

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS

ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES

CURSO DE DESIGN

BEATRIZ CESAR FARIA

História em quadrinhos com linguagem e identidade visual própria

Goiânia - 2026

BEATRIZ CESAR FARIA

História em quadrinhos com linguagem e identidade visual própria

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Tai Hsuan-An

Goiânia

2026

Dedicatória

À minha família, pelo apoio em toda a minha jornada no curso de Design na PUC, por impulsionar minhas ideias e me permitir ser livre para me expressar.

Ao meu namorado, por ouvir meus devaneios criativos e estar ao meu lado na concretização de cada projeto.

Aos meus professores, pela paciência em me guiar, ensinar e mostrar que a simplicidade nunca é sinônimo de ausência.

E aos meus amigos Aline Chaves, Izadora Beatriz, Beatriz Vitória, Isabella Abrão, Emanuel Batista, Juliana Teixeira e Daniel Alves, por caminharem comigo nesta encruzilhada.

Sumário

Introdução	7
Objetivos da pesquisa e do projeto.....	10
Justificativa.....	10
Contextualização e problematização.....	12
Possibilidade de solução	17
 1 Criando a história.....	18
1.1 Metodologias de projeto em design aplicadas à HQ.....	18
1.2 A jornada do herói.....	20
1.3 O sistema dos quadrinhos de Groensteen.....	21
 2 Estudos de caso.....	25
2.1 <i>Verdade</i> , de Orlandeli.....	25
2.2 <i>Ravina, the witch?</i> , de Mizuno.....	27
2.3 <i>As aventuras de Sir Charles Mogadon & Conde</i> <i>Euphrates de Açafrão</i> , de Matuck <i>et al.</i>	30
 3 Indicativos do Projeto..	34
3.1 Técnicas utilizadas.....	34
3.2 Diagrama de experimentação.....	34
3.3 Experimentação dos quadrinhos.....	36
3.3.1 Capa, contracapa e cenas	37
3.3.2 Arte final.....	41
 Conclusão.....	44
 Referências.....	45
 Apêndices.....	47

Principais autores.....	47
Termo de consentimento.....	51

Resumo

Este trabalho apresenta uma construção da identidade visual nas histórias em quadrinhos (HQs) que se distancia de estéticas massificadas, como o Pop Art (estilo Lichtenstein) e o Mangá (histórias em quadrinhos japonesas). O objetivo é compreender como a escolha de recursos gráficos — traço, paleta de cores, composição e estilização — atua como linguagem mediadora na construção de universos narrativos. A pesquisa utiliza análise documental e estudo de caso de obras autorais, demonstrando que a identidade visual funciona como uma ferramenta de assinatura autoral e ressignificação semiótica, indo além do mero exercício estético.

Palavras-chave: Design, Histórias em Quadrinhos; Identidade Visual; Narrativa; Obra Autoral.

Abstract

This work presents a construction of visual identity in comic books that distances itself from mass-produced aesthetics, such as Pop Art (Lichtenstein style) and Manga (Japanese comics). The objective is to understand how the choice of graphic resources—line style, color palette, composition, and stylization—acts as a mediating language in the construction of narrative universes. The research uses document analysis and case studies of authorial works, demonstrating that visual identity functions as a tool for authorial signature and semiotic re-signification, going beyond mere aesthetic exercise.

Key words: Design, Story Comics, Visual Identity, Narrative, Authorial Work.

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs) consolidaram-se ao longo do século XX e início do XXI (apesar de haver discussões sobre se tal expressão é mais antiga, baseadas nas artes rupestres e também em hieróglifos), como uma forma de expressão visual e narrativa reconhecida tanto cultural quanto academicamente. São narrativas gráficas, ou seja, histórias narradas por imagem e texto. Sua denominação varia entre arte sequencial (nome atribuído pelo famoso quadrinista americano Will Eisner), narrativa figurada e literatura ilustrada. As histórias em quadrinhos podem ser vistas como livros, revistas, tirinhas em jornais e também existem as versões digitais (por meio de postagem nas redes sociais pelo próprio autor ou editora).

Este projeto apresenta somente conceitos visuais e linguísticos, simulando como ficaria a história na identidade da autora. Portanto, o trabalho ainda está em processo.

Figura 1: Hieróglifos egípcios, rainha Nefertari, um relevo em um templo, Abu Simbel Egito. (Autor da imagem: Maysam Yabandeh).



Figura 2: Tirinha “Magali”. (Autor da obra: Maurício de Sousa).



Paralelamente à valorização da linguagem dos quadrinhos, observa-se uma consolidação de estilos visuais predominantes que, com o tempo, passaram a funcionar quase como “padrões estéticos” hegemônicos.

Entre estes, destacam-se: a influência da pop art, especialmente pela estética associada a Roy Lichtenstein (que usava dessa estética para criticar a cultura de massa); os quadrinhos de super-heróis produzidos nos Estados Unidos; e a estética do mangá japonês, marcada por traços de anime e estruturas de página (a leitura da direita para a esquerda).

Em contextos de formação em design e produção independente, esses estilos são frequentemente adotados como modelos principais, o que contribui para a homogeneização visual e limita a exploração de identidades visuais distintas.

Figura 3: “Ohhh...Alright...”, 1963-1964. (Autor da imagem: Roy Lichtenstein).

Figura 4: Cena do mangá *Naruto* (Autor da obra: Masashi Kishimoto).



Figura 5: Cena do quadrinho *Captain America*, v.11. (Autores da obra: Joe Simon e Jack Kirby).



Do ponto de vista do mercado, a relevância das HQs é crescente. Segundo dados da ICv2 e da NPD BookScan (Estados Unidos), o mercado de *graphic novels* e quadrinhos tem apresentado crescimento significativo desde a década de 2010, com destaque para publicações autorais e independentes.

No Brasil, relatórios da Câmara Brasileira do Livro (CBL) e registros de eventos, como a Comic Con Experience (CCXP), indicam aumento do interesse em quadrinhos nacionais, inclusive no segmento independente. Esse cenário abre espaço para narrativas visuais diversas, mas também evidencia a concorrência e a necessidade de diferenciação estética.

Objetivos da Pesquisa e do projeto

Objetivo geral

O objetivo geral da pesquisa e do projeto é observar a consolidação de modelos de arte em sequência que se tornaram cada vez mais presentes no mercado global e refletir sobre onde estão as demais expressões gráficas dos quadrinhos. Para mostrar uma alternativa de identidade, será desenvolvida uma história em quadrinhos com desenhos feitos à mão (utilizando lápis com grafite, caneta nanquim e lápis de cor) e fundos com técnicas de aquarela.

Objetivos Específicos

- Concretizar uma narrativa há muito tempo planejada e pensada pela autora em diversas formas.
- Quebrar a rigidez da padronização conhecida nos quadrinhos ao fazer cenários em molduras que fogem de retas e desenhos que ocupam páginas inteiras.
- Mostrar uma alternativa de identidade dos quadrinhos que possui uma forma fluida, com linguagem da própria autora.
- Desenvolver o produto para publicação, texturizar páginas e mesmo aromatizá-las para dar ao leitor maior imersão na história.
- Sem desprezar a pop art ou o estilo mangá, apontar que existem outros caminhos que não precisam imitar tais estilos.

Justificativa

Em uma visita da autora ao Museum of Pop Culture, em Seattle - EUA, ela se deparou com uma ala exclusiva do museu que estava expondo “Asian Comics” (“Quadrinhos Asiáticos”). E as produções que mais se destacavam eram os mangá (os quadrinhos japoneses) em comparação com os demais (indianos, árabes, tailandeses, chineses, vietnamitas etc.). Além disso, este mesmo museu mostrava quadrinhos de super-heróis já consolidados na cultura pop. Foi então que a reflexão surgiu: “E os outros quadrinhos? Existe mais uma alternativa?”

A autora já possuía a ideia de fazer sua própria história, mas não conseguia se decidir por qual meio criá-la - se era um livro ilustrado, um desenho animado ou uma história em quadrinhos. Depois de realizar essa visita e observar todas as formas de expressões nas artes sequenciais, decidiu que o meio de linguagem e de expressão gráfica seria através das histórias em quadrinhos.

Figura 6: Museum of Pop Culture, ou MoPOP (Seattle-Washington - EUA).



Figura 7: *Kaavad das Pequenas Economias* (Autor da obra: Mangilal Mistri).



Figura 8: *Hanuman, epitome of devotion and courage* (Editora: Amar Chitra Katha).

Figura 9: Cena do quadrinho *Goddess* (Autora da obra: Junko Mizuno).

Figura 10: Capa do quadrinho *Ghost in the shell* (Autor da obra: Masamune Shirow).



Contextualização e problematização

Contextualização

A compreensão das HQs como linguagem é fundamental para o design de sua identidade visual. Scott McCloud (1995) destaca os aspectos que se seguem.

- A sequência de quadros e o uso das “sarjetas” (espaços em branco).
- A estilização dos personagens.
- A relação entre texto e imagem (balões, recordatórios, onomatopeias).
- O uso de metáforas visuais e símbolos.

Eisner (1985) por sua vez, enfatiza o seguinte sobre a linguagem dos HQs.

- São uma linguagem de arte sequencial, com gramática própria.
- Têm potencial de literatura séria e adulta (*graphic novels*).
- Funcionam como um meio poderoso de comunicação visual, indo além do entretenimento.
- O autor de quadrinhos atua como um diretor da experiência do leitor, controlando tempo, ritmo e foco visual.

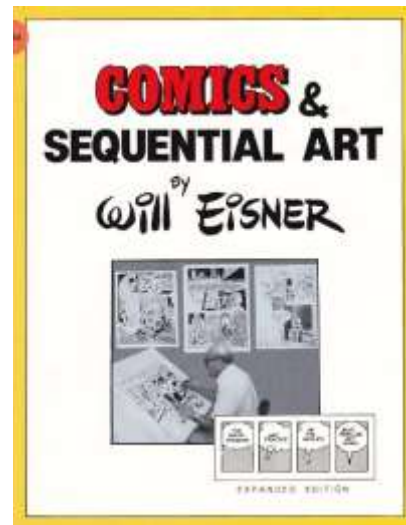
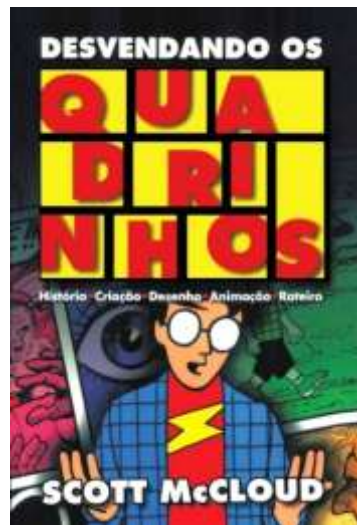
Thierry Groensteen (2007) propõe a ideia de “sistema” dos quadrinhos.

- Quadrinhos são um sistema: não são somente sequência de quadros, mas uma rede de relações entre eles.
- A página é central: a página inteira (ou dupla) é uma unidade de sentido, não só cada quadrinho isolado.
- Relações entre quadros: os quadros se conectam de várias formas (não só o “antes e depois”), criando uma malha de significados.
- Espaço importa: tamanho, posição e forma dos quadros na página também produzem sentido.
- Mídia específica: quadrinhos não são cinema parado nem livro ilustrado; têm linguagem própria de narrativa visual.

Figura 11: *The system of comics* (Autor do livro: Thierry Groensteen).

Figura 12: *Desvendando os quadrinhos* (Autor da obra: Scott McCloud).

Figura 13: *Comics & Sequential Art* (Autor da obra: Will Eisner)



Problematização

O resultado dessa dinâmica é uma tensão entre:

- a riqueza de referências estéticas já consolidadas (que são válidas, importantes e riquíssimas);
- o risco de homogeneização visual, em que muitas produções se tornam semelhantes entre si, dificultando o desenvolvimento de uma identidade visual própria e a afirmação de vozes autorais distintas.

No contexto da formação em design, isso se torna ainda mais crítico. Muitos estudantes iniciam seus projetos de HQ com base em estilos que já admiram, mas encontram dificuldade em:

- explorar outras referências visuais (artes plásticas, cinema, design editorial, animação, ilustração contemporânea etc.);
- construir um sistema visual coerente com o conteúdo narrativo;
- questionar as convenções gráficas que adotam.

Muitas vezes, autores de quadrinhos utilizam estilos prontos por conveniência mercadológica. Assim, perdem a oportunidade de criar uma identidade visual única e disruptiva, que dialogue melhor com os temas específicos de suas respectivas histórias.

Figuras 14 e 15: Capa e cena do mangá *Lampião* (Autor da obra: Carlo Amatsu).



No caso de *Lampião*, de Carlo Amatsu, assiste-se a um movimento em que uma narrativa profundamente ancorada no imaginário brasileiro – o cangaço e a figura de

Virgulino Ferreira – é reorganizada por meio de uma linguagem visual associada ao mangá japonês.

Ao adotar os códigos narrativos do mangá, *Lampião* desloca a tradição de representação do cangaço, aproximando o personagem de arquétipos do herói de mangá (*shonen* ou *seinen*), em vez de mantê-lo exclusivamente no registro do bandido social, do vilão demonizado ou do mito regionalista.

A adoção da linguagem do mangá, ao mesmo tempo que aproxima a narrativa do repertório contemporâneo de leitores jovens, também coloca esse mesmo repertório em questão à medida que a experiência histórica do sertão e do cangaço é “traduzida” para formatos narrativos globais.

Figuras 16 e 17: Capa e cena do mangá *Iaraock* (Autor da obra: Joaum).



Iaraock, de Joaum, é uma obra brasileira que se apropria de um mito fundante do imaginário nacional — a lara — para reinscrevê-lo em uma narrativa marcada por códigos estéticos e narrativos associados ao mangá. Assim como em outros casos de “mangá brasileiro”, o que está em jogo não é apenas uma questão de estilo visual, mas uma operação mais profunda de reconfiguração da narrativa brasileira por uma linguagem transnacional.

Em vez de permanecer como uma entidade mítica situada à margem da experiência cotidiana, a personagem lara assume contornos típicos de protagonista de mangá: atravessa conflitos pessoais, constrói relações afetivas e identitárias, participa de dinâmicas de grupo e é acompanhada por um leitor que reconhece em sua trajetória

elementos de uma jornada de crescimento – mais próxima da lógica seriada do mangá do que do funcionamento emblemático das figuras folclóricas tradicionais.

Ao recorrer a recursos expressivos típicos do mangá — como exageros faciais, deformações cômicas e onomatopeias visualmente marcadas — *Iaraock* aproxima a figura mítica da sensibilidade otaku contemporânea, produzindo um efeito de familiaridade que contrasta com a distância reverente frequentemente associada às “lendas folclóricas”. Essa proximidade, porém, não é isenta de tensão: ela pode tanto revitalizar o interesse por narrativas brasileiras quanto diluí-las no repertório genérico da cultura pop global.

Figuras 18 e 19: Obra e cena da história em quadrinhos *Dias de Horror* (Autores: Danilo Beyruth, Ivan Reis, Joe Prado, Adriana Melo, Eddy Barrows, Marcelo Maiolo, Rb Silva, Paulo Siqueira e Leonardo Romero).



Dias de Horror, de Danilo Beyruth, constitui um exemplo emblemático de produção brasileira que se apropria deliberadamente da gramática visual e narrativa dos quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC para construir uma obra situada em contexto nacional. Ainda que o próprio autor assuma essa relação como homenagem, o gesto ultrapassa a citação pontual ou o simples pastiche: o que se observa é a incorporação estrutural de códigos super-heroicos — enquadramentos dramáticos, anatomias enfatizadas, poses de impacto, *splash pages* e coreografias de ação — na organização de uma narrativa de horror.

A “brasilidade” da obra não está ausente: manifesta-se em cenários, na ambientação social, em marcas de linguagem e em situações que remetem ao cotidiano nacional. No entanto, tais elementos são enquadrados por uma forma que deriva de outro eixo cultural, o das grandes editoras norte-americanas de super-heróis. Esse enquadramento produz um efeito de hibridismo estético e narrativo: de um lado, o horror brasileiro ganha uma camada de legibilidade para um público já acostumado à visualidade Marvel/DC; de outro, corre o risco de ser reinterpretado prioritariamente como variação de um modelo global de ação heroica, em que a excepcionalidade física, a pose icônica e a espetacularização da violência assumem centralidade.

O caráter assumido de homenagem em *Dias de Horror* torna evidente o desejo de inscrever a obra em um diálogo afetivo com o repertório dos super-heróis da Marvel e da DC. Entretanto, do ponto de vista crítico, esse gesto pode ser lido de maneira ambivalente: ao mesmo tempo em que celebra uma tradição que marcou gerações de leitores, também reafirma a centralidade de modelos narrativos estadunidenses como matriz estruturante para a representação de experiências brasileiras. A questão que se coloca é em que medida a obra consegue tensionar ou ressignificar esses modelos ao inseri-los em um contexto de horror nacional, e em que medida acaba por reforçar o poder simbólico dessas formas globais sobre a imaginação local.

• Possibilidades de Solução

Ampliação do repertório visual

Um dos primeiros passos é incentivar a pesquisa de referências visuais além dos quadrinhos em alta. Isso inclui:

- ilustração editorial e de livros infantis;
- pintura, gravura, fotografia;
- cinema (especialmente direção de arte e fotografia);
- design gráfico (cartazes, capas, identidades visuais);
- animação e arte conceitual.

Essa ampliação de repertório ajuda a quebrar o ciclo de repetição direta de estilos como o mangá ou a pop art, permitindo combinações e sínteses mais autorais.

1 Criando a história

Para resolver o problema da criação de uma identidade visual própria e legível, o designer/quadrinista dispõe de metodologias de design aplicadas à narrativa gráfica. Essas metodologias são como se segue.

- Subversão do *Grid* Clássico: usar a diagramação da página como elemento ativo da história (*grids* orgânicos, páginas sem quadros, ou sarjetas com cores/texturas que ditam o ritmo psicológico do tempo).
- Tipografia e Letras como Expressão de Identidade: o desenvolvimento de fontes exclusivas para a obra (manuais ou digitais) que carregam o tom de voz dos personagens e o clima do ambiente, integrando-se organicamente ao traço.
- Cromatismo Funcional (Sintaxe da Cor): utilizar paletas de cores restritas ou simbólicas para construir a identidade da obra (ex: o uso de cores de mesma tonalidade para o passado, ou uma cor focal para destacar sentimentos), afastando-se do CMYK comercial puro.
- Design do Objeto (Materialidade): pensar no quadrinho como produto físico. A escolha do papel (textura, gramatura, brilho), o formato do livro e o acabamento da capa fazem parte da identidade visual da obra.

1.1 Metodologias de projeto em design aplicadas à HQ

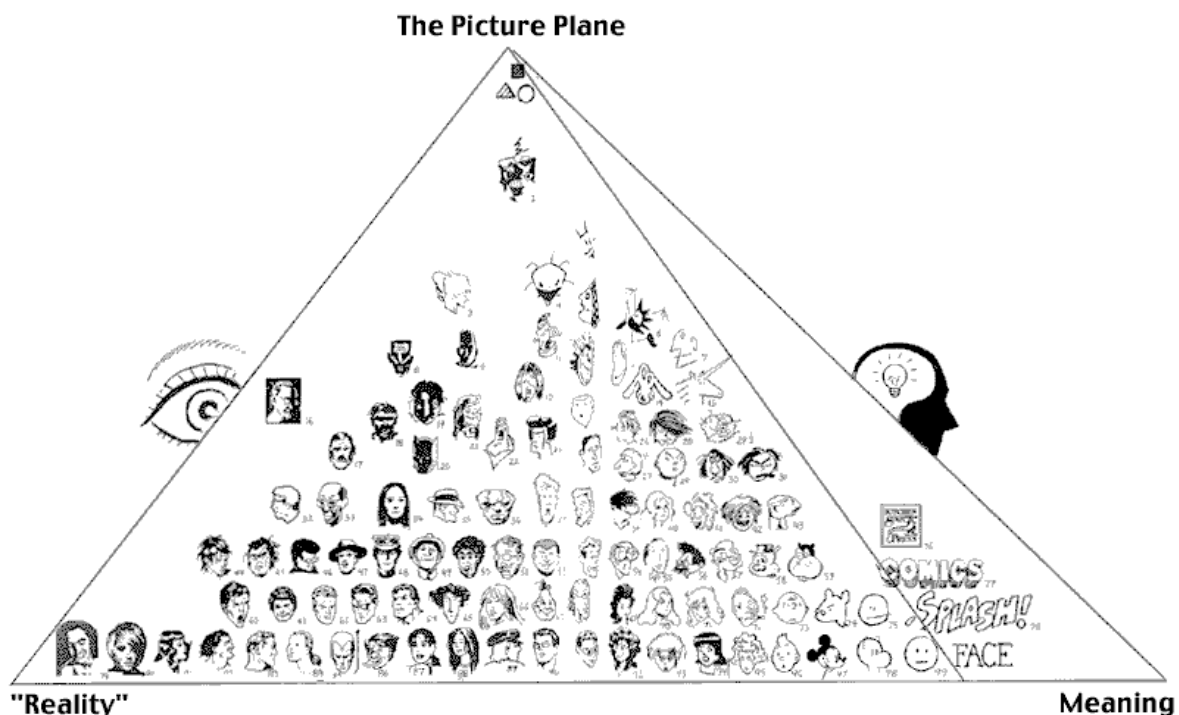
Pirâmide McCloud

Scott McCloud, quadrinista estadunidense, propôs em seu livro *Desvendando Os Quadrinhos* que a imagem pode ser posicionada em um triângulo cujos vértices são como abaixo.

- Realismo (Imagem da realidade)
 - Representações visuais que buscam se aproximar da aparência do mundo real.
 - Proporções anatômicas, profundidade, luz e sombra, detalhes de cenário.
 - Quanto mais perto desse vértice, mais a HQ investe em mimese (imitação do real).
- Abstração (Forma pura / composição gráfica)
 - Redução da imagem a linhas, formas, manchas, padrões, texturas.

- Elementos que não representam diretamente objetos reconhecíveis, mas criam clima, ritmo, impacto visual.
- Fundos abstratos, uso expressivo de cores e formas, distorções gráficas.
- Iconização (Ícone / simplificação / simbolismo)
- Desenho simplificado, esquemático, próximo de pictogramas, cartoons, caricaturas.
- Personagens e objetos reduzidos a traços essenciais, fáceis de reconhecer e repetir.
- Emoções e estados mentais comunicados por símbolos visuais (gotas, veias, etc.).

Figura 20: “Pirâmide do Plano de Imagem” (Autor: Kevin McCloud).



Fonte: retirado do livro *Understanding Comics — The Invisible Art*, de K. McCloud.

Neste trabalho, a pirâmide de McCloud é utilizada como instrumento metodológico para descrever e analisar a linguagem visual da história em quadrinhos autoral desenvolvida ao longo do TCC. Em vez de tratar o traço apenas como resultado de “estilo pessoal” ou “intuição”, a pirâmide oferece um referencial teórico para situar, de

maneira mais precisa, o lugar que essa linguagem ocupa no campo das possibilidades gráficas dos quadrinhos.

Assim, a análise do traço adotado no projeto deste TCC, à luz dessa pirâmide de McCloud, permite situá-lo de forma clara na região da iconização. As figuras humanas, os objetos e os cenários são representados de modo simplificado e estilizado, sem a busca por um realismo mimético detalhado; ao mesmo tempo, não se trata de uma exploração abstrata ou não figurativa. Em outras palavras, o projeto opera em um regime visual em que as formas permanecem reconhecíveis, porém afastadas da fidelidade anatômica e da complexidade de texturas e volumes próprios de uma representação realista.

1.2 Jornada do Herói

A Jornada do Herói, conforme sistematizada por Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces*, posteriormente adaptada por diversos teóricos da narrativa, é utilizada neste TCC como ferramenta metodológica para a construção e a análise da estrutura narrativa da história em quadrinhos autoral. Em vez de organizar os eventos de forma arbitrária, a HQ é planejada de modo a dialogar com um modelo de percurso heroico amplamente reconhecido, o que permite articular coerentemente o desenvolvimento da personagem protagonista, seus conflitos e transformações ao longo da trama.

Para fins metodológicos, este trabalho adota uma versão sintetizada da Jornada do Herói, que compreende etapas como as abaixo descritas.

- Mundo Comum.
- Chamado à Aventura ou Recusa.
- Encontro com o Mentor.
- Travessia do Limiar.
- Provas e Aliados.
- Provação Maio.
- Recompensa.
- Caminho de Volta.
- Transformação.

- Retorno.

Essas etapas não são encaradas como “fórmulas rígidas”, mas como um esqueleto estrutural flexível que orienta o planejamento da narrativa, permitindo que a trajetória da personagem principal seja construída em termos de conflito, crise e transformação.

Figura 21: Esquema ilustrativo da Jornada do Herói



Fonte: <https://dimitrivieira.com/quando-a-jornada-do-heroi-estraga-o-storytelling/>

1.3 Sistema de Quadrinhos do Thierry Groensteen

Neste trabalho, o sistema de Groensteen (1985) é utilizado como ferramenta metodológica para pensar a construção da HQ não apenas no nível do desenho individual ou da narrativa linear, mas na maneira como os quadros, as páginas e suas

repetições internas se relacionam, contribuindo para a formação de uma linguagem e de uma identidade visual próprias.

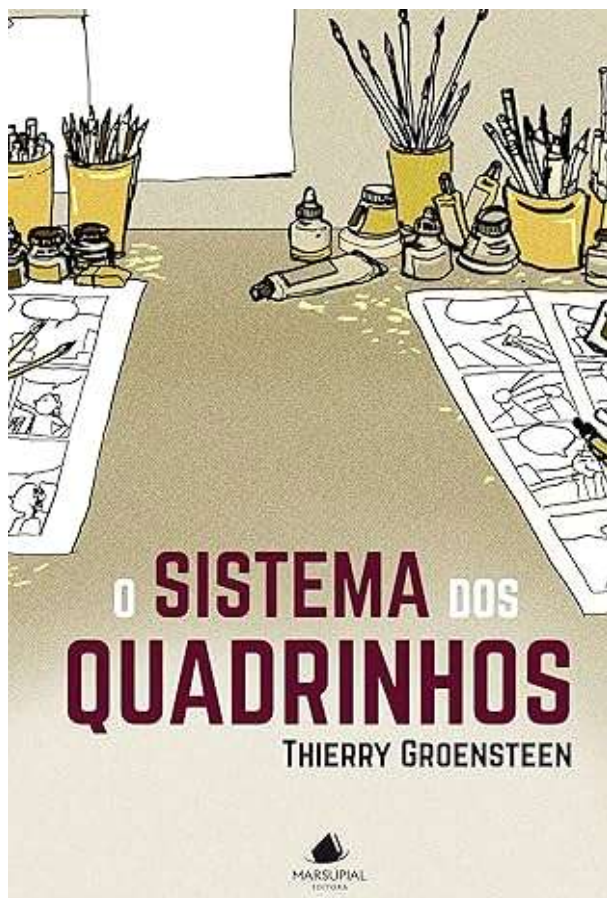
São os seguintes os conceitos principais de Groensteen.

- Sistema de quadrinhos:
 - os quadrinhos são entendidos como um sistema de elementos interligados;
 - quadros, páginas, motivos visuais e repetições formam uma rede; nada é totalmente isolado;
 - o sentido surge da articulação entre todos os elementos, e não apenas de cada quadro individual.
- Restrição do enquadramento:
 - todo quadro é uma porção recortada de um espaço maior (o mundo ficcional);
 - o enquadramento é uma restrição: o autor escolhe o que mostrar e o que deixar fora;
 - isso é fundamental para controlar a informação, criar suspense e guiar o foco do leitor.
- Iconicidade solidária:
 - cada quadro é um ícone com sentido próprio, mas sua leitura depende dos outros quadros;
 - “solidária” porque as imagens cooperam entre si: o significado de uma é reforçado, ampliado ou alterado pelas demais;
 - a história em quadrinhos é uma constelação de imagens solidárias, não uma coleção de figuras independentes
- Plurifragmentação / multiquadrinização:
 - a narrativa em quadrinhos se dá pela multiplicidade de quadros;
 - essa fragmentação organiza o tempo (antes/depois, pausa, eclipse), define o ritmo da leitura, permite justapor momentos, ações e pontos de vista;
 - o sentido não está só no quadro, mas na passagem de um quadro a outro.
- Espacialidade da página

- a página é uma unidade de leitura e de composição;
 - a posição dos quadros, o tamanho relativo, os vazios e margens e a hierarquia visual (o que se destaca, o que recua) são importantes;
 - a página é um campo visual onde ritmo, pausa e impacto são construídos graficamente.
- Rede (spatio-topia):
 - os quadros estão distribuídos no livro em um espaço organizado;
 - cada quadro ocupa um lugar preciso e esse lugar influencia o sentido (por exemplo, final de página, início de capítulo, página dupla);
 - ler quadrinhos é percorrer essa rede espacial de quadros.
 - Tressage (entrelaçamento):
 - é um dos conceitos mais importantes;
 - tressage é entrelaçamento de elementos ao longo da obra;
 - ocorre quando um mesmo motivo visual (objeto, cor, pose, enquadramento) reaparece em momentos diferentes, criando ecos, rimas visuais e paralelos narrativos;
 - o entrelaçamento constrói coerência interna, memória visual do leitor e reforça temas e emoções.
 - Articulação linear e tabular:
 - articulação linear é leitura na sequência: quadro após quadro, como tempo que passa;
 - articulação tabular é a percepção simultânea da página inteira, como um todo visual;
 - quadrinhos combinam sempre a linha do tempo (linear) com o mapa da página (tabular).
 - Recorrência e motivos visuais:
 - certos elementos reaparecem ao longo da história em quadrinhos em razão de símbolos, padrões de cenário, tipos de quadros, cores específicas;
 - essa recorrência cria unidade estética, marca temas importantes e ajuda o leitor a reconhecer estados emocionais ou momentos-chave;

- está diretamente ligada ao entrelaçamento.
- Livro de quadrinhos como totalidade:
 - a unidade de análise não é apenas o quadro ou a página, mas o livro inteiro;
 - capa, ritmo de capítulos, organização de páginas e recorrência de motivos formam uma totalidade coerente;
 - a identidade de uma HQ se constrói nessa escala global: o livro como sistema completo.

Figura 22: *O sistema dos quadrinhos* (Autor: Thierry Groensteen. Editora: Marsupial Editora).



2 Estudos de Casos

Exemplos de histórias em quadrinhos que possuem identidade visual e linguagem própria.

2.1 *Verdade*, de Orlandeli

Figura 23: Capa da História em Quadrinhos *Verdade* (Autor: Orlandeli).



Panorama da obra

Verdade de Orlandeli, se destaca no cenário brasileiro por seu caráter autoral e pela construção de uma atmosfera visual própria. Sua narrativa trabalha temas, como memória, subjetividade e reflexão, o que se reflete diretamente nas escolhas gráficas.

Traço e estilização

O traço de Orlandeli não busca o realismo fotográfico nem a estética heroica típica das artes sequenciais.

Há uma linha orgânica, aparentemente “solta”, que contribui para um clima intimista e humano.

Os personagens são estilizados com simplicidade calculada: poucos elementos definem personalidade e expressão.

Figuras 23 e 24: Cenas do livro em quadrinhos *Verdade* de autoria de Orlandeli.



Uso de cor e atmosfera

A paleta de cores tende a ser contida e coerente, muitas vezes com cores suaves, terrosas ou ligeiramente dessaturadas (dependendo da edição e impressão).

A cor não é usada de forma leviana: ela apoia o clima das cenas – reforça emoções, marca mudanças de ambiente ou de estado de espírito.

Esse uso de cor como elemento narrativo reforça uma identidade visual que se reconhece pela atmosfera, não só pelo traço.

Composição de página e ritmo

Orlandeli usa uma composição relativamente clara, com quadros organizados e leitura fluida, mas permite variações de ritmo quando necessário.

Páginas podem alternar entre sequências mais “preenchidas” e momentos de respiro visual, usando espaços em branco e quadros maiores.

Essa alternância cria um ritmo próprio, alinhado à proposta reflexiva da obra.

Identidade visual e conceito

A identidade visual de *Verdade*, de Orlandeli dialoga com sua temática: é uma visualidade que parece “honesta”, sem exageros, reforçando a noção de introspecção e sinceridade narrativa.

Do ponto de vista do design, há coerência entre traço, cor, diagramação e conteúdo.

2.2 *Ravina the Witch?*, de Junko Mizuno

Figura 25: Capa do livro em quadrinhos *Ravina the Witch?* (Autora: Junko Mizuno).



Panorama da obra

Ravina the Witch?, de Junko Mizuno, apresenta uma protagonista bruxa e um universo que mistura fantasia, cotidiano e humor. A série constrói um mundo particular, com forte presença de elementos simbólicos e uma estética que remete tanto ao conto de fadas quanto à cultura contemporânea.

Traço e construção de personagens

O traço tende a um estilizado marcante, com personagens de formas bem definidas e facilmente reconhecíveis, apesar da semelhança com o estilo “chibi” (técnica de desenho japonesa derivada do mangá e anime, focada em transformar personagens em versões extremamente fofas e simplificadas. Suas principais marcas são a cabeça grande e desproporcional (geralmente do mesmo tamanho que o resto do corpo), olhos gigantes e expressivos, membros curtos e a ausência quase total de nariz.). A história possui um tom mais sombrio.

As expressões faciais e corporais são exageradas de forma deliberada, contribuindo para o humor e o caráter mágico da narrativa.

A obra parece captar referências mais amplas, incluindo ilustração europeia e desenhos animados.

Figura 26: Cenas do livro em quadrinhos *Ravina the Witch?*” (Autora: Junko Mizuno).



Paleta de cores e simbolismo

A cor exerce papel central na construção de humor: paletas específicas reforçam momentos de magia, tensão, melancolia ou leveza.

Há um cuidado em harmonizar fundo, personagens e elementos secundários, evitando excesso de informação visual.

Essa abordagem faz com que cada cena tenha uma “assinatura de cor”, o que fortalece a identidade visual da série.

Composição, cenário e mundo

Os cenários, mesmo quando estilizados, são trabalhados como parte importante da narrativa: casas, florestas, objetos e ambientes ajudam a construir a personalidade do universo de Ravenna.

A página é usada de forma criativa, com variações de quadros, vinhetas e elementos que “escapam” dos limites, reforçando a ideia de magia.

Identidade visual própria

O conjunto do traço, da cor e da composição resulta em um universo que o leitor reconhece rapidamente, mesmo fora de contexto.

Não se trata de um desdobramento direto de pop art nem de mangá, mas de um híbrido mais autoral, o que se alinha com o tema desta pesquisa.

2.3 *As Aventuras de Sir Charles Mogadom & do Conde Euphrates de Açafrão*, de Artur Matuck, Carlos Matuck, Rubens Matuck e Oscar Ambrosio.

Panorama da obra

As Aventuras de Sir Charles Mogadon & do Conde Euphrates de Açafrão, de Artur Matuck, Carlos Matuck, Rubens Matuck e Oscar Ambrosio, é uma HQ que explora o absurdo, o cômico e possivelmente o fantástico (dependendo da edição específica), com personagens de nomes marcantes e situações igualmente inusitadas. Desde o título, a obra sinaliza um universo peculiar, o que se reflete na visualidade.

Figura 27: Capa do livro em quadrinhos *As Aventuras de Sir Charles Mogadon & do Conde Euphrates de Açafrão* (Autores: Artur Matuck, Carlos Matuck, Rubens Matuck e Oscar Ambrosio).



Traço e caracterização

O traço costuma privilegiar o grotesco, o exagero e a caricatura, enfatizando traços físicos, roupas e poses dos personagens.

Há um sentido de humor gráfico: o desenho em si já causa riso ou estranhamento, independentemente do texto.

Essa opção de estilização cria uma identidade fortemente marcada pela caricatura, distante da seriedade da pop art e da estética codificada do mangá.

Organização da página e ritmo cômico

A diagramação tende a apoiar o humor: quadros que alongam uma situação, silêncio visual antes de uma piada, repetições deliberadas.

O uso de quadros e de espaço em branco contribui para o *timing* de leitura, algo essencial em HQs de humor.

Tipografia, balões e onomatopeias

Balões podem ser usados de maneira variada, com formatos e espessuras de linha que reforçam o tom (por exemplo, balões irregulares para gritos ou confusão).

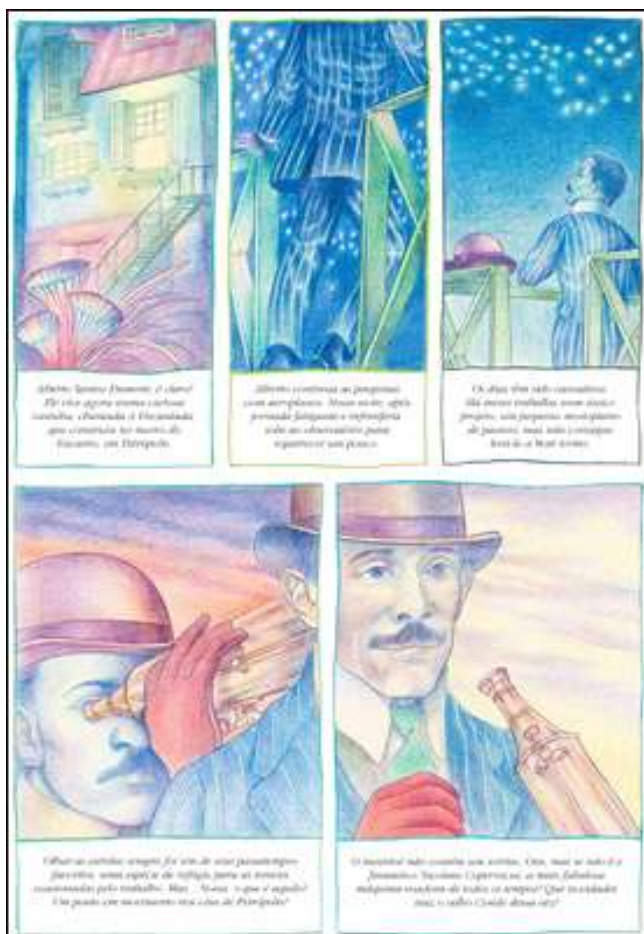
Onomatopeias e letras podem se integrar ao desenho, contribuindo para a personalidade da página.

Identidade visual e tom da narrativa

A identidade visual de *Sir Charles Mogadon & do Conde Euphrates de Açafrão* está profundamente ligada ao humor e ao absurdo.

Do ponto de vista do design, existe coerência entre o “exagero gráfico” e o tom narrativo, o que reforça a ideia de uma linguagem própria.

Figura 28: Cenas do livro em quadrinhos *As Aventuras de Sir Charles Mogadon & do Conde Euphrates de Açafrão* (Autores: Artur Matuck, Carlos Matuck, Rubens Matuck e Oscar Ambrosio).



3 Indicativos do Projeto

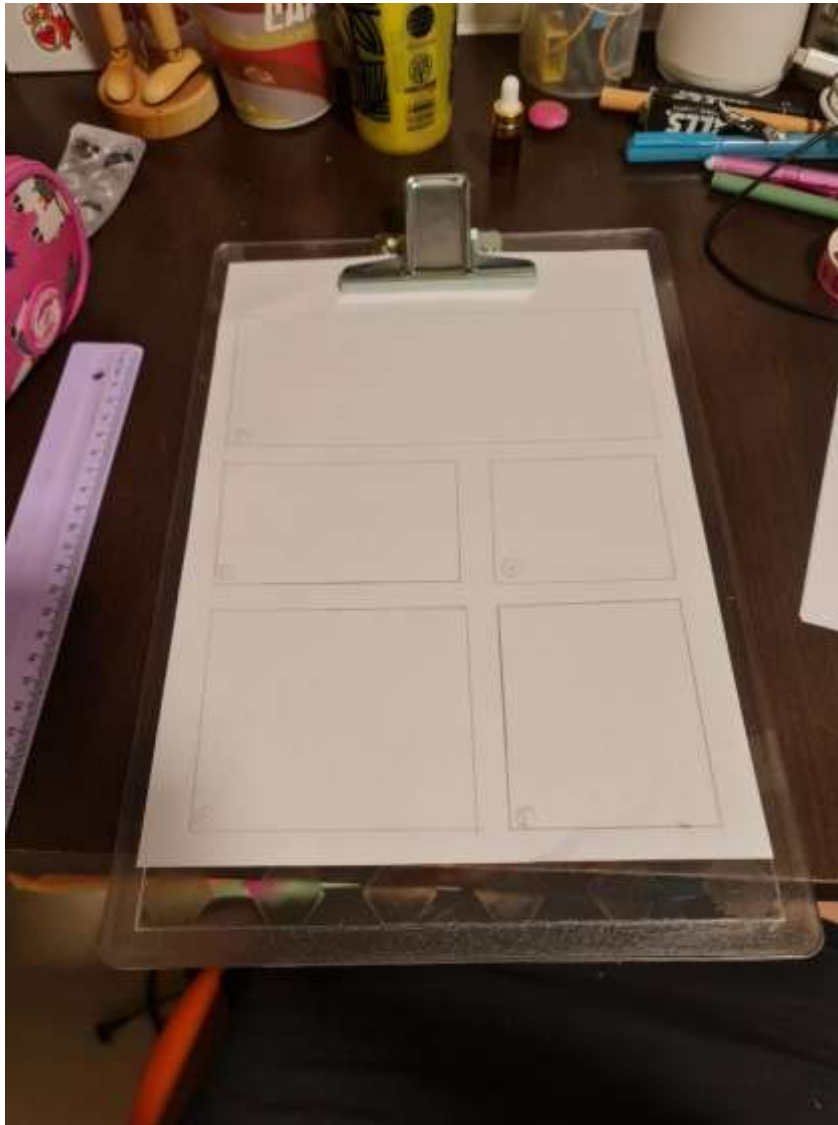
3.1 Técnicas utilizadas

- Papel A4 sulfite.
- Lápis grafite.
- Nanquim.
- Lápis de cor.
- Tinta de aquarela.

Fonte tipográfica: somente a caligrafia da autora.

3.2 Diagrama de experimentação

Figura 29: Esboço dos quadros (Autora: Beatriz Cesar Faria).



Pela imagem acima, observa-se que não se tinha uma ideia exata de como ficariam os desenhos. Inicialmente apenas foi planejado que se encaixassem nos espaços dos quadros.

Lápis utilizados:

- Brutfuner - conjunto de 50 lápis de cor, lápis de colorir pastel;
- Brutfuner - conjunto de 50 cores metálicas;
- conjunto de 260 lápis de cor oleosos;
- Prismacolor Premier - lápis de cor 150 cores.

Figura 30: Lápis de Cor (Autora: Beatriz Cesar Faria).



3.3 Experimentação dos quadrinhos

Figura 31: Esboço de uma cena dos quadrinhos (Autora: Beatriz Cesar Faria).



No primeiro esboço, pensava-se somente no espaço do desenho ao invés do desenho em si, o que limitava a expressividade da autora. Então, considerou-se elaborar menos quadros e mais espaço para adição de elementos e falas.

3.3.1 Capa, Contracapa e Esboços de Cenas

- Rascunhos

Figuras 32, 33: Esboços da capa (Autora: Beatriz Cesar Faria).

Figura 34: Esboço da contracapa (Autora: Beatriz Cesar Faria).



Figura 35: Esboços de uma cena (Autora: Beatriz Cesar Faria).

Figura 36: Traço reforçado (Autora: Beatriz Cesar Faria).



Figura 37: Esboços de uma cena (Autora: Beatriz Cesar Faria).

Figura 38: Traço reforçado (Autora: Beatriz Cesar Faria).



3.4 Arte Final

Figura 39: Arte finalizada da capa (Autora: Beatriz Cesar Faria).

Figura 40: Arte finalizada da contracapa (Autora: Beatriz Cesar Faria).



Primeira impressão de teste

Figura 41: Primeira impressão (Autora: Beatriz Cesar Faria).



Segunda impressão de teste. (Versão definitiva)

Figura 42: Segunda impressão. (Autora: Beatriz Cesar Faria)



Capa Final

Figura 43: Frente da capa (Autora: Beatriz Cesar Faria).

Figura 44: Verso da capa (Autora: Beatriz Cesar Faria).



Figura 44: Interior da capa (Autora: Beatriz Cesar Faria).



Conclusão

O design autoral nas HQs funciona como um diferencial competitivo e narrativo. A conclusão valida que, ao romper com estilos padronizados, o designer de HQs consegue criar uma "assinatura" que torna a obra memorável e que a linguagem visual pode — e deve — ser o ponto de partida do processo criativo, e não um acessório pós-roteiro.

A história em quadrinhos com linguagem e identidade visual própria não é resultado apenas de um traço padronizado ou diagramação rigorosa, mas de um conjunto de decisões conscientes, apoiadas em repertório, metodologia e reflexão crítica. Em contextos de formação em design, esse entendimento abre espaço para que HQs sejam tratadas como projetos de design completos, nos quais a identidade visual é planejada de maneira tão criteriosa quanto qualquer outra peça gráfica.

Por fim, o trabalho aponta que o fortalecimento de identidades visuais singulares em HQs contribui não apenas para a originalidade estética, mas também para a diversidade de vozes e perspectivas no campo das narrativas gráficas. Ao estimular que novos autores desenvolvam linguagens visuais próprias, o design colabora para um panorama de quadrinhos mais plural, rico e conectado às experiências contemporâneas, tanto no Brasil quanto em outros contextos.

Referências

BARBICAN CENTRE. **Mangasia: Wonderland of Asian Comics**. Londres: Barbican Centre, 1982. Disponível em: <https://www.teo-exhibitions.com/wp-content/uploads/2019/11/Mangasia-Tour-Pack-11.2019.pdf> acessado em: 2 abr. 2026.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. **Câmara Brasileira do Livro – CBL**. São Paulo: CBL, 2020. Disponível em: <https://cbl.org.br/quem-somos/> acessado em: 10 out. 2025.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. **Setor editorial avança em 2025, com crescimento nas vendas ao mercado e fortalecimento das livrarias**. São Paulo: CBL, 2026. Disponível em: <https://cbl.org.br/2026/05/setor-editorial-avanca-em-2025-com-crescimento-nas-vendas-ao-mercado-e-fortalecimento-das-livrarias/> acessado em: 29 maio 2026.

CODESPOTI, Sérgio. **Conheça o blog de Thierry Groensteen**. São Paulo: Universo HQ, 2010. <https://universohq.com/noticias/conheca-o-blog-de-thierry-groensteen/> acessado em: 20 maio 2026.

EISNER, Will. **Comics & Sequential Art**. Nova York: Poorhouse Press, 1985.

GROENSTEEN, Thierry. **The system of comics**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

GUSMAN, Sidney; CODESPOTI, Sérgio. **Morreu Will Eisner, o mestre**. São Paulo: Universo HQ, 2005 <https://universohq.com/materias/morreu-will-eisner-o-mestre/> acessado em: 14 abr. 2026.

LINCK, Alexandre. **Quadrinhos na Sarjeta**. Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=84DwzzVGxtA&t=6s> acessado em: 12 dez. 2025.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995. E-book. Disponível em: <https://semioticadaimagem.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/desvendando-os-quadrinhos-scott-mcccloud.pdf> acessado em: 13 mar. 2026.

RIBEIRO, Tassiane. **Por que o Mangá é Tão Popular no Brasil?**. Rio de Janeiro: Inko Criativo, 2025. Disponível em: <https://www.inkocriativo.com/post/por-que-o-mang%C3%A1-%C3%A9-t%C3%A3o-popular-no-brasil> acessado em: 2 nov. 2025.

VIEIRA, Dimitri. Quando a Jornada do Herói estraga o Storytelling: conheça a Jornada Estática e a Falácia do Super-herói. **Escreva sua Marca® Ltda**, 2019. Disponível em: <https://dimitrivieira.com/quando-a-jornada-do-heroi-estraga-o-storytelling/> acessado em: 10 maio 2026.

Apêndices

1 Informações sobre os principais autores utilizados neste trabalho.

Scott McCloud

É um renomado quadrinista e teórico norte-americano, amplamente considerado o maior estudioso e defensor dos quadrinhos como uma forma de arte literária autônoma. Ele é mundialmente famoso por seus livros didáticos em formato de quadrinhos que explicam a linguagem da nona arte.

Seu trabalho mais famoso é "Desvendando os Quadrinhos" (Understanding Comics), publicado em 1993, onde ele decompõe como a mente humana processa imagens e textos. Ele também escreveu "Reinventando os Quadrinhos" e "Desenhando os Quadrinhos".

Figura 45: Scott McCloud



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Scott_McCloud.

Will Eisner

Will Eisner (1917–2005) foi um dos maiores quadrinistas de todos os tempos. Considerado o "pai das *graphic novels*" (romances gráficos), ele revolucionou a indústria ao elevar os quadrinhos de simples revistinhas de entretenimento infantil a obras de arte literárias e maduras.

Criou o famoso detetive mascarado The Spirit em 1940. Em 1978, publicou *Um Contrato com Deus*, obra pioneira que popularizou o formato de *graphic novel* ao contar histórias realistas e dramáticas do cotidiano.

Em sua homenagem, a indústria criou o Eisner Award, a maior premiação internacional do mundo dos quadrinhos.

Figura 46: Will Eisner



Fonte: <https://universohq.com/materias/morreu-will-eisner-o-mestre/>.

Thierry Groensteen

O escritor de dupla nacionalidade (francesa e belga).

Thierry Groensteen é um dos grandes nomes da pesquisa histórica das HQs na Europa.

Sua carreira com os quadrinhos começou na década de 1970 e, já em 1980, contribuía com artigos para a revista *Cahiers de La Bande Dessinée*. Groensteen é editor da revista *Neuvième art* e foi, durante anos, diretor do Museu de Quadrinhos de Angoulême.

Groensteen já publicou vários livros e ensaios sobre quadrinhos, dentre eles:

La bande dessinée depuis 1975; L'univers des mangas: une introduction

à la BD japonaise; Töpffer, l'invention de la bande dessinée; Les années Caran d'Ache; La bande dessinée en France; Système de la bande dessinée (possivelmente um de seus livros mais importantes); *Astérix, Barbarella et Cie., Histoire de la bande dessinée d'expression française à travers les collections du musée de la bande dessinée d'Angoulême; L'Art d'Alain Saint-Ogan; e La bande dessinée mode d'emploi.*

Escreveu também *Naissances de La Bande Dessinée* - de William Hogarth a Winsor Mckay, publicado pela editora Les Impressions Nouvelles. O volume traça uma história detalhada dos primórdios dos quadrinhos.

Figura 47: Thierry Groensteen



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thierry_Groensteen

Alexandre Linck

Alexandre Linck (Sobradinho, Rio Grande do Sul, 4 de abril de 1984) é um professor universitário, pesquisador e criador de conteúdo brasileiro com atuação nas áreas de Literatura, Filosofia da Arte, Estética, Crítica Cultural, e pesquisas na área de Quadrinhos. É conhecido principalmente pelo canal de YouTube "Quadrinhos na Sarjeta", criado em 2011, onde, a partir de 2019, passou a produzir regularmente vídeos de análise crítica sobre histórias em quadrinhos, mangás, animações, animes, jogos e cinema, sob uma perspectiva filosófica e social.

Doutor em Literatura, Linck atuou como docente no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, além de lecionar em cursos de graduação em Letras, Cinema e Jornalismo. Com pesquisas voltadas para histórias em quadrinhos.

Figura 48: Alexandre Linck



(Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Alexandre_Linck).

2 Termo de Autorização



Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Pontifical Catholic University of Goiás
Av. Universitária, 1069, Setor Universitário
Caixa Postal 86 - CEP 74.605-010
Goiânia - Goiás - Brasil

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O estudante Beatriz Cesar Faria do Curso de Design matrícula 20222004200023, telefone: 62985563020 e-mail beatrizcesar401@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado História em Quadrinhos com uma Linguagem e Identidade Visual Própria gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 18 de Março de 2026.

Documento assinado digitalmente
gov.br BEATRIZ CESAR FARIA
Data: 18/03/2026 19:41:33-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Assinatura do autor: _____

Nome completo do autor: Beatriz Cesar Faria

Documento assinado digitalmente
gov.br TAI HSUAN AN
Data: 26/03/2024 08:00:00-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: Tai Hsuan An