



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design | Departamento de Design

ESTÊSIA

UMA HQ DE SUSPENSE SOBRE SE SENTIR OBSERVADO

Amanda dos Santos

Orientação Prof^a. Dr^a. Fernanda Henriques
Projeto de Conclusão de Curso
Bacharelado em Design Gráfico
Bauru | 2025

dos Santos, Amanda
D724e Estesia : Uma HQ de suspense sobre se sentir
observado / Amanda dos Santos. -- Bauru, 2025
52 p. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado -
Design) - Universidade Estadual Paulista (UNESP),
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e
Design, Bauru

Orientadora: Fernanda Henriques

1. História em quadrinho. 2. Ilustração. 3.
Narrativa visual. 4. Suspense. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados
fornecidos pelo autor(a).

AGRADECIMENTOS

Antes de mais nada, queria expressar meus agradecimentos a todos que direta ou indiretamente contribuíram para o desenvolvimento desse projeto. Então, agradeço a minha família, que possibilitou os meus estudos na área de arte apesar de toda a preocupação sobre as incertezas do ramo. À UNESP e a todos os professores que me trouxeram conhecimento valiosos.

Aos meus amigos, Jeno e Dan, que estão acompanhando essa história desde 2023 e que nunca hesitaram em me oferecer apoio, suporte e um ouvido para reclamações durante todo esse tempo. Agradeço também todas as críticas e por fazer eu me desafiar mais a cada conversa em busca de um resultado ainda melhor.

À Ferdi, por ter aceitado orientar esse projeto, por todas as reuniões, recomendações e por ter confiado na minha ideia assim que a apresentei.

E por fim, um agradecimento especial para todos os leitores da webcomic escopaesthesia, que presenciaram o início dessa história e que me fizeram ganhar confiança para seguir em frente com ela.

Muito obrigada, sem vocês Estesia não seria o que é.

SUMÁRIO

RESUMO ~~~~~ 6

INTRODUÇÃO ~~~~~ 9

FUNDAMENTAÇÃO

A popularização dos
quadrinhos e do gênero
de horror ~~~~~ 10

O interesse em sentir
medo e ansiedade ~~~~~ 11

A aplicação do suspense
no quadrinho ~~~~~ 12

PRÉ - PRODUÇÃO

Análise do antecessor
de Estesia ~~~~~ 15

Estudo teóricos e
técnicos ~~~~~ 17

Pesquisa de referências ~~~~~ 18

PRODUÇÃO

Definição da
identidade visual ~~~~~ 22

Escrita do
quadrinho ~~~~~ 31

Arte da HQ ~~~~~ 35

CONSIDERAÇÕES FINAIS ~~~~~ 50

BIBLIOGRAFIA ~~~~~ 52

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE:

História em Quadrinho;
Ilustração; Narrativa
visual; Suspense.

Este trabalho tem como objetivo explorar o potencial narrativo e expressivo das histórias em quadrinhos através do desenvolvimento de uma HQ autoral de suspense chamada Estesia. O projeto busca evidenciar o quadrinho como uma forma artística complexa e interdisciplinar, combinando desenho, design e escrita na criação de narrativas envolventes. Estesia foi criada a partir de pesquisas teóricas sobre a linguagem dos quadrinhos e sobre a construção de suspense, além da análise de sua webcomic antecessora – Escopaestesia – com o intuito de aprimorar a composição visual, ritmo narrativo e coerência estética. Desafiando a percepção limitada e estereotipada que associa os quadrinhos a produções superficiais e/ou infantis, Estesia é uma HQ completa com uma trama densa e de atmosfera sombria. Dessa forma, destaca o potencial dos quadrinhos como um meio narrativo capaz de abordar qualquer tema ou gênero literário, desde que seus princípios e especificidades sejam explorados de maneira consciente e criativa.

ABSTRACT

KEY-WORDS:

Comic
Books; Illustrations;
Storytelling; Thriller.

This work aims to explore the narrative and expressive potential of comic books by creating an original thriller comic titled Estesia. The project seeks to highlight comics as a complex and interdisciplinary art form that combines illustration, design and writing to craft engaging narratives. Estesia was developed through theoretical research on the language of comics and on suspense-building, as well as an analysis of its predecessor webcomic – Escopaestesia – with the goal to improve visual composition, narrative pacing and aesthetic coherence. Challenging the limited and stereotypical perception of comic books as superficial and/or childish productions, Estesia is a fully realized comic with a dense plot and a dark atmosphere. In doing so, it demonstrate the potential of comics as a narrative medium capable of exploring any themes or literary genres, as long as their principles and particularities are approached consciously and creatively.

INTRODUÇÃO

Contar uma história através de quadrinhos demanda um conjunto de habilidades interdisciplinares por parte do criador, unindo design, ilustração e elaboração de diálogos. E também por parte do leitor, exigindo uma interpretação tanto verbal quanto visual. Assim, histórias em quadrinhos são um meio de comunicação complexo, expressivo e com grande potencial narrativo (EISNER, 1985). Mesmo assim, essa forma de arte é frequentemente desvalorizada, o que limita o reconhecimento das HQs como uma ferramenta poderosa para todo tipo de história, inclusive no gênero de horror e suspense.

“Por motivos que têm muito a ver com o uso e a temática, a Arte Sequencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos seus elementos mais importantes, tais como o design, o desenho, o cartum e a criação escrita, tenham merecido consideração acadêmica isoladamente, esta combinação única tem recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário artístico”

(EISNER, 1985, p. 5)

Meu contato com quadrinhos se limitava a tirinhas de humor e produções infantis, como “Turma da Mônica” e “Pateta Faz Histórias”, o que fez com que eu visse HQs como algo leve e banal. Porém, como uma artista interessada em contar histórias não humorísticas, essa percepção me limitava, pois eu não enxergava a possibilidade de expor uma narrativa mais densa através da área em que eu mais domino: a ilustração. E essa noção errônea não é algo isolado e único da minha vivência, já que podemos ver a ideia do quadrinho ser “inferior” em outros campos, como na entrevista da gerente executiva de Projetos do Instituto Pró-Livro (IPL), Zoraia Failla, feita pelo Portal Terra em 2013, a respeito da leitura de quadrinhos em ambiente escolar:

“Eu acho que pode ser um meio, nunca um fim. Porque o quadrinho pode até trabalhar algum conteúdo, mas o faz de forma superficial. [...] Sem dúvida, deveria ser melhor trabalhada para conseguir que, a partir dali, o aluno se interesse por uma leitura um pouco mais complexa, com mais conteúdo.”

(GANDRA, 2013).

Assim, mesmo que a história em quadrinhos seja uma ótima forma de contar uma narrativa, unindo elementos escritos e visuais, há um problema em que, como diz Scott McCloud (2006), a “mensagem” se confunde com o “mensageiro”, fazendo com que HQs sejam estereotipadas, como algo raso e infantil, devido a quantidade de quadrinhos consumidos que seguem essas características. No entanto, HQs são apenas o meio para explorar qualquer conteúdo, e isso depende apenas da ideia e da execução do criador.

Esse estereótipo foi quebrado em minha mente quando comecei a consumir mais mangás, em que obras como as de Junji Ito me chamaram a atenção pelo uso dos quadrinhos para a construção de uma atmosfera densa e emocionalmente impactante. E assim, surgiu a ideia de desenvolver Estesia: uma HQ em formato físico, usando temas como o medo e a paranoia, objetivando utilizar o potencial desse meio para criar uma narrativa interessante, imersiva e que explore o gênero de suspense.

FUNDAMENTAÇÃO

A popularização dos quadrinhos e do gênero de horror

As Pulp Magazines eram revistas literárias fictícias dos EUA popularizadas entre as décadas de 20 e 30, vendidas a um custo baixo e que continham ilustrações para os textos ficarem mais acessíveis ao grande público (SILVA, 2012). Elas foram responsáveis pelo início da divisão das publicações por gêneros temáticos específicos, permitindo com que o público pudesse se concentrar nos temas de sua

preferência. As Pulps foram muito importantes para o surgimento e popularização das comics, pois elas compartilhavam da mesma tendência sobre o uso de imagens em conteúdos literários e sobre a estratégia de segmentação temática na busca de um público mais nichado e fiel.

Desse modo, além das histórias em quadrinhos terem sido catapultadas graças à Era Pulp,

a definição de gêneros diversificados também permitiu que as narrativas explorassem esses temas e possibilitasse a emergência de outros, como o horror por volta da década de 50 (SILVA, 2020).

As HQs com temáticas mais pesadas, violentas e aterrorizantes ganharam atenção no mercado rapidamente, devido ao seu teor polêmico que desafiava os costumes

e valores sociais de um Estados Unidos muito conservador (THOMPSON, 1973). Além do tema inovador, o estilo dessas revistas também traziam algo diferente na arte, com um traço mais ousado e impactante, e até nos balões de falas, que começaram a incluir formas irregulares e trêmulas na tentativa de transmitir a sonoridade visualmente (SILVA, 2012).

“O estilo inovador destas revistas trazia a arte diferenciada dos modelos tradicionais através de desenhos arrojados, colorização impactante e grande apelo expressionista.”

(SILVA, 2012).

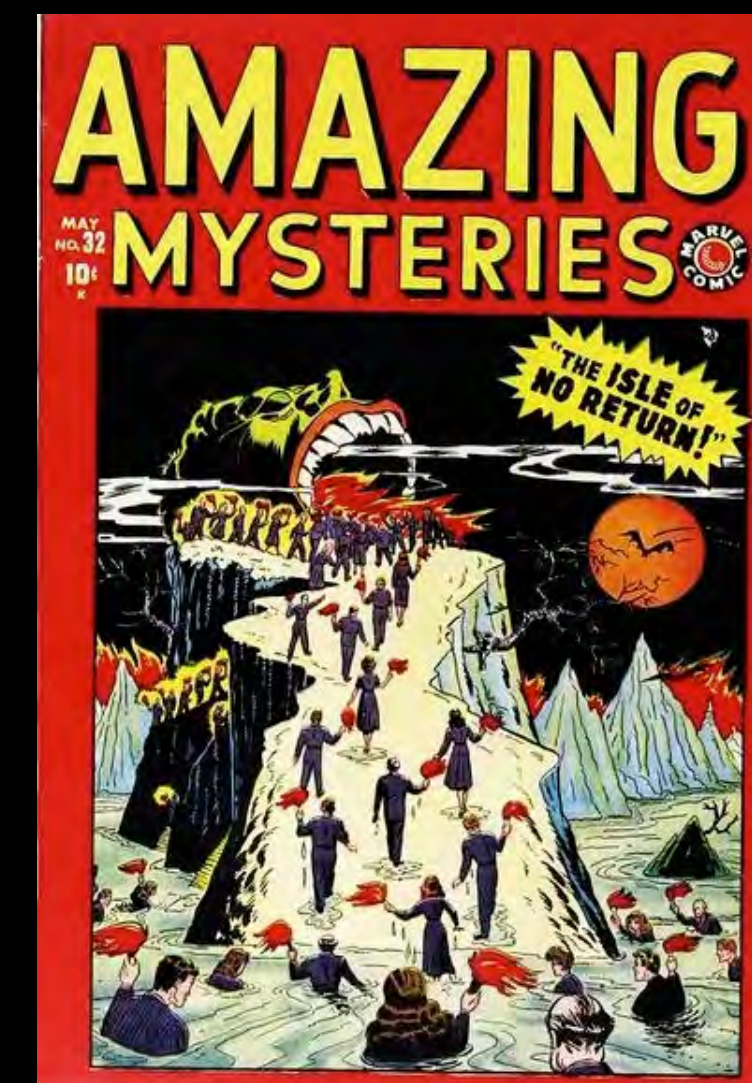


Fig 1- Capa de “Amazing Mysteries” Volume 32 (1949) intitulada “The Isle of No Return”, a primeira comic de horror produzida pela Marvel.



Fig 2- Capa de “Adventures into the Unknown!” Volume 22 (1951), publicada por American Comic Groups (ACG).

O interesse em sentir medo e ansiedade

O medo e a ansiedade estão presentes desde os primórdios da nossa humanidade, sendo necessários para a sobrevivência. Porém, com o desenvolvimento humano em sociedade, essas sensações foram aos poucos se tornando cada vez mais incomuns, já que não enfrentamos ameaças constantes no nosso cotidiano. Entretanto, a necessidade intrínseca e primitiva de experienciar esses sentimentos continua presente. Nesse contexto, o medo e a ansiedade passam a ser prazeres estéticos, algo que nos oferece satisfação sensorial sobre essa necessidade (ALMEIDA, 2023).

“As emoções relativas à autopreservação são dolorosas quando estamos expostos às suas causas, porém, quando experimentamos sensações de perigo sem que estejamos realmente sujeitos aos riscos, isto é, quando a fonte do medo não representa um risco real a quem o experimenta, entramos no campo das emoções estéticas. Tais sensações são capazes de produzir prazeres peculiares (catarse, sublimidade), sobre os quais os Estudos Literários vêm refletindo há séculos.”

(BARROS; COLUCCI, 2015, p. 07)”

Portanto, a falta do perigo real faz com que as sensações vistas como negativas se tornem emocionalmente prazerosas, pois permitem experienciar um sentimento sem ter que passar pela dor que vem com ele. Ainda mais que mídias fictícias, como o quadrinho, oferecem o controle de poder interromper esse sentimento a qualquer momento, fechando o livro, por exemplo. Além do medo, a ansiedade também é um dos sentimentos que passam por esse fenômeno, no entanto, a ansiedade oferece mais formas de prazer

ao ser experienciada de maneira estética por meio de narrativas de suspense.

Isso porque, além do controle oferecido pela ficção, o suspense também instiga a curiosidade causada pela ansiedade, pois o mistério e a incerteza do que está prestes a acontecer, faz com que o cérebro busque criar e completar as partes faltando da narrativa a fim de melhor compreender a situação. O suspense ativa a amígdala cerebelosa, fundamental para o sentimento de alerta, e as glândulas suprarrenais, responsáveis por

regular a resposta ao estresse. Essas ativações geralmente acontecem em situações reais de emergência, porém, graças à ficção, elas ocorrem de maneira contida (JACOBS, 2019), permitindo que o público se sinta em uma situação de estresse e experiencie a agitação da necessidade de resolvê-la, mesmo que a situação não o envolva.

Assim, o suspense é um outro gênero literário que compartilha de muitas características do horror, como a atmosfera de tensão e uso da sensação de perigo, mas adicionando o fator da incerteza.

A aplicação do suspense nos quadrinhos

O suspense é definido por Gerald Prince em “Dictionary of Narratology” (2003) como:

“Uma emoção ou estado mental originado de uma incerteza parcial e ansiosa sobre o desenrolar ou o resultado de uma ação.”

(PRINCE, 2003, p.96)

Assim, o elemento principal desse gênero depende de que o público não saiba o que irá acontecer em seguida. Então, surge um problema em relação à história em quadrinho: como manter a incerteza fundamental para o suspense em um meio onde as próximas cenas estão dispostas visualmente no mesmo espaço?

Essa dificuldade é causada porque a leitura é realizada em duas dimensões, definidos por Pierre Fresnault-Deruelle em “L'éloquence des images” (1976) como:

Linear:

A leitura sequencial das imagens, respeitando um fluxo contínuo e sucessivo, nesse caso seria a leitura de painel por painel.

Tabular:

A leitura “espacial”, em que se percebe todos os elementos de maneira integrada e concisa, ou seja, o leitor percebe os próximos painéis por estarem presentes na mesma página, oferecendo um adiantamento da narrativa.

A leitura tabular é a que oferece dificuldades para um quadrinho de suspense, já que a antecipação dos fatos enfraquece o efeito de ansiedade idealizado para a história, criando um desafio a mais no desenvolvimento de HQs nesse gênero. Por isso, é preciso pensar em técnicas e estratégias para contornar esse problema.

“Apesar do suspense ser ameaçado pela revelação da página inteira, a tensão narrativa ainda pode ser preservada através do esconderijo estratégico de informações na página, ou através do controle a leitura progressiva nas páginas e volumes que sucedem. Os cartunistas mais talentosos estão conscientes dessa flutuação de atenção e a exploram em seu favor, direcionando o olhar através de um número de estratégias, como princípios de composição, escondendo determinados elementos em posições menos evidentes ou deliberadamente guiando o leitor em outras direções, ao fazer o texto contradizer a imagem.”

(SCHNEIDER, 2016, p. 25).



Uma das formas mais evidentes de preservar o suspense em um quadrinho é por meio do controle do “timing”, um fator extremamente importante na evocação de sentimentos em uma HQ.

“A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana”

(EISNER, 1985, p.26)

Esse controle pode ser realizado de diversas formas, uma delas é a interrupção “calculada” da ação, exemplificada por cliffhangers (interrupção da ação em um momento crucial, como no fim de uma página), subdivisão da história por meio de capítulos, ou até o preenchimento de toda a página com apenas uma ilustração (BORGES, 2018). Essas técnicas causam uma pausa no ritmo de leitura do consumidor, o que intensifica a sensação de ansiedade do suspense graças ao timing variado da narrativa.

Desse modo, apesar do suspense ser um gênero em que seus conceitos e características entram em conflito com a estrutura das histórias em quadrinhos, ainda sim há inúmeras maneiras que possibilitam a exploração do meio para construir a incerteza do suspense. Sendo assim, deve-se encarar o quadrinho como qualquer outro meio narrativo, em que suas limitações não impedem, mas instigam a busca por soluções criativas para contar qualquer tipo de histórias, inclusive as marcadas por tensão e mistério.

PRÉ-PRODUÇÃO

Análise do antecessor de Estesia

Em 2023, eu decidi publicar a minha primeira história, buscando me acostumar a expor as narrativas da minha cabeça a um público maior do que meus amigos mais próximos. Assim, criei “escopaestesia” uma webcomic curta de suspense, lançada semanalmente na plataforma “Tapas”.

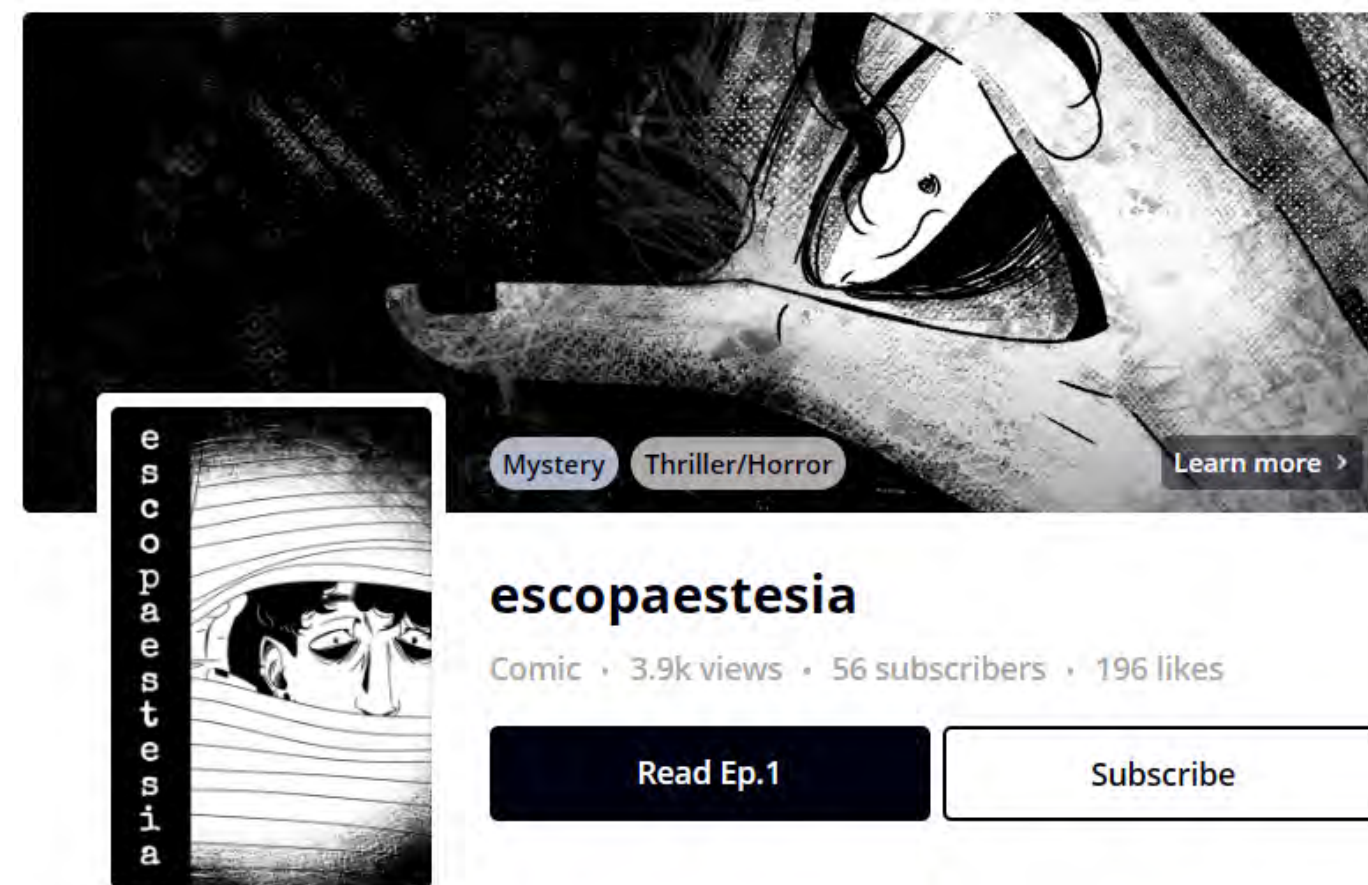


Fig 3- Cabeçalho da webcomic no “Tapas”.

Como alguém que luta contra a insegurança e a ansiedade de julgamento externo, meu objetivo principal com essa mini-história era me forçar a produzir e a postá-la. Com esse foco definido, eu não pesquisei e estudei sobre a mídia e o gênero do qual eu estava criando, já que o resultado da webcomic não era a minha prioridade. Entretanto, essa falta de conhecimento teórico e técnico se tornou evidente ao revisitar e analisar a história com um olhar mais crítico.

Então, apesar de eu ainda me orgulhar por ter cumprido o que eu me propus na época, há muitos defeitos em escopaestesia causados pela falta de estudo e pelo ritmo acelerado de publicação – um capítulo por semana. Um desses problemas foi a escolha do estilo artístico para a história, um traço cartunesco e muito simplificado do qual era o meu padrão de desenho. Logo, não houve uma reflexão sobre a importância do suspense para a história e como essa atmosfera de tensão poderia ser melhor expressada com um estilo mais complexo e detalhado, como apontado depois por um dos meus amigos.



Fig 4 e 5- Cenas em “escopaestesia” com o estilo simples.

Além disso, a falta de conhecimento técnico sobre a produção de quadrinhos fez com que eu me apoiasse muito no formato vertical de HQs online, dependendo da facilidade de rolagem da página para que o leitor continuasse lendo, invés da construção estratégica de composição de cena e ritmo.



Diante desses problemas analisados e impulsionado pelo aumento do meu conhecimento sobre HQs e pelo enriquecimento do meu repertório narrativo através de filmes, livros e quadrinhos, surgiu em mim a ânsia de refazer essa história. Objetivando explorar o suspense, a narrativa, e a linguagem dos quadrinhos de maneira mais madura e trabalhada.

Fig 6- Página de um momento tenso em “escopaestesia” em que o ritmo é definido somente pelo espaço entre os painéis, ignorando possibilidades mais criativas para criar um fluxo de leitura.

Estudo teóricos e técnicos

Antes de começar o desenvolvimento real do quadrinho, eu estudei sobre o meio que eu ia utilizar – o quadrinho – e o gênero escolhido – o suspense. A parte da aplicação do suspense nos quadrinhos já foi abordada no capítulo de fundamentação deste relatório, então irei ressaltar aqui os estudos realizados a respeito de arte sequencial e storytelling nesta etapa de pré-produção.

A bibliografia principal utilizada para entender melhor sobre a criação de histórias em quadrinhos foi “Quadrinhos e Arte Sequencial” de Will Eisner (1975), que serviu como uma base de estudos para compreender os

principais elementos em uma HQ, como a imagem, forma e expressões faciais e corporais.

Assim, um aprendizado valioso advindo dessa leitura foi sobre como é imprescindível que a linguagem visual de uma história em quadrinhos seja clara e expressiva. É nesse ponto que entra a importância

da representação de expressões faciais e corporais de maneira efetiva, usando imagens e formas simbólicas que destacam a emoção desejada, como os braços cruzados para representar desconforto, ou a sobrancelha franzida para expressar incômodo do personagem.

“O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais.”

(EISNER, 1985, p.26)

Contudo, apenas reconhecer a importância da imagem e a necessidade de usá-la simbolicamente para se comunicar com o leitor não é o suficiente. Também é preciso saber como aplicar essas imagens dando foco ao storytelling, isto é, na construção de cenas com o intuito de transmitir, não apenas sentimentos, mas a história por trás deles.

Em vista disso, outra grande referência de estudos foi “Narrativa Cinematográfica: Contando histórias com imagens em movimento” (2017) escrito por Jennifer Van Sijll, onde ela lista 100 ferramentas narrativas que colaboram com o storytelling no cinema.

E já que os filmes e os quadrinhos compartilham da mesma necessidade de expor histórias por meio de elementos visuais, eles também podem compartilhar das mesmas estratégias.

Desse modo, “Narrativas Cinematográficas” serviu como uma biblioteca de inspirações para composições de cenas diferentes, interessantes e significativas para a narrativa. Melhorando o meu entendimento e aumentando o meu repertório sobre enquadramentos, ângulos, cortes e transições, iluminação, e etc. Todos fatores visuais decisivos na forma em que o público interpreta uma cena.

Pesquisa de referências

Após os estudos teóricos sobre assuntos relacionados a quadrinhos e a criação de histórias, eu segui buscando aumentar meu repertório, agora por meio do consumo de mídias similares que poderiam servir como inspiração e como estudo de caso, percebendo as decisões que os criadores tomaram no desenvolvimento e quais foram os impactos delas.

Começando por filmes, eu assisti diversas produções de temas e assuntos diferentes, para prestar atenção em como a história se desenrolava, e em como ela era contada por elementos visuais. Os filmes escolhidos e meus pontos de atenção foram os seguintes.

A janela indiscreta (1954)- Composições de cenas usando janelas para intensificar a ideia de observação, ao mesmo tempo em que afasta o observador do observado.

A conversa (1974)- Utilização de sombras fortes para manter uma atmosfera sombria e o enquadramento do protagonista de modo afastado de outros personagens, transmitindo uma ideia de desconfiança e isolamento.

A lista de Schindler (1993)- Produção em sua maioria preto e branco, porém utiliza uma cor como ponto de foco e atenção para o público em certas cenas. Utilização de contrastes fortes e silhuetas de personagens bem definidas para que a separação de planos não se perca com a falta de cores.

O ódio (1995)- Forte suspense em que o público não sabe qual vai ser a conclusão das ações através de um ritmo desenvolvido com constantes construções de tensão, e alívio dela.

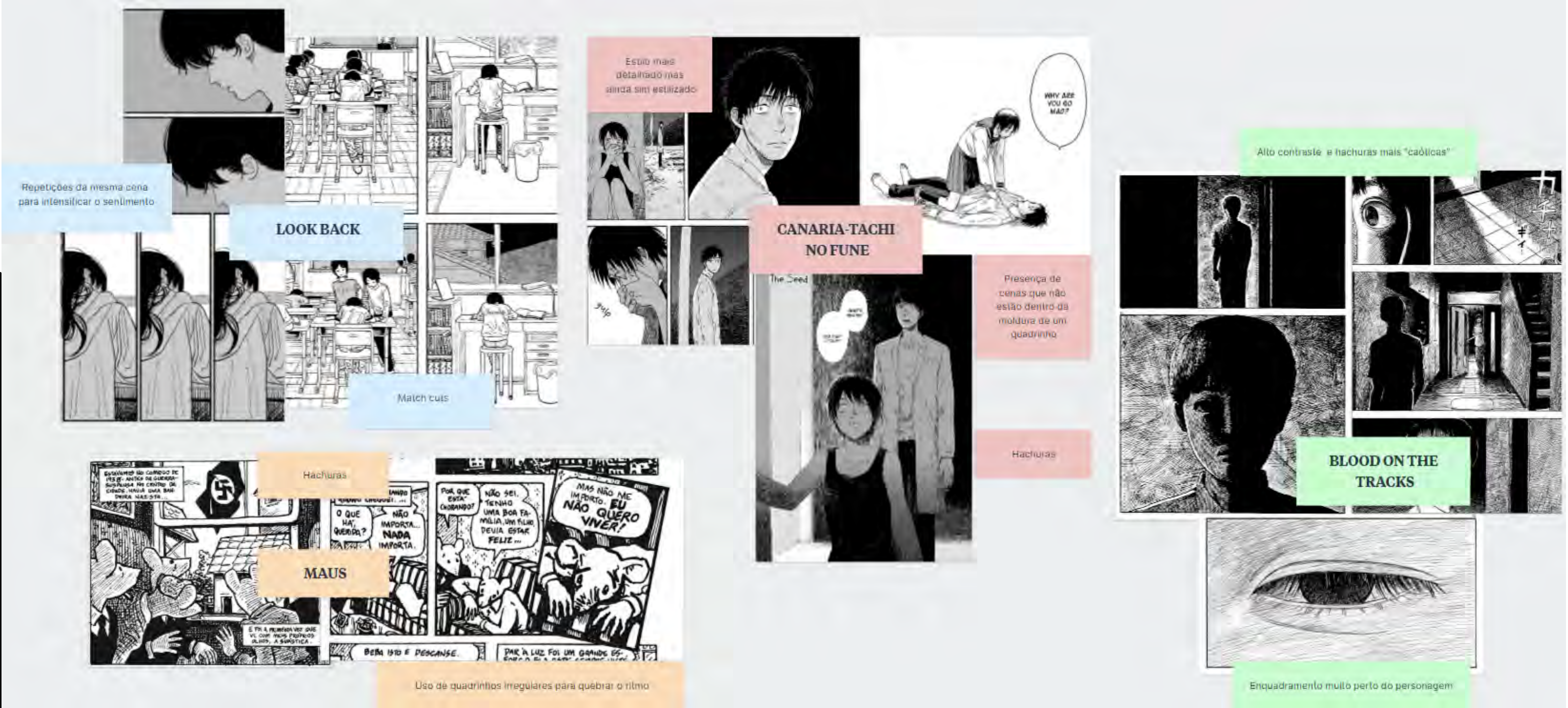
Hamlet (2009)- Uso de monólogos emocionais com expressões marcantes quebrando a quarta parede, o que aproxima o público da obra. A movimentação do protagonista pelo cenário impede que esses monólogos fiquem maçantes.



Fig 7- Quadro de referências, feito no Milanote, com a anotação de todos os filmes.

Então, tendo finalizado as anotações de todas as características observadas nesses filmes que serviriam como referência futuramente, eu decidi seguir com uma pesquisa mais próxima do meu projeto: Lendo e relendo algumas histórias em quadrinhos com o mesmo olhar crítico utilizado nos filmes.

Fig 8- Quadro de referências, feito no Milanote, com a anotação de todos os filmes.



- Maus-** Uso de hachura em ilustrações em preto e branco e a utilização de moldura dos quadros irregulares para quebrar o ritmo da leitura e trazer mais drama e desconforto.
- Look back-** Repetições de cenas em painéis diferentes para prender o olho do leitor na mesma cena por mais tempo e intensificar o sentimento. Também há o uso de técnicas de cinema, como o matchcut, para transicionar entre cenas.
- Canaria tachi no fune-** Estilo de arte mais detalhado, mesmo que ainda seja estilizado para poder transmitir o horror. Também há cenas que são desenhadas fora dos quadrinhos causando uma sensação de isolamento ou liberdade.
- Blood on the tracks-** Uso de alto contraste na arte, enfatizando uma atmosfera agonizante. As hachuras também causam a sensação de ansiedade por serem feitas de um jeito mais caótico e existem painéis em que o enquadramento é muito focado em partes específicas do rosto, como olho e boca, o que intensifica o desconforto.

Sendo assim, com todas essas referências e observações em mente, criei dois moodboards que ajudariam a definir o caminho que Estesia iria começar a seguir. O primeiro quadro de referência foi focado na estética, definindo principalmente o domínio do preto para a criação de uma atmosfera sombria, o uso do azul como uma cor de destaque e a ênfase nos olhos – a fim de introduzir a ideia da paranoia que envolverá a história.

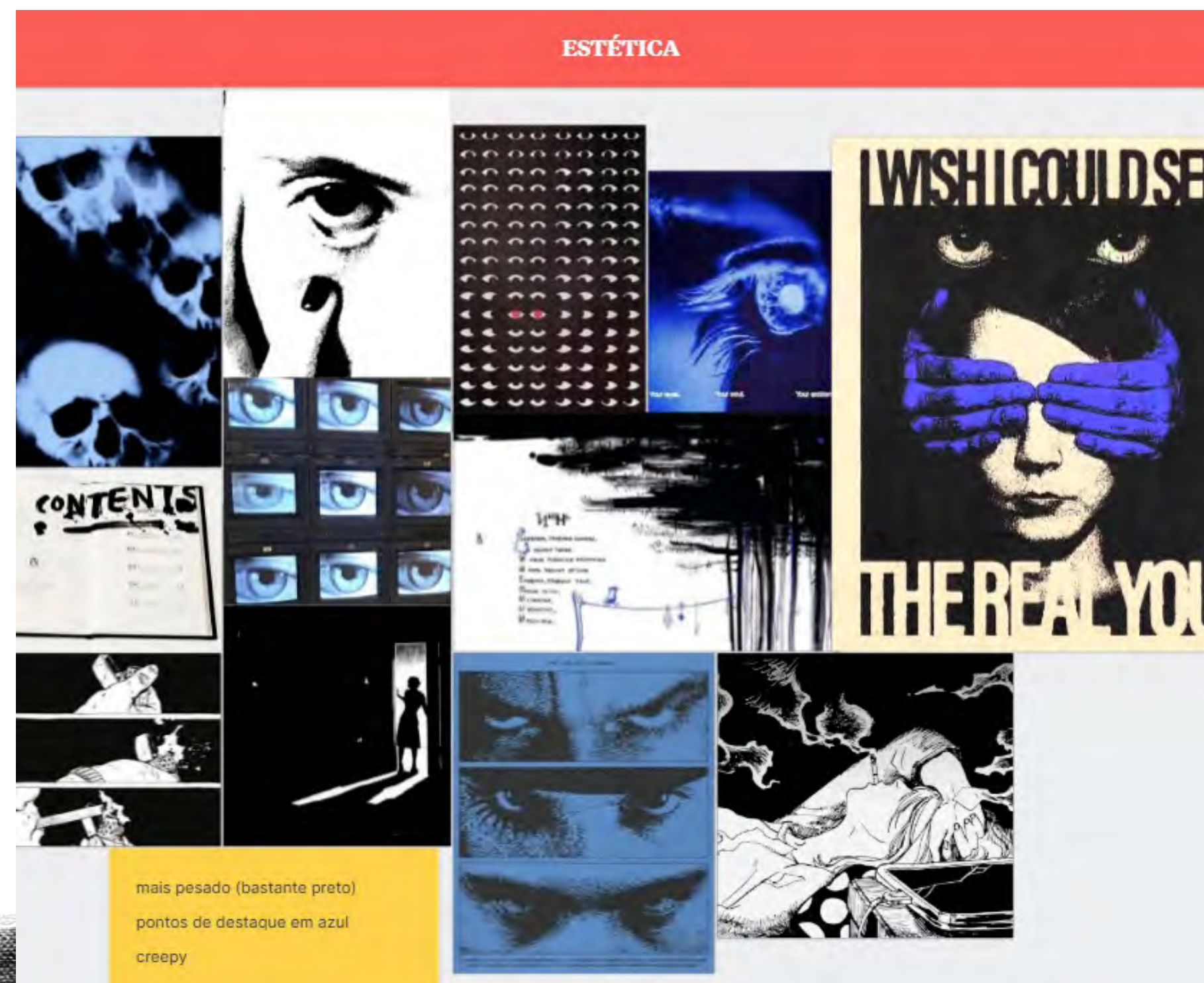


Fig 9- Quadro de referências da estética, feito no Milanote.

O segundo quadro de referências foi feito com o estilo de arte do quadrinho em mente. Assim, foram selecionadas imagens de diversas HQs que eu acreditei conversar com minha história e objetivo. Pode-se observar que os traços selecionados seguem o mesmo núcleo: estilizados, porém evitando simplificações cartunescas, valores bem contrastados, o uso de hachuras e o maior detalhamento em cenas específicas.

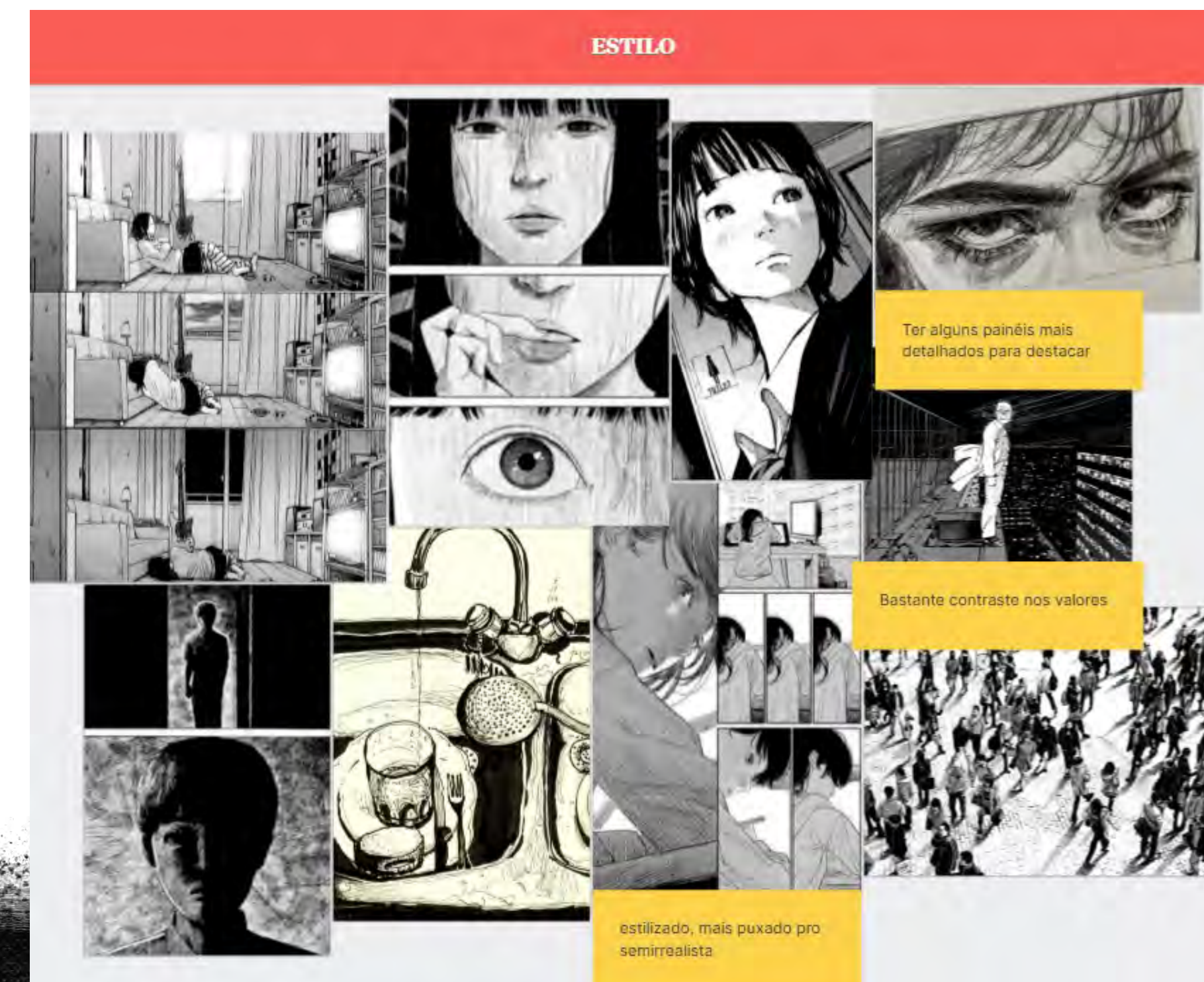


Fig 10- Quadro de referências do estilo de arte, feito no Milanote.

Com isso, todas as pesquisas necessárias para o início do desenvolvimento do projeto estavam feitas e organizadas. Sendo assim, passei para a fase de criação, começando pela definição da identidade do quadrinho.

PRODUÇÃO

Definição da Identidade Visual

A primeira etapa do desenvolvimento do quadrinho foi a definição de sua identidade visual. Pois com isso, Estesia passaria a ter características e “personalidade” definidas, o que garantiria que as ilustrações, design e diagramação da HQ se dialogassem de forma coesa e impactante.

“A identidade visual é o conjunto de elementos gráficos que irão formalizar a personalidade visual de um nome, ideia, produto ou serviço.”

(MURATORI, 2010)

Naming

O nome da minha primeira webcomic era “escopaestesia”, que significa a sensação de estar sendo observado, porém ele dificilmente era lembrado pelo público por ser uma palavra grande e pouco conhecida. Essas características do nome se provou prejudicial para a propagação da HQ, pois dificultava a divulgação boca-a-boca. Por esse motivo, decidi alterar o nome para algo mais fácil e memorável, porém que ainda comunicasse a essência da história.

A palavra escopaestesia se origina de duas palavras gregas “skopeo”, que significa

observar e “aesthesia”, significando sensação (CALVACANTI, 2024). Com isso, eu foquei apenas na parte da sensação da palavra, já que a maioria do foco da história é na percepção sensorial do protagonista sobre a própria paranoia. Resultando no nome final do quadrinho: “**Estesia**”.

Logotipo

Para a marca, quis criar um visual forte e impactante, transmitindo a atmosfera do quadrinho sem revelar pontos importantes da trama, mantendo o título sem nenhum outro elemento visual. Então, a estética da logo dependeria completamente do modo em que as letras são desenhadas. Com isso, eu comecei a pesquisar sobre o impacto de uma saúde mental em deterioração na caligrafia do paciente, buscando representar a fragilidade do protagonista no título.

A caligrafia é um processo neurofisiológico complexo, que integra habilidades motoras, cognitivas e emocionais (LI et al., 2025). Por esse motivo, tem sido considerada um elemento psicológico significativo, sendo utilizada para identificar personalidade e estado mental de uma pessoa – um estudo conhecido como grafologia – pois o ato de escrever está diretamente ligado com o nosso processo de pensamento. Por exemplo, se você escreve enquanto está nervoso,

a ansiedade será expressa na forma trêmula de certas letras (SINGH et al., 2016).

Levando em conta o caso de estudo observado no artigo “Handwriting Change as a Psychiatric Symptom” escrito por Singh et al., em que eles anotaram os principais pontos de mudança na caligrafia de uma paciente com saúde mental comprometida, eu fiz uma lista com essas características visuais:

Aumento na altura e largura das letras;
Oscilações na linha de base da frase,
com palavras estando a cima e abaixo dela;
Menor consistência.

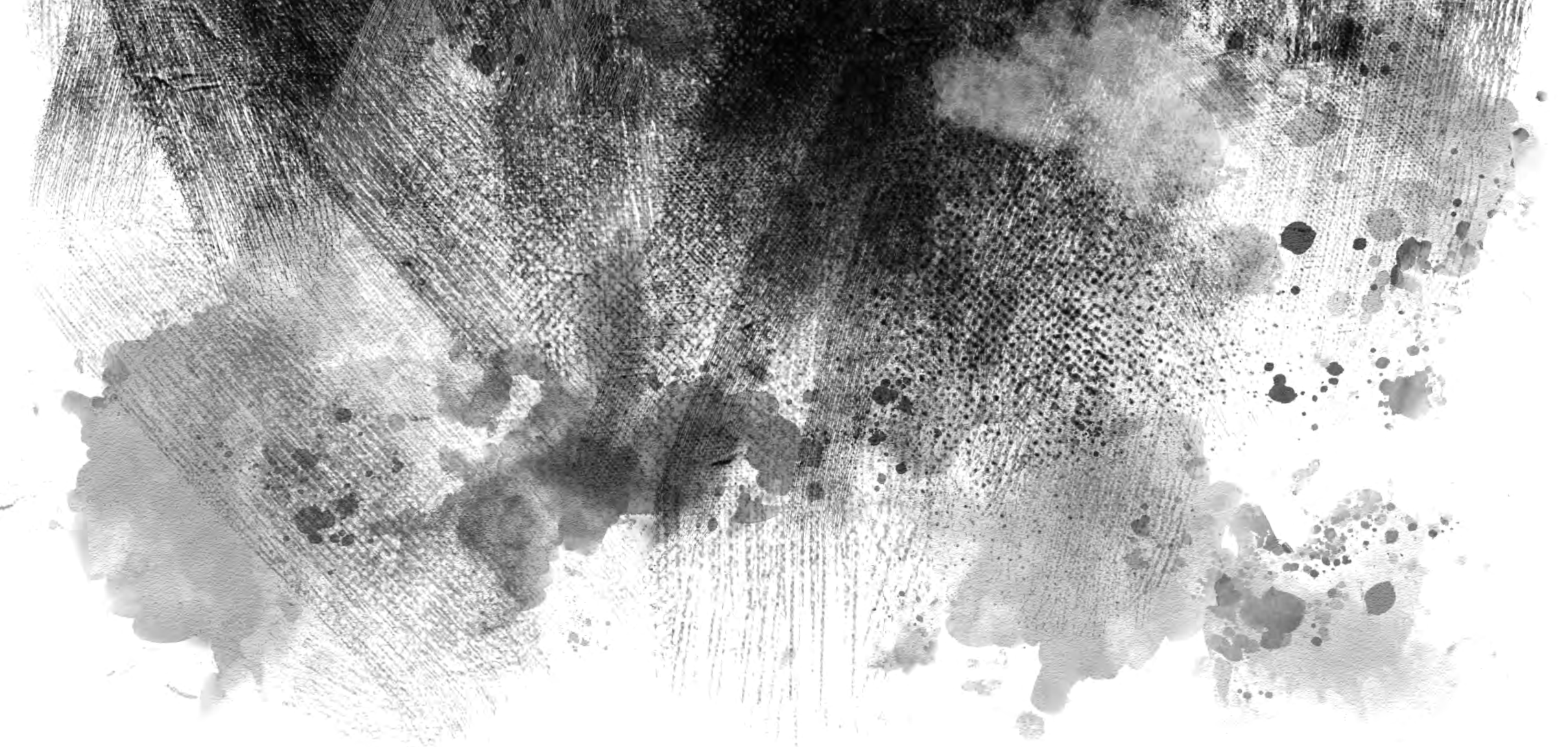
Além disso, no estudo “Major depressive disorder recognition based on electronic handwriting recorded in psychological tasks” de Li et al.(2025), em que houve a análise de um grupo de pessoas depressivas, perceberam uma outra característica:

Tremor na ponta da caneta.

Então, construí um moodboard com fontes chamativas e interessantes que se encaixavam nas características citadas anteriormente.



Fig 11- Quadro de referências com tipografias que possuem sinais de uma saúde mental prejudicada.



E assim, eu comecei a testar algumas composições com a palavra “Estesia”, variando a organização, distribuição e peso entre as letras.

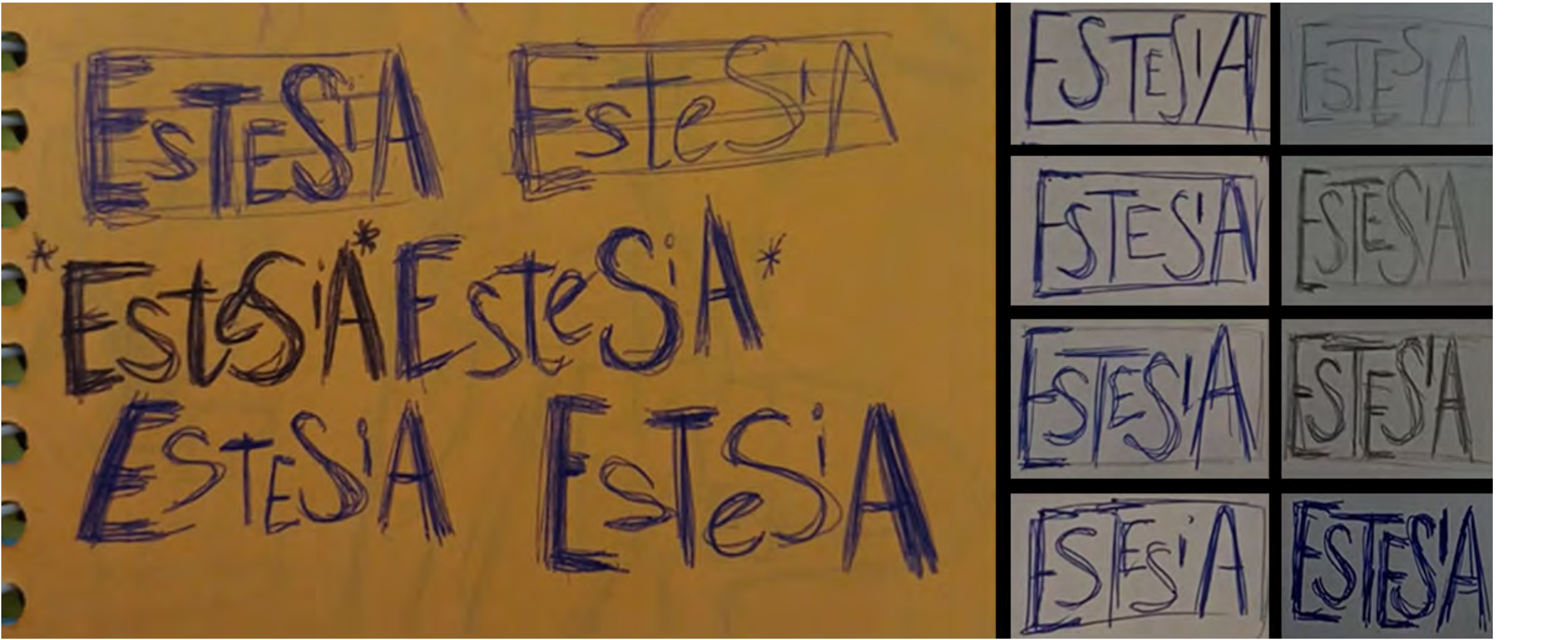


Fig 12- Experimentações com o título.

Por fim, cheguei em uma composição com letras trêmulas, variações na altura, largura e grossura entre os elementos, também fazendo com que elas não seguissem uma linha base mas tomando cuidado para que a palavra toda se encaixasse de um jeito atrativo e harmonioso.

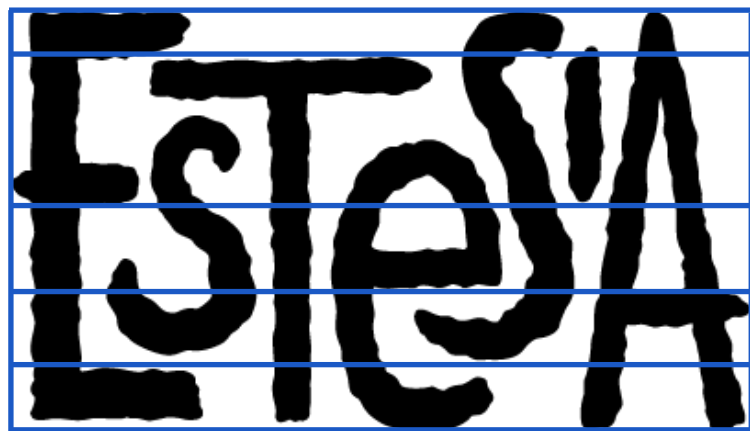


Fig 13- Primeiro título vetorizado com um grid de base.

Após isso, buscando um visual mais caótico e agressivo, como observado nas tipografias selecionadas do moodboard, acrescentei riscos instáveis e texturizados ao redor das letras. Adicionando emoção e peso ao logo.



Fig 14- Título final com sua redução mínima de 23mm.

Também criei uma versão secundária com a logo em branco, possibilitando que ela fosse usada sobre o fundo preto.



Fig 15- Versão invertida da logo, também com a redução de 23mm.

Tipografia

Muitos dos estudos e referências encontrados para a criação do logo foram reutilizados na definição da tipografia devido a intenção de manter a identidade visual baseada na ansiedade em todas as partes. Com isso em mente, a fonte que seria utilizada como título e subtítulo deveria seguir a mesma estética utilizada no logo: manuscrita, irregular e transmitindo uma sensação de desespero, diferenciando entre si pelo peso e agressividade aplicada em cada uma.

Sobre a fonte do corpo do texto, idealizei uma tipografia legível e monoespaçada para facilitar a leitura na mídia física. Oferecendo mais seriedade, em contraste com o visual mais experimental das anteriores. Além disso, é uma família com bastante variações de estilo, o que oferece mais possibilidades de formatação na hora de diagramar.

Para finalizar, eu decidi seguir um caminho seguro para a fonte utilizada dentro dos balões de fala no quadrinho. Portanto, selecionei uma muito utilizada para esse exato propósito, graças a sua estética manual e sua variedade de estilos.

TÍTULO
MOONLIT FLOWER
REGULAR

Subtítulo
SHADOWS INTO LIGHT

Corpo

Sono Light
Sono Regular
Sono Medium
Sono SemiBold
Sono Bold
Sono ExtraBold

BALÕES DE FALA

KOMIKA HAND REGULAR
KOMIKA HAND ITALIC
KOMIKA HAND BOLD
KOMIKA HAND BOLD ITALIC

Paleta de cores

“Mas as cores não são apenas uma questão de percepção visual, recordações pessoais e simbolismos. Elas têm a capacidade de afetar profundamente o modo como nos sentimos e pensamos...”

(HALLER, 2022, p.63)

Desde a pesquisa de referências, eu tinha decidido manter a paleta de cores muito simples e limitada, usando principalmente o preto e o branco para a criação de uma atmosfera sombria e dramática de tensão. Além delas, também quis acrescentar uma cor de destaque a fim de chamar a atenção para detalhes, como feito com o vermelho no filme “A Lista de Schindler” (1993). Porém utilizando o azul.

Isso se deve graças à característica psicológica do azul, que desencadeia reações mentais (HALLER, 2022) e, por isso, representa o estado psicológico afetado do protagonista. Sua associação com o intelecto também afeta o leitor, pois essa cor pode estimular o foco, aumentando a concentração e a atenção para a trama.

“Quanto mais escuro e saturado for o azul, mais o acharemos estimulante mentalmente, ajudando-nos a manter o foco e aumentando nossa concentração”

(HALLER, 2022, p.86)

Sendo assim, as cores escolhidas foram o preto e um azul vivo e um pouco escuro para que ele ainda combine com estética de terror, porém mantendo um bom contraste com o preto. As cores selecionadas foram Pantone, para ter certeza que elas seriam impressas corretamente, evitando anomalias na impressão. E além disso, isso permite que o quadrinho pudesse ser impresso usando apenas duas cores, sem necessitar a mistura de outras matizes para chegar no tom, como seria no CMYK.

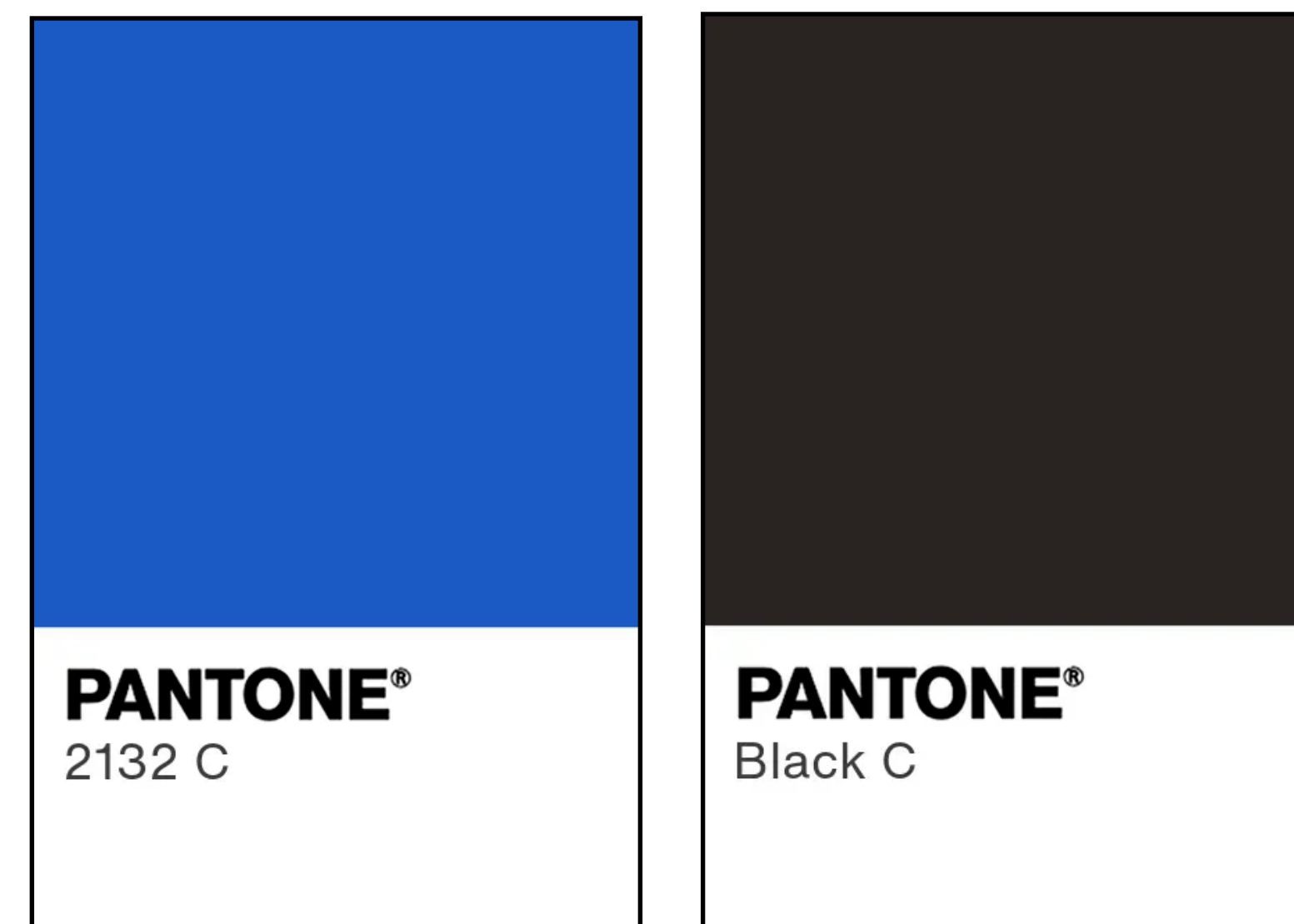


Fig 16- Paleta de cores final.

Estilo de Arte

Como definido anteriormente na pesquisa de referências, o estilo decidido para a HQ seria inspirado por proporções e detalhes semi realista, mesmo que o traço ainda fosse estilizado. Assim, eu comecei a estudar e a praticar alguns pontos na minha arte a fim de alcançar esse objetivo.

Um desses pontos foi a anatomia de mão, pois seria um elemento muito presente nas cenas da HQ e por isso eu precisava entendê-la de um jeito mais realista e funcional, tendo em vista que, normalmente,

eu desenho mãos de um jeito bem mais cartunesco. Pelo mesmo motivo, também pratiquei desenhar rostos e, principalmente, olhos, a fim de perceber meus vícios ao desenhar e adaptar o meu traço para que ele ficasse mais detalhado e complexo.

Durante esse período eu também treinei habilidades gerais de desenho, como perspectiva, cenário, expressões, hachura e completei exercícios relacionados à estabilidade da mão.



Fig 17- Treino de anatomia da mão.



Fig 18- Treino de expressões.

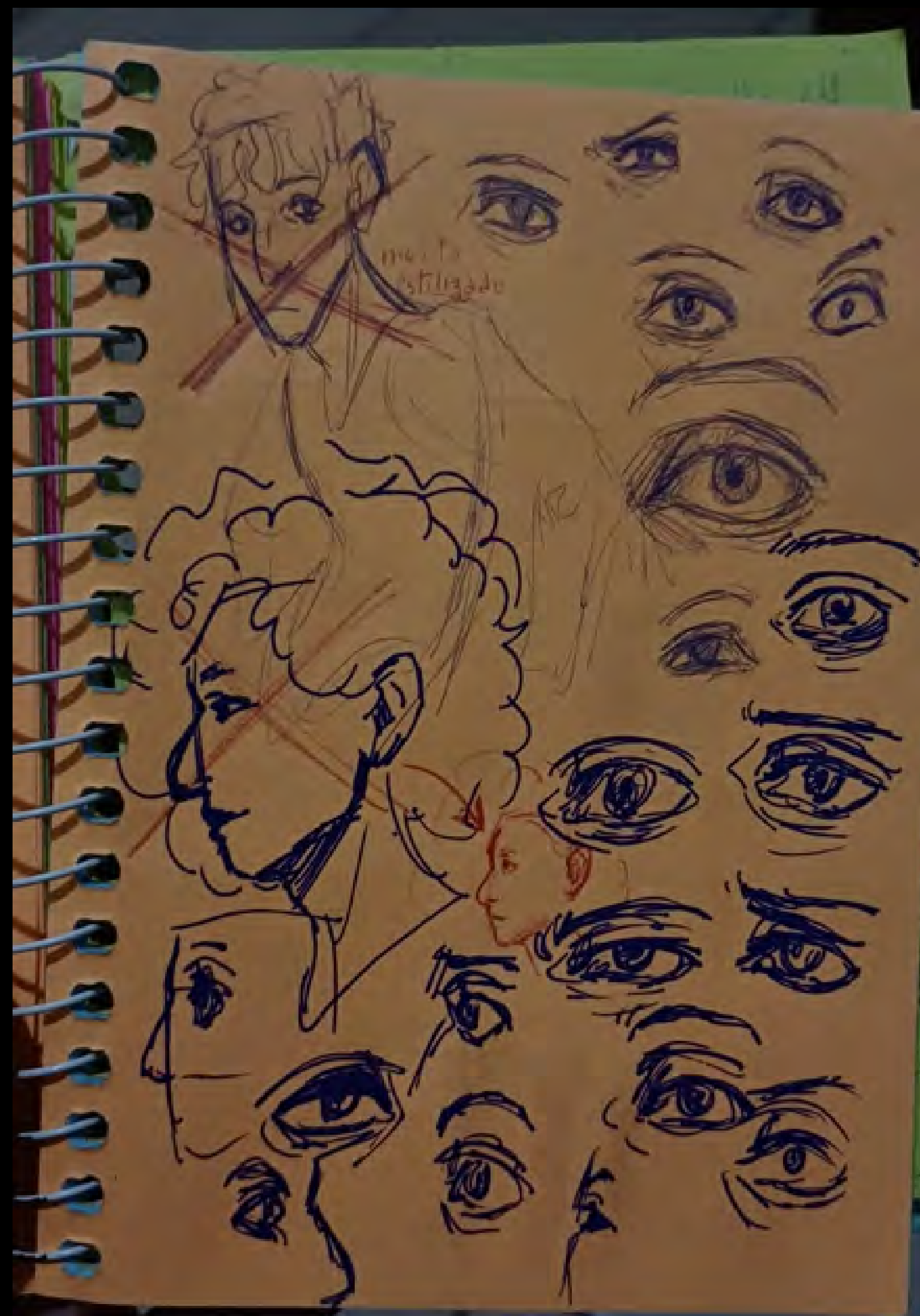


Fig 19- Práticas sobre olhos e rostos.

Fig 20- Estudos sobre meu estilo e a descoberta de outro.



Fig 21- Um exemplo de página focada no exercício de hachura e da estabilidade da mão no traço.

Organização e planejamento

Com a consciência sobre a dimensão do projeto e da intenção de finalizá-lo no mesmo ano em que foi iniciado, tornou-se claro que a organização, a definição de prazos e a disciplina para cumpri-los seria essencial. Por esse motivo, eu criei um Notion, onde registrei a identidade visual e as decisões tomadas até o momento, listei todas as tarefas a serem cumpridas – como a escrita do livro, roteiro, capa, etc.– e as bibliografias encontradas.

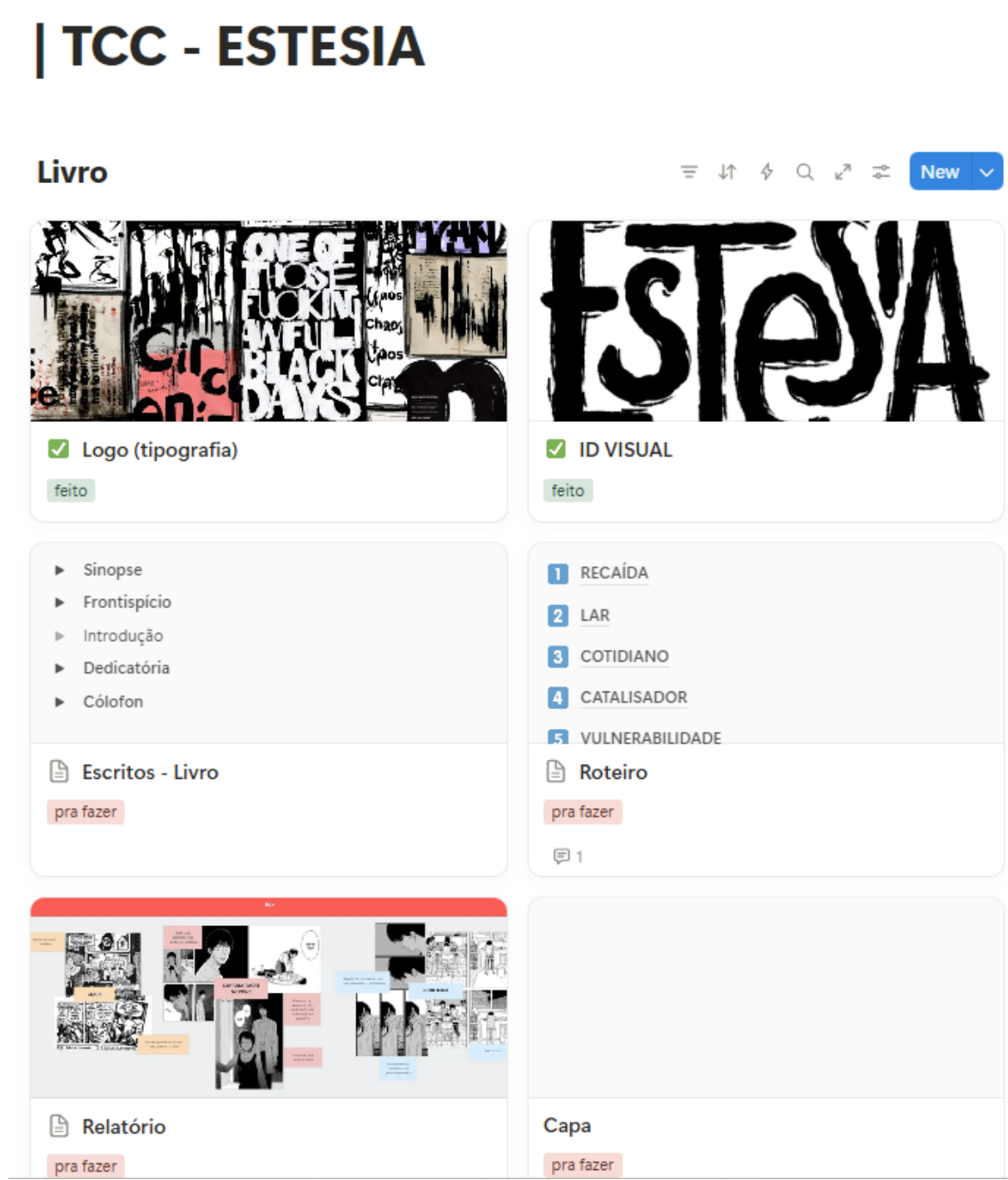


Fig 22- Página inicial do Notion, contendo os elementos necessários para o projeto

Referências

- Roteiro
- Arte
- Quadrinhos
- Psicológico

Bibliografia

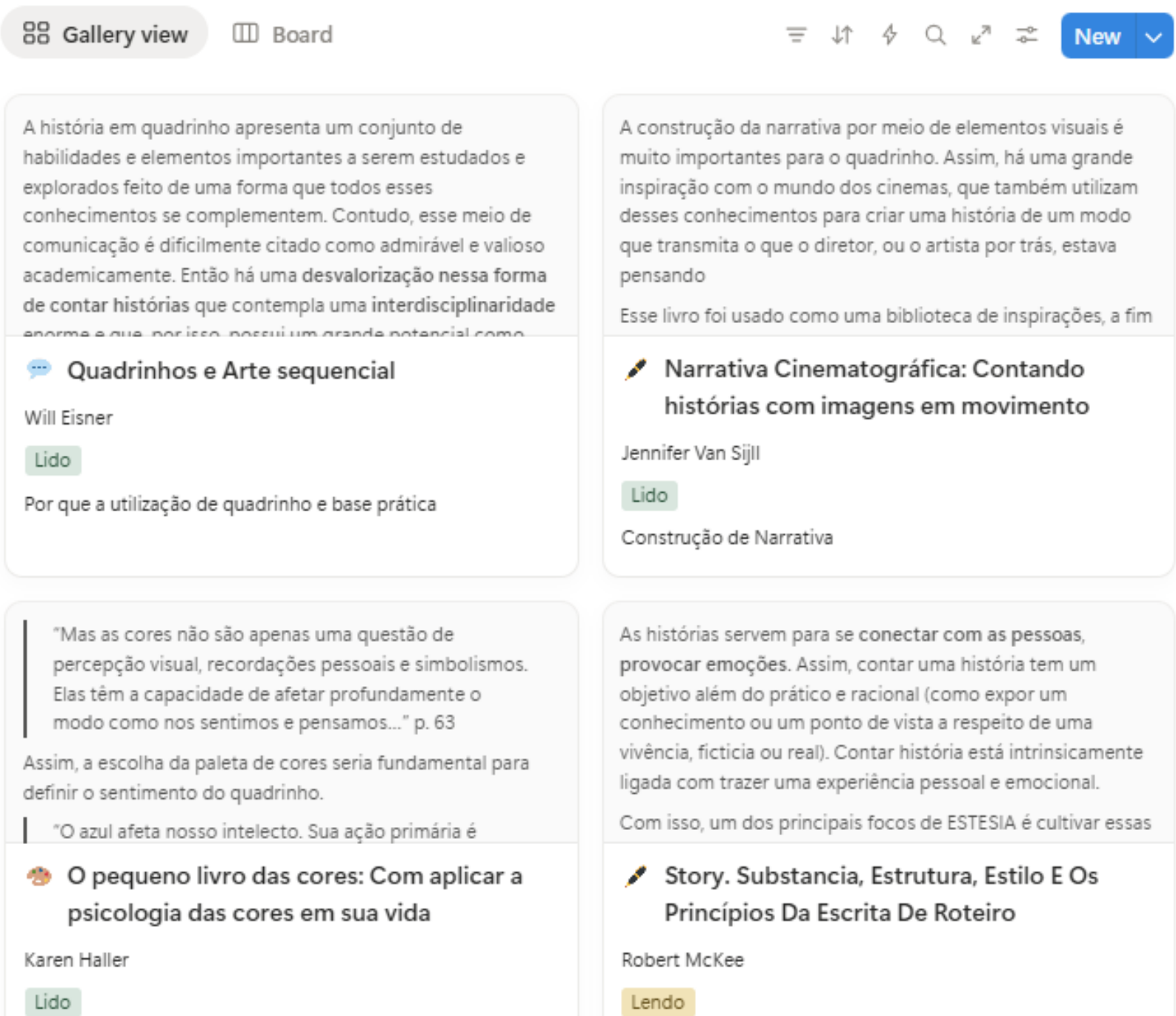


Fig 23- Página de referências bibliográficas no Notion, com resumo, citações e classificação por área de estudo.

Com essas informações organizadas, parti para a definição de um cronograma. Como a minha rotina era marcada pela obrigação de ir ao meu estágio na parte da manhã até a tarde, e ir na faculdade no horário da noite, eu precisava encaixar o desenvolvimento desse projeto no meu cotidiano. Assim eu passei a acordar mais cedo, visando trabalhar na história na parte da manhã, e no tempo entre o estágio e a faculdade.

Para garantir que essa rotina possibilitaria a finalização do quadrinho, eu criei um calendário no Notion e comecei a definir os prazos das tarefas de trás para frente. Ou seja, primeiro estabeleci a data em que o projeto precisava estar completamente finalizado, e a partir daí, fui retrocedendo. Determinei o dia que eu precisaria enviar os arquivos para a gráfica, o término da diagramação e assim por diante, até chegar na primeira ação necessária.

Os intervalos entre os prazos foram pensados com realismo, levando em conta o grau de dificuldade da etapa e a minha quantidade de tempo livre disponível diariamente. Assim, consegui estimar quantos dias seriam necessários para concluir cada parte do processo e percebi que era sim possível finalizar a HQ até o fim do ano. Porém eu deveria seguir o cronograma criado rigorosamente.



Fig 24- Calendário mostrando os prazos do início do projeto: criação de roteiro e storyboards.

Escrita do quadrinho

Agora, irei detalhar sobre o início da produção prática do projeto, começando pelo desenvolvimento de toda a parte escrita.

Personagens

Antes de mais nada, é imprescindível que os personagens presentes na história sejam desenvolvidos com características e propósitos claros, para que a narrativa possa ser escrita ao redor deles de maneira natural e coerente. Como Estesia é uma recriação da webcomic, os personagens já estavam concretos em minha mente de maneira visual, porém achei necessário me aprofundar mais nas suas personalidades e motivações, buscando expressar sentimentos reais e entendíveis através deles.

Eran: O protagonista, um homem que sofre com paranoia relacionado a sua sensação de estar sendo observado a todo momento. Tem um passado muito conturbado e autodestrutivo sobre como ele lidava com sua saúde mental, mas atualmente, ele vive cada dia de maneira apática, exausta e desesperançosa – aceitando a ideia de que não há nada real vindo dessa sensação. Então ele se força a se acostumar com seu péssimo estado, conformado de que é assim que ele sempre irá viver.

Sasha: Amiga de infância do Eran, é uma mulher forte, decidida e que carrega uma preocupação e responsabilidade enorme pelo seu amigo. Acompanhou todas as fases do Eran, e se propôs a ajudá-lo em todo momento e de todas as formas, às vezes de um jeito sufocante e desesperado. Hoje em dia ela se contenta em ser apenas uma companhia e um ouvido para quando ele quiser, mesmo que a ansiedade de não poder oferecer mais ajuda ainda a consome, ela tenta não agir sobre esses sentimentos, evitando impor o que ela pensa e sente sobre o estado mental de alguém que ela não entende.

Amélio: Editor em uma agência que constantemente contrata os serviços de ilustrador freelancer de Eran, fazendo com que eles conversem bastante e sejam amigos, ou colegas. É alguém sociável, sincero, direto e muito carinhoso. Ele percebe a saúde mental fragilizada do Eran, mas isso não o impede de tratá-lo com naturalidade como qualquer outra pessoa. Ele representa um olhar empático e externo ao problema.

Roteiro

As histórias estão intrinsecamente ligadas com a experiência pessoal e emocional causada por elas (MCKEE, 2025). Por esse motivo, o desenvolvimento de um roteiro forte e que seja capaz de evocar esses sentimentos é extremamente importante para a criação de uma história bem sucedida.

O livro “Story: Substância, Estrutura, Estilo E Os Princípios Da Escrita De Roteiro” de Robert McKee (2025) foi um grande estudo para eu entender e melhorar as minhas técnicas de roteiro. Buscando criar cenas conceituais, impactantes e que carregam um propósito para os personagens e para a narrativa.

“Todas as cenas devem virar. Esse é nosso ideal. Nós trabalhamos para finalizar cada cena, do início ao fim, transformando o valores em questão na vida de um personagem do positivo ao negativo, ou do negativo ao positivo.”

(MCKEE, 2025, p.47)

Com isso em mente, houve muita atenção na escolha e na escrita de cada uma das cenas, tendo certeza que elas existam por um motivo e que comunique algo ao leitor, expressando emoções e mudanças na situação narrada que seria essencial para o progresso da história.

Após ter esse conhecimento mais teórico sobre a função e sobre os princípios da escrita de roteiro, eu defini o tipo de roteiro que eu utilizaria. Essa definição foi feita com uma análise sobre qual funcionaria para o meu processo e meu modo de trabalho, identificando a maneira que mais facilitaria a parte da ilustração. Existem duas categorias principais de roteiro para o quadrinho (BENDIS, 2022).

Roteiro completo: O estilo mais tradicional de escrita, em que há descrições de cenário, enquadramento, diálogos e tudo mais de importante para a construção da cena.

Estilo Marvel: Em que se escreve um breve resumo sobre a história, e as cenas são decupadas e desenhadas pelo artista, sendo apenas nessa hora que há a definição de elementos da narrativa visual. E então, o diálogo é escrito após a finalização dos desenhos.

O estilo usado na criação de Estesia foi uma combinação dos dois métodos. Optei por não usar o roteiro completo, pois isso limitaria minha liberdade criativa caso surgissem novas ideias para a cena quando eu estivesse ilustrando. Entretanto, eu queria algo mais estruturado do que o Estilo Marvel, para me certificar de que toda a história estaria coesa e impactante. Além disso, por saber a importância do roteiro na evocação de sentimentos, eu não queria que a força da minha história dependesse da minha criatividade e disposição de desenhar no momento.

Assim, eu elaborei um roteiro focado nos diálogos e no impacto das cenas, sem detalhar excessivamente a quadrinização. Dessa forma, eu mantinha o controle sobre o ritmo e a carga emocional de cada cena da narrativa, ao mesmo tempo em que eu preservava a minha liberdade de experimentar com elementos visuais, como a disposição dos quadros, enquadramento e iluminação. A única estrutura mais rígida no roteiro foi a divisão das cenas por páginas e capítulos, recurso que eu considere essencial para sustentar o suspense, dividindo a história e planejando cuidadosamente os momentos de virada entre uma página e outra.

▼ **Página 2**

Ela olha pro Barman, que aponta para a mesa no fundo do bar. Com o Eran bem no canto do enquadramento e isolado

Sasha: Muito obrigada, campeão

Sasha passa e deixa alguns trocados na bancada pro barman. Barman olha de relance pra Sasha

Barman: Não dá mais pra deixar ele vir aqui, Sasha

Barman pega o trocado

▼ **Página 3**

Foco no Eran que segura outra garrafa

Sasha tira a garrafa dele e o segura pra levantar

Sasha: Eu pensei que ele tivesse melhorado

Eran no banco de trás do carro da Sasha, *resmungando*, enquanto apoia sua cabeça no vidro

Câmera tira o zoom e mostra que a cena é a visão da Sasha olhando para ele pelo retrovisor

Fig 25- Página 2 e 3 do primeiro capítulo. As partes em vermelho foram alteradas e repensadas na hora do desenho, deixando o foco no apoio e na preocupação da Sasha tomada pelo silêncio do Eran.



Fig 26- As mesmas páginas do roteiro, agora aplicadas no quadrinho.

Foi nesse momento também, que eu decidi como seriam os nomes e as aberturas de capítulo.

8

LÁSTIMA

 **Amanda Santos** Jan 10 (edited)

Foto para abertura de capítulo: mãos pressionadas juntas, como se estivesse rezando

 Add a comment...

- ▼

Página 1
- Câmera mais aberta, mostrando Sasha e Amélio ao fundo e o Eran agachado no chão a frente

Mesmo ângulo, o Eran senta no chão de cabeça baixa, a Sasha lentamente se mexe pra mais próximo dele

Mesmo ângulo, o Eran apoia a cabeça no chão ajoelhado, em choque. A Sasha senta ao lado dele colocado uma mão sobre as costas, o Amélio continua no mesmo lugar

Fig 27- Roteiro com o nome, foto de abertura para capítulo e a primeira página.



Fig 28- Abertura de capa e primeira página finalizada.



Com o roteiro finalizado, comecei o desenvolvimento do storyboard da história. O objetivo dessa etapa é visualizar cada cena de forma objetiva e rápida, por meio de pequenos desenhos simples que expressem a narrativa visual. Para isso criei um único arquivo com dimensões grandes, o que facilita a visualização do conjunto e a manter o foco no todo, e não na execução de cada quadro.

Além de criar cada cena, também escrevi uma breve descrição ao lado de cada uma, garantindo minha própria compreensão na etapa da ilustração. Como meu objetivo era começar a ilustrar pelas páginas mais complexas, evitando deixá-las para o final quando eu estaria mais cansada, também adicionei marcações coloridas no topo de cada páginas para classificá-las de acordo com o nível de dificuldade e prioridade:

Azul: Cenas sem ilustrações.

Verde: Cenas fáceis, que contêm desenhos simples, ou que não são cenas importantes e, por isso, não precisam ser muito detalhadas.

Amarelo: Cenas um pouco mais complicadas, com cenários ou poses que dificultam a execução, porém que ainda não possuem tanta importância narrativa. Uma marcação de que, se estiver com tempo, seria legal detalhar mais.

Laranja: Cenas com prioridade, com dificuldade na execução e que precisam de ilustração mais detalhadas para expressar o peso da cena.

Vermelho: Cenas de urgência, as mais importantes e que urgem ser detalhadas para chamar a atenção e intensificar a emoção da cena.

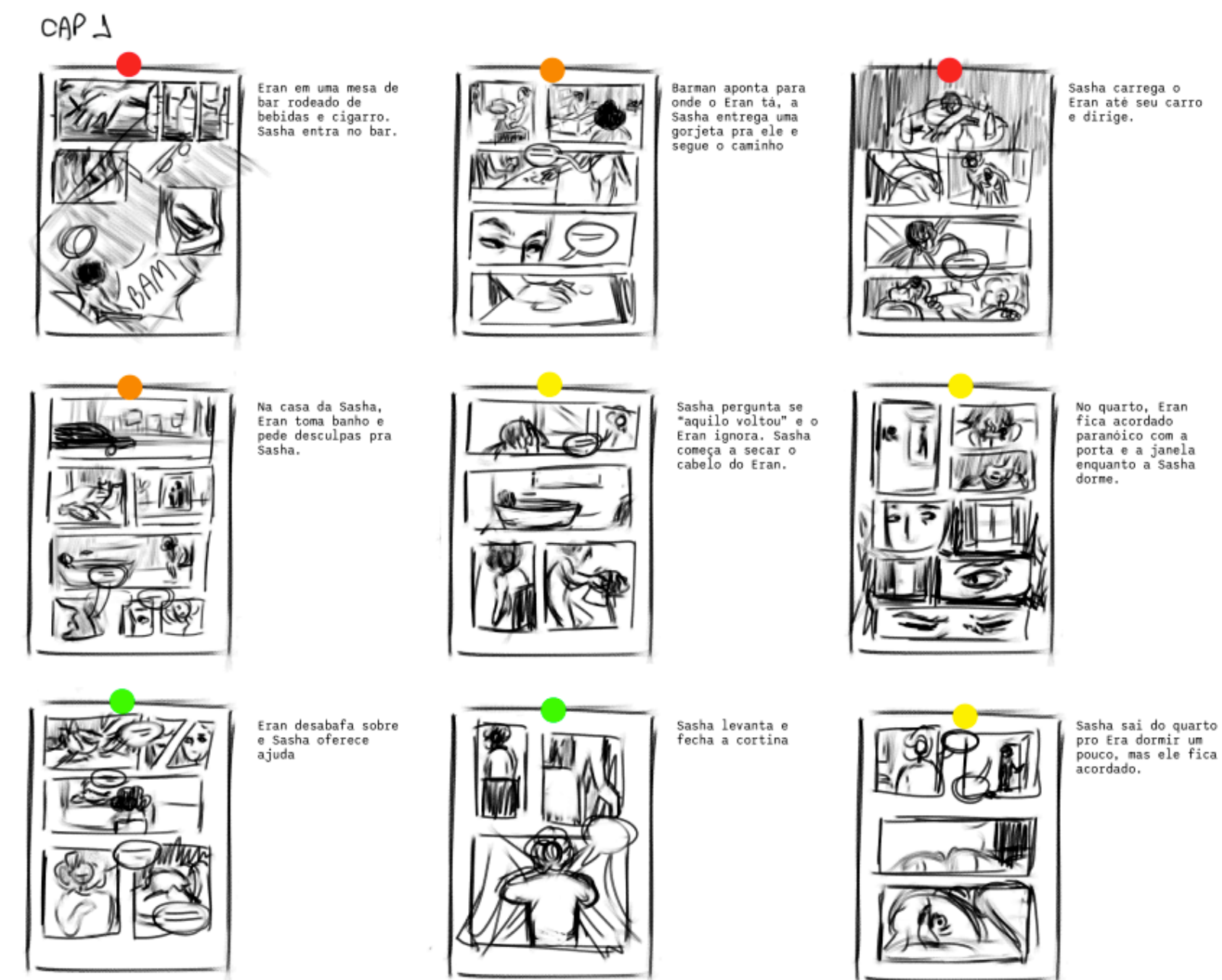


Fig 29- Parte do storyboard com as descrições e marcações de prioridade.

Fig 30- O storyboard completo com as descrições e marcações de prioridade.

Com o storyboard completo, e ao reler e sentir que o ritmo e a narrativa visual está efetiva e coerente com o progresso da história, iniciei a criação das ilustrações individuais para cada página.

Ilustrações

Primeiramente, eu contei todas as cenas ilustradas do meu storyboard e criei uma planilha no Excel com o prazo de término para cada etapa da ilustração – sketch, line e pintura. Assim, fiz uma conta de quantos dias faltavam para o prazo final, e depois dividi a quantidade de páginas por esse número de dias, encontrando o mínimo de páginas que eu deveria produzir diariamente para poder cumprir o prazo.

	FEITO	FALTAM	PRAZO MÁX
SKETCH	12	126	28/06
LINE	0	138	27/08
COR	0	138	14/10
PÁGINAS ILUSTRADAS	138		

Fig 31- Planilha de acompanhamento para as ilustrações.

Eu iniciei a produção usando o programa “Clip Studio Paint”, que oferece diversas ferramentas voltadas especificamente para o desenvolvimento de quadrinhos, como a possibilidade de criar um arquivo com várias páginas, adicionar balões de fala, delimitar painéis, entre outras funções. Ademais, o programa inclui uma biblioteca aberta de materiais, onde artistas podem criar e compartilhar seus recursos. Isso oferece uma ampla variedade de pincéis e texturas, por exemplo, que torna o processo de produção mais prático e eficiente.

Começando o desenvolvimento pelo sketch, eu segui o storyboard feito porém detalhando mais a expressão, pose e cenário. Nessa fase, também houve a procura de referências visuais a fim de agilizar e facilitar o trabalho, tendo em vista a quantidade de páginas no projeto. Sempre tomando cuidado para usar imagens com uso pessoal e comercial livre.



Fig 32- Exemplo de uso de imagens de referência para o processo de sketch.

Além disso, utilizei o site “Roomstyler” para criar referências de cenários do interior da casa do protagonista. A plataforma permite elaborar a planta baixa de um lugar, adicionar móveis e, em seguida, gerar uma foto 3D a partir do ângulo definido pela câmera na interface. Essa ferramenta foi extremamente útil para compreender melhor as perspectivas e disposição espacial dos elementos da cena.

Fig 33- Planta baixa da casa do Eran criada no site, mostrando a câmera no meio da sala de estar. No canto superior direito há a visualização da foto.



Fig 34- Foto tirada pela figura acima para fins demonstrativos.



Fig 35- Foto tirada pelo site que foi utilizada no quadrinho.



Fig 36- Exemplo da aplicação da foto no desenvolvimento das cenas na hora do sketch.

Agora, com os sketches prontos, eu parti para a lineart dos desenhos. Essa foi uma das etapas mais trabalhosas devido a quantidade de detalhes e hachuras nos desenhos. Meu objetivo era manter as linhas finas, porém com peso – variando a grossura em lugares específicos. E acrescentar a hachura como textura ao fundo e para dar volume à forma.

O método usado para essa etapa seguiu rigorosamente a ordem de prioridade estabelecida durante o storyboard. Essa escolha permitiu que

eu trabalhasse nas páginas mais complexas quando eu estava mais descansada e, ao mesmo tempo, garantiu a consistência do estilo por toda a história. Como eu não segui uma ordem cronológica, as primeiras páginas produzidas ficaram distribuídas em momentos diferentes da narrativa, servindo como referência para que as páginas entre elas mantivessem o mesmo traço e coerência visual.



Fig 37- Página com a line finalizada.

Após concluir toda a lineart, comecei a etapa final: pintura e finalização. Nessa fase, eu fiz as cores base, o sombreado e a inserção dos balões de fala e onomatopeias. Optei por juntar esses processos na mesma etapa porque eu já estava cansada, e separar em fases distintas – primeiro todas as cores bases, em seguida todos os sombreados, e depois todas as escritas – parecia tornar o trabalho mais longo e exaustivo. Assim, combinei todas em uma só, para ter um último esforço na reta final da ilustração.

Para a cor base, apliquei os tons prestando atenção na diferença de valores entre os elementos, garantindo um bom contraste entre o personagem, as roupas e o cenário. Em seguida, sombreei o desenho utilizando apenas um tom de cinza em uma camada no modo “Multiply”. Dessa forma, não precisei ajustar constantemente o tom da sombra, já que o próprio modo de camada faz com que as cores fiquem sempre mais escuras do que a camada de baixo.

Alguns dos quadros não precisaram de iluminação, já que só a sombra foi o suficiente para expressar drama e volume. Porém, para os que precisaram, foi aplicado um raciocínio bem similar ao explicado anteriormente. Selecionei somente um tom de cinza e coloquei a camada em modo “Add (Glow)”, em que as cores ficam sempre mais claras do que a camada inferior.



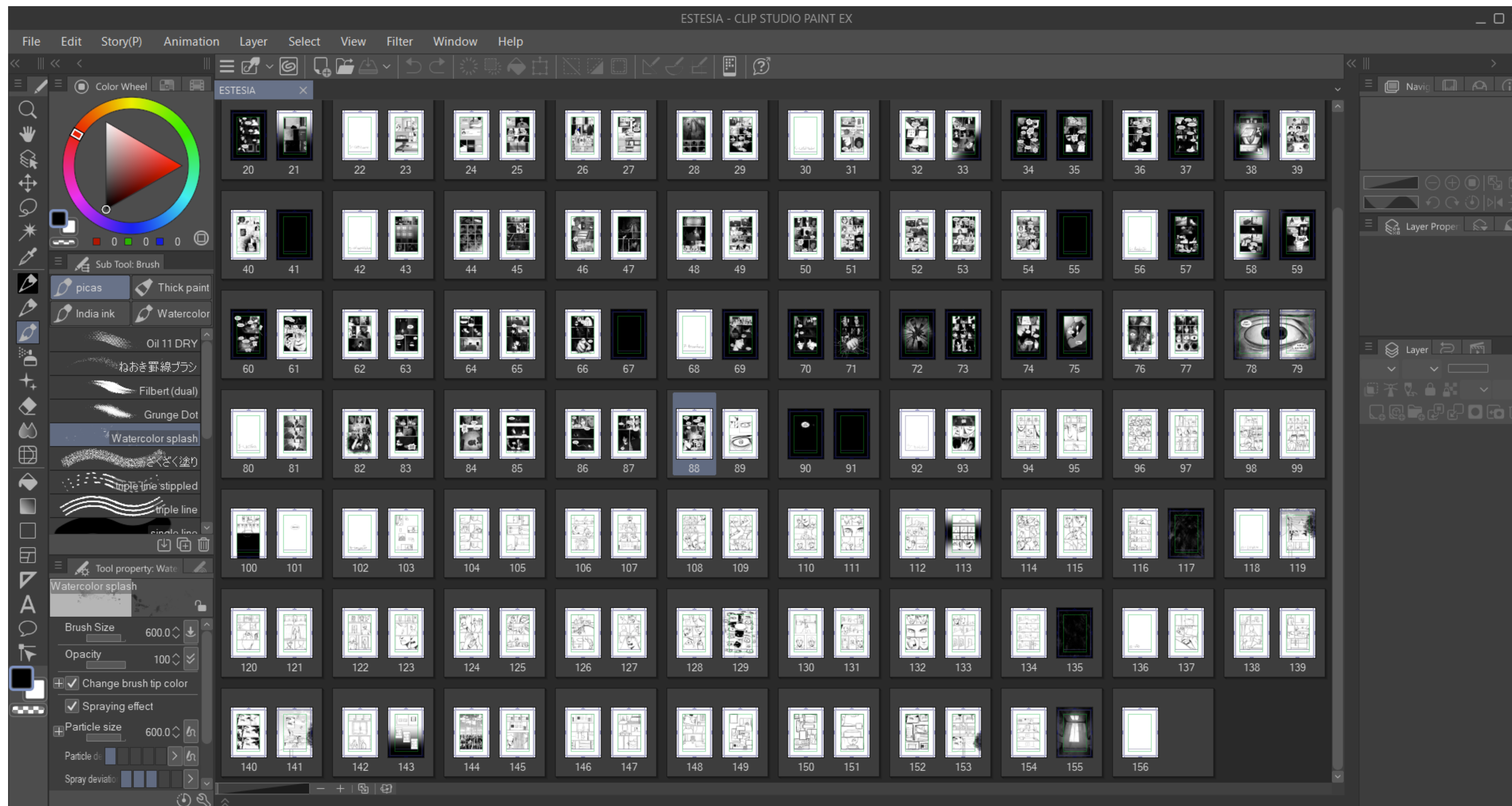
Fig 38- Página apenas com a cor base feita.



Fig 39- Página com sombreado e iluminação.

Na pintura, há a presença de texturas de rabiscos, ruídos e pinceladas. Esses elementos foram utilizados para transmitir o sentimento de pânico, desespero e claustrofobia experienciado pelo protagonista ao se sentir observado. Assim, as texturas servem para causar no leitor o mesmo sentimento do personagem. Isso é intensificado pelo fato de que as texturas ficam mais aparentes e agressivas nos momentos em que o protagonista começa a se sentir incomodado e ansioso.





Desse jeito, eu apliquei esse mesmo processo para todas as páginas.

Fig 40- Processo em andamento da pintura das páginas.

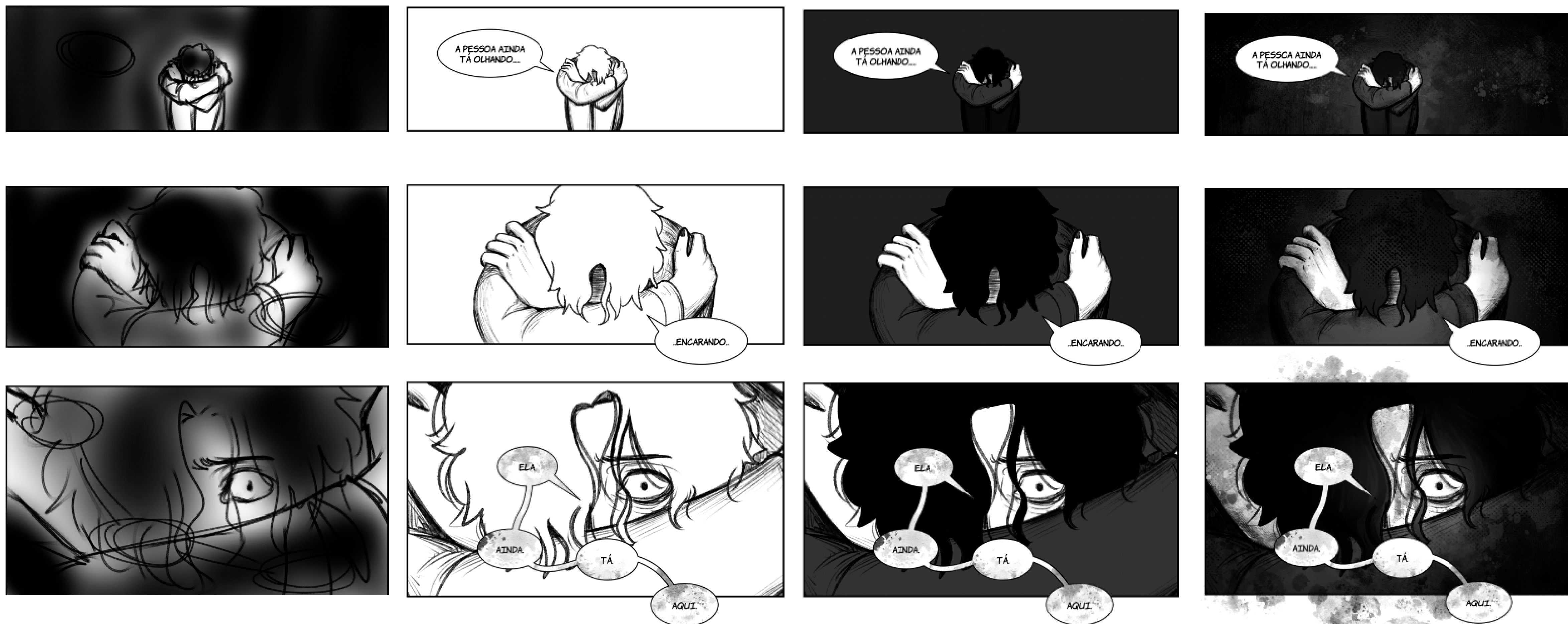


Fig 41- Processo completo de uma página, desde o sketch até a página final.

E assim, Estesia estava todo ilustrado.

Abertura de capítulos

Além das páginas ilustradas, eu também precisava criar a arte para cada abertura de capítulo. No entanto, essas artes não seriam ilustrações, e sim fotos reais editadas com o objetivo de trazer realismo à história.

Algumas fotos foram tiradas por mim, mas outras foram salvas de bancos de imagem,

como o Pexels ou o Unsplash, que oferecem imagens gratuitas de uso comercial livre. Após ter todas as fotos, eu apliquei o mesmo padrão de edição sobre elas no Photoshop, utilizando o “limiar” para deixar a imagem em alto contraste – apenas preto calçado e branco – e aplicando ruído a fim de trazer textura.

Fig 42- Lista com todas as fotos para cada capítulo.

- 1: bebidas
- 2: fresta de porta aberta, com um close aparecendo a maçaneta)
- 3: janela fechada
- 4: um maço de cigarro meio aberto
- 5: xícaras de café empilhadas
- 6: mãos cobrindo o rosto, deformando um pouco os olhos que acabam sendo puxados pelos dedos
- 7: um relógio em alta exposição, mostrando o movimento do ponteiro
- 8: mãos pressionadas com muita força juntas, como se estivesse rezando.
- 9: janela aberta
- 10: uma porta, com o foco no vão em baixo mostrando a luz passando por ela
- 11: cacos de vidro quebrado
- 12: quarto com o colchão sem fronha. A composição enquadra a cama bem embaixo e o resto é o vazio de uma parede branca



Fig 43- Fotografia original tirada.



Fig 44- Foto após a aplicação dos efeitos para a abertura.

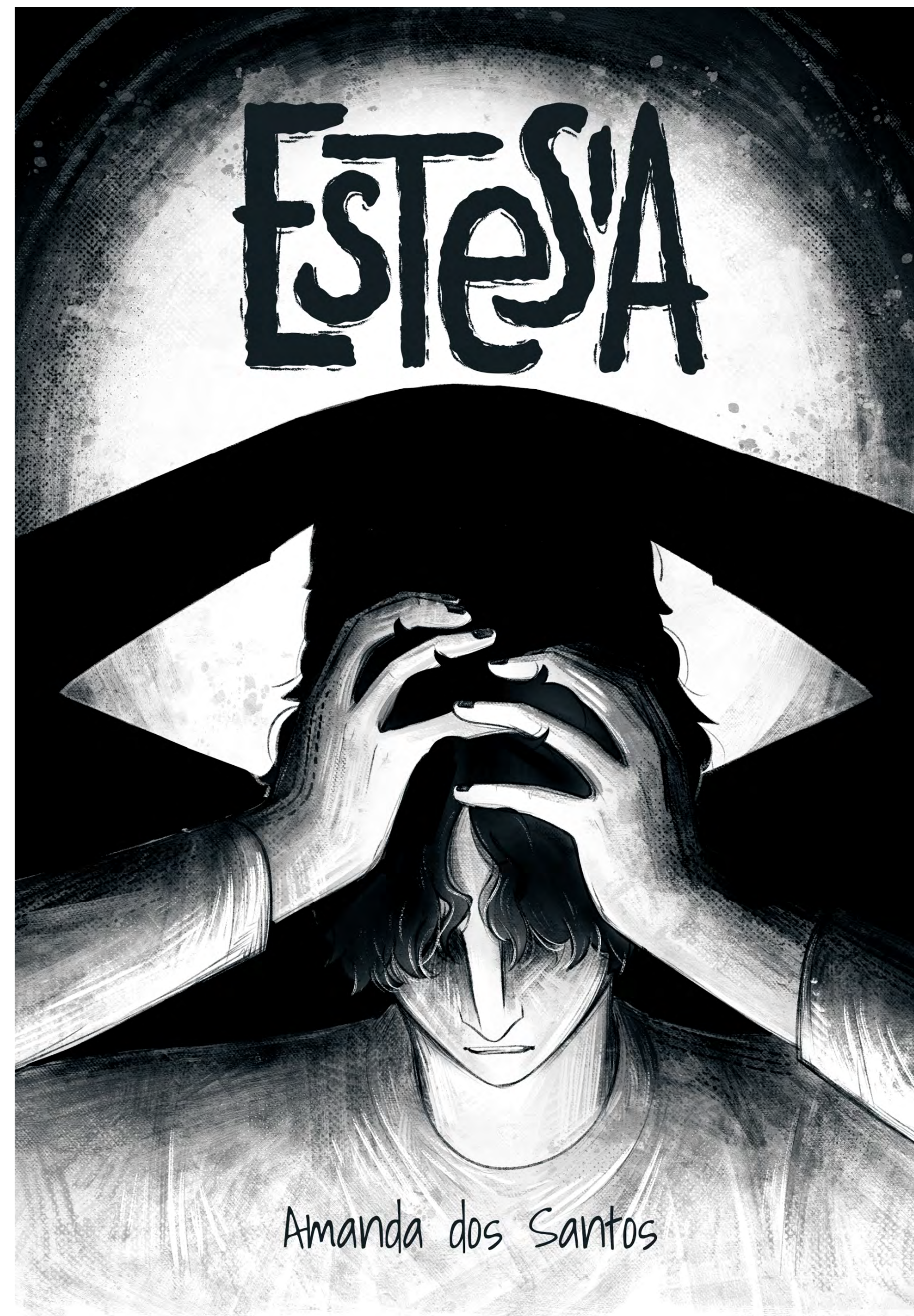
Capa e Contracapa

Eu decidi que a capa de Estesia deveria ser forte, simples, impactante e seguindo o estilo aplicado no miolo da HQ. Visando expressar a atmosfera sombria do quadrinho de maneira coerente e expressiva – para que não haja dúvidas sobre o gênero da história. A simplicidade nessa capa também é importante para não sobrecarregar os olhos do leitor, pois apenas a presença de alto contraste entre preto e branco, as hachuras, e as texturas aplicadas na arte do quadrinho já é muita informação.

A Lei do Fechamento de Gestalt, em que o olho humano tende a perceber objetos incompletos ou fragmentados como algo completo, foi um conceito importante para que eu pudesse explorar a ideia de ocultar certos elementos na capa, porém fazendo com que o leitor ainda veja e entenda.

Assim, criei uma capa em que compõe o protagonista, Eran, em holofote – representado pelo intenso foco de luz circular ao fundo. Além disso, a pose do personagem, com as mãos desesperadas na cabeça, projeta uma sombra com formato de olho ao fundo. O formato da sombra só é percebido graças a nossa habilidade de completar e identificar figuras, mesmo quando elas não estão totalmente definidas.

Fig 45- Capa finalizada.



Agora, para a contracapa, eu queria algo com foco no espaço negativo a fim de não roubar o destaque da capa e do miolo. Contendo apenas uma textura caótica ao fundo – objetivando manter o clima de suspense por todo o quadrinho, e um ícone de olho trêmulo – para representar a sensação de ser observado.



Fig 46- Contracapa finalizada.

Diagramação

Depois, importei todas as páginas – ilustrações, abertura de capítulo, capa e contracapa – no InDesign, onde organizei a sequência, adicionei a numeração das páginas e incluí os conteúdos extras para compor o livro, como a guarda, a folha de rosto, introdução e dedicatória.

Dando um destaque especial para a criação da guarda, eu criei duas versões. Ambas utilizam o mesmo padrão composto por janelas. No entanto, a guarda utilizada no início da história conta com uma janela com a luz acesa – representando a presença do protagonista. Já no final da história, o padrão aparece com todas as janelas estando com a luz apagada.

Desse modo, eu completei todos os processos para a criação de uma história em quadrinho de suspense e preparei os arquivos para impressão.

Fig 47- Padrão usado no começo da história.

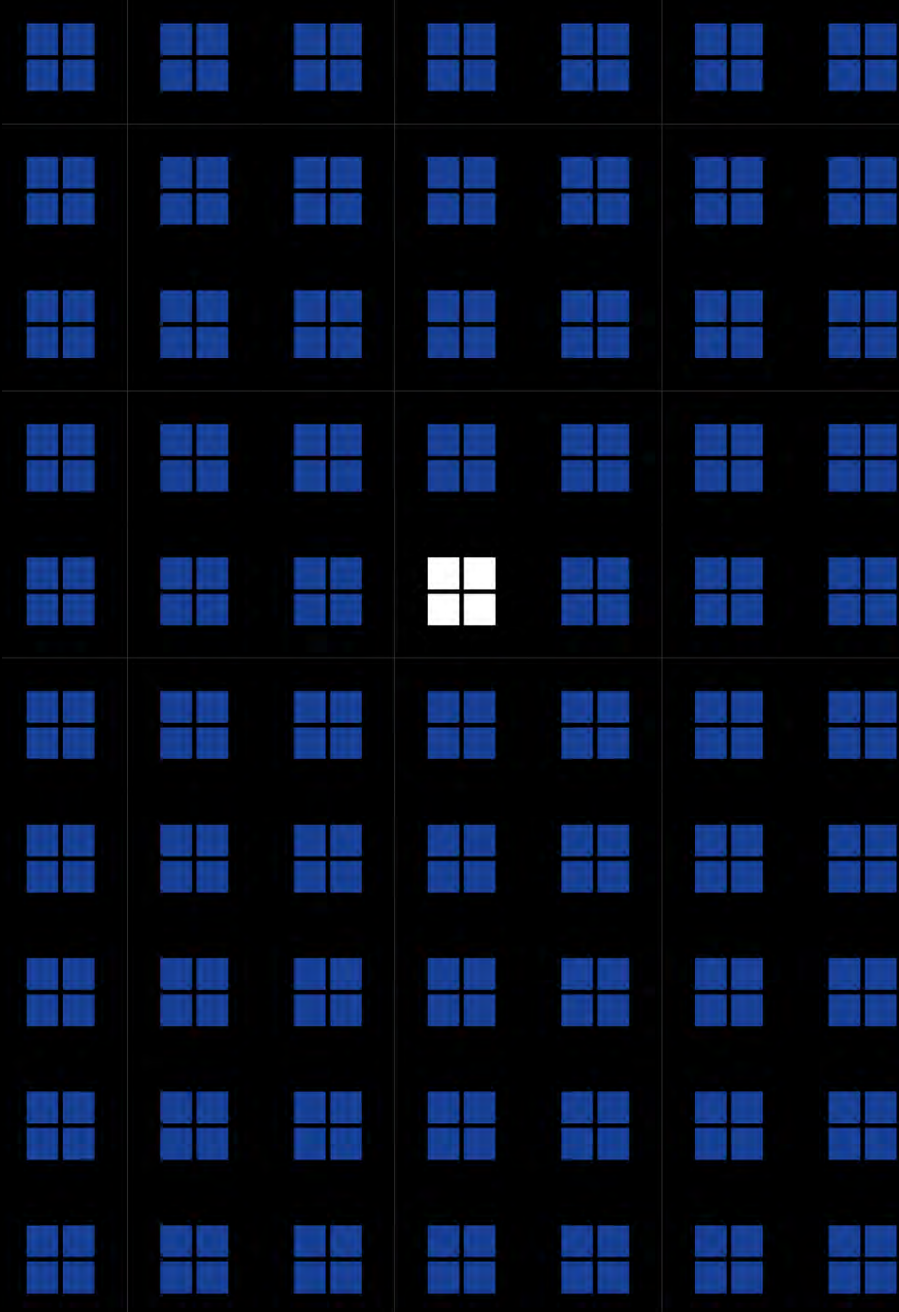
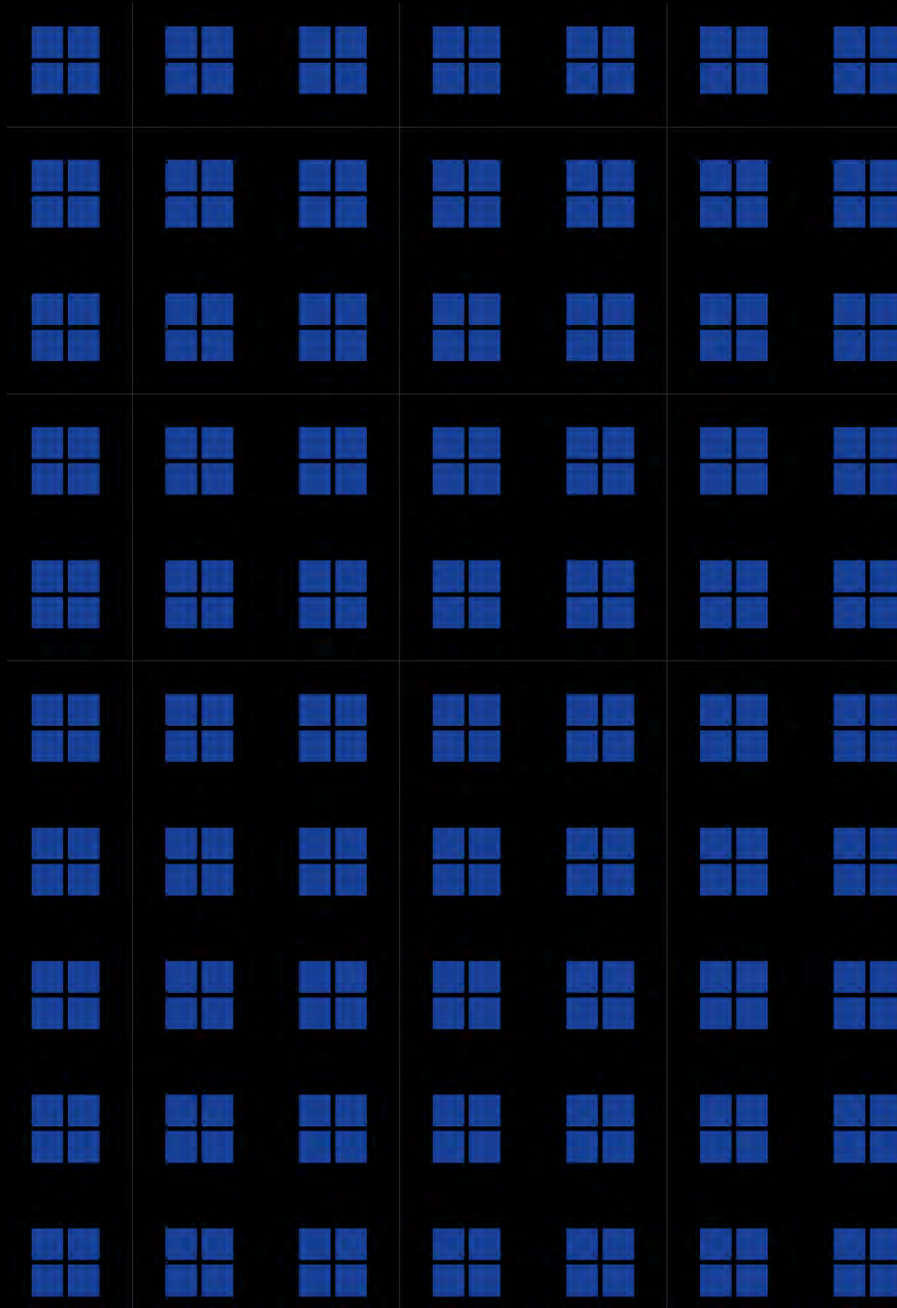


Fig 48- Padrão usado no final da história.



Extra

Como um material extra, criei um marca-páginas para acompanhar o livro final da HQ. Ele apresenta uma porta, um símbolo muito usado no quadrinho para representar o mistério de não saber o que está por trás dela ao mesmo tempo que representa o controle – ou a falta dele – sobre a entrada de alguém em sua casa. Também mostra a mão de Eran segurando a borda dela, sendo a pessoa curiosa que está tentando descobrir o que está por trás da porta.

Fig 49- Marca-página finalizado.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contar história por meios visuais sempre foi algo que me moveu e me inspirou como artista. Criar uma narrativa capaz de despertar emoções e envolver o público em uma atmosfera criada por mim e poder experienciar essa conexão entre criador, obra e público é uma honra imensa. Desenvolver esse projeto foi extremamente significativo para mim, não apenas pelo resultado, mas pela oportunidade de revisitar uma história que já tinha me marcado como artista, mas agora a encarando com um olhar mais cuidadoso, incluindo todo o meu repertório e amor por histórias que eu cultivei durante esse meio-tempo. Estesia foi um projeto muito trabalhoso, mas não consigo concluir nada negativo do projeto, pois consegui expressar e redescobrir todo meu amor por histórias através dele.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Mariany Lopes. **Literatura de terror e horror**: A composição da personagem e a figuração do medo em a metade sombria, de Stephen King. Pontifícia Universidade Católica de Goiás Escola de Formação de Professores e Humanidades, Goiânia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/6307>. Acesso em: 18 de out. 2025.

BARROS, Fernando Monteiro de; COLUCCI, Luciana; FRANÇA, Júlio (orgs.). **O medo como prazer estético**: (re)leituras do gótico literário. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2015.

BENDIS, Brian Michael. **Escrevendo para quadrinhos**: a arte e o negócio de escrever roteiros e graphic novels. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2020.

BORGES, Maria Isabel. **Algumas relações entre a linguagem dos quadrinhos e as histórias de suspense “Daruma” (2016) e “O sinal” (2017) de Orlandeli**. Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, 2019. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/5asjornadas/q_linguagem/maria_borges.pdf. Acesso em: 17 de out. 2025.

CAVALCANTE, Álex. **Você sabe o que é escopaestesia?** Biopsicossocial, 13 out. 2024. Disponível em: <https://www.biopsicossocial.com.br/2024/10/voce-sabe-o-que-e-escopaestesia.html>. Acesso em: 22 out. 2025.

GANDRA, Alana. **Histórias em quadrinhos podem ajudar a formar leitores**. Portal Terra, 2013. Disponível em: https://www.terra.com.br/noticias/educacao/historias-em-quadrinhos-podem-ajudar-a-formar-leitores-diz-instituto-pro-livro,0d55cf8579bf0410VgnCLD2000000ec6eb0aRCRD.html#google_vignette>. Acesso em 17 out. de 2025.

HALLER, Karen. **O pequeno livro das cores**: como usar a psicologia das cores para transformar a sua vida. São Paulo: Sextante, 2021.

INTERACTION DESIGN FOUNDATION. **What is the Law of Closure?** 2016. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/law-of-closure>. Acesso em: 24 out. 2025.

JACOBS, R. J. **The Psychology of Suspense**: Why We Fear Anxiety in Real Life, But Relish It In Our Fiction. Crime Reads, 2019. Disponível em: <https://crimereads.com/the-psychology-of-suspense/>. Acesso em: 18 de out. 2025.

Li, C. et al. **Major depressive disorder recognition based on electronic handwriting recorded in psychological tasks**. BMC Medicine, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1186/s12916-025-04101-2>. Acesso em: 18 de out. 2025.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2006.

MCKEE, Robert. **Story**: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro. São Paulo: Arte & Letra, 2025.

MURATORI, Giovanni Pontes. **Identidade Visual e Quadrinhos**: Os elementos da sintaxe visual na construção dos personagens Goku e Vegeta da série Dragon Ball. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2010. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/26465/1/2010_tcc_gpmuratori.pdf. Acesso em: 20 out. 2025.

PRINCE, Gerald. **A Dictionary of Narratology**. 2 ed. Lincoln: University of Nebraska Press, 2003.

RESNAULT-DERUELLE, Pierre. **L'éloquence des images**. Paris: Presses Universitaires de France, 1993.

SINGH, G. et al. Handwriting Change as a Psychiatric Symptom. International Journal of Medical and Dental Sciences, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.19056/IJMDSJSSMES/2016/V5I1/83579>. Acesso em: 18 de out. 2025.

SILVA, Luciano Henrique Ferreira da. **O gênero de horror nos quadrinhos brasileiros**: Linguagem, técnica e trabalho na consolidação de uma indústria – 1950/1967. Universidade Tecnológica do Paraná, Curitiba, 2012. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/354>. Acesso em: 17 de out. 2025.

SILVA, Luciano Henrique Ferreira da. **O terror brasileiro**: Um olhar sobre uma tradição popular nos quadrinhos. Universidade Tecnológica do Paraná, Curitiba, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5935/2177-6644.20200014>. Acesso em: 17 de out. 2025.

THOMPSON, Don; LUPOFF, Dick. **The comic-book book**. New Rochelle: Arlington House, 1973