

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN

ANTONIO AUGUSTO DE OLIVEIRA BENAVENTANA

**Produção de História em Quadrinhos, com uso de ferramentas de design
ligadas à forma da arte sequencial**

Uberlândia - MG

2026

ANTONIO AUGUSTO DE OLIVEIRA BENAVENTANA

**Produção de História em Quadrinhos, com uso de ferramentas de design
ligadas à forma da arte sequencial**

Trabalho de Conclusão de Curso à Faculdade
de Arquitetura e Urbanismo e Design da
Universidade Federal de Uberlândia como
requisito para obtenção do título de bacharel.

Área de concentração: Design Gráfico

Orientador: Prof. Dr. João Carlos Ricco
Placido da Silva

Uberlândia - MG

2026

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a minha família, pelo apoio constante em minha jornada como designer, ilustrador e aluno. Agradeço aos meus colegas de faculdade, pelo cultivo mútuo de um ambiente de compartilhamento de ideias e progresso simultâneo.

Agradeço, também, ao professor João Carlos Riccó Plácido, tanto pela orientação deste projeto, quanto pela constante presença e direcionamento em todos os meus anos na Universidade Federal De Uberlândia.

RESUMO

O universo da história em quadrinhos tem crescido de forma exponencial durante os anos desde o surgimento da comic americana pós segunda guerra mundial a explosão mundial do mangá na década de 90. Ao passar dos anos este meio de comunicação se transformou em um universo cultural gigantesco e com possibilidades infinitas. O surgimento das técnicas digitais popularizou o processo e o advento da internet o compartilhamento desse conteúdo. Desta forma esse trabalho consiste na criação de uma história em quadrinhos investigativa, política, moderna, sobrenatural e obscura, utilizando de ferramentas de Design em todas as etapas do processo. O processo acompanhara de estudos sobre a história de quadrinhos e clássicos sobrenaturais, para a entrega de um primeiro capítulo chamativo e intrigante para a audiência. Por meio desse trabalho, será evidenciada a utilidade, praticidade e conexão direta entre o Design e a mídia de arte sequencial.

Palavras-chave: História em Quadrinhos, ferramentas de Design, Ilustração.

ABSTRACT

The universe of comic books history has grown exponentially throughout the years following the creation of american comics post-second world war, and the growth of the manga, in the 90s. With the passing of the years, this form of communication transformed into an enormous cultural universe, filled with endless possibilities. The surge of digital techniques popularized the process of this type of content, and the advancements of the internet, its reach. Therefore, this project consists of the creation of an investigative, political, modern, supernatural and dark digital comic book, utilizing Design tools in all stages of its development. The process will accompany studies about the history of comic book and classics of the supernatural and investigative style, in tandem with the constant use of varied design-linked tools, for the delivery of a striking and intriguing first chapter to the audience.

Through this work, the utility, practicality, and direct connection between design and the medium of Sequential Art will be demonstrated.

Keywords: Comic Books, Design tools, Illustration.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 OBJETIVOS.....	8
2.1 Objetivo geral.....	8
2.2 Objetivo específico	8
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	9
3.1.1 História dos Quadrinhos	9
3.1.2 História em Quadrinhos	9
3.1.3 Tipos de Histórias em Quadrinhos.....	10
3.1.4 Progressão dos Quadrinhos e Origem de Temáticas Obscuras.....	11
3.2 Design no processo de quadrinhos.....	12
4 DESENVOLVIMENTO	14
4.1. Metodologia	14
4.2. Análise de Similares	15
4.2.1 Análise de Similares – Watchmen	16
4.2.2 Análise de Similares – Absolute Caçador de Marte	17
4.2.1 Análise de Similares – Hellboy.....	18
4.3. Criação do Cenário e personagens	19
4.3.1 Moodboard.....	24
4.3.2 Desenvolvimento inicial de trama e roteiro	25
4.4 Storyboard.....	26
4.5 Acabamento	28
4.5.1 Simulação da interação entre desenhista inicial e colorista	32
5 RESULTADOS	35
6 NOTAS CONCLUSIVAS.....	44
REFERENCIAS.....	45

1 INTRODUÇÃO

O campo midiático atual é amplamente digitalizado, e, com o avanço da internet, os impactos sociais, políticos, e psicológicos da produção visual agora tem um alcance anteriormente não previsível. Designers, no entanto, notam a décadas o valor social e influente da produção gráfica e visual, independente da facilidade de acesso que existe hoje em dia. (Niemeyer, 2007).

É imprescindível, portanto, que formas de artes variadas, como jogos, vídeos, charges, cartazes, e, no caso desse trabalho, histórias em quadrinhos, usem de métodos de Design em sua transferência para o mundo moderno, e em casos específicos, para mídias digitais (Vieira, 2017). O assunto escolhido (HQs) se tornou uma forma de arte influente e relevante na história recente, independentemente de seu campo dominado majoritariamente por super-heróis, histórias em quadrinhos se mostram uma forma única de discorrer sobre política, sociedade e relações interpessoais (Mali, 2026).

O Projeto é definido pela criação e documentação do processo de uma história em quadrinhos investigativa, de temática obscura e fantasia atual, utilizando da metodologia de design do ponto de concepção até sua eventual finalização. Métodos variados como análise de similares, storyboard, conceitos de semiótica e composição de quadros e tipografia serão a sustentação de um processo definido previamente pela definição de cenário, roteiro e personagens (Santos e Neves, 2026).

O desenvolvimento inicial do projeto, se ordena primeiramente, com a revisão bibliográfica da história dos quadrinhos, suas épocas de diferentes influências e alcances no mundo, e sua constante e intrínseca relação com o Design em seu processo, seja na produção artística, tanto na gestão geral de funcionamento externo de uma empresa especializada em quadrinhos (Baxter 1998)

Seguidamente, será discorrida a análise de similares inicial, tendo como assunto clássicos da arte sequencial investigativa e dark, como Watchmen, Absolute Caçador de Marte, Constantine e Hellboy. A ferramenta determinará direcionamento de personagens, cenário, colorização e fomentará a eventual definição completa de estilo da HQ, denominada

“Sangue Honesto”, que contará com temáticas comuns em seus similares, como política clara, moralidade duvidosa, narradores não confiáveis e distorções estéticas e de composição para fins narrativos textuais e visuais.

A realização do projeto conta, também, com métodos de design já usados no desenvolvimento de quadrinhos, para a criação dos personagens principais, cenário (estético e idade), criação de roteiro, storyboard, esboço, finalização de lineart e colorização, contendo também, uma específica simulação da separação comum na indústria entre artista de linhas e colorista, para fins de estudo sobre o processo estabelecido.

Com essas ferramentas, o primeiro capítulo, ou teaser, de Sangue Honesto foi realizado com êxito, e a Metodologia do Design foi confirmada uma força essencial e extremamente útil para o artista de HQs. O processo, em sua grande parte, tanto quanto resultados do quadrinho, estão representados nesse relatório.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

O projeto consiste, na produção de um capítulo piloto de uma História em Quadrinhos, com uso de ferramentas de design ligados à forma da arte sequencial, desde a criação inicial do cenário, como personagens, ambientação e temática, até aspectos mais finais, como posicionamento do texto e colorização. O projeto, (feito principalmente em meios digitais) com o uso de metodologias de design como análise de similares, teoria das cores e semiótica, será concretizado em um capítulo teaser de HQ investigativa, para a distribuição em mídia digital.

2.2 Objetivo específico

- Revisão Bibliográfica focada no tema selecionado (História em Quadrinhos), e direcionamento específico (Quadrinhos de investigação e temática obscura)
- Criação de cenário, e personagens e direcionamento de roteiro
- Uso de Storyboard para páginas chave
- Aplicação de regras de composição para impacto e posicionamento tipográfico
- Acabamento da HQ
- Documentação de resultados obtidos

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

3.1.1 História dos Quadrinhos

A origem das histórias em quadrinhos acompanha o desenvolvimento humano desde os primórdios, antecedendo a própria escrita. Desde a pré-história, com as pinturas rupestres, os seres humanos tomam registros visuais de modo a representar os acontecimentos, crenças e tradições que os permeiam. A evolução da pictografia permitiu a criação de sistemas mais complexos, como os hieróglifos egípcios, onde é possível verificar a formação da arte sequencial. Nesse passo, surgiram as tapeçarias medievais que carregam elementos essenciais para o conceito de história em quadrinhos atual (McCloud, 1995).

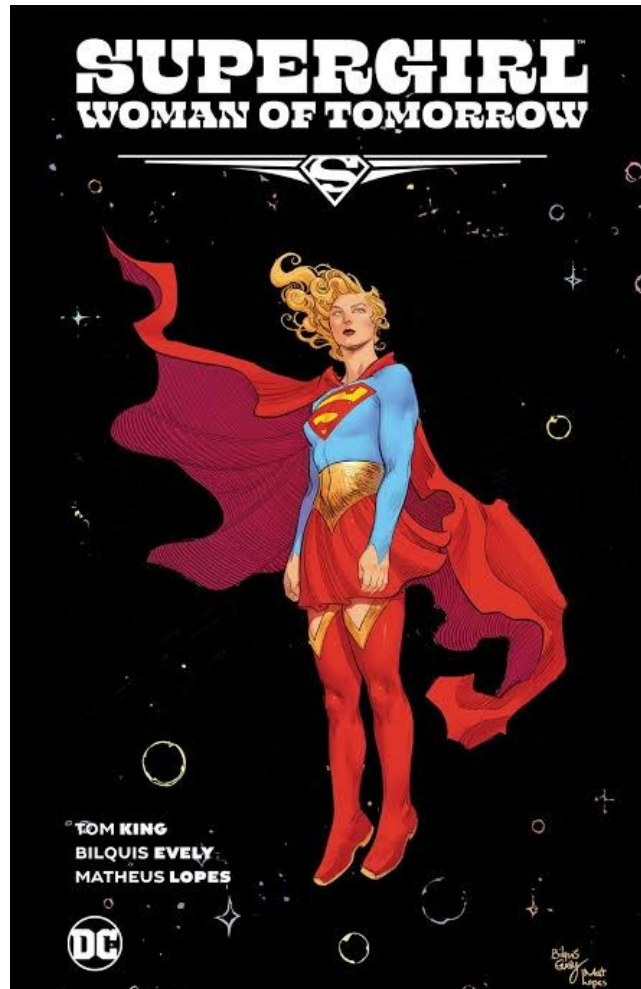
3.1.2 História em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos são definidas por "Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (McCloud, 1995). Um exemplo de história em quadrinhos renomado está representado na figura 01.

Trata-se de uma forma de arte visual que une narrativa, simbolismo e imagem em uma rede semiótica intrincada. Os quadrinhos podem abarcar diversos gêneros e subgêneros narrativos (como terror e comédia), mas estes não os definem como um todo; o meio de produção e a formatação são priorizados na categorização dessa linguagem visual.

No entanto, as histórias em quadrinhos se ramificaram com os diferentes contextos socioculturais e históricos em que se encontravam, formando subtipos diversos que refletem a capacidade adaptativa da arte (Eisner, 2008).

Figura 01 – Capa de Quadrinho, por Bilquis Evely e Matheus Lopes



Fonte: <https://www.dc.com/graphic-novels>

3.1.3 Tipos de Histórias em Quadrinhos

Entre as formatações possíveis ligadas à arte sequencial vale destacar:

Cartum ou **Cartoon**: combinação de desenho e texto de caráter satírico e crítico que representa o cotidiano. Foca na simplificação para gerar uma identificação maior com o leitor. A sequência narrativa nesse gênero é opcional, podendo apresentar uma narrativa em apenas um quadro.

Charge: geralmente apresenta uma situação em apenas um quadro, e se assemelha ao cartum. Tem como base o contexto histórico em que foi criado, utilizando o tom satírico.

Comic Book: podem ser chamados de *gibis*. São narrativas completas e mais longas que desenvolvem personagens e enredos por um maior período. São marcados pela

publicação periódica e convencionalmente regular. Em suas variações, existem as *Web Comics*, publicadas em formato semelhante no âmbito digital.

Tira/Tirinha: curto e sintético, utiliza a linguagem visual e textual para apresentar uma história de ciclo completo em poucos quadros.

3.1.4 Progressão dos Quadrinhos e Origem de Temáticas Obscuras

O formato de histórias em quadrinhos com enredo extenso se popularizou nas décadas de 1920 a 1930 com a expansão dos gibis, responsáveis pela compilação de tiras e quadros curtos em um desenvolvimento de narrativa mais complexa e resolvida. A partir dos anos 1970, essas histórias ganharam uma abordagem ampliada. O surgimento do movimento Underground possibilitou aos quadrinhos tratar de assuntos mais sombrios e maduros, antes considerados produtos exclusivos de outros tipos de mídia (Eisner, 2008).

"Isso começou com o movimento underground de artistas e escritores criando o mercado de distribuição direta. [...] Foi o começo do amadurecimento do meio. Por último, os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como territórios exclusivos da literatura, do teatro ou do cinema." (EISNER, 2008 apud UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ, 2024, p. 24).

Dessa forma, os quadrinhos começaram a adaptar gêneros literários de suspense e filmes Noir. As narrativas policiais originadas dos livros de bolso norte-americanos inspiraram o gênero obscuro e noturno, influência marcante dos anos 1940 e 1950. A característica visual do contraste entre luz e sombra, presente no cinema Noir modificou o traço dos quadrinhos de forma permanente.

A Era Moderna de 1980 trouxe a consolidação da estética obscura e a temática realista na arte sequencial. Essa transição foi fundamental para o amadurecimento do meio, permitindo que as HQs passassem a tratar de temas complexos como trauma, identidade, corrupção política e questões psicológicas. O papel do alto contraste tornou-se uma

ferramenta além da estética, representando uma tradução visual da desconstrução do convencional. (Eisner, 2008).

Nesse sentido, o trabalho do quadrinista Frank Miller foi referência ao reinventar a narrativa de Batman em “O Cavaleiro Das Trevas” e responsável pelo surgimento do formato “Graphic Novel” definido por Will Eisner (Caldas, 2007). A capa do quadrinho mencionado está representada na figura 02.

Figura 02- recorte de O Cavaleiro das Trevas, por Frank Miller e Lynn Varley



Fonte: Carlie Porterfield

Outra obra que se destaca na era moderna pela crueza e pela visão distinta do heroísmo comum é “Watchmen” de Alan Moore e Dave Gibbons. Ambos pautaram o direcionamento das histórias em quadrinhos no gênero Noir/oscuro, importante processo na trajetória das artes e da mídia visual.

3.2 Design no processo de quadrinhos

O processo que combina técnicas e metodologias criativas para a elaboração de um projeto e solução de um problema pode ser chamado de design. Para que um artefato seja classificado como design, a fabricação em série e mecanizada é essencial na adequação dos processos de produção (Lucy Niemeyer, 2007).

No mundo dos quadrinhos, o planejamento, execução e lançamento do produto está intrinsecamente ligado ao design.

Criar uma história em quadrinhos pode se classificar em um produto de design e um problema a ser resolvido por ele. A decomposição dos processos e a trajetória até a publicação depende de diversas ferramentas utilizadas na área criativa como storyboards, moodboards, modelos e experimentação. É possível adaptar metodologias de design para produzir uma HQ unindo funcionalidade, ergonomia e estética, visto que o método projetual pode modificar se se encontrarem outros valores objetivos que melhorem o processo (Munari, 1981).

É possível realizar a execução de uma história em quadrinhos de dois modos distintos: a produção de um roteiro original ou a adaptação de um texto já criado. Quando se desenvolve uma HQ a partir de um roteiro, a etapa de pesquisa aprofundada é essencial e inclui a criação do universo (cenários), dos veículos, dos personagens, além do formato, da tipografia, das perspectivas e do acabamento. Todos esses fatores constroem a identidade visual da obra, que é um dos campos de estudo do design.

Etapas como a ambientação e construção de cenário palpável são essenciais para a imersão do público na narrativa, e recorrer aos métodos de design para a tradução das pesquisas ao campo visual é o que torna uma HQ eficiente. No gênero Noir, as funções e a estética precisam estar ainda mais delimitadas a fim de gerar reconhecimento popular. Com características de semiótica marcantes, a pesquisa sobre o contexto histórico do século XX é tão importante quanto a transposição dele graficamente através do atributo contrastante.

Elementos como design de personagem e planejamento da composição das páginas também possuem grande valor no processo projetual dos quadrinhos. A reflexão dos personagens e suas tramas, bem como a ordem de leitura precisam estar em concordância com o cenário noturno, principalmente pelo teor psicologicamente tenso da narrativa. A determinação da tipografia faz parte desse escopo já que o letreiramento, tratado graficamente e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem" (Eisner, 1989).

Todas as qualidades do design estão envolvidas na produção eficaz da narrativa visual.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1. Metodologia

Para um projeto de design, é importante entender, listar e utilizar das diversas ferramentas que estão à disposição do Designer em todas as etapas de uma específica entrega. Tais ferramentas garantem a criação de uma lógica interna robusta e direcionamento embasado, além de serem, em muitos casos, compostas de passos, aplicações e embasamentos científicos e teóricos já previamente documentados, estudados e aplicados com êxito em múltiplas indústrias.

No caso da produção deste projeto, foram utilizadas, principalmente, as seguintes ferramentas e etapas:

Análise de similares: Estudo e análise de HQs de temática semelhante, com a intenção de determinar convenções do estilo, intenções da produção e influências na indústria, para a futura aplicação no projeto.

Criação do Cenário: Desenvolvimento textual e visual do cenário, ambiente, época da história e personagens que a trama terá como participantes.

Criação do roteiro inicial: Desenvolver da história que o capítulo acompanhará, ordem de eventos e pontos impactantes, além de texto que acompanhará os quadros.

Moodboard: Desenvolvimento de colagem digital, visando obter uma perspectiva mais direcionada do cenário, escolhas de cor, estilização e temática.

Storyboard: Ilustração reduzida e simples da HQ, com posicionamento dos quadros, ambientes e personagens nas páginas.

Separação entre desenhista inicial e colorista: Exercício de produção para simular convenções da indústria entre artistas.

Acabamento: Metodologia e etapas usadas para a finalização do quadrinho, como finalização da lineart, colorização e posicionamento de texto.

4.2. Análise de Similares

Para a realização do projeto, uma inicial aplicação da ferramenta de Design Análise de Similares foi necessária. A Análise de Similares é um método comum e prático de comparação, documentação e aplicação de componentes relevantes em conteúdos similares, no caso desse projeto, Histórias em Quadrinhos. (Lohuaine Souza 2025)

A análise de similares permite a junção rápida e eficaz de pontos interessantes de diversas produções do meio desejado, garantindo que o produto consiga carregar em si, conhecimentos, aplicações e direcionamentos que já obtiveram sucesso na indústria. (Mike Baxter 1998)

Para a criação do cenário, roteiro, personagens e trama, foram estudados clássicos da arte sequencial investigativa e sobrenatural, que possuem narradores e personagens secundários complexos, políticos e de moral multifacetada.

As HQs escolhidas foram: Watchmen, Absolute Caçador de Marte, Constantine e Hellboy.

4.2.1 Análise de Similares – Watchmen

Figura 03 - Rorschach, painel de Watchmen por Dave Gibbons e John Higgins.



Fonte: <https://www.bbc.com/culture/article/20160809>

Watchmen foi criado em 1986 pelo desenhista Dave Gibbons, roteirista Alan Moore, e colorista John Higgins, com a intenção original de usar personagens estabelecidos da DC. A temática da história é investigativa, soturna e possui grande influência da política da época.

É uma obra que usa de personagens complexos, com motivações duvidosas e índoles não comumente associadas ao padrão de super-herói da época. O quadrinho não recua de conceder opiniões políticas e interpessoais controversas para seus personagens, e usa disso a seu favor, para a construção de um mistério e trama que não só discorrem sobre a natureza do super-herói, mas também do homem comum, guerra e política global.

No campo visual, as ilustrações de Dave Gibbons e John Higgins constantemente usam de cores impactantes e fortes de forma a melhor passar o impacto da história discutida. Suas sombras são reservadas, em sua maioria, para o estágio de desenho inicial e inking, representada por linhas pretas. O estilo visual de Watchmen está (representado na figura 03), e suas temáticas complexas, sociais e políticas foram usadas como inspiração direta na criação do cenário do projeto.

4.2.2 Análise de Similares – Absolute Caçador de Marte

Figura 04 -Capa de Absolute Caçador de Marte por Javier Rodríguez



Fonte: <https://www.yellowtalk.com.br>

Absolute Caçador de Marte foi uma recente adição para o universo DC, em conjunto com outras obras que reimaginam clássicos super-heróis em um universo alternativo, denominado universo Absolute.

A obra é um terror psicológico lançada em 2025, e foi criada pelo escritor Deniz Camp e ilustrador Javier Rodríguez.

O quadrinho acompanha um personagem humano, que obtém contato com uma consciência sobrenatural. A trama, em meio ao seu tom psicodélico, constantemente interage com o leitor, seja na representação visual de elementos extra narrativos, ou planejamento físico do produto para interações físicas de metalinguagem.

As cores da obra são fortes, constantes e extremamente variadas, representadas na figura 04. Seu layout pensado na leitura interativa e trama cativante, que quebra padrões da indústria para a inclusão do leitor na história, foi uma base essencial para uma obra de rápida aclamação.

Suas qualidades visuais e narrativas inspiraram quadros mais intensos, de temática psicológica e cores psicodélicas no projeto.

4.2.1 Análise de Similares – Hellboy

Figura 05 -Capa do Volume 6 de Hellboy, por Mike Mignola



Fonte: <https://www.starcomics.com>

Hellboy foi criado por Mike Mignola, e publicado em 1983. A trama explora tópicos políticos, sobrenaturais, e discorre sobre escolha, folclore, e personagens fora da norma da sociedade.

Assim como demonstrado na figura 05, seu uso de linhas fortes e formatos pretos grandes, em ambientes cinzas e de grande contraste, rapidamente comunicam a natureza sombria e perversa do universo.

A trama traz uma relação interessante com seu personagem principal, utilizando da figura de um demônio como seu herói principal, que, apesar de ser complexo e de personalidade fechada, recusa seu destino estabelecido, e exerce uma força em favor da humanidade.

Essa relação de distância entre a humanidade e o personagem principal com claras intenções nobres, permite que o leitor empatize com seus pensamentos e visões de mundo, apesar de sua natureza, em primeira vista, anormal.

Tais características foram essenciais na formação da direção visual do projeto.

4.3. Criação do Cenário e personagens

Com a inspiração de clássicos analisados, foi iniciado o desenvolvimento do cenário e história visual.

A etapa inicial consistiu na escolha de uma época que a história se basearia, o que regeria detalhes de ambiente, como prédios, carros e vestes.

A época escolhida foi 2005, mas em uma realidade que seguiu caminhos políticos e sociais a partir da virada do milênio.

A etapa seguinte consiste na especificação da localidade e ambiente que a história se passará. Para o uso de becos, ruas escuras e prédios que ofuscam o horizonte da noite nas composições dos quadros, foi usado de base o bairro Little Italy da cidade de Nova York, especificamente com imagens de 2005, representadas pela figura 06.

A cidade fictícia que a história de fato se passa foi denominada Nova Napoli, uma versão alternativa de Nova York, que teve suas influências italianas elevadas ao extremo.

O cenário da HQ teve uma história semelhante à da vida real, com pequenas diferenças de influência cultural, isso é, até a virada do milênio, onde uma força sobrenatural denominada “Seconda Luce” alterou a trajetória da humanidade repentinamente, concedendo, a pessoas específicas, habilidades sobrenaturais, como imortalidade. Esse acontecimento gerou ramificações políticas, sociais e psicológicas no mundo da HQ, e cinco anos depois, formalizou o ambiente que a história de Sangue Honesto se passa.

Figura 06 – Fotografia de Nova York em 2005, por Diego Torres Silvestre



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/3336/>

Para a criação de personagens, foram solucionadas necessidades estabelecidas para uma narrativa contrastante, como um narrador não confiável e problemático, e uma personagem de vestuário, personalidade e vocabulário variado.

É de extrema importância garantir nesse estágio inicial, de que os personagens tenham características visuais únicas e inconfundíveis, como cores e silhuetas que revelem, até o limite possível, a posição que esses personagens se encontram no mundo, e como ele molda suas personalidades. (Randy Bishop, 2019)

Para isso, direcionamento de cores com base em associações com emoção, e uso de formatos variados visando representações visuais de personalidade, foram, assim como constantemente são na indústria, ferramentas essenciais na finalização (Mark Chiarello, Todd Klein, 2004).

Figura 07 – Base de Personagem Principal (Vini)



Fonte: Autor

Vini: Personagem principal representada na figura 08. Um detetive obcecado de 38 anos, sua condição como imortal deteriorou seu estado mental, isso, somado a anos de tortura física e psicológica, deturpa sua perspectiva sobre o mundo, e sua posição como um “funcionário” da justiça.

Possui a capacidade de ler memórias por meio do toque com sangue de outros.

Seus monólogos mentais são exagerados e arrogantes, mas suas relações com outras pessoas revelam um apreço relutante e empático.

Para o seu design visual, foi optado o uso de roupas sociais e um capão associados a detetives em seu ombro, revelando seu aspecto performático, mesmo que o personagem não admita. Vini é um homem branco de descendência italiana, seu rosto é riscado por uma barba malfeita e um cabelo rapidamente penteado para trás.

Sua realidade como imortal lhe concede eventuais olhos vermelhos e unhas afiadas.

Figura 08 – Base de Personagem Secundário



Fonte:Autor

Giovanna: Representada na figura 08, Bartender de 26 anos e aliada próxima de Vini, possui ligações diversas na cidade e age como compartilhadora de informações para o personagem principal.

Sua personalidade é direta e provocadora com Vini, seu carisma e facilidade de comunicação a coloca em contraste com o Detetive.

Giovanna é uma mulher negra e suas roupas revelam sua personalidade mais aberta com o mundo, e facilitam seu posicionamento na página com poses mais dinâmicas.

Figura 09 – Base de Personagem Antagonista



Fonte:Autor

Homem Encapuzado: Representado na figura 09, Age como figura sombria, antagonista e perigo indireto do primeiro capítulo da HQ, é descrito e representado principalmente na imaginação do narrador.

Seu corpo é representado por um longo capuz cobrindo uma figura sombria de olhos vermelhos.

É, na dedução de Vini, um imortal contratado por algum superior de círculos criminosos, lidando com evidências e elos fracos.

Possui a capacidade de controlar, expandir e contrair corpos humanos inteiros, apenas com um gesto de sua mão.

4.3.1 Moodboard

Para a centralização e direcionamento visual de projetos, constantemente se usa a ferramenta de Moodboard, que consiste na montagem de uma colagem física ou digital, que contém aspectos chave do âmbito estético do projeto em questão.

Aspectos como cor, saturação, tipografia, e inspirações diretas, são posicionados próximos de forma coerente com a intenção do produto alvo, permitindo uma clara delimitação da estética. (James Feitosa e Tássio Costa, 2026)

Para o moodboard de “Sangue Honesto”, foram utilizadas páginas de quadrinhos como Watchmen e Absolute Caçador de Marte, que foram inspirações diretas para a temática e colorização da HQ, que se formalizou em uma cromaticidade impactante e saturada, constantemente fantasiosa em relação ao ambiente retratado, priorizando o valor sentimental da cena.

Além das cores primárias saturadas, foi aqui decidido o uso de linhas robustas e repetidas, em conjunto com sombras fortes e caóticas, posicionadas com o puro preto, representadas na figura 10.

Figura 10 – Moodboard SANGUE HONESTO



Fonte:Autor

4.3.2 Desenvolvimento inicial de trama e roteiro

Com o cenário e personagens definidos, a trama e roteiro inicial do capítulo foram desenvolvidos.

O direcionamento se iniciou com a escolha definição de momentos chave, chamativos e importantes da história, partes essenciais como mortes, revelações, e conversas que impulsionam os personagens e a história em específicas direções. Dois desses momentos importantes estão no começo e fim do capítulo, o primeiro, demonstrando a condição mental do protagonista, em conjunto com a morbidade do universo, e outro, funcionando como virada de roteiro, com a intenção de gerar curiosidade no leitor para uma possível sequência.

O capítulo começa com Vini, um detetive imortal com a capacidade de ler memórias por meio do sangue, o mesmo, está investigando um misterioso caso de abdução em massa e pessoa perdida, especificamente sobre uma adolescente chamada Akemi, que foi a única vítima não encontrada morta ou viva. Vini é acordado por Giovanna e os dois, juntos, triangulam o próximo passo do caso. Enquanto isso, suas conversas firmam a existência de uma figura perigosa: Um homem encapuzado, que possui habilidades sobrenaturais assustadoras, e aparenta estar, sob ordens de algum superior no círculo de crime da cidade, executando criminosos sob investigação, como uma forma de “lidar com evidência”.

Vini deduz, então, que a existência desse executor coloca a vida de Akemi em perigo, onde ela estiver. Então, o detetive continua seguindo o rastro do círculo de criminosos, utilizando de seus poderes para se direcionar para localizações importantes. O capítulo se encerra pouco após Vini ser emboscado por um dos investigados. Antes que possa fazer qualquer ataque, o criminoso é assassinado de forma brutal pela figura encapuzada, que estava atrás do mesmo. A figura, confusa com a presença de Vini, revela ser Akemi o tempo todo, e não um assassino contratado por seus antigos sequestradores.

Com o Roteiro geral finalizado, a próxima etapa foi especificação do roteiro, com a escrita dos diálogos, monólogos e descrições dos ambientes e ordem de acontecimentos, para a futura representação visual deles. O texto seguinte é a transcrição da versão textual original da página 2:

Vini acorda em um ambiente completamente diferente de seu apartamento, um local no espaço, contorcido e pintado por estrelas.

Em sua frente está a figura de Justiça, um ser colorido e longo, com apenas um olho e diversos longos braços, que o chama.

Vini: *Olá, Justiça, voltei mais rápido que o normal, né?*

Justiça: *Detetive!? Certamente... então você resolveu o caso? A minha realidade está mais segura?*

Vini: *Na verdade... acho que não estou perto, Justiça, estou perdido...*

Justiça: *IMPOSSÍVEL! E IMPROVÁVEL! Por qual motivo você me visita então? Necessita de minha ajuda? Suas habilidades de dedução quebraram?*

**Representar genuinidade da pergunta no desenho*

Vini: *Não, senhora, acho que... vim aqui porque estou sozinho, é um problema? As conversas têm sido... satisfatórias.*

Justiça: *Oh não, detetive, eu-... me perdoe, não posso permitir que nossas visitas sejam assim, estou te mandando de volta, por favor, não retorne até a solução de seu caso, me perdoe, VINI!*

Vini é contorcido por um tornado de cores, no momento da primeira menção de seu nome.

4.4 Storyboard

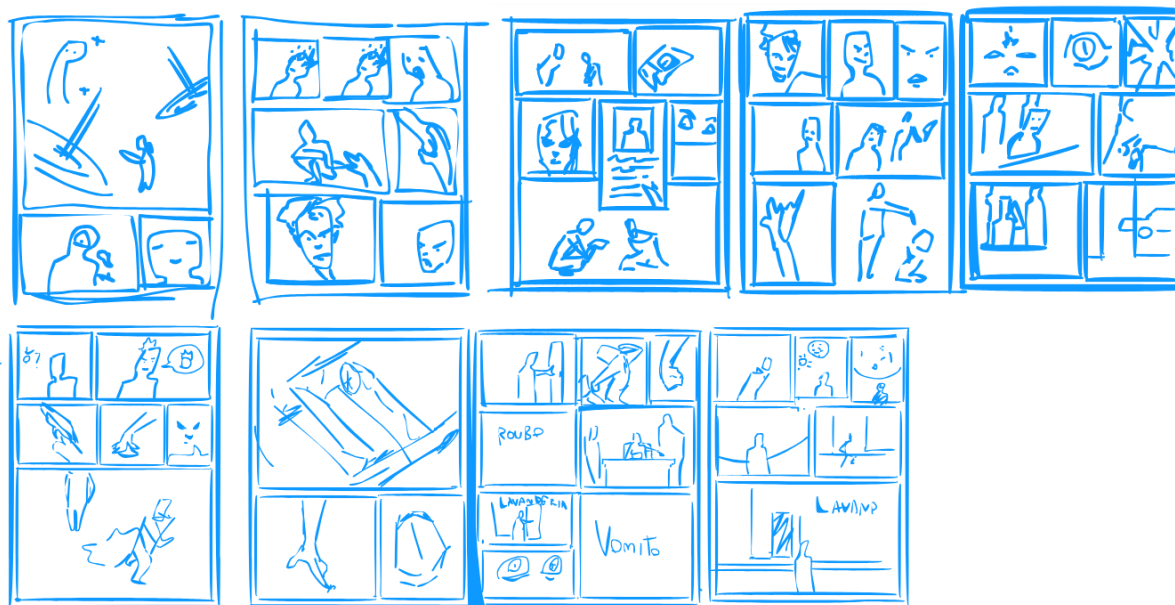
Após o refinamento da trama inicial, e roteiro essencial completo (ainda suscetível a mudanças para melhor encaixar na diagramação e enredo), foi utilizada a ferramenta de storyboard, ferramenta comum na indústria cinematográfica, especialmente no campo de animação. (Guilherme Caldas, 2007)

A ferramenta consiste na representação de uma cena, composição ou projeto de forma simples e sequencial, utilizando da extrema redução para uma rápida construção e representação da versão final.

O storyboard, essencialmente, funcionou como a sustentação dos quadros do projeto, garantindo que qualquer disparidade de composição seja rapidamente corrigida, e alternativas mais efetivas de construção das páginas facilmente encontradas.

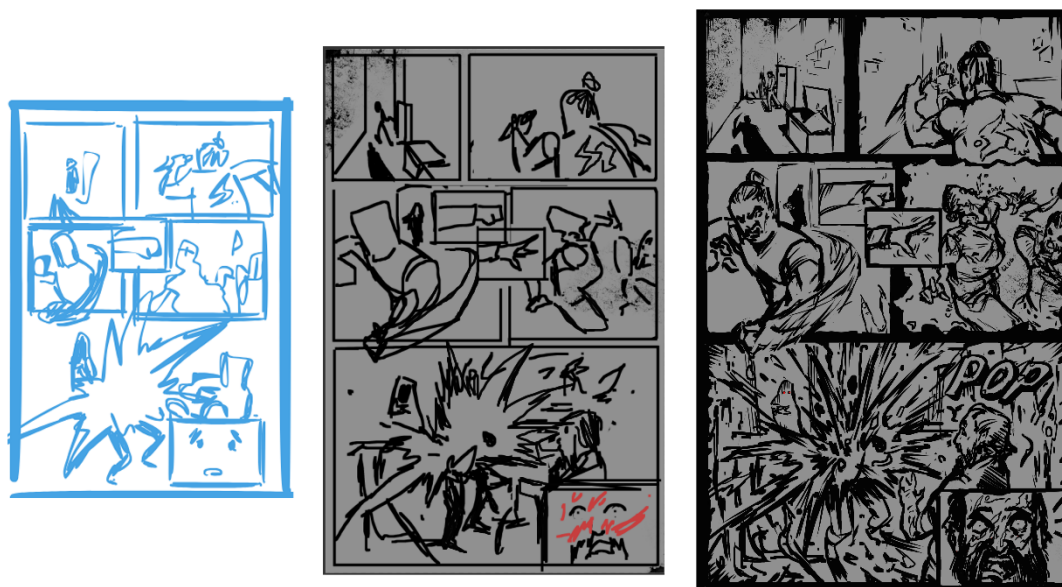
A ferramenta foi utilizada em mídia digital, e sua base levou diretamente a primeiros rascunhos, ou storyboards secundários de páginas específicas, representadas nas figuras 11 e 12.

Figura 11 – Storyboard inicial SANGUE HONESTO



Fonte: Autor

Figura 12 – Storyboard inicial, secundário e linhas finalizadas da página 14 de SANGUE HONESTO



Fonte: Autor

4.5 Acabamento

Com o roteiro organizado, falas posicionadas referentes a paginação, direção de arte e storyboards estabelecidos, se inicia a etapa de finalização do projeto.

A partir desse momento, todo o projeto se concentrou no refinamento feito digitalmente, com ferramentas tipográficas, de equilíbrio de cores e pincéis variados.

Os esboços das páginas, feitos a partir dos storyboards, foram posicionados em arquivos de tamanho 1989x3072px (Resolução 300), e, usando do sistema de camadas, refinados usando um pincel rígido de cor próxima ao preto, esse método está demonstrado na figura 13. Esse refinamento teve seu direcionamento artístico definido na etapa de moodboard, e as linhas fortes de tamanhos intencionalmente inconsistentes foram aplicadas nos personagens e margens de quadros. Essa etapa usou das ferramentas digitais para uma adaptação da função do desenhista inicial e inker, preparando a imagem para a colorização. (Gary Martin, 1997)

Figura 13 – Página da Hq em processo de finalização de Lineart



Fonte:Autor

Seguidamente, se iniciou a etapa de colorização de uma página, utilizando de camadas digitais abaixo da linha preta refinada, as páginas foram coloridas com base na emoção da cena e ambientação da história.

As cores escolhidas para a HQ foram fortes, saturadas com base em tríades primárias, são fantasiosas em relação com o realismo do ambiente, rapidamente trocando de tonalidade e saturação conforme a emoção, como pode ser visto na figura 14. A definição dessa direção de arte teve como base as análises de similares, especialmente Watchmen e Absolute Caçador de Marte, com suas cores sólidas, fortes e, no caso do segundo, baseadas no psicodelismo.

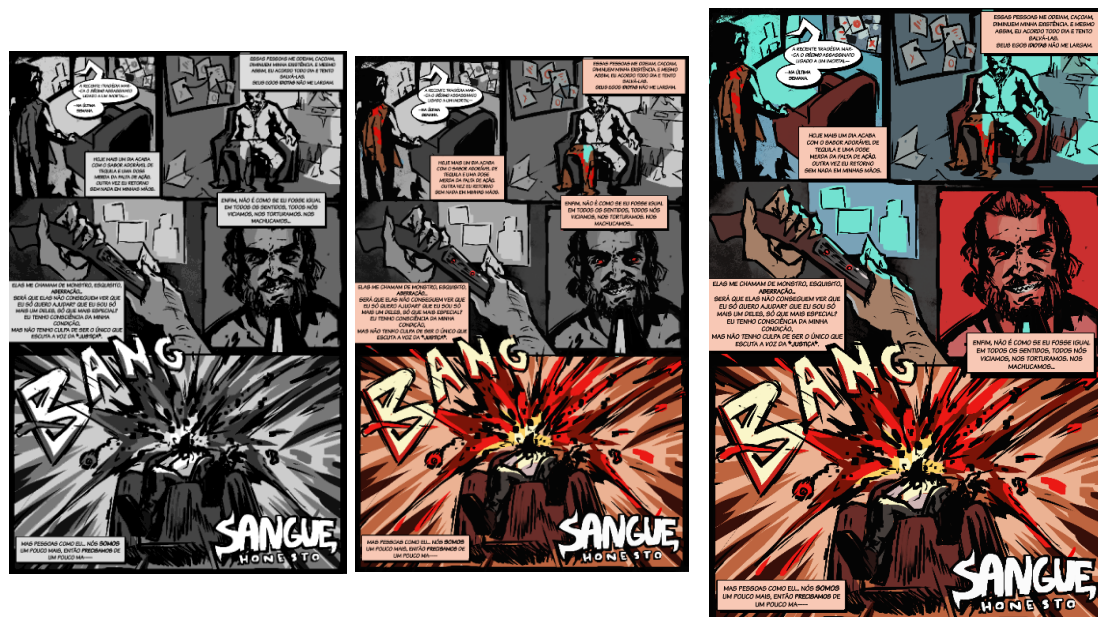
Figura 14 – Página 1 da Hq com estágio de colorização completo



Fonte: Autor

Essa etapa, contou com uma última análise de possibilidades sobre direções de cor alternativas (representada na figura 15), como preto-e-branco e com colorização local em alguns quadros, a opção original se manteve, mas não sem a consideração de seus prós e contras para a narrativa visual.

Figura 15 – Ponderações de coloração.



Fonte: Autor

Com as páginas coloridas, restou apenas a aplicação do texto em balões através da página, visando a clareza e ordem de leitura, personalidade dos personagens, variações entre pensamentos e falas.

O texto previamente escrito foi suscetível a mudanças com base na qualidade de diálogo e diagramação dos quadros.

Agora com o texto posicionado em balões de fala por todas as páginas relevantes, o último estágio de acabamento foi completo, possibilitando o compartilhamento das páginas na mídia digital. A figura 16 representa a tipografia e fluxo da página.

Figura 16 – Balões de Fala da página 5



Fonte: Autor

4.5.1 Simulação da interação entre desenhista inicial e colorista

Frequentemente, na indústria de quadrinhos, existe uma separação previamente estabelecida entre dois ou mais artistas visuais na produção, como desenhista inicial, arte-finalista (inker), colorista e letrista. Juntos, os artistas mencionados trabalham em níveis variados de comunicação para a entrega de uma mesma obra previamente roteirizada. (Mark Chiarello, Todd Klein, 2004)

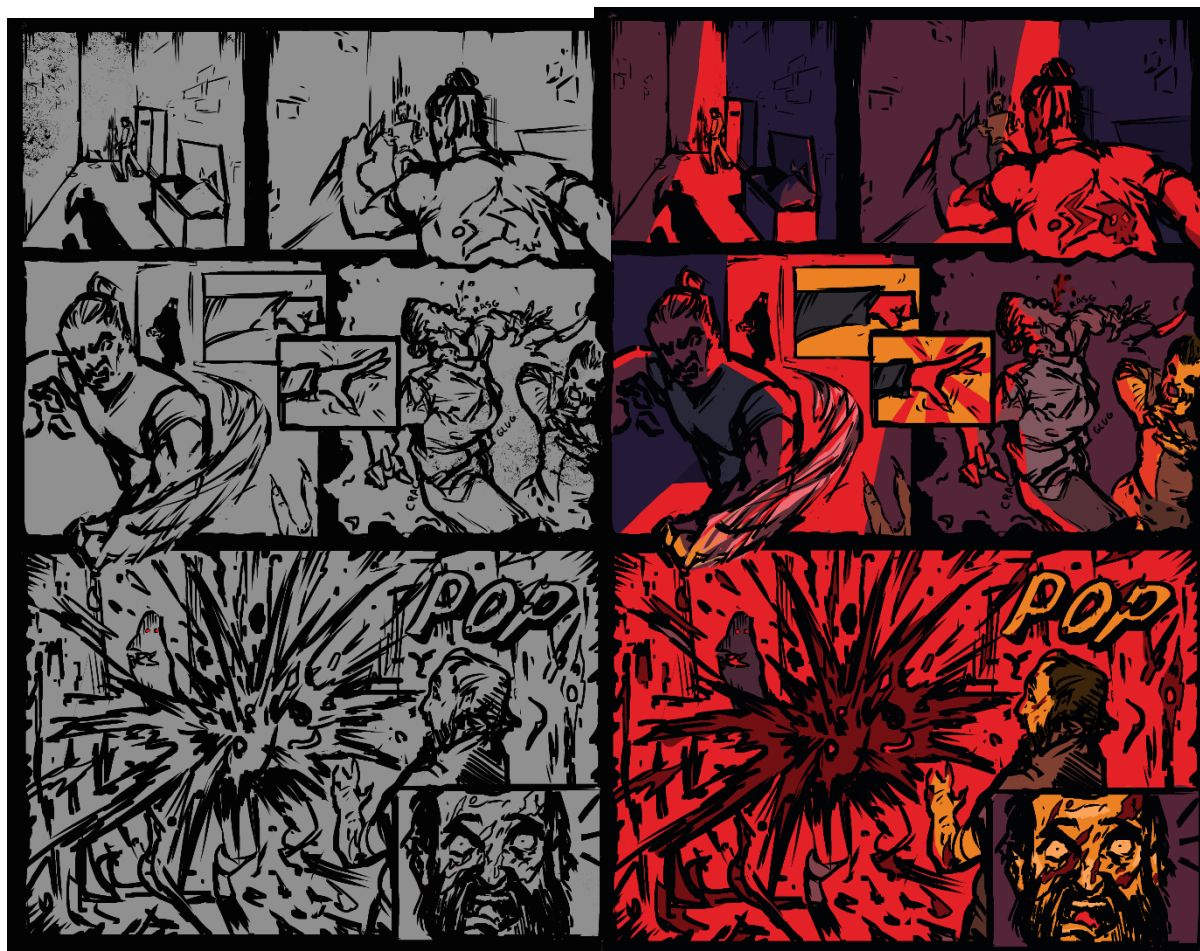
Como um pequeno exercício de gestão e familiarização com a separação das etapas de arte comuns na indústria, uma página da HQ Sangue Honesto foi selecionada para a colorização por outro artista. Após a entrega de um estágio similar ao de desenhista inicial e desenhista final digital, a artista e estudante de design na Universidade Federal de Uberlândia, Yasmin Maia Ribeiro, realizou, auxiliada por um texto descritivo do direcionamento de colorização e visão original, a função de colorista na página 14 do quadrinho.

O texto descritivo que Yasmin Maia recebeu, em conjunto de páginas sem cor, foi:

“as cores do universo não respeitam a naturalidade esperada, especialmente em ambientes planejados no escuro, as cores são saturadas, exageradas e sempre próximas de uma versão sólida e notável de azul ciano, vermelho ou amarelo. No entanto, essas cores saturadas e chamativas as vezes se concentrarão em apenas uma parte da composição, ofuscando uma parte previamente colorida com cores que fazem sentido com a ambientação, e se aproximando mais do cinza. Esse contraste é essencial, e deve ser exagerado ou mutado de acordo com a emoção da cena, que é a força regente na existência da cor, podendo variar entre diversas tonalidades fortes em um mesmo quadro e mesmo ambiente. Não serão usadas a mesclagem de cores ou suavidade de pincel, apenas a rígida transferência de valores e tons, com a eventual segunda tonalidade reservada para zooms específicos ou iluminação forte.”

Com essa descrição, Yasmin Maia Ribeiro realizou uma colorização impactante de grande contraste e saturação, se direcionando no aspecto emotivo da cena descrita, a mesma pode ser vista na figura 17.

Figura 17 – Página entregue e página colorida por Yasmin Maia



Fonte: Autor

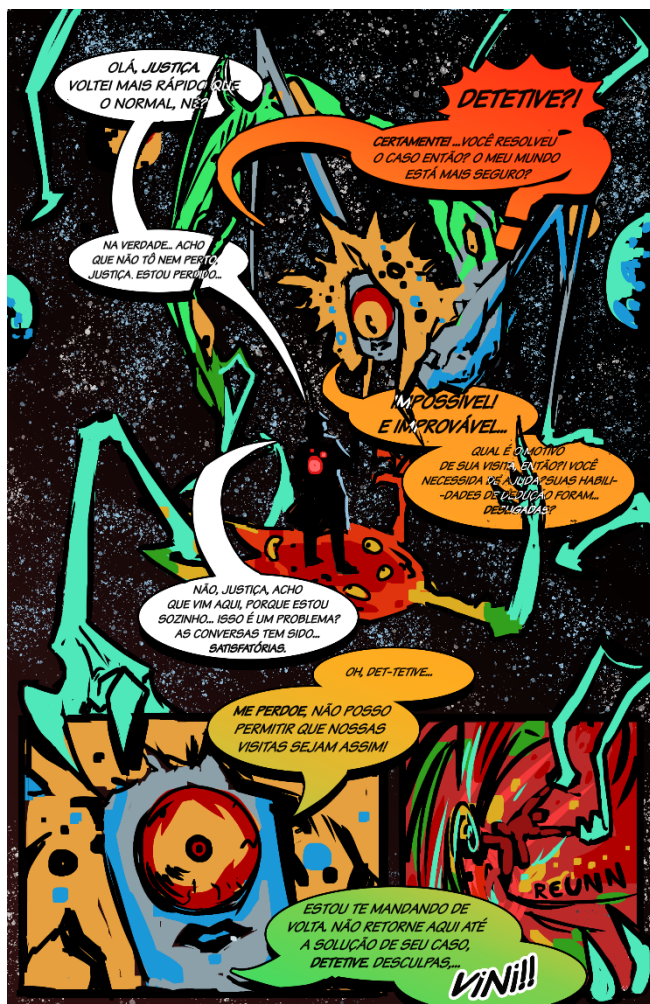
5 RESULTADOS

Figura 18 – Página 1 e 2 da HQ SANGUE HONESTO



Fonte: Autor

Figura 19 – Página 3 e 4 da HQ SANGUE HONESTO



Fonte: Autor

Figura 20 – Página 5 e 6 da HQ SANGUE HONESTO



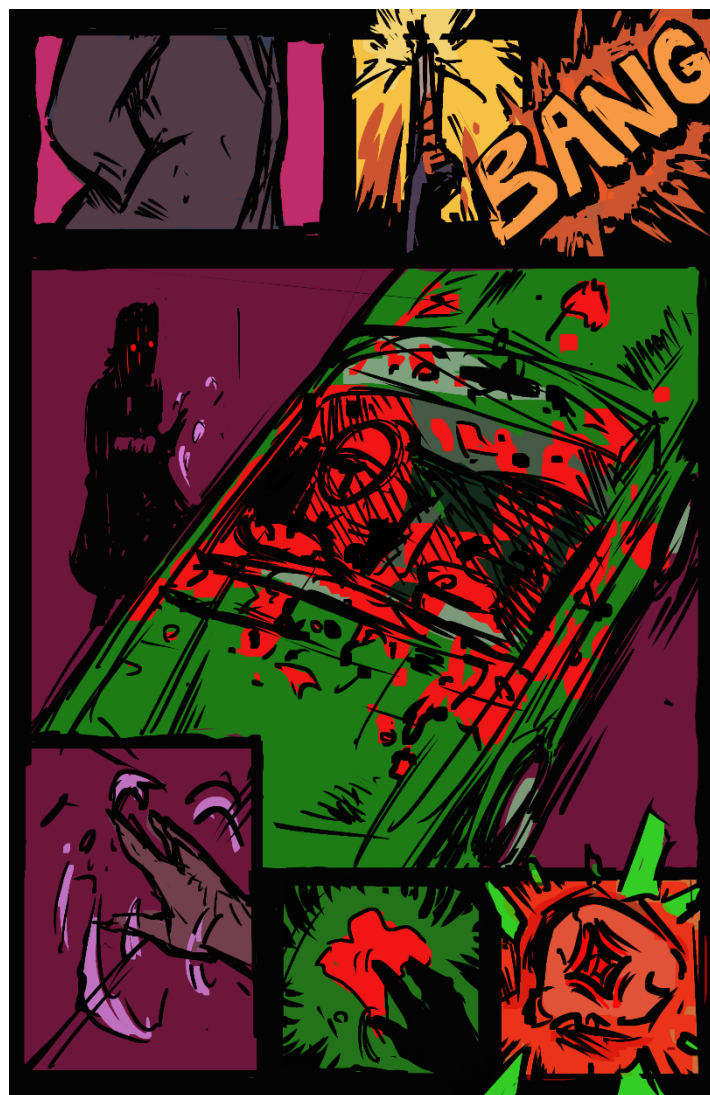
Fonte: Autor

Figura 21 – Página 7 e 8 da HQ SANGUE HONESTO



Fonte: Autor

Figura 22 – Página 9 e 10 da HQ SANGUE HONESTO



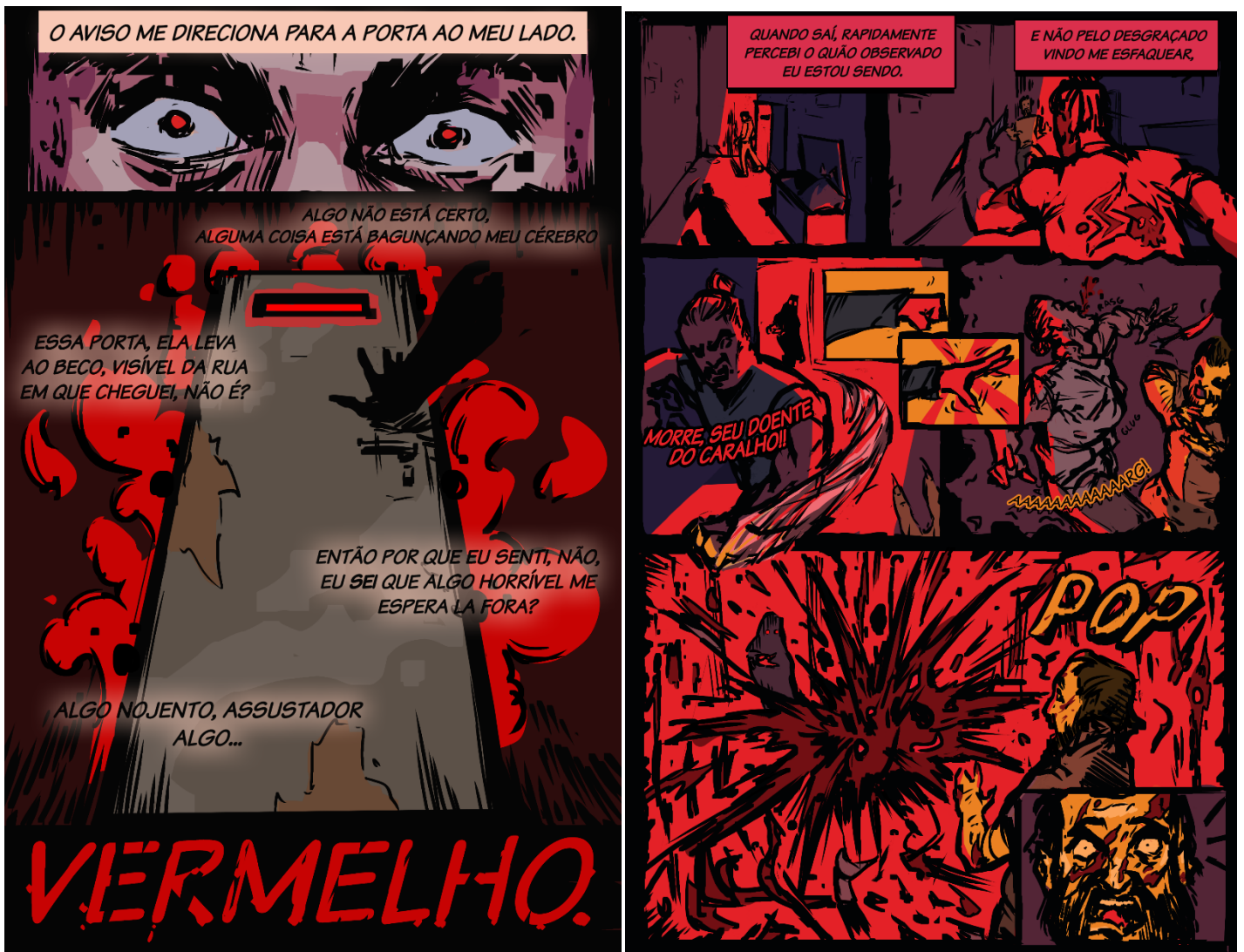
Fonte: Autor

Figura 23 – Página 11 e 12 da HQ SANGUE HONESTO



Fonte: Autor

Figura 24 – Página 13 e 14 da HQ SANGUE HONESTO



Fonte: Autor

Figura 25 – Página 15 da HQ SANGUE HONESTO



Fonte: Autor

Figura 26 – Capa da HQ SANGUE HONESTO



Fonte: Autor

6 NOTAS CONCLUSIVAS

Nesse projeto, se tornou nítido, ainda mais que o inicial esperado, a necessidade e existência intrínseca de métodos e ferramentas de Design no desenvolver de Histórias em Quadrinhos. As ferramentas de design possibilitaram a criação de um quadrinho piloto, teaser, com uso de coloração e estilização intensa, que se encaixa na temática analisada de investigação e fantasia moderna/obscura.

Desde as etapas iniciais e rabiscos do cenário, até o acabamento visual final e posicionamento tipográfico, o direcionamento proporcionado por ferramentas e conceitos de Design já existentes foi o suporte necessário para uma linha de desenvolvimento suave e sempre com foco claro.

Tal metodologia, como a análise, documentação, inspiração e acabamento com base em resultados de grande aclamação da mídia de arte sequencial, possibilitaram a criação do primeiro capítulo da história em quadrinhos “SANGUE HONESTO” contando com 15 páginas de roteiro e ilustração, além de uma capa e contracapa.

As ferramentas de Design aqui utilizadas, deixaram uma nítida representação da sua importância, mesmo em uma mídia não constantemente discutida no campo de design na perspectiva geral. Sua praticidade e aproximação de conteúdos antes vistos como complexos, garantem que a metodologia de Design será, como nesse projeto, usada constantemente no futuro das Histórias em Quadrinhos.

REFERENCIAS

- BAXTER M., **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**, São Paulo-SP, Editora Blucher, 2011.
- BISHOP R. et al., **The Character Designer**, Stockholm-SE, 21 Draw, 2019.
- CALDAS G., **Personagens emblemáticos revelam fatos contemporâneos (Entrevista)**, São Leopoldo-RS, Revista do Instituto Humanitas Unisinos (IHU On-Line), s.d..
- CHIARELLO M., KLEIN T., **The DC Comics Guide to Coloring and Lettering**, New York-USA, Watson-Guptill Publications, 2004.
- EISNER W., **Quadrinhos e arte sequencial**, São Paulo-SP, Martins Fontes, 1989.
- EISNER W., **Narrativas gráficas: de Will Eisner**, São Paulo-SP, Devir, 2005.
- EISNER W., **A narrativa gráfica**, São Paulo-SP, Devir, 2008.
- FEITOSA J., COSTA T., **Elaboração de uma História em quadrinhos sobre Tipografia a partir de uma metodologia de Design adaptada**, Caruaru-PE, Intercom Nordeste, 2026.
- MALI S., **Comic Book Market Size, Share & Forecast Analysis, 2033**, New York-USA, Persistence Market Research, 2026.
- MARTIN G., **The Art of Comic Book Inking**, Milwaukie-OR (USA), Dark Horse Comics, 1997.
- MCCLLOUD S., **Desvendando os quadrinhos**, São Paulo-SP, Makron Books, 1995.
- MUNARI B., VASCONCELOS J. M., **Das coisas nascem coisas**, Lisboa-Portugal, Edições 70, 1981.
- NIEMEYER L., **Design no Brasil: Origens e Instalação**, Rio de Janeiro-RJ, Editora 2B, 2007.
- NIEMEYER L., **Competências e responsabilidades para o design contemporâneo: Implicações para o ensino e para a pesquisa**, Rio de Janeiro-RJ, Revista Estudos em Design, 2025.
- SILVA J. C. R. P., **Aplicação do Design nas histórias em quadrinhos (Trabalho de conclusão de curso)**, Bauru-SP, UNESP BAURU, 2009. (Informação externa aos documentos).
- SOUZA L., **Tangenciando metodologias de Design: Framework para criação de personagens personificados de histórias em quadrinhos**, São Luís-MA, UFMA, 2025.
- VIEIRA C., **A contribuição de Moacyr Cirne para o estudo das histórias em quadrinhos: a semiologia materialista como método**, São Paulo-SP, ECA/USP, 2017.