SOMNIFOBIA
UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE SONHOS

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

BEATRIZ MOREIRA DA NÓBREGA

SOMNIFOBIA

Uma história em quadrinhos sobre sonhos.

Recife
2025

BEATRIZ MOREIRA DA NÓBREGA

SOMNIFOBIA: Uma história em quadrinhos sobre sonhos.

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

Orientador (a): Profº. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa.

Coorientador (a): Profº. Dr. Natal Chicca Júnior.

Recife

2025

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

Nóbrega, Beatriz Moreira da.
Somnifobia: uma história em quadrinhos sobre sonhos / Beatriz Moreira da Nóbrega. - Recife, 2025.
69 p. : il.

Orientador(a): Eduardo Romero Lopes Barbosa
Cooorientador(a): Natal Chicca Júnior
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Bacharelado, 2025.
Inclui referências.

1. sonho. 2. história em quadrinhos. 3. criatividade. 4. processo de criação. I. Barbosa, Eduardo Romero Lopes. (Orientação). II. Chicca Júnior, Natal. (Coorientação). IV. Título.

700 CDD (22.ed.)

BEATRIZ MOREIRA DA NÓBREGA

SOMNIFOBIA: Uma história em quadrinhos sobre sonhos.

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

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profº. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa (Orientador)

Universidade Federal de Pernambuco

_____

Profº. Dr. André Antônio Barbosa (Examinador Interno)

Universidade Federal de Pernambuco

_____

Profº. Dr. Luiz Francisco Buarque de Lacerda Júnior (Examinador Externo)

Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente ao meu orientador, Eduardo Romero que sempre esteve presente durante todo o percurso da graduação, e pela sua ajuda na realização deste trabalho, que sempre acolheu a mim e a outros demais estudantes de Artes Visuais que eram mais focados em fazer arte digital e precisavam do apoio de algum docente.

A meu coorientador, Natal Chicca, por sempre reservar vagas aos estudantes de Artes em sua disciplina de Design de Personagem e por ter aceitado me orientar com o processo do quadrinho.

Aos professores André Antônio e Bete Gouveia por terem ajudado a desenvolver melhor minhas questões com os sonhos em suas disciplinas de Laboratório de Criação e Pintura 3, respectivamente.

A professora Tatiana Ferraz por ter dado a disciplina de quadrinhos, que embora muito rigorosa, abriu um caminho para que nós continuássemos a pesquisar sobre isso.

As professoras Jessica Tardivo e Maria Betânia que ministraram as disciplinas de TCC e foram muito eficazes nisso.

A minha amiga Elizabeth Semelle que esteve comigo desde o começo da faculdade e que tornou o fazer de um quadrinho prazeroso mesmo em meio a todas as dificuldades.

A meus amigos virtuais, Felipe Morales, Milena Albertini, Gustavo Ferrari e Ruan Pablo, por sempre escutarem meus sonhos durante a pandemia, graças a eles criei esse hábito de os anotar.

As meninas que estão comigo desde o ensino médio e que sempre me apoiaram em minhas escolhas, Melissa Barreto, Evely Maria, Débora Ferreira e Maria Luiza.

E por fim, mas não menos importante, aos meus amigos do grupo online **Vitamigos** que estiveram comigo durante toda a graduação e que eu gostaria de levar para vida. Agradeço a meu querido amigo Antonio Marcos que sempre esteve disponível para mim e sempre compartilha dessa mesma empolgação de ser desenhista, me ajudou muito nesse trabalho com suas revisões. A Sócrates Alves por suas dicas e correções, sempre muito paciente e prestativo. A Luiz Gabriel Cardona por estar sempre disponível e disposto a ajudar, e por todas as conversas sobre sonhos que tivemos. A Guilherme Arimatéia por ter sempre a paciência de revisar meus roteiros. A Pedro Nemrod por todas as suas dicas e soluções quando eu tinha problemas com o *Clip Studio*. E aos demais membros*:* Bianca Souza, Bernardo Toscano, Lílian Cavalcanti e Mayra Aparecida.

RESUMO

Os sonhos desempenham um papel fundamental no desenvolvimento da criatividade. Com base nisso, esta pesquisa teve como objetivo a produção de uma história em quadrinhos a partir da narrativa de um sonho pessoal, utilizando o processo criativo como metodologia. A investigação discute a importância do ato de sonhar, bem como as vivências íntimas da artista com seus próprios sonhos, compreendidos aqui como fonte narrativa e imagética. A partir da análise simbólica do conteúdo onírico, foi possível explorar caminhos visuais e conceituais para a construção de uma narrativa gráfica autoral. O processo envolveu o desenvolvimento de design de personagens, a criação de uma identidade visual própria e a produção da HQ.

Palavras-chave: sonho; história em quadrinhos; criatividade; processo de criação.

ABSTRACT

Dreams play a fundamental role in the development of creativity. Based on this, this research had as its objective the production of a comic book based on the narrative of a personal dream, using the creative process as the methodology. The investigation discusses the importance of dreaming, as well as the artist's intimate experiences with her own dreams, understood here as a narrative and imagery source. Based on the symbolic analysis of the dream content, it was possible to explore visual and conceptual paths for the construction of an authorial graphic narrative. The process involved the development of character design, the creation of a unique visual identity, and the production of the comic book.

Keywords: dreams; comics; creativity; creative process.

BIA MOREIRA

Este quadrinho
é a minha tentativa de
imergir quem estiver
lendo aos delírios
da minha cabeça.

Espero que gostem da leitura.

KRA
KRA
KRA
KRA
KRA
KRA
KRA

MÃE,

QUANDO PENSO NESSE ÚNICO MOMENTO SEM IMPORTÂNCIA DE MINHA VIDA.

KRA... KRA... Kra...

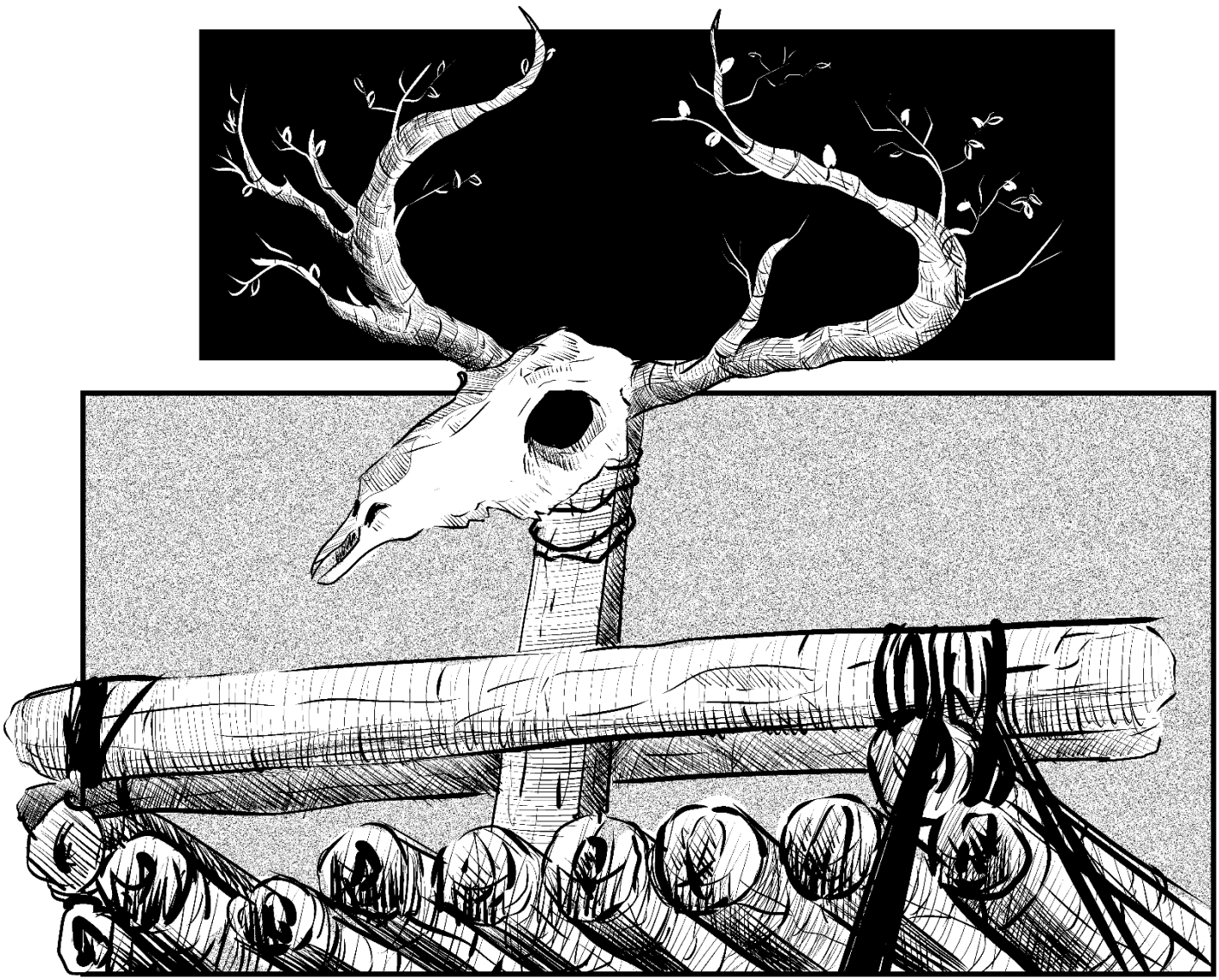
?!

SSSSHHH...

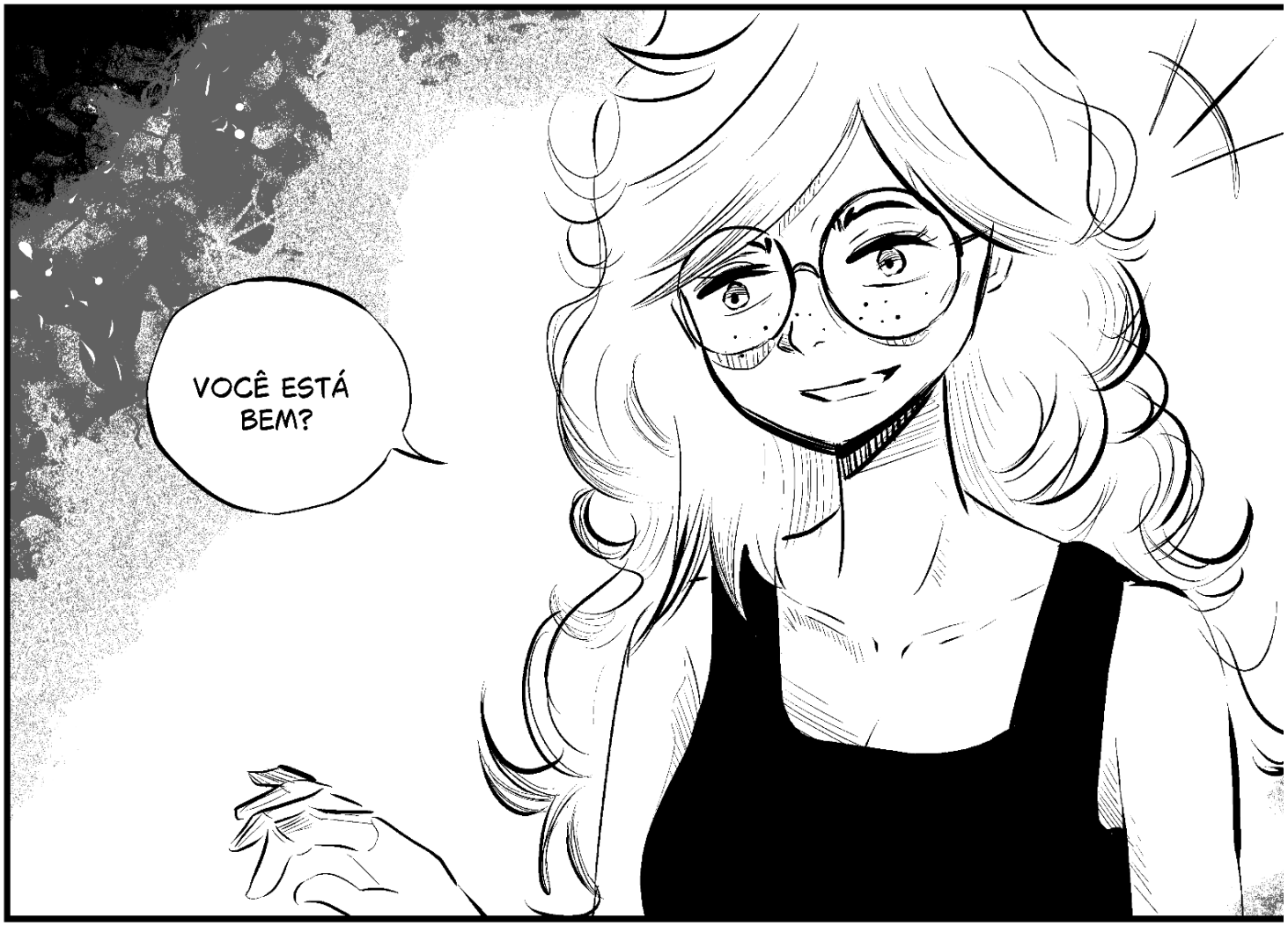
NÃO CONSIGO EVITAR DESEJÁ-LO.

AQUI SOU MAIS LIVRE QUE QUALQUER UM.
CONSIGO SENTIR MAIS QUE QUALQUER UM.
BEM AQUI...

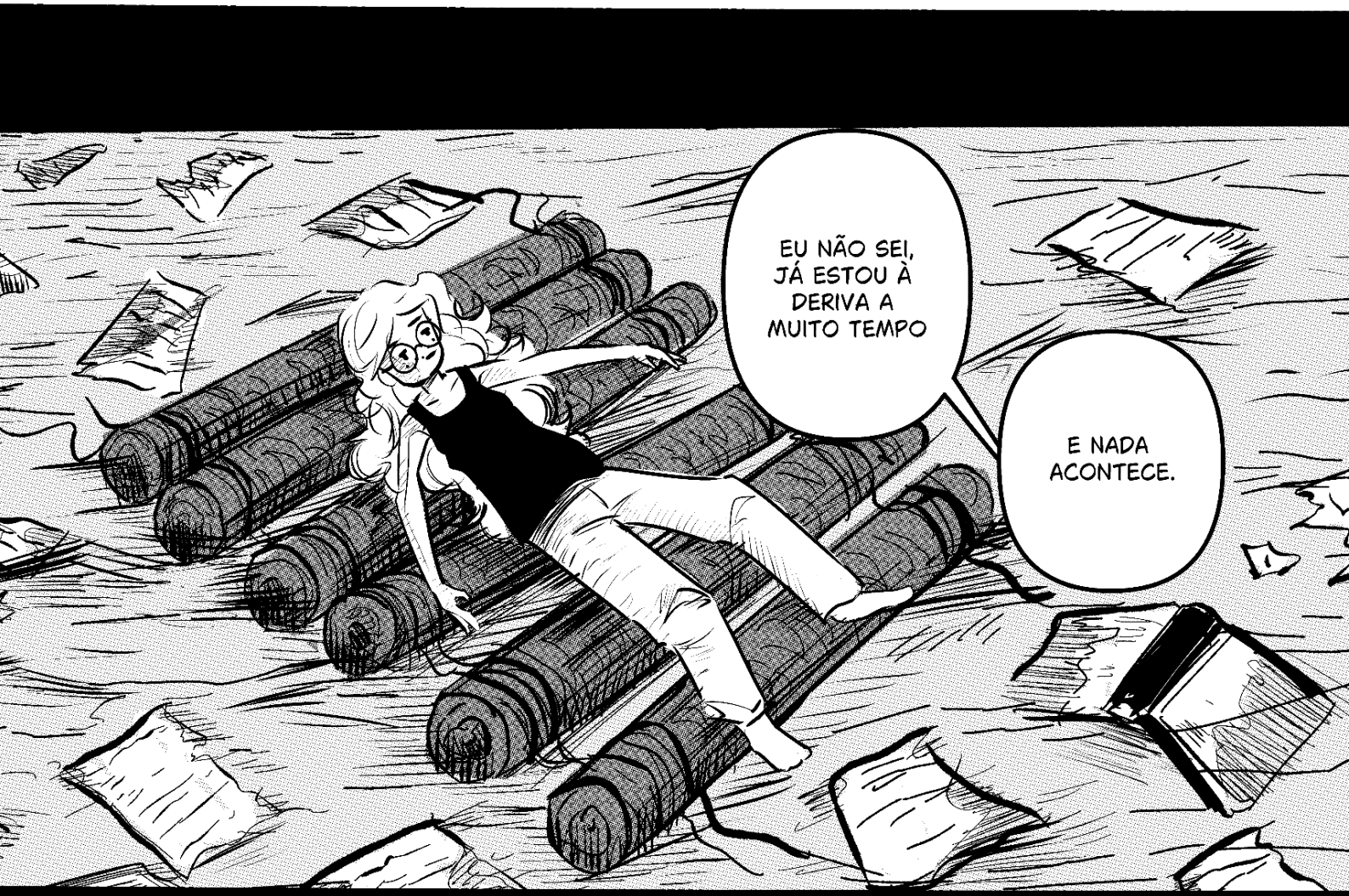
NESSA PEQUENA MORTE.



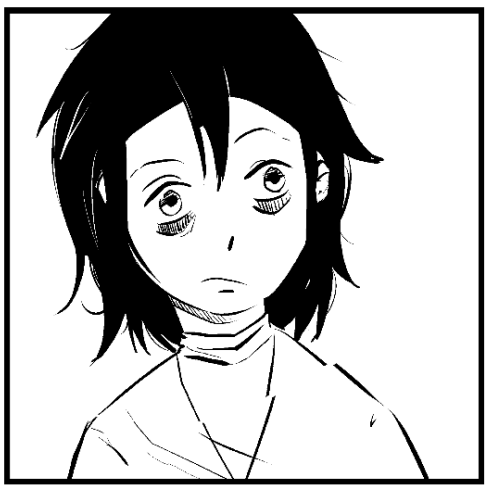
COF
COF


VOCÊ ESTÁ BEM?

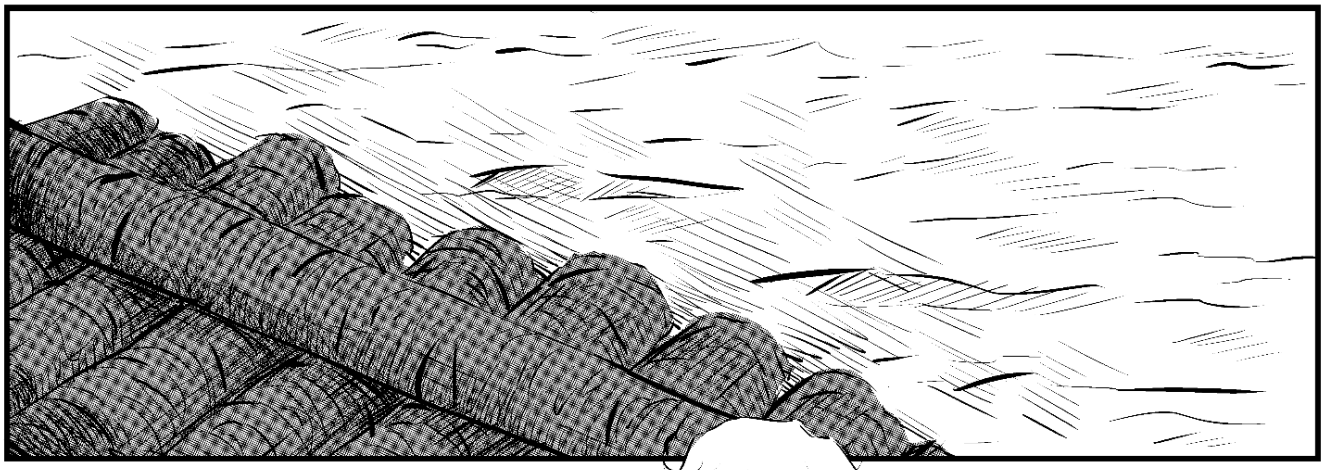
RENATA?
ABI?
O QUE VOCÊ FAZ AQUI?

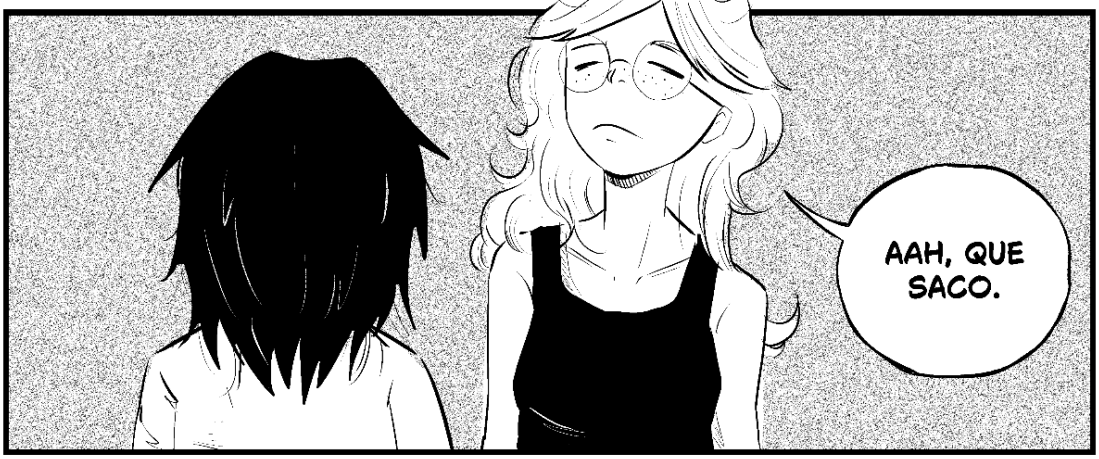

EU NÃO SEI, JÁ ESTOU À DERIVA A MUITO TEMPO
E NADA ACONTECE.

E VOCÊ, SABE DE ALGO?



NÃO...

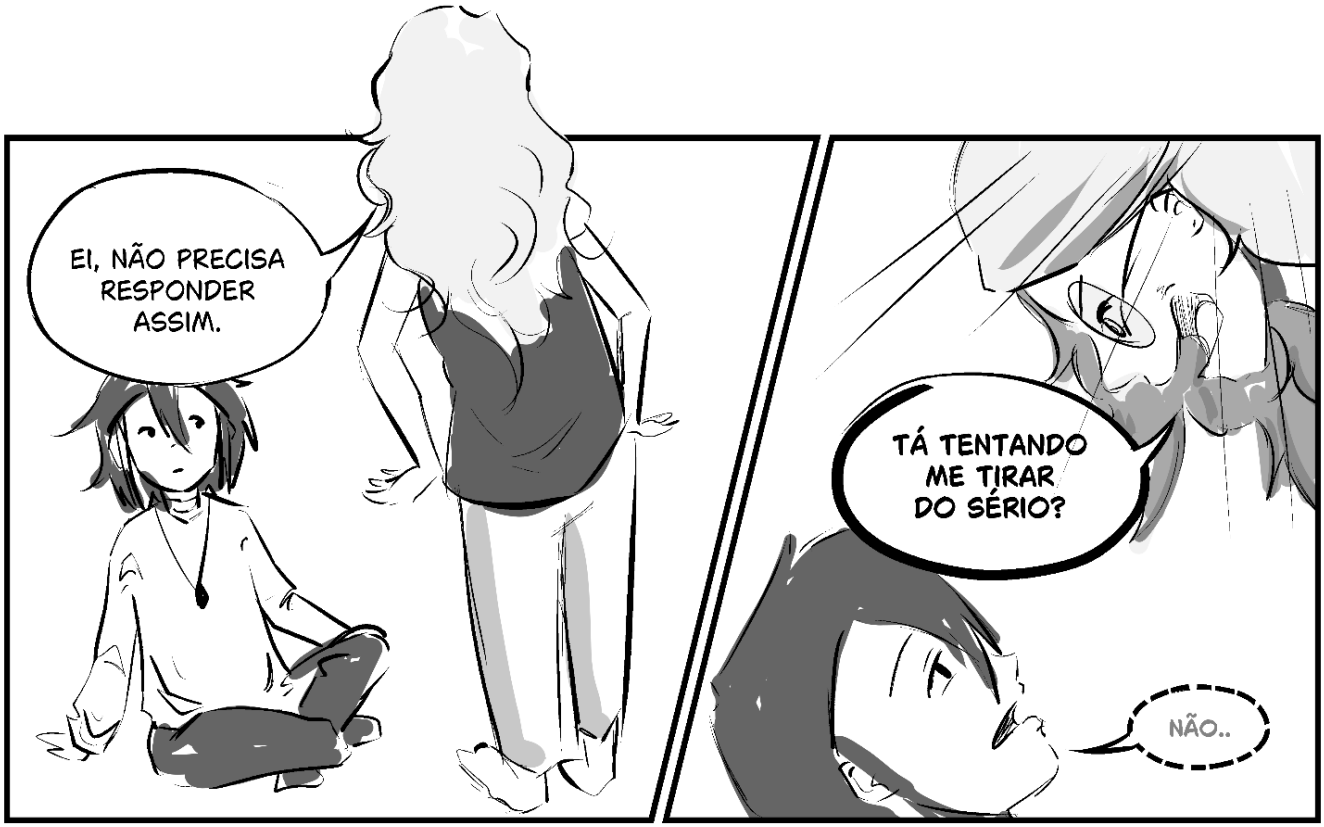



AAH, QUE SACO.

BOM, AO MENOS ESTAMOS JUNTAS.
É.

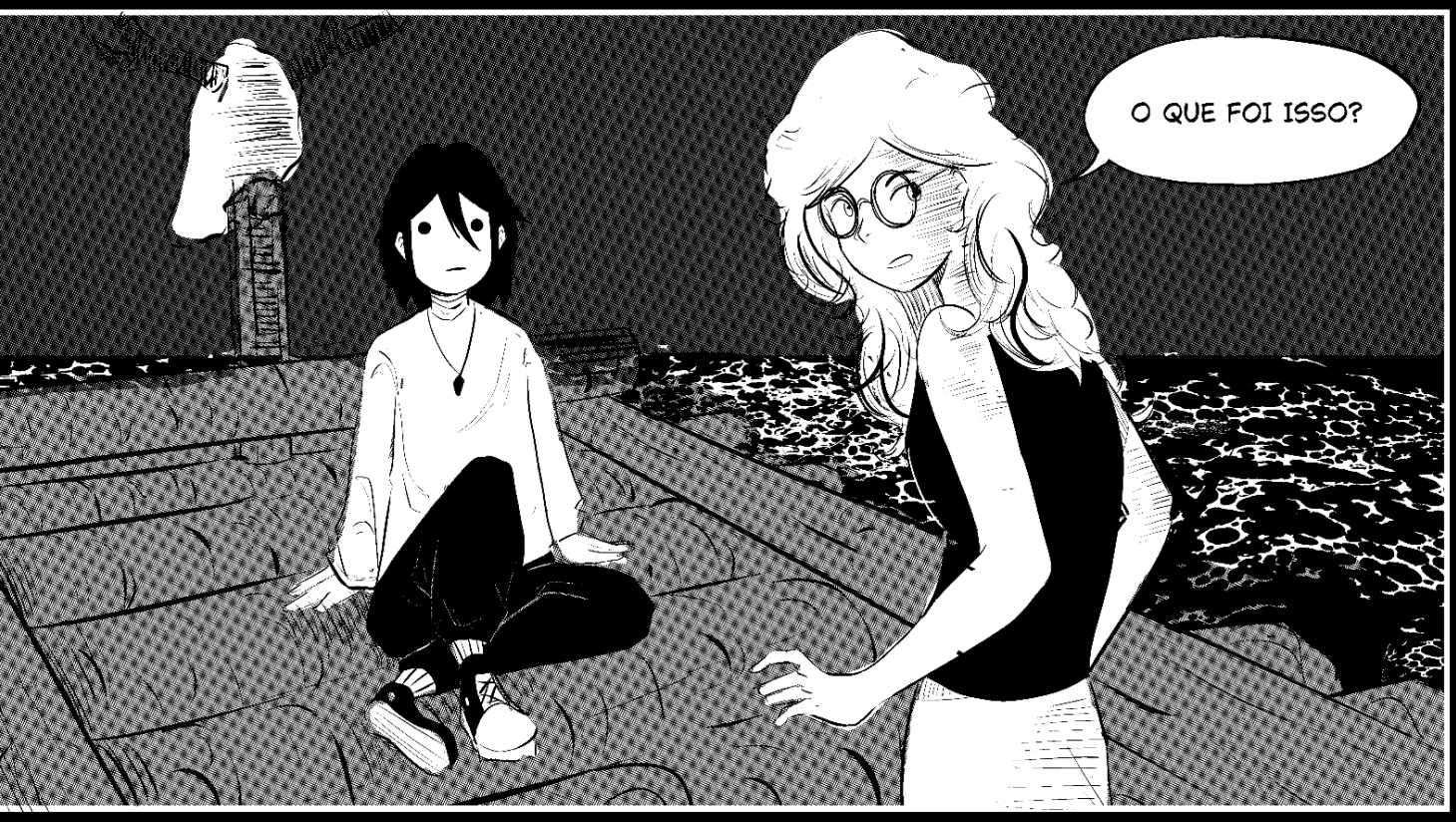
JÁ NÃO AGUENTAVA MAIS FICAR SÓ.
HUM...

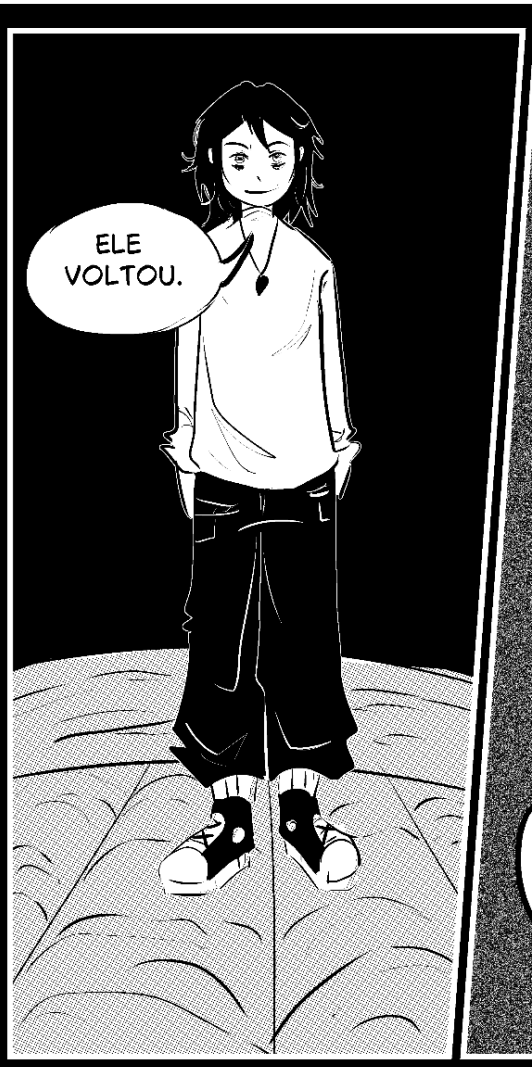
MAS TEMOS QUE SAIR, TEM PROVA AMANHÃ E...
...


EI, NÃO PRECISA RESPONDER ASSIM.
TÁ TENTANDO ME TIRAR DO SÉRIO?
NÃO..

ESSE LUGAR JÁ É UM TÉDIO.
E VOCÊ NÃO PRECISA SER UM TAMBÉM
NÃO CHEGUE TÃO PERTO...

POR QUE?
EU DISSE PARA FICAR LONGE.
KRAK
KRAK

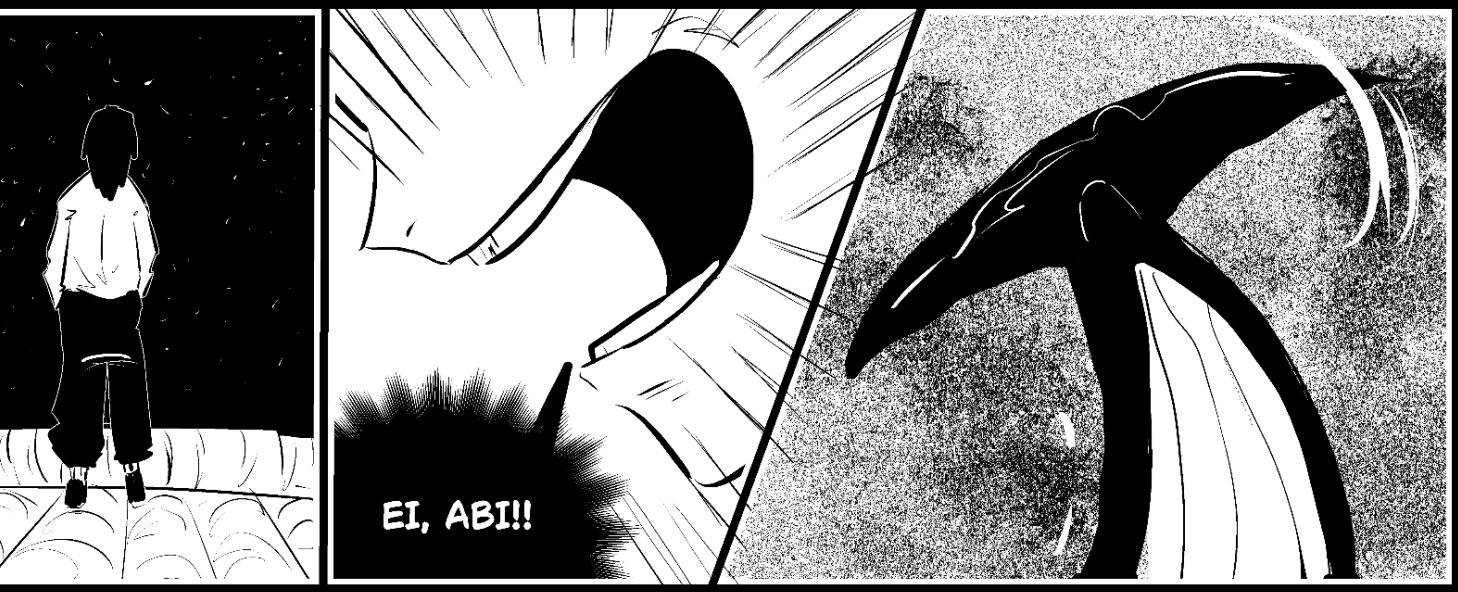

O QUE FOI ISSO?


ELE VOLTOU.

ELE QUEM?

UAAHHH
TUDUM
TUDUM

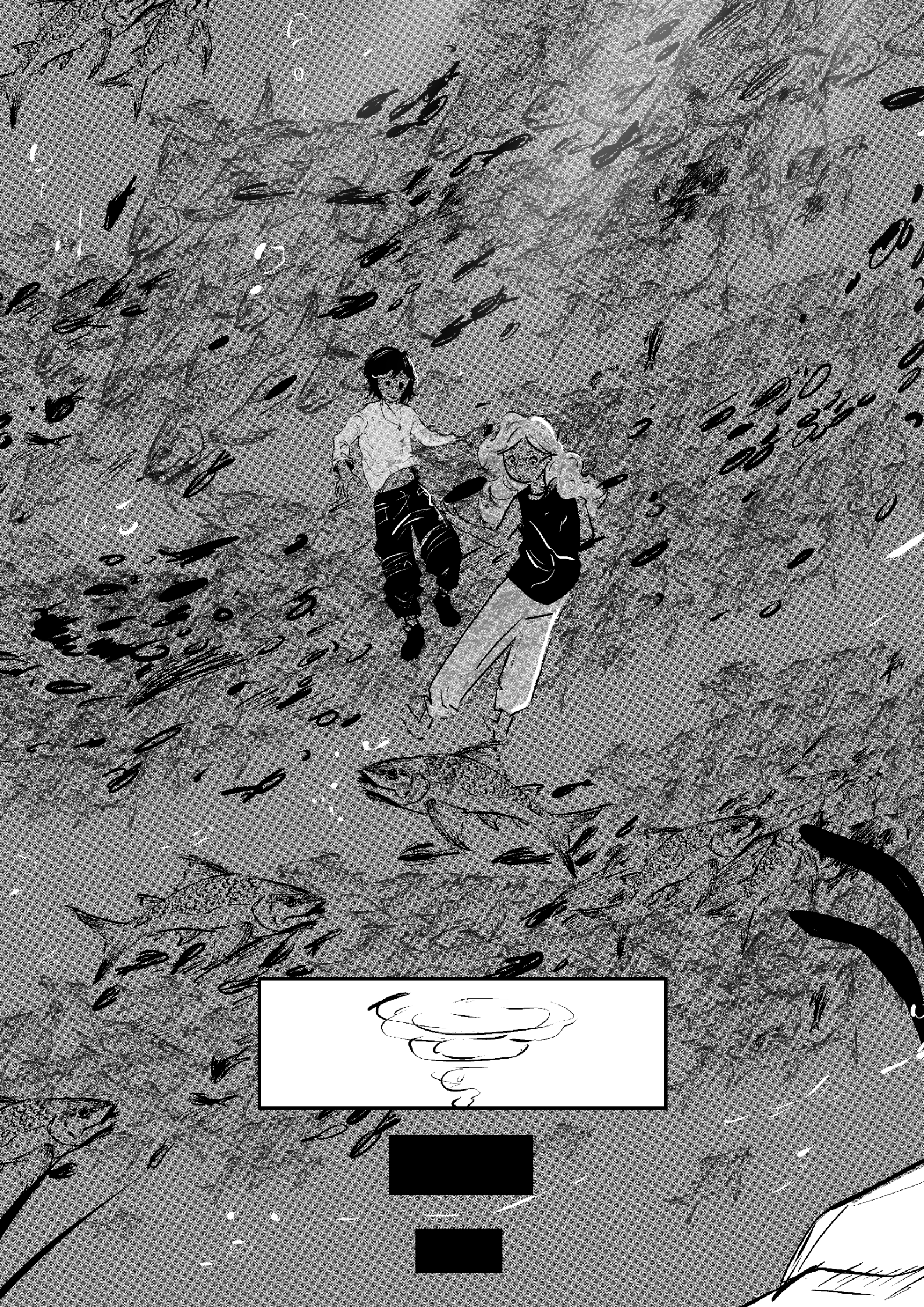
SEGURA!
HM?

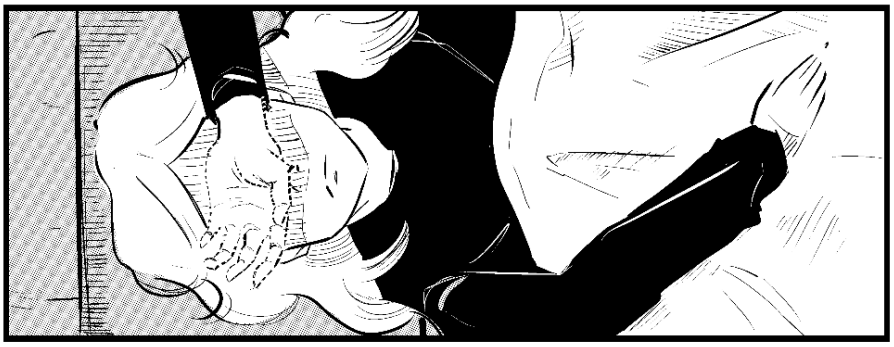

EI, ABI!!

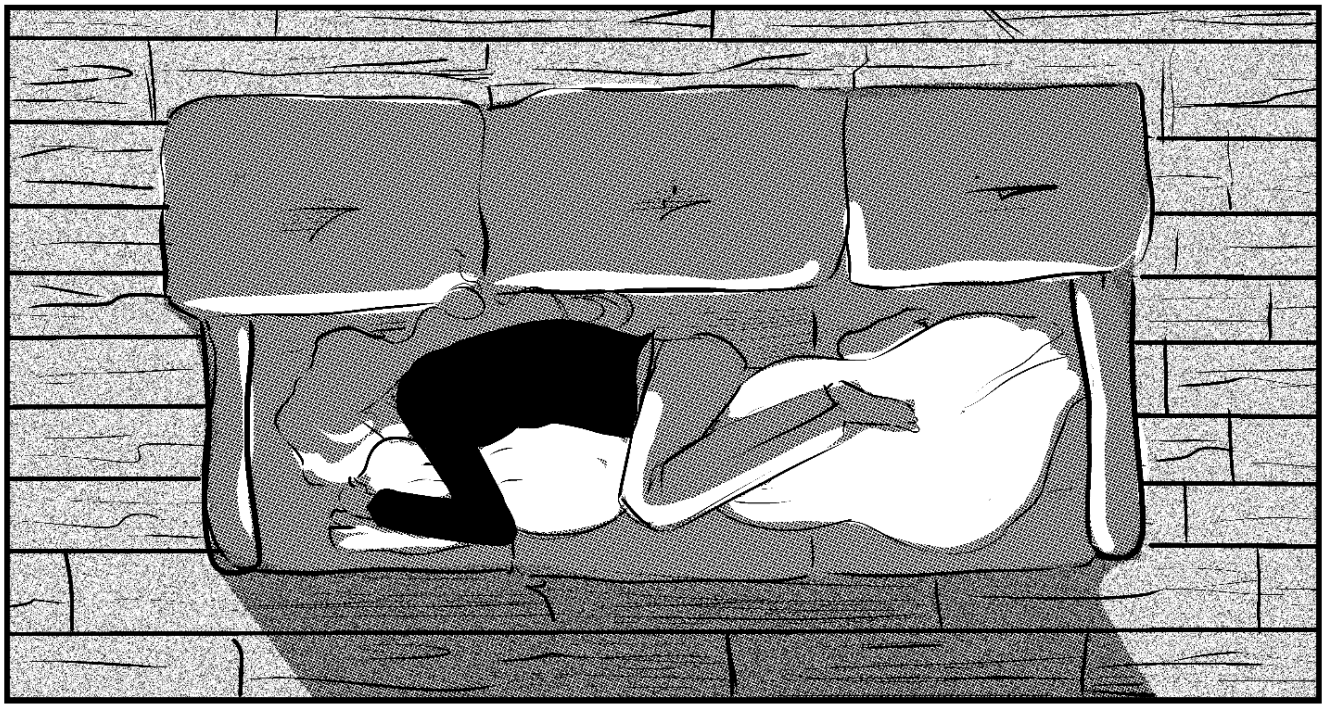
ABI?

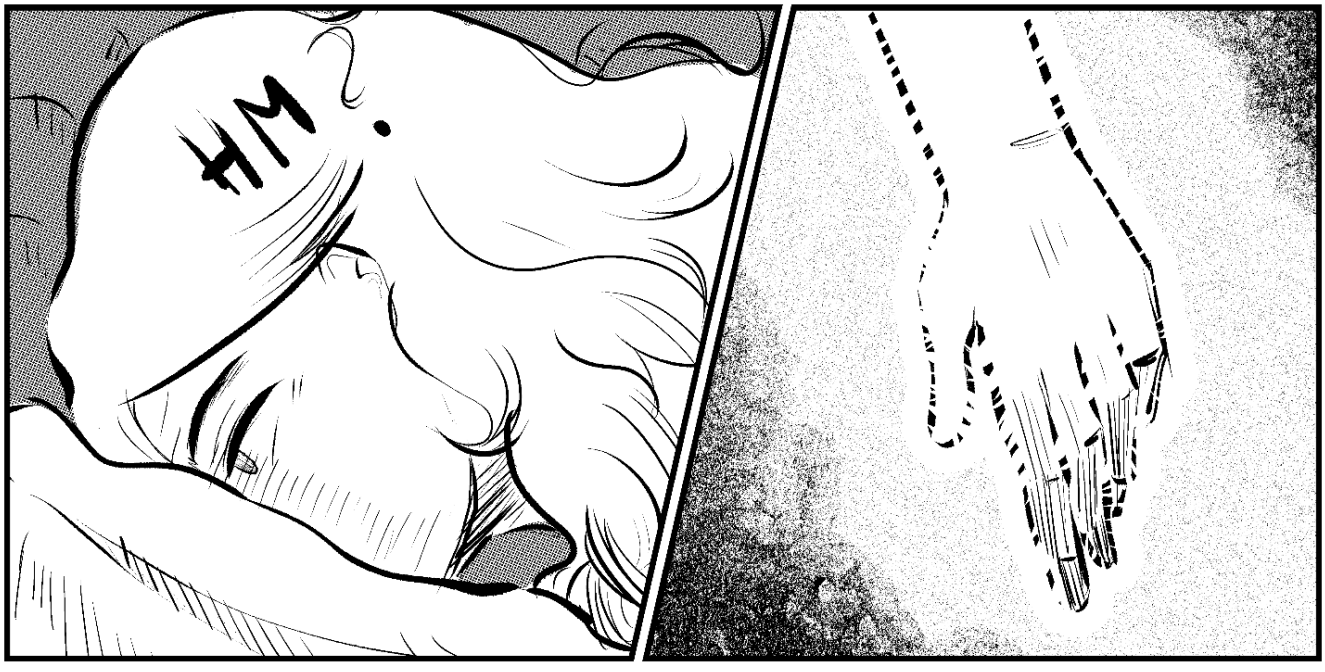
POR QUE TÃO CALMA?

RESPIRE.

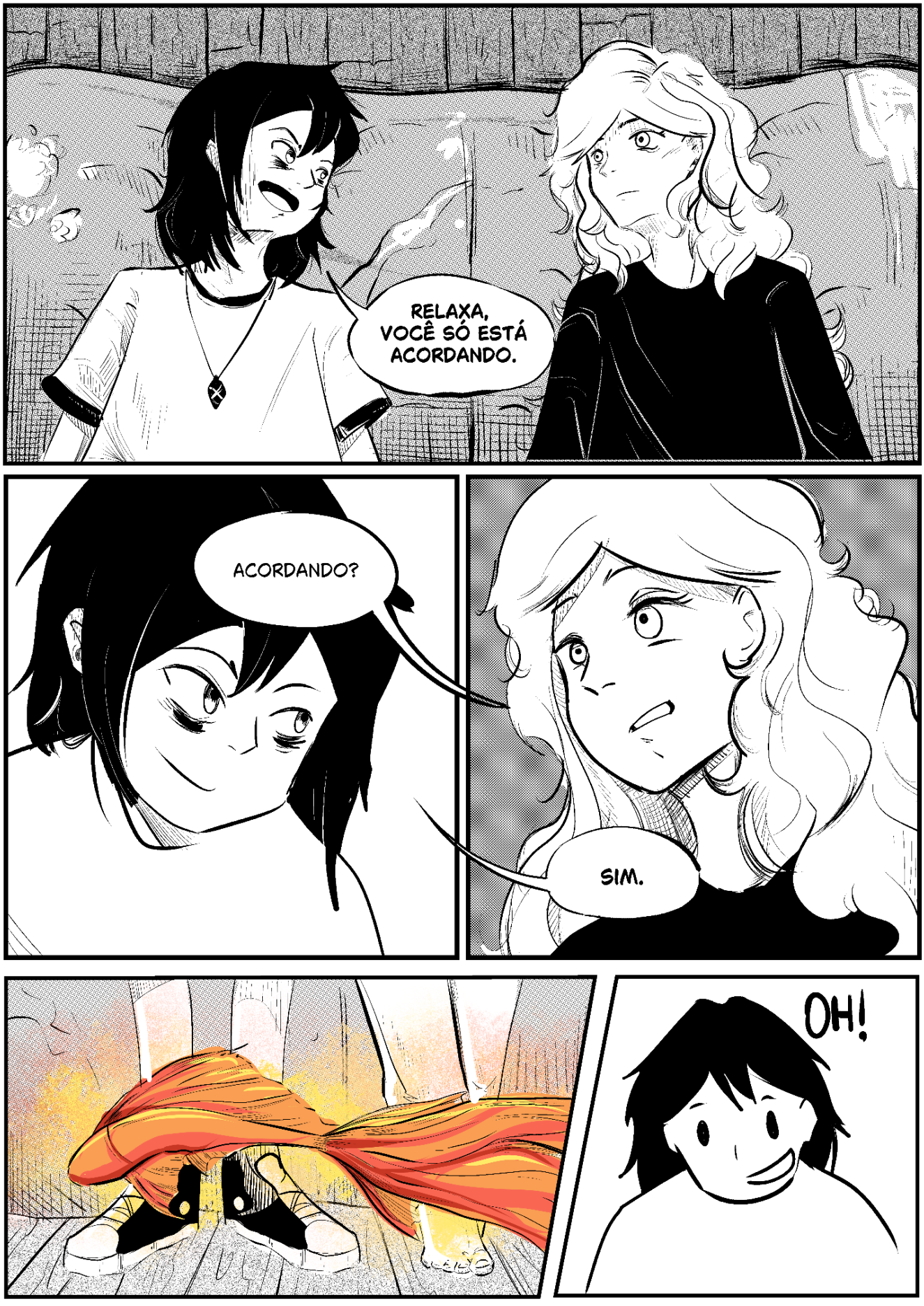







HM.

OH, VOCÊ LEVANTOU.
ABI...
PORQUE ESTOU SUMINDO?


RELAXA, VOCÊ SÓ ESTÁ ACORDANDO.
ACORDANDO?
SIM.
OH!

VOLTE BEM, TÁ?
ESPERA, E VOCÊ?

"Sonhar para adiar
o fim do mundo"
Ailton Krenak

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Desenho feito com nanquim para o *Inktober* 2023 44
Figura 2 - Desenho feito com nanquim para o *Inktober* 2023 45
Figura 3 - Pintura em aquarela feita na disciplina de Pintura 3 para a exposição *Presença Ausente* 46
Figura 4 - Criação do genius, desenho feito com lápis de cor 47
Figura 5 - Pintura em nanquim feita depois de passar um tempo devaneando 49
Figura 6 - Quadro do mangá *One Piece* 52
Figura 7 - Página dupla do quadrinho: *Como Fazer Mangá* do Raoni Marqs (2023) 53
Figura 8 - *Frames* de *Fish Night* (*Love, Death, Robots*) 54
Figura 9 - *Frame* de *Sonny Boy* 54
Figura 10 - *Turnaround* da protagonista Abi 56
Figura 11 - Escolha de vestimentas da protagonista Abi 57
Figura 12 - Desenvolvimento da personagem secundária 57
Figura 13 - Criação de personagem da baleia monstruosa 58
Figura 14 - Criação de cenário 59
Figura 15 - Processo da criação de uma jangada 60
Figura 16 - *Thumbnails* de uma página descartada 61
Figura 17 - Esboço da primeira página 62
Figura 18 - Criação da capa 64
Figura 19 - Finalização da capa 65

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 39

2 SONHAR 41

2.1 A baleia e o corvo 43

2.2 Devaneio 48

3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS 51

3.1 Inspirações 52

4 QUADRINIZANDO O SONHO 55

4.1 Idealização 56

4.2 Produção 61

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 67

REFERÊNCIAS 68

1 INTRODUÇÃO

A minha ligação com os sonhos começou desde a infância, eu costumava passar minhas férias escolares no sítio da minha vó, era um lugar isolado, cercado pela mata, animais e construções antigas, muitas delas abandonadas. Esse ambiente, carregado de elementos naturais e simbólicos, era também permeado por narrativas locais, como lendas regionais e relatos de visões compartilhadas pelos mais velhos. Tal contexto deixava tudo propício para aflorar a imaginação, especialmente sob o olhar sensível e fantasioso de uma criança.

No entanto, por volta dos seis anos de idade, esse vínculo onírico passou por uma transformação significativa. Minhas tias inseriram precocemente na minha vida os filmes de terror que elas assistiam, o cenário que antes era mágico e acolhedor converteu-se em um pesadelo que foi me acompanhando pelos anos seguintes, sonhos que antes eram inofensivos e prazerosos, transformaram-se em devaneios lúcidos acompanhados de episódios de paralisias do sono e alucinações. Acresce que, enquanto estava no auge da pandemia de COVID-19, em 2020, fiquei impossibilitada de sair de casa por um período de 6 meses, estando boa parte do tempo trancada em meu quarto. Este contexto piorou minha ansiedade decorrente de tensões familiares.

Subsequentemente, em busca de uma fuga da realidade imposta pelas circunstâncias, experienciei uma sucessão de episódios de sonhos lúcidos. Este fenômeno, embora abalasse meu psicológico na época, emergiu como um mecanismo de enfrentamento para os efeitos adversos desse período turbulento. A partir dessa experiência, surgiu o interesse em anotar e compartilhar os sonhos que eu tinha, além de transformar as imagens e narrativas que me vinham em produções artísticas como: desenhos, pinturas e histórias em quadrinhos.

Acresce que a relevância temática do onírico para as Artes foi investigada no contexto do Surrealismo, um movimento que desempenhou um papel importante na evolução da intuição, da criatividade e na perspectiva do mundo reminiscente do olhar infantil. Embora tenha transcorrido um considerável intervalo temporal desde então, as necessidades subjacentes a essa abordagem continuam manifestas na contemporaneidade.

Paralelamente, observa-se uma oportunidade significativa de ampliar a visibilidade e a valorização das histórias em quadrinhos no contexto artístico brasileiro. Apesar de sua complexidade narrativa e potencial expressivo, essa forma de linguagem visual ainda carece do devido reconhecimento e legitimidade no meio acadêmico.

Ademais, **qual a influência dos sonhos no processo criativo de uma história em quadrinhos?** Para responder essa pergunta meu objetivo com essa pesquisa foi produzir um *One-shot*[1] a partir de um dos meus sonhos, e para isso foi preciso:

1. Analisar o meu diário dos sonhos e escolher uma das narrativas deles;
2. Criar um roteiro e uma identidade visual a partir da narrativa do sonho;
3. Concluir uma história em quadrinhos.

Para a consecução de meus objetivos, adoto uma abordagem fundamentada na pesquisa qualitativa em consonância com o processo criativo. Nesse sentido, recorro à dissertação intitulada **Processos Artísticos como Metodologia de Pesquisa**, de autoria de Lúcia Gouvêa Pimentel (2015), como base. Através deste método, pretendo explorar com maior liberdade o potencial do fazer artístico e da criatividade, com o propósito de desenvolver uma história em quadrinhos de forma digital, utilizando o software *Clip Studio Paint*[2]. Como instrumento de coleta de dados, fiz uso de meu diário de sonhos, constituindo uma fonte valiosa para a investigação das temáticas oníricas e sua influência no processo de criação artística. Ao decorrer deste trabalho, falarei sobre meu processo, desde o campo imagético, a criação do roteiro, criação de personagens, cenários e o processo para transformar tudo isso em uma história em quadrinhos.

[1] *One-shot* é um termo utilizado para quadrinhos que não são serializados, contendo apenas um único capítulo.
[2] Software profissional para criação de ilustrações, animações e histórias em quadrinhos.

2 SONHAR

Na contemporaneidade, observa-se uma tendência crescente de menosprezo ao ato de sonhar, em detrimento da prevalência de uma realidade opressiva e monótona. A progressiva imersão das pessoas em suas rotinas diárias resulta em uma redução significativa do tempo dedicado ao sono, o que, por sua vez, limita a manifestação do inconsciente. “É gritante o contraste entre a relevância motivacional do sonho e sua banalização no mundo industrial globalizado” (Ribeiro, 2019, p. 18).

Os sonhos são:

> [...] narrativas subjetivas, muitas vezes fragmentadas e compostas de elementos — seres, coisas e lugares — interagindo com uma autorrepresentação do sonhador, que em geral apenas observa o desdobramento de um enredo [...] (Ribeiro, 2019, p. 14).

Acredito nesta pesquisa, que essas narrativas estão intrinsecamente ligadas à sensação de liberdade experimentada pelo indivíduo, constituindo o espaço onde os desejos mais profundos podem emergir, assim como traumas e memórias (Ribeiro, 2019). Não existem limites ou restrições legais que possam coibir a imaginação; ela representa a forma mais vívida da liberdade, o que significa que também é possível sonhar com crimes, os quais podem ser uma forma de nosso inconsciente lidar com emoções negativas e conflitos internos.

O simples ato de registrar os sonhos ao despertar já contribui significativamente para enriquecer a vida onírica. Esse processo permite o acesso a áreas mais íntimas de nossa psique, as quais podem conter experiências tanto agradáveis quanto desagradáveis. Além de experiências, os sonhos também podem vir de sensações físicas, como, por exemplo: estar doente e sem conseguir respirar bem, resultando em um sonho onde se está se afogando.

Ribeiro menciona que “quase ninguém experimenta a própria morte enquanto sonha, porque acabamos despertando antes que ocorra” (2019, p. 15). Presa na ansiedade, sonhei incontáveis vezes com a sensação da morte, a ponto de conseguir alcançar a consciência total dentro de um sonho. Não costumo despertar em momentos de tragédia, o que faz com que eu permaneça inconsciente em meio à dor. Como exemplo, um sonho que tive ainda no começo de 2020 me mostrava sozinha em um quarto presa com uma entidade, eu permanecia em silêncio para não estressá-la, até que a sensação de que eu fosse espirrar a qualquer momento me afligia, comecei a prender a respiração até não tolerar mais e tossi sangue, a entidade se enfureceu, levantou uma arma e começou a atirar em mim, foram cinco tiros ao todo, e eu sentia a dor deles, no terceiro tiro eu comecei a entender que estava na verdade sonhando, mas não despertava. Só depois de sentir minha vida se esvaindo que eu acordei.

Dito isso, cansada com a vida que a realidade me propunha, eu tentava fugir constantemente para meu mundo dos sonhos, sendo eles bons ou ruins, porque, no geral, traziam-me algum significado, mesmo que desesperador, como é evidenciado em:

> O sonho é essencial porque nos permite mergulhar profundamente nos subterrâneos da consciência. Experimentamos no transcorrer desse estado uma colcha de retalhos emocionais. Pequenos desafios, modestas derrotas e vitórias cotidianas geram um panorama onírico que reverbera as coisas mais importantes da vida, mas tende a não fazer sentido globalmente (Ribeiro, 2019, p. 17).

Partindo disso, vale enfatizar a existência dos sonhos lúcidos, "estar consciente de estar sonhando é uma condição necessária para iniciar jornadas transformadoras" (Ribeiro, 2019, p. 453). Esse tipo de sonho exerce um impacto emocional significativo, uma vez que proporciona a capacidade de controlar livremente as próprias vontades durante o estado de sono, e é o meu maior aliado na minha produção artística, como método na construção de poética, simbolizando a loucura e a liberdade expostas numa narrativa que evidencia meus desejos e desesperos mais profundos.

Além disso, também vale ressaltar a importância dos sonhos para o desenvolvimento da criatividade, o que é crucial para um artista. "A criatividade envolve uma mudança radical de ponto de vista, uma recombinação de ideias prosaicas para gerar o extraordinário" (Ribeiro, 2019, p. 291), é ela que nos faz conseguir produzir coisas inovadoras e mais interessantes ao olhar, é o que foge ou reinventa o comum, provinda da imaginação.

Sendo assim, sobre sonhos na perspectiva Surrealista (um movimento artístico do século XX de relevância incontestável para a exploração do imaginário humano), temos um importante autor e criador do Manifesto Surrealista, André Breton, que via a "Arte como uma porta sensível para qualquer espaço tocável de experiência, que vai além do simples ato de sonhar e entender a si mesmo, mas também busca pela liberdade pura desejada" (Farias, 2023, p. 24). Uma importante explicação sobre o surgimento do Surrealismo é de Michael Löwy, um pensador marxista brasileiro:

> O Surrealismo não é, nunca foi e nunca será uma escola literária ou um grupo de artistas, mas propriamente um movimento de revolta de espírito e uma tentativa eminentemente subversiva de reencantamento do mundo, isto é, de restabelecer, no coração da vida humana, os momentos "encantados" apagados pela civilização burguesa: a poesia, a paixão, o amor-louco, a imaginação, a magia, o mito, o maravilhoso, o sonho, a revolta, a utopia. Ou, se assim o quisermos, um processo contra a racionalidade limitada, o espírito mercantilista, a lógica mesquinha, o realismo rasteiro de nossa sociedade capitalista-industrial, e a aspiração utópica e revolucionária de "mudar a vida" (Lowy, 2002, p. 9 *apud* Santos, 2013, p. 20).

Tal movimento tinha como principais características: “A figuração, o deslocamento, a condensação, a inversão e o caráter múltiplo das formações inconscientes” (Aversa, 2018, p. 11), que é o que procuro, fugir da lógica e mergulhar no incomum, tendo um olhar mais ingênuo e descontraído para as coisas, procurando ver beleza até em situações simples do nosso cotidiano, muitas vezes ignoradas no mundo da lógica, mas sem se afastar do meu estilo figurativo do desenho, pois o que procuro é a imersão do interno e não a abstração pura do traço.

Desde a infância, sempre tive uma paixão pelo desenho, mas foi após experiências intensas com meus sonhos que minha prática criativa se intensificou. Meus sonhos se tornaram uma rica fonte de inspiração, permitindo-me viver histórias e fantasias que transcendem a realidade cotidiana. Cada sonho é uma narrativa única, repleta de simbolismos e emoções que aguçam minha percepção artística. Ao acordar, sinto a urgência de traduzir essas vivências oníricas em imagens, utilizando elementos surrealistas para processar ansiedades e ressignificar as complexidades da vida. Desenhar se torna, assim, um ato terapêutico que me permite transitar entre o mundo dos sonhos e a realidade, enriquecendo meu repertório artístico e refletindo minha jornada emocional. Meu trabalho não é apenas uma expressão de quem sou, mas também uma manifestação das histórias que habitam meu subconsciente.

2.1 A baleia e o corvo

Sonhar com animais é algo comum, e, sob certos aspectos, dotada de um caráter quase mágico. Pois, as pessoas tendem a atribuir significados aos seres que aparecem em seus sonhos. Analisando meu diário, pude notar a grande quantidade de sonhos que continham uma baleia e um corvo e consequentemente eles apareciam com frequência nas minhas produções.

Figura 1 - Desenho feito com nanquim para o *Inktober* 2023

Fonte: Produção do autor. Olinda, 2023.

O desenho da Figura 1 é a minha representação do que o corvo significa para mim, ele costuma aparecer nos meus sonhos como uma espécie de guia, algo que me tira da realidade e

me leva para o imaginário. Em contraste, o desenho da Figura 2, a baleia aparece como uma presença ameaçadora: ela me persegue, agita o mar e tenta, incessantemente, me afogar.

Figura 2 - Desenho feito com nanquim para o *Inktober* 2023

Fonte: Produção do autor. Olinda, 2023.

Durante a disciplina de Pintura 3 (em 2023), ministrada pela docente Bete Gouveia, fomos instigados a desenvolver nossa própria poética e, claro, a minha foi sobre sonhos. Todas

as minhas pinturas continham um corvo de forma distorcida e na Figura 3, em específico, eu tentei colocar o corvo no lugar que normalmente pertenceria a baleia, como uma figura grotesca, por que mesmo tradicionalmente sendo representado como um guia silencioso, era ele quem me conduzia aos mesmos tormentos que antes eram atribuídos à baleia, revelando-se, assim, como mediador ambíguo entre o mistério e o sofrimento.

Figura 3 - Pintura em aquarela feita na disciplina de Pintura 3 para a exposição *Presença Ausente*

Fonte: Produção do autor. Recife, 2022.

Durante a disciplina de Laboratório de Criação 2**,** cursada em 2023 e ministrada pelo professor André Antônio Barbosa, fomos convidados a realizar uma atividade que consistia na criação de um **"genius"**. Segundo o filósofo italiano, Giorgio Agamben, o *genius* pode ser compreendido como "a divinização da pessoa, o princípio que rege e exprime a sua existência inteira" (2007, p. 13). Ou seja, trata-se de uma representação simbólica da essência mais profunda de um indivíduo. A partir dessa proposta, representei meu *genius* como um garoto com o corpo coberto por arranhões, asas de corvo e um rabo de baleia — uma figura híbrida que traduz a fusão da minha criança interior com a bagagem imagética construída por meio dos meus sonhos recorrentes (ver Figura 4).

Figura 4 - Criação do *genius*, desenho feito com lápis de cor

Fonte: Produção do autor. Olinda, 2023.

2.2 Devaneio

Enquanto o sonho é carregado de desejos mal resolvidos da vida diurna, o devaneio existe para repousarmos dos sonhos noturnos. Gaston Bachelard, um filósofo francês que teve grandes contribuições acerca dos sonhos, coloca que em termos de "sonho noturno se uma consciência escurece, diminui e adormece" (1960, p. 145), ela já não é uma consciência, diferente do devaneio que nos permite ter uma consciência de nós mesmos.

No devaneio há um mergulho sensível e íntimo no imaginário. Trata-se de um fluir espontâneo de imagens interiores, muitas vezes impregnadas de beleza, nostalgia ou aspirações silenciosas. É como sonhar acordado, mas com um grau de presença que os sonhos noturnos não nos permitem. O devaneio se oferece como um espaço de criação sem amarras, onde as imagens que emergem agradam porque são criadas livremente, sem a imposição de responsabilidades ou cobranças externas. É nesse estado de alma que a arte frequentemente germina, mas também é coerente desprezar aquilo que foge do nosso senso de ética como é enfatizado em:

> O devaneio vai nascer naturalmente, numa tomada de consciência sem tensão, num cogito fácil, proporcionando certezas de ser por ocasião de uma imagem aprazível — uma imagem que nos deleita porque acabamos de criá-lá fora de qualquer responsabilidade, na absoluta liberdade do devaneio. A consciência que imagina mantém o seu objeto (a imagem que ela imagina) numa imediaticidade absoluta (Bachelard, 1996, p. 145).

Esse distanciamento da realidade que o devaneio proporciona, é uma experiência comum e muito usada na hora do fazer artístico (Figura 5), desenhar tendo como base a própria imaginação é enriquecedor, mas não é tão simples, a habilidade de visualizar imagens fora do real é diferente para todos, alguns terão mais facilidade que outros; no meu caso, minha mente sempre se desprende com facilidade da realidade.

Figura 5 - Pintura em nanquim feita depois de passar um tempo devaneando

Fonte: Produção do autor. Olinda, 2024.

O ser humano possui uma grande propensão à imaginação, quem nunca se pegou criando imagens abstratas em algum momento de distração ou quando se sentiu relaxado, isso é o

devaneio, uma linha de pensamento livre que entrega infinitas possibilidades de criação, pensamentos calmos te fazem voar, enquanto os agitados te prendem em um *looping* de ansiedade e conflito. Bachelard coloca: “Não existe bem-estar sem devaneio. Nem devaneio sem bem-estar. Assim, pelo devaneio, descobrimos que o ser é um bem. Um filósofo dirá: o ser é um valor” (1996, p. 146). Tendo em vista as várias possibilidades que o devanear pode trazer na criatividade de um indivíduo, não apenas no campo artístico, mas em qualquer área do conhecimento, e até além disso, pois nem sempre precisamos utilizar a nossa capacidade de imaginar para algum fim utilitário, podemos simplesmente gostar e aproveitar. Porém, Bachelard (1996) defende intrinsecamente que o devaneio está ligado ao bem-estar, oriundo da poética e da imaginação; por muitos anos eu pensei assim, até surgir um novo termo na minha vida que é o: **Devaneio excessivo**.

O termo *"Maladaptive Daydreaming"* (em português, *Devaneio Excessivo ou Disfuncional*) foi proposto pelo psicólogo israelense Eli Somer em 2002, em um artigo intitulado *Maladaptive Daydreaming: A Qualitative Inquiry* Contudo, não se trata de um transtorno reconhecido oficialmente — não consta nos registros da Organização Mundial da Saúde (OMS), nem no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM). Um processo que te beneficia com o libertar de sentimentos e sensações não combina com a limitação do se sentir bem, e isso vai além do que se diz respeito a sua índole, a frase clichê de que tudo em excesso faz mal também pode ser abordada nesse contexto, algo tão prazeroso como fantasiar com o impossível pode se tornar em um vício.

É preciso reconhecer que, assim como toda forma de liberdade, o devaneio também carrega em si o risco do excesso. Quando ultrapassa certos limites, ele pode deixar de ser um espaço fértil de criação e introspecção para se tornar uma espécie de refúgio compulsivo, uma evasão contínua que nos afasta da realidade. Essa ambiguidade é profundamente sentida por aqueles que vivem intensamente entre o sensível e o simbólico, quem sofre disso muitas vezes encontra no devaneio uma espécie de morada poética, um ninho para se proteger das asperezas do cotidiano. Contudo, há um momento em que esse abrigo pode se transformar em prisão. Quando o devaneio se sobrepõe à ação, quando o imaginar substitui continuamente o fazer, instala-se um descompasso: o sujeito sonha, projeta, idealiza, mas não concretiza. A energia criativa, ao invés de se transformar em obra, dispersa-se no pensamento.

3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Toda essa perspectiva sobre o onírico resultou numa produção final de um *one-shot* roteirizado tendo como base os meus próprios sonhos, pois as histórias em quadrinhos sempre fizeram parte da minha vida e foram elas que me fizeram me interessar pela Arte. Elas juntam a linguagem visual e verbal e são grandes incentivadoras na prática da leitura, "assim como todo artista visual, o quadrinista deve ver a produção de suas histórias em quadrinhos não só como um local de informações técnicas, mas como um processo que se modifica constantemente" (Santos, 2016, p. 12), não existe uma única forma de se fazer um quadrinho e tanto para quem ler quanto para quem produz é um ato de percepção estética e esforço intelectual.

> A prática da arte sequencial, principalmente nas histórias em quadrinhos, é uma técnica estudada, que pode ser ensinada, que se baseia no emprego imaginativo de conhecimentos científicos, linguísticos e literários, bem como no talento para desenhar e de manejar ferramentas de desenho, sejam elas lápis e papel ou um tablet conectado a um computador. Na verdade, até um educador se surpreenderia com a diversidade de disciplinas envolvidas na realização de uma história em quadrinhos qualquer (Eisner, 2010, p. 159 *apud* Santos, 2016, p. 13).

Tendo isso em mente pode-se notar a versatilidade que um quadrinho possui, visto por muitos ainda como uma forma de leitura infantilizada, sendo que na verdade pode e deve ser acessado por todos os públicos, pois cada quadrinho conta algo diferente e carrega muito aprendizado, tanto técnico quanto intelectual. Sem contar no menosprezo que ainda existe com esse tipo de arte no meio acadêmico, como é dito em:

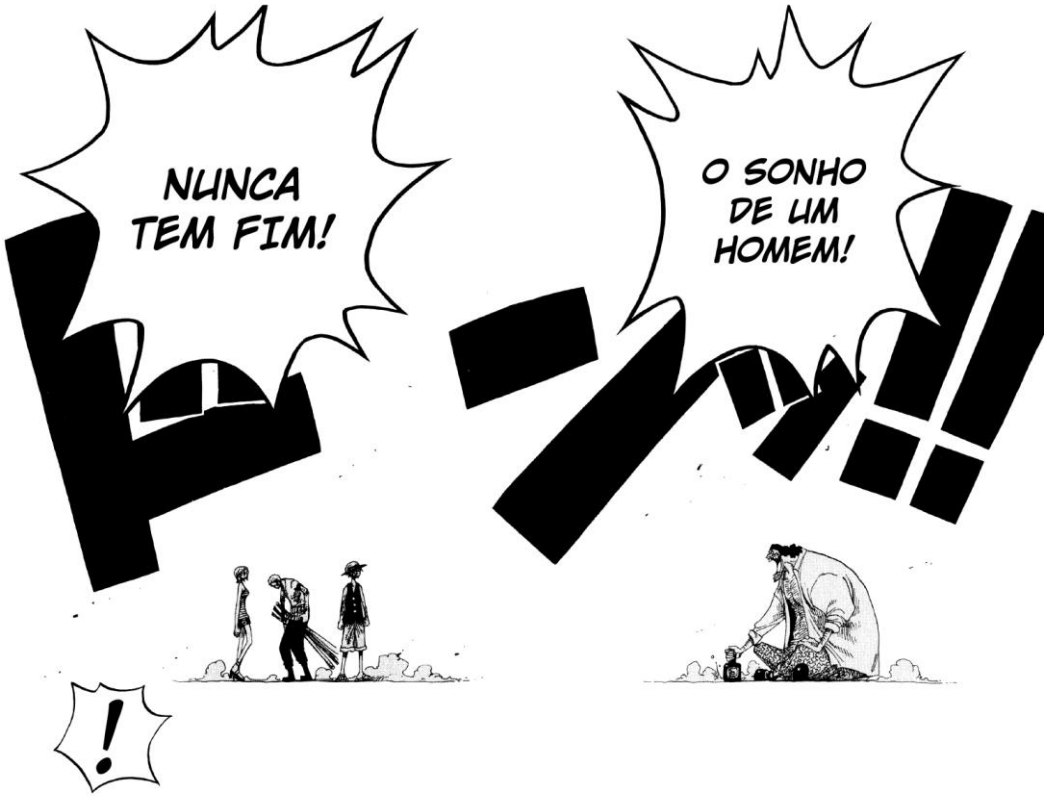
> A Arte Sequencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos seus elementos mais importantes, tais como design, o desenho, o cartum e a criação escrita, tenham merecido consideração acadêmica isoladamente, esta combinação única tem recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário e artístico (Eisner, 2013, p. 4).

3.1 Inspirações

Todos se divertem lendo quadrinhos, mas são só alguns que elevam esse sentimento ao ponto de "**eu quero** produzir um quadrinho". No meu caso, esse impulso nasceu de uma relação afetiva construída desde a infância com a leitura de *Turma da Mônica*, criada por Maurício de Sousa em 1959, com um carinho especial apontado aos roteiros de Emerson de Abreu. Além de representar minha porta de entrada para o universo das histórias em quadrinhos, também foi meu primeiro contato com o ato de ler de forma prazerosa, livre de obrigações escolares.

Com o passar do tempo, descobri que os quadrinhos podiam ser muito mais do que um simples passatempo. Foi ao conhecer o quadrinho japonês *One Piece*, de Eiichiro Oda, que compreendi a vastidão emocional, estética e narrativa que esse meio poderia alcançar. *One Piece* (Figura 6) me apresentou um universo onde a fantasia e a emoção coexistem com profundidade simbólica, onde a construção de mundo e os vínculos afetivos entre personagens ressoam de maneira intensa no leitor.

Figura 6 - Quadro do mangá *One Piece*

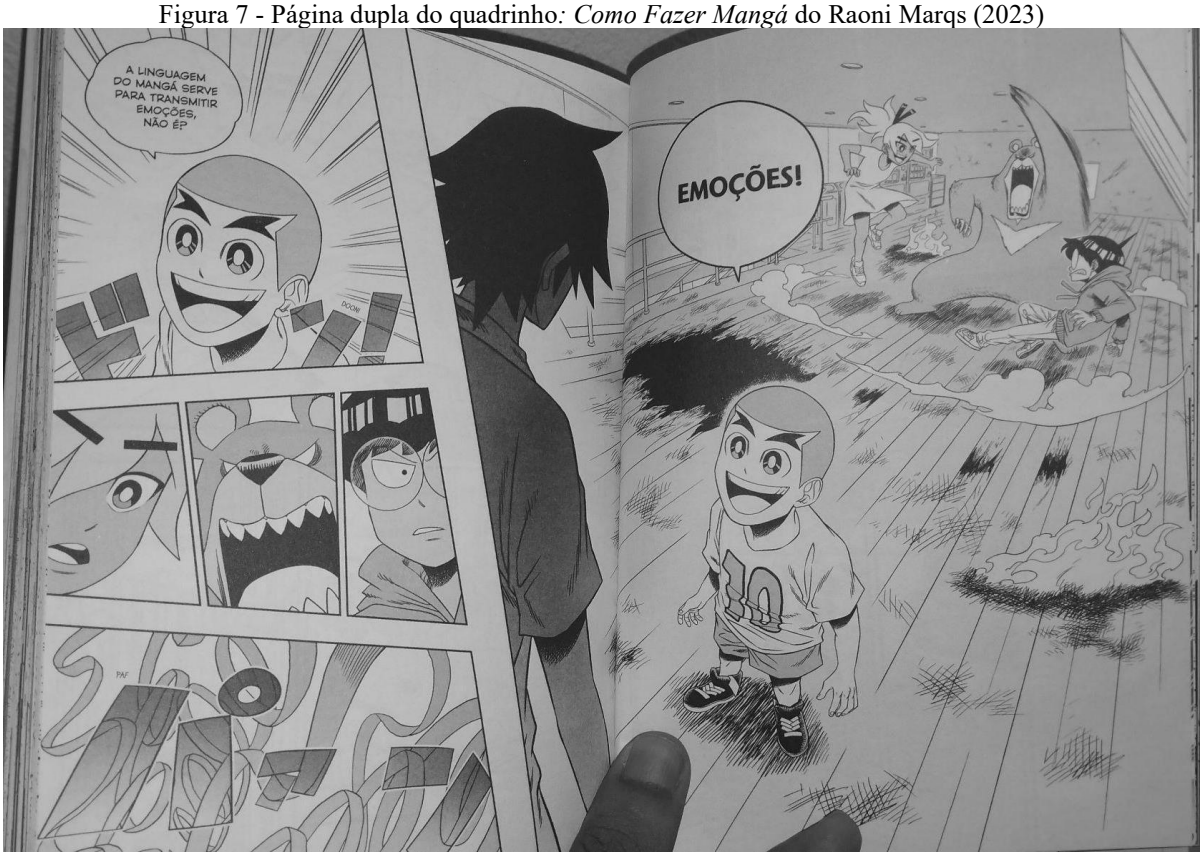


Fonte: *One Piece*, Eiichiro Oda, volume 24, 2002.

Esse sentimento foi bem traduzido pelas palavras do quadrinista **Raoni Marqs** em sua obra *Como Fazer Mangá* (2023). O autor ressalta que, para criar um bom quadrinho, não basta

dominar a técnica — seja no desenho ou no roteiro. Segundo ele, o essencial é ser capaz de **transmitir emoções reais**, sejam elas agradáveis ou desconfortáveis, pois é essa carga emocional que estabelece uma conexão verdadeira com o leitor (Figura 7).

Figura 7 - Página dupla do quadrinho*: Como Fazer Mangá* do Raoni Marqs (2023)



Fonte: Foto e quadrinho pertencentes a Antonio Marcos.

Dito isso, gostaria de destacar duas grandes referências estéticas que influenciaram diretamente a construção de **Somnifobia**, objeto principal de análise deste Trabalho de Conclusão de Curso. Curiosamente, essas inspirações não vieram do universo das histórias em quadrinhos, mas sim de duas animações. A primeira é *Fish Night* (2019) (Figura 8), um curta-metragem que integra a antologia *Love, Death & Robots*, produzida pela Netflix. A segunda é a animação experimental japonesa *Sonny Boy* (2021) (Figura 9). Ambas as obras exploram de maneira singular o universo onírico, apresentando-o como um mundo fantástico e repleto de reflexões mais profundas, principalmente Sonny Boy que tenta explicar a realidade dentro de um mundo não linear, e apesar de não se colocar como um sonho não propriamente dito é bastante assemelhável.

Figura 8 - *Frames* de *Fish Night (Love, Death, Robots)*

Fonte: https://platige.com/ja/project/feature-ja/fish-night/. Acesso em: 29 jul.2025.

Figura 9 - *Frame* de *Sonny Boy*

Fonte: https://youtu.be/H12iq2JR2xw. Acesso em: 29 jul. 2025.

4 QUADRINIZANDO O SONHO

Quando eu ainda era criança, era apaixonada por histórias e mundos fantásticos e isso refletia nos meus sonhos, mas em determinado momento da minha vida, influenciada pelos filmes de terror que via precocemente, esses sonhos começaram a ser pesadelos frequentes. E a partir daí começou o que resultaria neste trabalho.

A ideia surgiu quando eu peguei minhas anotações dos sonhos que tive na pandemia, uma época difícil que me fazia ficar presa em casa e tentar me isolar das brigas frequentes da minha família, e como eu não tinha mais um lugar para fugir, resolvi apenas dormir. Como eu me forçava a dormir em meio às angústias, isso resultava em ansiedade e essa ansiedade influenciava nos sonhos, uma forma deles me alertarem que eu não estava bem.

Ao reler meu diário de sonhos, encontrei registros de pesadelos extremamente vívidos. Houve noites em que cheguei a sonhar com até oito narrativas diferentes. Entre elas, um sonho em especial me chamou a atenção pela força de sua ambientação. Diante disso, senti a necessidade de dar forma visual àquela experiência onírica e como um sonho é uma narrativa, a escolha foi transformar naquilo que sempre foi uma paixão pra mim, uma HQ. Dito isso o sonho que escolhi foi:

> Me vi parada sobre a areia, encarando os corvos que voavam sobre o oceano. Do horizonte acinzentado, emergiu uma baleia monstruosa e deformada, o mar começou a subir rapidamente até me engolir por inteira, dentro da água ela fixava os olhos em mim com uma presença quase hipnótica. Tudo escureceu. Acordei em alto-mar, sobre uma jangada frágil de madeira, flutuando em águas calmas ao lado de uma garota desconhecida. Depois de um tempo, a baleia retornou trazendo consigo uma tempestade e agitou o mar até nos derrubar da jangada.
>
> Dentro do mar era tudo preto, e eu sufocava rapidamente até aparecer um enorme cardume de peixes que me envolveram num redemoinho que fez minha consciência apagar novamente. Quando despertei, estava encharcada, sozinha, dentro de uma palafita isolada, suspensa acima de um mar agora calmo e silencioso. Foi então que uma pequena criatura se aproximou, um peixe translúcido, de coloração laranja vibrante, que parecia pulsar luz. Seu movimento era encantador, quase mágico. Mas, à medida que sua beleza me atraía, o entorno começava a arder. As chamas se espalharam silenciosamente, consumindo a palafita por completo, até que tudo ao redor se tornou fogo (Moreira, 2020, s/p).

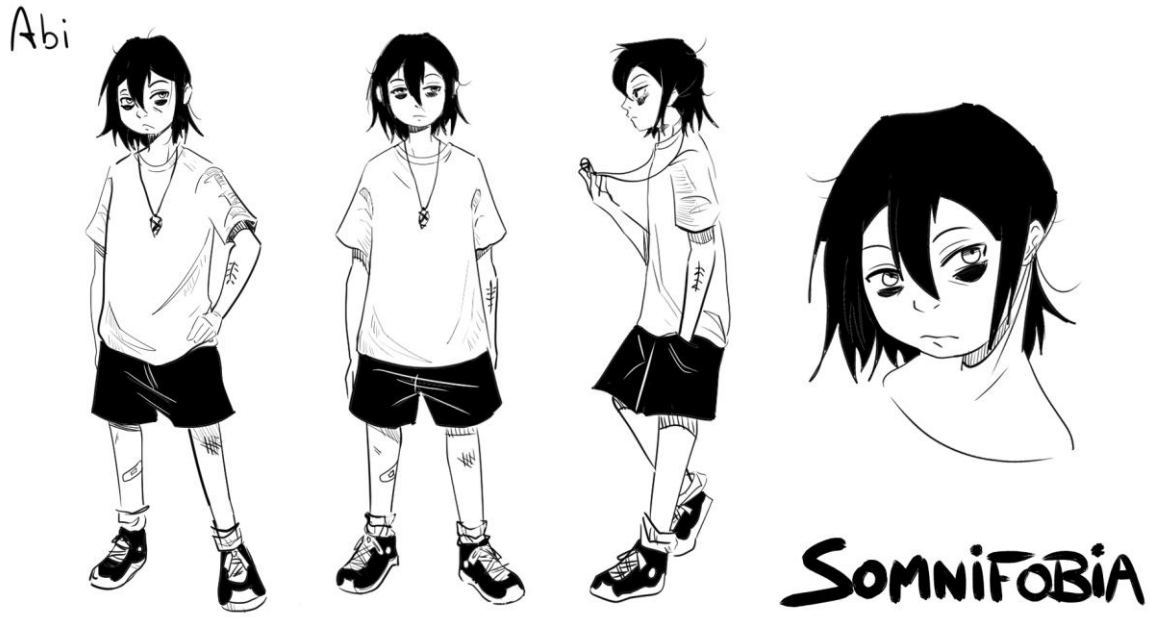
A partir desse sonho, desenvolvi um roteiro que prioriza a construção do universo em detrimento de diálogos expositivos, permitindo que o próprio ambiente conduza a narrativa. Optei por uma abordagem em que os acontecimentos não se desenrolam necessariamente em favor das personagens; pelo contrário, elas se veem imersas em uma realidade onírica sobre a qual não têm controle. Assim como nos sonhos, a lógica interna desse mundo é instável e imprevisível, e a narrativa segue nesse fluxo até o momento em que se desperta.

4.1 Idealização

Com o roteiro em mãos veio a segunda parte que precede o quadrinho, a criação do design de personagens, dos objetos e do cenário, aprendi muita coisa com o professor de Design, Natal Chicca, na disciplina de Design de Personagem e pus em prática aqui.

O primeiro passo foi fazer o design da protagonista (Figura 10), a qual se chama Abi, que é um anagrama do meu próprio apelido “Bia”.

Figura 10 - *Turnaround* da protagonista Abi

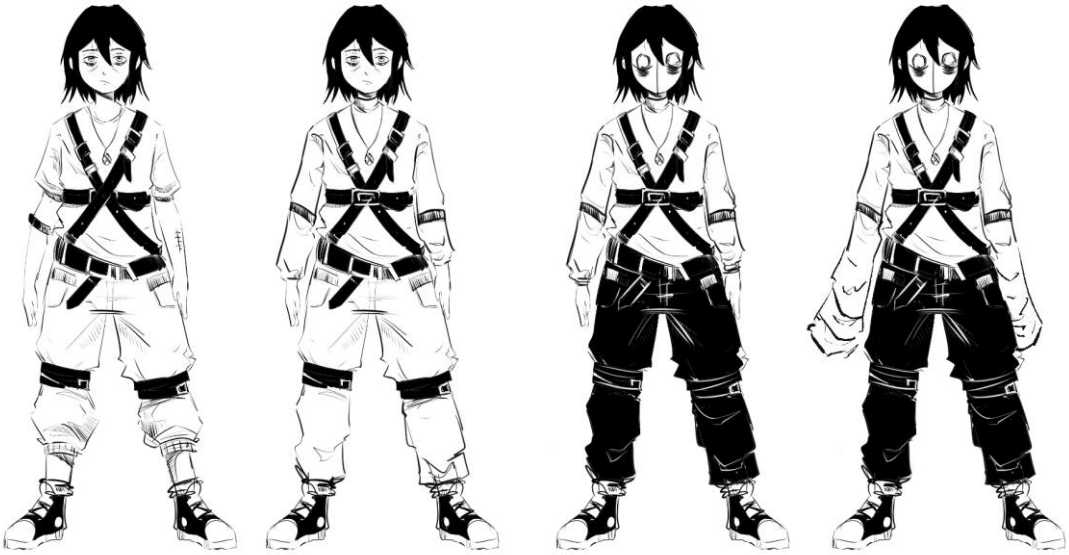


Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

Do ponto de vista do fluxo de produção, o desenvolvimento prévio dos personagens agiliza as etapas seguintes, evitando retrabalhos e incoerências durante a criação das páginas. Em síntese, o design de personagem não é apenas uma etapa técnica, mas um componente estruturante da narrativa visual, se eu tivesse mais tempo no projeto me dedicaria por um tempo bem maior a essa etapa.

Com a aparência de Abi pronta, refleti sobre suas vestimentas e conclui que elas eram muito simples. Apesar de ser uma garota comum, ela ainda era a protagonista de um universo onírico e suas roupas precisavam comunicar isso. Para isso coloquei acessórios que a “prendiam” como cintos que juntamente com a camisa branca e comprida dão uma ideia de camisa de força (Figura 11), metáfora que usei para indicar que mesmo ela sentindo a sensação de liberdade total em seu sonho, ela ainda continua presa à realidade.

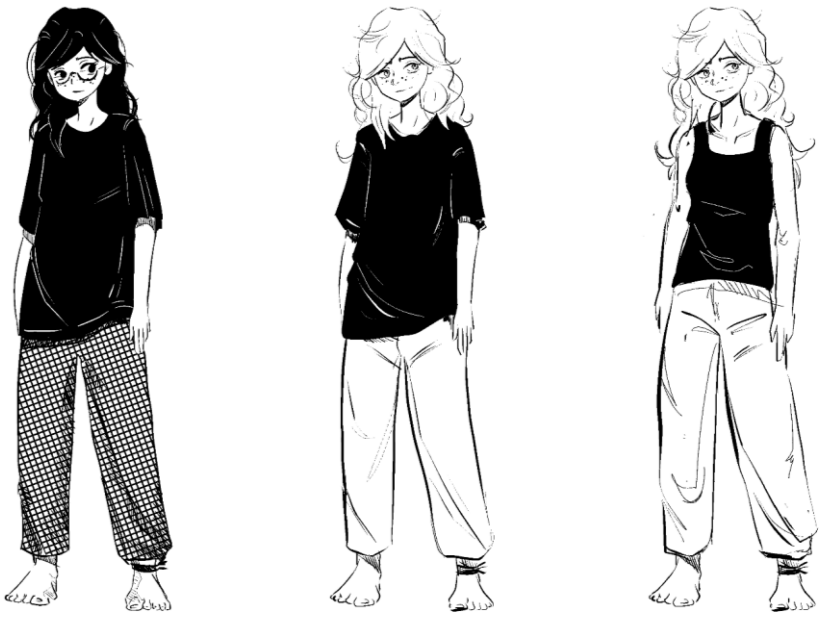
Figura 11 - Escolha de vestimentas da protagonista Abi



Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

Depois disso veio a personagem secundária Renata (Figura 12), eu estava com dificuldades com ela porque foi baseada numa pessoa desconhecida do meu sonho que não teve grande relevância, mas se ela estaria presente no quadrinho precisava ter algum papel nessa história, então pensei nela como uma ponte para a realidade, a presença dela na história é como se fosse o devaneio dentro de um sonho e o devanear no sonho aqui seria a própria realidade.

Figura 12 - Desenvolvimento da personagem secundária



Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

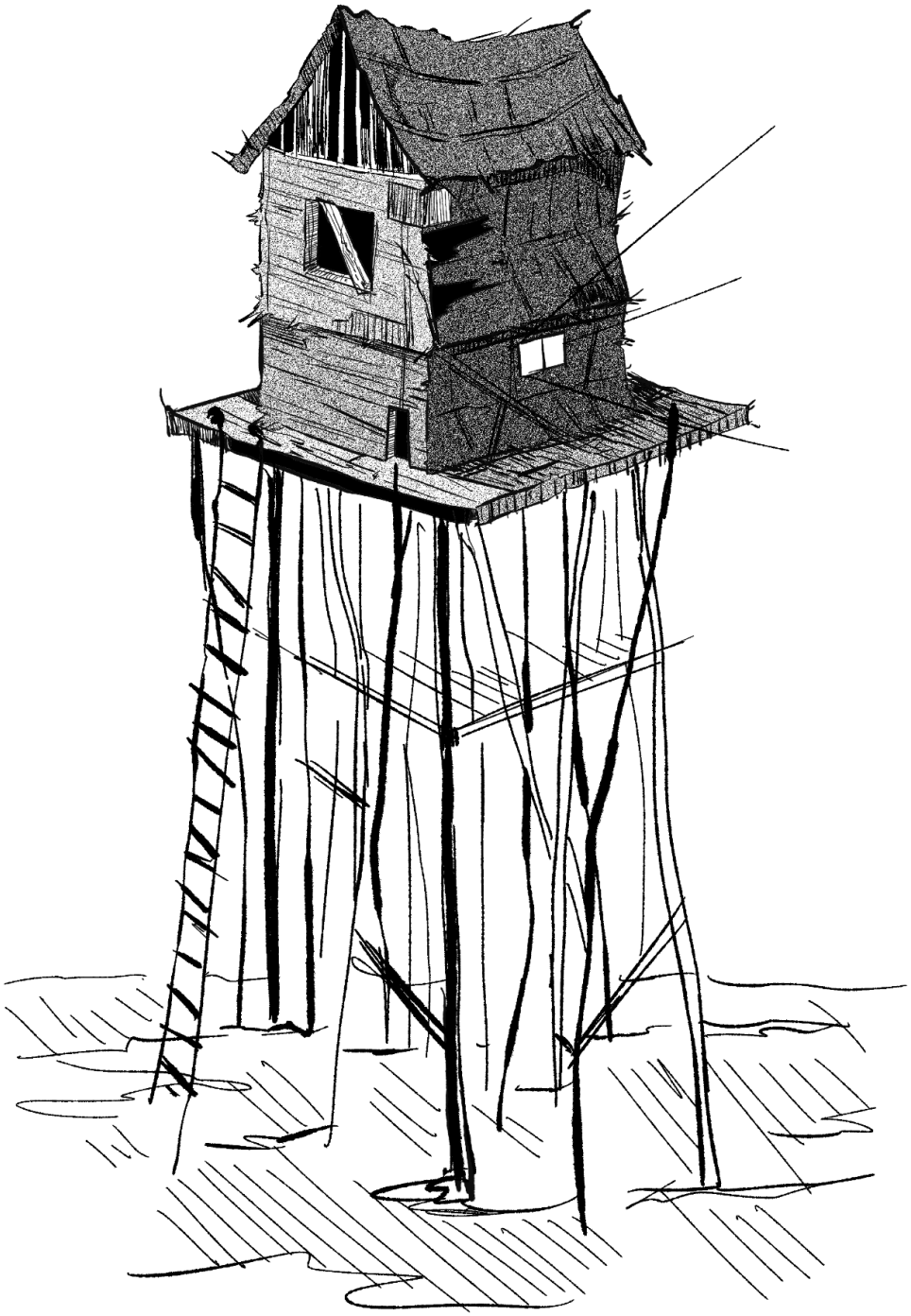
Depois dessa etapa veio aquela que considero a mais prazerosa de todo processo que é a criação do universo, trazer as imagens dos sonhos para a realidade se expressando através dos desenhos. Como o sonho é antigo (2020), as memórias dele se dissiparam, e eu não dependia só da minha memória, mas também de minhas anotações dele, assim tive que intercalar entre os dois. O sonho se passa majoritariamente no oceano e dentro das águas vive uma baleia, cujo recordo ser um animal distorcido e monstruoso, chegando a ser mais identificável como um monstro marinho do que uma baleia de fato (Figura 13).

Figura 13 - Criação de personagem da baleia monstruosa

Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

O cenário que guardo com maior intensidade na memória é o de uma palafita que se estendia infinitamente, sustentada por estruturas que alcançavam as profundezas do oceano (Figura 14). Era impossível ver onde ela ficava apoiada e por dentro todos os móveis eram cobertos por panos.

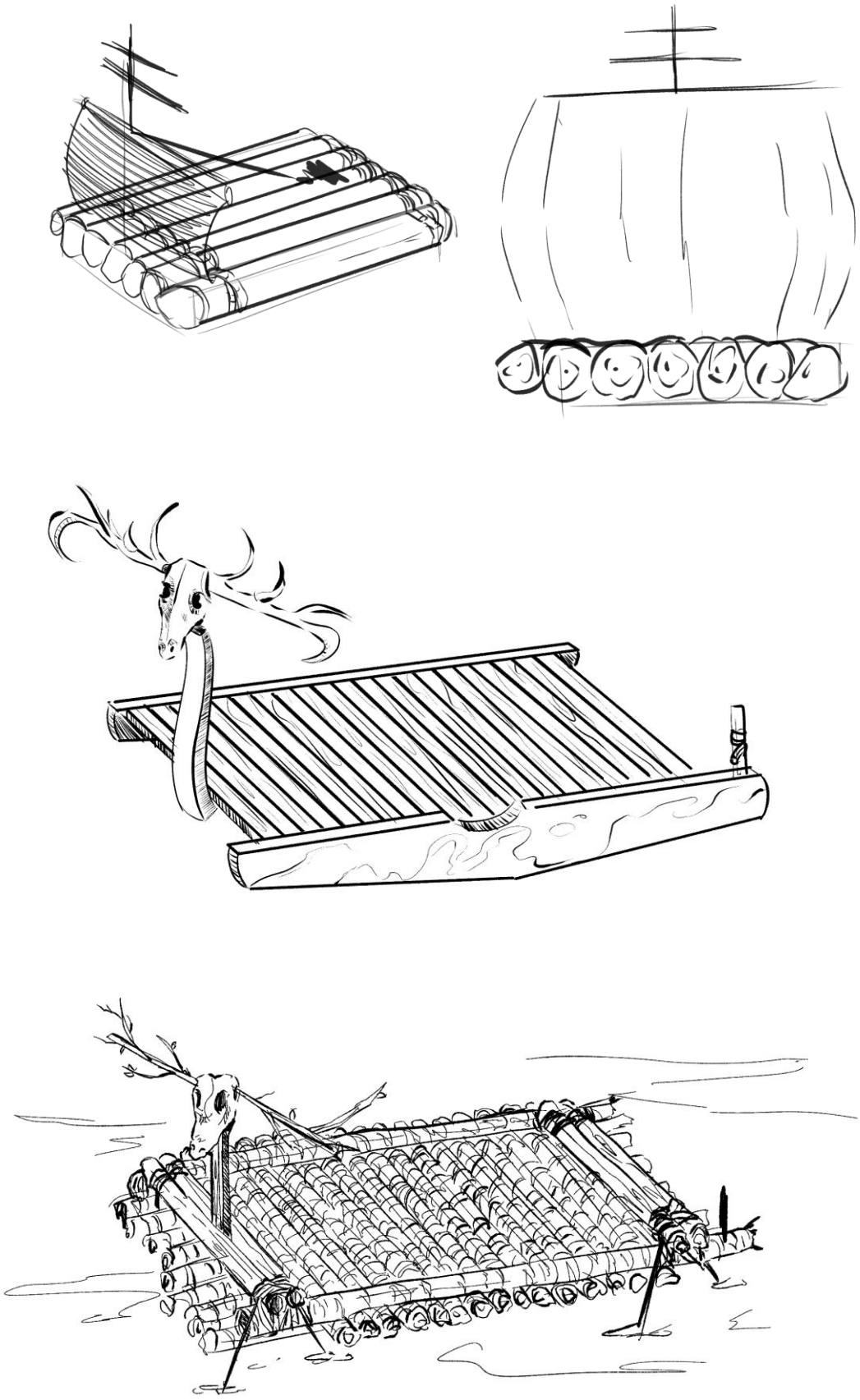
Figura 14 - Criação de cenário



Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

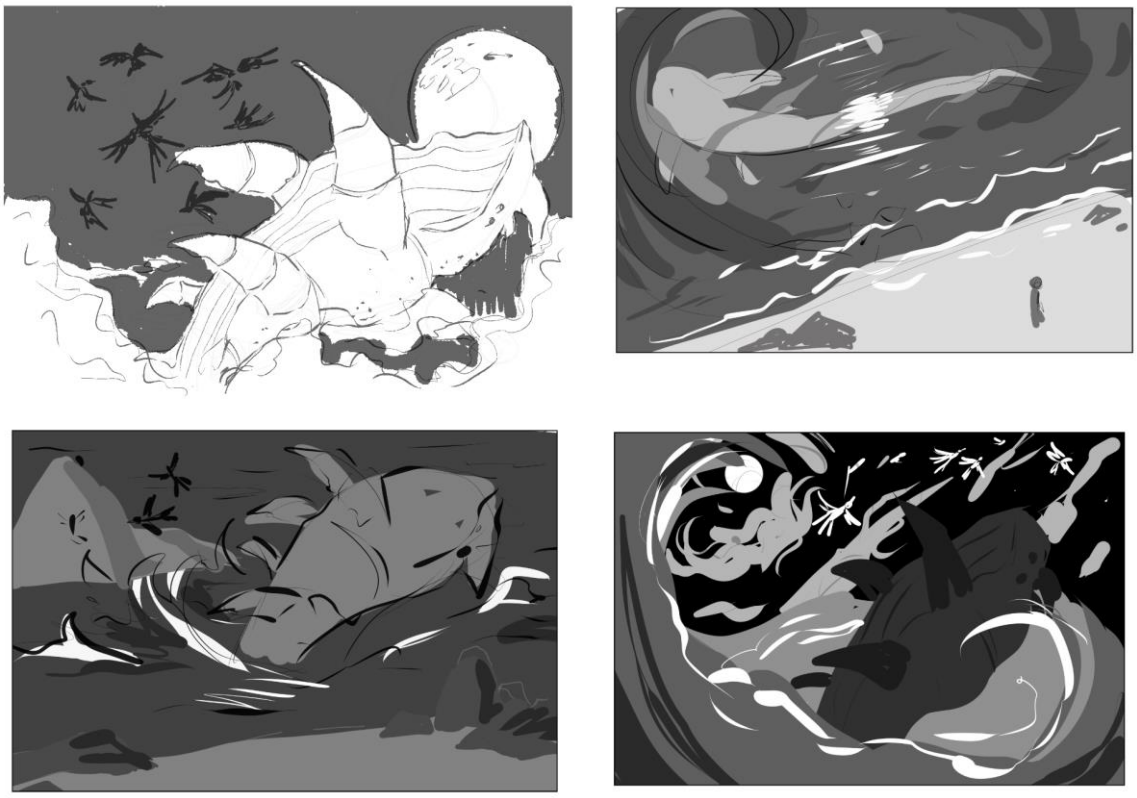
A maioria dos desenhos passou por todo um processo até chegar num resultado satisfatório como a criação dessa jangada (Figura 15). Eu ficava rabiscando-a pelas aulas, até chegar num *design* semelhante ao barco da morte.

Figura 15 - Processo da criação de uma jangada



Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

Figura 16 - *Thumbnails* de uma página descartada



Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

No processo da figura 16, eu estava escolhendo o melhor enquadramento para uma **página dupla** no quadrinho, ela retrataria o cenário em que a personagem acorda de forma mais ampla, mas por não ser uma página obrigatória para a compreensão da história, optei por removê-la, uma estratégia para poupar tempo. Foram um total de 3 páginas do *storyboard* removidas.

4.2 Produção

Finalizando esse longo processo pude finalmente começar a construir as páginas da HQ, tomei como base Raoni Marqs (2023) para me ajudar nessa parte mais editorial e sempre que precisava tirar uma dúvida pegava um dos mangás da minha coleção, o que eu mais utilizei foi *The Promised Neverland* do Kaiu Shirai e Posuda Demizu (2016).

Para fazer um quadrinho tem que se ter muita paciência, coisa que admito não ser minha melhor virtude, antes de começar a finalizar as páginas tem que se ter um *storyboard* (Figura 17) e ele não é feito uma única vez, e sim incontáveis vezes, com todas as páginas, pois precisa-se ter noção de como a história vai fluir. Minha ideia inicial era um quadrinho com mais de 100

páginas, seria uma antologia onde eu quadrinizaria vários sonhos, visto que não seria possível, reduzi para uma história única de 32 páginas, pois é um processo muito longo para uma só pessoa em um curto período de 3 meses.

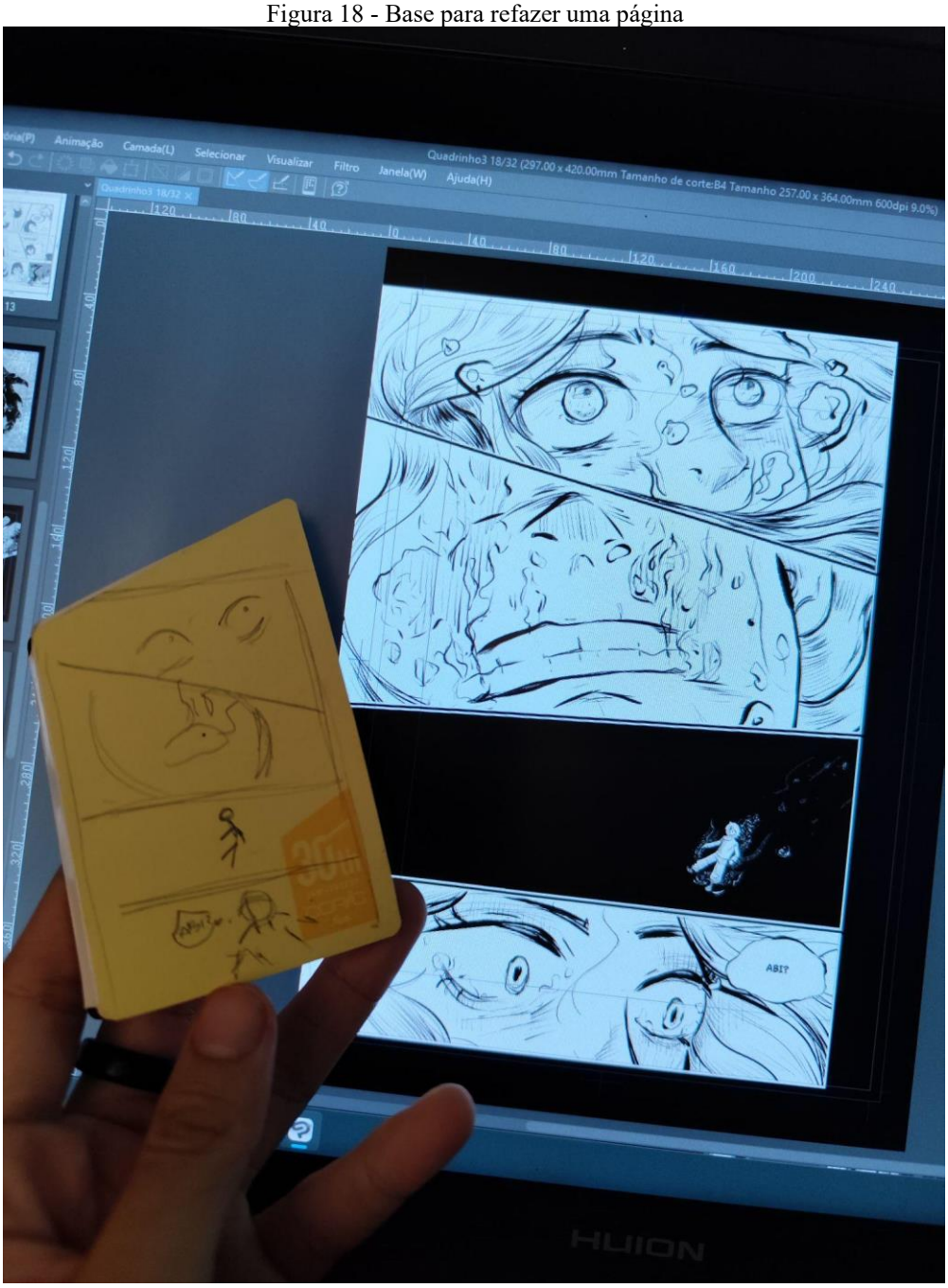
Figura 17 - Esboço da primeira página

Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

Nessa etapa dos esboços, o tempo já estava bastante apertado, então optei por fazer os desenhos de forma mais simplificada e crua, priorizando a comunicação da ideia, mesmo que de maneira tosca. No entanto, essa escolha acabou me prejudicando na fase final do processo,

já que precisei finalizar as páginas sem contar com esboços mais estruturados como base. Em diversas ocasiões, me sentia insatisfeita com a diagramação e recorria a post-its colados ao lado da mesa para reimaginar e reorganizar as composições das páginas (Figura 18).

Figura 18 - Base para refazer uma página



Fonte: Registro da autora. Olinda, 2025.

Todo esse trabalho foi feito num software que eu já utilizava para fazer ilustrações, o *Clip Studio Pro*. Participei de um desafio de quadrinho com um colega de turma, Antonio Marcos, logo antes de começar esse projeto, e essa participação me deu acesso ao *Clip Studio Ex*, que é uma versão mais completa do aplicativo, e isso me ajudou muito porque essa versão

tem um custo alto e é feito justamente para fazer quadrinhos e animações profissionalmente. Ganhei uma curta licença de 3 meses que foi o suficiente para fazer o projeto inteiro.

No meio do processo, sabendo a história e já tendo algumas páginas finalizadas comecei a fazer *thumbnails* da capa do quadrinho, queria que ela tivesse os dois animais que são arquétipos dos meus sonhos e que estão presentes na história (Figura 19).

Figura 18 - Criação da capa

Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

Acabei escolhendo a terceira *thumbnail,* depois comecei a fazer a pintura digital dela e a adição do título da história, **Somnifobia** (Figura 20).

Figura 19 - Finalização da capa

Fonte: Produção da autora. Olinda, 2025.

Na criação da capa, busquei aplicar princípios da **Gestalt**, compondo uma imagem que, à primeira vista, apresenta um corvo em destaque no primeiro plano. Ao fundo, forma-se a ilusão de um céu, dentro do qual, com um olhar mais atento, é possível identificar a silhueta de uma baleia. Com a aproximação do prazo final, cheguei a produzir entre **quatro a cinco páginas por dia**, o que acabou comprometendo a qualidade de algumas delas e gerando certa insatisfação pessoal. Por isso, pretendo revisitar esse quadrinho futuramente, realizando ajustes necessários ou, quem sabe, simplesmente seguir para um novo projeto. e deixando para o último gostaria de explicar o título da história, apesar de tudo que foi dito sobre a importância do sonhar, ter pesadelos recorrentes acabam fazendo você não querer mais dormir, e *Somnifobia* é justamente isso, o medo irracional de adormecer.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, foi possível refletir sobre o potencial criativo contido nos sonhos e como eles podem servir como matéria-prima para a construção de narrativas visuais. *Somnifobia* nasceu da vivência onírica e se transformou em um quadrinho autoral, guiado por processos intuitivos e experimentais que envolveram tanto o roteiro quanto a construção estética do universo, personagens e simbologias.

As referências visuais e temáticas extraídas de animações como *Fish Night* e *Sonny Boy* foram fundamentais para consolidar a atmosfera fantástica e instável da história, onde o real e o irreal se entrelaçam. A presença de figuras como a baleia e o corvo, por exemplo, reforça essa fusão simbólica dos animais dentro de um sonho.

Ao mesmo tempo, o processo prático revelou os limites e aprendizados inerentes à produção independente de uma HQ, desde a elaboração de esboços sob pressão até a insatisfação com certas páginas, que apontam para um olhar crítico sobre o próprio fazer artístico. Ainda assim, mesmo com as dificuldades, a realização de **Somnifobia** reafirma a importância de dar forma ao que antes era apenas um sonho.

Por fim, este trabalho resulta de uma investigação sensível entre sonho e imagem, e sinaliza um desejo de continuidade: seja revisitando essa obra para aprimoramentos futuros, seja partindo para novos projetos. Afinal, o melhor trabalho será sempre o próximo.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. Tradução: Selvino J. Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007. Acesso em: 26 jul. 2024.

AVERSA, Paula. O trabalho do sonho na poética Surrealista. **Revista Ágora**, 2015. Disponível em: https://doi.org/10.1590/1809-44142018001012. Acesso em: 3 abr. 2024.

BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. Tradução: Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2001. Acesso em: 25 jul. 2024.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013, p. 1–7. Disponível em: https://carlosdamascenodesenhos.com.br/wp-content/uploads/2013/10/Will-Eisner-Quadrinhos-e-Arte-Sequencial.pdf. Acesso em: 4 mar. 2024.

FARIAS, João Antônio da Costa. **Sandman – Mestre dos sonhos: Arte sequencial, surrealismo e terror**. 2023. 51 f. TCC (Graduação) – Curso de Letras, Universidade Federal do Marajó-Breves, Marajó-Breves, 2023. Orientador: Prof. Dr. Luiz Guilherme dos Santos Junior. Disponível em: https://bdm.ufpa.br/bitstream/prefix/6047/1/TCC_SadmanArteSequencial.pdf. Acesso em: 1 mar. 2024.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Processos artísticos como metodologia de pesquisa. **ouvirOUver**, Uberlândia, v. 11, n. 1, p. 88–98, 2015. DOI: 10.14393/OUV16-v11n1a2015-5. Disponível em: https://seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/32707. Acesso em: 11 dez. 2023.

RIBEIRO, Sidarta. **O oráculo da noite: A história e a ciência do sonho**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. Disponível em: https://ia801809.us.archive.org/10/items/o-oraculo-da-noite-sidarta-ribeiro/O%20oraculo%20da%20noite%20-%20Sidarta%20Ribeiro.pdf. Acesso em: 2 mar. 2024.

SANTOS, Jeaninne Soares. **Quase oníricas: os sonhos e as artes plásticas: uma aproximação**. 2013. 37 f. TCC (Graduação) – Curso de Artes Visuais, Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Orientador: Prof. Dr. Marcelo Mari. Disponível em:

https://bdm.unb.br/bitstream/10483/7572/1/2013_JeaninneSoaresSantos.pdf. Acesso em: 2 mar. 2024.

SANTOS, Layanne Lenize Barbosa dos. **Templo dos sonhos: O processo criativo de uma história em quadrinhos**. 2016. 102 f. TCC (Graduação) – Curso de Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016. Orientador: Prof. Dr. Vicente Vitoriano Marques Carvalho. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/38170. Acesso em: 1 mar. 2024.