

SKETCH BOOK

Além do
Céu

Universidade Anhembi Morumbi
Artist's Edition

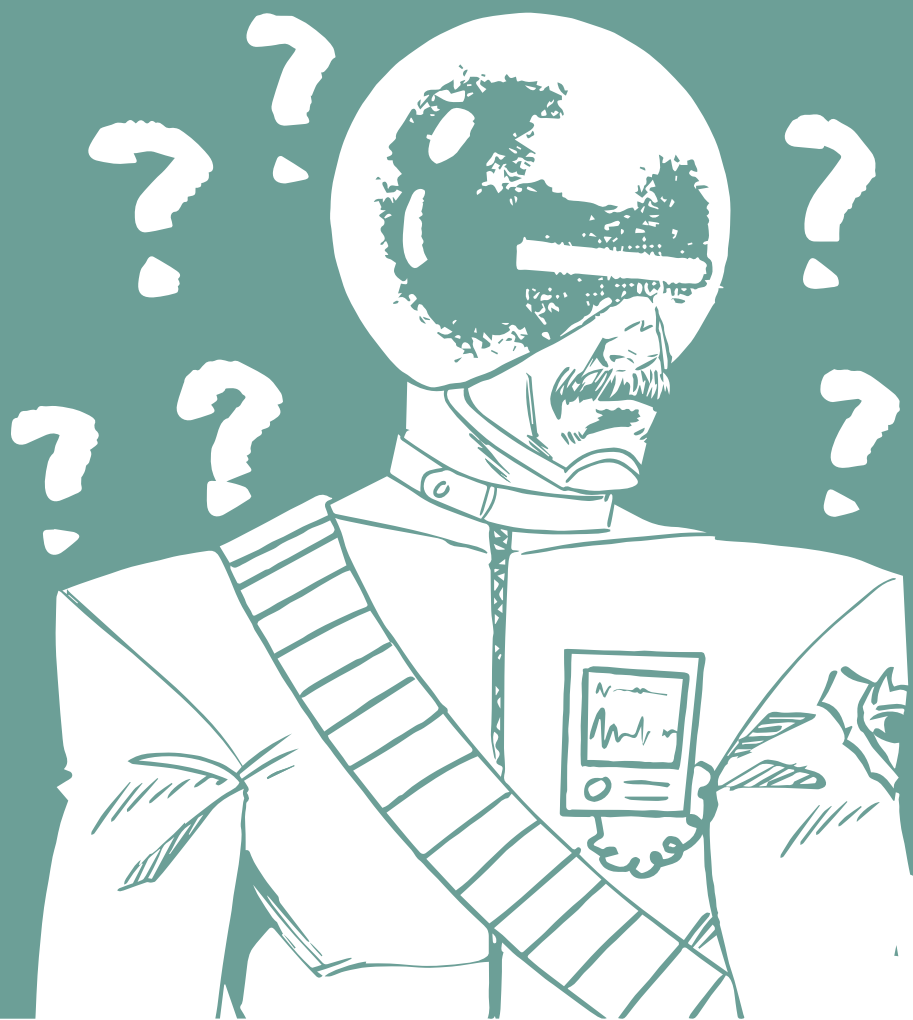
São Paulo
2025

SKETCH BOOK



Além do Céu

Artist's Edition



Além do **Céu**

Sketchbook desenvolvida como parte do Trabalho de Conclusão de Curso em Design Gráfico.

Autores:

Felipe Moreira Almeida Vieira
Higor Selvino de Oliveira
Ruan Lucas Ribeiro Silva

Instituição:

Anhembi Morumbi • Curso de Design Gráfico

Orientadores:

Prof. Me. Ricardo Borovina Balijsa
Profª. Dra. Anamaria Amaral Rezende Galeotti

Formato: 21 × 29,7 cm | miolo 60 páginas em Couchê Fosco 115g 4x4
| Capa dura em Couchê fosco 150g 4x0 |

Impressão e acabamento: Gráfica Fast Print

Diagramação: Higor Selvino de Oliveira

Edição limitada para fins acadêmicos

Aviso Institucional

Este livro foi desenvolvido como parte do Trabalho de Conclusão de Curso em Design Gráfico, com o objetivo de aplicar conceitos de design editorial, narrativa visual e crítica social no formato de história em quadrinhos.

© 2025 – Todos os direitos reservados aos autores. Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização dos criadores.

8º semestre • Design Gráfico
São Paulo, 2025



pipocaenanquim.com.br
youtube.com/pipocaenanquim
instagram.com/pipocaenanquim
editora@pipocaenanquim.com.br



Esperamos que, ao folhear estas páginas, você também se veja refletido nas jornadas e sentimentos desses personagens.



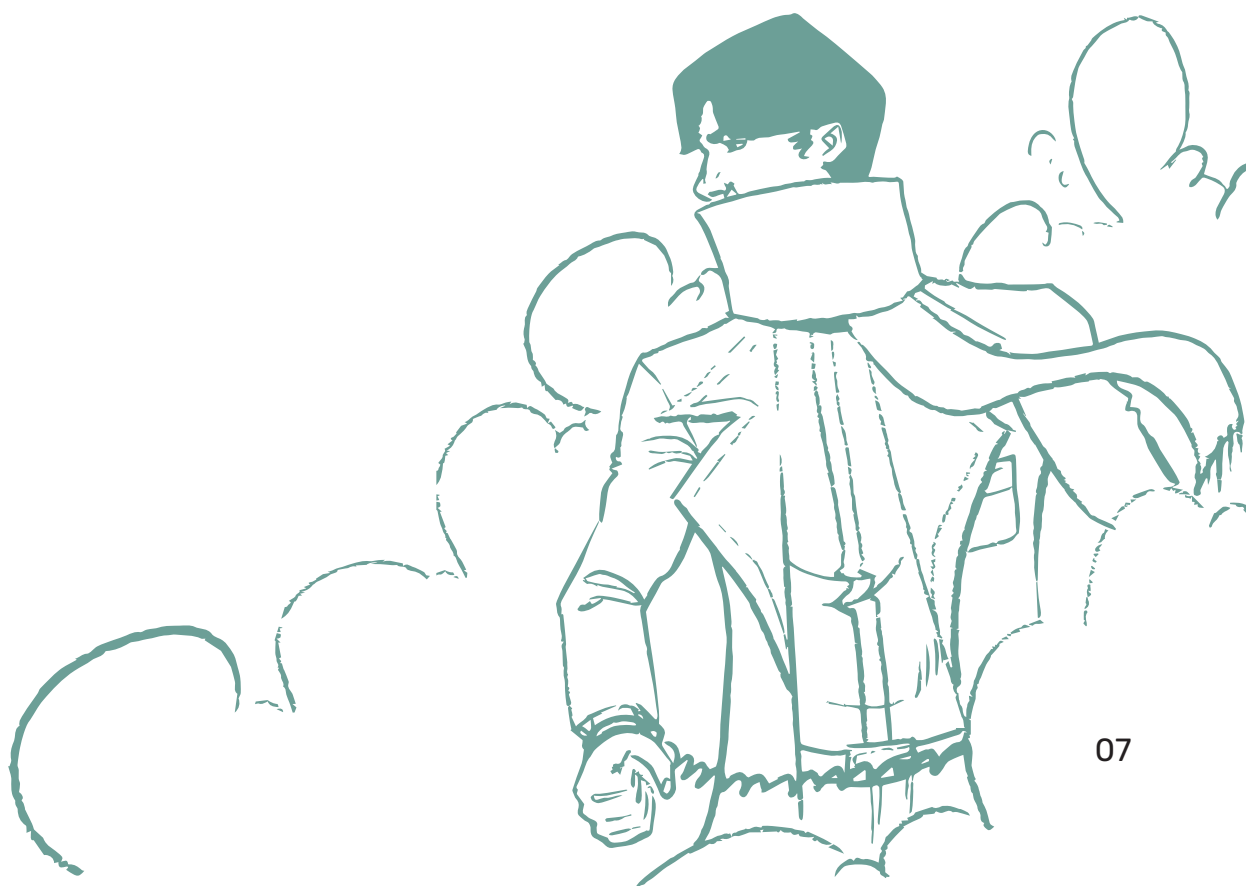
INTRODUÇÃO POR **R. LUCAS RIBEIRO**

Além do Céu é um projeto que venho querendo colocar no papel há muito tempo, mais de um ano, para ser mais exato. Desde o início, a ideia de criar algo com uma estética retrô-futurista sempre esteve presente na minha mente, quase como uma imagem que eu não conseguia ignorar. Era um daqueles conceitos que ficam rondando, esperando o momento certo para ganhar forma.

Criar esses personagens foi, sem dúvida, uma das partes mais especiais de todo o processo. Há algo muito satisfatório em desenvolver designs simples, mas ao mesmo tempo cativantes, capazes de transmitir personalidade e história apenas pela forma, pelas expressões e pela silhueta. E o contraste entre eles, tanto visual quanto narrativo, tornou tudo ainda mais interessante para mim. Esse contraste abriu espaço para pequenas experimentações, estudos de composição e escolhas de estilo que ajudaram a estabelecer a identidade visual do projeto, mesmo trabalhando quase sempre em preto e branco.

Além do Céu não é apenas um projeto, é um marco pessoal. Algo que carrega não só o que ele é hoje, mas também tudo o que ele foi durante o processo de criação. Desde as primeiras anotações rabiscadas até os experimentos que nunca viram a luz do dia, tudo isso contribuiu para construir algo que considero muito especial. Trabalhar nessa ideia me fez crescer como artista, entender melhor minhas próprias referências e, principalmente, me reconectar com o entusiasmo de criar mundos e personagens do zero.

R. LUCAS RIBEIRO
Novembro, 2025



A ORIGEM DE ALÉM DO CÉU

Além do Céu é uma HQ que vem sendo pensada, repensada e lapidada por mais de um ano. Desde o início, tínhamos uma visão muito clara do que queríamos construir: uma história de ficção científica que unisse narrativa e arte de forma equilibrada, onde cada uma pudesse falar por si só. Buscávamos criar uma experiência em que o texto e o visual fossem quase “independentes”, funcionando juntos como partes de um todo, mas também fortes o suficiente para transmitir emoção e significado individualmente, revelando nuances que falassem diretamente ao leitor.

Ao longo do desenvolvimento desse projeto, fomos nos aprofundando cada vez mais no universo que estávamos criando. A ideia original foi se enriquecendo com novas camadas, reflexões e intenções cuidadosamente pensadas. Percebemos que havia espaço dentro dessa ficção para abordar temas muito reais, especialmente a questão da imigração, do

deslocamento e do sentimento de não pertencer. Incorporar essa perspectiva social não apenas expandiu o mundo da história, como também deu mais peso às decisões e aos conflitos vividos pelos personagens.

O resultado é Além do Céu, uma narrativa aparentemente simples, mas construída com muito carinho, cuidado e intenção. Aqui, acompanhamos personagens que carregam consigo dores, sonhos e inseguranças profundamente humanas. Acredito que, ao conhecer mais desse processo através deste sketchbook, você poderá entender não só como essa HQ tomou forma, mas também o que nos motivou em cada etapa: o desejo de criar algo que fosse visualmente marcante, emocionalmente honesto e, acima de tudo, humano.

Esperamos que, ao folhear estas páginas, você consiga se conectar com esse universo tanto quanto nós nos conectamos durante sua criação, e que, de alguma forma, você também se veja refletido nas jornadas, nos sentimentos e nas escolhas desses personagens.



A parte de produção dessa HQ foi meticulosamente planejada desde o primeiro dia. Como não tínhamos muito tempo disponível e não podíamos nos dar ao luxo de cometer erros que comprometessem o cronograma, decidimos que a organização seria nosso pilar central. Cada escolha, da escrita ao visual, foi baseada na ideia de manter o processo eficiente, claro e totalmente alinhado com o resultado final que imaginávamos, colaborativo entre equipes, ferramentas digitais e processos de revisão contínua.

Tudo começou com uma visão ampla: uma ideia geral do universo, do tom, dos personagens e dos temas que queríamos abordar. Antes de escrever o roteiro, reunimos tudo o que tínhamos na cabeça para transformar essa massa inicial de inspiração em algo estruturado. Só então pudemos dissecar cada elemento, entender o que fazia sentido, o que poderia ser melhorado e o que precisaria ser descartado para chegarmos a uma história forte, coerente e emocional.

Nossa primeira versão da trama era significativamente diferente do que temos no produto final. No início, imaginamos que haveria um vilão principal, alguém que serviria como antagonista direto da história. Porém, conforme o roteiro tomava forma, percebemos que essa abordagem não funcionava da maneira que esperávamos. Com a quantidade limitada de páginas, não haveria espaço suficiente para desenvolver esse antagonista de forma satisfatória. Mantê-lo acabaria enfraquecendo a narrativa, tornando-a superficial e até mesmo clichê. Abrimos mão dessa ideia para focar no que importava: os personagens e suas jornadas pessoais.

Com o roteiro concluído e revisado, seguimos para uma das etapas mais importantes do processo: as thumbnails. Foi nesse ponto que definimos como a história seria contada visualmente. Página por página, quadro a quadro, planejamos composições, ritmos, enquadramentos e transições. Esse estágio serviu como o esqueleto da HQ, um mapa visual que guiaria toda a produção sequencial.

Depois de consolidar as thumbnails, partimos para a produção das páginas em si. Para otimizar ao máximo o tempo e manter a consistência visual, decidimos incorporar modelos 3D ao processo. Utilizando um software de modelagem, montamos cenários e posamos os personagens de acordo com cada cena. Isso nos permitiu definir ângulos de câmera, luz e composição com precisão, além de nos ajudar a representar detalhes anatômicos e espaciais que seriam muito mais difíceis de acertar apenas no desenho direto.

Com as cenas em 3D prontas, seguimos para as fases finais de produção: a line art e a adição dos detalhes, texturas e acabamentos que dariam vida às páginas. Cada traço foi feito pensando em reforçar a atmosfera que queríamos transmitir, trazendo unidade estética e fluidez à narrativa.

Esse processo inteiro, do planejamento inicial até as páginas finalizadas, não foi apenas uma sequência de etapas técnicas, mas uma jornada criativa que moldou o que Além do Céu é hoje. Cada decisão foi cuidadosamente pensada para que o resultado final refletisse nossa visão, nossa dedicação e principalmente nosso amor por contar histórias.

Para construir a identidade visual de *Além do Céu*, buscamos referências em diversas obras que admiramos profundamente. Entre elas, duas se destacaram como pilares essenciais para o rumo que escolhemos seguir: o quadrinho francês *As Guerras de Lucas* e o trabalho do quadrinista brasileiro Rafael Grampá, cuja abordagem visual sempre nos inspirou.

As obras do Grampá foram particularmente importantes para definirmos como trataríamos o preto e branco dentro da nossa HQ. Desde o início, queríamos que *Além do Céu* fosse majoritariamente construída em P&B, mas não da forma tradicional — a intenção era utilizar o contraste, os vazios e as áreas de sombra para transmitir sensações, ritmo e atmosfera, quase como se o preto e branco fossem personagens por si só. Em alguns momentos-chave, planeávamos usar cores de forma pontual para enfatizar elementos importantes da narrativa, criando pequenos impactos visuais que complementassem o drama da história.

Porém, tudo mudou quando entramos em contato com o tratamento visual de *As Guerras de Lucas*. Nessa obra, vimos nossa ideia inicial sendo explorada de maneira criativa, inteli-

gente e ousada. A forma como a HQ francesa utiliza cor, não apenas como detalhe, mas como linguagem narrativa, abriu nossos olhos para possibilidades que ainda não havíamos considerado. A cor ali não era apenas decoração: era ritmo, era significado, era informação emocional.

Percebemos que poderíamos ir além da simples ideia de “usar cor em momentos importantes”. Poderíamos transformá-la em uma ferramenta narrativa tão forte quanto o próprio texto. Poderíamos usá-la para diferenciar culturas, planetas, sentimentos, memórias ou até mesmo estados psicológicos dos personagens. Foi nesse momento de descoberta que percebemos que as cores mereciam um espaço muito maior dentro do nosso processo criativo.

Assim, mesmo mantendo o preto e branco como base da estética da HQ, passamos a estudar mais profundamente paletas, atmosferas cromáticas e composições que poderiam enriquecer cada cena. O uso da cor deixou de ser um detalhe e passou a ser um elemento fundamental, pensado com cuidado para cada capítulo e para cada impacto emocional que desejávamos transmitir.



CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO E
ESCOLHAS NARRATIVAS POR:

FELIPE MOREIRA

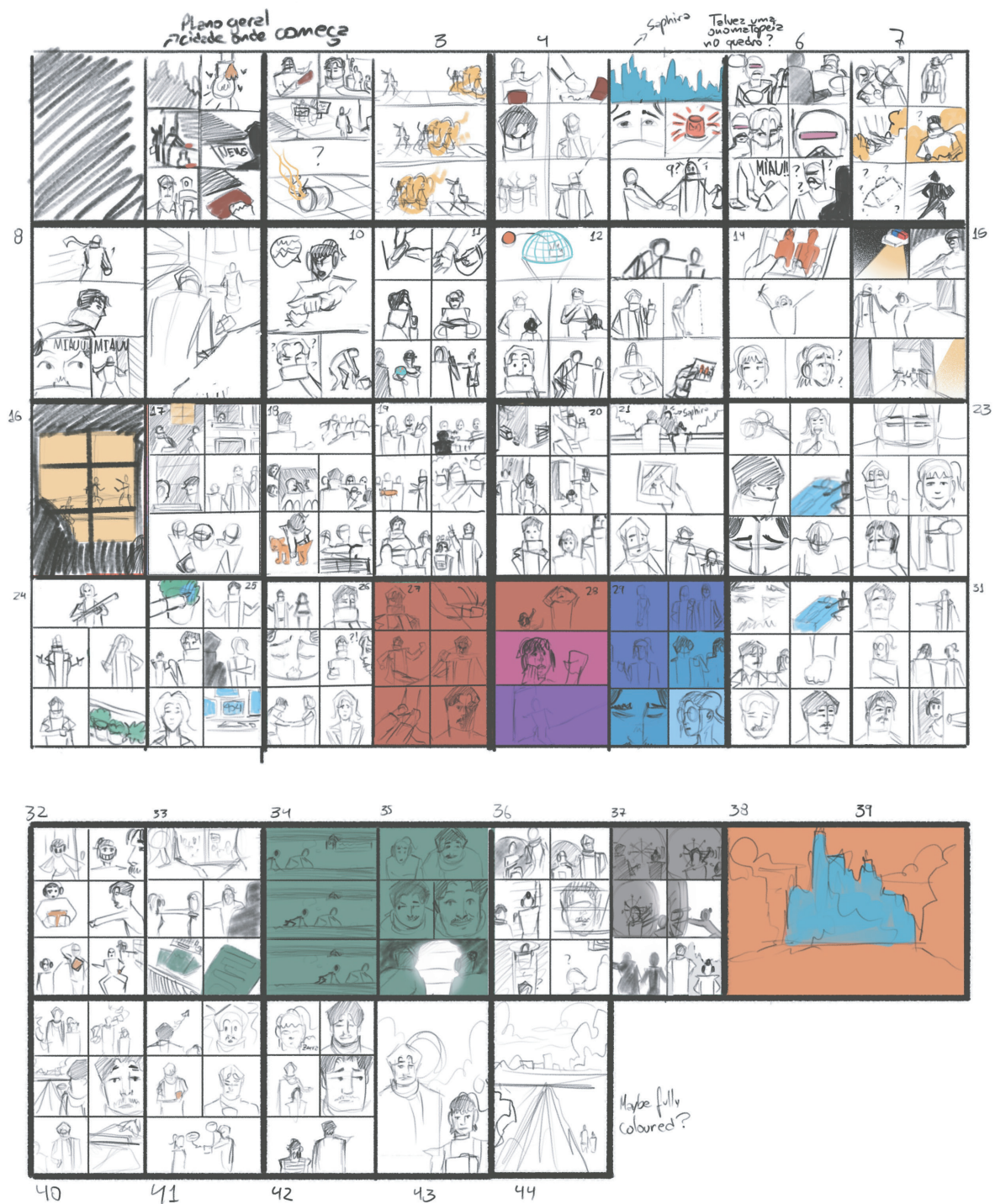
A criação do roteiro foi uma experiência e tanto. Depois de definirmos o tema e a ideia geral, comecei a estudar estrutura narrativa para tornar a história mais interessante. Nesse período, sofri um acidente e precisei ser internado, mas isso acabou me dando uma nova perspectiva que contribuiu para o desenvolvimento do roteiro.

Durante esses estudos, considerei diferentes modelos narrativos, mas decidi usar a estrutura Kishōtenketsu. Ela me atraiu por não depender do conflito tradicional como motor principal, em vez disso, trabalha com apresentação, desenvolvimento, virada e conclusão de forma mais contemplativa e fluida. Esse formato parecia dialogar melhor com o tom da nossa história, permitindo construir camadas de significado e dar espaço para que o leitor perceba nuances sem que tudo seja explicitamente dito. A escolha também trouxe desafios, já que não é uma estrutura comum no ocidente, mas justamente por isso se tornou um aprendizado ainda mais rico.

Quando terminei os estudos, passei a escrever, deixando as ideias fluírem enquanto buscava criar uma narrativa clara e envolvente. Fiz algumas alterações ao longo do processo, mas sem mudar o tema central. Por ser minha primeira história, foi um aprendizado valioso para projetos futuros, pois agora sei no que posso melhorar.

FELIPE MOREIRA
Novembro, 2025





Estudo de thumbnails para as páginas. Planejamento inicial da narrativa visual, focando no ritmo de leitura e na distribuição dos quadros antes do desenho detalhado.

Página 27

PAINEL 1

SCOTT: EU SCOTT VOU TE AJUDAR!

PAINEL 2

SCOTT: VOU TE EXPLICAR O QUE VOCÊ PRECISA SABER.

PAINEL 3

**SCOTT: EXISTE UM MURO DE 15 METROS QUE NOS SEPARA DE SAPHIRA.
(SUGESTÃO VISUAL: CENA DO MURO IMPONENTE OU SCOTT GESTICULANDO COM O BRAÇO
PARA CIMA MOSTRANDO A ALTURA.)**

PAINEL 4

**SCOTT: É CERCADO POR GUARDAS, DEIXANDO IMPOSSÍVEL ATRAVESSAR.
(SUGESTÃO VISUAL: MOSTRAR OS GUARDAS PATRULHANDO OU SCOTT IMITANDO A POSTURA
DELES.)**

PAINEL 5

**SCOTT: MAS... CONHEÇO ALGUÉM QUE PODE AJUDAR.
(SCOTT PEGA A FOTOGRAFIA.)**

Roteiro - Página 27 (Felipe Moreira)



Sketch - Página 27



Arte finalizada - Página 27

Página 28

PAINEL 1

SCOTT: ELLEN!
EU E ELA JÁ TENTAMOS ATRAVESSAR ALGUMAS VEZES.

PAINEL 2

(SCOTT SEGURANDO UMA FOTOGRAFIA DA ANTIGA EQUIPE DE TRABALHO. ELE APONTA PARA ELLEN COM A OUTRA MÃO.)
SCOTT (OFF): ELA ESTUDAVA JEITOS DE ATRAVESSAR ENQUANTO EU CONVENCIA PESSOAS A SE LIBERTAR DESSA CIDADE!
(ZAYRA SE ESPREGUIÇA E BOCEJA.)

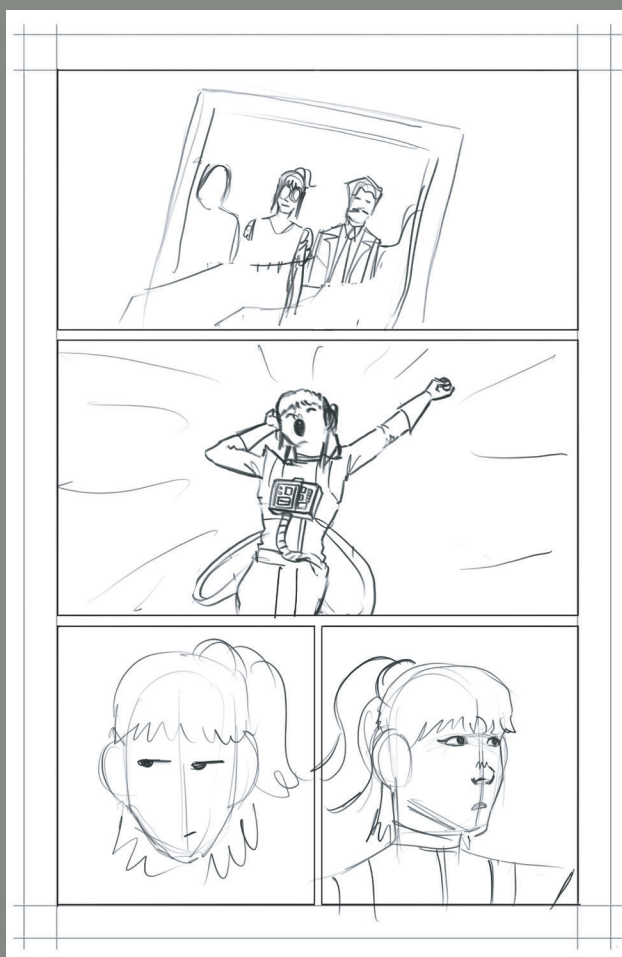
PAINEL 3

SCOTT: FOI AÍ QUE PERCEBI COMO AS PESSOAS SÃO ACOMODADAS.
SE ALGO NÃO AS AFETA, ELAS NÃO SE IMPORTAM COM OS DEMAIS.
(ZAYRA OLHA PARA OS LADOS, DISTRAÍDA, OU REAGE A UM BARULHO DE RÁDIO.)

PAINEL 4

(ZAYRA PERCEBE ALGO.)

Roteiro - Página 28 (Felipe Moreira)



Sketch - Página 28



Arte finalizada - Página 28

Página 29

PAINEL 1

**RÁDIO DO POLICIAL: CÓDIGO DELTA NO BECO DA AVENIDA PRINCIPAL. A CAMINHO!
(CENA DE UM POLICIAL ESPIANDO ATRÁS DA ESQUINA.)**

PAINEL 2

**SCOTT: DESDE ENTÃO SOU O ÚNICO QUE NÃO VIVE CONTROLADO.
(SCOTT DE BRAÇOS CRUZADOS, SE ACHANDO.)**

PAINEL 3

**ZAYRA: DKHDJSKKN XN
SCOTT: QUE?
(ZAYRA PUXA A MANGA DO SCOTT E APONTA PARA O BECO.)**

PAINEL 4

(ZAYRA PUXA SCOTT EM DIREÇÃO AO BECO.)

PAINEL 5

(ELES ENTRAM MAIS FUNDO NO BECO.)

Roteiro - Página 29 (Felipe Moreira)

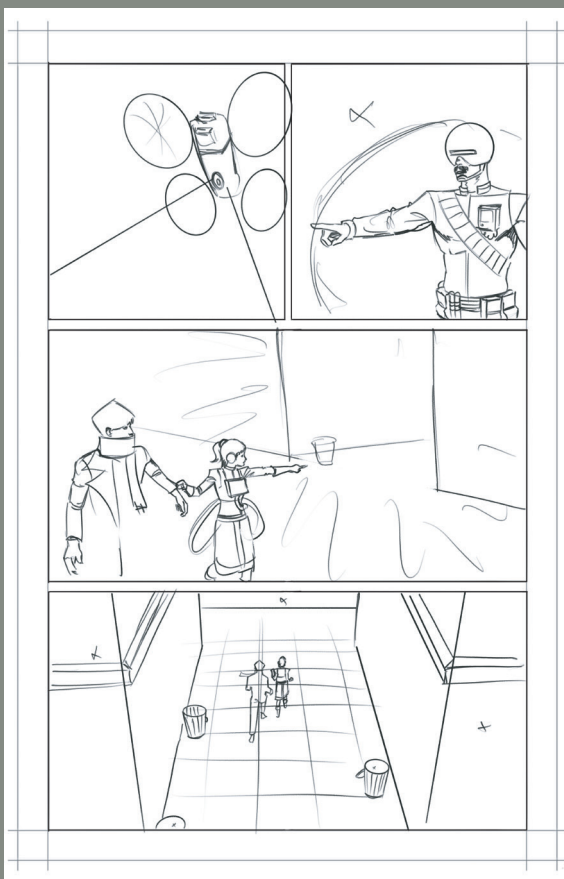
Página 30

PÁGINA INTEIRA (SPLASH PAGE)

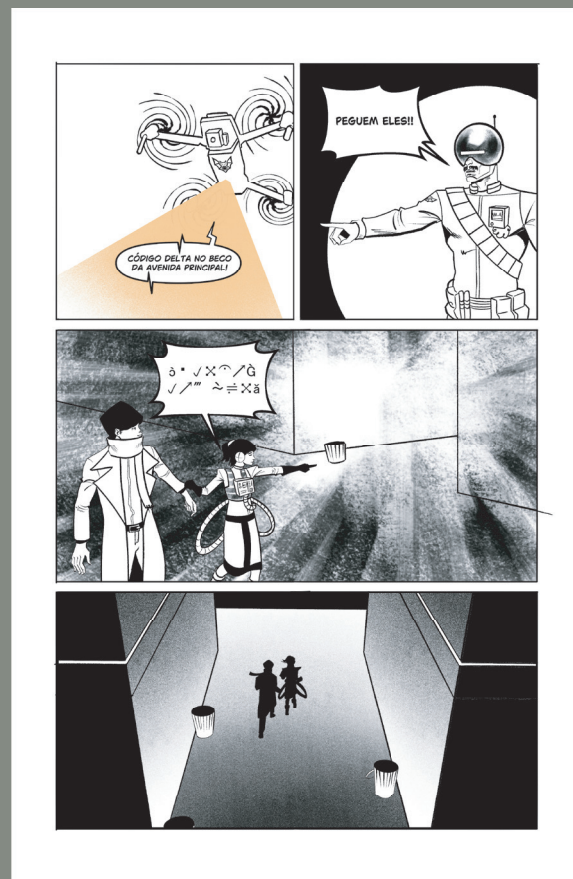
**(SCOTT OBSERVA A CIDADE SE ESCONDENDO: JANELAS SE FECHANDO, PESSOAS SUMINDO
NAS SOMBRAS, CLIMA DE TENSÃO.)**

SCOTT: QUE QUE HÁ COM ESSA GENTE?

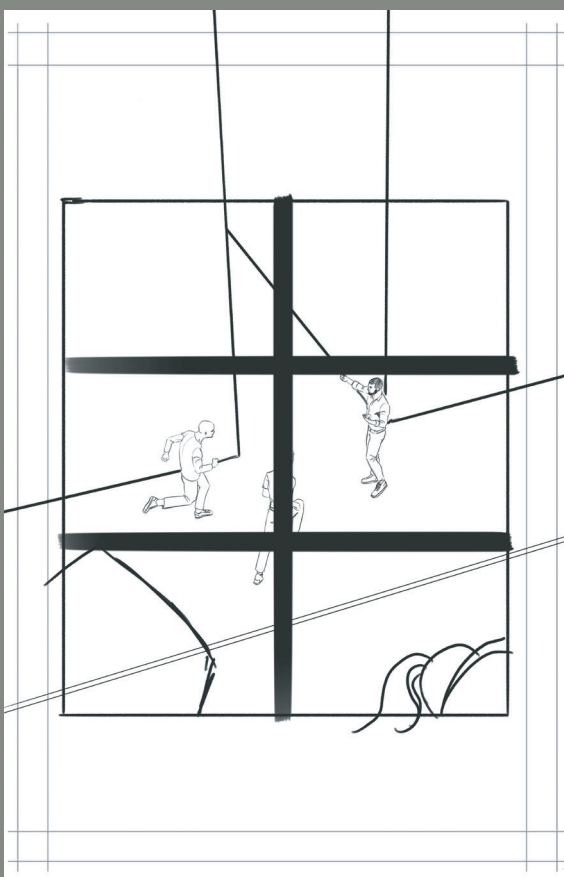
Roteiro - Página 30 (Felipe Moreira)



Sketch - Página 29



Arte finalizada - Página 29



Sketch - Página 30



Arte finalizada - Página 30

Página 30

PAINEL 1

**SCOTT: ACHO QUE DESPISTAMOS ELES...
MAS AGORA NÃO SEI COMO SAIR DAQUI.
(ELES ESTÃO NO MEIO DO BECO, PERDIDOS.)**

PAINEL 2

**ZAYRA: OIU YTRDFGHJ
SCOTT: HM? TEM GENTE ALI?
(SONS DE BOLA QUICANDO.)
(SUGESTÃO: ZAYRA APONTA PARA A DIREÇÃO DO BARULHO.)**

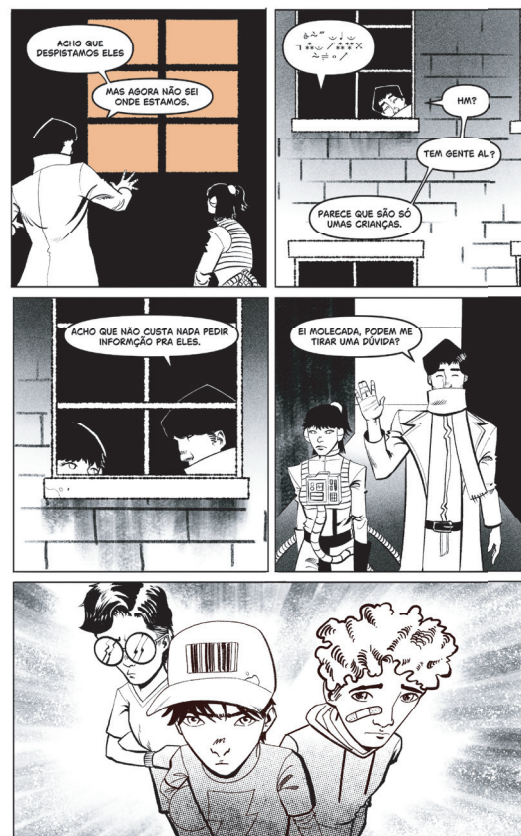
PAINEL 3

(TRÊS CRIANÇAS JOGANDO BOLA.)

Roteiro - Página 31 (Felipe Moreira)



Sketch - Página 31



Arte finalizada - Página 31

REFERÊNCIAS VISUAIS

Durante o desenvolvimento de Além do Céu, buscamos referências visuais que ajudassem a definir a identidade gráfica da HQ. As páginas selecionadas foram fundamentais para observar soluções de composição e, principalmente, o uso de cores que criam contraste e conduzem o olhar dentro da página. Esses estudos influenciaram diretamente nossa decisão de trabalhar com uma cor destacada, utilizada como elemento narrativo para reforçar atmosfera, ritmo e foco visual em cenas específicas.



As Guerras de Lucas – Página 24 (Comic Zone)

O MOMENTO É SOLENE. É A PRIMEIRA VEZ QUE LUCAS ESCUTA AS COMPOSIÇÕES DEFINITIVAS DE JOHN WILLIAMS. ATÉ ENTÃO, ELE SÓ TINHA OUVIDO TRECHOS NO PIANO.



167

As Guerras de Lucas – Página 167 (Comic Zone)



121

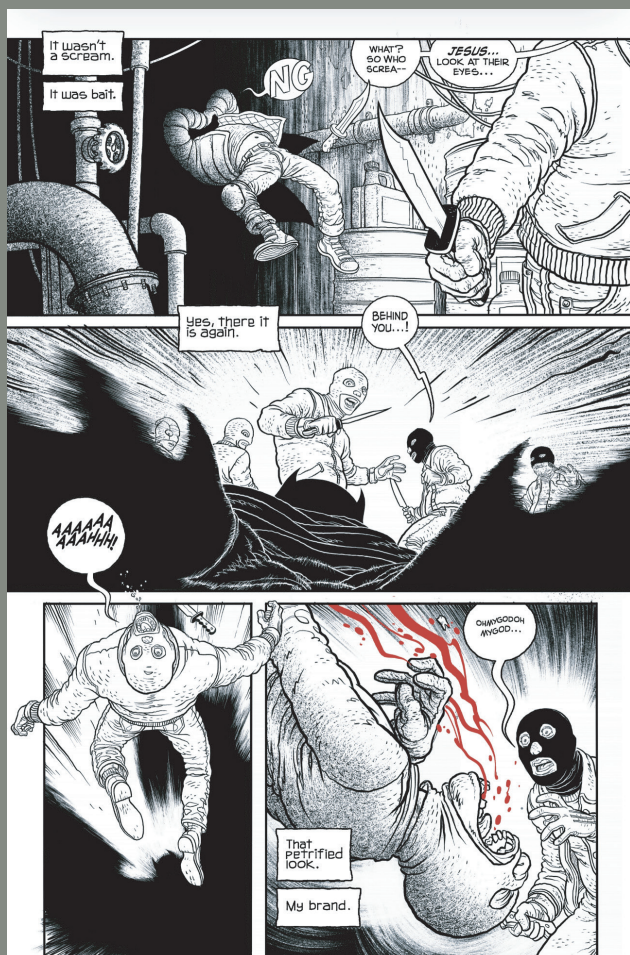
As Guerras de Lucas – Página 121 (Comic Zone)



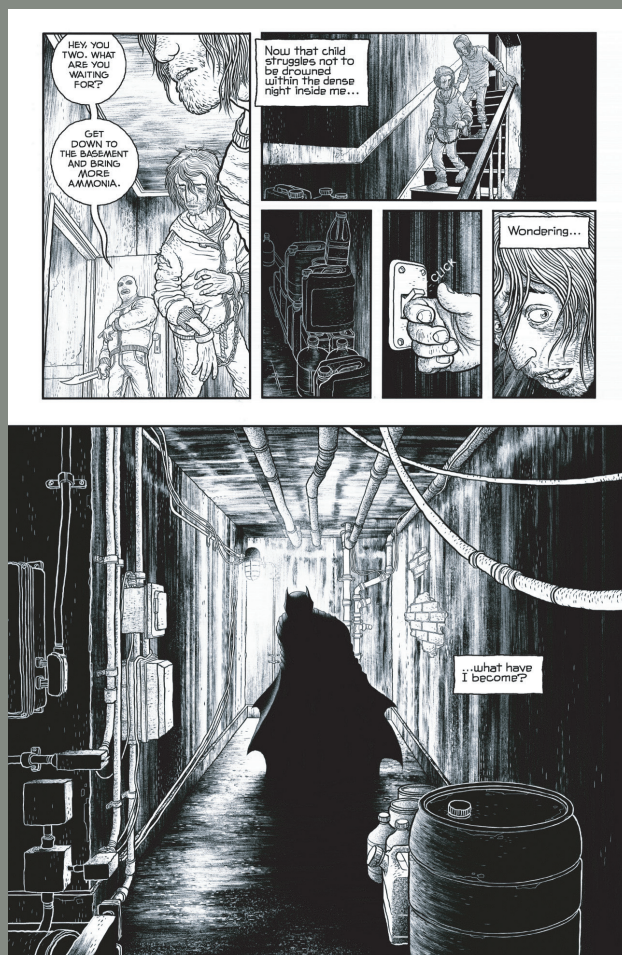
Batman: Gargoyles of Gotham –
Página 1 (DC / Rafael Grampá)



Batman: Gargoyles of Gotham –
Página 11 (DC / Rafael Grampá)



Batman: Gargoyles of Gotham –
Página 7 (DC / Rafael Grampá)



Batman: Gargoyles of Gotham –
Página 5 (DC / Rafael Grampá)

PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DAS PÁGINAS

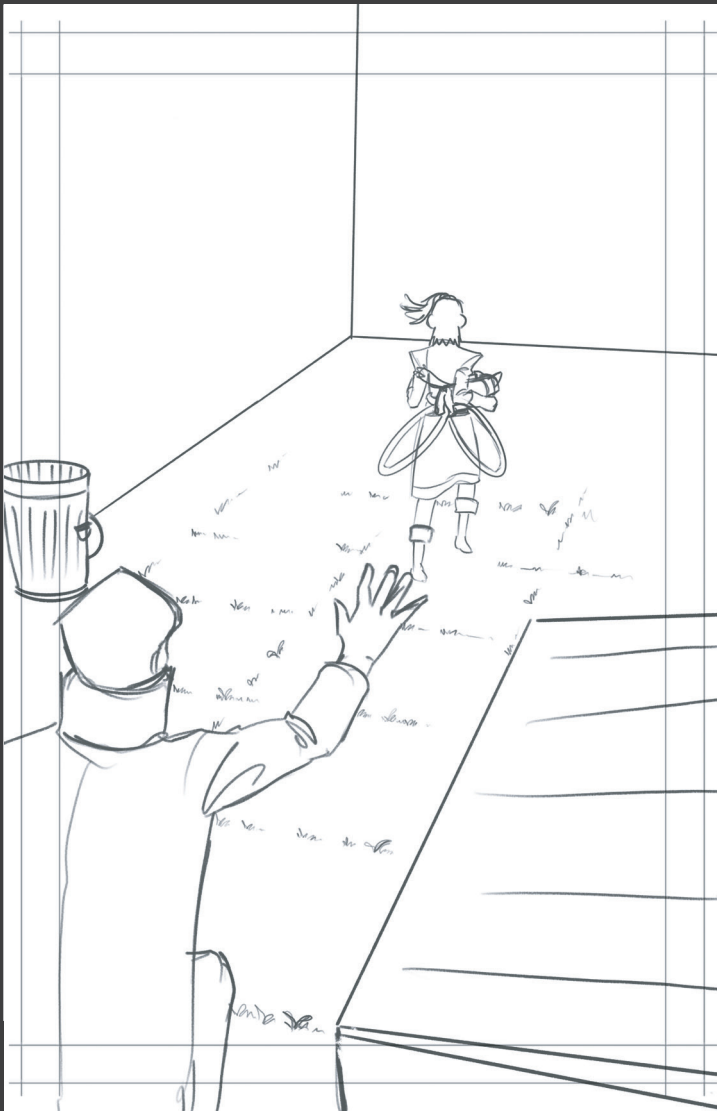
Nesta seção, apresentamos a evolução das páginas da nossa HQ, desde o sketch inicial até a arte final com balonamento.

Os esboços e ilustrações foram desenvolvidos por R. Lucas Ribeiro, enquanto o balonamento, aplicação e organização dos balões de diálogo, foi realizado por Felipe Moreira.

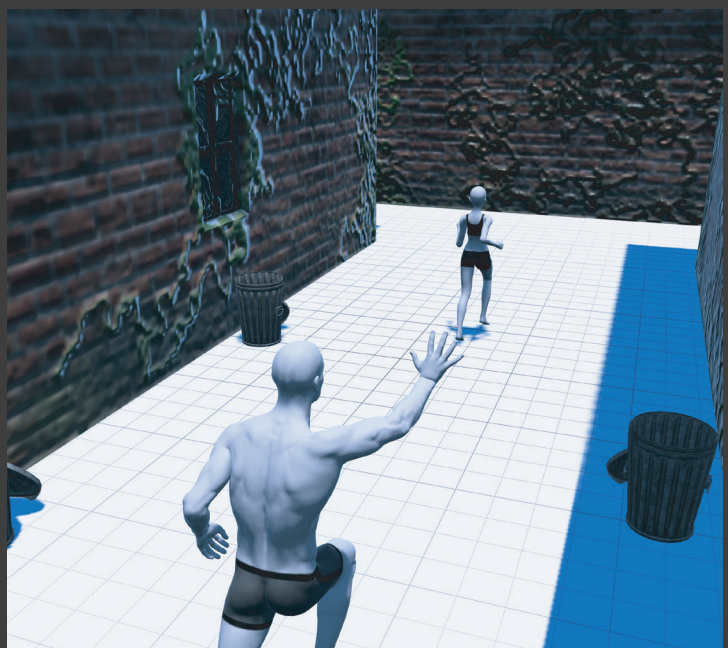


Sketch - Página 27



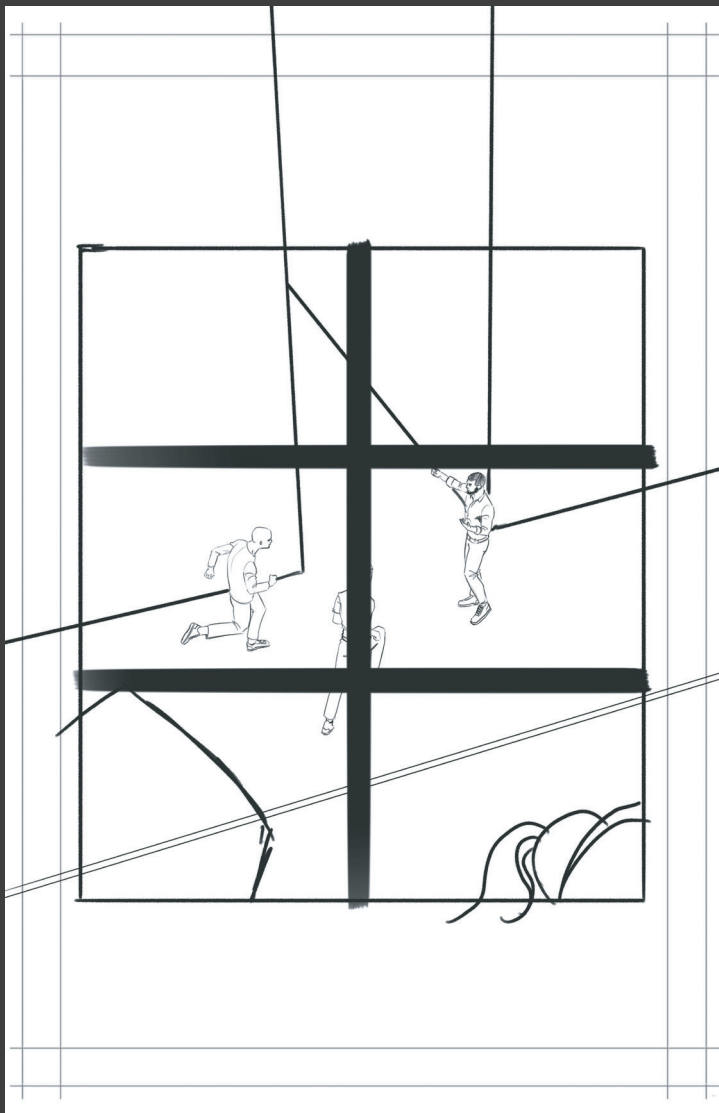


Sketch - Página 21

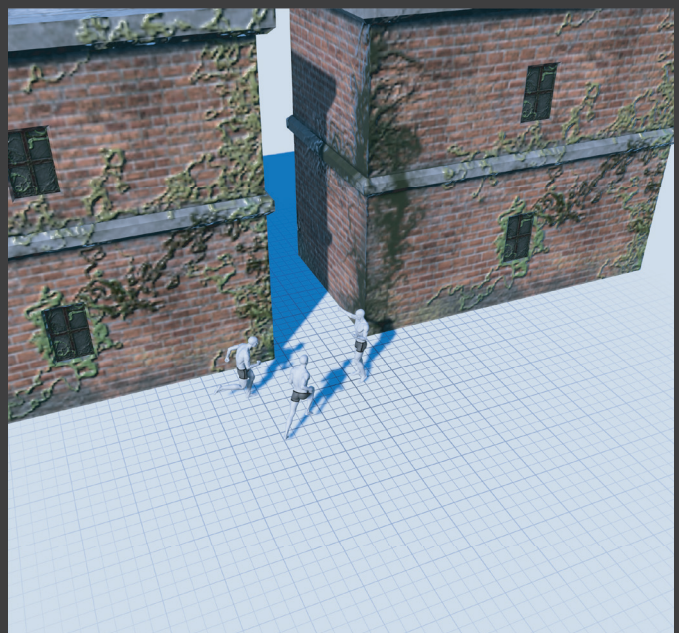


Referência 3D - Página 21



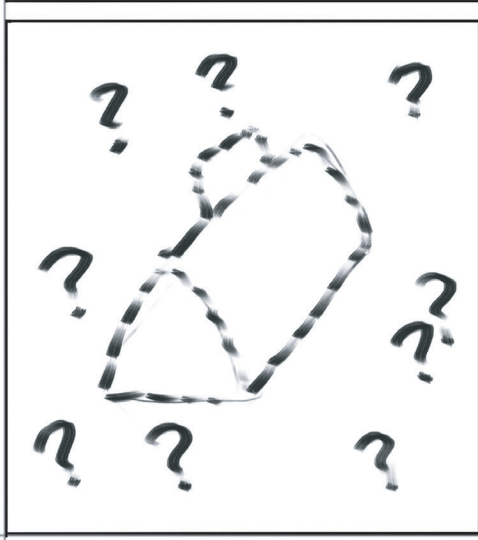


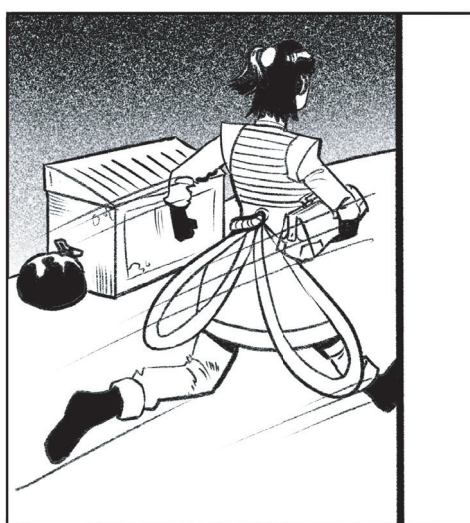
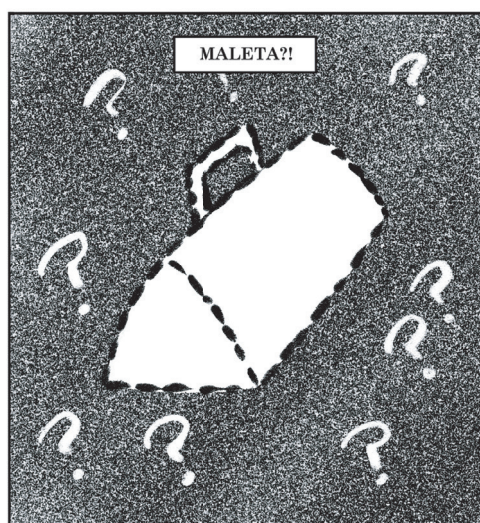
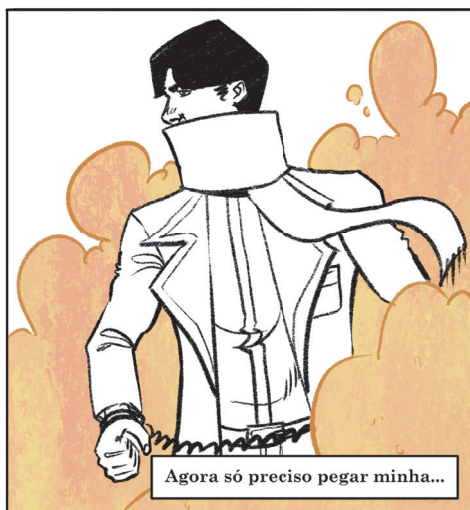
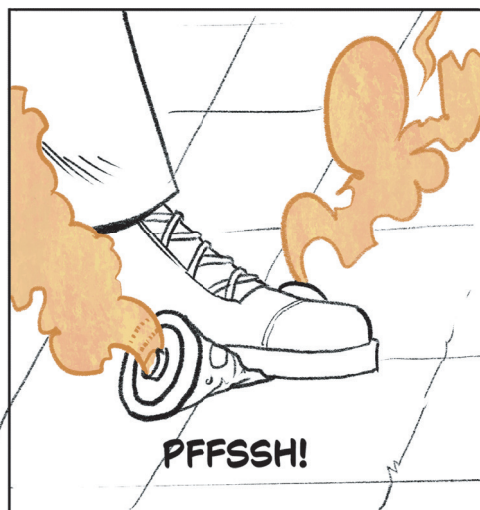
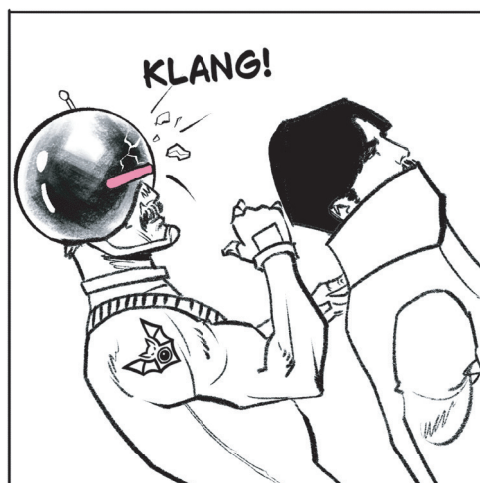
Sketch - Página 30

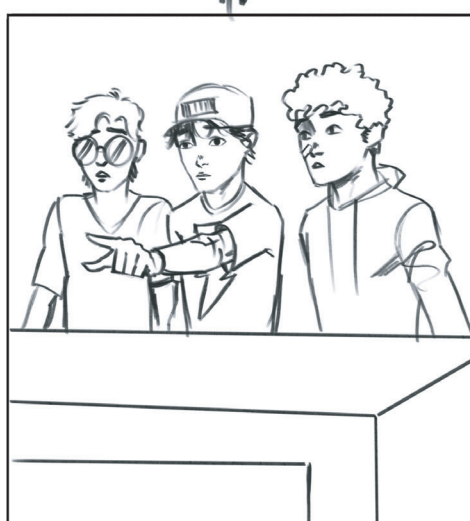
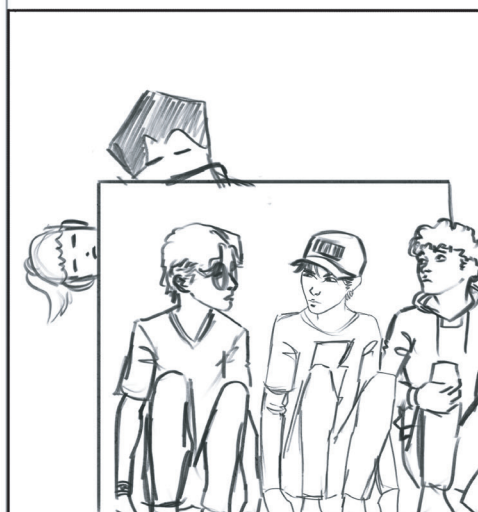
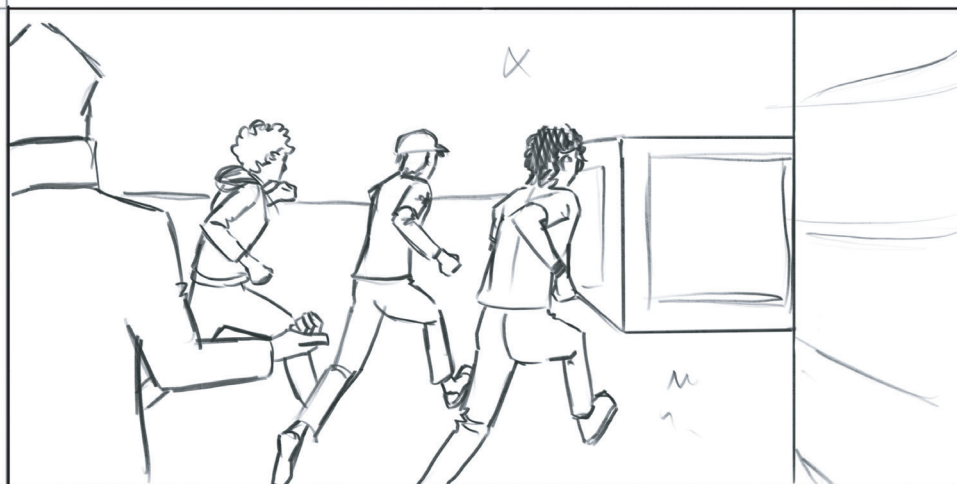


Referência 3D - Página 30

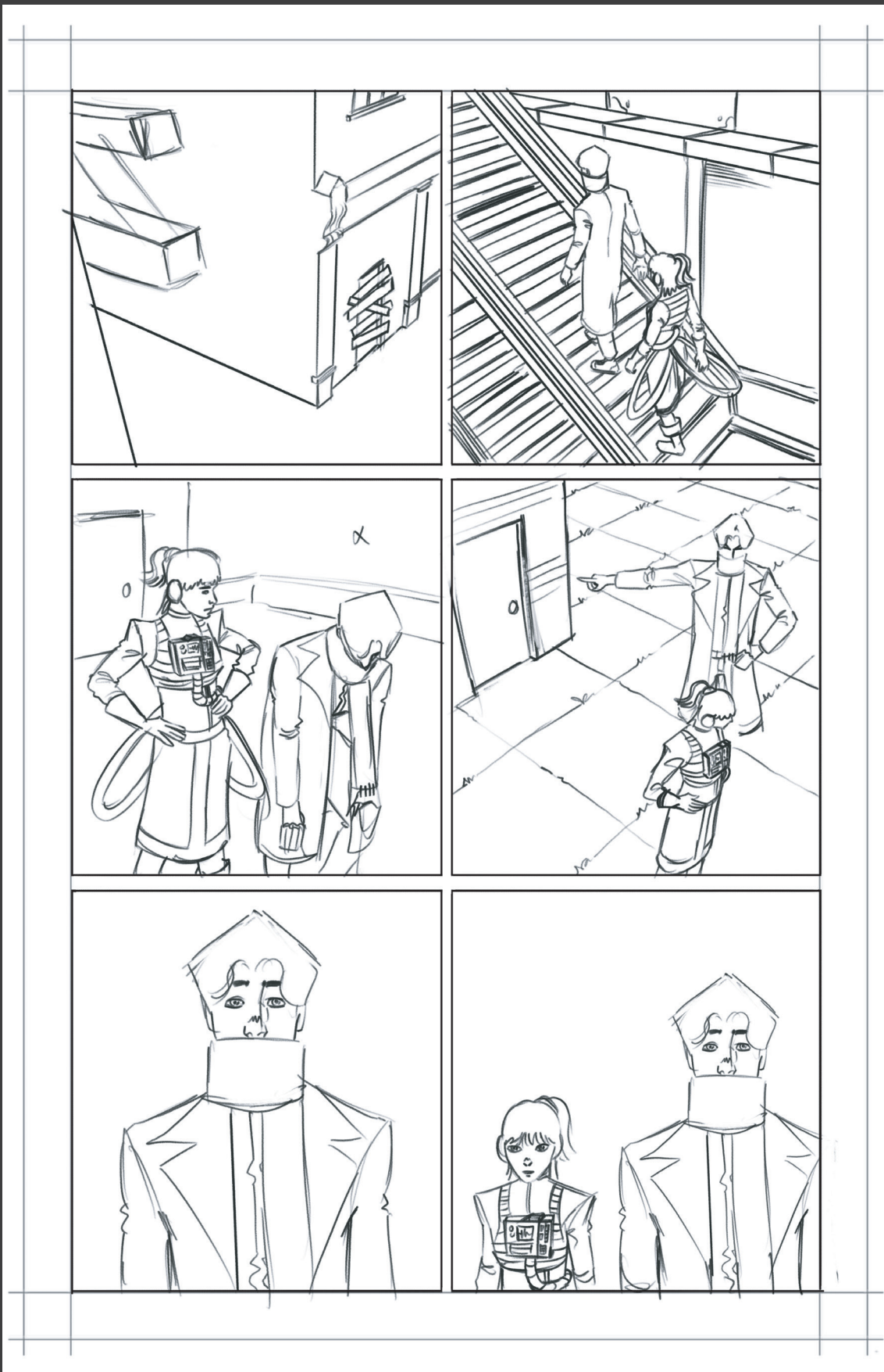




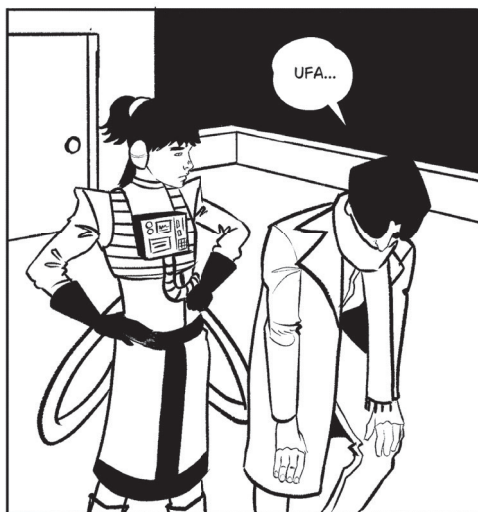
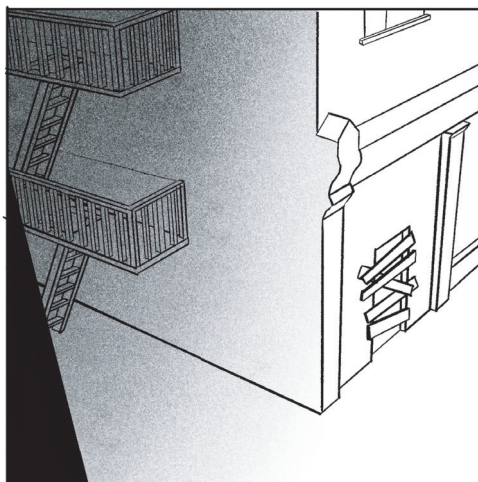


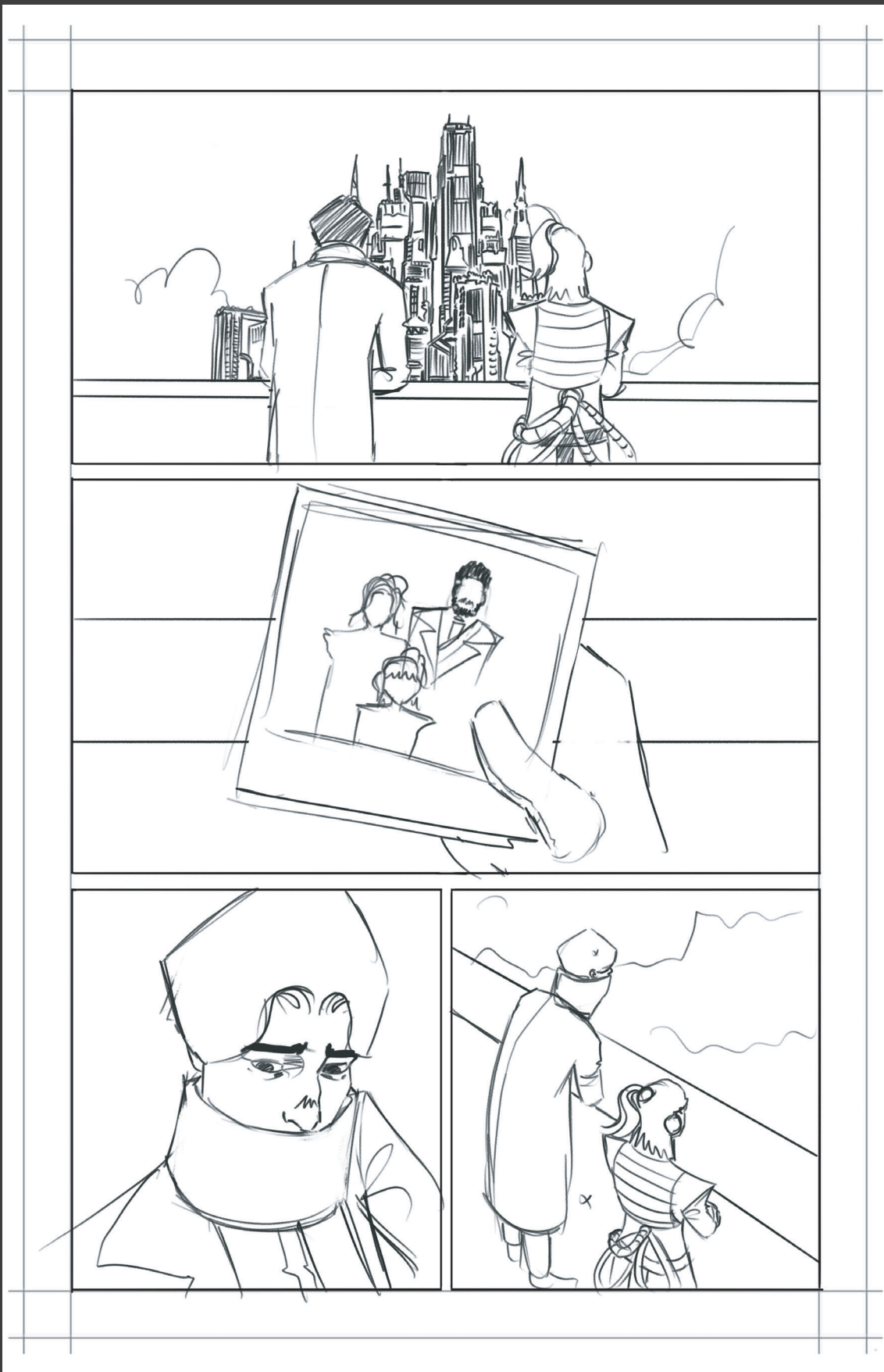




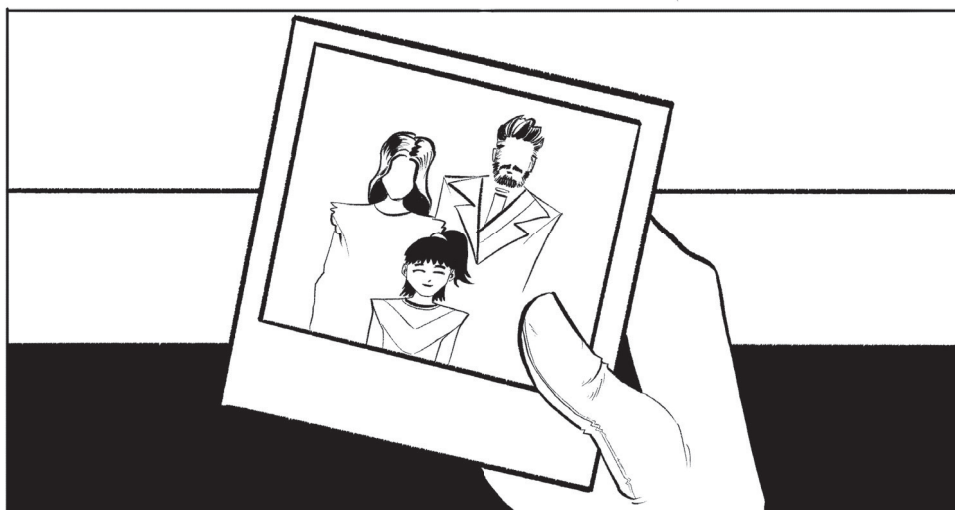


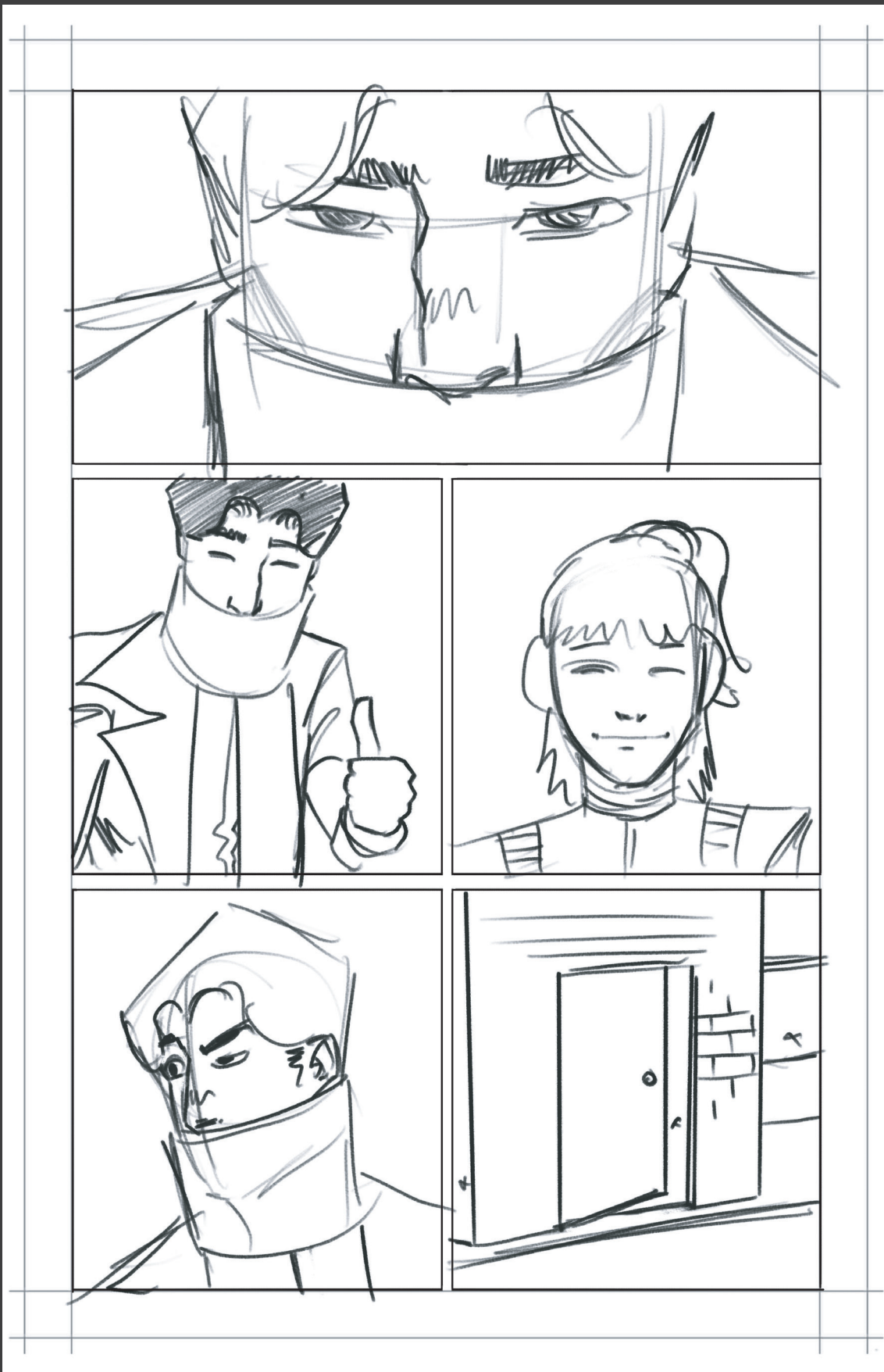
Sketch - Página 34





Sketch - Página 35





Sketch - Página 37





Sketch - Página 57

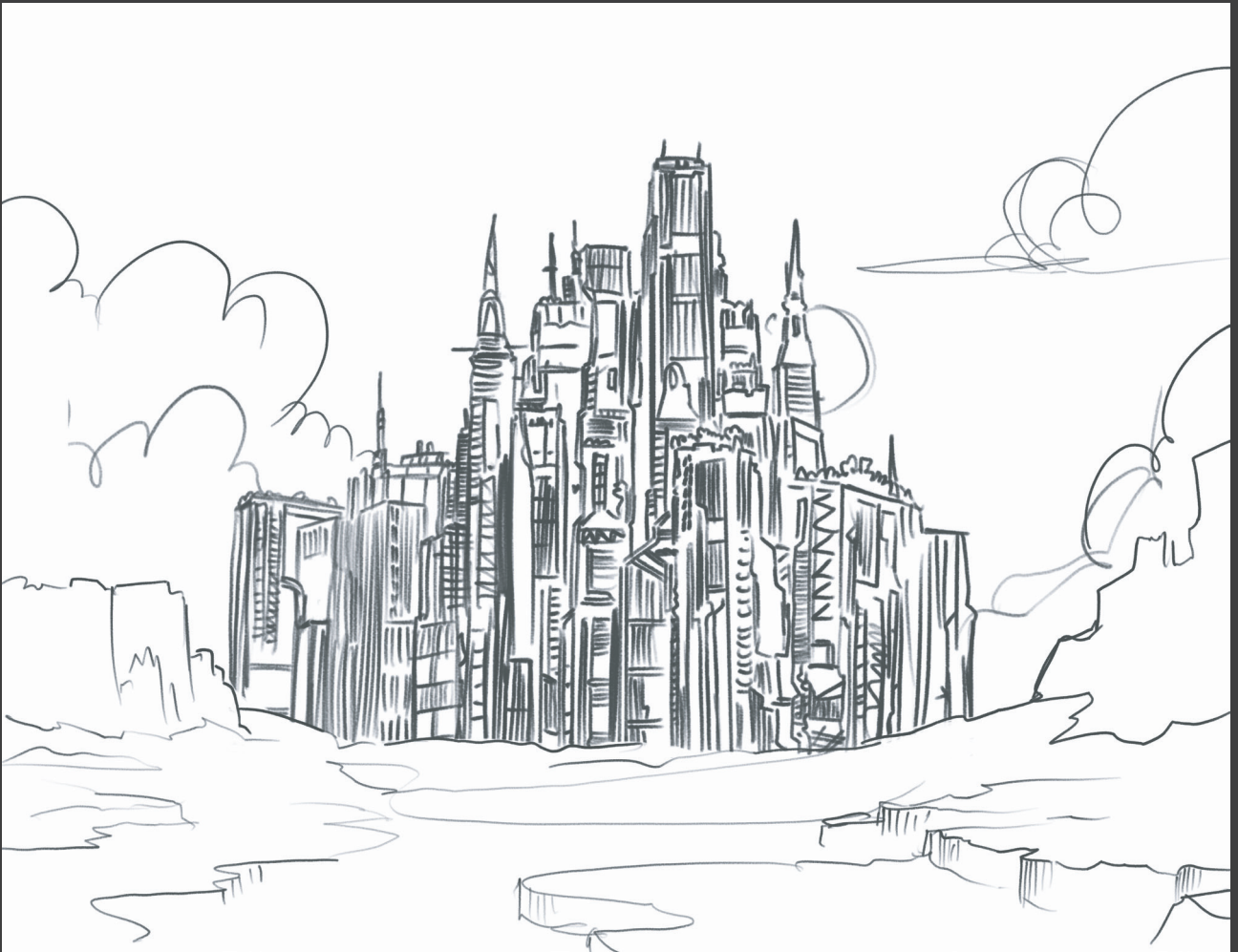
POR ALGUM MOTIVO,
SENTIR O VENTO
ACARICIAR A MINHA PELE...

ME FAZ LEMBRAR A MINHA MÃE.

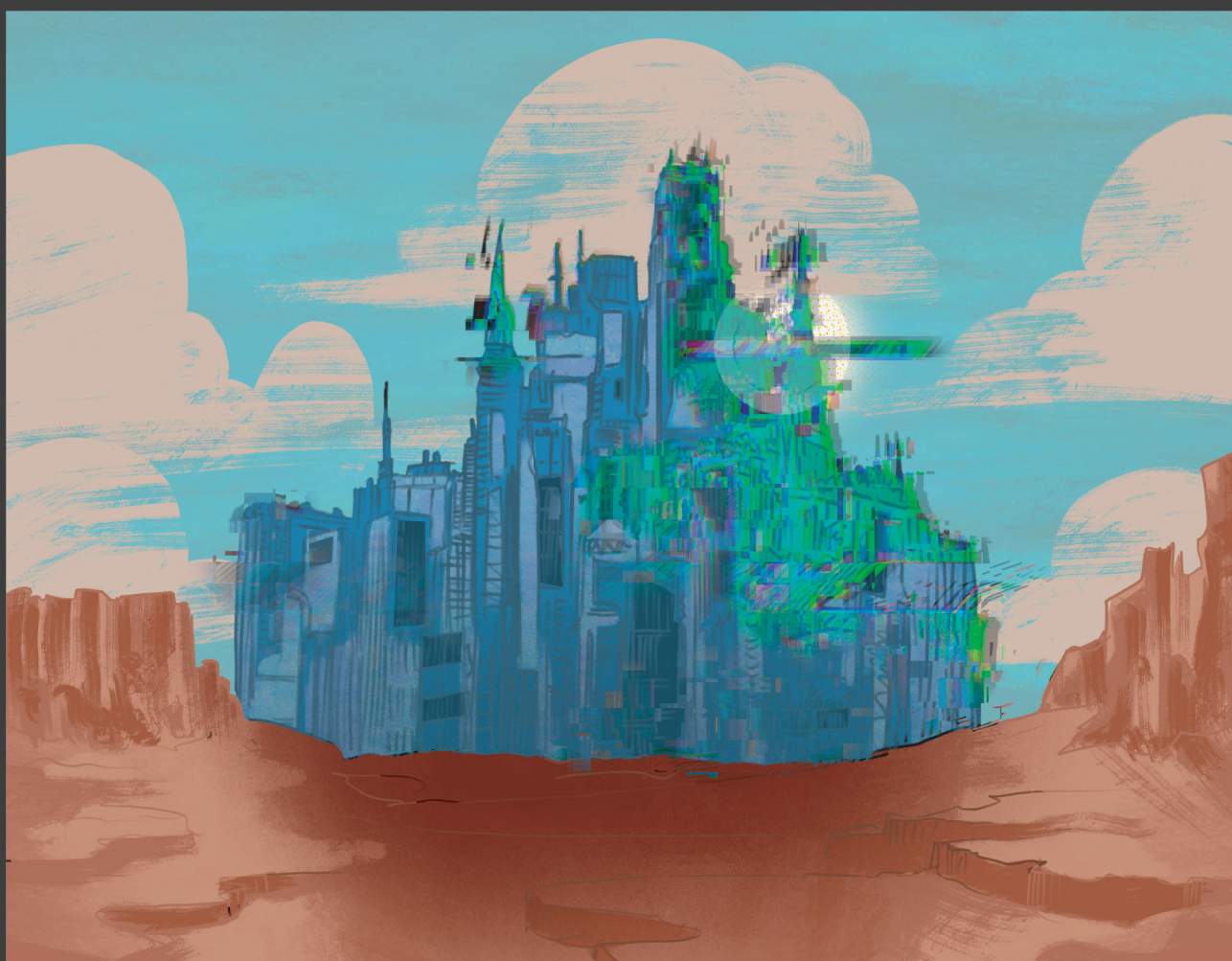
TALVEZ SEJA UM SINAL... DE QUE, MESMO
NÃO SENDO O QUE ESPERAVAMOS....

ENCONTRAMOS O QUE BUSCAVAMOS...





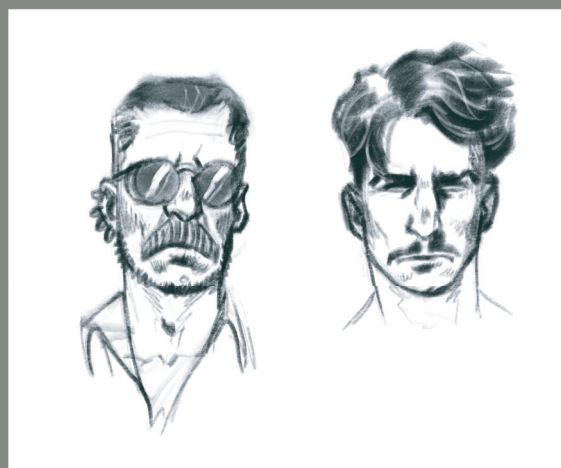
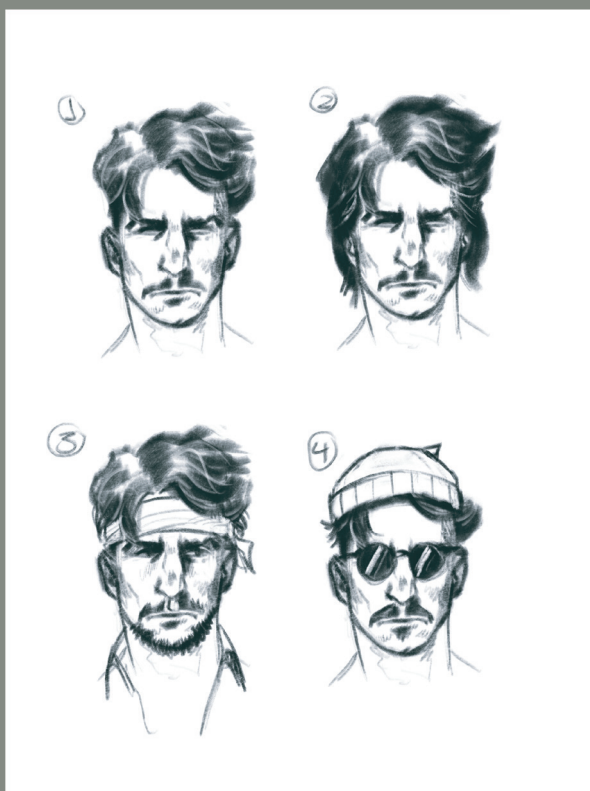
Sketch - Páginas 52-53



Arte finalizada - Páginas 52-53



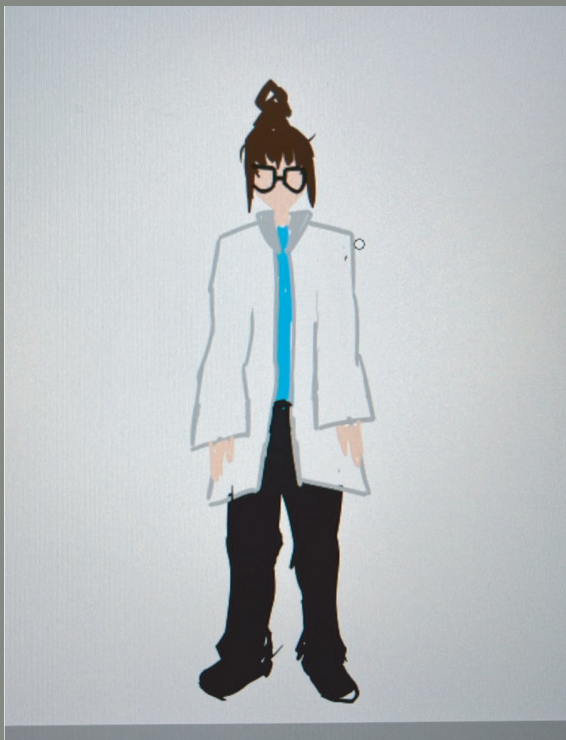
Silhuetas iniciais desenvolvidas durante a construção visual dos personagens, etapa que guiou proporções, postura e identidade antes da arte final da HQ.



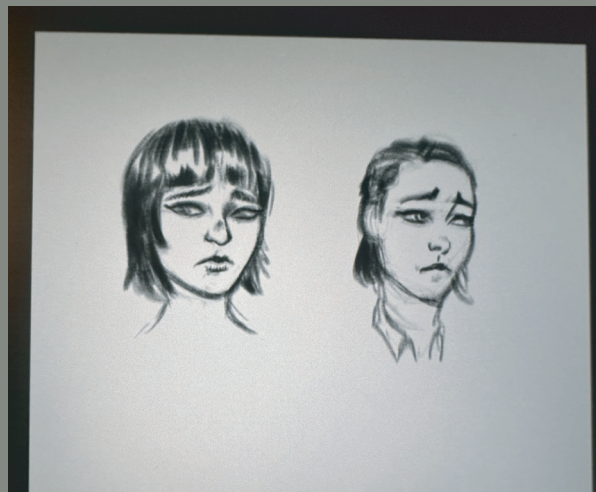
Estudos preliminares de expressão e construção facial do protagonista Scott, explorando personalidade e variações antes da versão final da HQ.



Variações de figurino e estilo para Scott. Testes de indumentária para definir a estética civil retrofuturista.



Estudo inicial daa personagem Ellen.



Explorações faciais da Zayra, buscando captar delicadeza, introspecção e nuances emocionais da personagem.



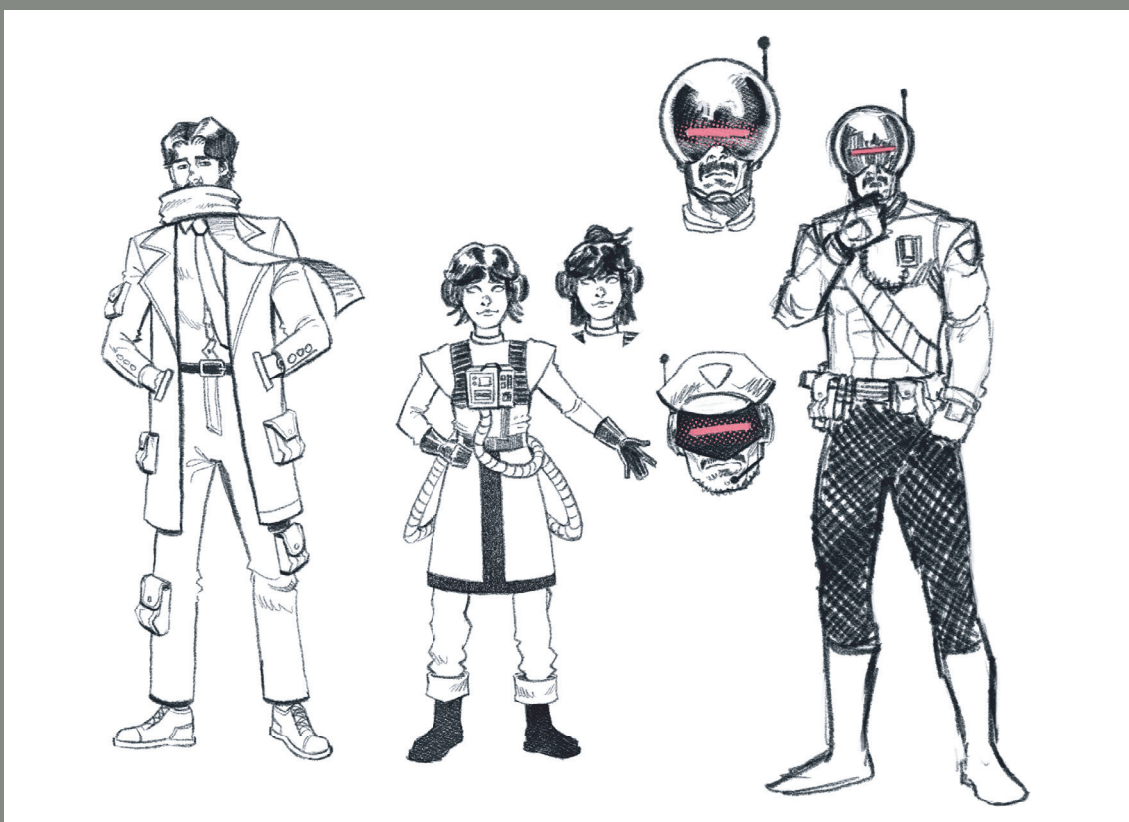
Rascunho espontâneo de Scott, enfatizando seus traços marcantes e a atitude reservada que definem sua personalidade.



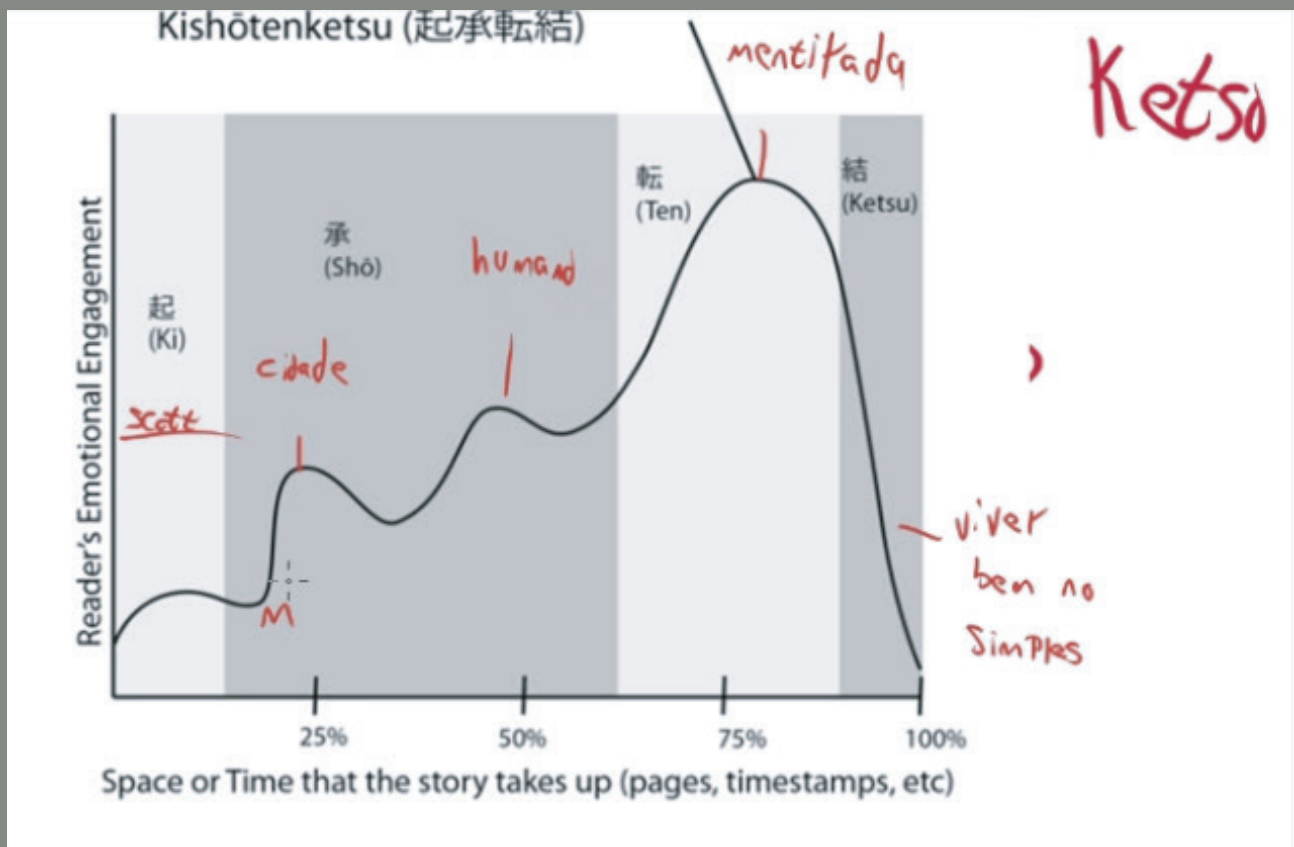
Estudos de design para a Zayra, combinando testes de paleta, formas e vistas completas para consolidar uma identidade visual que reforça sua origem externa e seu papel dentro do universo da HQ.



Estudos iniciais de figurino e silhueta de Scott e Zira, explorando vestimenta, cabelo e identidade visual dos personagens.



Estudos de vestimenta: proposta inicial de roupa para Scott, figurino final de Zira e estudo do design dos guardas que aparecem na HQ.



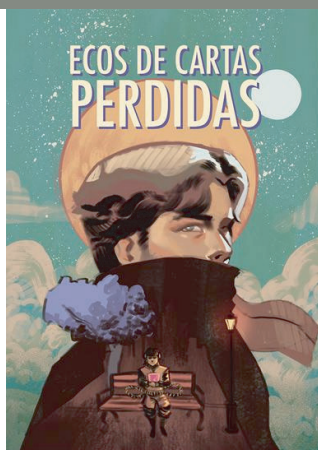
Anotação de estudo da estrutura narrativa Kishōtenketsu, utilizada como base para construir uma história mais contemplativa e não guiada pelo conflito tradicional.



Primeiros rascunhos de página, explorando ritmo visual, posicionamento de quadros e fluxo de leitura antes da fase de thumbnails final.



Estudos de símbolos e iconografias a serem incorporados na narrativa, explorando formas simples que reforcem identidade visual e significado dentro da história.



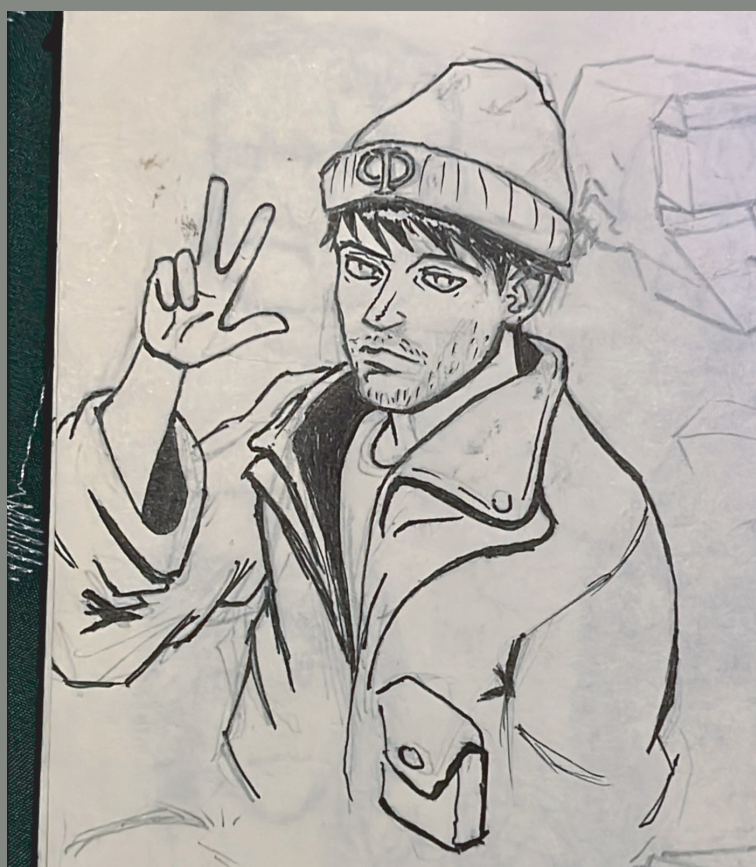
**ECOS DE CARTAS
PERDIDAS**

*ECOS DE CARTAS
PERDIDAS*

**ECOS DE CARTAS
PERDIDAS**



Explorações iniciais de cor, tipografia e referências gráficas para a construção da capa de "Além do Céu", definindo a atmosfera visual que guiaria o projeto.



Primeiro esboço criado para o projeto. Um estudo inicial de Scott, capturando sua postura relaxada e a essência de sua personalidade logo no começo do desenvolvimento da HQ.



Esboço inicial da ideia inicial de cartaz de divulgação da HQ.

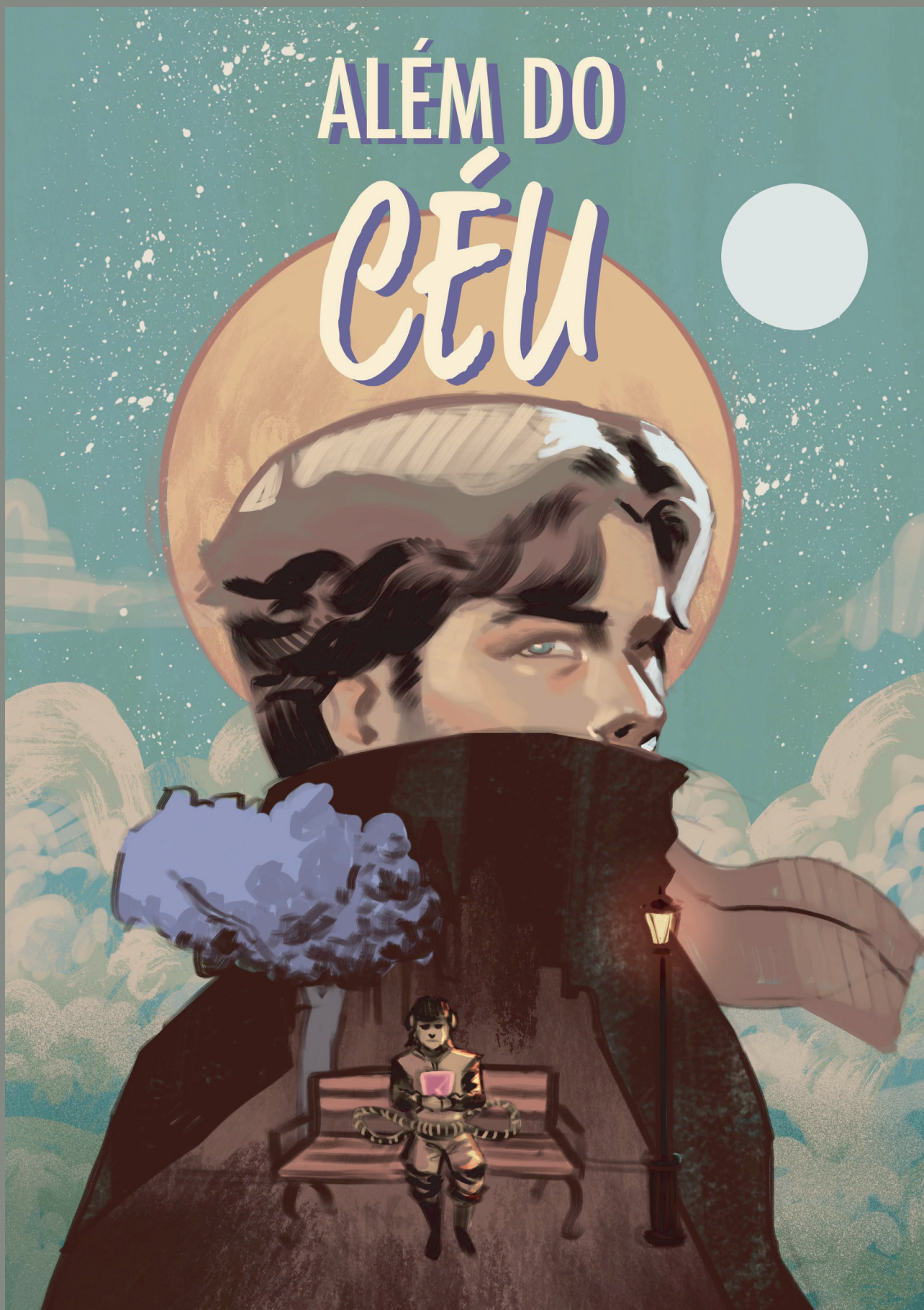
Ecos de Cartas



Segundo esboço da ideia inicial de cartaz de divulgação da HQ.



Esboço da ideia inicial da capa da HQ.



Estudo da capa da HQ.

HIGOR SELVINO

Quando entrei no grupo para desenvolver “Além do Céu”, eu não fazia ideia de onde estava me metendo. O Lucas e o Felipe já tinham pensado no conceito inicial, e de cara aquilo me chamou muita atenção. Era uma daquelas ideias que você escuta e pensa: “Isso tem potencial.” A partir dali, começamos a construir tudo juntos, somando referências, visões e gostos pessoais, e ver essa história crescer de verdade.

Ao longo do projeto, fui conhecendo a narrativa aos poucos, entendendo cada camada, cada intenção, e procurando sempre acrescentar da melhor forma possível. A proposta de transformar tudo isso em uma HQ foi algo que me animou muito, porque abriu espaço para eu contribuir com áreas que sempre gostei: ilustração, animação, diagramação e todo o lado mais visual e de design. Conforme avançávamos, eu também crescia junto, aprendendo, experimentando e me desenvolvendo.

O processo em si foi bem tranquilo. A criação de personagens, cenários,

ambientações e até ideias malucas surgiam no meio das conversas e iam sendo organizadas até fazer sentido. O mais legal é que todo mundo do grupo estava disposto a ouvir e considerar tudo, desde detalhes simples até decisões grandes. A nossa dinâmica era essa: jogar ideias, testar, ajustar e seguir.

“Além do Céu” acabou se tornando um projeto de conclusão de curso do qual realmente podemos nos orgulhar. Não queríamos entregar algo “apenas para o TCC”. A gente queria criar algo que, no futuro, olhando para trás, desse aquela sensação boa de “caramba, isso foi massa de fazer”. E sinceramente, conseguimos.

Nem sempre seguimos todas as orientações (normal), mas sempre buscamos fazer algo que representasse o melhor de cada um de nós. Essa HQ é resultado da união dos nossos estilos, habilidades, opiniões e, principalmente, do nosso comprometimento em criar algo significativo. E é exatamente por isso que o resultado final valeu tanto a pena.

HIGOR SELVINO

Novembro, 2025



