qual pude desenvolver meu processo.

A história escolhida foi criada por Benjamin, uma criança de oito anos com imaginação gigante. Que tem como título A Revolução dos Guaxinins, sua narrativa serviu como base para a construção de um livro infantil, atualmente em processo de contrução. O processo envolveu diversas etapas: Escuta das ideias e histórias de Benjamin, desenvolvimento do roteiro, criação dos personagens e produção das ilustrações, utilizando técnicas de aquarela e lápis de cor.

Ao longo dessa jornada, discuto a idealização da criatividade como um dom exclusivo e argumento que é na prática, na execução, que ela realmente se manifesta. Defendo que artistas podem, e devem, se permitir criar a partir de ideias alheias, abandonando a busca incessante por uma originalidade absoluta.

Além disso, este projeto se propõe como modelo de portfólio para ilustradores, aponta possíveis aplicações mercadológicas e busca iluminar novas possibilidades para artistas que estejam enfrentando bloqueios criativos.

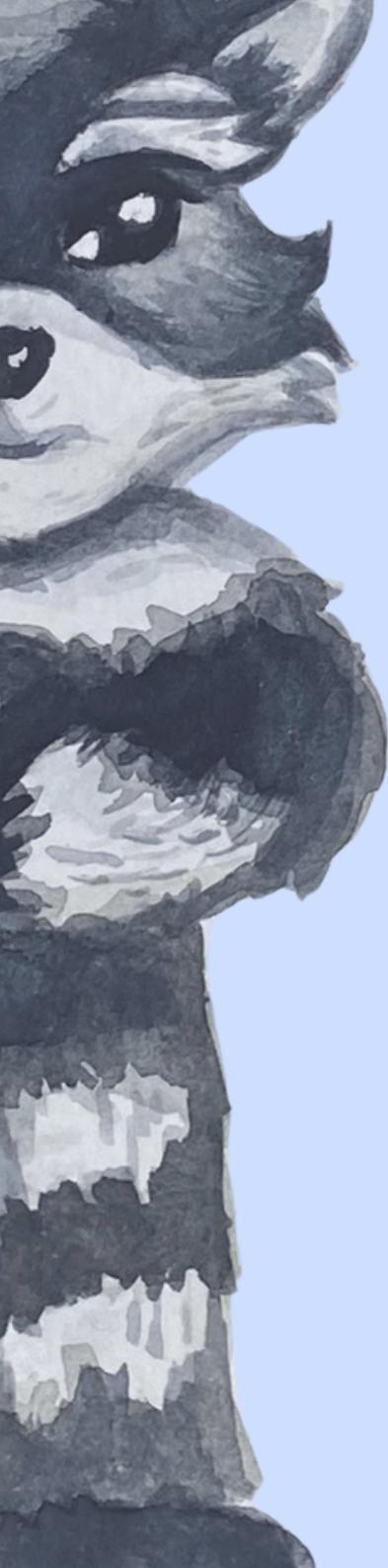
Palavras chave: Ilustração; Ilustração infantil; Imaginação; Criatividade, Bloqueio Criativo.

# ABSTRACT

This work proposes a reflection on the creative blocks faced by artists, especially illustrators, and investigates whether it is possible to overcome them by bringing other people's stories to life. For this, the project is based on the experience of creating an illustrated book inspired by the narratives of a child, which provided a "creative limit" from which the process could develop.

The chosen story was created by Benjamin, an eight-year-old child with a vast imagination. Titled The Raccoon Revolution, his narrative served as the foundation for the construction of a children's book, currently under development. The process involved several stages: listening to Benjamin's ideas, script development, character creation, and illustration using watercolor and colored pencil techniques. Throughout this journey, the work questions the idealization of creativity as an exclusive gift and argues that it is through practice and execution that creativity truly manifests. It defends that artists can—and should—allow themselves to create from others' ideas, abandoning the relentless pursuit of absolute originality. Furthermore, this project serves as a portfolio model for illustrators, points to possible market applications, and seeks to illuminate new possibilities for artists facing creative blocks.

Keywords: Illustration; Children's illustration; Imagination; Creativity, Creative block.



# SUMÁRIO

1. Introdução	p. 09
2. 1 <sup>ª</sup> Etapa	p. 10
2.1 Benjamin Paz	p.10
2.2 Colhendo histórias	p.11
3. Mini Ensaio sobre Criatividade	p. 16
4. 2 <sup>ª</sup> Etapa	p. 20
4.1 Passando um pente largo	p.20
4.2 Roteirizando e Organizando	p.20
5. 3 <sup>ª</sup> Etapa	p. 23
5.1 Personagens fofos	p.23
5.2 Storyboard	p.26
5.3 Pintura	p.27
5.4 Finalização das Ilustrações para Portfólio	p.27
6. Considerações Finais	p. 28
7. Referências	p. 29
8. Apêndices	p. 30
9. Anexos	p. 42

# INTRODUÇÃO

O bloqueio criativo, ou a falta de ideias, sempre fez parte da minha jornada como artista e ilustradora. Uma das maneiras que encontrei para fluir entre os meios artísticos foi estabelecer limites claros, ou seja, trabalhar a partir de uma ideia pronta ou direcionamento dado por outra pessoa. Ao definir até onde poderia ir, o processo criativo acontecia dentro desse espaço delimitado. Afinal, o que é a criatividade senão a capacidade de solucionar problemas?

Durante a definição do tema do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), encontrei dificuldades criativas semelhantes. Por isso, decidi unir esse problema à conclusão a que cheguei sobre o meu bloqueio criativo, e experimentei uma solução: utilizar as histórias contadas por uma criança para limitar o espaço lúdico e “solucionar” o bloqueio. Dessa forma, experimentei caminhos artísticos através das escolhas, imaginação e narrativas de outra pessoa.

Além disso, o resultado desse processo foi desenvolvido como um projeto para portfólio de ilustradores, especialmente aqueles que trabalham com literatura infantil e buscam criar um livro ilustrado. Embora projetos com limitações e orientações sejam comuns no mercado, este trabalho propõe uma prática mais livre e experimental.

Este estudo apresenta uma forma de solucionar problemas de criatividade no meio artístico e acadêmico, podendo também beneficiar projetos sociais e outras iniciativas que utilizam a arte. A questão central que orienta este trabalho é: “De que maneira as ideias de outra pessoa podem ajudar solucionar o bloqueio criativo?” Para responder, utilizei o método do relato de experiência e o processo criativo, divididos em três etapas: (1) conversa com a criança e recolhimento das histórias; (2) compreensão do imaginário na criação visual; e (3) produção do livro ilustrado.

# 1<sup>a</sup> Etapa

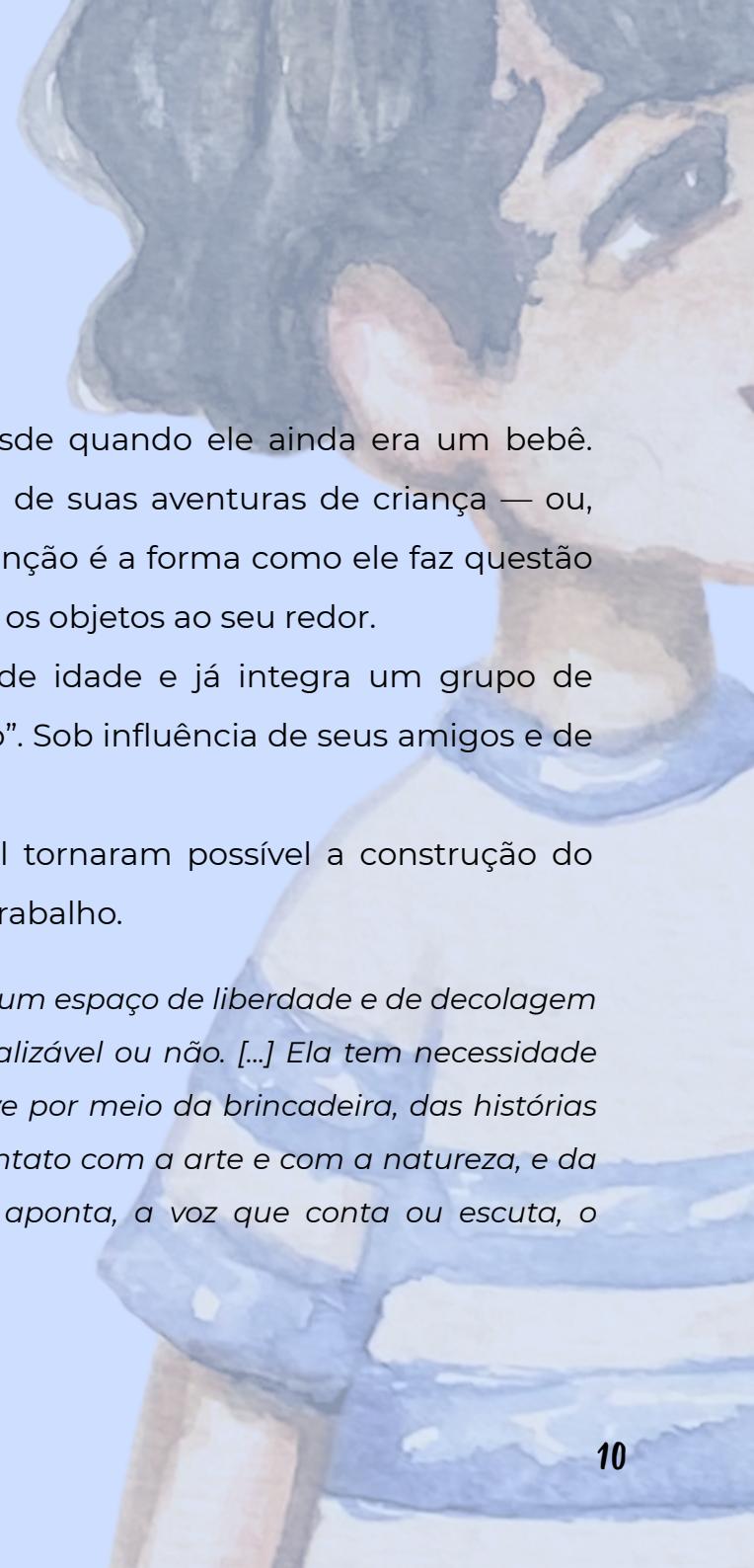
## • Benjamin Paz

Conheci Benjamin na igreja batista em que congro, desde quando ele ainda era um bebê. Sempre fomos muito próximos, e, sempre que possível, participo de suas aventuras de criança — ou, melhor dizendo, suas brincadeiras. O que sempre me chamou atenção é a forma como ele faz questão de dar vida aos brinquedos ou, mesmo sem eles, cria histórias com os objetos ao seu redor. No momento em que este trabalho é escrito, ele tem 8 anos de idade e já integra um grupo de quadrinistas mirins da sua escola — que, segundo ele, “está falindo”. Sob influência de seus amigos e de diversas mídias, ele escreve suas histórias.

Essa conexão e a familiaridade com sua linguagem infantil tornaram possível a construção do material que serviu de base para a criação do livro ilustrado deste trabalho.

*A imaginação é para a criança um espaço de liberdade e de decolagem em direção ao possível, quer realizável ou não. [...] Ela tem necessidade da emoção imaginativa que vive por meio da brincadeira, das histórias que a cultura lhe oferece, do contato com a arte e com a natureza, e da mediação adulta: o dedo que aponta, a voz que conta ou escuta, o cotidiano que aceita.*

*(Giradello, 2011, p.76)*





Toda criança possui uma grande capacidade imaginativa, especialmente por ainda não estar totalmente submetida às pressões e influências do meio externo. Benjamin é um exemplo vivo dessa imaginação simples — ao menos, para mim, ele é uma dessas crianças especiais.

Desde que decidi que minha pesquisa teria como foco este experimento, já tinha em mente quem participaria: ele. Desde janeiro, ele sabia que colheria suas histórias para transformá-las em um livro ilustrado — e, ao saber disso, ele ficou muito animado com a ideia.

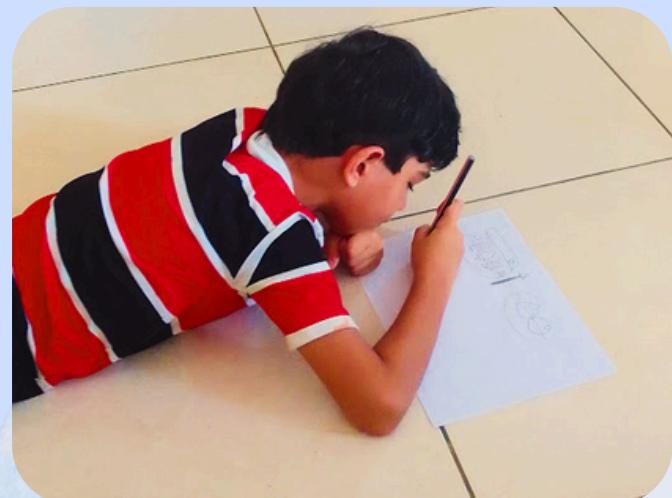
## • *Colhendo histórias*

A coleta das histórias ocorreu no dia 07 de junho de 2025, na casa do Benjamin. No dia anterior (06/06), pedi à mãe dele que o avisasse para produzir alguma história, pois eu faria uma espécie de entrevista no dia seguinte. Essa antecipação teve como objetivo estimular uma produção mais detalhada e estruturada. Percebo, contudo, que, em futuras coletas, um aviso com ainda mais antecedência (uma semana, por exemplo) poderia intensificar ainda mais esse objetivo.

Ao chegar ao local, Benjamin me recebeu com entusiasmo, dizendo que havia preparado três histórias — algumas mais desenvolvidas que outras. A primeira era inspirada na franquia Jurassic Park<sup>1</sup>, que ele gosta bastante. Me contou que se tratava de uma releitura pessoal do roteiro original, mas optei por não utilizá-la como base principal deste trabalho, justamente por ser uma adaptação direta de uma obra existente.

A segunda história envolvia jacarés, um guaxinim dentro do jacaré<sup>2</sup>, cavalinhos do Fantástico<sup>3</sup> tentando salvá-lo e um tigre impedindo o resgate. Apesar da criatividade e do enredo peculiar, ainda estava pouco aprofundada e foi deixada de lado nesse momento.

*Figura 1: Benjamin Desenhando.*



*Fonte: Foto da Autora. Cabo de Santo Agostinho, 2025.*

A terceira história foi a escolhida, foi elencada por último por incentivo de sua mãe, que já conhecia o enredo. Inicialmente, Benjamin relutava em compartilhá-la, pois se tratava de um quadrinho que ele havia começado a desenvolver, mas acabou abandonando. Trata-se da "História da Revolução dos Guaxinins", uma narrativa caótica e bem-humorada sobre uma guerra entre guaxinins e galinhas.

Segundo Benjamin, a origem da trama remonta a uma versão anterior, protagonizada por humanos que desprezavam os guaxinins por eles espalharem lixo nas cidades. Em resposta, os guaxinins planejavam uma revolução para tomar o poder. No entanto, havia galinhas espiãs infiltradas que não deixariam esse plano acontecer livremente. A partir disso, no dia da revolução planejada, os guaxinins atacaram com suas criações de aviões feitos de lata de lixo, armas feitas de suco de caixinha, latas de refrigerante e outras invenções como os "Guaxis" eram um grupo dos guaxinins que saltava de paraquedas e possuía tanques de guerra.

Tendo essa base em mãos e anotada em meu caderno, comecei a fazer perguntas para aprofundar os detalhes da história:

Sobre a escolha dos guaxinins como protagonistas, Benjamin explicou: “É meu animal favorito. Eles são fofinhos.” Enquanto dizia isso, me mostrou orgulhoso seu guaxinim de pelúcia e sua coleção de bichos de pelúcia. Disse que os guaxinins vivem em grupo, “em conjunto e bando”, e que tinha se interessado por guaxinins assistindo um documentário sobre a espécie.

*Figura 2: Pelúcias de Benjamin.*



*Fonte: Foto da Autora. Cabo de Santo Agostinho , 2025.*

*Figura 3: Guaxinim de pelúcia,*



*Fonte: Foto da Autora. Cabo de Santo Agostinho, 2025.*

No desenrolar da história, ele substituiu os humanos como antagonistas pelas próprias galinhas — e Benjamin assumiu que preferia assim. Quando perguntei: “As galinhas são melhores vilões nessa história do que os humanos?”, ele concordou. Sobre as galinhas, explicou sua rejeição: “Não gosto de galinhas. Elas comem os insetos que eu gosto.”

Ao longo da conversa, Benjamin também compartilhou suas influências. Suas referências misturavam cultura pop como: Pica-Pau<sup>4</sup> e O Poderoso Chefinho<sup>5</sup>, com conteúdos escolares, especialmente temas de História e Geografia. Mostrou interesse por assuntos como as Revoluções das Américas e a divisão das Coreias, relacionando essas temáticas à sua visão de conflitos e dominação .

---

1. SPIELBERG, Steven (Diretor). Jurassic Park. Produção de Kathleen Kennedy e Gerald R. Molen. Estados Unidos: Universal Pictures, 1993. Filme (127 min). Baseado no livro de Michael Crichton. Franquia cinematográfica com continuações a partir deste filme.

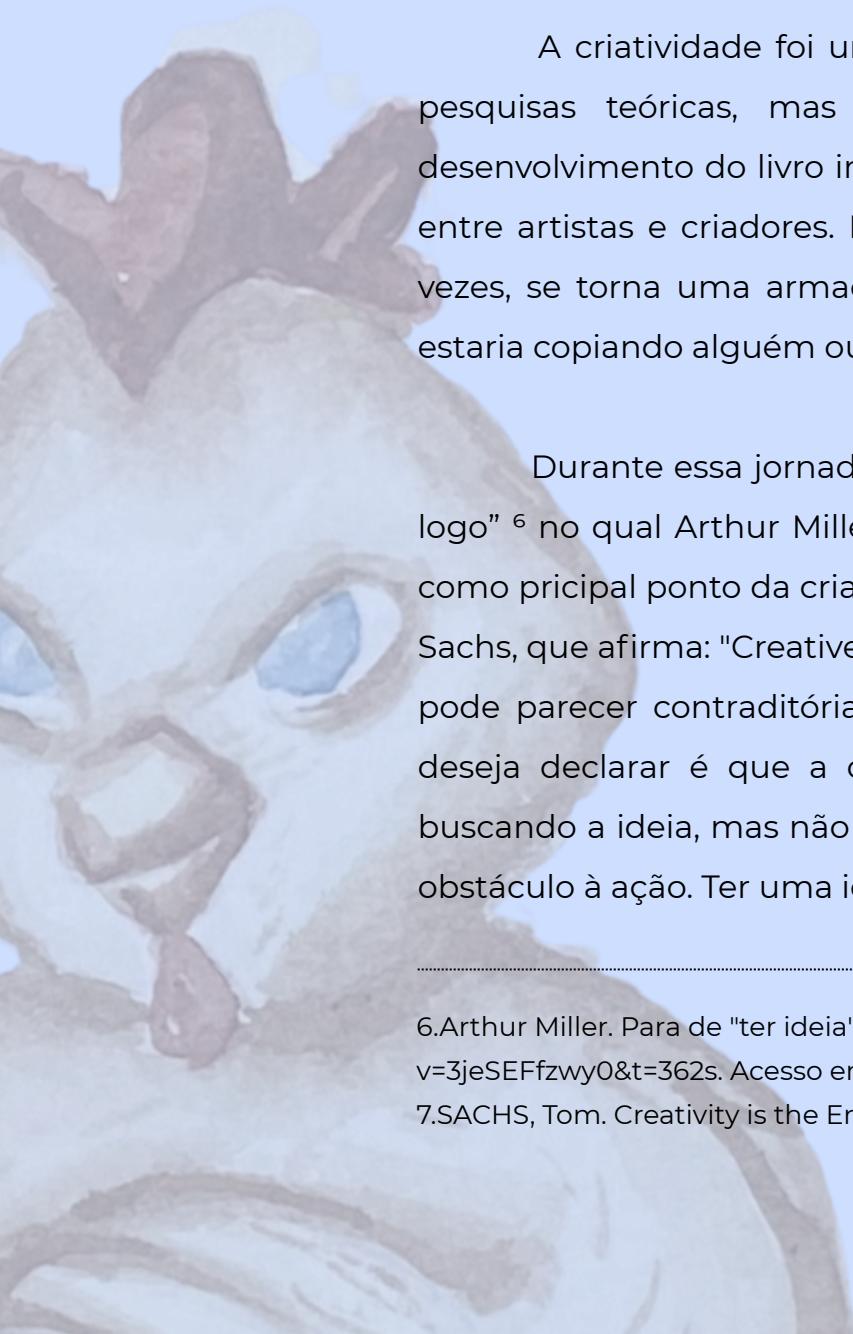
2. Acredito que seja uma referência sem intenção a história da Bíblia sagrada do profeta Jonas. Jonas 1:17 (Bíblia Sagrada) relata que Jonas foi engolido por um grande peixe, permanecendo em seu ventre por três dias e três noites.

3. TV GLOBO. Fantástico – Vinheta esportiva com cavalos carregando bandeiras de clubes de futebol. Rio de Janeiro: TV Globo, exibição recorrente nas noites de domingo, especialmente antes do quadro de gols. Programa televisivo.

4. LANDE, Walter. Pica-Pau. Direção de Paul J. Smith e outros. Produção de Walter Lantz Productions. Estados Unidos: Universal Pictures, 1940–1972. Desenho animado.

5. MCCRADY, Tom (Diretor). O poderoso chefinho. Produção de Ramsey Ann Naito. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2017. Filme (97 min). Título original: The Boss Baby.

# Mini ensaio sobre criatividade



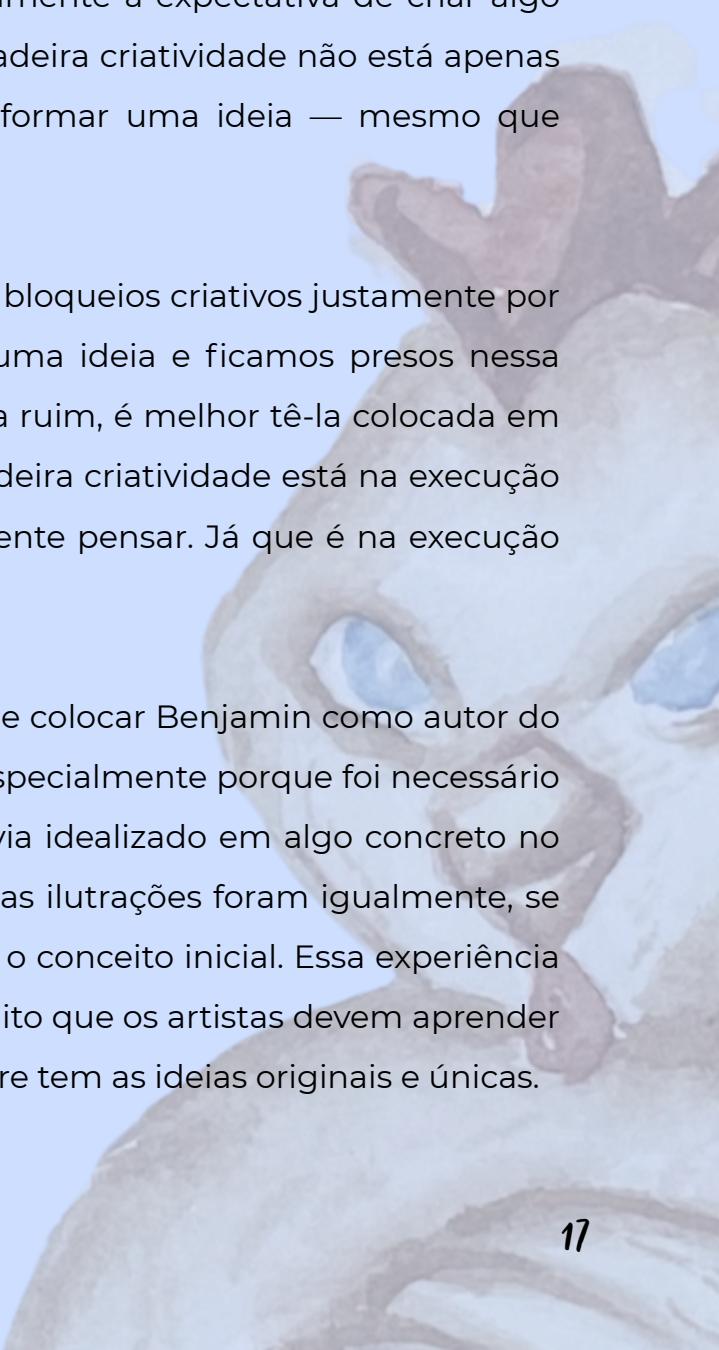
A criatividade foi um tema que explorei bastante ao longo deste projeto, não só por meio de pesquisas teóricas, mas também refletindo sobre o processo criativo vivenciado durante o desenvolvimento do livro infantil. Percebi que, existe uma valorização quase idealizada da criatividade, entre artistas e criadores. Buscamos sempre ser originais e os primeiros a ter ideias.— e isso, muitas vezes, se torna uma armadilha. Eu mesma em vários momentos me impedi de criar por achar que estaria copiando alguém ou que a minha ideia não era única em todos os sentidos.

Durante essa jornada, assisti a um vídeo no youtube , intitulado “Para de ter ideia e faz a parada logo” <sup>6</sup> no qual Arthur Miller, que é o autor do conteúdo, aborda esse excesso de valorização da ideia como principal ponto da criação, e alimenta esse conceito com a filosofia do artista contemporâneo Tom Sachs, que afirma: "Creative is the enemy" <sup>7</sup>— ou seja, “a criatividade é inimiga”. De Início, essa afirmação pode parecer contraditória ou provocativa para artistas, mas ao pensar sobre ela entendi o que ele deseja declarar é que a criatividade pode ser um inimigo porque muitas vezes estamos sempre buscando a ideia, mas não as colocamos em prática. Ou seja, a obsessão pela criatividade pode ser um obstáculo à ação. Ter uma ideia sem executá-la é o mesmo que não tê-la tido.

---

6.Arthur Miller. Para de "ter ideia" e faz a parada logo [vídeo]. YouTube, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3jeSEFfzwy0&t=362s>. Acesso em: 05 jul. 2025.

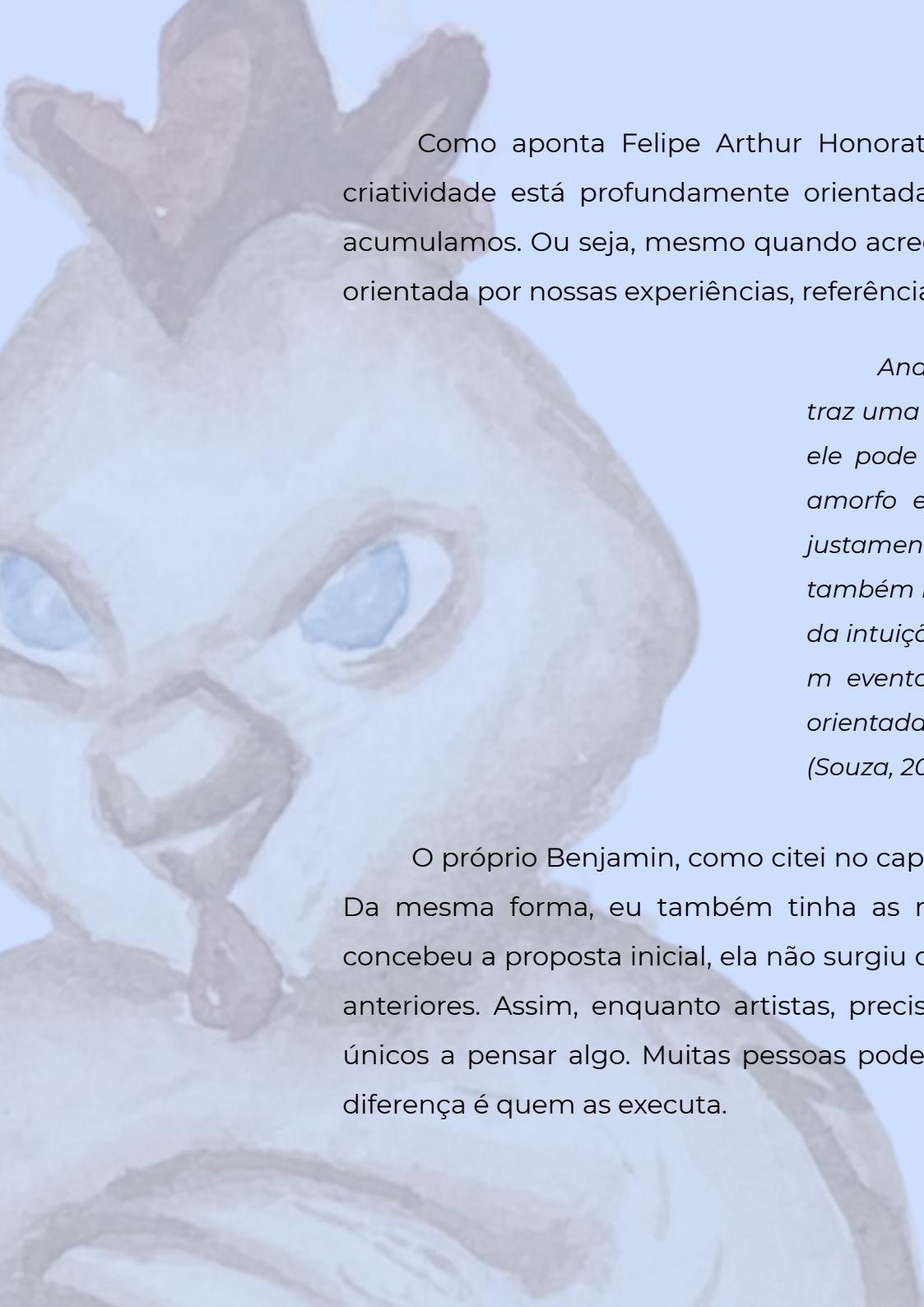
7.SACHS, Tom. Creativity is the Enemy. Exposição individual na Thomas Healy Gallery, Nova York, 1998.



Essa reflexão fez bastante sentido com o processo que vivencio como artista. Em diversos momentos, percebi que o meu bloqueio criativo estava ligado justamente à expectativa de criar algo que sempre inovador e perfeito. No entanto, comprehendi que a verdadeira criatividade não está apenas no ato de imaginar, mas, principalmente, na capacidade de transformar uma ideia — mesmo que imperfeita — em algo concreto.

Como criadores e artistas muitas vezes nós nos deparamos com bloqueios criativos justamente por superestimarmos a ideia de sermos gênios ou os primeiros a ter uma ideia e ficamos presos nessa busca e não transformamos a ideia em ação. Mesmo que a ideia seja ruim, é melhor tê-la colocada em prática do que apenas pensada. Em acordo com Tom Sachs, a verdadeira criatividade está na execução da ideia — pois executar requer mais criatividade do que simplesmente pensar. Já que é na execução que precisamos driblar os obstáculos para colocar a ideia em prática.

Relacionando com o meu trabalho, inicialmente tive a proposta de colocar Benjamin como autor do roteiro. No entanto, enfrentei diversos desafios durante o processo, especialmente porque foi necessário um esforço criativo significativo para transformar aquilo que ele havia idealizado em algo concreto no papel. Para mim, essa foi a parte mais difícil. A etapa de pintura e das ilustrações foram igualmente, se não mais, desafadoras do que simplesmente pensar o conceito inicial. Essa experiência reforçou em mim a reflexão que fiz anteriormente neste capítulo: acredito que os artistas devem aprender a desapegar: esse instinto de querer ser o "gênio", a pessoa que sempre tem as ideias originais e únicas.



Como aponta Felipe Arthur Honorato Ferreira de Souza, no texto Reinventando o Eu, nossa criatividade está profundamente orientada pelas experiências que vivemos e pelas referências que acumulamos. Ou seja, mesmo quando acreditamos ter tido uma ideia "nossa", ela está inevitavelmente orientada por nossas experiências, referências e repertório visual e emocional.

*Analisar diferentes visões complementares do processo criativo nos traz uma ideia mais ampla de como ele se apresenta e também de como ele pode ser inserido no contexto do hábito. Apesar de o processo ser amorfo e não ter um procedimento definido por etapas específicas, justamente por causa da pluralidade que cada indivíduo possui, ele também não é aleatório: por se manifestar numa tensão psíquica através da intuição, a criatividade não é um evento isolado; é, portanto, a manifestação global das disposições orientadas obtidas durante todo o processo de vivência.*

*(Souza, 2017, p 65)*

O próprio Benjamin, como citei no capítulo anterior, estava repleto de referências ao criar o roteiro. Da mesma forma, eu também tinha as minhas. Por isso, mesmo que alguém seja a pessoa que concebeu a proposta inicial, ela não surgiu do nada — é fruto de um conjunto de vivências e influências anteriores. Assim, enquanto artistas, precisamos nos libertar da ideia de sermos os primeiros ou os únicos a pensar algo. Muitas pessoas podem ter tido ideias semelhantes, mas o que realmente faz a diferença é quem as executa.

De nada adianta ter uma ideia se ela não é colocada em prática. E, na maioria das vezes, aquela ideia não é exclusiva — o valor está em quem a transforma em algo real. Isso porque a maior parte do processo criativo está justamente na execução, onde surgem os maiores desafios e é necessário solucionar problemas práticos. É nessa etapa que a criatividade é realmente exigida — quando a ideia deixa de existir apenas no campo mental e passa a confrontar os obstáculos do mundo físico.

## 2<sup>a</sup> Etapa

### • Passando um pente largo

A narrativa inicialmente contada por Benjamin era sucinta, porém rica em elementos visuais. Para a construção do roteiro final, optei por manter os personagens, a rivalidade entre eles e os elementos cenográficos descritos por ele — como a cidade feita de caixas de papelão, as aeronaves construídas com latas de litro e as armas elaboradas a partir de caixinhas de suco, utilizadas pelos guaxinins — além do modo de vida apresentado.

No entanto, realizei alterações na estrutura narrativa, especialmente na ordem dos acontecimentos e na origem da chamada “revolução dos guaxinins”, com o objetivo de proporcionar maior coerência e fluidez à história, assegurando uma amarração mais eficaz entre os elementos.

### • Roterizando e organizando

Para o roteiro do livro infantil, modifiquei um pouco a história para que se encaixasse no tema da criatividade e da imaginação. A história foi dividida por páginas que seriam ilustradas, já que, por enquanto, trata-se de um enredo bastante curto e sucinto.

O livro será, até o presente momento, dividido em 17 páginas ilustradas, incluindo as páginas duplas (que correspondem a ilustrações que ocupam duas páginas do livro, formando uma única cena contínua).



- **Capa;**
- **Ilustração na folha de guarda com o título;**
- **Benjamin pensando na ideia do livro;**
- **Cena 1 – Página dupla**

Em um lugar distante, guaxinins e galinhas eram grandes inimigos. Uma divisa separava seus territórios — de um lado, engenhocas; do outro, galinheiros.

- **Cena 2 – Página dupla**

A cidade dos guaxinins era feita de lixo reutilizado. Eles criavam invenções incríveis com tudo o que encontravam! Já as galinhas viviam em uma terra simples, sem muita tecnologia — nem muita imaginação

- **Cena 3 – Página única (Ilustração como ícone)**

A criatividade dos guaxinins causava inveja em muitas galinhas.

- **Cena 4 – Página dupla (Ilustração página inteira)**

Um dia, as galinhas decidiram invadir e roubar a cidade dos guaxinins. Elas queriam que eles perdessem todas as suas invenções. Mas, enquanto as galinhas se reuniam, uma delas não estava nada feliz com esse plano...

- **Cena 5 – Página única (Ilustração página inteira)**

Essa galinha costumava observar os guaxinins de longe e se inspirar nas criações deles. Ela não queria que algo ruim acontecesse com os vizinhos.





- **Cena 6 – Página única (Ilustração página inteira)**

Dias antes da invasão, a galinha corajosa contou aos guaxinins todo o plano das galinhas. Assim, eles puderam se preparar.

- **Cena 7 – Página dupla (Ilustração página inteira)**

No dia da invasão, as galinhas foram surpreendidas: os guaxinins já estavam prontos para o ataque. Elas ficaram sem reação.

- **Cena 8 – Página dupla (Ilustração página inteira)**

A galinha, vendo que um grande conflito poderia começar, correu para o meio do campo e gritou:

-Sim, fui eu quem contou tudo aos guaxinins!

Mas não para lutarmos... e sim para nos unirmos! Juntos, podemos aprender com eles e criar coisas incríveis!

- **Cena 9 – Página única (Ilustração página inteira)**

As galinhas, mesmo bravas com a traição, entenderam a mensagem. E os guaxinins? Eles estavam dispostos a ensinar.

- **Cena 10 – Página dupla (Ilustração página inteira)**

Desde aquele dia, guaxinins e galinhas se tornaram amigos. E as galinhas passaram a criar suas próprias invenções do jeitinho delas.

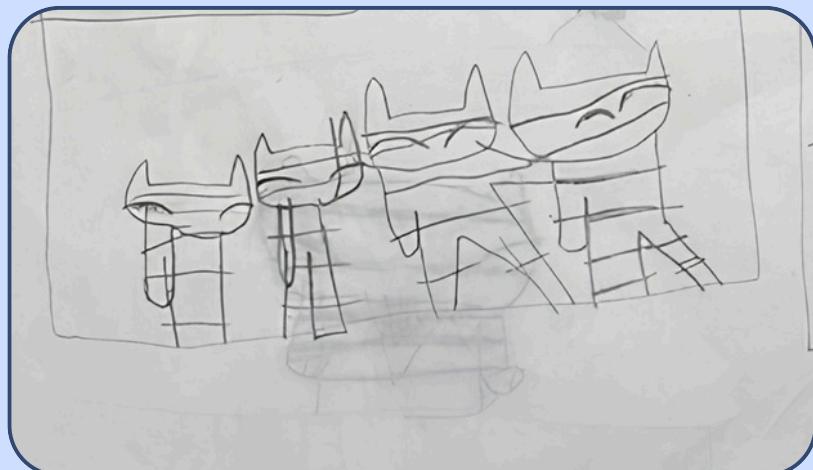
# 3<sup>a</sup> Etapa

## • Personagens fofos

A criação dos personagens foi relativamente simples, uma vez que se tratam de animais popularmente conhecidos. O principal cuidado esteve nas expressões faciais e na maneira como seriam desenhados: esguios? Fofos?

Como referência para a aparência dos personagens, utilizei os desenhos de Benjamin, que serviram como norte visual para a construção estética.

*Figura 4 : Desenho de Guaxinis de Benjamin.*



*Fonte: Foto da Autora. Cabo de Santo Agostinho , 2025.*

Os guaxinins desenhados por Benjamin não são biologicamente fiéis aos verdadeiros, obviamente. Eles possuem listras horizontais, uma característica estilizada que utilizei também nos meus próprios guaxinins, incorporando essa peculiaridade como parte da identidade visual dos personagens.



Figura 5: Esboços de grafite e caneta esferográfica para os guaxinins.



Fonte: Produção da Autora. Cabo de Santo Agostinho, 2025.

Optei por manter a aparência dos guaxinins fofa e amigável, com o objetivo de facilitar a identificação e a conexão emocional das crianças com os personagens. Como as ilustrações ainda estão em processo de construção e o livro infantil não foi finalizado, esta é, até o momento, a imagem mais próxima que temos dos guaxinins. **(Figura 6)**

*Figura 6: Aquarela sobre papel, Guaxinim.*



Fonte: Produção da Autora. Cabo de Santo Agostinho, 2025..

Sobre as galinhas, benjamin não tinha tantos desenhos delas, então mantive a aparência fofa, mas com traços levemente angulosos, para expressar visualmente o lado maldoso delas. Essa escolha estética busca representar, de forma sutil, a dualidade dos personagens, que, apesar de parecerem inofensivas à primeira vista, possuem intenções questionáveis ao longo da história. Essa oposição ajuda a reforçar a dinâmica narrativa entre os grupos de personagens e a criar pistas visuais que podem ser percebidas mesmo pelas crianças que ainda não leem.

*Figura 7: Aquarela sobre papel, Galinhas.*

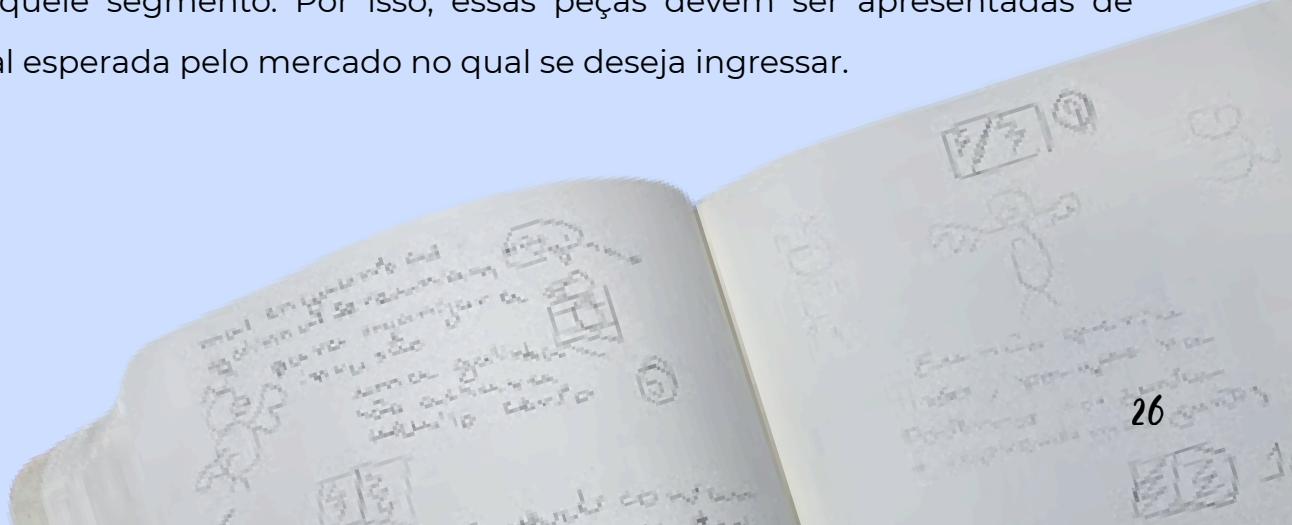


Fonte: Produção da Autora. Cabo de Santo Agostinho, 2025.

## • storyboards

O storyboard do livro foi desenvolvido ao mesmo tempo que o roteiro. Eu pensava primeiro na cena que seria ilustrada e, em seguida, escrevia o texto que apareceria na respectiva página, como pode ser visto nos Apêndices 1 e 2. Inspirei-me bastante nos desenhos originais de Benjamin para o posicionamento de algumas cenas, como é possível observar com mais detalhes no Anexo A.

É importante observar que, durante o desenvolvimento do storyboard, fui fazendo a divisão das páginas considerando os tipos de ilustração indicados para o portfólio de um ilustrador infantil: capa, ilustração de página dupla, ilustração de página única e ilustração em ícone, entre outras que também foram exploradas, embora não mencionadas aqui. Essas escolhas foram baseadas nas orientações que aprendi no curso Ilustra S/A, ministrado por Victor Beuren — ilustrador que, além de atuar na área, já esteve do outro lado do mercado, como contratante de ilustradores. Segundo Beuren, ilustrador com mais de 11 anos de experiência nos mercados infantil e editorial, composições criativas alinhadas à área em que o artista deseja atuar devem compor o portfólio de forma a mostrar ao cliente que você é capaz de executar projetos comuns àquele segmento. Por isso, essas peças devem ser apresentadas de maneira semelhante à forma final esperada pelo mercado no qual se deseja ingressar.



## • Pintura

A pintura das páginas foi realizada com aquarela, complementada por acabamentos em lápis de cor, a fim de preservar a suavidade característica das ilustrações, sobre papel de gramatura 300 para suportar a água que é utilizada na diluição da aquarela. Durante esse processo, enfrentei alguns desafios, especialmente relacionados ao clima: por ter sido executado em um período frio, a secagem da tinta foi consideravelmente mais lenta, o que exigiu maior tempo e cuidado em cada etapa da pintura.

## • Finalização de páginas para portfólio

Embora o livro ainda esteja em fase de produção e não tenha sido finalizado, as ilustrações já desenvolvidas permitem antever o resultado visual almejado. Para comunicar essa proposta de forma mais concreta, realizei a criação de um mockup, uma simulação digital da aplicação das ilustrações no formato de livro, por meio de aplicativos online. A diagramação também foi executada com auxílio dessas ferramentas. Essa é uma prática comum e recomendada na apresentação de projetos autorais, especialmente em portfólios, pois ajuda a estimular a imaginação dos possíveis clientes e a visualizar o potencial editorial da obra. Mockup e ilustrações finais disponíveis no Apêndices .



# CONSIDERAÇÕES FINAIS

A breve experiência de tentar superar o bloqueio criativo por meio da ideia de outra pessoa revelou-se bem-sucedida e, ao mesmo tempo, desafiadora. Ainda que a proposta inicial não fosse inteiramente minha, sua execução exigiu um esforço criativo considerável para transformar conceitos em imagens e em uma narrativa coerente. A teoria apresentada no capítulo “Mini Ensaio sobre Criatividade” foi, portanto, testada e vivenciada na prática. Mesmo com uma história já definida e ideias visuais relativamente claras, foi necessário aplicar a criatividade de forma ativa para resolver problemas narrativos, especialmente no desenvolvimento de roteiros mais fluidos, que foi onde enfrentei maiores dificuldades. Além disso, foi preciso garantir que as imagens transmitissem, de maneira visual, aquilo que estava sendo contado pela história.

Esse processo me remete à ideia de Girardello (2011, p. 76), ao afirmar que "a imaginação é para a criança um espaço de liberdade e de decolagem em direção ao possível [...]" . Não só para crianças , é também pra adultos especialmente quando o processo criativo é atravessado por brincadeiras narrativas, escuta, e mediações que partem do outro, como o dedo que aponta ou a voz que conta. Nesse sentido, trabalhar com a ideia alheia não limitou a criação, mas funcionou como ponto de partida para a liberdade imaginativa.

Com base nessa vivência, incentivo outros artistas e ilustradores a saírem do papel idealizado do "gênio criativo", um lugar onde frequentemente surgem bloqueios, e se permitirem experimentar, adaptar e solucionar os obstáculos que surgem ao dar vida às ideias de outras pessoas, mesmo que simples. É nesse movimento, muitas vezes imperfeito, que a criatividade se manifesta de forma mais concreta, prática e faz com que o artista possa avançar.

# REFERÊNCIAS

CASTRO, Camila. História da literatura infantil (Aula 1) | **Literatura na infância**. YouTube, 30 nov. 2020. Disponível em: [https://youtu.be/CG-1i7IjwKI?si=vyDb\\_3mRg38O4vIN](https://youtu.be/CG-1i7IjwKI?si=vyDb_3mRg38O4vIN). Acesso em: 09 out. 2024.

GIRARDELLO, Gilka. **Imaginação: arte e ciência na infância**. Pro-Posições, Campinas, v. 22, n. 2 (65), p. 145–163, maio/ago. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/NzsgHwpBkM6X9gv7NvDvRWL/?lang=pt>. Acesso em: 01 jun. 2025.

FERNANDES, Dirce Lorimier. **A literatura infantil**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

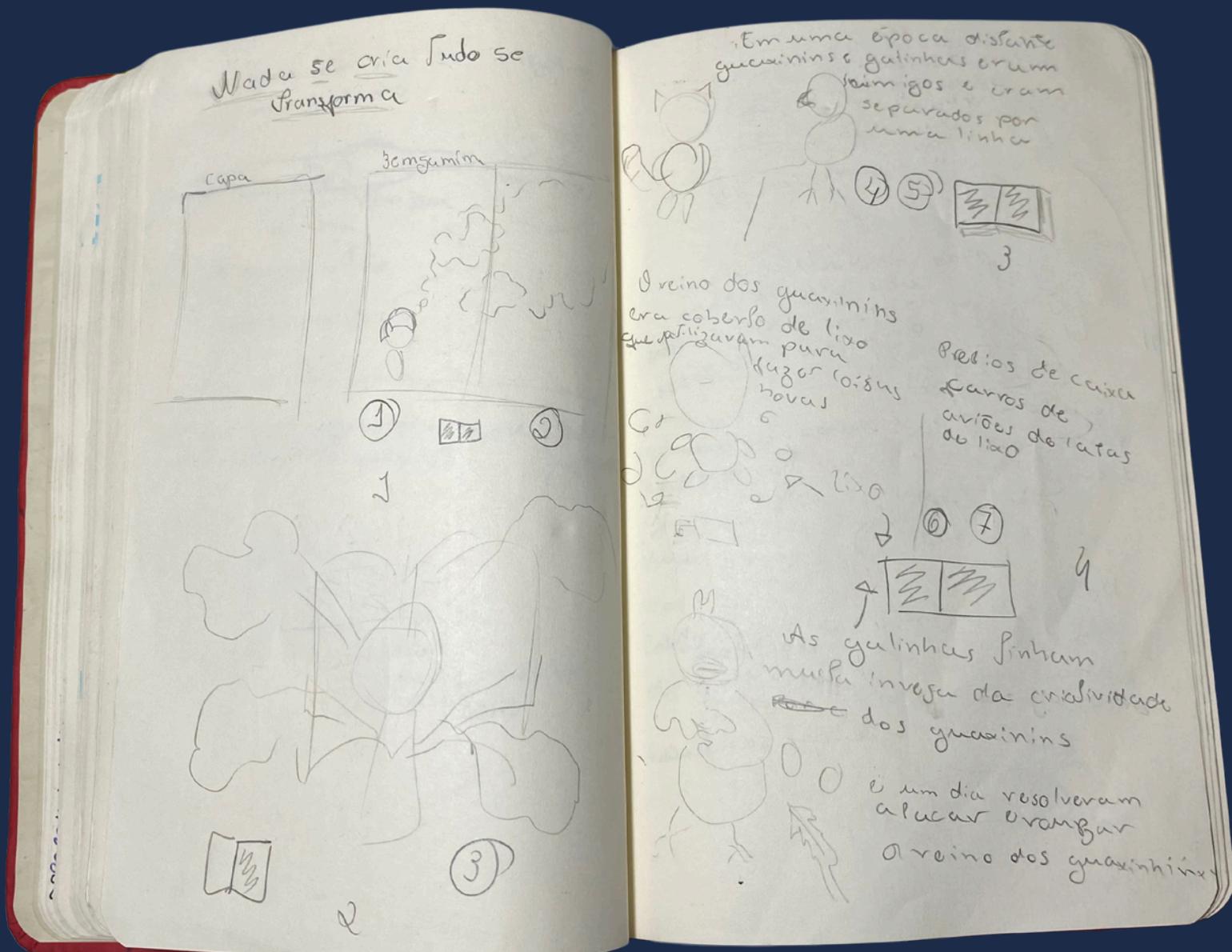
SOUZA, Filipe Artur Honorato Ferreira. **Reinventando o “eu”: proposta metodológica para agir sobre o bloqueio criativo**. Caruaru: Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, 2017. 115 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design).

RAMOS, Graça. **A imagem nos livros infantis: caminhos para ler o texto visual**. 1. ed. São Paulo: Bookwire, 2017. Disponível em: [https://www.google.com.br/books/edition/A\\_imagem\\_nos\\_livros\\_infantis\\_Caminhos\\_pa/p3F\\_DwAAQBAJ.A](https://www.google.com.br/books/edition/A_imagem_nos_livros_infantis_Caminhos_pa/p3F_DwAAQBAJ.A) Acesso em: 11 fev 2025.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **Imaginação e criatividade na infância**. Tradução de João Pedro Fróis. 1. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lpg=PT7&dq=imagina%C3%A7%C3%A3o&ots=8k9VZ7AZJ0&sig=eCChn-y3xe-RsfiekyurphOHxlc#v=onepage&q=imagina%C3%A7%C3%A3o&f=false>. Acesso em: 11 fev 2025.

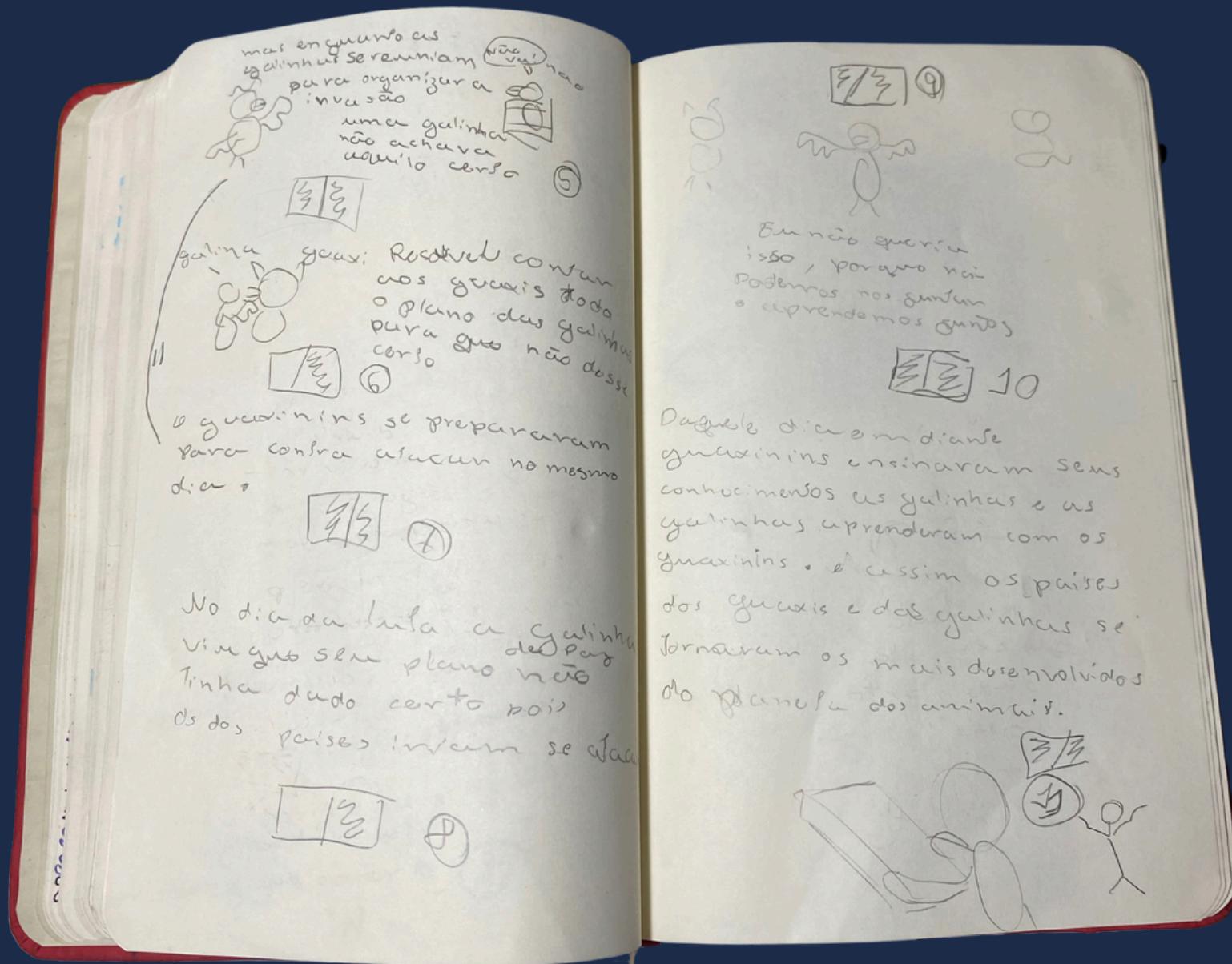
# APÊNDICE 1

Figura 7: 1,Storyboard do livro.



# APÊNDICE 2

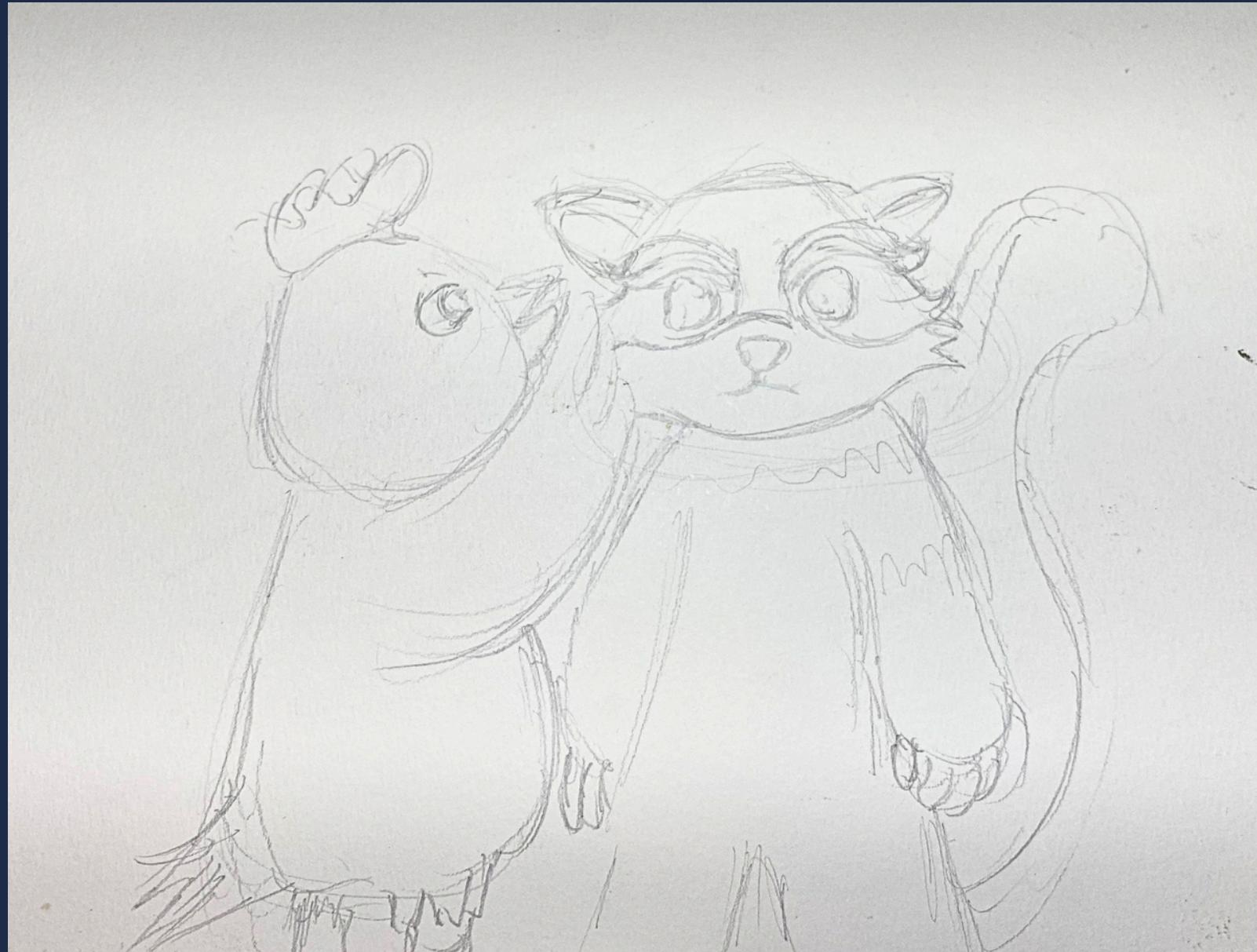
Figura 8: 2.Storyboard do livro.



Fonte: Produção da Autora.  
Cabo de Santo Agostinho, 2025.

# APÊNDICE 3

*Figura 9: Rascunhos da Cena 6.*



*Fonte: Produção da Autora. Cabo  
de Santo Agostinho, 2025.*

# APÊNDICE 4

*Figura 10: Ilustração na folha de guarda com o título.*



*Fonte: Produção da Autora. Cabo  
de Santo Agostinho, 2025.*

# APÊNDICE 5

*Figura 11: Mockup Ilustração na folha de guarda com o título.*



*Fonte: Produção da Autora. Cabo  
de Santo Agostinho, 2025.*

# APÊNDICE 6

Figura 12: Ilustração Cena 1.



Fonte: Produção da Autora. Cabo  
de Santo Agostinho, 2025.

# APÊNDICE 7

Figura 13: Mockup Ilustração cena 1.



Fonte: Produção da Autora. Cabo  
de Santo Agostinho, 2025.

# APÊNDICE 8

Figura 14: Ilustração cena 2.



Fonte: Produção da Autora. Cabo  
de Santo Agostinho, 2025.

# APÊNDICE 9

Figura 15: Mockup Ilustração cena 2.



Fonte: Produção da Autora. Cabo  
de Santo Agostinho, 2025.

# APÊNDICE 10

Figura 16: Ilustração cena 4.



Fonte: Produção da Autora. Cabo de Santo Agostinho, 2025.

# APÊNDICE 11

Figura 17: Mockup Ilustração cena 4.



Fonte: Produção da Autora. Cabo de Santo Agostinho, 2025.

# APÊNDICE 13

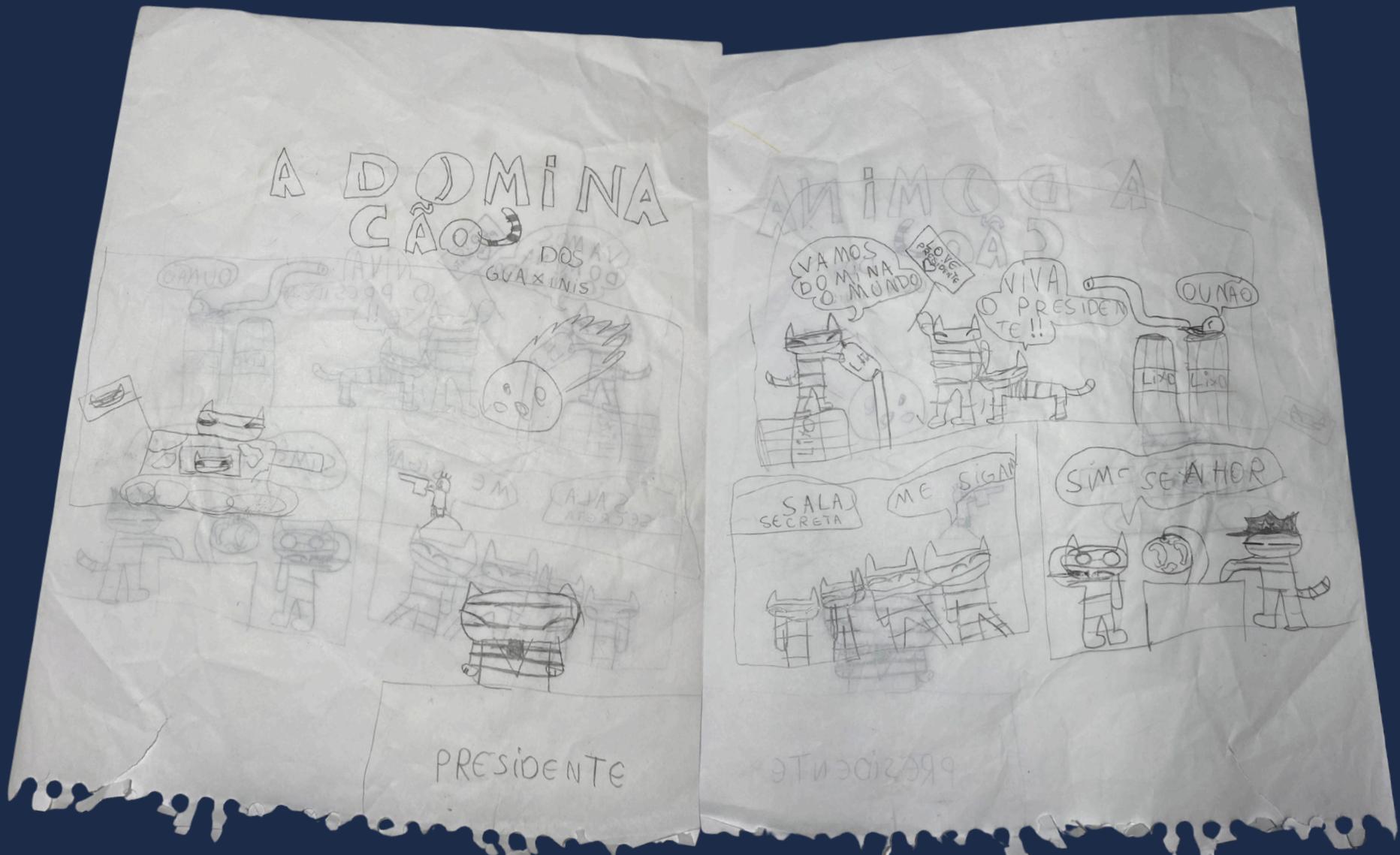
*Figura 18: Rascunhos do personagem de Benjamin.*



*Fonte: Produção da Autora. Cabo  
de Santo Agostinho, 2025.*

# ANEXO A

Figura 19: Desenhos da história de Benjamin.



Fonte: Produção de Benjamin Paz.  
Cabo de Santo Agostinho, 2025.

# ANEXO B

Figura 20: Exemplo do Termo de autorização para o uso de imagem que foi assinado.

  
UFPE

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM**

Eu \_\_\_\_\_  
portador do RG nº \_\_\_\_\_, CPF nº \_\_\_\_\_  
residente à Av/Rua \_\_\_\_\_  
nº \_\_\_\_\_, município de \_\_\_\_\_ / Pernambuco. Autorizo o uso da  
minha imagem e fala, em qualquer material entre fotos, textos e documentos produzidos para ser  
utilizado pelo Trabalho de Conclusão de Curso "Nada se cria, tudo se transforma: Sobre bloqueios  
criativos. Uma reflexão para artistas que preferem dar vida às histórias de outros" realizado por  
Elizabeth Semelle Silva Barros. A presente autorização é concedida de forma gratuita, abrangendo o  
uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas:  
*livros, catálogos, revista, jornal, entre, propagandas para televisão aberta e/ou fechada, videos,  
filmes e documentários, desde que sejam para fins educativos.* Ficando vedada o uso da imagem  
para propaganda e publicidade. Assino a presente autorização, com vistos da pesquisadora, cliente  
ainda da validade da minha assinatura digital.

\_\_\_\_\_  
Assinatura

\_\_\_\_\_  
Visto da Orientadora. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa.

Recife, dia \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

Centro de Artes e Comunicação. Universidade Federal de Pernambuco. Av. Prof. Moraes Rego, 1235 -  
Cidade Universitária, Recife - PE, 50670-901