



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE RECIFE

ALUNA: GABRIELLA SOUSA COSTA
ORIENTADOR: NATAL ANACLETO CHICCA JUNIOR

LIMBO: representando conceitos abstratos através de um zine ilustrado

RECIFE

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DE RECIFE

BACHARELADO EM DESIGN

GABRIELLA SOUSA COSTA

LIMBO: representando conceitos abstratos através de um zine ilustrado

TCC apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Recife, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Natal Anacleto Chicca Junior

RECIFE

2025

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

Costa, Gabriella Sousa.

LIMBO: representando conceitos abstratos através de um zine ilustrado /
Gabriella Sousa Costa. - Recife, 2025.
64 p.

Orientador(a): Natal Anacleto Chicca Junior

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.
Inclui referências, apêndices.

1. História em quadrinhos. 2. Zine. 3. Processo criativo. 4. Metodologia
experimental. I. Chicca Junior, Natal Anacleto. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

GABRIELLA SOUSA COSTA

LIMBO: representando conceitos abstratos através de um zine ilustrado

TCC apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Recife, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovado em: 09/04/2025.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Natal Anacleto Chicca Junior (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Hans da Nobrega Waechter (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Fernando de Castro Lopes (Examinador Externo)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, por sempre me apoiarem nesse caminho artístico e acreditarem em mim.

A todos meus amigos, sejam os que estão próximos a mim ou aqueles que não tenho mais contato. Eu não seria a mesma pessoa sem aqueles que passaram na minha vida, assim como esse projeto nunca teria nascido sem a participação e empolgação dos que me ouviram contar sobre meus personagens e interesses ao longo dos anos.

A Leônidas, que me acompanhou e me apoiou de perto durante todo o processo de criação deste TCC. À Joyce, que me ajudou a desenvolver a história e me motivou a seguir com essa temática do trabalho, e às minhas amigas Duda e Ana, por todo o apoio. O melhor dessa graduação foi conhecer todos vocês.

Ao meu professor Fernando, que anos atrás me incentivou a criar algo original com as ilustrações que eu fazia no colégio; e ao meu orientador por toda a ajuda nesse processo.

RESUMO

O presente memorial descritivo busca compreender e detalhar as etapas que são utilizadas ao desenvolver um projeto gráfico, propondo a criação de uma história em quadrinhos em formato de zine como exemplo de produto final. Através de uma metodologia experimental, é estabelecido uma sugestão de modelo a ser seguido como referência, desde a fase de ideação até a finalização do produto. Ao longo do trabalho, são descritas as etapas do processo de criação da história original, assim como os motivos por trás das tomadas de decisões. Em paralelo, são realizados: *concept arts* e testes para o desenvolvimento visual do universo e estudos sobre o processo de produção de uma história em quadrinhos. Por fim, é apresentado um zine com quadros sequenciais que representam conteúdos abstratos por meio desta narrativa gráfica.

Palavras-chave: história em quadrinhos; zine; processo criativo; metodologia experimental.

ABSTRACT

This descriptive report seeks to understand and detail the steps used to develop a graphic design project, proposing the creation of a comic book in zine format as an example of the final product. Through an experimental methodology, a suggested model is established to be followed as a reference, from the ideation phase to the finalization of the product. Throughout the work, the steps of the creation process of the original story are described, as well as the reasons behind the decisions made. In parallel, the following are carried out: concept arts and tests for the visual development of the universe and studies on the production process of a comic book. Finally, a zine is presented with sequential frames that represent abstract content through this graphic narrative.

Keywords: comic book; zine; creative process; experimental methodology.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
1.1	Contextualização	8
1.2	Sobre a história	9
1.3	Justificativa	11
1.4	Objetivos	11
1.5	Metodologia	12
2	REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1	Histórias em quadrinhos	14
2.2	Zines	15
2.3	Thumbnails	16
2.4	Concept arts	16
2.5	Cores	17
3	IDEAÇÃO	18
3.1	Definição de estética	18
3.2	Criação do roteiro	22
3.3	Primeiros testes	24
4	EXECUÇÃO	29
4.1	Rascunhos	29
4.2	Refinamento	31
4.3	Cores	32
4.4	Finalização	37
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
	REFERÊNCIAS	42
	GLOSSÁRIO	44
	APÊNDICE	45

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda o processo criativo do desenvolvimento visual de um produto gráfico através da criação de uma história em quadrinhos ilustrada. Ao longo deste memorial descritivo, demonstro todos os meios e as técnicas utilizadas para a construção do projeto, suas funcionalidades, como e por qual motivo os utilizo em cada momento. Desde o momento de ideação à execução e consequente finalização, o processo criativo se mostra através de registros enquanto produzo ilustrações e estudos que serão analisados ao longo do caminho.

A história em quadrinhos em formato de zine que escolho produzir — e mais à frente, no referencial teórico, explico o motivo da escolha destes meios — é apenas um dos possíveis produtos de um projeto gráfico. Utilizando-se de uma metodologia experimental que apresenta um possível caminho a se seguir para produções criativas, o modelo pode ser adaptado para outros formatos, assim como aperfeiçoado futuramente por terceiros.

1.1 Contextualização

Ao longo da graduação em Design, a área em que mais senti a possibilidade de explorar minha criatividade e gostos foi no gráfico. A chance de tomar interesses pessoais e moldá-los para criar algo novo direto deles como entrega de trabalhos finais nas cadeiras tornava os processos prazerosos e mais interessantes. Para a entrega do projeto de conclusão de curso, não foi diferente.

O processo criativo é intrínseco a qualquer desenvolvimento de projeto na vida do designer, principalmente se acontece nesta área. Seja qual for a escolha do produto a ser criado, é preciso, porém, que o autor tenha em mente um caminho bem estabelecido para que lhe sirva de base e seja possível chegar ao resultado final que procura para o projeto.

Salles (1998) afirma que podemos conhecer melhor nossos processos de criação ao entrar em contato com sua materialidade, acompanhando seu planejamento, execução e crescimento. Nesse tempo de curso, percebi que eu seguia um percurso pré definido de forma intuitiva para alcançar o resultado do meu projeto. Enraizado na minha experiência e afinidade na área de ilustração, essa rota funcionava não apenas para trabalhos da faculdade, mas também para criações artísticas que fiz fora dela.

Os vestígios deixados por artistas oferecem meios para captar fragmentos do funcionamento do pensamento criativo (Salles, 1998, p. 19), assim, através de registros e

documentação por esse memorial descritivo, destrincho, passo a passo, o funcionamento de meu processo de desenvolvimento visual para um projeto gráfico, a fim de conhecê-lo melhor e torná-lo uma ferramenta útil para outras pessoas utilizarem.

1.2 Sobre a história

A ideia do projeto tem suas origens há alguns anos, inicialmente em minha transição do ensino fundamental para o médio. Havia um personagem autoral, chamado Gustavo (segunda imagem da Figura 1), que, apesar de não ter uma história concreta, tornou-se muito importante e próximo para mim. Na época, desenvolvi sua temática rodeando temas como solidão e saudades de alguém. Músicas que eu ouvia contavam sua história de estar perdido no espaço em busca do regresso para casa. E ele não era apenas meu: pude compartilhar as ideias com amigos próximos naqueles anos, tornando, assim, a memória ainda mais especial e com grande carga afetiva.

Em paralelo, criava ilustrações isoladas que abordavam essa temática de espaço, distância e sensação onírica, do irreal, buscando criar uma atmosfera emotiva específica para aquilo. Esse processo não se limitou apenas ao meu personagem, mas também se estendeu de forma autobiográfica, visto que retratar a mim mesma sempre foi uma temática mais confortável de trazer. A Figura 1 mostra algumas dessas ilustrações, feitas em 2018.

Figura 1 - Artes de 2018



Fonte: produzida pela autora (2018).

A criação se articula principalmente através da sensibilidade (Ostrower, 1977, p. 12), a qual esta é a porta de entrada das sensações. A arte, portanto, possui essa possibilidade de comunicar sentimentos e sensações que o autor busca exprimir, e é por isso que a criação artística é algo tão importante, que deve ser preservado. Mais algumas ilustrações que fiz anos atrás servem de exemplo:

Figura 2 - Artes de 2019 e 2022



Fonte: produzida pela autora (2019; 2022).

A primeira imagem da Figura 2 chama-se “Limbo”, criada para um projeto de ilustrações e poemas dos alunos do colégio em que estudei, intitulado *Garança Poética*, tornando-se a capa do livro daquele ano. Nela, busquei retratar a sensação de transição entre dois mundos, mas não pertencer a nenhum deles. A personagem — um espelho de mim mesma — flutua sem rumo no desconhecido. Apesar da ilustração ter sido feita em 2019, o assunto sempre volta a ser relevante. Agora, este desenho foi uma das principais inspirações para contar a história antiga de uma forma diferente, resultando, inclusive, no título do projeto.

O conceito de Limbo pode ser interpretado de forma figurada como um espaço à margem, no exterior de algo, enquanto na teologia católica trata-se da fronteira entre o Céu e o inferno. Nesta história, semelhante a isso, o “limbo” trata-se desse espaço externo, à deriva, sem ter a certeza de que ficará ali eternamente ou não. Esta simples palavra que carrega um grande potencial conceitual foi então escolhida para ser o título do quadrinho.

A segunda imagem da Figura 2, assim como a primeira, tem como foco passar um sentimento junto da sensação de isolamento. Dessa vez, foi uma forma de exprimir as dores físicas que senti na época através do retrato de uma pessoa encolhida em agonia. Apesar da temática negativa, foi aliviante criar essa ilustração e o estilo do desenho também serviu de inspiração para o projeto atual.

Dessa forma, dado à carga afetiva que tenho à essa época, quis unir essas temáticas, Gustavo e minhas ilustrações, e reaproveitá-las em um projeto só, como uma forma de homenagear a “eu” mais nova e meus amigos. Nessa nova versão da história, ele se encontra sozinho e com a mente no passado, onde acaba preso dentro do Limbo e passa por uma jornada de auto reflexão enquanto tenta encontrar uma saída.

1.3 Justificativa

Como foi apresentado anteriormente, além da vontade de reviver o conceito de anos atrás e transformar em algo novo, tenho o interesse em experimentar pela primeira vez a criação de uma história em quadrinhos, visto que eu nunca havia feito uma HQ propriamente planejada antes.

Não justifico a existência do projeto apenas me baseando em meus interesses pessoais, mas também acredito que é importante o estímulo à criações artísticas e, nesse caso, oferecer um olhar para nossos sentimentos e conexões que fazemos. Contar uma história não é apenas uma maneira de tornar seu trabalho querido para outras pessoas, mas também é uma maneira de expressar seus sentimentos e aliviar seu fardo (Pham, 2021). Ademais, explicar meu processo criativo pode ser de alguma forma útil para outros artistas e designers que gostariam de conhecer melhor o processo do projeto em si, como também tenho vontade de compartilhar dos meus interesses com os outros que se identificam com a história.

1.4 Objetivos

Dado todo o contexto e justificativa, tenho como objetivo geral para este projeto desenvolver um zine ilustrado que representa conteúdos abstratos como sentimentos através de uma narrativa gráfica. Os objetivos específicos são:

- Estudar o processo de produção de uma história em quadrinhos;
- Criar artes-conceito como base para o desenvolvimento do universo; e

- Descrever as etapas do processo de criação de uma história original com um personagem próprio.

1.5 Metodologia

Para alcançar estes objetivos, utilizei uma metodologia experimental para estabelecer as etapas de desenvolvimento e iniciar o projeto. Baseado em experiências próprias, esse modelo foi construído ao longo dos anos através de tentativa, erro e experimentações. Além disso, ao analisar sobre o processo de diversos outros artistas, entendia o que funcionava para mim ou não. O roteiro é semelhante para muitos, porém nem sempre idêntico. Portanto, esta é apenas uma das possibilidades de preparar um modelo para produção gráfica artística. Para este projeto, a metodologia foi voltada para a criação de um zine. Isso não a impede, contudo, de ser utilizada para outros produtos gráficos, principalmente se tiverem a ilustração como principal meio.

O modelo divide-se em duas fases principais: **ideação** e **execução**. O roteiro da metodologia segue até a finalização do produto, esquematizado na Figura 3 a seguir.

Figura 3 - Modelo da metodologia utilizada



Fonte: produzida pela autora.

A primeira fase, antes do início da execução do projeto, contém todas as pesquisas, estudos e testes. Uma boa busca garante uma estrutura fundamentada para a ideia que será trabalhada, portanto, é fundamental para o processo. Em outros projetos gráficos a fase de ideação consiste em etapas de definição de estética e primeiros testes, porém, foi necessário

em específico para este trabalho um momento próprio para o desenvolvimento do roteiro da história.

- **Definição de estética:** define-se a estética geral do projeto. É importante que aqui se faça uma pesquisa ampla de referências e inspirações. Pode-se, por exemplo, montar um painel imagético abrangendo artes ou fotografias que passem a ideia desejada, paleta de cores, estilo da arte, etc.;
- **Criação do roteiro:** a construção do roteiro se faz no formato que serve melhor ao autor. Aqui, foram testados meios diferentes, como mapas mentais, escrita e desenhos;
- **Primeiros testes:** aqui trata-se de qualquer teste feito antes da iniciação do projeto em si. Na área das artes, são feitas *concept arts*, *thumbnails*, entre outros estudos, porém essas duas serão o foco neste trabalho. Essa etapa é marcada pela experimentação em diversas mídias, sejam digitais ou tradicionais.

Já na fase de execução o artista coloca em prática todos os testes realizados anteriormente. O momento é dividido nessas etapas:

- **Rascunho:** são feitos rascunhos a partir das opções escolhidas das *thumbnails*. Pode ser feito quantas versões forem necessárias;
- **Refinamento:** é uma etapa de “limpeza” em que o artista refina o rascunho. O nível de detalhamento irá depender das intenções do autor, pois pode ser um novo desenho com traços bem definidos, conhecido como *lineart*, ou apenas um rascunho mais limpo;
- **Cores:** aqui o artista trabalha com conceitos básicos de teoria da cor para escolher sua paleta final para o projeto. Pode-se, também, experimentá-las e testar mais combinações, caso não tenham sido feitas antes. Se necessário, a renderização através de pintura também é feita;
- **Finalização:** é o último momento, em que são dados os toques finais nas artes e há a revisão do projeto, conferindo e ajustando possíveis erros. A depender do projeto, o produto final é impresso, montado em *mockups* ou publicado.

O modelo proposto é iterativo, ou seja, há a revisitação cíclica das etapas caso haja necessidade de rever alguns conceitos. A ordem delas também pode ser alterada, caso assim funcione melhor para o autor, pois essa versão apresenta uma sugestão inicial de roteiro que

pode ser melhorado futuramente por terceiros. Esta metodologia foi escolhida pela sua maleabilidade e a afinidade que tenho com esse processo, que já me ocorre naturalmente, mas tê-lo visivelmente dividido em passos me ajudou a progredir melhor no projeto sem precisar me prender a métodos externos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Histórias em quadrinhos

Em um primeiro momento, foi preciso analisar a ideia do projeto e refletir qual seria a melhor forma de realizá-lo. Entre as várias modalidades de arte e suas expressões, percebeu-se que os quadrinhos seriam um meio interessante de desenvolver e contar a história, antes apenas abstrata. McCloud (1995, p. 9) define as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta ao expectador.” Assim como arte no seu geral, as histórias em quadrinhos contam uma história e são capazes de provocar sentimentos ao leitor. E, para atingir esse objetivo, o autor deve conhecer e saber trabalhar com elementos visuais e verbais que ajudam o expectador a seguir tranquilamente o fluxo de leitura.

Um de seus elementos visuais são os quadros. É necessário saber quais momentos devem ser incluídos na história, para então decidir seu enquadramento. Eles delimitam o espaço e indicam a duração — assim como a relevância — do momento. A depender do foco do assunto a ser abordado (que também pode ser estabelecido no roteiro), as molduras tomam diferentes tamanhos. Por exemplo, em partes que as expressões faciais do personagem afetam a narrativa, utiliza-se *close-ups* para mostrar detalhes importantes; em cenas que pedem por mais espaço para a ambientação e mostrar ao leitor onde ocorre a ação, os painéis podem ser feitos mais amplos, tomando uma área maior da página, podendo até passar das margens.

A forma que o quadro é desenhado também pode indicar tempo: traçados retos geralmente mostram as cenas no momento presente, enquanto traços sinuosos muitas vezes tratam-se de um indicador de tempo passado, como um *flashback* (Eisner, 1989). Assim como este elemento, balões de fala transmitem formas diferentes de serem lidas a depender de como são feitas. Traços ondulados indicam pensamento, enquanto pontiagudos exprimem emoção mais intensa, entre outros formatos.

Dessa forma, trabalhar não apenas no roteiro, mas também saber utilizar-se de elementos não verbais é necessário para a transmissão da mensagem para o leitor de forma

correta, criando-se uma leitura fluida. Contudo, o processo de criação e leitura não depende apenas dos conhecimentos do autor. Enquanto o artista deve tornar sua obra compreensível, é importante também que o leitor utilize-se de suas habilidades interpretativas para o entendimento da obra.

Ao demonstrar estes elementos não verbais como exemplo, percebe-se o leque de possibilidades a serem exploradas através dessa modalidade artística. Indo além de uma ilustração individual, as cenas desenhadas em vários painéis, munidas das ferramentas narrativas apresentadas, permitem o potencial expressivo de apresentar meu personagem e sua jornada ao público.

2.2 Zines

Além da linguagem dos quadrinhos, havia o interesse desde o início do projeto de criar um produto em formato de *zine*, abreviação de *fanzine*, termo que se origina da junção das palavras *fanatic* (fã) e *magazine* (revista), o que explica o seu sentido: uma publicação feita por fãs sobre um tema específico que os interessem.

Um *fanzine* trata-se de produções independentes e autorais, não profissionais e de baixo custo, que abordam um assunto escolhido pelo autor para expressar-se. Existe, porém, uma diferença entre *fanzines* e *zines*, como apontado por Sousa (2022, p. 12): “*Fanzine* é publicação de fãs sobre algum tema, já o *zine* tem uma ligação mais profunda com a produção autoral.” O *zine*, portanto, possui uma forma de se comunicar mais voltada para a área artística. Hastings (2020) descreve como algo “na intersecção entre uma escrita acadêmica, uma página de diário, um autorretrato e um rascunho de um *sketchbook*”, o que reforça a liberdade de experimentação e escolha de qual caminho de estética seguir para um *zine*.

Por ter a liberdade artística e possibilidade de explorar diferentes meios dentro dele — sejam ilustrações soltas, textos ou ambos — também pode-se contar uma história através de artes sequenciais. Suas características foram compatíveis com os interesses de produção para este projeto: uma criação autoral e independente, feita com baixo custo de produção e acessível para os leitores. Não apenas isso, mas também a experimentação artística nesse meio é muito comum. Visto que seria uma das primeiras vezes que produziria uma história em quadrinhos e um *zine* desde o início, também seria uma experiência nova para mim.

2.3 *Thumbnails*

Thumbnails se referem aos desenhos rápidos e pequenos, e sua característica marcante é de serem feitos em grande quantidade em pouco tempo, sem muitos detalhes. Os esboços feitos por volta de até 1 minuto servem para testar composições e ângulos em ilustrações e, nesse caso, também para a estrutura das páginas. Essa técnica é extremamente prática ao entender-se que ela serve para explorar diferentes possibilidades em um estágio inicial do produto, evitando, dessa forma, que descartem caminhos que já estavam mais avançados.

Figura 3 - Exemplo de *thumbnails*



Fonte: Imagem à esquerda: Tsang (2024)

Imagem à direita: Dos Santos (2017)

As *thumbnails* costumam ser feitas em caneta como na imagem à esquerda da Figura 3 ou por blocos de cor, muitas vezes em escala de cinza, como na imagem à direita. Essas, porém, são apenas algumas das formas de produzi-las. Neste projeto escolhi a primeira opção, enquanto geralmente, já em meio digital, também testo cores nelas.

2.4 *Concept arts*

Comumente chamadas de *concept arts* (artes conceito, ou artes conceituais), são essencialmente a representação visual de uma ideia antes que ela seja desenvolvida em um produto final (DeGuzman, 2024). Utilizando um conceito inicial, cria-se uma série de

imagens ou designs que se alinham com a ideia apresentada. O trabalho do artista, então, é trazer explorações que possam solucionar alguma questão: idealização de personagens, ambientações, itens, cenários, etc. Desta forma, a etapa de desenvolvimento de *concept arts* é encontrada em vários setores da indústria criativa e, assim como as *thumbnails*, é usada em áreas de jogos, filmes e animações antes dos mesmos serem produzidos.

A função desta etapa é de ajudar a seguir no processo de criação com uma direção mais clara, nas quais as opções escolhidas servirão de guia para o projeto. No caso atual, foram feitas artes explorando os cenários que iriam aparecer na história, fora e dentro do “limbo”, testes de estilo para finalização, esboços soltos de algumas cenas e, por fim, um modelo de referência do personagem.

Quanto aos materiais, as *concept arts* permitem que as ideias sejam exploradas em qualquer mídia. Os materiais tradicionais, por exemplo, são mais acessíveis e contribuem para a versatilidade. Já as ferramentas e programas digitais ajudam na eficiência, flexibilidade e precisão na realização do trabalho.

2.5 Cores

É impossível não levar em consideração a teoria das cores no processo criativo de um produto gráfico. Scott (2017) define teoria das cores como “um conjunto de princípios que fornecem orientação sobre a relação entre as cores e os impactos fisiológicos de certas combinações.” Para o artista, é fundamental o conhecimento geral dos conceitos e as aplicações das teorias em seus projetos ou ilustrações.

Primeiramente, o círculo cromático contém as principais cores que o ser humano pode captar, sejam estas primárias, secundárias ou terciárias. Cada cor dominante vista é um matiz, que pode apresentar diferentes tonalidades. Alguns outros termos que serão mencionados neste projeto são: saturação, que mede o quão pura a cor é, ou seja, quando se retira toda sua cor, sobra apenas cinza; e valor, este tratando do quão clara ou escura é a cor, em uma escala de branco ao preto. Portanto, trabalha-se em escala de cinzas.

Baseando-se em um círculo cromático, as cores podem ser divididas em quentes e frias. Os tons quentes comumente indicam agitação, já os frios, calma e tranquilidade. Contudo, identificar matizes como quentes ou frios não as torna absolutas e fixas nestes rótulos, visto que as cores serão identificadas e analisadas baseando-se em seus tons adjacentes. É possível, portanto, usar tonalidades geralmente chamadas de “quentes” e ainda sim dar um aspecto “frio” à pintura, a depender do resto das cores utilizadas. Apesar disso,

esses termos, mesmo sendo relativos, orientam uma análise e tomada de decisões para realizar a coloração do projeto.

Quanto à montagem da paleta de cores, é possível preparar diversas combinações, mas as mais conhecidas e que abordarei aqui são cores complementares, análogas e monocromáticas. A primeira são combinações de cores que estão opostas no círculo cromático. Como resultado, geram cores contrastantes e de grande destaque e, assim, causam efeito de atrair atenção ou causar desconforto ao olharmos, a depender da moderação com que é usada. As análogas estão próximas entre si na roda cromática e, ao contrário das complementares, são consideradas mais “confortáveis” de serem vistas, dado a proximidade de tonalidade entre elas. Cenários que passam a sensação de tranquilidade, por exemplo, comumente são coloridas com esse estilo de paleta. Este formato de combinação será muito usado no projeto atual. Por fim, tons monocromáticos trabalham por cima de apenas uma matiz, variando do claro para o escuro. A limitação de variedade de cores permite ao artista explorar estilos diferentes, a depender de seu objetivo.

3 IDEIAÇÃO

3.1 Definição de estética

Na etapa de definição de estética, busca-se explorar temas, referências, diferentes possibilidades e ideias a fim de construir uma biblioteca visual. Tal processo é feito através de painéis imagéticos — também conhecidos como *moodboards* — abrangendo artes ou fotografias que passam a ideia desejada, paleta de cores, estilo da arte, etc. A presença de um *moodboard* no projeto é de extrema importância para visualização do produto que está a ser produzido e, assim, o autor pode ter um caminho inicial a ser seguido.

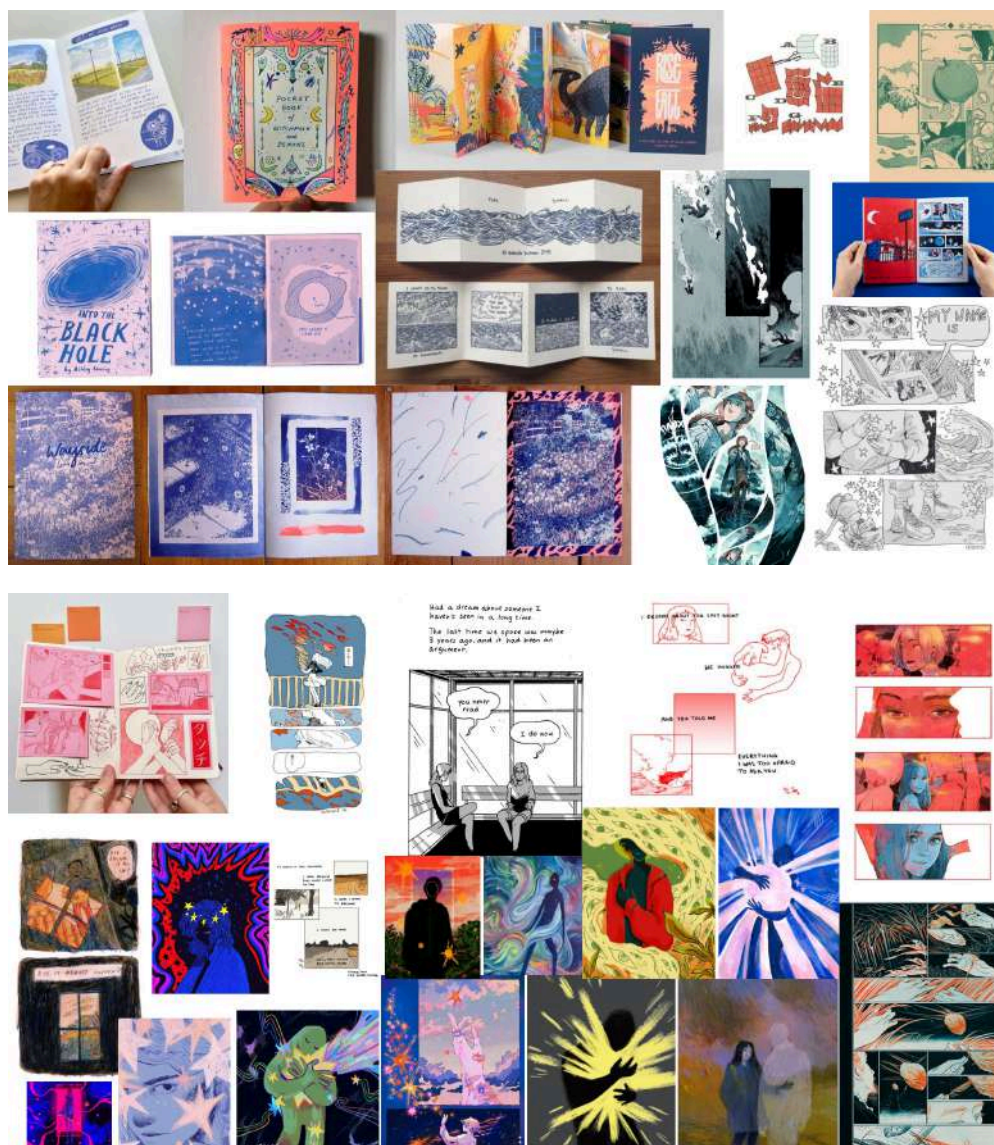
Essa fase de busca de referências, seja para qual for o projeto, é essencial. Kleon (2013, p. 15) reforça isso: “O que um bom artista entende é que nada vem do nada. Todo trabalho criativo é construído sobre o que veio antes. Nada é totalmente original”. Se atentar para o mundo externo e filtrar possíveis materiais para serem usados de novas formas em projetos pessoais ou comerciais é fundamental para qualquer processo criativo, e essa mentalidade também foi usada nas etapas seguintes.

No projeto atual, usei de base minhas preferências pessoais junto ao reaproveitamento da minha história antiga que desenvolvi anos atrás. Ela já tinha uma estética bem definida, com a qual segui adiante, mas também busquei aprofundá-la com uma nova leva de

exploração em conteúdos externos. O painel imagético entra em ação neste momento. Assim, procurei e reuni artes que serviriam de referência para a história, seja no roteiro, estética ou inspiração no geral, como também busquei imagens que tinham as cores que eu gostaria de usar ou traziam uma composição interessante que poderia ser útil, por exemplo.

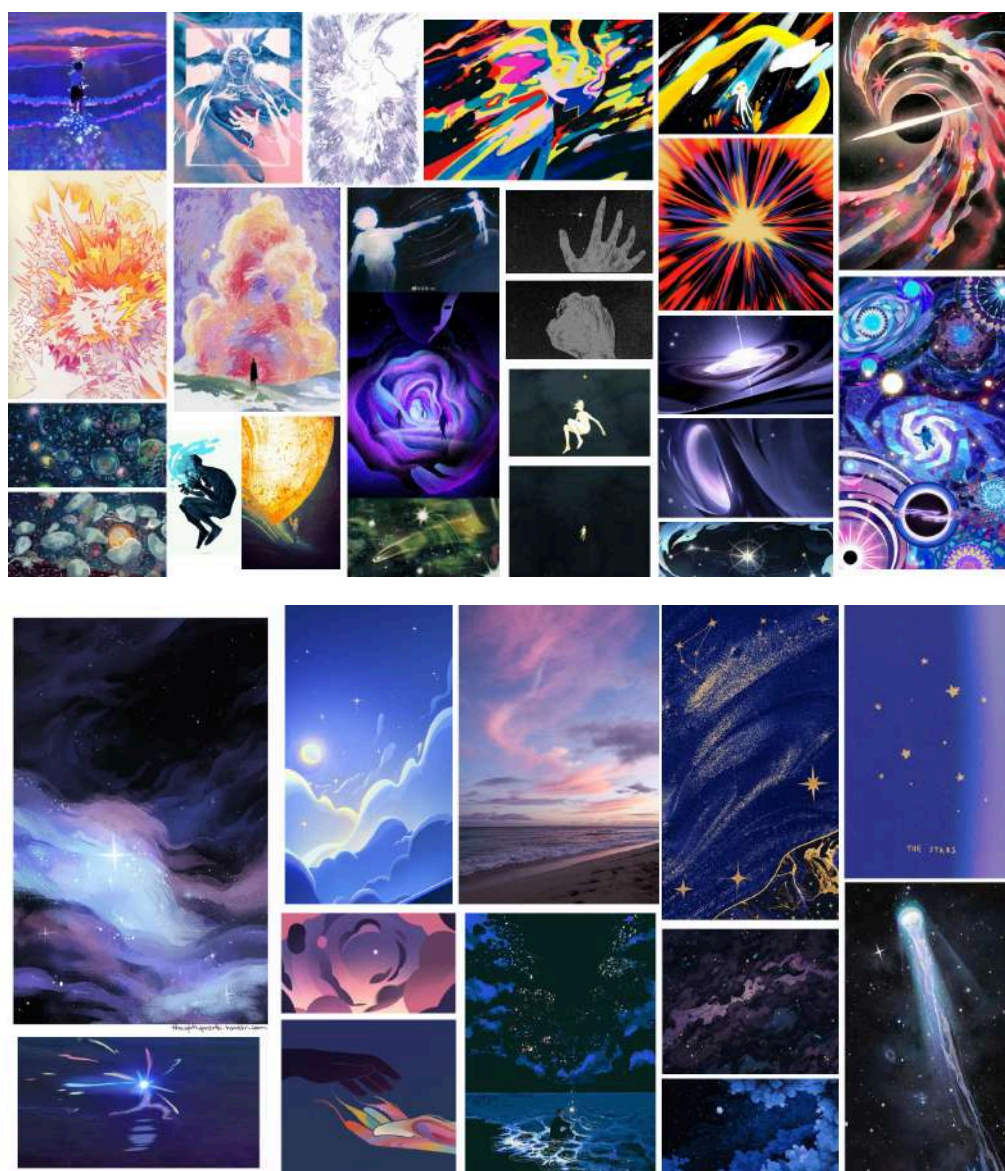
Para melhor organização das pesquisas utilizei a plataforma *Pinterest*, a qual é própria para guardar imagens e ideias. Separei em pastas as artes que seriam úteis ou para a própria composição das páginas, ou para a estética no geral. Outra ferramenta usada durante vários momentos é o mapa mental: nele, explorei possibilidades para qual assunto em específico que eu abordaria na história, como também anotei possíveis ideias e conexões que seriam aproveitadas ou não no final. Neste formato, também anotei algumas mídias como filmes, quadrinhos e séries que abordam temas e soluções que seriam importantes para o desenvolvimento visual e no roteiro.

Figura 4 - Painéis imagéticos 1 e 2



Fonte: produzida pela autora (2024).

Na Figura 4, observa-se a existência de outras ilustrações de diferentes artistas que tangenciam o tema e/ou estética de uma forma a qual eu gostaria de reproduzir ou me inspirar. A primeira imagem traz diversos zines em formatos diferentes — visto que nessa etapa eu ainda ponderava fazer ou não em um formato convencional — assim como algumas páginas estruturadas em painéis que tinham uma composição e estética que me chamaram a atenção. Essa mentalidade seguiu no *moodboard* seguinte, onde juntei artes que, além do requisito anterior, me agradaram pela temática e o sentimento que passavam. A forma que alguns deles relacionam texto-imagem em quadros sequenciais também me agradou muito e alinhava-se com minha ideia inicial de estruturar os painéis.

Figura 5 - Painéis imagéticos 3 e 4

Fonte: produzida pela autora (2024).

Por fim, a Figura 5 reúne ilustrações em que muitas delas serviram de inspiração direta no desenho dos quadros e cenários. Detalhes como cores usadas, textura dos desenhos, estilo de pintura e ambientações que remetesse ao céu, ao fundo do mar e à praia foram requisitos que mantive em mente durante a pesquisa. O painel imagético facilitou em meu projeto a encontrar novas artes e construir uma biblioteca visual focada para isso. Ter outras produções disponíveis me ajudou a mentalizar o caminho que eu gostaria de seguir e ver como eu gostaria de criar minha arte. Quando se via necessário, revisava-se as pastas e selecionava algumas imagens para serem referências diretas durante a produção.

É importante salientar que, naturalmente, o projeto pode moldar-se e tomar novas formas ao longo do processo. Salles (1998, p. 40) afirma que “a ação da mão do artista vai revelando esse projeto em construção. As tendências poéticas vão se definindo ao longo do percurso.” Não segui, por exemplo, a estrutura simples das artes sequenciais com texto que apresentei no segundo painel da Figura 5. Ao longo do processo, percebi que minha história pedia por mais quadros por página e, por isso, elas tornaram-se mais complexas do que era inicialmente esperado. Dessa forma, registrar as etapas é uma forma de acompanhar a progressão do projeto e, se necessário, analisar o percurso feito até o momento e fazer revisões. Ter os *moodboards* ao alcance ajuda a fazer essas comparações de tempos em tempos.

3.2 Criação do roteiro

Definidas a estética do projeto gráfico acompanhada de moodboards, a etapa seguinte e, mais especificamente para esse caso, foi a de desenvolvimento de um roteiro. Field (2001) lembra que todas as histórias têm um início, meio e fim em comum. Esta estrutura mantém os elementos de um enredo no lugar, sustentando assim a história. Como o material original que tive anos atrás não continha sequer essa base, viu-se necessário construir uma desde o início. Para isso, busquei primeiramente estabelecer uma estrutura sólida na qual mostra, de forma resumida, a progressão da história. Assim, garanto pontos principais durante o percurso.

Nesta etapa, usei de apoio, porém não segui à risca, um modelo de história muito utilizado em várias mídias, facilmente reconhecida em filmes, chamada de Jornada do Herói. O método foi usado pela primeira vez por Joseph Campbell em seu livro “O Herói de Mil Faces”, escrito em 1949. Nele é descrito, em várias etapas, a progressão de um herói que parte em uma jornada e volta como uma pessoa mudada. Ele passa por diferentes percalços e provações, com luta de forças, sejam literais ou não, e muito comumente uma figura de mentor o acompanha e o guia. Com isso em mente, me baseei na estrutura e construí a história por cima do modelo, porém de forma mais simples e rápida para o formato de zine.

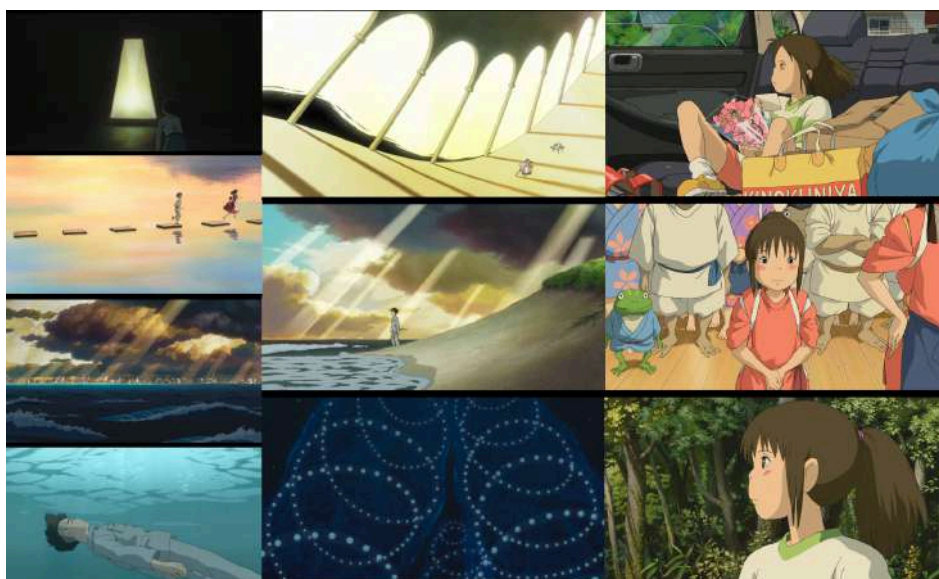
Em paralelo a este modelo, o paradigma de roteiro apresentado por Field (2001) também pôde-se encaixar na história atual: Dividida em três atos, no qual a primeira é a apresentação; a segunda, a confrontação; e a terceira sendo a resolução. Além disso, os pontos de virada I e II (originalmente *Plot Points*) marcam a transição do ato I para o II e do II para o III, respectivamente. No caso desse projeto, os pontos de virada correspondem ao momento em que o personagem entra no “limbo” e também quando ele está prestes a sair

dele. Além desses pontos, ao longo do processo a história moldou-se diversas vezes à medida que o projeto tomava forma, porém sua estrutura básica continuou firme.

Como foi apontado no tópico anterior, a manutenção de uma biblioteca visual é fundamental para o desenvolvimento de um projeto gráfico. No caso deste projeto, a busca por referências — diretas ou indiretas — foram de grande utilidade não apenas para a estética da história, mas também para a criação do roteiro. Ao fazer a dissecação de mídias através de um mapa mental de referências, elementos chaves de diferentes histórias foram traçados, estudados e muitas vezes reaproveitados para o novo roteiro ser escrito.

Aqui, as principais inspirações foram os filmes do Studio Ghibli, como *A viagem de Chihiro* (2001) e *O Menino e a Garça* (2023), ambos do diretor Hayao Miyasaki, e a série de quadrinhos *Astronauta*, da coleção MSP. Os filmes citados têm um aspecto fantasioso, com mundos fora da realidade no qual os personagens principais acabam entrando sem perceber. Os mesmos passam por desafios que moldam sua personalidade e o ajudam a crescer como pessoa, retornando à vida real mudados ao final dos longas. Além disso, os filmes de Miyasaki são marcados pelas belíssimas paisagens e cenários fora do comum, sendo estas também inspirações no aspecto visual, como podem ser vistos na Figura 6:

Figura 6 - Cenas dos filmes *O Menino e a Garça* e *A viagem de Chihiro*



Fonte: Netflix (2025).

Enquanto nos quadrinhos do *Astronauta*, mais especificamente o primeiro volume chamado *Magnetar*, o herói encontra-se isolado e náufrago em um planeta prestes a colapsar nas entranhas do universo. Ele percorre reflexões e desafios mentais enquanto tenta sobreviver e encontrar uma forma de sair dali.

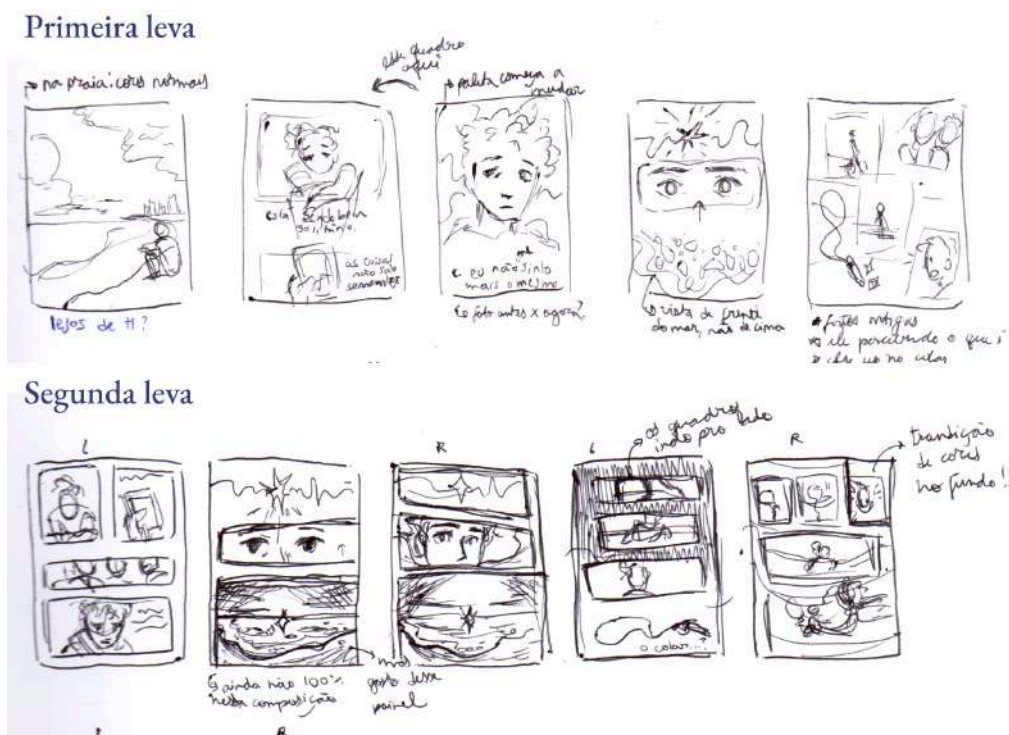
As três obras, de diferentes maneiras, me remeteram ao que eu buscava. As duas primeiras serviram de inspiração no aspecto fantástico de cenários, que, mesmo nem sempre fazendo sentido, funcionam para suas histórias e me movem igualmente; assim como meu personagem poderia, também, ser um jovem passando por questões pessoais enquanto encontrava um mundo paralelo que mudaria sua perspectiva de vida. Já na terceira obra, há anos sua história lembrava as temáticas as quais eu tinha apreço e relacionava ao meu personagem: solidão, saudade e perdido no espaço. Esta história em quadrinhos foi minha primeira referência desde o início deste projeto.

Dessa forma, pouco a pouco o roteiro foi-se construindo de forma orgânica, sendo transcrita em texto corrido, ou através de mapas mentais para tomada de decisões de pontos importantes da história. Por ser uma área em que nunca trabalhei com maior detalhamento antes, a construção da história teve um ritmo lento, com idas e vindas no processo. Notei que, todavia, foi melhor de desenvolver o roteiro por meio de anotações em conjunto com as *thumbnails* que serão abordadas no tópico a seguir, visto que dessa forma eu poderia visualizar melhor o que eu iria desenhar em cada página e painel.

3.3 Primeiros testes

Com o roteiro bem estruturado, iniciam-se os primeiros testes. Em meu projeto, foram essenciais a criação de *thumbnails* e *concept arts* para garantir um bom encaminhamento do desenvolvimento visual da história. As *thumbnails* foram feitas ao esboçar miniaturas extremamente simples das páginas, para que eu pudesse planejar seus layouts. O personagem aparecia com traços simples, mas era o suficiente para que eu conseguisse identificar seu posicionamento em cada cena, assim como seu esboço de expressão facial ou corporal. Com isso, pude identificar problemas visíveis de composição dos quadros e trabalhei em soluções por cima disso, recriando algumas páginas mais de uma vez se necessário. O processo pode ser visto na Figura 7. Como os esboços foram feitos em tamanhos bastante reduzidos, criar mais de uma variação não levou muito tempo. Na primeira imagem mostro parte da primeira leva de *thumbnails*, enquanto na segunda busquei resolver problemas que apareceram antes, ou que simplesmente as páginas que não me agradavam.

Figura 7 - Thumbnails feitas



Fonte: produzida pela autora.

Nesse mesmo momento, pesquisei em paralelo por modelos de *layout* de quadros comumente usados em HQs. A principal referência visual para isso foi o mangá *Witch Hat Atelier*, escrito por Kamome Shirahama, pois seus trabalhos são um exemplo de composição de quadros planejados de forma criativa e visualmente atrativos. Uma de suas páginas encontram-se na Figura 8:

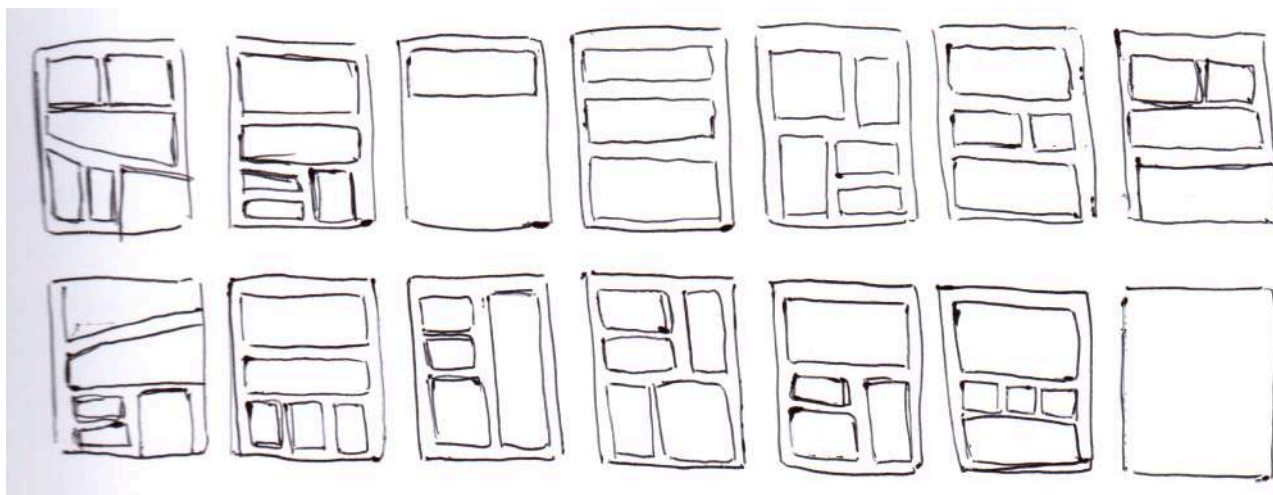
Figura 8 - Páginas do mangá *Witch Hat Atelier*



Fonte: Shirahama. *Atelier of Witch Hat* (2019).

Para o estudo, repliquei em miniaturas as estruturas das páginas que me agradaram, das simples às complexas, e me baseei nelas para estruturar minhas próprias, moldando-as a depender do que o roteiro pedia maior atenção. Os modelos podem ser vistos na Figura 9:

Figura 9 - Miniaturas de estruturas de páginas



Fonte: produzida pela autora.

Na etapa de testes também são exploradas diferentes questões da história através das *concept arts* a fim de “conhecer” melhor o universo que eu iria criar. Entre os vários caminhos que podem ser seguidos nesse ramo, o foco aqui foi determinar os visuais dos cenários em que o personagem passa, assim como o estilo que eu seguiria e nível de finalização.

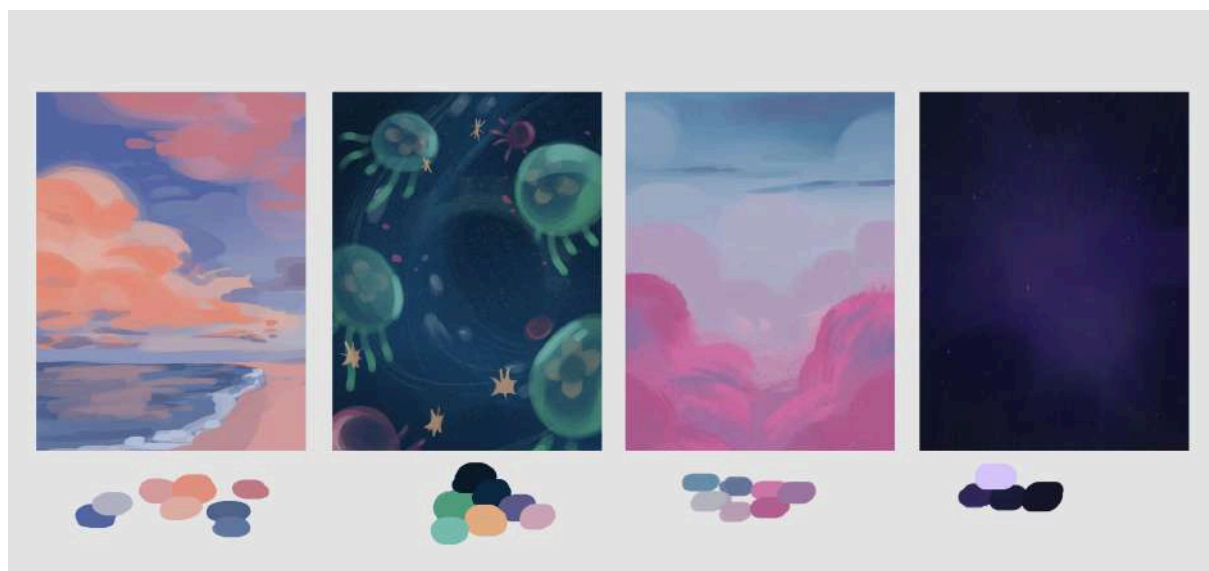
Como é visto nas Figuras 10 e 11, o roteiro começa em uma praia em um fim de tarde. Já dentro do mundo fantasioso em que o personagem vagueia, o conceito foi de cenários fictícios, respectivamente: o fundo do mar, um lugar de névoa intensa e a escuridão que assemelha-se ao próprio espaço sideral. Alguns deles foram baseados em desenhos antigos que eu já havia feito e que foram apresentados na introdução, portanto, tinham uma referência pré-definida. Com outros, busquei referências na pasta citada no tópico de definição de estética. Como fiquei satisfeita com esses primeiros testes, não houveram extensas versões diferentes além do apresentado. Pequenas mudanças seriam realizadas na fase de execução.

Figura 10 - Primeiro teste do cenário de praia



Fonte: produzida pela autora.

Figura 11 - Desenhos de todos os cenários



Fonte: produzida pela autora.

Além dos testes dos cenários, fiz alguns rascunhos soltos de cenas variadas da história alternando entre caneta pincel, lápis e caneta comum em meu caderno e escolhi um painel para desenhar e finalizar digitalmente, a fim de visualizar qual estilo eu iria seguir, como cores, pincéis usados e nível de finalização. A Figura 12 demonstra como transitei entre

analógico e digital para os testes, algo muito presente na área de *concept art*. Os momentos que procurei explorar cenas e posicionamento do personagem tive preferência por esboços tradicionais, enquanto utilizei do meio digital para testar cores e cenários. Para isso, usei o programa Clip Studio Paint para fazer desde os primeiros testes digitais até a finalização. Este programa é pago, porém, existem outros que podem ser usados de forma gratuita ou pagando uma vez.

Figura 12 - Rascunhos e teste de finalização



Fonte: produzida pela autora.

Concept arts também são usadas para criar designs de personagens — também chamado de *character design* —, porém, no caso do meu projeto, o personagem já tinha um design bem definido. Os traços e roupas simples são mantidos com poucos detalhes a fim de evitar um maior retrabalho ao serem desenhados, portanto, não houveram novos estudos por cima disso. Foi criado, porém, um modelo final do design do rosto do personagem com vistas frontal, $\frac{3}{4}$ e lateral, conhecido como *reference sheet*, que é usado de referência para desenhá-lo e manter a consistência dos traços ao longo das páginas (Figura 13).

Figura 13 - Referência do rosto do personagem



Fonte: produzida pela autora.

Com os desenhos preparatórios bem encaminhados, inicia-se a criação das páginas em si.

4 EXECUÇÃO

4.1 Rascunhos

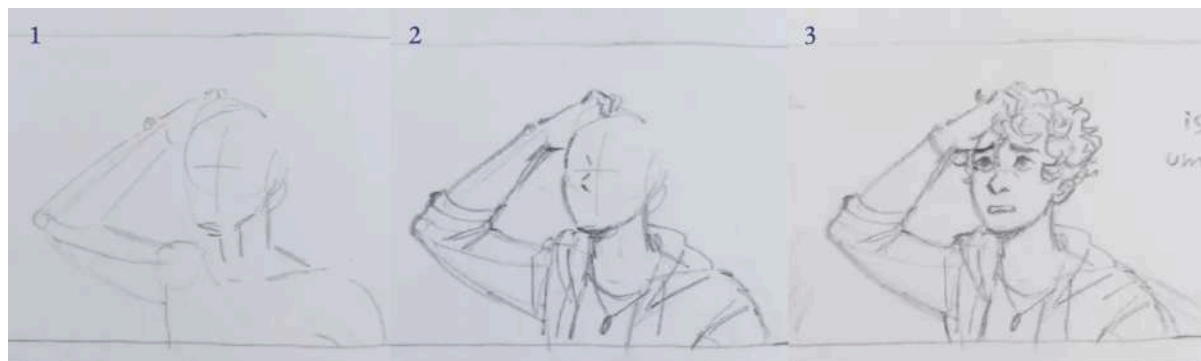
A fase de rascunhos pode levar quantas etapas o artista achar necessário, a depender da complexidade do projeto. Pode-se, por exemplo, fazer diferentes versões de esboços para analisar qual opção se encaixa mais com o conceito escolhido. Aqui, após o *layout* das páginas ser resolvido por boa parte na etapa de *thumbnails*, o primeiro rascunho feito já foi considerado próximo à versão final.

Primeiramente, os esboços começaram de forma tradicional, utilizando papel e lápis apenas. A escolha pelo formato da mídia é por gosto pessoal, visto que muitos artistas também trabalham apenas digitalmente. O motivo de eu preferir iniciar tradicionalmente é que, assim, sinto o rascunho sair de forma mais natural.

A Figura 14 mostra o processo na hora de criar um esboço. Traços iniciais estabelecem a posição e enquadro do personagem, para então serem adicionados roupa, expressão e detalhes. A depender da complexidade do projeto, nessa etapa também incluem-se outros princípios e fundamentos da arte a serem trabalhados e que estão implícitos

na produção criativa, como ritmo, ponto focal, proporção, conhecimentos em gestual e anatomia, entre outros.

Figura 14 - Processo do rascunho



Fonte: produzida pela autora.

Por fim, também separa-se um espaço nos painéis para colocar os textos e balões de fala. As páginas são então escaneadas e o projeto segue agora em meio digital. Tudo é revisado e alguns quadros são redesenhados ou ajustados. Na Figura 15, por exemplo, viu-se a necessidade de refazer o painel. Dessa forma, trabalhar pelo computador me possibilita ser mais precisa no desenho e agilizar outros momentos do processo.

Figura 15 - Ajustes do rascunho no meio digital



Fonte: produzida pela autora.

Também aproveito das ferramentas do programa escolhido para estabelecer a estrutura das páginas e colocar todas as molduras dos quadros da história, baseando-me no que

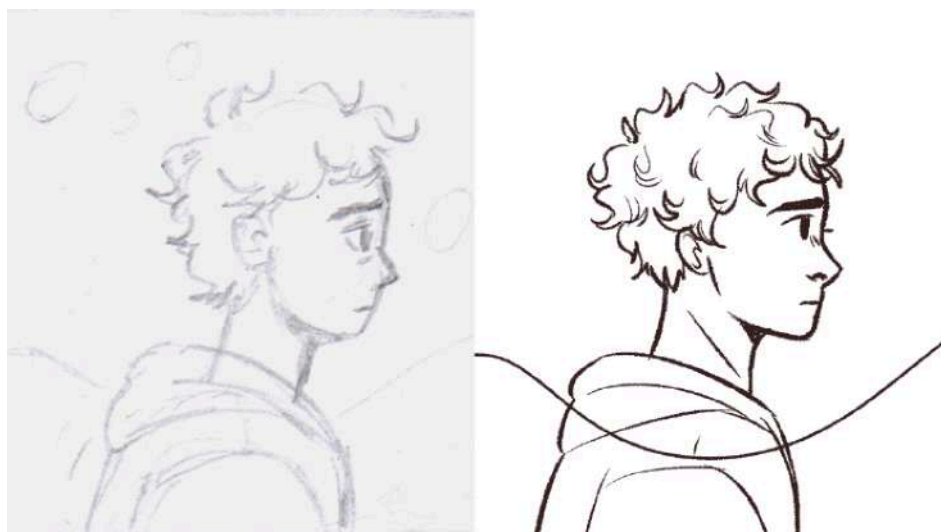
escaneei. Clip Studio possui uma formatação própria para a produção de quadrinhos digitais ou impressos, dessa forma, ele atende às necessidades do artista e os desenhos se mantêm bem organizados.

4.2 Refinamento

Sucedendo ao rascunho, pode ser considerada uma etapa de “limpeza” em que o artista refina os traços do esboço, consolidando as escolhas feitas na fase anterior. O nível de detalhamento irá depender das intenções do autor, visto que não existe apenas uma forma de produzir uma ilustração. Essa etapa pode ser chamada por muitos da comunidade artística de *lineart*, comumente conhecido como uma camada final desenhada onde as várias linhas do rascunho são resumidas em uma só. Pode ser um novo desenho, com traços bem definidos, ou apenas um rascunho limpo, comparados às versões anteriores. É importante ressaltar que a técnica da *lineart* não é necessariamente usada por todos, visto que existem diversos outros estilos e técnicas diferentes para o refinamento do produto.

Como o rascunho feito no papel já se encontrava polido por boa parte, no momento da *lineart* os traços tornaram-se bem definidos. Buscou-se limpeza e clareza no desenho, sem muitos detalhes que poluíssem visualmente a leitura da história, como pode ser visto da Figura 16. Nesta etapa, também são adicionados os textos e balões de fala; Aqui, foi escolhido a fonte “Ames” para a colocação de texto nas páginas, por ser uma tipografia comumente usada para balões de fala em quadrinhos.

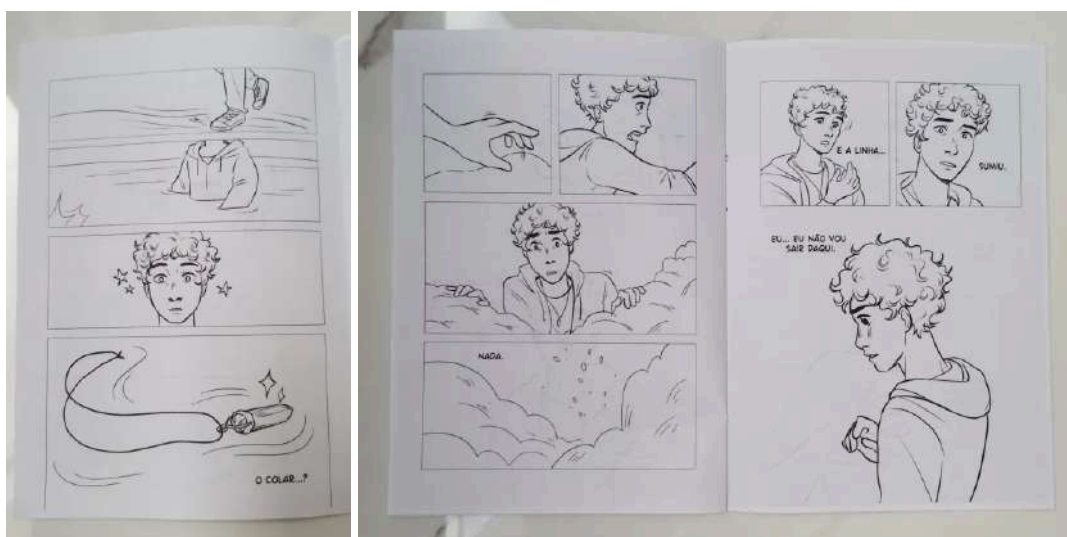
Figura 16 - Processo de rascunho para *lineart*



Fonte: produzida pela autora.

Terminado a limpeza, há um ponto de checagem durante a produção em que são impressas e montadas todas as páginas no formato final do zine, nesse caso em tamanho A5, a fim de conferir se a estruturação está funcionando de acordo com a modalidade impressa e se mantém um bom ritmo de leitura e visualização dos desenhos (Figura 17). Assim, novos ajustes são feitos caso necessário antes de prosseguir para a próxima etapa. Após isso, inicia-se a preparação das cores.

Figura 17 - Testes de impressão



Fonte: produzida pela autora.

4.3 Cores

Na hora de colorir os quadros das páginas, me baseio nas *concept arts* que fiz anteriormente para montar a paleta cromática. Como ocorreu em várias etapas do projeto, o processo de escolha de cores foi algo orgânico, ajustando tonalidades e testando umas próximas às outras a fim de saber se funcionam como um todo ou não. O meio digital entra aqui como uma ferramenta extremamente prática visto que, dessa forma, é possível fazer ajustes no programa utilizado à medida que o processo de pintura procede.

Além das *concept arts*, também usei de referência as antigas ilustrações que fiz e que foram apresentadas anteriormente, no tópico de contextualização da história. Ou seja, já havia um direcionamento do estilo de cores que eu gostaria de seguir desde o início do projeto. Na fase de primeiros testes, utilizando o conceito original, pratiquei combinações de paleta e prossegui com este processo na etapa atual.

Quanto à decisão de pintura, escolhi colorir o personagem apenas com suas cores base. O estilo de sombreamento será aplicado posteriormente no tópico de finalização. Como ocorre em muitos outros quadrinhos, a escolha acontece porque, como o personagem principal é desenhado repetidas vezes na maioria dos quadros, simplificar a pintura ajuda a otimizar o processo de criação. O mesmo se repetiu para alguns cenários de fundo, porém, momentos maiores foram escolhidos para ter mais atenção aos detalhes; estes terão os processos explicados a seguir.

Iniciando na primeira cena da história, o personagem encontra-se em uma praia no fim de tarde. O pôr do sol naturalmente influenciou para uma escolha de cores próximas entre si no círculo cromático para esta ilustração de abertura. Os tons amenos trazem conforto para os olhos e torna-se agradável de ver, característica essa marcante de uma paleta análoga. Na Figura 18 pode-se ver o processo de pintura da página: a diminuição da saturação de boa parte desse quadro contribui para diminuir o impacto da vibrância de cores aos olhos do leitor e, assim, traz uma atmosfera introspectiva para iniciar a história.

Figura 18 - Processo de pintura: cenário de praia ao pôr do sol

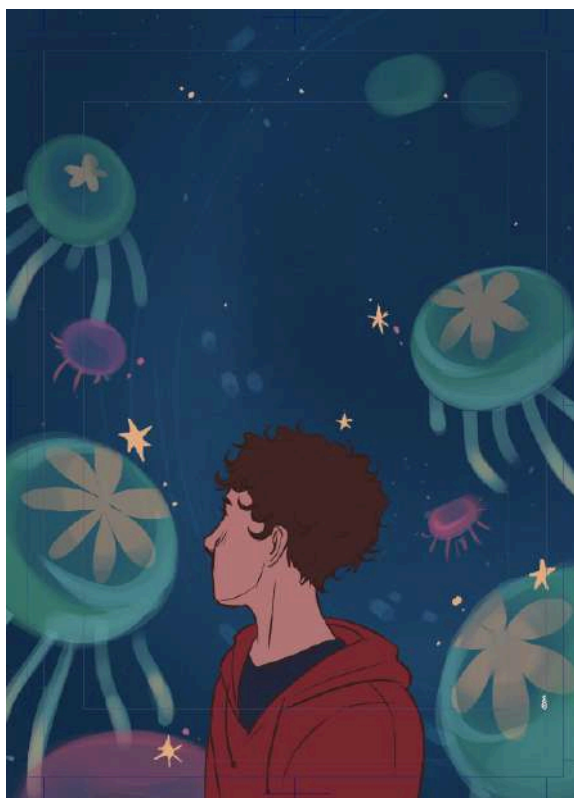


Fonte: produzida pela autora.

Em alguns painéis que focam no rosto do personagem e é possível ter um vislumbre do humor dele, tomei a liberdade de alterar o fundo e escolher uma cor que se alinhe com os sentimentos do garoto naquele momento.

Já no momento seguinte ocorre a quebra da combinação cromática análoga, apresentada na Figura 19. O cenário é tomado principalmente pela matiz azul, visto que é inspirado no fundo do mar, porém, por tratar-se de um lugar irreal e fantasioso, pôde-se adicionar cores que são complementares ao fundo e que não estariam tão visivelmente presentes em um cenário realista, como o tom de rosa e amarelo. Dessa forma, são contrastantes, porém, por serem usadas em uma proporção bem menor, tornam-se cores de destaque para a composição, sem agredir os olhos como é comum em paletas complementares. A colocação bem planejada desses elementos ajudam a estruturar uma composição que seja agradável de olhar, assim como guiar os olhos do leitor.

Figura 19 - Processo de pintura: cenário do fundo do mar



Fonte: produzida pela autora.

O terceiro cenário apresentado na Figura 20 é inteiramente baseado em uma das antigas ilustrações. Portanto, a escolha de cores, além de serem análogas, seguiu meus gostos pessoais.

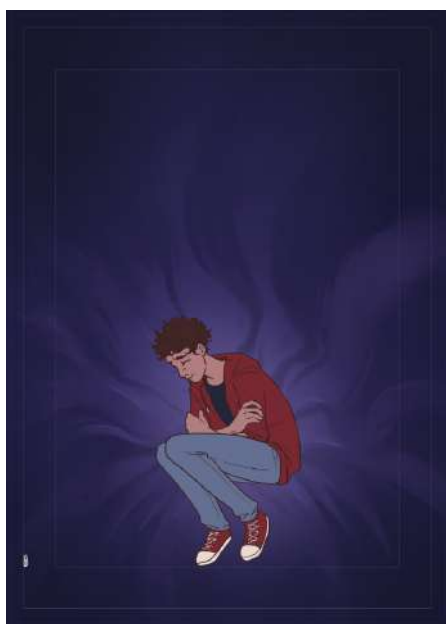
Figura 20 - Processo de pintura: cenário de névoa



Fonte: produzida pela autora.

O último dessa série é mais simples e, por representar o momento próximo ao clímax da história, antes do ponto de virada, tem uma ambientação mais escura, monocromática e com pouco contraste, como pode ser visto na Figura 21. O grande espaço vazio (que pessoalmente o chamo de limbo, ou o vazio) e a ausência de variações de cores refletem o psicológico do personagem, até a próxima mudança de momento da história.

Figura 21 - Processo de pintura: cenário do limbo



Fonte: produzida pela autora.

Além de estabelecer as cores, nessa etapa também confiro o contraste de valores nas ilustrações. A boa utilização deles permite melhorar a visualização e leitura da peça, assim como guiar o olhar para pontos de maior importância. Para evitar que as cores acabem com o mesmo valor sem que eu percebesse, utilizei a técnica de eventualmente retirar a saturação dos desenhos para fins de checagem e ajustes, e então continuar pintando normalmente. A Figura 22 demonstra uma das páginas em escala de cinza, em que se percebe a variação claro-escuro.

Figura 22 - Página em escala de cinza



Fonte: produzida pela autora.

Além das cores, a aplicação de sombreamento e iluminação é igualmente importante. Um bom estabelecimento da atmosfera que segue os conceitos de teoria da cor apresentados anteriormente permite a imersão ao leitor para dentro da história. Essa renderização, contudo, nem sempre é aplicada em todos os projetos gráficos; a utilização ou não torna-se escolha do artista. No tópico a seguir é explicado a decisão do estilo de finalização utilizado para esta HQ.

4.4 Finalização

Enquanto alguns quadros específicos — principalmente os de cenários — receberam certo nível de renderização, os momentos que tiveram o personagem como foco ficaram com uma finalização limitada. Como explicado anteriormente, devido ao tempo hábil do projeto e a frequência de desenhá-lo repetidas vezes, resolvi simplificar o processo. Dessa forma, através de camadas com modos de mesclagem e baseando-me nos testes produzidos na fase de *concept arts*, reproduzi sombras sólidas simples, em quantidade suficiente para dar percepção de volume e profundidade ao personagem. O mesmo valeu ao aplicar a iluminação, quando se viu necessário. O quadro finalizado da Figura 23 serve de exemplo:

Figura 23 - Estilo de finalização aplicado



Fonte: produzida pela autora.

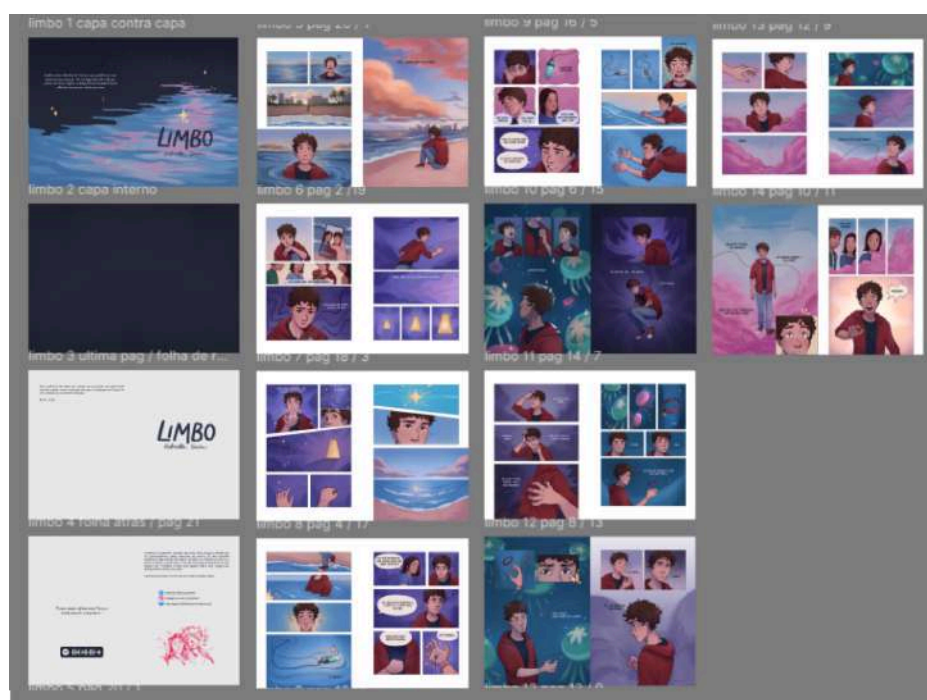
Com isso, o progresso nas páginas torna-se mais rápido, ao mesmo tempo que a qualidade da arte não é afetada e a mensagem principal ainda consegue ser transmitida. Levar em consideração qual será o nível de finalização para o projeto trata-se de uma tomada de decisão importante para medição do trabalho e seu planejamento.

Após o sombreamento, detalhes finais como pontos de iluminação e filtros em camadas de mesclagem são também aplicados. Com isso, a parte de ilustração do zine está pronta. A versão digital da HQ pode ser lida ao final do documento, em Apêndices.

Dado o quadrinho como finalizado, revisou-se todas as páginas, fazendo pequenos ajustes finais nos desenhos se necessário. Em momentos de pós-produção do produto, as

imagens foram então organizadas em pares em arquivos de tamanho A4 e ordenadas de forma que, ao serem impressas, dobradas ao meio e grampeadas, cada página está em ordem e em tamanho A5, visto na Figura 24. O protótipo feito anteriormente ajuda a conferir se a ordenação é feita corretamente.

Figura 24 - Organização das páginas para impressão



Fonte: produzida pela autora.

Além da história em si, a produção impressa também constou por imagem de capa, contracapa e mais algumas páginas com informações sobre o projeto. A ilustração para a capa (Figura 25), por si só, também seguiu a mesma metodologia de produção deste projeto: busca de referências, testes, alguns rascunhos foram feitos e, por fim, um deles foi escolhido e então finalizado. O título da história, “Limbo”, foi desenhado manualmente devido à liberdade de experimentação e pelo interesse em torná-lo mais pessoal. A capa contém a mesma paleta de cores aproveitadas ao longo da história e também a resume de forma visual: os tons de azul com rosa tomam a forma do mar em que o personagem submerge, desfazendo-se no escuro da realidade paralela que é o limbo.

Figura 25 - Ilustração de capa e contracapa



Fonte: produzida pela autora.

Visto que a produção de um zine é simplificada, o formato final deste projeto também foi assim. Nesta primeira versão, as páginas foram impressas em papel ofício 120g em casa, para então serem montadas, grampeadas em estilo canoa e então refileadas. Com isso, o produto está finalizado (Figura 25).

Figura 25 - Produto finalizado



Fonte: produzida pela autora.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ideia deste projeto surgiu com o interesse de fazer a releitura de uma história antiga minha e criar material para um personagem muito querido e importante para mim. Para isso, estabeleci etapas de produção através de uma metodologia experimental e realizei estudos sobre a criação de histórias em quadrinhos e pré produção para um produto gráfico e, apesar de ter trabalhado com conceitos que já me eram familiares, como *concept arts*, *thumbnails* e *moodboards*, também tive a experiência de, pela primeira vez, trabalhar em um roteiro com história concreta, com início, meio e fim.

Pude conhecer mais sobre o processo de produção de uma história em quadrinhos e tudo que o acompanha. Ao longo disso, detalhei neste memorial todo meu processo criativo durante cada etapa, bem como os motivos das escolhas que tomei.

A pesquisa e busca de referências com objetivo de expandir minha biblioteca visual foi essencial para o desenvolvimento criativo do projeto. Na fase de criação do roteiro, por exemplo, encontrei dificuldades ao construir a história e levei uma quantidade de tempo maior do que esperava para terminá-la, visto que não estava habituada a trabalhar nessa área. Contudo, com pesquisa de referências, olhar para outras produções que me inspiram e experimentar entre diferentes meios de escrita, pude finalizar esta etapa. Percebi também que desenvolver a história através de pequenos esboços e anotações, ou seja, de forma orgânica, pouco a pouco facilitou a tomada de decisões em diferentes momentos importantes da história até sua finalização.

Para proceder com o projeto, utilizei da metodologia experimental e esta não me trouxe dificuldades de executá-la por ser o processo que sempre utilizo em minhas criações. Ter as etapas bem estabelecidas, porém, me permitiu seguir o passo a passo para um projeto diferente do meu usual, apesar de ser relativamente familiar por envolver criação de ilustrações. Percebe-se, portanto, a necessidade e importância de planejamento para qualquer produção; graças a isso pude alcançar e atender aos objetivos do trabalho e finalizar o projeto.

Acredito que a metodologia que apresento possa ser aplicada para outros formatos de produtos gráficos, principalmente os que envolvem a área de ilustração, porém, abro a possibilidade de ser revisitada por terceiros, a fim de entender se ela funciona na prática para outros tipos de projeto gráfico dirigido por outras pessoas. Ainda há muito a se explorar neste roteiro de produção, assim como há outros métodos e termos que não utilizei neste trabalho mas que poderiam ser implementados, como o uso de *story boards*. Por ser um processo artístico pessoal, não pode ser visto como uma fórmula, apenas uma sugestão de modelo e

possível apoio para outros artistas e designers que gostariam de conhecer mais sobre o processo criativo por trás do desenvolvimento deste zine.

Devido ao tempo limitado para terminar o projeto, não pude fazer tantas explorações como gostaria. Apesar da longa pesquisa por referências, no momento de testes produzi apenas uma primeira leva de estudos de cenário e cores, seguindo direto para a finalização do quadrinho; por isso, trabalhei em um estilo que já me era familiar e, de certa forma, automático para produzir. Ter uma ideia fixa em mente ajudou a acelerar o processo para alcançar o que se esperava, porém nessa etapa sempre é recomendado ter mais explorações. Quanto à produção da história em quadrinhos em si, percebo que ainda há muito a se conhecer e estudar nessa área, assim como têm-se a necessidade de conhecer novas referências e praticar mais a produção de artes sequenciais.

Por fim, fico contente com minha realização pessoal de finalizar meu primeiro quadrinho/zine e entender que posso acreditar no meu potencial em experimentar modalidades artísticas diferentes que nunca antes me aventurei — ou melhor — não entrava em contato nem me divertia produzindo desde criança. Apesar das dificuldades e insegurança de conseguir finalizá-lo, é recompensador poder compartilhar o resultado com amigos. A realização deste trabalho abre portas para experimentações futuras, seja uma versão estendida dessa história ou a exploração do mundo dos meus outros personagens. Mantenho o desejo de compartilhar das minhas criações e experiências com amigos, desejo este que me motivou à escolha do tema para o projeto de conclusão e agora estende-se para que os futuros leitores conheçam essa produção autoral. Como todos, também tenho uma história para contar, e espero que os outros possam sentir-se tocados por ela.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Érika. Jornada do Herói: O que é, suas etapas e como utilizar. **RD Station**, 2024. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/agencias/jornada-do-heroi/>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- DEGUZMAN, Kyle. What is Concept Art - Definition, Types & Iconic Examples. **StudioBinder**, 2024. Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-concept-art-definition/>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- DOS SANTOS, Dan. Composition basics: sketching thumbnails 2. **Muddy Colors**, 2017. Disponível em: <https://www.muddycolors.com/2017/12/composition-basics-sketching-thumbnails-2/>.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. 1º edição. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda. 1989. 154 p.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. 14º edição. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001. 226 p.
- HASTINGS, Dorothy. In zines, LGBTQ creators find a place to tell their own stories. **PBS**, 2020. Disponível em: <https://www.pbs.org/newshour/arts/in-zines-lgbtq-creators-find-a-place-to-tell-their-own-stories>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- KLEON, Austin. **Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade**. Rio de Janeiro: Rocco, 2013. 159 p.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995. 216 p.
- SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Annablume, 1998. 168 p.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15º edição. Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1977. 167 p.
- PHAM, Camelia. **The Art Of Storytelling | Camelia Pham | TEDxRMIT**. 2021. 1 vídeo (16:49). Publicado pelo canal TEDx Talks. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dCl3tVgLLxI&t=2s>. Acesso em: 14 fev. 2025.
- SCOTT, Dan. A Comprehensive Guide to Color Theory for Artists. **Draw Paint Academy**, 2017. Disponível em: <https://drawpaintacademy.com/a-comprehensive-guide-to-color-theory-for-artists/>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- SOUSA, Diego El Khouri. **Zine, Arte, Resistência e Ações Pedagógicas**. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022.
- TSANG, Leo. Leo Tsang Thumbnails. *In: Five distinct thumbnail types and why all of them are important*. **Muddy Colors**, 2024. Disponível em:

<<https://www.muddycolors.com/2024/08/five-distinct-thumbnail-types-and-why-all-of-them-are-important/>>.

GLOSSÁRIO

Concept art: a representação visual de uma ideia antes que ela seja desenvolvida em um produto final

Lineart: uma forma de ilustração que consiste em usar apenas linhas, retas ou curvas distintas sobre um fundo; geralmente são monocromáticas.

Moodboard: uma coletânea de referências visuais, textuais, e até sensoriais para transmitirem uma ideia ou pensamento.

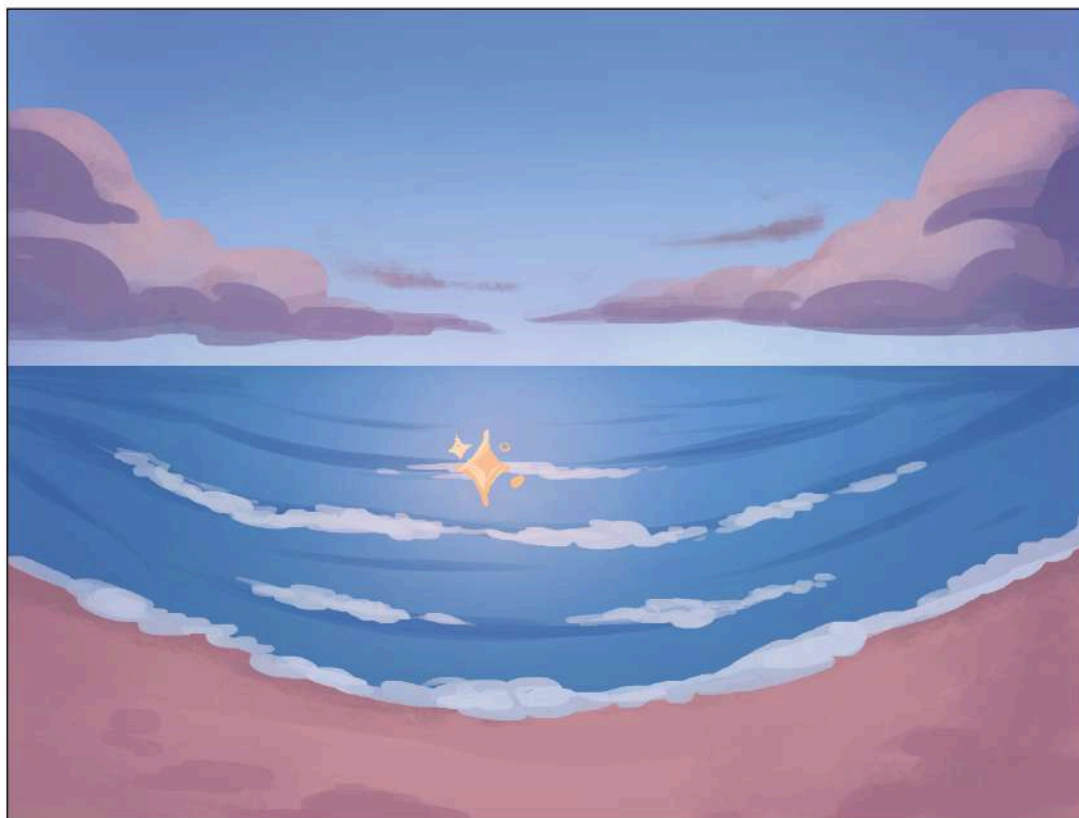
Renderização: o processo de transformar uma pintura em um estado final mais polido, trabalhando-se a iluminação, sombreamento, e utilização de texturas e detalhes.

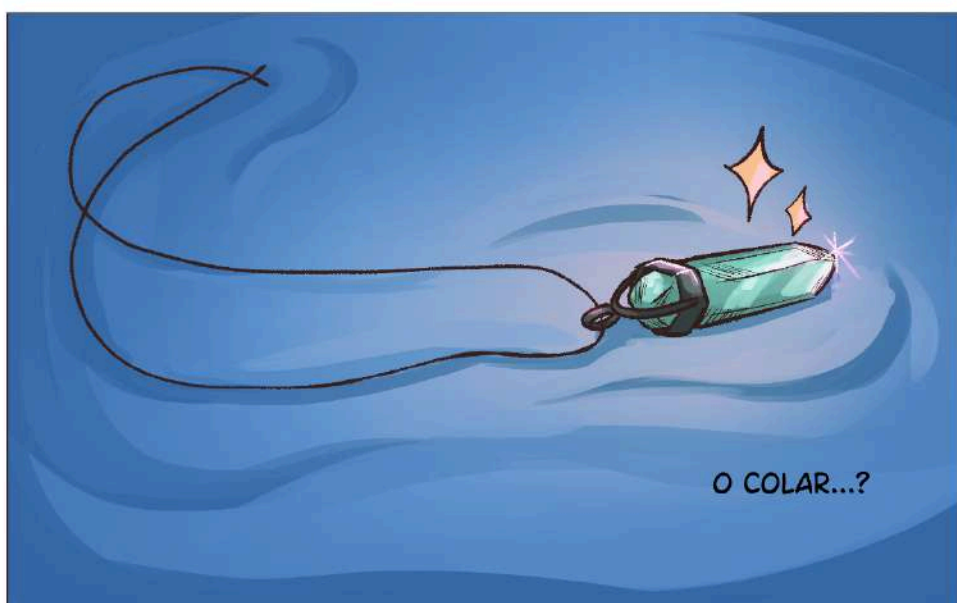
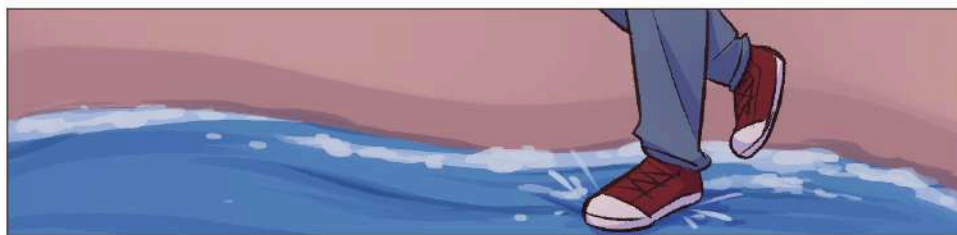
Thumbnails: desenhos rápidos e pequenos, com característica marcante de serem feitos em grande quantidade em pouco tempo, sem muitos detalhes.

APÊNDICE - QUADRINHO FINALIZADO



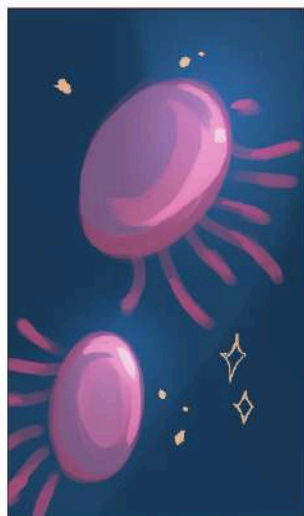




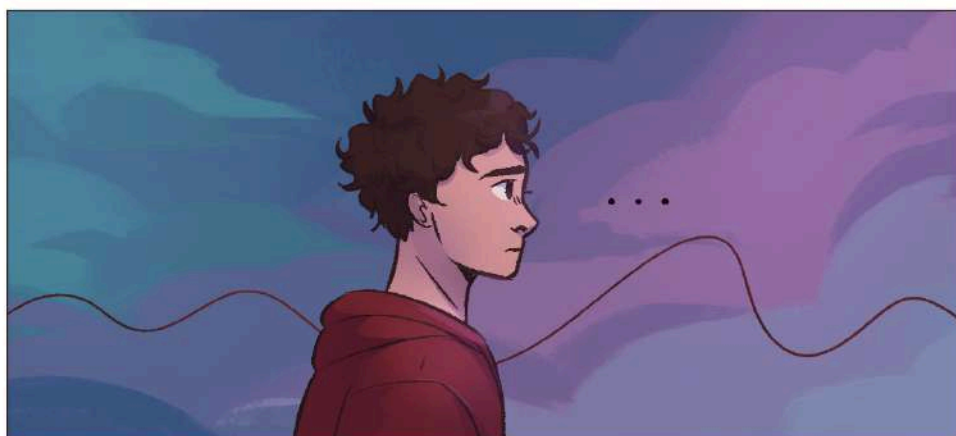
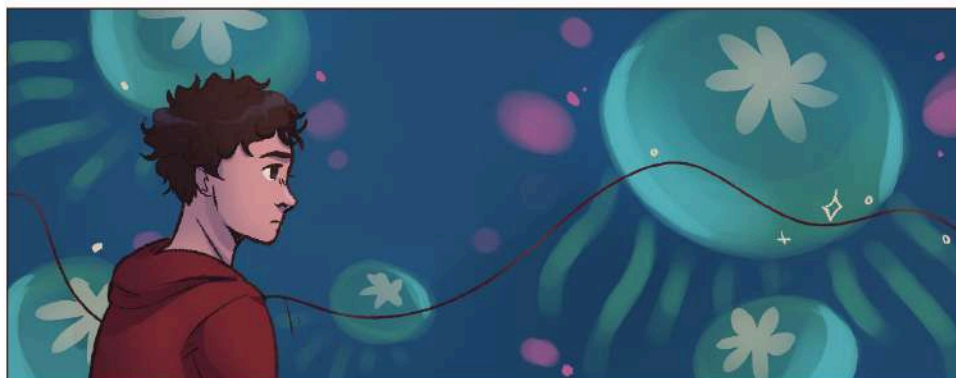






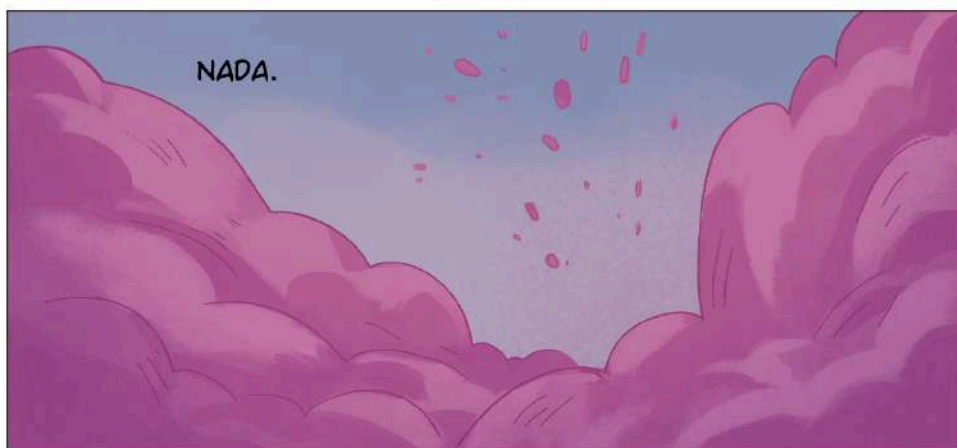














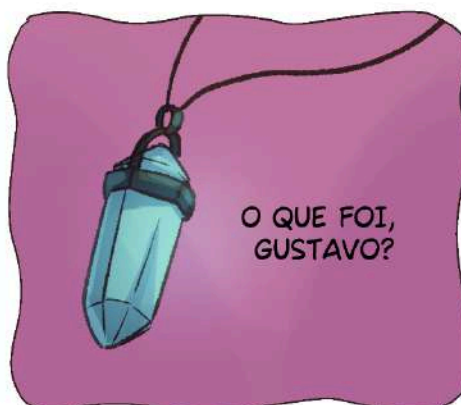
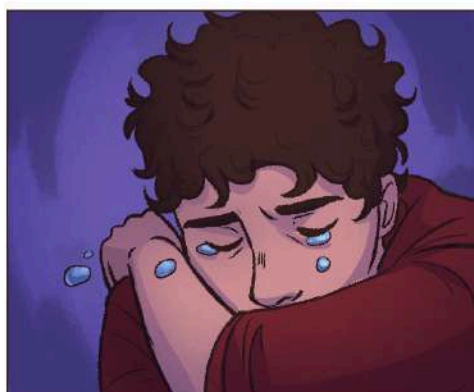




EU ESTOU SÔ... DE NOVO



E DE NOVO.









SABE, NÃO HÁ FELICIDADE NA SOLIDÃO.



