

Editorial

Linguagens gráfico-visuais: cenários da pesquisa no Nordeste

Eugênia Melo CABRAL¹

Lya Brasil CALVET²

Ricardo Jorge de Lucena LUCAS³

Thiago Henrique Gonçalves ALVES⁴

Os debates em torno dos temas como quadrinhos, design e infografia estão cada vez mais presentes no Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, o Intercom Nordeste. Neste ano de 2026, o evento ocorreu na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), no Centro Acadêmico do Agreste, Caruaru. Dentro do âmbito da pesquisa, esta foi a edição com mais participações de trabalhos, ao todo foram 20 divididos em dois GTs: *Design da Informação e Infografia no Jornalismo* e *Quadrinhos, Narrativas Gráficas e Design*. Os Congressos Regionais da Intercom publicam os trabalhos científicos no formato de resumos expandidos, conferindo autonomia aos coordenadores para a organização de dossiês com os artigos completos. A primeira edição desse modelo foi publicada no ano passado⁵ pela Revista Temática e, em 2026, a

¹ Doutora em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professora da Graduação e da Pós-Graduação da Universidade de Fortaleza (Unifor). Pesquisadora do Grupo Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ). E-mail: eugeniamc@gmail.com

² Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura, Urbanismo e Design (PPGAUD) da UFC. Professora da Graduação em Arquitetura e Urbanismo (Unichristus) e em Produção Multimídia (UFCA-EAD), da Pós-Graduação em Design Estratégico e Inovação (Unifor) e do Ensino Básico em Multimídia (EEEPs do Ceará). Pesquisadora do Grupo Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ). E-mail: lya.calvet@unichristus.edu.br

³ Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM-UFC). Coordenador do Grupo de Pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ). E-mail: ricardojorge@ufc.br

⁴ Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM-UFC). Bolsista do CNPq. Pesquisador do Grupo Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ), do PARALAXE: Grupo Interdisciplinar de Estudos, Pesquisas e Intervenções em Psicologia Social Crítica, Arte e Comunicação (UFC), e do Pixelgrafias – Grupo de Pesquisa em Jogos Digitais e Interseccionalidades. E-mail: thiagohgalves@alu.ufc.br

⁵ Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/issue/view/3316>

continuidade da parceria resultou na presente coletânea. Agradecemos ao professor Marcos Nicolau, editor-chefe da revista, pela disponibilidade e pela parceria.

A respeito das temáticas do GT *Design da Informação e Infografia no Jornalismo*, o design compõe o layout de uma publicação e contribui para estruturar o processo de compreensão e fruição dos leitores. As experiências em jornalismo digital e multimídia trazem novos desafios e oportunidades para a construção da informação, como a interatividade. Desse modo, discussões sobre questões envolvendo a composição visual, em diversos meios, relacionadas a temática, esquemas de cores, visualização de dados, composição e interação fazem parte do escopo esperado dos trabalhos. Com o advento do jornalismo de dados, mas não apenas em relação a ele, a temática da visualização de dados e da infografia integra um campo da comunicação de amplo interesse tanto na academia quanto no mercado. O jornalismo infográfico mobiliza equipes multifacetadas, utilizando ferramentas de software, ilustração e design gráfico para comunicar informações de forma eficaz à audiência. Com a crescente transformação dos suportes usados por veículos de jornalismo, temáticas como experiência do usuário e programação passaram a fazer parte da construção da notícia.

Os quadrinhos, por sua vez, constituem uma linguagem em que comunicação e o design operam de modo indissociável. O GT *Quadrinhos, Narrativas Gráficas e Design* explora essas operações, em que a interpretação da mensagem só se realiza porque as pessoas leitoras preenchem cognitivamente as calhas, espaços entre quadros, afinal: “a linguagem dos quadrinhos se apoia na força de suas ausências” (Postema, 2018, p. 381). Esse vazio, que pode tanto organizar os eventos da narrativa quanto gerar deleite visual-formal, “será sempre o lugar de um corte espaço-temporal a ser preenchido pelo imaginário do leitor” (Cirne, 2000, p. 23). O design cria a “espaçotopia” da página diagramada e evoca a construção de sentidos em um espaço-tempo sequencial-simultâneo a partir de formas, palavras, estilos, composições de quadro e movimentos quadro-a-quadro. Dentro do processo de tradução de informações complexas, o design também se apresenta nos trabalhos do GT como *projeto*, articulando o processo de criação de artefatos e serviços diversos.

Assim, os coordenadores dos GTs convidam os leitores, autores e comunidade científica a apreciar os seguintes trabalhos desenvolvidos no âmbito da pesquisa em quadrinhos, design e infografia no Nordeste: "Redesign Experimental das capas de Gabriel García Márquez", de Lílían Santos, Samara Lima e Alberto Pessoa; "Design de

Personagem para Widget de alerta de chuvas para o Aplicativo do Governo do Estado de Pernambuco", de Murilo de Carvalho e Silva; "Design Social aplicado ao redesign da marca da Empresa Júnior de Biotecnologia Aplicada ao Semiárido (Embasa)", de Mateus Vilela, Larissa Torres, Lilian Santos e Márcia Riany; "Visualidades no Jornalismo Multimídia: panorama de usos e aplicações em coberturas ambientais", de Gustavo Barbosa de Oliveira, Marina Alves dos Santos e Michele da Silva Tavares; e "Apontamentos sobre edição visual e design em reportagens de mídias independentes em multiplataformas", de Laiza Cristina de Sousa Rego e Yara Medeiros dos Santos.

Completam o conjunto os trabalhos "Os Quadrinhos e a memória humorística da ditadura no Brasil e na Paraíba", de Rosildo Raimundo de Brito; "Turma da Mônica: uma análise gráfica do quarteto principal", de Livia Tavares; "ZIP, ZAP, ZUM: Turma da Mônica, Mangá Brasileiro e Temporalidade", de Isabela Teles de Oliveira Gouveia e Ricardo Oliveira da Cunha Lima; "Homem mesmo brinca de lutinha: uma análise da luta como ferramenta de expressão de gênero na infância na obra Rei de Lata", de Manoel David Oliveira Cavalcante e Amaro Xavier Braga Junior; "Errante no Centro: andanças quadrinísticas na cidade de Fortaleza", de Lya Brasil Calvet; e "Representações de Mulheres Negras nas Histórias em Quadrinhos da Editora Kitembo", de Amaro Xavier Braga Junior.

Referências

ABRAL, Eugênia Melo; CALVET, Lya Brasil; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena; ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. EDITORIAL - Discursos e linguagens gráfico-visuais (quadrinhos, infografia, design: um debate crescente e necessário). **Temática**, [S. l.], v. 21, n. 10, p. 1–5, 2025. DOI: 10.22478/ufpb.1807-8931.2025v21n10.76442. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/76442>. Acesso em: 25 set. 2026.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.