



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE ARTES  
CURSO DE BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

GIOVANNA VILELA DOS SANTOS FRANÇA

**DE TUDO AO NADA:**  
ARTICULANDO AS DESPEDIDAS ENTRE A MÚSICA E OS QUADRINHOS

Recife  
2025

GIOVANNA VILELA DOS SANTOS FRANÇA

**DE TUDO AO NADA:**

ARTICULANDO AS DESPEDIDAS ENTRE A MÚSICA E OS QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Bacharelado em  
Artes Visuais da Universidade Federal de  
Pernambuco, como requisito parcial para  
obtenção do título de Bacharel em Artes  
Visuais.

Orientador (a): Eduardo Romero Lopes Barbosa

Recife  
2025

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

França, Giovanna Vilela dos Santos.

De tudo ao nada: articulando as despedidas entre a música e os quadrinhos /  
Giovanna Vilela dos Santos França. - Recife, 2025.  
78 : il., tab.

Orientador(a): Eduardo Romero Lopes Barbosa

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

1. Despedidas. 2. Música. 3. História em quadrinhos. 4. Processo de criação.  
I. Barbosa, Eduardo Romero Lopes. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

GIOVANNA VILELA DOS SANTOS FRANÇA

**DE TUDO AO NADA:**

ARTICULANDO AS DESPEDIDAS ENTRE A MÚSICA E OS QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Bacharelado em  
Artes Visuais da Universidade Federal de  
Pernambuco, como requisito parcial para  
obtenção do título de Bacharel em Artes  
Visuais.

Aprovado em: XX/XX/20XX

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Edson Rodrigues Macalini (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Me. Wilson Roberto Chiarelli Júnior (Examinador Externo)  
Universidade Federal Rural de Pernambuco



## **AGRADECIMENTOS**

Este trabalho é o fruto de um percurso que está apenas começando, e só foi possível graças ao apoio que recebi ao longo dele. Sou muito grata a todos os professores do curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco com quem tive a oportunidade de aprender, especialmente ao meu orientador, professor Dr. Eduardo Romero, que me guiou e acreditou em mim, que me incentivou de maneira ímpar. Aos meus amigos, que me ajudaram a continuar firme e me fizeram feliz, que acompanharam minha produção e me ajudaram quando eu precisava. À minha família, que tornou possível a minha presença aqui hoje, que me apoia e me acolhe quando as coisas ficam muito pesadas. A todos que tiraram um momento para compartilhar suas histórias comigo, responder ao formulário, ouvir meus desabafos e questionamentos. A todos que me inspiraram de alguma forma, inclusive aqueles que já partiram, mas se fazem presentes de algum jeito. E a mim mesma, pela determinação e por não desistir de sonhar.

## RESUMO

Esta pesquisa investiga as possibilidades de transposição de aspectos temáticos e emocionais de uma composição musical para a linguagem das histórias em quadrinhos, utilizando como eixo central as despedidas, através de questões subjetivas e elementos artísticos capazes de transformar uma narrativa sonora em uma narrativa visual. O trabalho teve como objetivo o desenvolvimento da música *De tudo ao nada* e, conseqüentemente, o quadrinho *Partida*, visando uma análise desse diálogo entre linguagens. A metodologia de processos artísticos foi combinada com os fundamentos da fenomenologia de Husserl, revisão bibliográfica e a aplicação de um questionário sobre experiências de despedidas. Os resultados do trabalho apontam que esse diálogo entre o sonoro e o visual não se dá simplesmente por uma tradução literal, mas pela captura da atmosfera e simbologias da música, reinterpretadas visualmente por meio de escolhas narrativas, de composição, cores e ritmo. Por fim, este trabalho reafirma a potência do diálogo entre linguagens como campo fértil para a criação artística, evidenciando a arte como uma via de ressignificação de experiências emocionais complexas.

**Palavras-chave:** despedidas; música; história em quadrinhos; processo de criação.

## **ABSTRACT**

This research investigates the possibilities of transposing thematic and emotional aspects from a musical composition into the language of comics, using farewells as the central axis. It explores subjective questions and artistic elements capable of transforming a sonic narrative into a visual one. The study focused on the development of the song "De tudo ao nada" (From all to nothing) and, consequently, the comic "Partida" (Departure/Broken), aiming to analyze the dialogue between these two forms of expression. The methodology combined artistic process approaches, Husserl's phenomenological foundations, bibliographic review, and the application of a questionnaire on farewell experiences. The results indicate that this dialogue between sound and image does not occur through a literal translation, but through the capture of the music's atmosphere and symbolism, visually reinterpreted through narrative choices, composition, color, and rhythm. Finally, this study reaffirms the power of dialogue between languages as a fertile field for artistic creation, highlighting art as a means of re-signifying complex emotional experiences.

**Keywords:** farewells; music; comics; creative process.

# PARTIDA

---

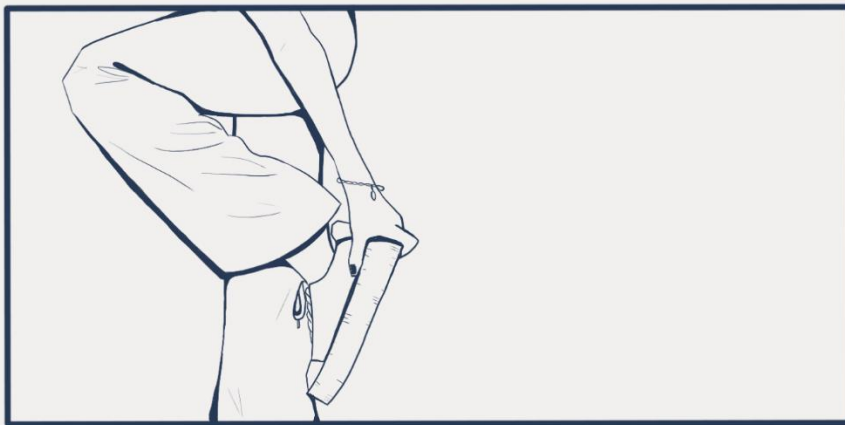
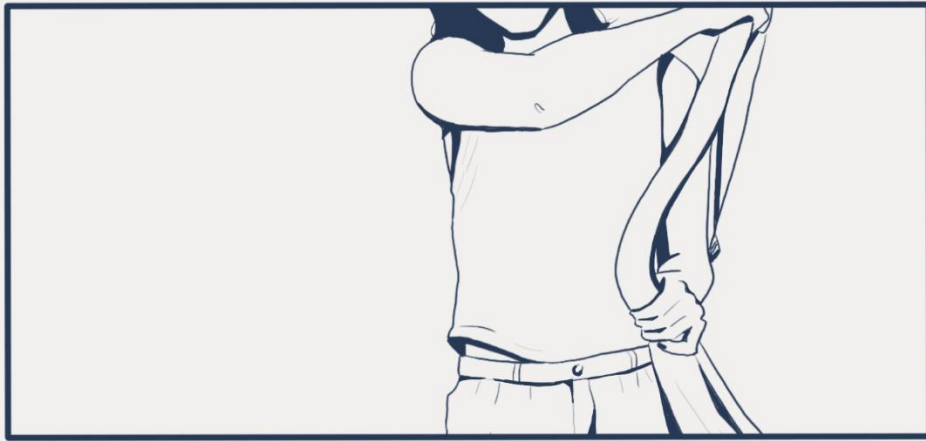


Giovanna Vilela



Giovanna Vilela

# PARTIDA



Recife, 2025

Se essas paredes pudessem falar  
Diriam o teu nome em todo lugar  
Mas o silêncio tomou conta  
E apenas memórias insistem em voltar

Fecho os olhos e te busco  
Na esperança de um vislumbre  
De te ver mais uma vez  
De dizer o que nunca disse

De tudo ao nada  
Não sabia que seria a última vez  
E agora só me resta  
O desejo de recomeçar

Deito e espero pelos sonhos  
Onde você ainda está ao meu lado  
E eu peço ao relógio que gire ao contrário  
Pra que você demore um pouco mais pra ir

De tudo ao nada  
Você levou parte de mim  
E agora carrego fragmentos  
Na esperança de você voltar

Quando acordo  
O espaço ainda vazio  
E os sonhos que me restam  
Não são suficientes

Eu ainda busco por você  
Mas em todo lugar  
Só encontro silêncio  
E me pergunto se jamais...  
Te verei de novo

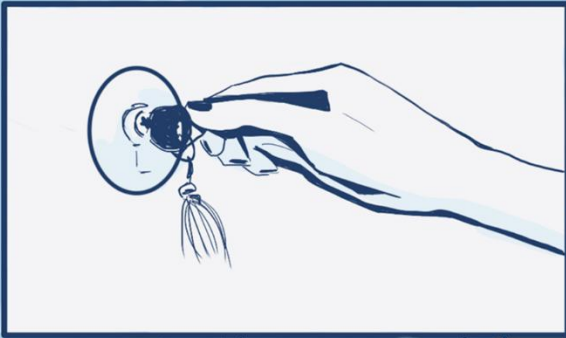


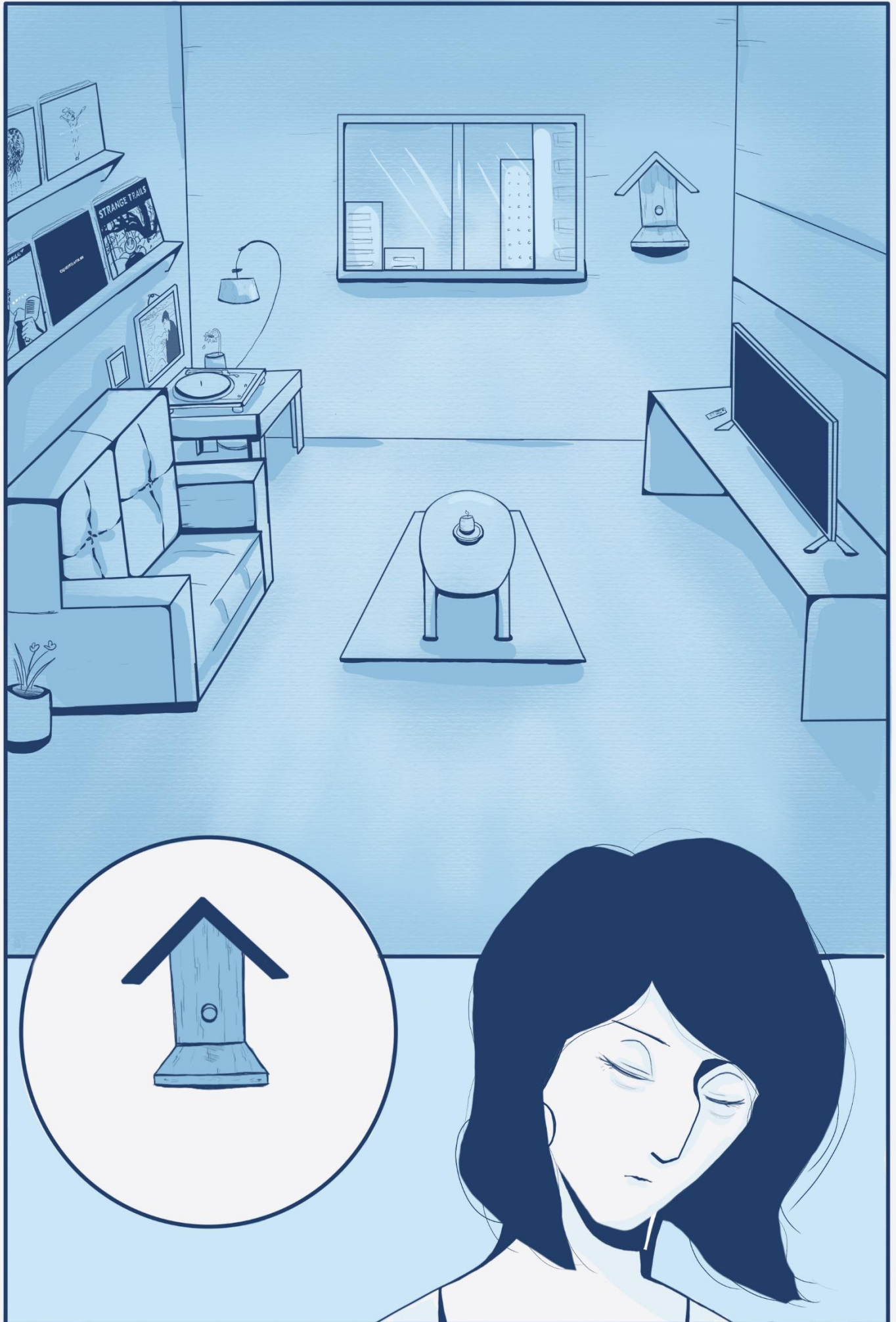
<https://www.youtube.com/@itsnannafm>

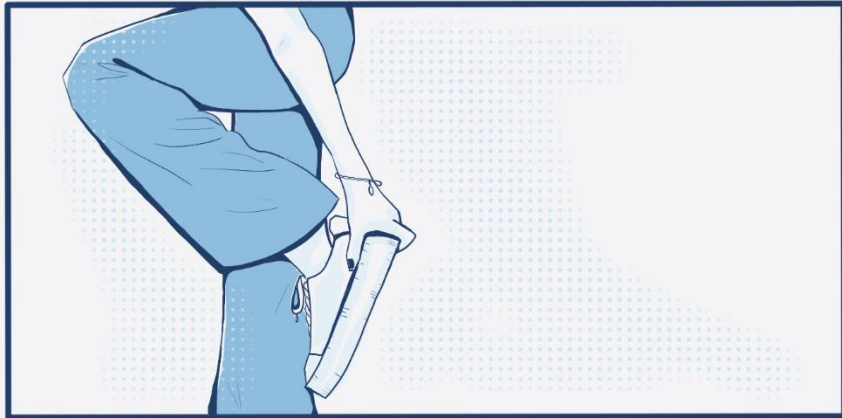
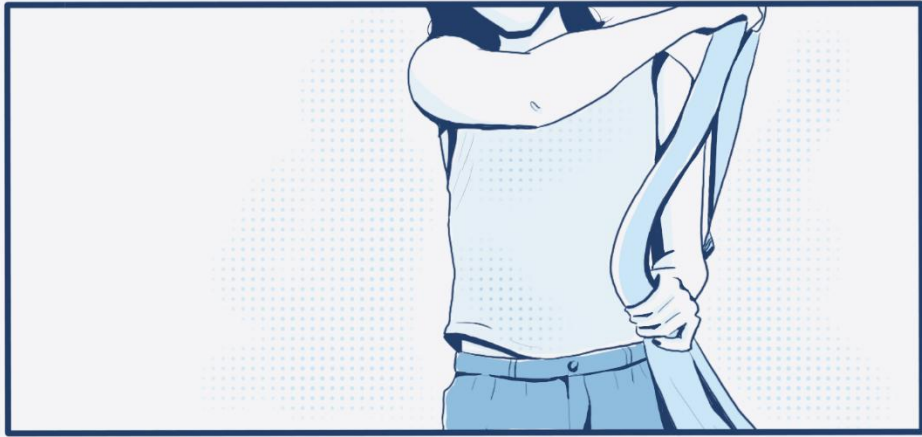


***De tudo ao nada***  
Giovanna Vilela

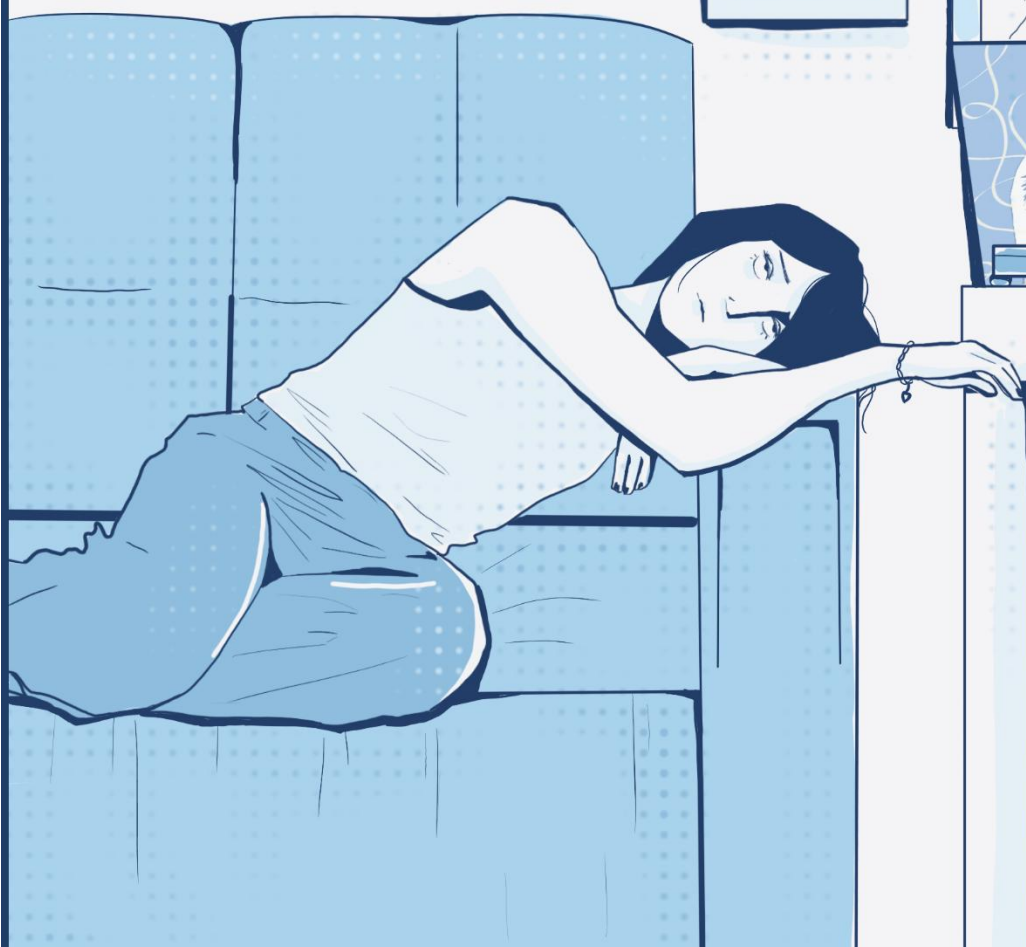
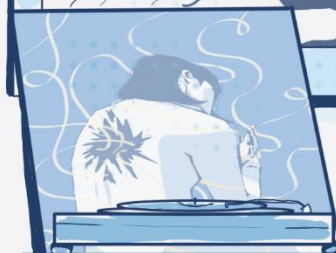
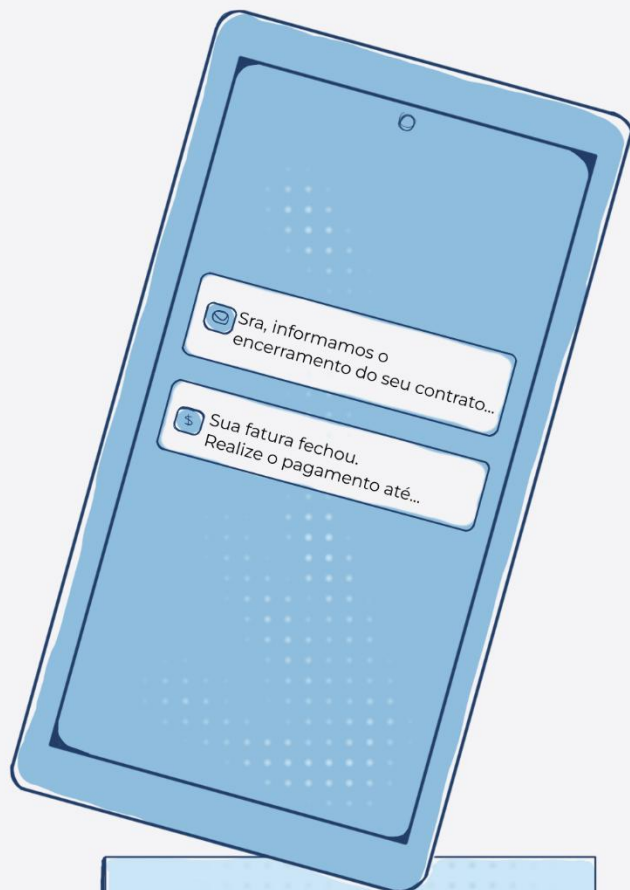


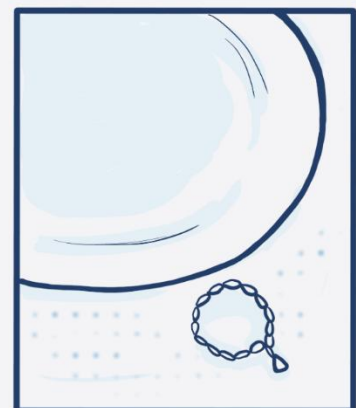
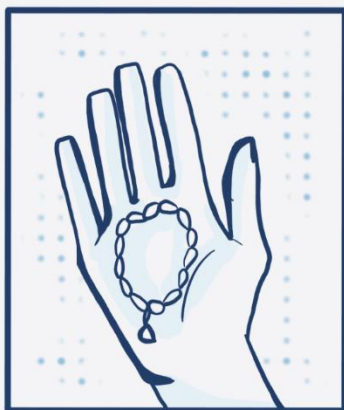




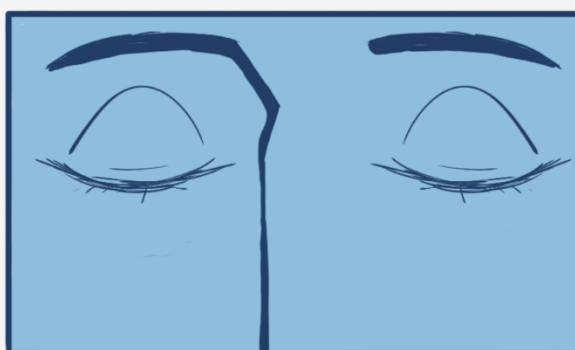
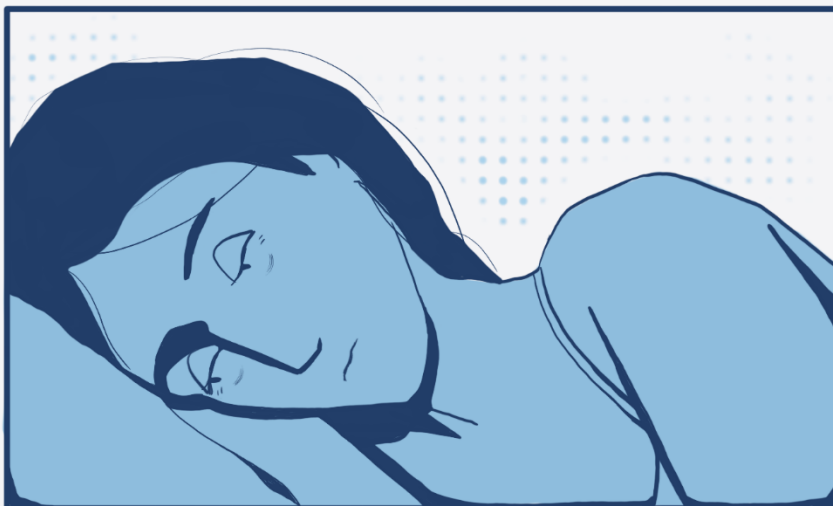




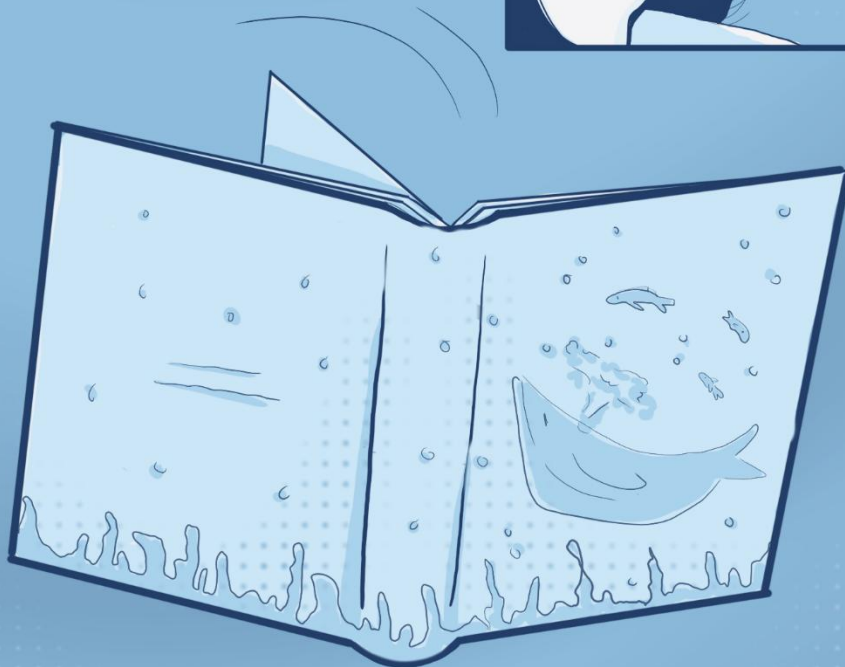












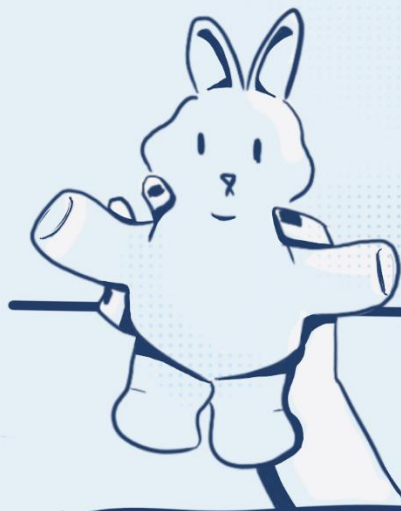
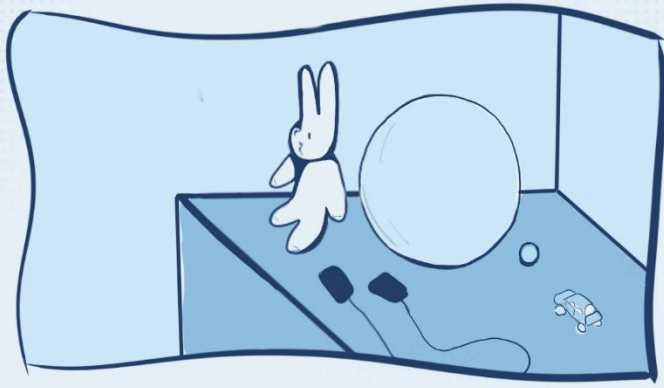




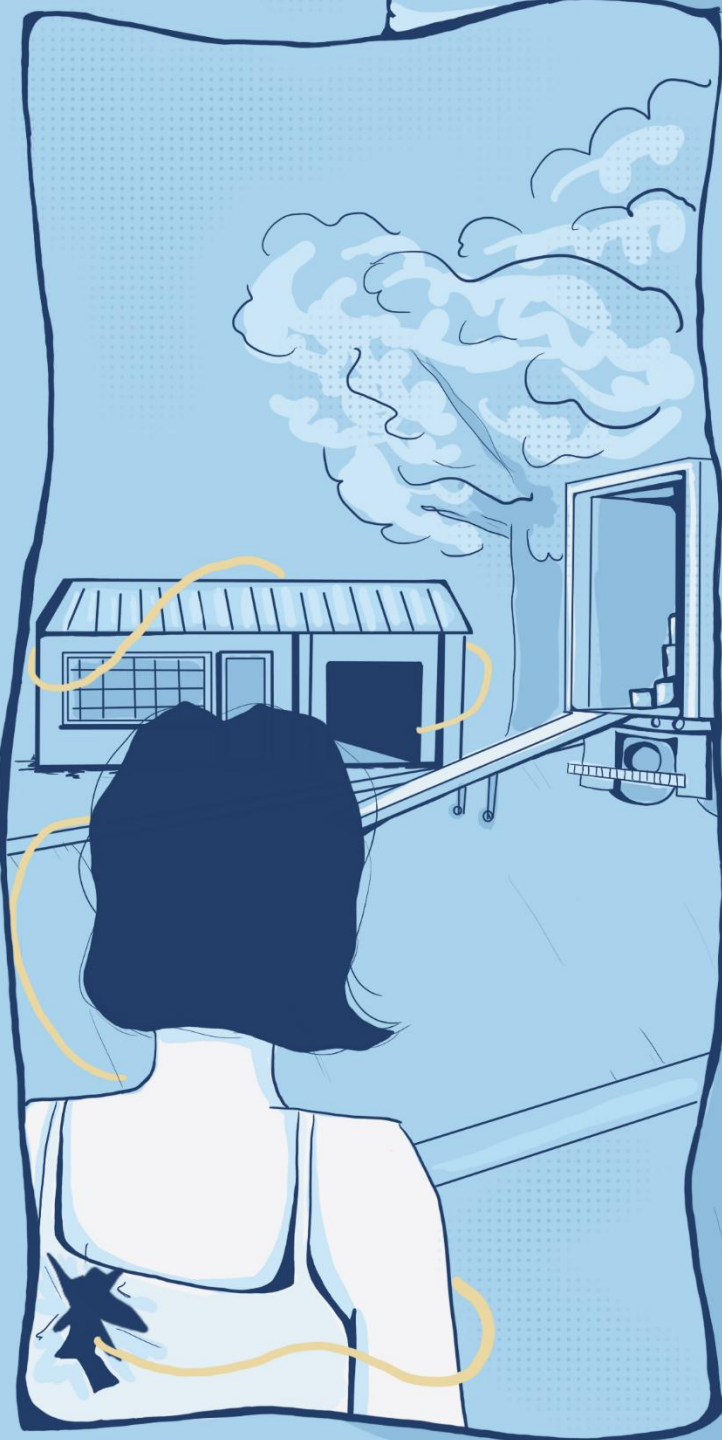




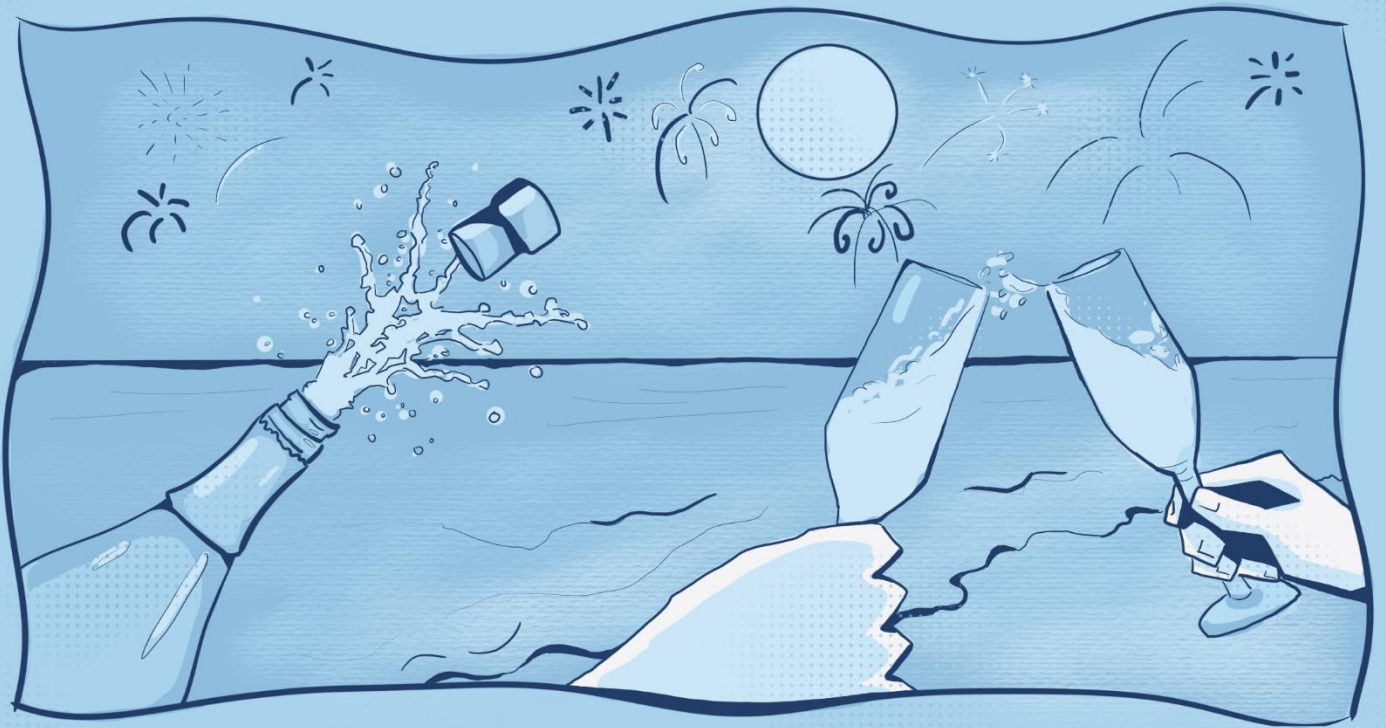






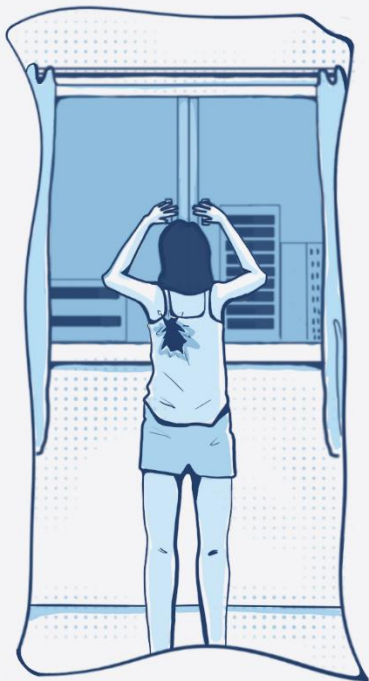








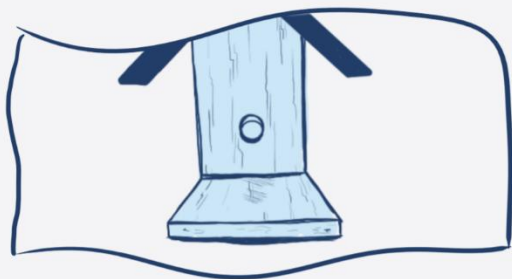


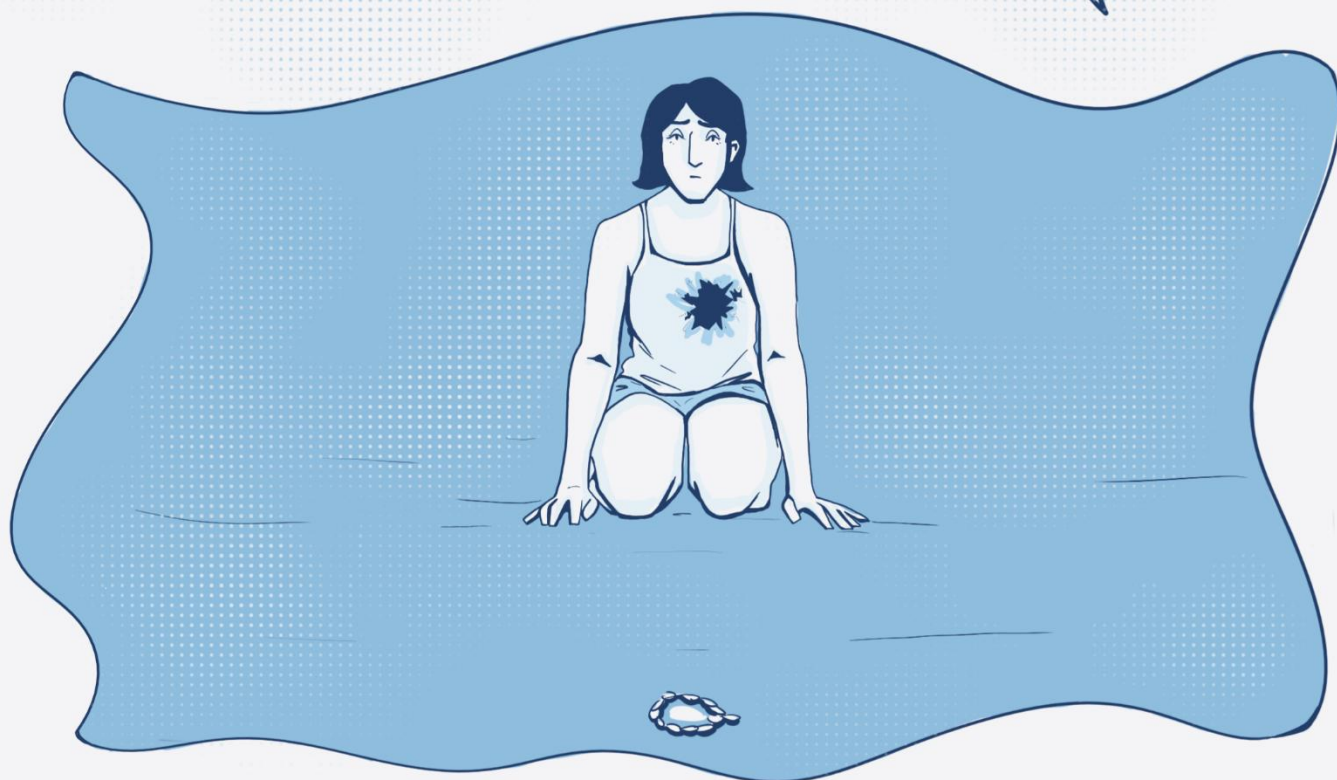
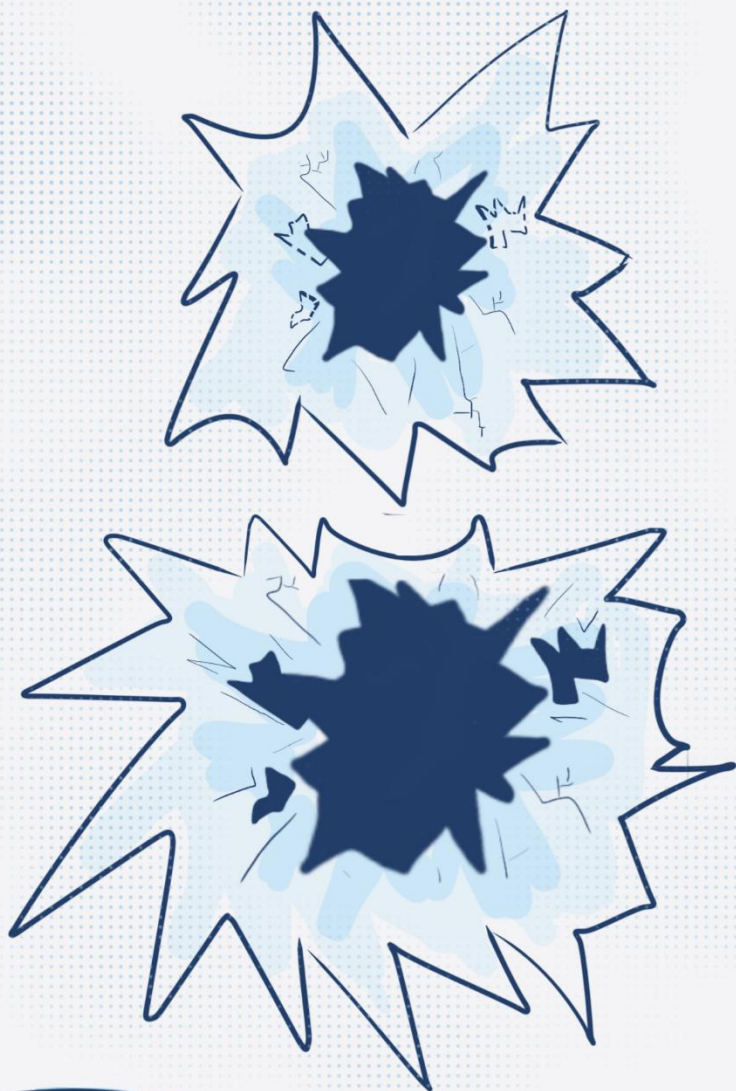


Fiw ♪  
Fiw!

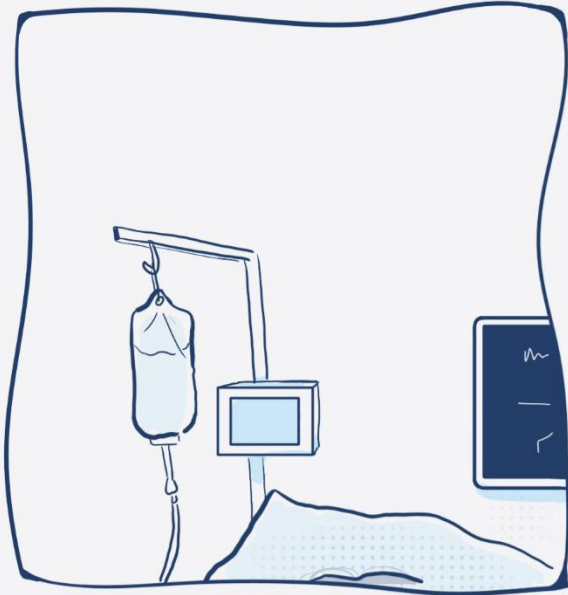


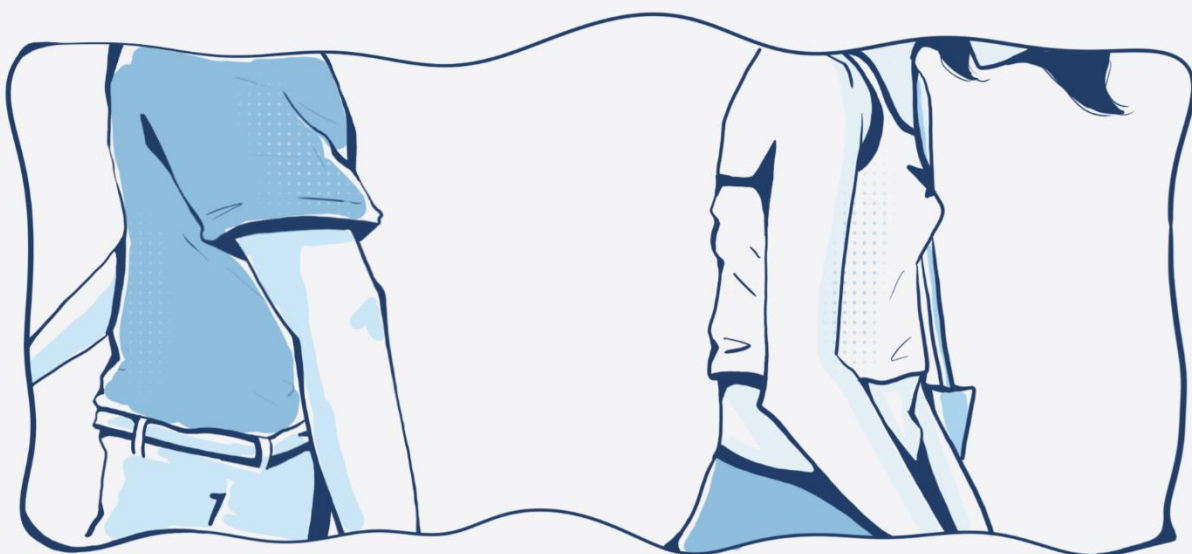




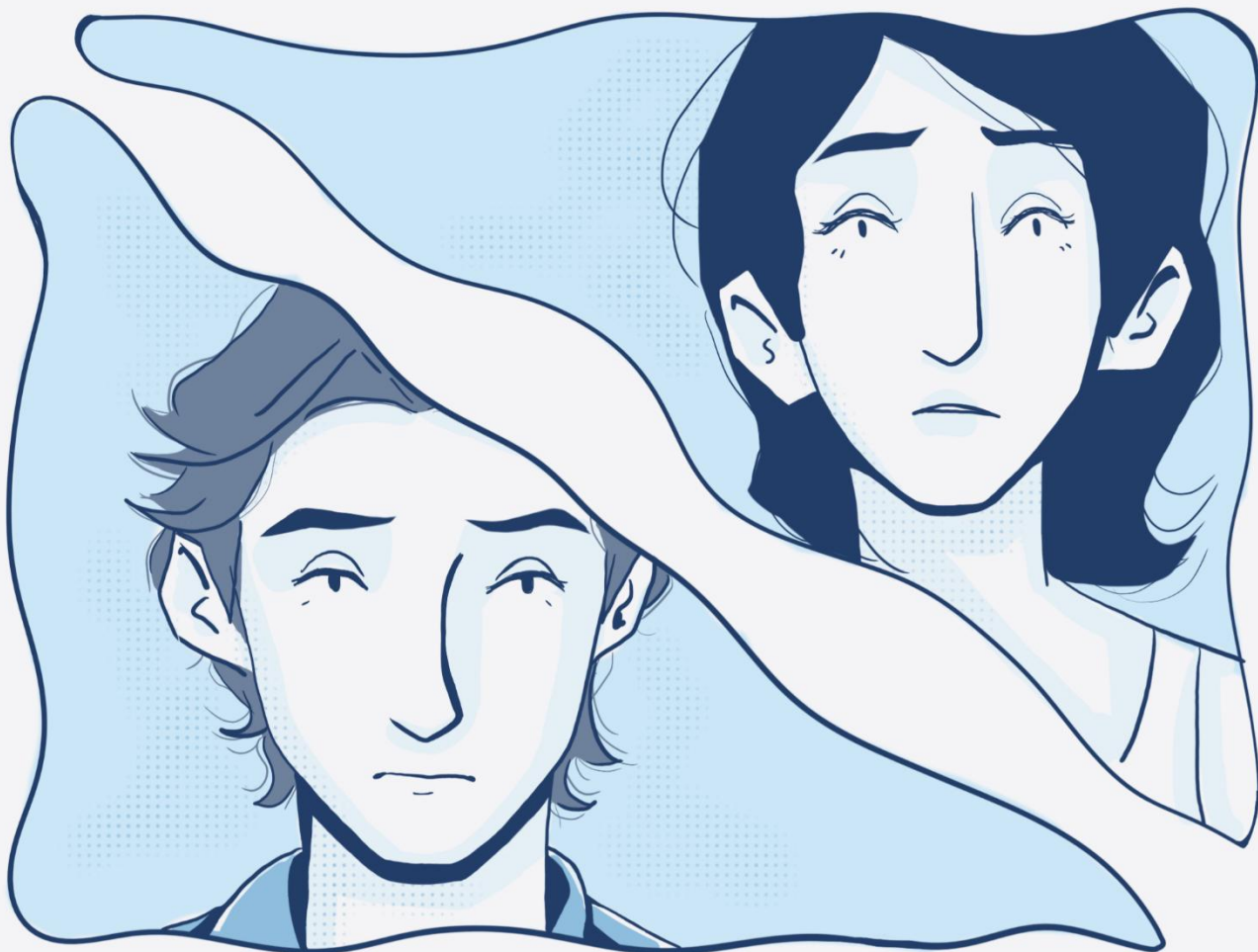
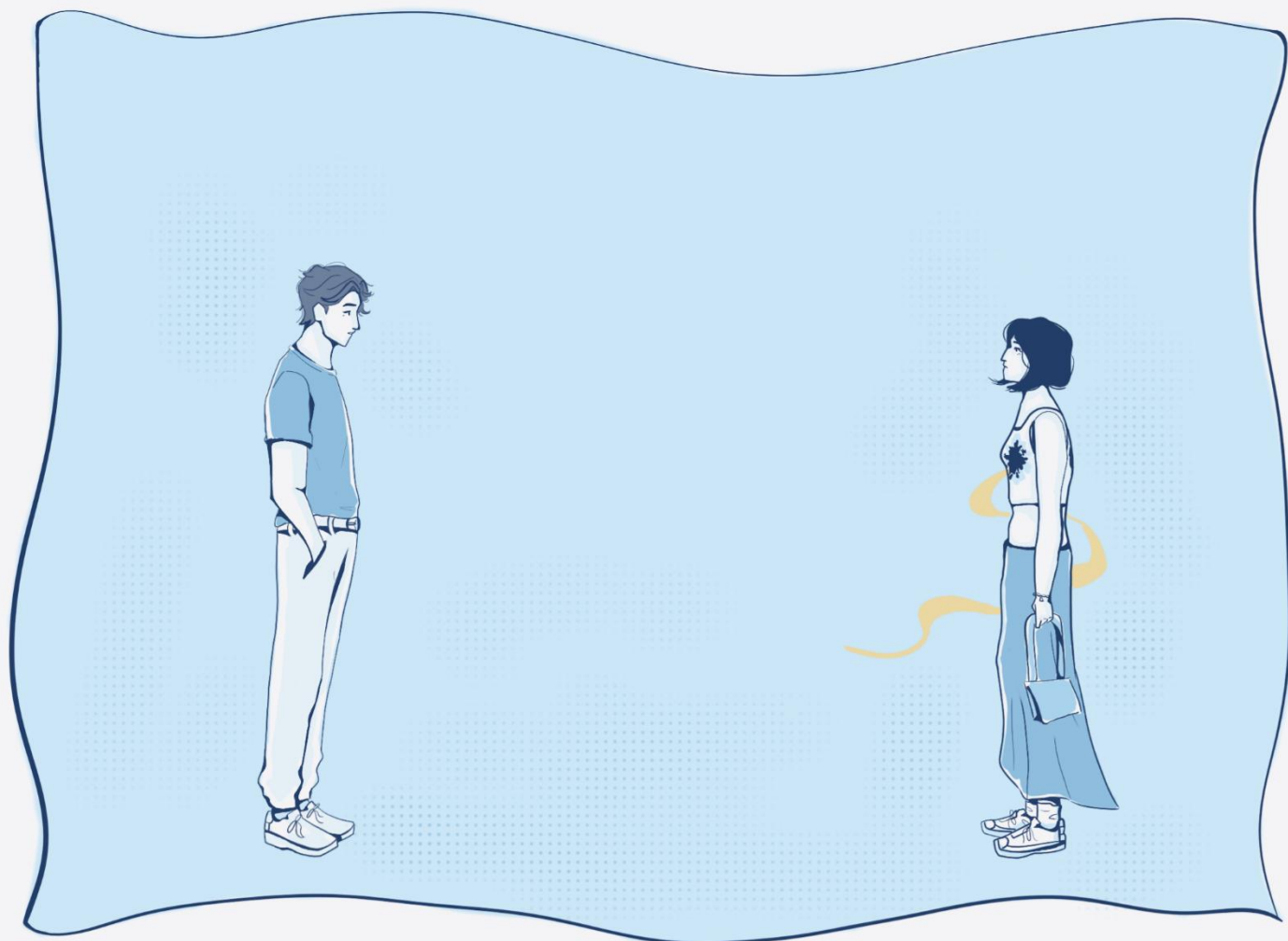


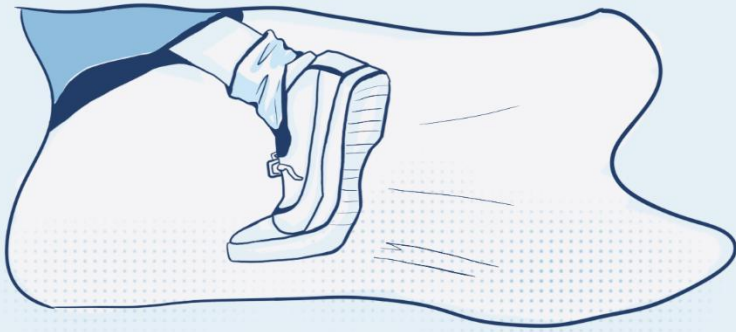




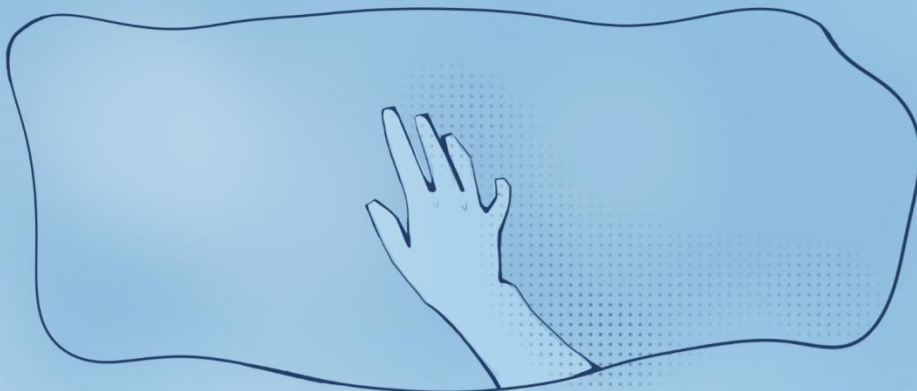
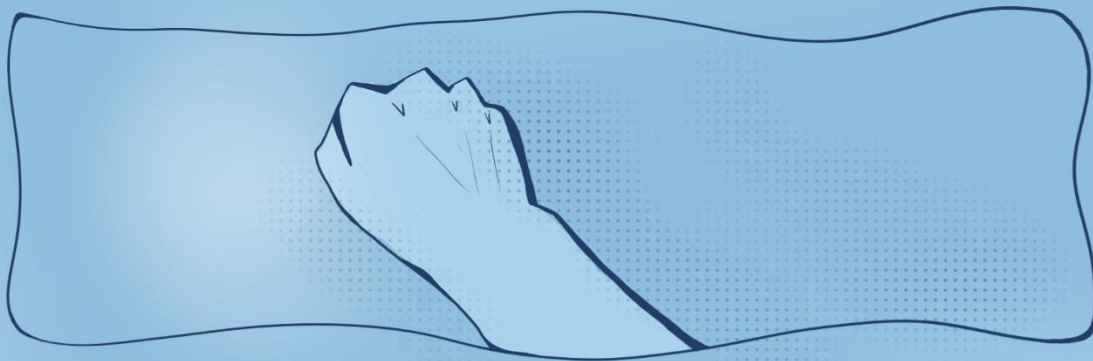
















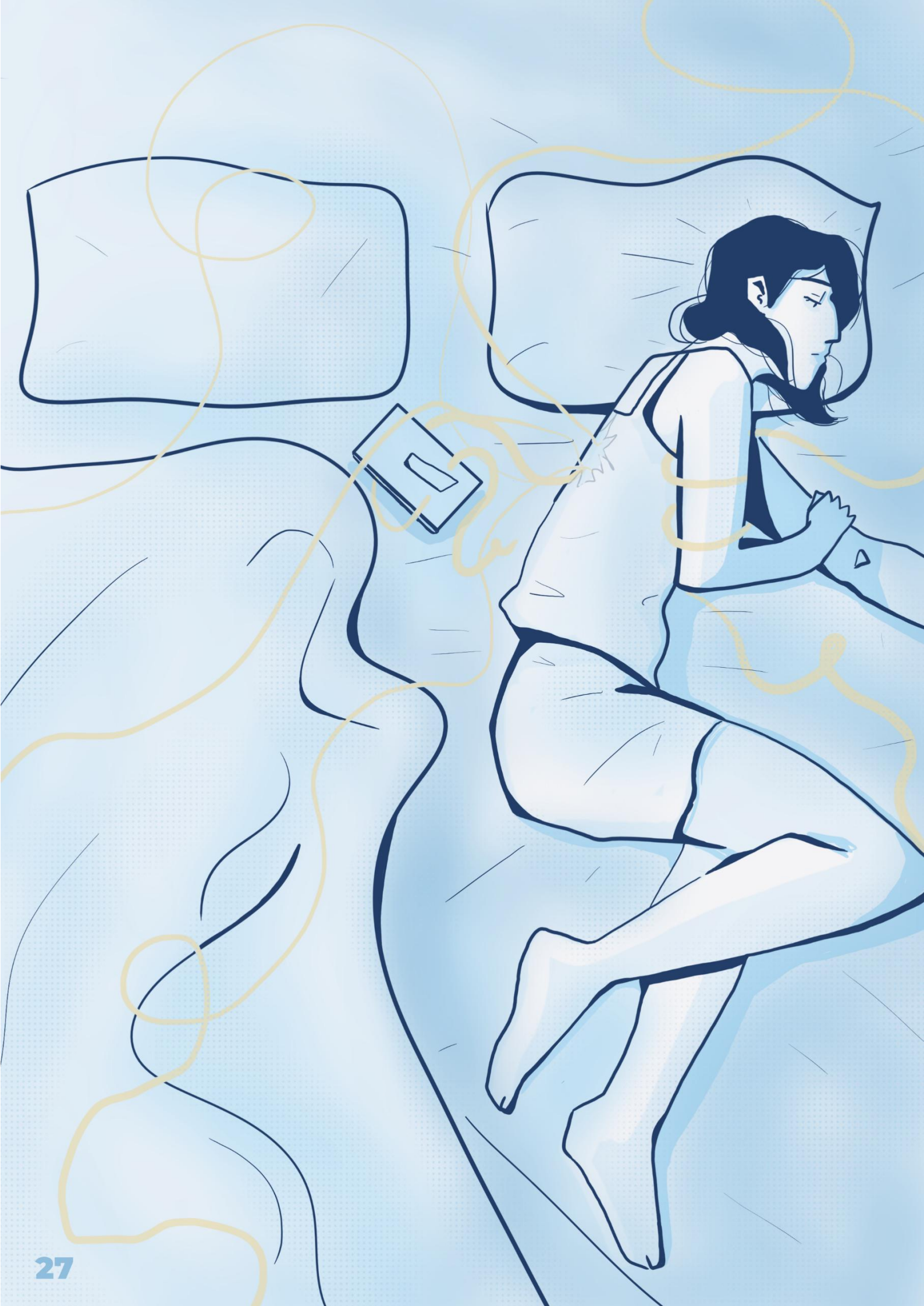














## LISTA DE FIGURA

Figura 1 — Edvard Munch, <i>Melancolia</i> . 1894. Óleo sobre tela, 72 x 98 cm.....	50
Figura 2 — Edvard Munch, <i>Separação</i> . 1896. Óleo sobre tela, 127 x 96 cm.....	50
Figura 3 — Captura de tela da animação autoral <i>Aonde ela pode me levar</i> (2022).	54
Figura 4 — Página 135 do livro <i>Escrevi isso pra você: poemas</i> (2018) .....	57
Figura 5 — Poemas do meu pai: <i>Eu queria ter a alegria de Obama</i> (2018) e <i>Fatos</i> (s.d).....	57
Figura 6 — Capa do quadrinho autoral coletivo intitulado <i>Sob a pele</i> (2025) .....	65
Figura 7 — Ilustração exclusiva de capa de <i>Code Cypher</i> (BICC–2025).....	66
Figura 8 — Capas das edições de número 6,7,9 e 10 da coleção <i>Strange Trails</i> ....	67
Figura 9 — Página 50 do quadrinho <i>Teeth of God</i> .....	68
Figura 10 — Página 10 do blog Quadrinhos Rasos, 2010 .....	69
Figura 11 — Página 117 do volume 3 de <i>Heartstopper</i> (2022).....	71

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>42</b>
<b>2</b>	<b>DESPEDIDAS .....</b>	<b>47</b>
<b>3</b>	<b>O PROCESSO DE DESPEDIR-SE .....</b>	<b>52</b>
<b>3.1</b>	<b>De tudo ao nada.....</b>	<b>52</b>
<b>3.2</b>	<b>Partida .....</b>	<b>63</b>
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>74</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>76</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso teve início a partir de um anseio que eu<sup>1</sup>, autora deste texto, carrego desde cedo: desenvolver um diálogo entre linguagens artísticas distintas em minhas produções, sobretudo por meio de temáticas melancólicas recorrentes em minha trajetória, neste caso, as despedidas. Assim, busquei me aprofundar nesse eixo poético e elaborar, a partir dele, uma música que abordasse os sentimentos provindos de uma despedida, bem como a criação de uma história em quadrinhos inspirada nessa composição, reinterpretando o mesmo tema, suas emoções e narrativa. Por fim, apresentei os resultados e as análises relativas ao desenvolvimento desse processo artístico.

As despedidas sempre fizeram parte de nosso cotidiano, seja de forma banal ou brusca, envolvendo, neste último caso, uma carga emocional intensa. Por esse motivo, muitas vezes, refletir ou se expressar sobre esse tema se torna um desafio, pois o ato de despedir-se significa afastar-se de algo ou alguém amado, envolvendo esperança e desejo de reencontro, ainda que sem a garantia de que ele ocorrerá (Bizzocchi, 2015). Por ter vivenciado momentos com despedidas marcantes, decidi enfrentar o peso dos sentimentos envoltos e utilizá-los em minhas produções artísticas, como uma forma de explorar, externalizar e refletir sobre essas cicatrizes.

Para realizar meu objetivo, decidi unir duas das minhas maiores paixões: a música e o desenho, neste segundo caso, através da história em quadrinhos. A música é uma ferramenta rica e poderosa para a expressão das emoções, sensações e narrativas, indo muito além de apenas sonoridade. Para alcançar tais finalidades, foi imprescindível certo nível de aprofundamento teórico-musical, tendo em vista que a escolha dos acordes, notas e palavras interfere diretamente na transmissão das intenções da composição. Desde a adolescência, venho estabelecendo conexões com obras musicais e artistas que utilizam dessas ferramentas para tratar, de forma sensível, a dor da ausência. Entre elas, destaca-se a banda Lord Huron, cuja estética sonora e narrativa remete frequentemente ao luto, à perda e ao desejo do retorno de alguém querido.

---

<sup>1</sup> Este texto, a partir daqui, será todo redigido em primeira pessoa, tendo em vista que a pesquisa possui caráter pessoal e de produção artística.

Em 2019, realizei a minha interpretação de uma das obras da banda, *The Night We Met*<sup>2</sup> (2015), marcada por um tom etéreo e onírico, instrumental e vozes melancólicas que constroem ápices emocionais em momentos marcantes. A letra narra um eu lírico perdido após a despedida de uma pessoa querida, constantemente assombrado pelo fantasma dela. O cantor explicita o desejo de voltar para o momento em que se conheceram e evitar a criação desse laço, pois a perda dessa pessoa foi extremamente dolorosa para ele. Como pode ser analisado nos trechos a seguir: “*I’ve been searching for a trail to follow again, take me back to the night we met*”<sup>3</sup>, “*And then I can tell myself not to ride along with you*”<sup>4</sup> e “*I had all and then most of you, some and now none of you.*”<sup>5</sup> Pessoalmente, vivenciei um processo intenso de identificação emocional com a música, que me inspirou a produzir, além do cover musical, uma ilustração baseada no meu entendimento sobre a narrativa lírica e instrumental presente na composição, o que marcou, simbolicamente, uma das primeiras experiências conscientes de combinação entre linguagens que viria a se aprofundar neste trabalho. Ao compor a música que deu origem à história em quadrinhos deste projeto, busquei expressar a força do momento de uma despedida, nossa tendência a evitá-lo e a dor que inevitavelmente o acompanha.

Os quadrinhos, por sua vez, constituem uma linguagem híbrida que alia imagens, símbolos e ícones dentro de quadros sequenciais justapostos a fim de comunicar ideias e narrativas, como propõe McCloud (1995). A partir dos anos 1930, com a expansão da imprensa, os quadrinhos se popularizaram e passaram a ser publicados como revistas independentes, não mais apenas vinculadas a jornais. Os quadrinhos se destacam por sua potência narrativa e por sua capacidade de transmitir emoções por meio de composições visuais de fácil entendimento através do exercício da percepção (Eisner, 1989). Em minha trajetória artística, o desenho sempre funcionou como uma forma de dar vida a ideias e pensamentos que gostaria de tornar possíveis. Nos mangás e quadrinhos encontrei a base da inspiração para meu traço e para a minha forma de compor essas narrativas visuais. Por esse motivo, escolhi esta linguagem para dialogar com a música criada, investigando como uma mesma

---

<sup>2</sup> “A noite em que nos conhecemos” (Lord Huron, 2015, tradução nossa).

<sup>3</sup> “Eu estive buscando por um caminho para seguir novamente, leve-me de volta para a noite em que nos conhecemos.” (*Ibid.*, tradução nossa).

<sup>4</sup> “E então eu posso dizer a mim mesmo para não andar ao seu lado” (*Ibid.*, tradução nossa).

<sup>5</sup> “Eu tinha tudo, e então, a maior parte de você, um pouco, e agora, nada de você.” (*Ibid.*, tradução nossa).



ideia pode ser reconstruída em duas linguagens distintas, mantendo sua essência simbólica e emocional.

Por isso, esse estudo se propõe a responder à seguinte **pergunta**: de que maneira é possível transpor aspectos temáticos e emocionais de uma música para narrativas visuais em quadrinhos?

Assim, o **objetivo geral** foi investigar e desenvolver a articulação entre música e quadrinhos a partir da temática das despedidas, buscando compreender de que forma essa linguagem sonora pode ser transformada em uma linguagem visual. Os **objetivos específicos** foram:

- a) compor uma música que aborda a temática despedidas;
- b) elaborar uma história em quadrinhos a partir da interpretação dessa música;
- c) refletir sobre a interação entre as linguagens artísticas.

Para o desenvolvimento e fundamentação teórica da pesquisa, sustentei-me no método fenomenológico de Edmund Husserl, que permite olhar para o fenômeno em sua essência, a partir da subjetividade, sem prejulgamento ou pressuposições (*epoché*<sup>6</sup>). Por meio da fenomenologia, foi possível refletir sobre a manifestação das despedidas na experiência de diálogo entre linguagens, observando na prática como sensações, emoções e processos subjetivos podem ser manifestados na composição e em imagens sequenciais. Segundo Husserl (2000, p. 6–7 *apud* Carvalho; Nascimento; Soares, 2012), a fenomenologia descreve a estrutura específica do fenômeno, entendendo a consciência como condição para a constituição de significados dos acontecimentos naturais e psíquicos.

Também foi essencial aprofundar meus estudos em técnicas artísticas como desenho, pintura e narrativa em quadrinhos, de forma autodidata e por meio de aulas, trabalhos e projetos desenvolvidos durante o curso de graduação. Utilizei-me de revisão de literatura; análise de obras e artistas que trabalham com as temáticas da despedida, música e quadrinhos; uma pesquisa mista qualitativa e quantitativa baseada em um questionário anônimo sobre experiências de despedidas; além da

---

<sup>6</sup> Termo grego que Husserl se apropria para significar o colocar, de forma provisória, todos os nossos preconceitos, teorias e definições sobre algo de lado, a fim de realmente compreender o fenômeno em sua essência.

própria produção artística, o ponto de partida da pesquisa em artes, visando o contato direto com os materiais, processo e meio (Brites; Tessler, 2002).

Como justificativa pessoal, recordo que desde a primeira infância a arte esteve presente em minha vida como uma ferramenta essencial de expressão. Cantar, dançar, performar, desenhar e escrever sempre foram caminhos para lidar com os meus sentimentos e, com o tempo, situações difíceis e marcantes da minha trajetória relacionadas às despedidas me impulsionam a consumir, cada vez mais obras artísticas com temáticas melancólicas, interferindo diretamente na minha poética e no meu próprio fazer artístico, agora voltados à investigação da possibilidade de transformação das angústias em criação. Além disso, de que forma é possível desenvolver uma união entre duas expressões artísticas distintas, buscando compreender de que forma uma pode influenciar a outra.

Socialmente, busquei oferecer, por meio desse trabalho, um espaço simbólico de identificação, reflexão e acolhimento. Apesar de universal, a despedida é um momento complexo, envolto em sentimentos difíceis de confrontar. Por meio da música e dos quadrinhos, linguagens artísticas populares e potentes comunicadoras emocionais, propus abordar esses sentimentos muitas vezes silenciados e não externalizados, oferecendo um espaço simbólico de reflexão e identificação. Como aponta Edler (2020) em sua coletânea comentada de textos do Freud, o luto exige tempo e elaboração psíquica para que a dor da perda encontre vias de simbolização, sendo a arte uma dessas possíveis vias.

No âmbito acadêmico, ao propor um diálogo entre música e quadrinhos para investigar como duas linguagens artísticas distintas podem se combinar através da expressão de um mesmo sentimento e experiência emocional, este estudo contribui para pesquisas sobre interações entre essas linguagens, uma área ainda pouco difundida no campo das artes visuais.

O trabalho organiza-se da seguinte maneira: o primeiro capítulo discute as despedidas, seus efeitos na experiência humana e sua relação com a expressão artística, com base em referenciais da psicologia, filosofia e da história da arte. O segundo capítulo apresenta o processo de produção da música, destacando seu potencial expressivo, e discute a criação da história em quadrinhos, articulando

música e desenho por meio do roteiro, *storyboard*<sup>7</sup> e arte final. Por fim, o último capítulo reúne as considerações finais, apresentando as reflexões sobre o processo criativo, os desafios enfrentados e as possibilidades geradas a partir desse diálogo entre linguagens artísticas.

---

<sup>7</sup> Etapa de produção que sucede o roteiro, feita com o intuito de elaborar e detalhar em uma sequência de desenhos quadro a quadro o esboço das cenas da obra que será produzida, servindo como base e planejamento para as etapas seguintes.

## 2 DESPEDIDAS

Constantemente, ao longo da vida, enfrentamos despedidas. Algumas de forma mais corriqueira, como o simples “tchau” ao sair de casa. Outras, no entanto, mais intensas, como o fim de fases da vida, a perda de objetos afetivos, a partida de alguém amado, de lugares ou de sonhos. Certas despedidas não são anunciadas e passam por nós quase imperceptivelmente, enquanto outras são alarmantes, dilacerantes. A verdade é que nunca sabemos se foi apenas mais um “até logo” ou um último adeus. E é justamente nessa incerteza que reside a complexidade das despedidas.

Compreendendo que é um momento intrínseco de nosso cotidiano, precisamos refletir sobre o que de fato é uma despedida e como ela nos afeta. De uma maneira literal, a palavra remete à separação de algo ou alguém, um afastamento breve ou definitivo. Por esse motivo, é um momento que carrega algo de doloroso, uma esperança e desejo de reencontro com aquele que está partindo. Na psicanálise, a partir de um diálogo com Freud, Edler (2020) afirma que perder alguém querido ou coisas abstratas como relações simbólicas, ideias e fases da vida gera uma reação de luto no ser humano. Isso demonstra que a dor das despedidas não se limita apenas à ausência física de alguém, mas se estende às ausências simbólicas que constituem quem somos, tudo aquilo que nos foi significativo de alguma forma.

Por isso, o momento das despedidas costuma ser evitado ou adiado sempre que possível, pois o desejo de se segurar ao que vai embora e de trazer o momento anterior à separação de volta é intenso. Encarar a perda exige sofrer o processo do luto, que pode levar um tempo inestimável e causar impactos emocionais profundos. Só de pensar em certas despedidas, muitos sentem um nó na garganta. Poucos conseguem falar sobre elas com naturalidade. Alguns, no entanto, buscam formas de aliviar esse peso, recorrendo a crenças, rituais ou expressões artísticas. No livro *Em busca de sentido*, o neuropsiquiatra Frankl (2008) narra a sua cruel experiência como prisioneiro dentro de campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial (1939–1945). O autor cita que a vida é repleta de sofrimentos, e, se ela possui algum propósito, para sobreviver, é necessário encontrar um propósito também para a dor. Essa reflexão nos leva ao pensamento de que, apesar de dolorosas, as despedidas podem e devem ser ressignificadas, a fim de trazer um conforto necessário para o seguimento das nossas vidas.



Sempre gostei de viver todos os meus sentimentos com muita intensidade, permitindo-me experimentar e extrair o máximo das emoções, desde os positivos aos negativos. A temática das despedidas sempre me tocou e me impressionou. A reflexão sobre como, de forma fugaz, tudo pode mudar. Algumas das despedidas mais marcantes que me influenciaram a produzir este trabalho foram os falecimentos das minhas avós. Quando era ainda criança, visitei uma delas no hospital sem saber que seria a última vez. Antes de entrar em uma cirurgia, pedi ao meu pai que dissesse a ela que eu a amava, mas ela nunca recebeu a mensagem, pois nem mesmo ele conseguiu mais vê-la. Essa foi a minha primeira memória relacionada à morte e a um funeral. O falecimento da minha outra avó, por sua vez, foi um pouco menos súbito e mais recente. Assim que me despedi e deixei o quarto do hospital em que ela estava internada, chorei como uma criança, tendo a certeza de que aquela seria a última vez. Após o seu falecimento, minha mãe me entregou um anel que ela estava usando e passei a viver os meus aniversários de forma mais reflexiva, pois dividimos a mesma data de nascimento.

Outras experiências foram a partida de uma prima muito próxima e do meu melhor amigo para o exterior; o término de amizades duradouras; o rompimento do meu primeiro relacionamento amoroso, que se encerrou na pandemia da Covid-19, por telefone, de forma que nunca mais pude reencontrar essa pessoa tão querida por mim um dia; a despedida de animais de estimação, principalmente do meu papagaio, que atinou em mim um senso de cuidado com os animais e faleceu após adoecer, levando consigo as cores e a música do mundo que dividimos. E também de questões mais simbólicas como a despedida da minha infância e adolescência, de lugares que frequentei durante os anos, de objetos e momentos cheios de memórias afetivas. Todas essas vivências despertaram em mim uma sensibilidade para refletir e buscar um entendimento sobre o processo das despedidas, como cada uma fez parte da minha história e de quem sou hoje, e como posso transformar todas essas dores em algo novo através da arte.

Além das crenças, rituais e da comunicação, a arte sempre se apresentou como um dos meios mais potentes de expressão. Diante da dor, ausência e da perda, recorremos às manifestações artísticas como forma de manter viva a memória daquilo que partiu. A história da origem da pintura, contada por Plínio na *História Natural* (1961), é um exemplo dessa tentativa humana de eternizar algo importante para si. Segundo o conto, na noite anterior à partida do amado para a guerra, a personagem

traça a silhueta da sombra dele na parede, a fim de preservar sua imagem. A partir dessa representação, a arte surge como um meio de reagir à separação, de desejar parar o tempo por um momento e manter aquele vínculo diante da inevitabilidade da iminente despedida. No campo estético, os sentimentos associados ao sofrimento e à tristeza tornaram-se elementos poéticos nos diversos meios de produção e linguagem artística. Ao traduzir sentimentos difíceis em imagens, palavras ou sons, há a construção de uma conexão entre a dor e o belo, a memória e o presente. Como afirma Belting (2005) em *A antropologia da imagem*, a imagem tem a capacidade de fazer a ausência visível no momento em que é transformada em outra forma de presença, como se carregasse dentro de si uma memória que insiste em permanecer de outra maneira.

No campo das artes visuais, a despedida, a ausência e a melancolia constituem temas recorrentes ao longo da história, adequando-se a diferentes contextos estéticos, simbólicos e culturais. Ao longo dos séculos, os artistas reinterpretem a experiência humana da perda por meio do uso da luz e da sombra, das cores, da composição e da representação da figura humana, convertendo sentimentos subjetivos em obras visuais repletas de significados (Ihringová, 2023).

Um exemplo emblemático da representação das despedidas e melancolia é o artista Edvard Munch, cuja trajetória foi marcada por perdas, separações e luto. Suas pinturas, diários e cartas revelam como o artista transformava sua dor em obras, frequentemente abordando a despedida como um momento emocional que afasta o sujeito inclusive de si mesmo (Rodrigues, 2014). No quadro *Melancolia* (Figura 1), o personagem é retratado na mesma posição utilizada pelos pintores através da história para simbolizar esse estado: de cabeça baixa e apoiada em uma das mãos. Em *Separação* (Figura 2), o pintor retrata por meio de cores frias e contrastantes, composição e simbolismo, o sentimento de dor, tristeza e saudade em um momento de despedida entre um casal que segue diferentes caminhos.

Figura 1 — Edvard Munch, *Melancolia*. 1894. Óleo sobre tela, 72 x 98 cm



Fonte: Edvardmunch.org. Disponível em: <https://www.edvardmunch.org/melancholy.jsp>. Acesso em: 28 nov. 2025.

Figura 2 — Edvard Munch, *Separação*. 1896. Óleo sobre tela, 127 x 96 cm



Fonte: Google Arts & Culture. Disponível em: <https://g.co/arts/DgJy7xaK4EuJPiXC7>. Acesso em: 28 nov. 2025.



Na música, as bandas Lord Huron e Sleep Token exploram, através das letras e arranjos, emoções melancólicas envolvendo perda, separação e saudade. Ambos os artistas desenvolveram e expandiram seu universo narrativo para além das composições através de peças visuais e histórias em quadrinhos. Na literatura em quadrinhos, *O Corvo* (1989), de James O'Barr, marcou minha experiência com a linguagem através da narrativa trágica de Eric, que faleceu junto à sua namorada após abusos e violência. Ele retorna à vida com os poderes concedidos pelo corvo para vingar-se, recusando-se a aceitar a despedida definitiva. No campo audiovisual, obras como *A Vida é Bela* (1997) e *Questão de Tempo* (2013) me comoveram ao relatar despedidas profundas e complexas. Enquanto o primeiro trata da perda da liberdade, do conforto, do lar e da família em meio à guerra, o segundo narra a herança de pai para filho relacionada à viagem no tempo. Ao adquirir essa habilidade, o protagonista evita despedir-se dos momentos vividos, revivendo-os repetidamente na tentativa de alterá-los ou prolongá-los. Cada uma dessas obras, em suas singularidades e linguagens, contribuíram para o meu repertório, poética e entendimento sobre como a arte pode ser um meio de representar as emoções humanas.

Para mim, a arte sempre foi esse artifício para a disposição de sentimentos que não consegui expressar de outra forma. Desde transformar memórias e momentos simbólicos em ilustrações, escrever histórias sobre ocasiões marcantes, encenar situações reais ou fictícias e até cantar letras com as quais me identifico. Por esse motivo, a proposta dos próximos capítulos é o desenvolvimento da música e o desenvolvimento de uma história em quadrinhos, linguagens que possuem diferentes especificidades e potências criativas, ao explorar como elas podem se relacionar na transmissão de uma mesma temática.

### **3 O PROCESSO DE DESPEDIR-SE**

Neste capítulo, será abordado todo o meu processo de produção elaborado a partir do eixo temático das despedidas. Desde o começo da composição da música até a sua pós-produção, a criação do roteiro da história em quadrinhos em diálogo com a música e o percurso até a sua finalização, utilizando como base metodológica a fenomenologia de Husserl, que compreende a reflexão e prática do próprio processo criativo como fonte da pesquisa. Assim, mais do que descrever técnicas, busco capturar as questões mais subjetivas, intenções e improvisos. Além disso, através do método misto qualitativo e quantitativo, procuro apresentar minha análise sobre o questionário aplicado, e apontar as referências utilizadas para as produções.

O desenvolvimento do projeto se estendeu por sete meses. Os três primeiros (maio a julho) voltaram-se para a realização da revisão bibliográfica de artigos, dissertações e livros; a realização de um questionário anônimo para a coleta de histórias e experiências relacionadas às despedidas das pessoas que optaram por participar da pesquisa; uma revisita ao meu acervo pessoal e familiar de obras visuais, musicais, literárias e objetos de memória; além do levantamento de obras e artistas que trabalham com as despedidas, música e quadrinhos, com o intuito de buscar referencial teórico e inspirações para a produção do meu projeto. A escrita da introdução e do primeiro capítulo do trabalho também foi desenvolvida nesses meses iniciais, sendo suspensa até o último mês de trabalho (novembro) para dar espaço à produção artística, da qual dediquei-me intensivamente, obrigatoriamente encurtando ou mudando de percurso pelas dificuldades, imprevistos e curto prazo até a data de finalização do projeto. Registrei em um caderno de artista todo esse percurso de produção das obras e utilizei posteriormente esses escritos como suporte para a elaboração do último capítulo da monografia e atualizações necessárias dos anteriores.

#### **3.1 De tudo ao nada**

A música, uma linguagem artística da qual consumimos diariamente, pode ser compreendida como uma combinação de elementos sonoros diversos, capaz de evocar múltiplas sensações e emoções, variando da felicidade à raiva ou tristeza. Wisnik (1989) aborda a música como uma construção histórica, cultural, social e

emocional, onde o som e o sentido se entrelaçam, transformando vibrações físicas perceptíveis em experiência simbólica e emocional. De modo complementar, Levitin (2008) explica que a música é capaz de despertar emoções por meio da mobilização quase total das estruturas cerebrais, pela intervenção de quebras de expectativas dentro de uma organização sonora, através da altura, timbre, tonalidade, harmonia, intensidade, ritmo, métrica e andamento.

O ponto de partida da presente pesquisa surgiu da minha ligação com essa linguagem sonora tão potente e de sua relevância em minha trajetória artística. Concluí o curso de iniciação musical no Conservatório Pernambucano de Música no início da adolescência, mas, com a chegada de novos objetivos e obrigações, perdi gradualmente o contato com a teoria musical, levando a maior parte do meu conhecimento teórico e técnico a um adormecimento. Apesar disso, ouvir e cantar músicas permaneceram em meu cotidiano, influenciando diretamente minhas inspirações e produções dentro do curso de Bacharelado em Artes Visuais.

Antes mesmo de ingressar na universidade, apreciava os momentos em que fechava os olhos e imaginava elementos, composições, personagens e cenas para as músicas que ouvia. Algumas vezes, levava esses experimentos para o papel, em uma transmutação experimental do sonoro para o visual, de modo literal ou mais abstrato. Dentro do curso, continuei cultivando esse anseio de unir ambos os campos, produzindo trabalhos durante algumas disciplinas que mesclavam os dois, como o filme de um minuto animado em *stop motion*<sup>8</sup> *Aonde ela pode me levar* (2022) (Figura 3), que dirigi e produzi paralelamente à interpretação de uma música original criada exclusivamente para ele.

---

<sup>8</sup> Pode ser traduzido como “movimento parado” e se refere a uma técnica de animação que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto com leves alterações de posicionamento entre as fotos para simular seu movimento.



Figura 3 — Captura de tela da animação autoral *Aonde ela pode me levar* (2022)

Fonte: Acervo da autora. Recife, 2022. Vídeo de 1 minuto (00h:00m:04s:33).

Durante o meu segundo ano de graduação, há dois anos, o falecimento do meu papagaio gerou um silêncio que jamais havia ouvido, tendo em vista que nunca havia experimentado a vida sem ele. Costumava ouvi-lo anunciar minha chegada, assobiar canções aprendidas e inventadas, rir e cantar a plenos pulmões nossos duetos. Desde sua partida, minha relação com a música nunca mais foi a mesma. Ouvir assobios me perturba, e já não canto mais como cantava quando ele ainda estava aqui. Por essa e por outras despedidas que colecionei durante os anos, cada uma com sua influência e efeito, minhas produções começaram a tomar formas mais melancólicas.

Desde cedo, sempre utilizei a música como um espaço simbólico de apoio emocional, que poderia expressar e potencializar meus sentimentos, oferecendo ao mesmo tempo um conforto. Como aponta a Revista Repeteco (2024), em seu texto que questiona o consumo de músicas tristes, essas composições não atuam simplesmente como agravadores de angústias, mas como instrumentos capazes de acessar, controlar e traduzir as emoções mais profundas, oferecendo uma sensação de acolhimento, validação, introspecção e conforto.

Foi ouvindo a minha seleção de faixas melancólicas em uma noite em maio, ainda antes de definir a temática do meu trabalho, que me deparei com a música *When Will I See You Again*<sup>9</sup> (2013) da banda Lord Huron, cujo tema central é a despedida,

---

<sup>9</sup> “Quando eu te verei de novo?” (Lord Huron, 2013, tradução nossa).

a inevitabilidade e a tristeza de uma separação, o conflito entre seguir em frente e a saudade, a dúvida acerca de um possível reencontro. A partir desse momento, soube que gostaria de me desafiar a produzir a minha primeira música autoral, resgatando meus conhecimentos musicais para explorar as despedidas como eixo temático, de forma pessoal, trazendo minhas próprias vivências, mas também de forma mais abrangente, para que o público pudesse se conectar à obra e despertar emoções próprias desse momento delicado.

Por me considerar uma pessoa muito autocrítica e exigente, além de insegura quanto aos meus conhecimentos já muito desvanecidos sobre teoria musical, nunca havia terminado de escrever uma letra, melodia ou composição completa, julgando minhas tentativas como “simples demais” ou “fúteis”. Contudo, decidi quebrar essa barreira ao reconhecer o quão importante seria realizar essa primeira composição, deixando de ser apenas uma intérprete para uma artista que de fato produz seu próprio material musical, transformando meus pensamentos e angústias em potência expressiva, contando um pouco da minha história através dessa linguagem rica e sensível.

O primeiro passo desse processo envolveu revisitar alguns conceitos musicais e reunir referências para o texto e a obra. Consultei materiais sobre história e teoria musical, além de artistas cujas obras refletiam exatamente o que eu buscava expressar em minha própria composição. Consumi muitas músicas de bandas e cantores com os quais me identifico, como Jeff Buckley, Cigarettes After Sex, Nothing But Thieves, 5 Seconds Of Summer e, principalmente, Lord Huron e Sleep Token, que expandiram seus universos musicais para o mundo das histórias em quadrinhos, enriquecendo minhas referências nesse campo híbrido. Apesar de transitarem por gêneros muito diferentes, do *folk* ao metal, do *dream pop* ao rock alternativo, esses artistas compartilham algumas características, como a temática melancólica recorrente, a abordagem da perda, da saudade, do vazio, do desejo e da busca por sentido, o uso do *reverb*<sup>10</sup>, atmosferas etéreas que evocam distância e memória, vocais emotivos e expressivos, falsetes, harmonias, andamento de 60 a 90 BPM<sup>11</sup>, escalas de tonalidade menor e dinâmicas contrastantes.

---

<sup>10</sup> Pode ser traduzido como “reverberação” e definido como um efeito sonoro que cria uma sensação de espaço e profundidade, adicionando ambiência ao som.

<sup>11</sup> Abreviação para “batidas por minuto”, que define o andamento de uma música, a velocidade em que uma composição é tocada.

Também busquei inspiração em filmes que abordam despedidas de forma sutil ou drástica, transitando entre o passageiro e o definitivo, como *Before Sunrise* (1995), *Hotarubi no Mori e* (2011), *Aftersun* (2022), *Past Lives* (2023) e o filme brasileiro *Ainda Estou Aqui* (2024). Todas essas narrativas brincam com a linearidade do tempo, as memórias e angústias de se afastar de algo ou alguém amado. Na literatura, revisei um dos meus livros favoritos, inspiração para várias produções artísticas minhas desde antes do ingresso na universidade, *Escrevi isso pra você: poemas* (2018), de Iain S. Thomas, em que fotografias e poemas, que nem sempre rimam, transmitem mensagens profundas sobre perda, angústia, desejo e tristeza (Figura 4).

Simultaneamente, entrei em contato com objetos pessoais de memória: cartas, presentes, fotografias e outros itens diversos que, em algum momento, marcaram minha trajetória. Todos eles me remeteram a despedidas de pessoas importantes, animais, lugares, fases da vida, objetivos e sonhos. Revisei poemas inéditos do meu pai, escritos em folhas de papel guardadas entre as suas coisas. Após explicar a ideia do meu projeto a ele, consegui acesso a esse material, rico em reflexões e experiências sobre despedidas, melancolia, luto, desejo de reencontro e superação, como pode ser visto na Figura 5. Registrei os trechos mais marcantes em meu caderno de artista e incorporei algumas ideias à minha produção, trazendo uma carga simbólica adicional a ela e dando voz a criações esquecidas de alguém que fez parte da minha formação como pessoa.

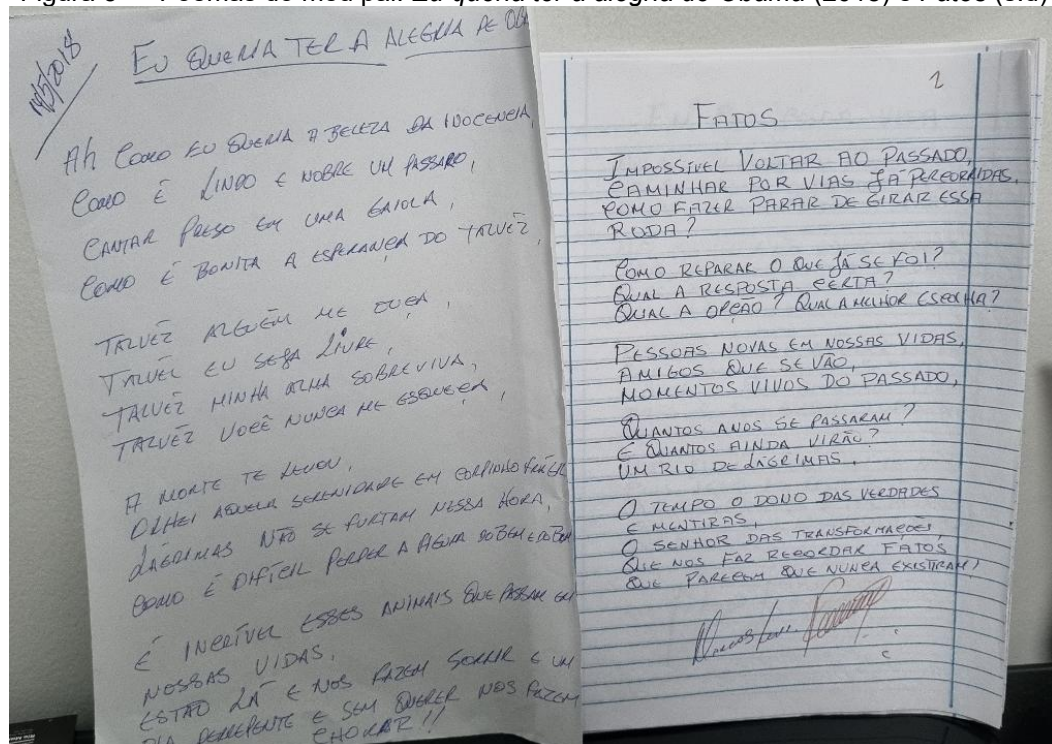


Figura 4 — Página 135 do livro *Escrevi isso pra você: poemas* (2018)



Fonte: Acervo da autora. Recife, 2025.

Figura 5 — Poemas do meu pai: *Eu queria ter a alegria de Obama* (2018) e *Fatos* (s.d)



Fonte: Acervo da autora. Recife, 2025.

Em busca de enriquecer o meu repertório criativo, apliquei um questionário *online* anônimo contendo duas perguntas, sendo a primeira sobre experiências ou histórias marcantes de despedida e a segunda, sobre recomendações de obras (textos, livros, filmes, músicas etc.) relacionadas ao tema. Para a primeira pergunta, recebi 26 respostas, nas quais predominaram os relatos sobre a dificuldade de se despedir, além da presença de sentimentos como o medo, angústia, tristeza, luto, dor, vazio e a recorrente revisita a memórias sobre aquele ou aquilo que se foi. Como expresso também na Tabela 1, dentre os relatos: 6 tratavam de mortes de animais de estimação, 7 sobre o falecimento de pessoas próximas, 5 sobre fim de ciclos da vida e momentos marcantes, 8 sobre mudanças de local, 21 sobre o afastamento e perda de contato com pessoas queridas, e apenas 2 sobre despedidas positivas, onde as pessoas relataram a quebra com um vínculo tóxico e uma experiência dolorosa a princípio, mas, no fim, enriquecedora. No momento da leitura dessas respostas, fui sensibilizada com as experiências de cada um, muitas vezes me identificando ou abrindo novos horizontes enriquecedores para a produção das minhas obras. Após organizar de forma escrita esses tópicos mais recorrentes nas respostas, assim como as referências artísticas, bibliográficas e de acervo pessoal, iniciei o processo de criação da minha narrativa musical.

Tabela 1 — Relação entre temas e quantidade de pessoas das 26 respostas referentes à primeira pergunta do questionário *online* anônimo sobre experiências ou histórias marcantes de despedida.

QUANTIDADE DE PESSOAS POR TEMA	TEMAS IDENTIFICADOS
21	O afastamento e perda de contato com pessoas queridas
8	Mudanças de local
7	Falecimento de pessoas próximas
6	Mortes de animais de estimação
5	Fim de ciclos da vida e momentos marcantes
2	Despedidas consideradas positivas

Fonte: Elaborado pela autora. Recife, 2025.

Na segunda etapa, na tentativa de colocar em palavras um rascunho da história que contaria em minha composição, percebi a dificuldade de me expressar em português. Desde cedo, desenvolvi um fascínio por obras de culturas estrangeiras e aprendi o inglês como segundo idioma. Embora tenha referências brasileiras, sempre

encontrei mais facilidade em consumir conteúdos em outros idiomas e me expressar na língua inglesa. Isso se alinha a pesquisas recentes que argumentam a diferente percepção emocional de pessoas bilíngues dependendo da língua em que estão se comunicando, onde sentem-se mais emocionais ao expressar emoções na sua língua nativa e mais distantes ao se expressar através da sua segunda língua (Dewaele, 2012 *apud* Melo; Fontes, 2021). As obras em português sempre me trouxeram um sentimento de constrangimento e vulnerabilidade, já o inglês, funciona como um meio de expressão mais distante, facilitando a exposição dos meus sentimentos mais particulares. Para a composição da minha música *De tudo ao nada* (2025), precisei praticar a minha escrita em minha língua nativa, abdicando do conforto e maior impessoalidade que a minha segunda língua sempre me proporcionou.

A composição da música foi a fase do processo que mais demandou tempo, levando cerca de quatro meses para ser finalizada. Além da dificuldade a ser vencida em relação ao meu bloqueio de compor, revisitar memórias dolorosas, objetos e obras sobre a temática demandou um esforço emocional muito intenso. Para entrar no estado criativo necessário, eu precisava entrar no ritmo do tema, constantemente me colocando em um local melancólico, às vezes, tanto que me imobilizava. Houve dias em que nada era produzido, e cheguei a cogitar um desvio do foco melancólico do trabalho, lembrando das duas respostas do questionário sobre despedidas positivas e da cena de *Past Lives* (2023) em que uma personagem comenta sobre a inevitabilidade da perda num momento de separação, mas também sobre a oportunidade de ganhar coisas novas em troca. Refleti sobre como novos laços podem preencher lacunas, mesmo sem substituí-las, e encontrei sentido nisso, identificando-me em certos aspectos. Porém, como já estava avançada na música e boa parte do quadrinho já estava em andamento, decidi manter o foco na melancolia das despedidas. Não como negação da esperança, mas como compromisso com a minha proposta inicial de expor o lado mais difícil desses momentos.

A ideia da letra surgiu aos poucos, quando me percebi em um espaço desocupado, tanto físico quanto emocional. Apenas fragmentos de memórias, momentos, aprendizados ou objetos físicos ficaram após as despedidas de pessoas, animais, sonhos, fases da vida, lugares e objetos importantes para mim. Frequentemente sonho com momentos passados da minha vida, lugares onde um dia estive, pessoas e seres que um dia fizeram parte dela, mas já não se fazem mais presentes no cotidiano. Como aponta Ribeiro (2019), os sonhos reorganizam pedaços

de memória em narrativas imprevisíveis, capazes de encenar reencontros impossíveis e reviver aquilo que já se perdeu, muitas vezes causando a experiência de euforia, surpresa, frustração ou decepção. Certo dia, acordei de um sonho em que reencontrava o meu papagaio em uma feira no meio da rua, onde estava sendo vendido. Depois de negociar, consegui comprá-lo de volta, mas, assim que ele subiu na minha mão, acordei e percebi que tudo não passava de um sonho. O momento em que estive com ele foi efêmero, imaginário. Outros sonhos como esse me visitam durante as noites, mudando de personagens e de contexto, porém, normalmente com o mesmo anseio de um reencontro.

A estrutura da música foi construída para acompanhar um eu lírico que está passando por uma jornada interna de luto após a despedida de alguém em sua vida. A primeira estrofe retrata o vazio pós-despedida, como um mesmo lugar muda radicalmente quando aquilo que nele habitava some. A memória torna-se o único meio de fazer a ausência presente, de preencher os espaços vazios e abandonados. Na segunda estrofe, surge a ânsia do reencontro, a busca pelo objeto perdido nos sonhos, ainda que de forma distorcida, efêmera e idealizada. O refrão expressa a surpresa de uma despedida sem aviso, como tudo pode desaparecer de repente, sem que se perceba, sem chance de impedimento. Há o desejo de voltar para o momento antecedente à despedida, de aproveitar o que já se foi. O verso anterior ao segundo refrão reforça a tentativa de buscar pelo outro em sonhos e evitar sua partida. O segundo refrão enfatiza como o objeto perdido fez parte da construção de identidade do eu lírico e como parte dele foi embora no momento de separação. O que ficou está despedaçado, fragmentos guardados enquanto se espera por um possível reencontro. Já nos últimos dois versos da música, há uma desilusão. O sonhar já não garante mais a volta do objeto e não é mais suficiente para suprir a falta dele. A realidade ainda é fria e silenciosa. A ilusão dos sonhos contrasta com a ausência física real. A questão final permanece suspensa: haverá um reencontro?

Desde o início, eu já tinha a certeza de que gostaria de compor uma música no compasso de  $\frac{3}{4}$ , um ritmo historicamente associado à valsa e utilizado em algumas canções de ninar, que confere um movimento mais contemplativo e introspectivo, de balanço, favorável à expressividade emocional que precisava para a minha composição. Além das composições citadas anteriormente, uma das músicas que mais me influenciaram nesse sentido foi a *Isabella's Lullaby* (2019), que, além de soar como uma canção de ninar, na sua versão com letra, explora o amor incondicional,



uma despedida muito dolorosa, o anseio de um reencontro e a procura pelo outro em sonhos, como pode ser visto no trecho: *“Love, can we meet again soon in the bluest skies? Only in my dreams do we meet again”*.<sup>12</sup> Para Levitin (2008), o andamento é um elemento primordial da emoção musical. Canções com andamento rápido tendem a ser consideradas felizes, enquanto canções de andamento lento, tristes. Além disso, a melodia, altura, intensidade e o tom também são alguns dos principais recursos para o controle de expectativas e transmissão da emoção desejada. Sons mais longos e suaves sugerem tranquilidade, introspecção e tristeza, acordes menores soam mais reflexivos, nuances entre graves e agudos determinam decisivamente a mensagem da emoção musical.

Em relação aos acordes, iniciei a minha primeira versão com a sequência de Fm (Fá menor), Eb (Mi bemol), Db (Ré bemol), variando para Ab (Lá bemol) e Cm (Dó menor) em certos versos. Porém, encontrei dificuldade em definir uma linha melódica que se encaixasse bem com a letra. Após algumas semanas de testes frustrados ainda em cima desses acordes, não obtive sucesso, sentindo uma onda de frustração e dúvidas sobre a minha capacidade de concluir a obra. Alguns dias depois, retomei o processo com a ajuda de minha mãe, minha maior influência musical na família. Desde cedo, ela me incentivou tanto nas artes visuais quanto na música, acompanhando minhas aulas, ensaios, concursos e apresentações. Desta vez, não foi diferente. Concordamos em simplificar os acordes, optando pelo tom de Sol maior, com a sequência de acordes em Em (Mi menor), Am (Lá menor), D (Ré maior), G (Sol maior) e Bm (Si menor), uma escolha que facilitou muito a criação da melodia. Em poucas horas, ela no violão e eu na voz e teclado, desenvolvemos juntas uma demo<sup>13</sup> da música com o andamento de 85 BPM, que me guiou e serviu de base para o restante do trabalho.

A gravação foi feita de forma amadora, utilizando o aplicativo gratuito BandLab, o microfone do celular e do fone de ouvido, tendo em vista que não possuo ferramentas mais adequadas para uma melhor qualidade de captação de som e mixagem de áudio<sup>14</sup>. Primeiramente, gravei a base da música com o teclado, apenas

---

<sup>12</sup> “Amor, podemos nos encontrar novamente em breve nos céus mais azuis? Só em meus sonhos nos encontramos de novo” (Takahiro Obata, 2019, tradução nossa).

<sup>13</sup> Abreviação para “demonstração”, definida como uma gravação não finalizada, apenas uma simulação para guiar uma futura gravação definitiva.

<sup>14</sup> Parte da pós-produção da música que conta com a organização, união, nivelamento e equilíbrio entre o áudio dos instrumentos e da voz.

os acordes, guiada por um metrônomo<sup>15</sup> para manter o tempo. Depois, adicionei outras camadas com o teclado de forma mais experimental e livre, testando dedilhados dos acordes e notas fora desses acordes, em busca de um enriquecimento sonoro. Adicionei o violão tocado pela minha mãe e os vocais, seguindo a mesma estratégia do teclado, começando pela melodia base e, posteriormente, harmonias com outras camadas de voz. Por fim, incluí uma sessão após o segundo refrão, com improvisações vocais e instrumentais, além de assobios, um gesto simbólico de despedida dedicado ao meu papagaio.

Por realizar minhas gravações em casa, sem tratamento acústico e ferramentas adequadas, sons da rua e de dentro de casa são facilmente captados nas faixas. Por esse motivo, precisei regravar múltiplas vezes, gerando estresse e frustração. No momento da mixagem, percebi que boa parte do material que havia gravado não serviria, devido a esses ruídos indesejados, a problemas de dessincronia provindos da falta de um microfone e retorno adequados, e alguns erros de execução. O trecho do violão, por exemplo, precisou ser cortado, conseguindo ser aproveitado apenas uma vez, no começo da música. No momento da gravação, a minha mãe sentiu dificuldades de acompanhar o metrônomo digital e na pós-produção, percebi que a captação do microfone do celular também havia colaborado com a dessincronia.

De um modo geral, a experiência da gravação foi desagradável e insatisfatória, tendo em vista que o resultado final precisou de muitos recortes e emendas para ficar o mais dentro do ritmo possível. Muito ruído, muitos erros e inconsistências fizeram parte da gravação, e, devido ao pouco tempo disponível para finalizar o projeto, precisei aceitar que a música precisaria ser publicada dessa forma. Um ponto positivo, no entanto, foi o canto dos pássaros que conseguia ouvir pela minha janela durante o pôr do sol. Encontrei uma conexão com esse som externo e abracei essa interferência, levando-me a registrar alguns segundos desse coro, introduzindo-o no começo da canção.

Realizei uma mixagem básica, ajustando os volumes e adicionando efeitos como eco e *reverb*, salvando tanto a versão completa quanto uma apenas instrumental, visando a performance no momento da defesa do trabalho de conclusão de curso. Mais uma vez, encontrei problemas que não poderia mais solucionar devido ao prazo. Desta vez, no momento em que finalizei a mixagem e, ao carregar a música

---

<sup>15</sup> Aparelho que indica um andamento musical através de pulsos sonoros (batidas) regulares.

no YouTube, percebi muitos ruídos e cortes abruptos. Precisei baixar o áudio novamente, que, desta vez, ficou baixo, mas, precisou ser publicado mesmo assim. No total, dediquei aproximadamente 15 horas à gravação e edição da música. Priorizei uma interpretação genuína, guiada pela minha conexão emocional com a letra e a temática. Experimentei diferentes dinâmicas vocais e instrumentais no momento da produção, com o intuito de transmitir as emoções desejadas, deixando que o meu sentimento conduzisse o processo criativo.

Apesar de minha autocrítica habitual, o resultado foi parcialmente satisfatório. A gravação certamente será refinada e refeita em outro momento, mas, a narrativa criada através da letra foi uma pequena vitória que me cativou, servindo como ponto de partida para a próxima etapa da pesquisa: a criação de uma história em quadrinhos inspirada na composição. Enfrentei diversas dificuldades e imprevistos, mas todos precisaram ser contornados e integrados ao processo de alguma forma. Além disso, o apoio de outras pessoas e dos meus pais trouxe uma dimensão sentimental ainda mais profunda ao trabalho.

### 3.2 Partida

Com o passar dos anos, as HQ's tornaram-se cada vez mais populares e acessíveis em meios alternativos, conquistando no século XX o título de “Nona Arte”, em reconhecimento à sua potencialidade estética e expressiva. Segundo McCloud (1995), as histórias em quadrinhos podem ser definidas como um veículo de expressão artístico e literário que alia imagens, símbolos e ícones dentro de uma narrativa de quadros sequenciais justapostos. Nessa linguagem, elementos como o movimento e disposição de figuras no espaço, intervalo entre quadros, jogos de sombra e luz, traço e *timing*<sup>16</sup> são fundamentais para a construção da narrativa.

Na infância, ainda antes de aprender a ler, os gibis foram veículos de entretenimento e contribuíram para a minha formação. Por volta dos 10 anos, fui apresentada por minha prima ao universo dos animes e mangás (animações e quadrinhos japoneses), o que transformou completamente a minha relação com a

---

<sup>16</sup> Comumente designado como “tempo”, mas, nesse caso, pode ser entendido como o artifício artístico da manipulação do tempo e espaço dentro da página para construir um ritmo e emoção na narrativa, influente na forma que o público perceberá a história.

leitura e a arte. Desde então, adquiri gosto pela linguagem e comecei a desenvolver mais o meu hábito de desenho, tentando imitar os “traços” desses personagens (o estilo dos quadrinistas). No momento de decisão entre a graduação em Música ou em Artes Visuais, foi esse vínculo com o desenho e os quadrinhos que guiou o meu caminho.

Durante o curso, adquiri e amadureci os meus conhecimentos técnicos, estéticos e poéticos através dos componentes curriculares como Desenho, Laboratório de Criação, Estética e Pintura, além de algumas outras eletivas livres sobre animação e desenho em outros cursos. No meu primeiro período (no ano de 2022), foi ofertada a disciplina “Quadrinhos”, cujo trabalho final consistia no desenvolvimento de uma HQ *one-shot*<sup>17</sup> em grupo. Assim, desenvolvi com meus colegas de turma nossa primeira história em quadrinhos, onde fui responsável pela idealização da história, escrita do roteiro, criação dos personagens e contribuição nos *concepts*<sup>18</sup>. O resultado do trabalho em equipe foi o quadrinho digital *Sob a pele* (2025) (Figura 6), que carrega consigo uma narrativa de grande carga emocional, que mescla a fantasia com o mundo real e denuncia a violência humana contra outros animais. Nessa experiência, tivemos que desenvolver todas as etapas do quadrinho de aproximadamente 80 páginas em apenas três meses. Não foi fácil, mas certamente atizou ainda mais o meu interesse por essa linguagem.

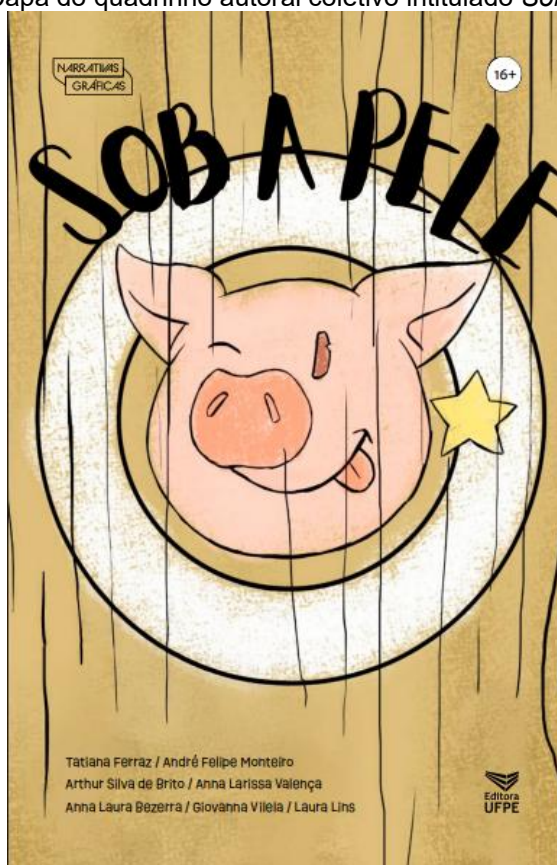
---

<sup>17</sup> Termo usado para definir uma publicação finalizada em apenas um volume. Ou seja, uma história com início, meio e fim bem definidos e que pode ser lida em uma única sessão.

<sup>18</sup> Neste caso, o “concept de personagem”. Ele pode ser definido como uma representação visual base de um personagem, usada para estabelecer sua aparência, personalidade e outros conceitos importantes para o desenvolvimento final do projeto.



Figura 6 — Capa do quadrinho autoral coletivo intitulado *Sob a pele* (2025)



Fonte: Editora UFPE. Recife, 2025. Disponível em: <https://editora.ufpe.br/books/catalog/book/975>. Acesso: 28 nov. 2025.

Posteriormente, ainda em âmbito universitário, colaborei na produção de outra HQ — desta vez para a Bolsa de Incentivo à Criação Cultural (BICC/2024–2025) — chamada *Code Cypher* (2025) (Figura 7) e aborda em sua narrativa a luta de artistas contra a inteligência artificial. Neste quadrinho atuei tanto no desenvolvimento do *concept* de alguns personagens quanto no *storyboard* de alguns capítulos. A produção dos *concepts*, roteiro e *storyboard* levou aproximadamente seis meses para ser concluída, mas, por problemas internos, apenas o primeiro e o segundo capítulo foram finalizados.

Essas experiências na universidade nutriram ainda mais o meu prazer pela construção das histórias em quadrinhos e me conduziram ao presente trabalho: a produção de uma HQ autoral inspirada em uma composição musical própria.

Figura 7 — Ilustração exclusiva de capa de *Code Cypher* (BICC–2025)



Fonte: Acervo da autora. Recife, 2025.

Minhas maiores referências encontram-se nos quadrinhos japoneses de romance, como *AohaRaido* (2015) e *Orange* (2015), que retratam de modo geral a despedida da infância e da inocência, fases da vida, expectativas, sonhos e de pessoas importantes. No caso do segundo, brincando com a linearidade da narrativa que conta a história de um grupo de amigos que tenta voltar no tempo e impedir o falecimento de um deles. Nos quadrinhos ocidentais, *O Corvo* (2018) e *Daytripper* (2010) exerceram boa influência. O primeiro trabalha despedidas abruptas e definitivas, enquanto o segundo explora despedidas simbólicas, de fases da vida, de si mesmo, múltiplas e repetidas, e abruptas, representadas com cortes secos nas cenas.

Como mencionado anteriormente, as bandas Lord Huron e Sleep Token têm sido, para mim, inspiração em ambas as linguagens artísticas. Ambas constroem narrativas muito ricas e complexas dentro de seus álbuns musicais, com personas, videoclipes e shows muito performáticos, utilizando dos elementos dessas histórias cada vez mais profundas e ampliadas. Ben Schneider, vocalista da Lord Huron, além de músico é artista visual, responsável pelo desenvolvimento do filme *Vide Noir* (2022), que conta com uma narrativa surreal e psicodélica, imersiva e onírica, entrelaçada ao álbum de mesmo título da banda, lançado em 2018, além de seis

volumes de histórias em quadrinhos, cada uma levando o título de uma música do álbum *Strange Trails* (2015) e contendo sua própria narrativa, inspiradas nas músicas e no universo construído pelo artista (Figura 8). Os quadrinhos foram vendidos e distribuídos de maneira bastante exclusiva e em pequena tiragem, dificultando o acesso à leitura. Em *Teeth of God* (2024), quadrinho também bastante exclusivo e disponível para aquisição apenas pelo site da editora, a banda Sleep Token amplifica elementos da narrativa apresentada em seus videocliques do álbum *Take Me Back to Eden* (2024), além de toda a história já desenvolvida em álbuns anteriores (Figura 9). Em ambos os casos, o universo se expande através de elementos inspirados pelas músicas, em transmutações não literais, representados pelas escolhas dos personagens, roteiro, composições visuais, estilo, uso de cores, luz e sombras, e ritmo narrativo.

Figura 8 — Capas das edições de número 6,7,9 e 10 da coleção *Strange Trails*



Fonte: Way Out There (Fandom). Online, 2024. Disponível em: [https://wayoutthere.fandom.com/wiki/Strange\\_Trails\\_comic\\_books](https://wayoutthere.fandom.com/wiki/Strange_Trails_comic_books). Acesso em: 29 nov. 2025.



Figura 9 — Página 50 do quadrinho *Teeth of God*



Fonte: *Teeth of God*. Canadá: Sumerian Comics, 2024.

No Brasil, experiências como o blog Quadrinhos Rasos, de Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho, também mostram a capacidade do diálogo entre músicas e narrativas visuais, ao criarem páginas de histórias em quadrinhos baseadas em canções (Figura 10), indo além do literal por meio da ampliação e aprofundamento das simbologias da música, com novos personagens, cenários e contextos.



Figura 10 — Página 10 do blog Quadrinhos Rasos, 2010



Fonte: Quadrinhos Rasos. Online, 2010. Disponível em: <https://1656.wordpress.com/2010/10/22/14/>. Acesso em: 29 nov. 2025.

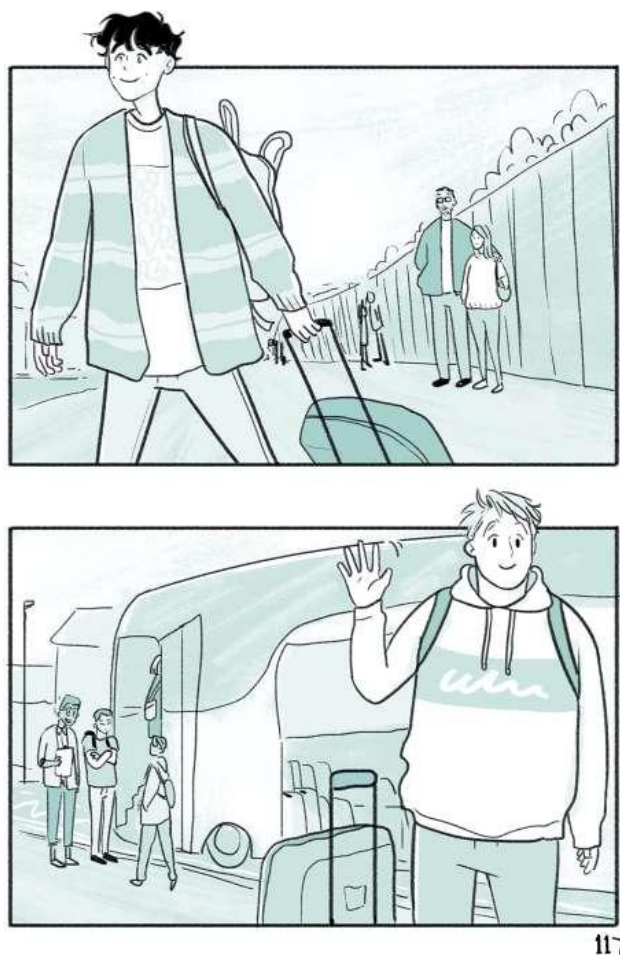
Esses exemplos são importantes porque reforçam como a música pode gerar adaptações guiadas por atmosferas, escolhas simbólicas e visuais. Como afirma McCloud em *Desenhando Quadrinhos* (2008), a criação de um quadrinho envolve decisões fundamentais sobre que momentos incluir ou excluir na transposição do roteiro para o visual, como compor quadros que orientem o olhar do leitor e como desenvolver personagens expressivos em narrativas densas e envolventes. Antes de iniciar a produção do meu quadrinho, realizei a leitura deste livro como um guia sobre elementos fundamentais da linguagem sequencial, que não só trariam um enriquecimento à minha obra, como contribuiria para um diálogo além do literal.

Para desenvolver a minha HQ, inspirada na composição musical, iniciei o processo pelo roteiro e *storyboard*. Essa foi a etapa mais desafiadora, pois não desejava realizar uma tradução literal da música, mas desenvolver uma história mais ampla, que envolvesse os leitores e englobasse as despedidas de forma sensível, com o objetivo de gerar uma identificação. A princípio, a ideia era de criar uma narrativa com múltiplos personagens, dividida em pequenos contos sobre despedidas, porém, com o curto tempo para o desenvolvimento do trabalho, decidi centrar a narrativa em uma única personagem lidando com suas despedidas no cotidiano e nos sonhos.

No primeiro momento, realizei o exercício que faço desde criança: escutar atentamente à música e idealizar uma história, um cenário e os personagens. Ouvindo a composição, soube que gostaria de trabalhar com o monocromático azul, cor que evoca o irreal, a distância, a saudade, a introversão, a frieza e, em inglês, a própria palavra “*blue*” é ligada a algo “triste” e “melancólico” (Heller, 2013).

Como é possível ver na Figura 11, o quadrinho *Heartstopper* (2022), da Alice Oseman é colorido de forma bastante simples, com um tom de ciano em sua versão impressa que reflete diretamente na ambientação e emoção que a autora quer passar. Além de ser uma das minhas referências mais relevantes do mundo dos quadrinhos, por conta do tempo de produção limitado para o projeto, optei por basear as minhas escolhas de pintura nessa HQ.

Figura 11 — Página 117 do volume 3 de Heartstopper (2022)



Fonte: Comic Boom!. Online, 2025. Disponível em: <https://comicboom.com.br/produto/heartstopper-vol-3-um-passo-adiante/>. Acesso em: 29 nov. 2025.

Além disso, identifiquei que seria necessário um ritmo de leitura fluido, majoritariamente composto por momentos mais arrastados e introspectivos, porém, com quebras abruptas a partir do momento em que a instabilidade dos sonhos entra em ação. Também notei que seria interessante criar e quebrar expectativas através de cenas e quadros, tendo em vista a esperança e a perda dela durante a música.

Escrevi o roteiro já adaptado para o *storyboard* em aproximadamente duas semanas, devido ao curto tempo para a finalização do projeto. Decidi que seguiria a narrativa no ponto de vista de uma mulher adulta, visivelmente melancólica e sozinha, que revive através dos seus sonhos alguns dos últimos momentos que teve com pessoas queridas, seu animal de estimação, sua casa de infância e como criança/adolescente. No momento de criação da personagem, em meus primeiros experimentos, percebi que estava desenhando a mim mesma. Foi um reflexo natural, tendo em vista que muito de mim havia sido colocado na música e no roteiro. Para

proporcionar mais abertura interpretativa ao leitor e um maior distanciamento entre mim e a personagem, visto que muito do que escrevi também foi baseado em outras experiências e em criações de novos elementos, decidi me dedicar a novos rascunhos da protagonista, alterando seu cabelo, suas feições, modo de vestir, idade, contexto de vida e modo de se portar.

Em cerca de uma semana, fiz a tradução do roteiro escrito para o roteiro visual, contendo cenários e composições com os personagens em cenas distribuídas em quadros num total de 27 páginas, além do planejamento de um *layout* que valorizasse o ritmo narrativo e mexesse com as expectativas dos leitores, servindo como guia para a minha *lineart*<sup>19</sup>. As etapas de *lineart*, sombreamento e coloração foram condensadas, a fim de otimizar o tempo de produção da obra. Todas as páginas foram concluídas no período de duas semanas, o que trouxe consequências diretas na qualidade dos desenhos, consistência do traço e simplificação da produção. Utilizei-me dos *softwares* Scketchbook, para trazer os desenhos ao digital, e Figma, para a diagramação e ajustes.

A narrativa do quadrinho mostra com sutileza alguns momentos que passamos na vida que não percebemos que estamos nos despedindo: da inocência, da infância, das pessoas ao seu redor, de objetos e locais, de coisas que em algum momento foram importantes para nós. Nas primeiras páginas, a personagem chega em seu apartamento vazio, com um olhar nitidamente cansado e apático. Ela espera por alguma movimentação ou som, mas depara-se com uma sala vazia e um poleiro vazio. Ela, então, segue sua vida vazia e parcialmente silenciosa, representada por um quadrinho com ausência de diálogos. No momento em que a personagem toma seu café, recebe um e-mail de demissão e uma notificação de cobrança, simbolizando a chegada abrupta da vida adulta e suas pressões. No banheiro, quando olha no espelho, julga sua aparência com estranhamento, despedindo-se aos poucos de uma imagem que tinha de si.

Na cena em que a personagem escuta música na sala, utilizei a metalinguagem, incluindo além dos discos que utilizei como referência para a composição da minha própria música, a capa da própria música criada como inspiração para o quadrinho. Nesse momento, representei o ato de ouvir música como

---

<sup>19</sup> Termo utilizado para definir uma técnica de desenho baseada na criação de uma composição utilizando apenas linhas contornando formas e objetos, sem o uso de sombras, texturas ou cores.



meio de conforto emocional e acesso de memórias, através de uma identificação com a composição, nesse caso, de forma literal, pois a história da personagem da HQ é contada pela música.

Em outro trecho, a personagem retira uma pulseira cuja significação aparece mais tarde, quando sonha com o momento em que uma pessoa querida lhe entrega esse objeto em um hospital, antes de falecer. No momento de dormir, é possível identificar em sua mesa de cabeceira uma moldura virada de cabeça para baixo e uma cama de casal vazia, simbolizando a despedida da pessoa da qual ela se relacionava.

Ao adormecer, a personagem cai nesse espaço simbólico dos sonhos, que conduzem a uma rememoração em partes de algumas das despedidas de sua vida. O livro que a liga à infância, o quarto antigo, o pai lendo para ela pela última vez, o desejo impossível de voltar no tempo representado pelo relógio citado na música, na cena que faz um corte temporal dela criança para ela já um pouco mais velha, porém ainda na mesma posição. O brinquedo e sua casa de infância, a festa e reunião em família que nunca mais se repetiu, o reencontro com seu animal de estimação.

Os quadros ondulados carregam certa instabilidade e incerteza, os sonhos oscilam entre reencontros e perdas, entre tentativas de segurar o que já passou, a consciência de que tudo é efêmero e a tentativa de preencher os espaços que foram se fragmentando a partir da separação. Os sonhos oferecem um refúgio ilusório de retorno, mas expõe a fragilidade da protagonista, que ao acordar, precisa lidar novamente com o presente silencioso e vazio. Assim como na música, a última cena segura um questionamento. A personagem permanece deitada com as memórias e a necessidade de aprender a conviver com elas. O título do quadrinho, “Partida”, foi então elaborado, podendo ser interpretado pela perspectiva do ato de partir no instante da despedida ou pelo modo como a personagem se parte em pedaços a cada momento de separação.

Assim como na composição musical, a produção da história em quadrinhos também me colocou diante de desafios que exigiram paciência, persistência e resiliência. Entre muitos ajustes de roteiro e experimentações visuais, fui encontrando o caminho que melhor traduzia, em imagens, a essência emocional da despedida. Apesar das inseguranças e contratempos que me acompanharam ao longo do curto processo, sinto que o resultado alcançado foi significativo e fiel àquilo que eu pretendia expressar. Cada etapa ampliou meu entendimento sobre a força narrativa dos quadrinhos e sobre a potência desse diálogo entre as linguagens.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, busquei compreender de que maneira aspectos temáticos e emocionais presentes em uma música podem ser transpostos para a narrativa visual dos quadrinhos, tendo como eixo central a experiência das despedidas. A partir dos resultados obtidos tanto no processo de composição da música quanto na criação da história em quadrinhos, foi possível observar que a articulação entre essas duas linguagens pode ocorrer de forma fluida quando se considera a dimensão afetiva, simbólica e subjetiva do tema. A música, ao trabalhar elementos como ritmo, melodia, harmonia e letra, abriu caminho para a construção de uma atmosfera sonora sensorial que, posteriormente, guiou as minhas escolhas visuais, de composição e narrativas para a HQ. Assim, foi possível constatar que os objetivos gerais e específicos deste estudo foram plenamente alcançados.

Os métodos utilizados mostraram-se eficazes, pois permitiram olhar para o processo criativo com atenção às experiências internas, às sensações e às percepções subjetivas despertadas ao longo do processo da pesquisa. Essa abordagem mostrou-se fundamental para compreender como minhas próprias vivências relacionadas às despedidas influenciaram as decisões artísticas, tanto na elaboração da música quanto na construção visual. A combinação entre revisão de literatura, análise de referências, uso de questionário e a própria produção artística possibilitou um entendimento amplo e sensível do fenômeno estudado, confirmando a adequação do método adotado.

As reflexões desenvolvidas ao longo da pesquisa também evidenciam a relevância do diálogo entre música e quadrinhos enquanto campo ainda pouco explorado academicamente, mas repleto de potencial. O estudo demonstrou que a transposição entre essas linguagens não se trata simplesmente de uma tradução literal, mas de um processo de ressignificação, no qual elementos sonoros e emocionais se transformam em representações visuais, preservando o significado essencial do tema.

Durante o processo, algumas limitações e dificuldades se apresentaram. O tempo de execução do trabalho foi, sem dúvida, um dos principais desafios, influenciando tanto o número de páginas quanto a qualidade dos desenhos e densidade da narrativa, além da minha saúde mental, pela necessidade de entrar em contato com o estado melancólico de forma não espontânea e constante. O meu

distanciamento da teoria musical, a minha barreira em expor meus sentimentos na minha língua materna e a falta de materiais mais adequados para a gravação da música também complicaram o processo, pois foi preciso gravar muito mais vezes do que o necessário e dedicar mais tempo à edição na pós-produção, tendo em vista a baixa qualidade da captação de áudio. Contudo, essas questões foram contornadas por meio de planejamento, revisões e novas tentativas, a fim de dar seguimento ao projeto.

Como contribuição futura, esta pesquisa abre espaço para novos estudos sobre práticas híbridas nas artes, especialmente investigações que ampliem o diálogo entre música e quadrinhos. Além disso, oferece incentivo para que outros artistas e pesquisadores possam explorar seus próprios processos subjetivos como objetos de pesquisa, reconhecendo a potência de transformar vivências pessoais em criações sensíveis e significativas.

Ao encerrar este trabalho, reafirmo o papel da arte como forma de expressão, modo de compreender e ressignificar experiências humanas profundas. As despedidas, apesar de dolorosas, revelaram-se potentes ferramentas poéticas e me guiaram através de um processo que me trouxe muitas experiências, amadurecimento e aprendizado artístico, além de um maior entendimento pessoal. Com isso, despeço-me deste ciclo acadêmico fundamental para a minha formação, deixando a minha produção como produto final de um momento que ficará registrado na memória.

## REFERÊNCIAS

- AONDE ela pode me levar. Recife, 2022. 1 vídeo (5 min). Publicado por Giovanna Vilela. Disponível em: [https://drive.google.com/file/d/1NFqy5g46Rge86\\_\\_9YCxy\\_0iHLN10traC/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1NFqy5g46Rge86__9YCxy_0iHLN10traC/view?usp=drive_link). Acesso em: 29 nov. 2025.
- A VIDA é Bela. Direção: Roberto Benigni. Produção: Gianluigi Braschi; Elda Ferri. Roteiro: Roberto Benigni; Vincenzo Cerami. Itália: Melampo Cinematográfica, 1997. (116min), son. color. Título original: La vita è bella.
- BELTING, Hans. **Antropologia da imagem**. Tradução de Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2002.
- BIZZOCCHI, Aldo. As muitas formas de dizer adeus. *In*: ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa. **Ciberdúvidas da Língua Portuguesa**. [S.l.]. 15 jul. 2015. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/artigos/rubricas/idioma/as-muitas-formas-de-dizer-adeus/3201>. Acesso em: 29 jul. 2025.
- BRITES, Blanca e Elida Tessler (orgs). **O meio como ponto zero**: metodologia da pesquisa em Artes Plásticas. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2002.
- CARVALHO, Andréa Freire de; NASCIMENTO, Yasmim de Farias; SOARES, Maria José Nascimento. O método fenomenológico de Edmund Husserl. *In*: Colóquio Internacional, 6., 2012, São Cristóvão – SE. **Anais eletrônicos** [...] São Cristóvão: EDUCON, set. 2012. Tema: Educação e Contemporaneidade. Eixo temático: Pesquisa fora do contexto educacional., p. 1–9. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/10114>. Acesso em: 23 set. 2025.
- DE TUDO ao nada. [Compositora e intérprete]: Giovanna Vilela. Recife: Youtube, 2025. (5min). Disponível em: <https://youtu.be/fsg7pJMwpTY>. Acesso em: 3 dez. 2025.
- EDLER, Sandra. **Luto e Melancolia**: à sombra do espetáculo. 7. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2020. (Coleção Para ler Freud; Organização de Nina Saroldi).
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1989. Tradução de Luís Carlos Borges.
- FERRAZ, Tatiana (coord.). **Sob a pele**. Recife, PE: Editora UFPE, 2025. *E-book* (80p.) (Narrativas Gráficas). color. ISBN: 978-65-5962-306-8 (online). Disponível em: <https://editora.ufpe.br/books/catalog/book/975>. Acesso em: 28 nov. 2025.
- FRANKL, Viktor E. **Em busca de sentido: um psicólogo no campo de concentração**. Tradução de Walter Osswald. Petrópolis: Vozes, 2008.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- IHRINGOVÁ, Katarína. The representation of melancholy in the visual arts, today and in the past. **European Journal of Media, Art and Photography**, Trnava, Eslováquia, v. 11, n. 2, p. 96–105, 2023. Disponível em: <https://ejmap.sk/the->



representation-of-melancholy-in-the-visual-arts-today-and-in-the-past/. Acesso em: 23 set. 2025.

LEVITIN, Daniel J. **A música no seu cérebro**: a ciência de uma obsessão humana. Tradução de Cássia Zanon. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

MELO, Juliana da Silva de; FONTES, Ana Beatriz Arêas da Luz. Do bilinguals feel and express emotions the same way in each language? A study with Portuguese and English Brazilian speakers. **Cadernos de Linguística**, Campinas, SP, v. 2, n. 4, p. e463, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.25189/2675-4916.2021.v2.n4.id463>. Acesso em: 2 nov. 2025.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MELANCHOLY, 1894 by Edvard Munch. *In*: EdvardMunch.org. **EdvardMunch.org**. [S.l.]. [20--]. Disponível em: <https://www.edvardmunch.org/melancholy.jsp>. Acesso em: 28 nov. 2025.

OSEMAN, Alice. **Heartstopper**: Um passo adiante (volume 3). Tradução de Guilherme Miranda. São Paulo: Editora Seguinte, 2022.

PAST Lives. Direção: Celine Song. Produção: Christine Vachon et al. Roteiro: Celine Song. Coreia do Sul; EUA: CJ ENM; Killer Films; 2AM; A24, 2023. (106min), son. color. Legendado. Inglês; Coreano.

PLINY; RACKHAM, Harris. **Natural History (with an English translation in ten volumes)**: Vol. IX, Libri XXXIII–XXXV. Tradução de Harris Rackham. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press; London: William Heinemann Ltd, 1961. (Loeb Classical Library). Disponível em: <https://archive.org/details/natural-history-in-ten-volumes.-vol.-9-libri-xxxiii-xxxv-loeb-394>. Acesso em: 29 jul. 2025.

POR que ouvimos músicas tristes?: Validação emocional e autocompreensão através do som. *In*: Substack. **Revista Repeteco**. [S.l.]. 17 dez. 2024. Disponível em: [https://open.substack.com/pub/revistarepeteco/p/por-que-ouvimos-musicas-tristes?utm\\_campaign=post&utm\\_medium=web](https://open.substack.com/pub/revistarepeteco/p/por-que-ouvimos-musicas-tristes?utm_campaign=post&utm_medium=web). Acesso em: 2 nov. 2025.

QUADRINHOS RASOS. **Quadrinhos Rasos**. Quadrinhos a partir de letras de músicas, e é isso. Por Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho. [S.l.]. WordPress.com, 2011. Disponível em: <https://l1656.wordpress.com/>. Acesso em: 29 nov. 2025.

QUESTÃO de Tempo. Direção: Richard Curtis. Produção: Tim Bevan; Eric Fellner; Nicky Kentish Barnes. Roteiro: Richard Curtis. Reino Unido; EUA: Universal Pictures, 2013. (123min), son. color. Título original: About Time.

RIBEIRO, Sidarta. **O oráculo da noite**: a história e a ciência do sonho. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

RODRIGUES FESTUCCI FERREIRA, Mariana. Entre a Arte e a Psicanálise: a Melancolia em Edvard Munch. **Psicanálise & Barroco em Revista**, [S. l.], v.

12, n. 2, p. 157–180. 2018. Disponível em: <https://seer.unirio.br/psicanalise-barroco/article/view/7375>. Acesso em: 2 nov. 2025.

SEPARATION: Edvard Munch, 1896. *In*: Google. **Google Arts & Culture**. [S.l.]. [2024?]. Disponível em: <https://g.co/arts/zN52wCCgM5FJ5VKo6>. Acesso em: 28 nov. 2025.

SLEEP TOKEN. **Teeth of God**. Ilustração de Huenito e Fabi Marques. Canadá: Sumerian Comics, 2024.

STRANGE Trails comic books. *In*: Fandom. **WAY OUT THERE: A Resource for Lord Huron Lore**. [S.l.]. 29 out. 2024. Disponível em: [https://wayoutthere.fandom.com/wiki/Strange\\_Trails\\_comic\\_books](https://wayoutthere.fandom.com/wiki/Strange_Trails_comic_books). Acesso em: 29 nov. 2025.

THE NIGHT We Met. Intérprete: Lord Huron. Compositor: Ben Schneider. *In*: STRANGE Trails. Intérprete: Lord Huron. [S. l.]: IAMSOUND Records, 2015. (3 min).

THOMAS, Iain S. **Escrevi isso pra você**: poemas. Tradução: Ana Guadalupe. Rio de Janeiro: Sextante, 2018.

VIDE Noir. Direção: Ariel Vida. Produção: Ariel Vida *et al.* Roteiro: Ben Schneider. EUA: Whispering Pines Studios, 2022. (95min), son. color.

WHEN Will I See You Again. Intérprete: Lord Huron. Compositor: Ben Schneider. *In*: MIGHTY. Intérprete: Lord Huron. [S. l.]: IAMSOUND Records, 2010. (4 min).

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

イザベラの唄 (Isabella's Lullaby). [Compositor e intérprete]: 小畑貴裕 (Takahiro Obata). *In*: 約束のネバーランド (The Promised Neverland) Season1 Original Soundtrack. Intérprete: 小畑貴裕 (Takahiro Obata). Tóquio: Aniplex Inc., 2019. (2min). Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/track/6qzTbAFDX82BxJIBbdKPH8?si=e27ec952e9954895>. Acesso em: 29 nov. 2025.