

**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
ARTES VISUAIS – BACHARELADO**

Lara Liz Perius

**Espirais do desconforto:
poética do horror gráfico em *Uzumaki*, de Junji Ito.**

CAMPO GRANDE – MS
2025

Lara Liz Perius

**Espirais do desconforto:
poética do horror gráfico em *Uzumaki*, de Junji Ito.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Graduação em Artes Visuais
Bacharelado da Faculdade de Artes, Letras e
Comunicação da Universidade Federal de Mato
Grosso do Sul como parte dos requisitos para a
obtenção de título de Bacharela em Artes
Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Paulo César Antonini
Souza

CAMPO GRANDE – MS
2025

Ficha de Identificação elaborada pelo autor via Programa de Geração Automática do
Sistema de Bibliotecas da UFMS

Perius, Lara Liz.

Espirais do desconforto [manuscrito] : poética do horror
gráfico em *Uzumaki*, de Junji Ito. / Lara Liz Perius. - 2025.
49 f.

Trabalho de Conclusão de Curso - Artes Visuais,
Faculdade de Artes, Letras e Comunicação, Universidade
Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande (MS), 2025.
Orientador: Paulo César Antonini de Souza.

1. Artes Visuais. 2. História em Quadrinhos. 3. Linguagem
Visual. 4. Abordagem Fenomenológica. I. Antonini de Souza,
Paulo César, orient. II. Título.

TERMO DE APROVAÇÃO

Lara Liz Perius

Espirais do desconforto: poética do horror gráfico em *Uzumaki*, de Junji Ito.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como parte dos requisitos para obtenção de título de Bacharela em Artes Visuais.

Comissão Examinadora:

Prof. Dr. Paulo César Antonini de Souza
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Profa. Dr. Régis Orlando Rasia
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Prof. Dr. Antonio José dos Santos Junior
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

A Ata da Defesa, assinada pelos membros da Comissão Examinadora, consta no Sistema Eletrônico de Informações (SEI), desenvolvido pelo TRF4 e implantado na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, assim como em outros setores administrativos da União.

Campo Grande, 24 de novembro de 2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, Paulo Antonini, pela paciência e pela ajuda neste momento importante da minha formação.

A toda a minha família, à minha mãe Lucia e ao meu pai Valdir, que estiveram presentes em todos os momentos e me proporcionaram o livro físico de Uzumaki para minha pesquisa; e às minhas irmãs, Karina e Paula, que me deram o apoio necessário durante toda a minha jornada acadêmica.

Aos meus amigos Arya, Felipe, Ladislau, João, Luís e Letícia, que estiveram ao meu lado e ajudaram a aliviar a pressão e a ansiedade durante o desenvolvimento deste estudo. Agradeço também a Manuel e Pedro, que contribuíram na revisão final do meu trabalho poético A Sala do Piano.

Expresso ainda minha gratidão ao Ledes Games e ao Prof. Ricardo, cujo apoio foi fundamental para o desenvolvimento da minha produção criativa.

Agradeço também à banca examinadora, Prof. Régis e Prof. Antônio, pela disposição e pelo tempo dedicados a estarem presentes nesta importante etapa acadêmica.

RESUMO

Este trabalho investiga como o mangá *Uzumaki*, de Junji Ito, e suas técnicas gráficas contribuem para provocar sensações de desconforto visual, com o objetivo de analisar os elementos visuais do horror, sua construção nos quadrinhos e sua presença estética na obra mencionada. A pesquisa também propõe a criação de um quadrinho autoral intitulado *A Sala do Piano*, utilizando recursos gráficos identificados ao longo da investigação. Para alcançar esses objetivos, foi realizada uma pesquisa explorando o horror como sentimento humano primordial e suas manifestações ao longo da história da arte, com foco em sua transposição para os quadrinhos. O estudo dialogou com reflexões filosóficas e estéticas, abordando inicialmente o horror na pintura e, em seguida, sua adaptação para a linguagem gráfica sequencial, com ênfase na produção de Junji Ito. A partir da análise da obra *Uzumaki*, estuda-se como o horror é construído visualmente por meio de composições gráficas específicas, símbolos recorrentes e contrastes que afetam diretamente as emoções do leitor. Como resultado dessa investigação, foi desenvolvido o prólogo de um quadrinho autoral *Sala do Piano*, incorporando as técnicas e recursos visuais estudados, a fim de explorar uma narrativa de horror original. Considera-se que a pesquisa pode contribuir para um outro entendimento sobre a construção gráfica do horror nos quadrinhos, destacando a importância da linguagem visual na criação de atmosferas inquietantes e sua aplicação em produções autorais no campo das Artes Visuais.

Palavras chave: Artes Visuais; Abordagem Fenomenológica; Linguagem Visual; História em Quadrinhos.

ABSTRACT

This work investigates how Junji Ito's manga *Uzumaki* and its graphic techniques contribute to evoking sensations of visual discomfort, with the aim of analyzing the visual elements of horror, their construction within comics, and their aesthetic presence in the mentioned work. The research also proposes the creation of an original comic titled *The Piano Room (A Sala do Piano)*, employing graphic resources identified throughout the investigation. To achieve these objectives, a study was conducted exploring horror as a primordial human emotion and its manifestations throughout the history of art, focusing on its transposition into comics. The study engaged with philosophical and aesthetic reflections, initially addressing horror in painting and subsequently its adaptation to sequential graphic language, with emphasis on Junji Ito's production. From the analysis of *Uzumaki*, the research examines how horror is visually constructed through specific graphic compositions, recurring symbols, and contrasts that directly affect the reader's emotions. As a result of this investigation, the prologue of an original comic, *The Piano Room*, was developed, incorporating the techniques and visual resources studied in order to explore an original horror narrative. It is considered that this research may contribute to a deeper understanding of the graphic construction of horror in comics, highlighting the importance of visual language in creating unsettling atmospheres and its application in original productions within the field of Visual Arts.

Keywords: Visual Arts; Phenomenological Approach; Visual Language; Comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Junji Ito (JP, 1963). Uzumaki, 2020 [Sato tornando-se a espiral]. Mangá.....	11
Figura 2 : Takato Yamamoto (JP 1960-) Evil Spirit, Acrylic on paper, 2004, 11 4/5 x 19 7/10 in 30 x 50 cm.....	14
Figura 3: Junji Ito (JP, 1963). Uzumaki, 2020 [Kirie Goshima, personagem do mangá de Junji Ito, chegando na vila]. Mangá.....	17
Figura 4: Francisco de Goya (ES, 1746-1828). Saturno. 1820-3. Técnica mista, 143 x 81 cm..	
18	
Figura 5 : Pablo Picasso (ES, 1895 - 1973). Guernica, 1937. Óleo s/tela, 349 x 776 cm.....	19
Figura 6 : Johann Heinrich Füssli (SUI, 1741 - 1825). O Pesadelo, 1781. Óleo s/tela, 101,6 x 127 cm.....	20
Figura 7: Rodolfo Zalla (Buenos Aires, 1931). Capa da revista Calafrio, nº 2. 1981. Ilustração em arte-final, publicada pela Editora D-Arte, São Paulo.....	21
Figura 8: Mokumokuren (Japão). Hikaru ga Shinda Natsu. 2021 –. Mangá.....	23
Figura 9: Ryukishi07 (Japão, 1973). Higurashi When They Cry. 2005–2011. Mangá.....	24
Figura 10: Hideshi Hino (Japão, 1946). Hell Baby. 1989. Mangá.....	26
Figura 11: Junji Ito (JP, 1963). Yami no Koe, 2003. Mangá.....	27
Figura 12: Katsuhiro Otomo (JP, 1954). Akira, 1982-1990. Mangá.....	28
Figura 13: Junji Ito (JP, 1963). Uzumaki, 2020 [A vila de Uzumaki observada por cima].	
Mangá.....	29
Figura 14: Capela Espiral de Hiroshi Nakamura, em Onomichi, Japão, construída em 2013....	
31	
Figura 15: Vincent van Gogh,(NL, 1853-1890) Noite Estrelada,1889. Óleo s/tela, 74 x 92... .	32
Figura 16: Junji Ito (JP, 1963). Uzumaki, 2020 [A espiral tomando conta do corpo da jovem].	
Mangá.....	33
Figura 17: Junji Ito (JP, 1963). Uzumaki, 2020 [Kirie envolta de seres tomados pela espiral] .	
Mangá.....	34
Figura 18: Junji Ito (JP, 1963). Uzumaki, 2013 [Aluno que se tornou um caramujo.] . Mangá...	
35	
Figura 19: Lara Liz Perius (BR, 2001). Esboço geral, 2025. Grafite s/papel, s.m.....	37
Figura 20: Lara Liz Perius (BR, 2001). Recorte Elementos da Navegação, 2025. Grafite	
s/papel, s.m.....	38
Figura 21: Lara Liz Perius (BR, 2001). Recorte Elementos do design do protagonista, 2025.	
Grafite s/papel, s.m.....	39
Figura 22: Lara Liz Perius (BR, 2001). Esboço da introdução de capítulo, 2025. Grafite	
s/papel, s.m.....	40
Figura 23: Lara Liz Perius (BR, 2001). Recorte Elementos, 2025. Grafite s/papel e digital... .	41
Figura 24: Lara Liz Perius (BR, 2001). Esboço da capa e contra capa da sala do piano,	
2025. digital.....	42
Figura 25: Lara Liz Perius (BR, 2001). Produção e finalização das página 1 , 2025. digital..	43
Figura 26: Lara Liz Perius (BR, 2001). Implementação dos diálogos no Clip Studio Paint ,	
2025. digital.....	44

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1 MEDO E DESEJO NO HORROR EM QUADRINHOS	11
1.1 Horror nas artes visuais: da pintura ao mangá	15
2 JUNJI ITO E UZUMAKI	24
2.1 A espiral e a estética do desconforto em Uzumaki	28
3. A SALA DO PIANO - uma poética autoral sobre horror	35
CONSIDERAÇÕES	43
REFERÊNCIAS	46

INTRODUÇÃO

Nasci em Amambai, MS, e me mudei para Campo Grande ainda jovem. Durante o ensino médio, tive meu primeiro contato com mangás por meio de colegas de turma e, desde então, passei a me aprofundar cada vez mais no universo dos quadrinhos. Com o tempo, desenvolvi o desejo de participar da criação desse tipo de mídia.

Ainda na adolescência, iniciei a produção de criações autorais e *fan arts*, com o objetivo de contar histórias por meio de ilustrações, especialmente voltadas para o gênero horror. Ao longo desse percurso, concluí diversos projetos, entre eles um desafio de criar quadrinhos diariamente durante o mês de outubro. Ao final do ensino médio, motivado pelo forte vínculo com a arte, ingressei no curso de Artes Visuais na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), onde continuei a me dedicar ao estudo da produção de ilustrações e quadrinhos.

O interesse específico pela obra *Uzumaki* surgiu de forma inusitada: em uma noite, enquanto lia uma coletânea de histórias do autor Junji Ito, percebi que a experiência não me causava o medo ou susto imediato que eu costumava esperar de uma história de terror. A princípio, não compreendi o propósito da obra. No entanto, naquela mesma noite, tive um pesadelo com os personagens e monstros presentes na coletânea. Foi então que percebi: embora a reação de medo não tenha sido instantânea, o desconforto e a estranheza visual permaneceram na minha mente, a ponto de se projetarem nos meus sonhos.

A partir dessa experiência, nasceu meu fascínio pela obra de Junji Ito, bem como a vontade de investigar as técnicas que conferem a suas histórias essa capacidade de permanecer na mente do leitor e causar impacto mesmo após o término da leitura. Mas o que caracteriza, afinal, o chamado horror gráfico? Esse subgênero frequentemente se baseia em temas como deformidade corporal, morte, loucura e o sobrenatural.

A representação do corpo humano, especialmente quando alterado, mutilado ou corrompido, torna-se uma poderosa metáfora visual: simboliza a perda da identidade, o colapso da realidade e o medo do que é incontrolável. A estética do grotesco, portanto, é uma constante nesse tipo de narrativa, tornando-se ainda mais impactante quando aliada a técnicas visuais eficazes. Assim, o horror nos quadrinhos não depende apenas da temática abordada, mas da forma como ela é visualmente estruturada.

O gênero exige do artista não só domínio narrativo, mas também sensibilidade estética para manipular o espaço, o ritmo e a composição de modo a provocar sensações específicas no leitor. É justamente nesse ponto que a obra de Junji Ito se destaca, ao criar experiências que transcendem o susto imediato e mergulham o público em estados duradouros de tensão, inquietação e estranheza.

Junji Ito é um dos mais reconhecidos autores de mangás de horror contemporâneos. Nascido em 1963, no Japão, teve formação inicial como técnico em odontologia, profissão que exerceu por alguns anos antes de se dedicar integralmente à produção de mangás. Sua trajetória como artista começou de forma amadora, com o envio de histórias curtas para revistas especializadas, até alcançar notoriedade com a publicação de *Tomie*, em 1987. Essa obra o destacou por sua abordagem gráfica intensa e pela construção atmosférica perturbadora que se tornaria uma marca em sua produção.

O estilo de Junji Ito é caracterizado por um domínio técnico do preto e branco, com o uso expressivo de *hachuras*¹, composições visuais detalhadas e expressões faciais distorcidas, que transmitem sensações de angústia, loucura e horror psicológico. Ao contrário do terror convencional, que aposta em sustos imediatos, suas narrativas constroem um desconforto crescente, que persiste no imaginário do leitor mesmo após o fim da leitura. Temas como obsessão, deformações corporais, decadência e o medo do desconhecido são recorrentes em sua obra.

Sua singularidade está na maneira como utiliza os recursos visuais dos quadrinhos para provocar emoções complexas. Através de técnicas gráficas específicas, Junji Ito transforma elementos cotidianos em imagens grotescas, que deixam uma impressão duradoura. A análise de *Uzumaki*, uma de suas obras mais emblemáticas, oferece uma oportunidade para compreender como esses elementos visuais funcionam como ferramentas narrativas no gênero do horror.

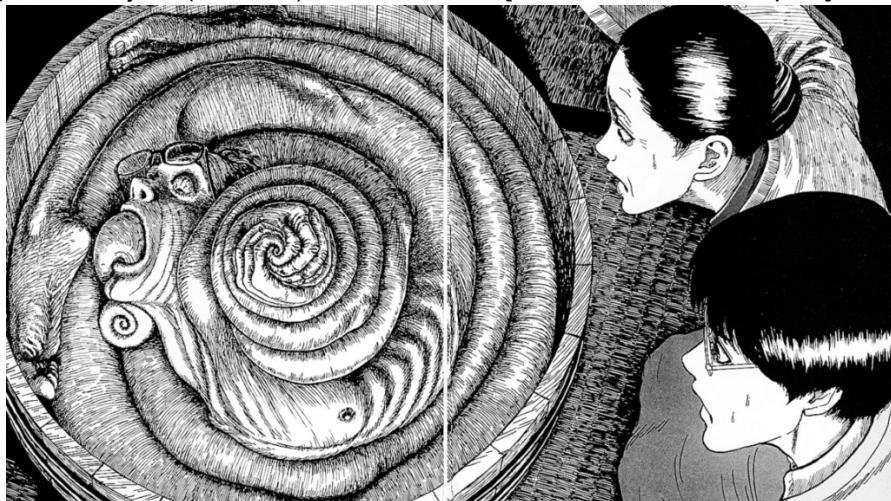
Essa obra foi concebida com inúmeros artifícios técnicos que possibilitaram um resultado final marcante. Utilizo, então, para a observação do trabalho de Junji Ito, o livro *Arte e Percepção Visual*, de Arnheim e *Princípios de Forma e Desenho*, de Wong Wucius para analisar as técnicas em suas obras, técnicas essas que são destacadas pelo contraste, pela hachura e pela espiral em si, que se torna o objeto principal da obra *Uzumaki*.

¹ Hachuras são criadas por um conjunto de linhas que podem ter diferentes espessuras, direções e tamanhos, utilizadas para criar sombreamento, volume e textura.

Este trabalho visa explorar as técnicas utilizadas por Junji Ito, um mestre do terror gráfico, por meio de uma análise fundamentada em Wong e Arnheim. Ao estudar o equilíbrio entre os personagens e o caos ao seu redor, uma configuração estilística adaptada para destacar elementos visuais importantes, bem como o uso da forma e do espaço, será possível entender como criar obras que deixem uma marca de tensão na mente dos leitores. Com essa abordagem técnica e teórica, será possível aprimorar o entendimento e a compreensão de como contar histórias que realmente ressoam com seu público.

Para o início da análise, começarei, então, com base na teoria de Arnheim (2016), a estudar o equilíbrio na obra: o que faz os personagens se destacarem em meio ao caos; a configuração, ou seja, como o estilo foi adaptado e simplificado para se destacar mesmo em meio a muita informação visual em uma página; e também como a forma e o espaço são utilizados para realçar aspectos importantes da obra. Para o desenvolvimento deste TCC, serão analisadas várias páginas da obra *Uzumaki*.

Figura 1: Junji Ito (JP, 1963). *Uzumaki*, 2020 [Sato tornando-se a espiral]. Mangá.



Fonte: Ito, 2020 p. 44-45.

Observando a Figura 1 no sentido da leitura japonesa (direita para esquerda), é notável uma grande quantidade de peso visual com uso das hachuras. É possível perceber que, no meio do caos, há equilíbrio. De acordo com Arnheim (2016, p. 35), “[...] se consegue equilíbrio quando as forças que constituem um sistema se compensam mutuamente. Tal compensação depende das três propriedades das forças: a localização

do ponto de aplicação, sua intensidade e direção. Vários fatores determinam a direção das forças visuais, entre eles a atração exercida pelo peso dos elementos vizinhos.”

Partindo das convergências que aproximam o leitor de mangá com as obras gráficas a construção deste TCC se organizou por minha curiosidade sobre: **como as técnicas gráficas de Uzumaki contribuem para sensações de desconforto visual?** Objetivando encontrar respostas para essa questão, esta pesquisa, de cunho qualitativo, visa **analisar técnicas gráficas visuais de Uzumaki para compreender como sua utilização contribui para sensações de desconforto visual.** Como resultado de minha criação poética², pretendo **criar um quadrinho autoral de horror aplicando as técnicas gráficas visuais estudadas.**

Para alcançar esse objetivo, foi organizada uma pesquisa bibliográfica, sobre o gênero horror utilizando aportes da pesquisa fenomenológica junta da descrição das imagens, identificando suas técnicas gráficas, que irão compor a análise das imagens; para auxiliar na correção do texto, recorri à inteligência artificial da OpenAI (ChatGPT).

A descrição das imagens, de acordo com Souza (2022, p.209), é “[...] metodologicamente indispensável para o exercício da fenomenologia nos auxilia a compreender o fenômeno que se manifesta no observado – desde nosso ser no mundo em aproximação com o ente que colocamos no face a face [...]. Desse modo, este Trabalho de Conclusão de Curso está organizado da seguinte forma:

Desse modo, este Trabalho de Conclusão de Curso está organizado da seguinte forma: No **Capítulo 1. Medo e desejo no horror em quadrinhos**, é discutido o que caracteriza o horror como gênero, por meio de Abbagnano, e por que ele exerce tamanha influência sobre o ser humano, e como o dinamismo do terror reverberou nas histórias em quadrinhos e na história da arte. Em **1.1 o horror nas artes visuais: da pintura ao mangá**, o foco recai sobre o horror no mangá, examinando como o termo "horror" foi consolidado no Japão e seu impacto na sociedade japonesa ao longo dos anos.

O **Capítulo 2 Junji Ito e Uzumaki**, foi desenvolvido como é dedicado à figura de Junji Ito, explorando sua trajetória e sua importância para a cultura do horror. Em seguida, apresenta-se uma análise da obra Uzumaki, destacando sua relevância dentro do gênero, **No 2.1 A espiral e a estética do desconforto visual**, fazendo uso da abordagem

² A criação poética consiste na produção visual do objeto de reflexão desenvolvido no Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Artes Visuais – Bacharelado da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da UFMS, integrando a exposição coletiva que será realizada por ocasião da apresentação em banca pública, conforme determina a Resolução CNE/CES nº 1 (Brasil, 2009).

conotativa, por meio de seleção, o conjunto de sensações listadas será analisado por uma abordagem hermenêutica no trabalho de Junji Ito, especificamente em *Uzumaki*. Dessa análise, pretende-se identificar elementos visuais que auxiliam na promoção dessas sensações.

No **Capítulo 3 A sala do piano- uma poética autoral sobre horror**, será apresentado minha produção prática em quadrinhos, é dedicado a um panorama do meu percurso artístico, com a apresentação de trabalhos desenvolvidos ao longo dos anos. Descrevo o processo de criação do prólogo do meu quadrinho, desde a concepção da ideia até sua finalização. Essa produção foi pensada em diálogo com as técnicas estudadas na obra *Uzumaki*, buscando aplicar os recursos visuais analisados de forma autoral.

Em seguida, vêm as **Considerações**, nas quais exponho minhas reflexões sobre os capítulos desenvolvidos e meus planos futuros enquanto artista.

1 MEDO E DESEJO NO HORROR EM QUADRINHOS

Para compreender o horror presente na obra *Uzumaki*, de Junji Ito, é essencial primeiro entender o que caracteriza o horror como gênero e por que ele exerce tamanha influência sobre o ser humano. Essa compreensão passa, fundamentalmente, pela análise das emoções, já que o horror atua diretamente sobre elas ao evocar sensações como medo, angústia, repulsa e ansiedade.

Entre essas emoções, o medo se destaca por sua força primitiva, ligada à sobrevivência, enquanto o desejo aparece como impulso ambíguo que nos aproxima daquilo que nos ameaça. O título deste capítulo reflete essa tensão entre medo e desejo, que estrutura a experiência estética do horror e a torna tão marcante na linguagem dos quadrinhos.

Figura 2 : Takato Yamamoto (JP 1960-) Evil Spirit, Acrylic on paper, 2004, 11 4/5 × 19 7/10 in | 30 × 50 cm



Fonte: Artsy.net (2025)

A partir de estudo envolvendo Nicola Abbagnano (2007), comprehendo nesse contexto, as emoções como respostas fundamentais que o ser humano manifesta diante de situações percebidas como significativas para sua vida, elas não apenas indicam como nos sentimos em relação a determinado acontecimento, mas também refletem o valor que atribuímos a ele. Na Figura 2, emoções como medo, alegria, desejo ou tristeza surgem como reações imediatas diante de estímulos que julgamos bons ou maus, benéficos ou

ameaçadores, elas não são apenas estados passageiros, mas modos de leitura e ação frente ao mundo que nos cerca.

Do ponto de vista filosófico, especialmente na tradição *estóica*³, Abbagnano (2007), nos diz que as emoções foram classificadas a partir da sua relação com o bem e o mal tanto presente quanto futuro, esse sentido, desejo e alegria estariam ligados ao bem, enquanto temor e aflição se referirem a males, como possível associar aos males na figura 2, a análise dessas emoções revela não apenas como o ser humano reage ao mundo, mas também como projeta expectativas, avalia riscos e constrói sentido a partir da experiência vivida.

Abbagnano (2007) relembra que a filosofia clássica considerava que viver em harmonia com a razão permitiria ao sujeito alcançar um estado de equilíbrio emocional, no qual emoções desordenadas, como o medo irracional, não teriam espaço, no entanto, a arte e a literatura, ao contrário da busca pelo domínio racional, que muitas vezes se interessa justamente por emoções que escapam do controle e revelam nossa vulnerabilidade. A emoção não é apenas uma construção cultural ou filosófica, mas um aspecto essencial da experiência biológica e existencial do ser humano, e alguns desses estados - emocionais - estão ligados ao prazer e à dor, funcionando como mecanismos de orientação e preservação da vida, pois:

[...] a vida é dor e a vontade de viver é o princípio da dor. Da satisfação do desejo ou da necessidade, surge um novo desejo, outra necessidade ou o tédio da satisfação prolongada. Nessa oscilação, contínua, o prazer representa só um momento de trânsito, negativo e instável: é a simples cessação da dor. (Abbagnano, 1971, p. 316).

Nesse sentido, o prazer impulsiona a continuidade de uma condição percebida como benéfica, enquanto a dor sinaliza a necessidade de mudança ou fuga de uma situação ameaçadora, assim, as emoções operam como guias imediatos, alertando o corpo e a mente sobre o que manter e o que evitar. Entre todas as emoções humanas, o **medo** é uma das mais intensas e primitivas, tem raízes biológicas, mas se manifesta culturalmente das mais diversas formas.

³Estóica: O estoicismo é uma escola de filosofia helenística, em que acreditavam que a prática da virtude, razão e no domínio das paixões era suficiente para alcançar uma vida bem vivida, aceitando aquilo que não podemos controlar.

No gênero do horror, Jack Mordan (2010), destaca que no cinema, essa emoção ocupa um papel central, e o horror trabalha com a antecipação do perigo com a realização de nossa própria mortalidade, com a presença do desconhecido e com a sensação de ameaça reais ou simbólicas. Nesse sentido, é possível perceber que a experiência estética do horror consiste, justamente, em provocar no espectador ou leitor esse tipo de reação emocional por meio de implicações muita mais perturbadoras do que o termo “morte” pode sugerir, explorando os limites entre segurança e ameaça, entre familiaridade e estranhamento.

Ao contrário da filosofia *estóica*, que busca neutralizar as emoções para alcançar a sabedoria, é possível perceber em *Horror*, de Brigid Cherry (2009), que a função do horror é operar diretamente sobre a sensibilidade, para evocar emoções como temor, repulsa, angústia, e sempre procurando novas formas de despertar reações do leitor. O gênero além de retratar o medo, o encena como parte essencial de sua linguagem, usando imagens, sons ou narrativas que atuam sobre nossa percepção emocional, dessa forma, compreender o horror passa necessariamente por compreender as emoções que ele pretende provocar, nesse contexto, a emoção deixa de ser um obstáculo à razão e passa a ser matéria-prima da criação artística.

Abbagnano (2007), ao falar sobre aspectos da frustração na vida humana, diz que mesmo quando associadas ao desequilíbrio, as emoções têm uma função vital e estruturante, pois ajudam a manter a saúde física e psicológica do indivíduo, sendo responsáveis por regular seu modo de estar no mundo. Citando seus estudos sobre a obra de Arthur Schopenhauer, Abbagnano (2007), reforça suas reflexões sobre o movimento constante entre desejo e frustração, prazer e dor que elaboramos em nossas experiências. Esse movimento revela uma condição existencial de instabilidade, na qual o prazer é sempre passageiro e o sofrimento ocupa uma posição central, o desejo, por sua própria natureza, aponta para uma falta, e essa falta é o motor da experiência emocional, pois:

A vida humana transcorre, portanto, toda inteira entre o querer e o conquistar. O desejo, por sua natureza, é dor: a satisfação bem cedo traz a saciedade. O fim não era mais que miragem: a posse lhe tolhe o prestígio; o desejo ou a necessidade novamente se apresentam sob outra forma (...) o nada, o vazio, o tédio [...]. (Schopenhauer, 2012, p. 82).

Dentro desse cenário, faço uma associação do desejo, à busca pelo medo presente no gênero do horror, em um estado de tensão diante do desconhecido para saciar uma curiosidade mórbida, porém sem a ameaça real ao corpo físico. Douglas E. Winter, crítico de cinema (Clasen, 2017), nos diz que o horror não é um gênero como o mistério ou ficção científica para ficar em uma prateleira, ele é uma emoção (Figura 1).

Figura 3: Junji Ito (JP, 1963). *Uzumaki*, 2020 [Kirie Goshima, personagem do mangá de Junji Ito, chegando na vila]. Mangá.



Fonte :Ito, 2020, p 08-09.

Na Figura 3, é possível observar a protagonista do mangá *Uzumaki*, Kirie Goshima, na entrada de uma vila cujos arredores são sombrios e ameaçadores, a incerteza sobre o que pode surgir desse ambiente desconhecido gera dúvidas quanto ao bem-estar da personagem diante do que a espera.

Essa dimensão existencial das emoções encontra no gênero do horror um espaço privilegiado de expressão, Em *Why Horror Seduces* (Clasen, 2017), observa-se que mais do que provocar sustos ou repulsa imediata, o horror trabalha com sentimentos que têm raízes profundas e antigas na sociedade humana, o medo representado nas obras desse gênero muitas vezes carrega a marca do desconhecido. O medo não é apenas reação a monstros visíveis ou ameaças materiais, mas também um reflexo da insegurança existencial, do mal-estar diante de um mundo que pode revelar-se hostil.

Assim, o horror torna-se uma linguagem estética da emoção, ele opera sobre nosso sistema afetivo, despertando sensações que nos colocam em estado de alerta,

desconforto ou não, e é justamente por isso que esse gênero é tão eficaz: porque trabalha com aquilo que é essencial à experiência humana o medo de perder o controle, a proximidade da morte, e a possibilidade de ameaça.

1.1 Horror nas artes visuais: da pintura ao mangá

O horror sempre esteve presente na história da arte, com a retratação do inferno, das punições e na representação de acontecimentos dolorosos da humanidade, com o intuito de nos fazer lembrar, sentir e transmitir uma mensagem por meio da amplificação dessa emoção através da arte. Ao explorar o medo, o sofrimento e o grotesco, artistas conseguem provocar reflexões profundas sobre a condição humana, evidenciando nossas fragilidades, angústias e os limites da existência, assim, o horror se torna não apenas um recurso estético, mas uma poderosa ferramenta de crítica e expressão.

Figura 4: Francisco de Goya (ES, 1746-1828). Saturno. 1820-3. Técnica mista, 143 x 81 cm.



Fonte: Museu del Prado, 2025.

Desde os primeiros registros da produção artística ocidental, o horror figura como elemento recorrente, não apenas como expressão do medo coletivo, mas como manifestação das inquietações mais profundas da condição humana, ao longo dos

séculos, artistas se debruçaram sobre temas violentos, grotescos ou perturbadores, recorrendo a imagens de martírios, demônios, criaturas mitológicas e visões infernais, a arte, nesse contexto, funciona como uma ponte entre o mundo visível e o invisível, onde o horror adquire forma estética e simbólica.

O horror artístico também frequentemente se associa ao trauma e à violência como forma de expressão simbólica, Francisco de Goya, em Saturno devorando um filho, a figura 4 exemplifica essa tendência ao transformar um mito clássico em uma cena de violência visceral, que ultrapassa o plano simbólico e impacta diretamente a sensibilidade do espectador, a arte, abandona o ideal de beleza para retratar o grotesco, o abjeto e o insuportável aquilo que a sociedade costuma reprimir ou esconder.

No início do século XX, surge o expressionismo como uma reação contra a representação objetiva da realidade, priorizando a intensidade emocional e a visão subjetiva do artista, como explicado em *O Expressionismo E O Espírito De Sua Época* (Teixeira, E. De S.; De Camargo, R. C.2020), ao distorcer formas, acentuar cores e deformar linhas, seus criadores buscavam transmitir sensações de angústia, medo e inquietação muitas vezes beirando o território do horror. Essa abordagem, voltada para impactar o espectador de forma visceral, encontra paralelo em Guernica, de Pablo Picasso, que, embora não pertença estritamente ao movimento, adota recursos expressionistas para intensificar o drama e o caráter perturbador da cena.

Figura 5 : Pablo Picasso (ES, 1895 - 1973). Guernica, 1937. Óleo s/tela, 349 x 776 cm.



Fonte: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2025.

Guernica (Figura 5), de Pablo Picasso, é uma representação contundente contra a guerra e a violência, produzida após o bombardeio da cidade basca durante a Guerra Civil Espanhola. A obra utiliza o horror para revelar as angústias humanas, como fez Francisco de Goya em suas cenas de violência intensa, a obra recorre a figuras fragmentadas e expressões de dor para transformar o terror da guerra em um registro simbólico e profundamente impactante.

Segundo Mathias Clasen (2017), o horror, torna-se uma linguagem crítica, nasceu de uma forma de dar visibilidade ao que é socialmente reprimido, um espelho distorcido e por isso verdadeiro de nossos medos, traumas e desejos, ele trás seres muitas vezes irreais para nos afastar da realidade e dar forma ao invisível, voz ao silêncio e presença ao trauma. Segundo o autor:

A ficção de horror tem como alvo mecanismos de defesa antigos e profundamente conservados no cérebro; quando funciona, é porque ativa circuitos de detecção de perigo extremamente sensíveis, cujas origens remontam à evolução dos vertebrados, circuitos que evoluíram para ajudar nossos ancestrais a sobreviver em ambientes perigosos..” (Clasen, 2017, p.13). (tradução nossa).

Figura 6 : Johann Heinrich Füssli (SUI, 1741 - 1825). O Pesadelo, 1781. Óleo s/tela, 101,6 × 127 cm.



Fonte: Detroit Institute of Arts Museum (2025)

O *Pesadelo* de Johann Heinrich Füssli (Figura 6), é um grande exemplo da representação da psique humana: a visão de criaturas nos observando, o medo que se

impõe à mente como mecanismo de defesa. O absurdo da cena evidencia a construção do inconsciente e sugere um possível paralelo entre o demônio sobre o corpo da mulher e o assédio. Na Figura 5, a pintura exibe uma mulher sobre o leito de sua cama, aparentando estar desacordada, ao mesmo tempo o sombrio se manifesta na escuridão, com personagens cuja presença é inexplicada e que parecem assombrar e impor um peso à moça inconsciente.

Desde os primórdios das narrativas humanas, o medo sempre ocupou um lugar central nas histórias sussurradas como alertas nas sombras da infância, a tradição oral foi o berço de arquétipos e atmosferas que mais tarde seriam codificados no gênero do terror, contos como os registrados pelos irmãos Grimm, embora não fossem nomeados como *horror*, já carregavam em seu âmago elementos de brutalidade, tensão e um senso constante de ameaça.

Figura 7: Rodolfo Zalla (Buenos Aires, 1931). Capa da revista Calafrio, nº 2. 1981. Ilustração em arte-final, publicada pela Editora D-Arte, São Paulo.



Fonte: Calafrio (1981-1993)

O horror, portanto, não nasceu de um ponto fixo, mas se cristalizou lentamente à medida que culturas e épocas diferentes buscavam dar forma às suas inquietações mais profundas, no século XIX, o terror se entrelaça com os valores vitorianos e suas

obsessões com moralidade, repressão e dualidade, obras como *Drácula* e *Frankenstein* exploram a luta entre aparência e essência, entre razão e instinto, um tema que ecoa até hoje no terror psicológico contemporâneo.

Esse dinamismo do terror também reverberou nas histórias em quadrinhos, como aponta Luciano Henrique Ferreira da Silva (2012), destacando que, desde o século XX, os quadrinhos exploram o macabro como meio de tensionar os limites visuais e narrativos da mídia. Um exemplo notável é *Calafrio* (Figura 7), revista publicada no Brasil a partir da década de 1980, que reunia contos curtos de horror gráfico com forte influência dos quadrinhos pulp norte-americanos.

Essas HQs carregavam a herança gótica e a transgressão moderna, transformando a página em um espaço onde o grotesco e o fantástico podiam ser experimentados visualmente com liberdade. A linguagem gráfica, com seus contrastes extremos de luz e sombra, reforçava sensações de claustrofobia, angústia e violência — um legado direto das atmosferas do romance gótico e dos filmes expressionistas.

Segundo o artigo de Paolo La Marca (2023), em *Horror Manga: Themes and Stylistics of Japanese Horror Comics* o uso do termo *horror* para descrever um gênero específico no Japão de narrativas só se tornou comum a partir do final da década de 1960, antes disso, outras expressões eram utilizadas para designar histórias que exploravam o medo, o estranho ou o sobrenatural. No contexto japonês, destacam-se duas palavras associadas a esse universo: *kaidan*, que se refere a relatos de fantasmas e contos assustadores; e *kaiki*, adjetivo utilizado para qualificar o que é misterioso, bizarro ou sobrenatural.

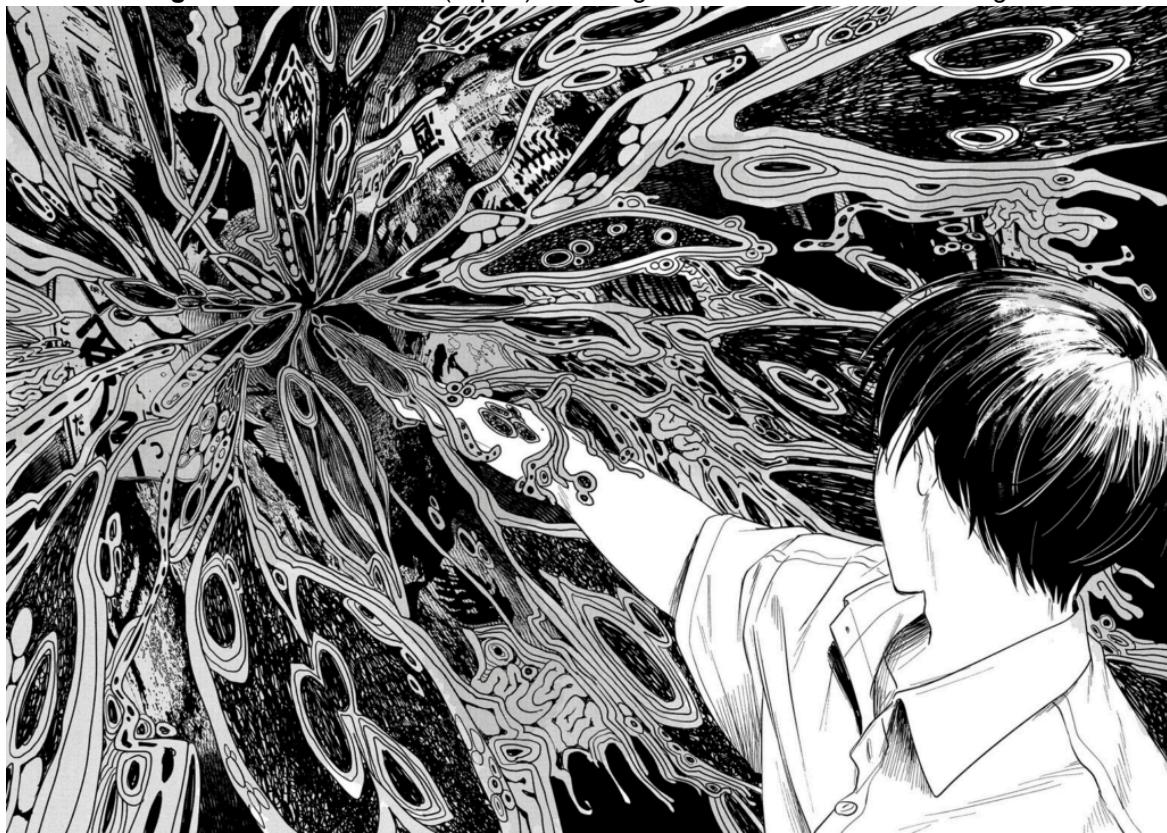
Segundo La Marca (2023), é possível perceber que a primeira produção editorial voltada exclusivamente ao horror no Japão teve início em 1958, com o lançamento da primeira revista dedicada inteiramente a esse tipo de conteúdo, e com o tempo essas publicações passaram a abranger temas mais variados, absorvendo também elementos da ficção ocidental, o que contribuiu para uma maior complexidade nas tramas e nos estilos narrativos.

La Marca (2023) destaca uma diferença fundamental entre o cinema e o mangá na maneira como ambos constroem o suspense e provocam emoções intensas. Enquanto os filmes podem recorrer à trilha sonora para criar tensão e impactar o espectador como

na icônica cena do chuveiro em *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock, os mangás precisam explorar recursos visuais específicos para atingir o mesmo efeito.

Para alcançar um impacto visual maior, La Marca (2023) pontua também o uso de páginas inteiras ou duplas, amplamente utilizadas no mangá de horror, essas páginas são projetadas para causar choque no leitor no exato momento em que ele vira a página, confrontando-o repentinamente com uma imagem grotesca e impactante. Esse impacto visual imediato funciona como o equivalente gráfico da trilha sonora no cinema, guiando a experiência emocional de forma silenciosa, mas potente.

Figura 8: Mokumokuren (Japão). *Hikaru ga Shinda Natsu*. 2021 –. Mangá.



Fonte: *Hikaru ga Shinda Natsu* (2021- vol 1 p.29-30)

Na Figura 8, no mangá de horror *Hikaru ga shinda natsu*, na história Hikaru some por alguns dias após uma caminhada na montanha, porém quando retorna algo está diferente, o protagonista começa a desconfiar de que seu amigo não é mais quem ele conhece. É possível observar o uso da página dupla para potencializar o impacto da cena, em que o protagonista é envolto por um ser senciente que se mescla ao seu braço.

Destaca-se o contraste entre a escuridão e a clareza do personagem ao longo das páginas.

Nos anos 1960, com a explosão das revistas especializadas, as histórias de terror começaram a conquistar um público mais jovem, nesse período, o interesse crescente entre leitoras do sexo feminino acabou influenciando a forma como os enredos eram desenvolvidos, levando os autores a explorar temas psicológicos e cotidianos em detrimento das narrativas tradicionais de *kaidan*, essa mudança abriu espaço para abordagens mais modernas, realistas e subjetivas, pois: “Os mangás de horror frequentemente operam em uma via dupla caracterizada por elementos contrastantes: real e sobrenatural, juventude e velhice, beleza e feiura.” (La Marca, 2024, p.10). (tradução nossa).

Figura 9: Ryukishi07 (Japão, 1973). Higurashi When They Cry. 2005–2011. Mangá.



Fonte: Capa Volume 1 Higurashi When They Cry. (2005–2011)

Na Figura 9, observa-se um exemplo do mangá de horror moderno *Higurashi When They Cry*, que incorpora tendências visuais contemporâneas responsáveis por impulsionar a popularização do gênero no Japão. Como mencionado anteriormente por La Marca, o contraste entre a aparência inocente do personagem e a arma visível em suas costas evidencia uma estratégia visual marcante do estilo.

Como é possível observar, na década de 1980, os quadrinhos de horror atingiram um de seus momentos mais expressivos no Japão, com uma grande diversidade temática e inovação visual, desde então, o gênero continua em constante transformação e, atualmente, vive um novo período de destaque, alcançando repercussão internacional, autores como Junji Ito, contribuindo para a expansão do horror gráfico também no Ocidente.

Diante dessa expansão do gênero e de sua crescente visibilidade dentro e fora do Japão, é possível destacar autores que contribuíram diretamente para esse reconhecimento. Entre eles, Junji Ito ocupa um lugar de destaque por sua abordagem única do horror, tanto na forma quanto no conteúdo, reunindo influências clássicas e criando um estilo próprio que dialoga com as transformações vividas pelos quadrinhos desde os anos 1980.

2 JUNJI ITO E UZUMAKI

O mangaká⁴ Junji Ito, natural da cidade de Gifu, no Japão, nasceu em 1963, durante os anos 1980, exerceu a profissão de técnico em prótese dentária antes de se dedicar integralmente aos quadrinhos, desde jovem, demonstrou interesse por desenho e narrativa, fortemente influenciado por mestres do terror como Kazuo Umezu, Hideshi Hino (Figura 10) e o escritor norte-americano H.P. Lovecraft autores cujas marcas são perceptíveis em sua produção artística.

Figura 10: Hideshi Hino (Japão, 1946). Hell Baby. 1989. Mangá.



Fonte: Nautijon, 2024

Ao ser questionado pela VIZ (2020) sobre a mudança do horror ao longo dos anos, Junji Ito pontua que, em sua infância, as histórias de horror eram limitadas a eventos e lugares, como, por exemplo, as aparições de fantasmas. Após ler Lovecraft, o autor relata ter descoberto o medo diante da imensidão, o universo é assustador, e afirma que essa escala continua crescendo.

Junji Ito também explora com frequência a temática da obsessão, elemento recorrente em seus enredos, geralmente retratado com carga simbólica e um tom

⁴ Mangaká: é a palavra japonesa para artista de mangá, ou seja, a pessoa que desenha e cria histórias em quadrinhos no estilo japonês

profundamente inquietante, esse aspecto é evidente em sua obra mais reconhecida *Uzumaki*, no mangá, a figura da espiral se transforma em um objeto de fascínio doentio, dominando os moradores de uma cidade fictícia e conduzindo-os, pouco a pouco, à insanidade e à decadência.

Na entrevista para a VIZ (2020), Ito afirma que, para ele, a parte mais assustadora do ser humano é a própria mente. Quando o corpo manifesta esses medos, torna-se a presença mais aterrorizante. Por isso, o autor acabou desenvolvendo diversas transformações do corpo humano em suas obras, aprofundando-se no *body horror*⁵, que considera o aspecto mais amedrontador dentro do gênero.

Figura 11: Junji Ito (JP, 1963). *Yami no Koe*, 2003. Mangá.



Fonte: Ito, 2003, p.156.

Em *Glyceride* (Figura 11), história que aparece pela primeira vez no capítulo 5 da coletânea do mangá *Vozes no Escuro*, o autor revela, em entrevista à VIZ (2020), que a

⁵ Body horror: A transformação, a deformação e a degradação do corpo humano no terror.

considera sua obra mais assustadora psicologicamente, devido ao grande impacto visual de suas figuras e à estranheza que foi capaz de deixá-lo desconfortável durante o processo de criação.

Figura 12: Katsuhiro Otomo (JP, 1954). *Akira*, 1982-1990. Mangá.



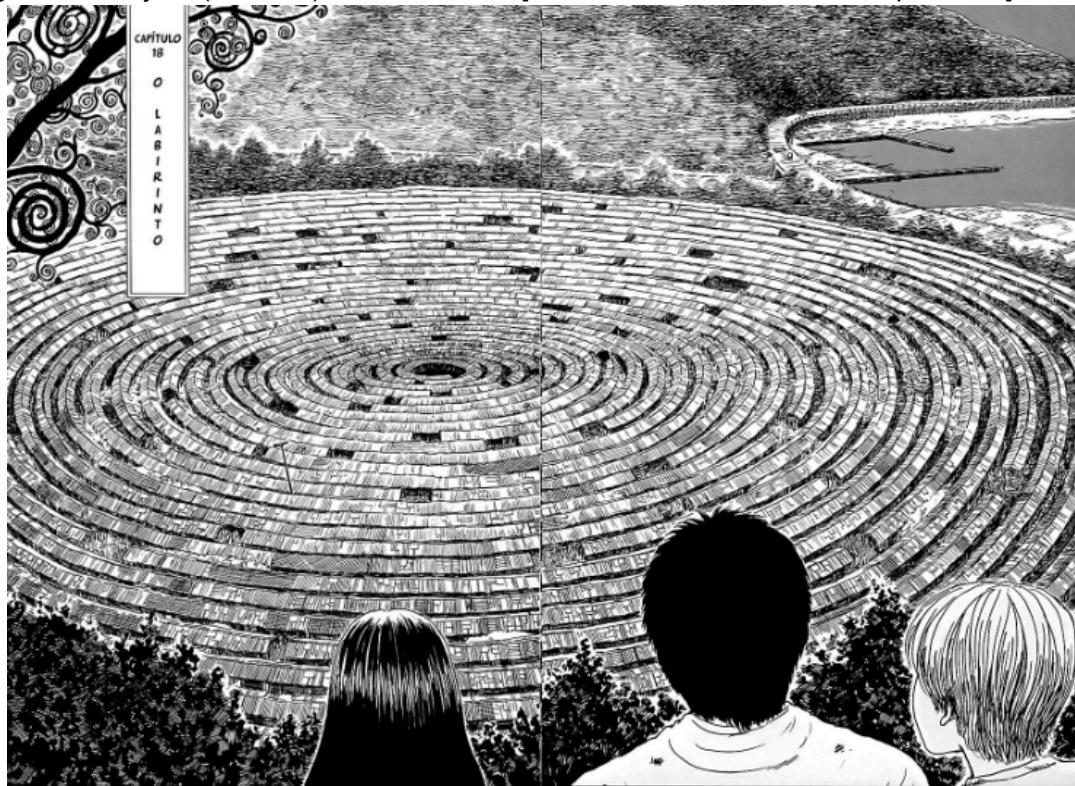
Fonte: Otomo, 1982-1990, p.300.

O mangá *Akira* (Figura 12), de Katsuhiro Otomo, é um marco da ficção científica cyberpunk é um exemplo expressivo de como o body horror pode ser utilizado para explorar questões sociais e existenciais. Essas distorções físicas não têm apenas função estética, mas também simbolizam o colapso psicológico e moral dos personagens, Otomo cria imagens perturbadoras que ultrapassam o impacto visual e convidam à reflexão sobre os limites da condição humana frente ao poder e à destruição.

Tanto em *Uzumaki*, de Junji Ito, quanto em *Akira*, de Katsuhiro Otomo, o body horror é explorado como meio de traduzir medos profundos e inquietações coletivas. Ito transforma a obsessão em força destrutiva, na qual deformações físicas expressam a decadência mental, enquanto Otomo utiliza mutações corporais extremas para simbolizar o colapso individual diante de poderes incontroláveis, em ambos os casos, o corpo se torna território do horror, revelando, de forma perturbadora, a fragilidade humana frente à obsessão.

A presença de Junji Ito no mercado editorial brasileiro se intensificou a partir de 2017, com a chegada de suas obras traduzidas para o português, a primeira publicação deste período foi *Fragmentos do Horror*, uma antologia de histórias macabras escrita em 2014 e lançada no Brasil pela editora DarkSide, em 2018 a editora Devir trouxe ao público nacional a primeira edição de *Uzumaki*.

Figura 13: Junji Ito (JP, 1963). *Uzumaki*, 2020 [A vila de *Uzumaki* observada por cima]. Mangá.



Fonte: Ito, 2020, p 560-561.

Uzumaki, A Espiral do Horror foi originalmente publicada entre 1998 e 1999 na revista semanal Big Comic Spirits e, posteriormente, compilada em três volumes do tipo

*tankōbon*⁶ pela editora Shogakukan, essa compilação foi lançada entre agosto de 1998 e setembro de 1999 e a popularidade da obra resultou ainda em duas edições do tipo *omnibus*⁷, uma lançada em março de 2000 e outra em agosto de 2010.

A narrativa se passa em Kurōzu-cho, uma vila fictícia assolada por uma maldição misteriosa relacionada ao símbolo da espiral, esse elemento gráfico se torna o centro de uma sucessão de eventos sobrenaturais que impactam os habitantes da cidade, a ideia por trás da história surgiu enquanto Ito desenvolvia um conceito sobre uma casa habitada por uma longa fila de pessoas, a partir disso, decidiu usar a espiral como forma visual (Figura 13) e simbólica para construir a atmosfera da obra.

O horror presente em *Uzumaki* subverte um dos significados culturalmente positivos da espiral frequentemente associada à harmonia ou ao crescimento na iconografia japonesa e a transforma em algo ameaçador, um motivo a ser temido na história, ela cresce e envolve tudo o que se aproxima.

2.1 A espiral e a estética do desconforto em *Uzumaki*

Espiral é uma linha curva que se desenrola em um plano de modo regular a partir de um ponto, afastando-se gradualmente dele, essa figura está presente como um padrão comum na natureza, como em conchas, insetos e redemoinhos em águas. Essa forma geométrica, presente no ambiente natural, também tomou forma em estruturas humanas ao longo do tempo e até hoje na modernidade, como, por exemplo, na Capela de Hiroshi Nakamura no Japão (Figura 14).

A Capela *Espiral* localizada no Japão, foi uma das várias construções humanas que se inspiraram na espiral para sua concepção.

Essa forma geométrica também ocupa espaço na criação artística há séculos, sendo um dos exemplos mais proeminentes Van Gogh (Figura 15), com seus traços vivos que criavam movimentos circulares em toda a sua obra, sempre conferindo ao símbolo protagonismo e mistério ao seu redor.

⁶ *Tankōbon* : Termo japonês que se refere a um formato de livro, edições de bolso, compactas e com capa comum.

⁷ *Omnibus*: Refere-se a edições grandes que reúnem várias histórias de um personagem ou série em um único volume.

Figura 14: Capela Espiral de Hiroshi Nakamura, em Onomichi, Japão, construída em 2013.



Fonte: Arch Daily, 2013.

A *Noite Estrelada*, de Van Gogh (Figura 15), é marcada por um aspecto gráfico intenso, com pinceladas vigorosas que criam redemoinhos e ondas que parecem pulsar no céu. Essas formas curvas e dinâmicas conferem à obra uma sensação de movimento e emoção, transformando a paisagem noturna em uma expressão turbulenta da mente do artista.

Em *Uzumaki*, esse símbolo se torna algo a ser temido, em todo momento, as representações visuais da espiral causam agonia aos personagens, o símbolo misterioso também é encontrado em obras modernas, como no filme *Vertigo*, do diretor Hitchcock, onde o elemento visual é usado em meio ao ar de desespero e às fobias enfrentadas pelo protagonista, sendo a espiral empregada para intensificar esse momento.

Esse ícone é o elemento fomentador de todos os acontecimentos trágicos na história, o leitor, ao ver esse sinal visual em qualquer momento da obra, já sabe que se trata de um mau presságio, esse elemento visual, é o principal componente sobre o qual o visual de *Uzumaki* se debruça para alcançar e gerar o desconforto.

Figura 15: Vincent van Gogh,(NL, 1853-1890) Noite Estrelada,1889. Óleo s/tela, 74 x 92



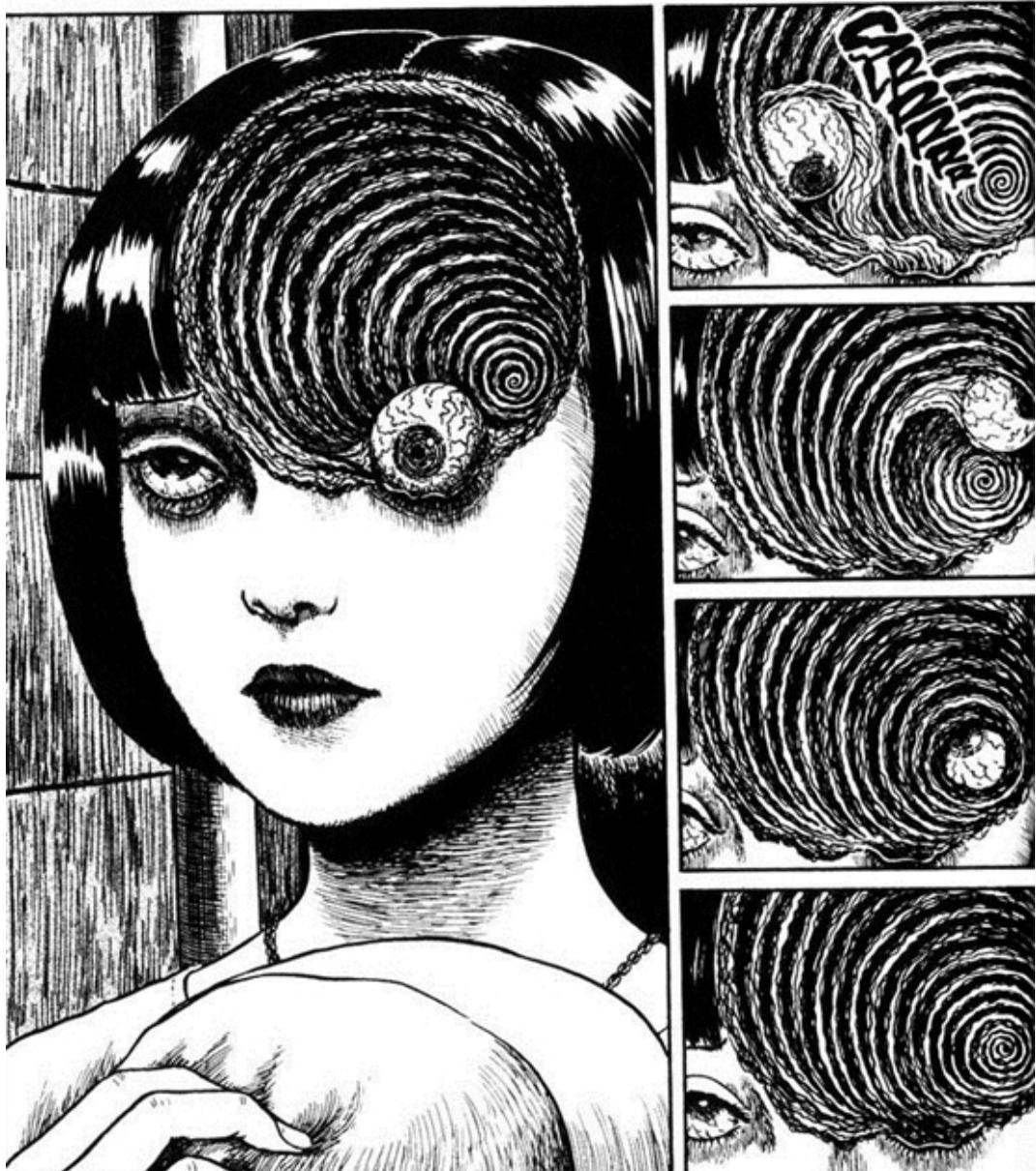
Fonte: The Museum of Modern Art, 2025.

Uma das características marcantes do traço de Junji Ito é o uso de formas simples para os personagens, normalmente com pouco contraste e informação em seus rostos, esse elemento se destaca quando esses personagens se encontram em cenas perturbadoras. Nesse momento, o peso visual normalmente se concentra nos instantes de tensão e é potencializado pelo contraste.

Ito comenta em entrevista com Viz (2020) uma de suas técnicas para a desenhar personagens é o equilíbrio, quando desenha rostos que precisam ser belos ele usa o *golden ratio*⁸ para proporções faciais (Figura 16), junto de referências fotográficas para alcançar o resultado esperado. Para atingir esse equilíbrio, o autor sabe distribuir o peso e a dominância dos elementos gráficos, como hachuras, pontos e formas, na composição dos quadros, a fim de balancear as imagens.

⁸ Golden ratio: Conceito matemático expresso por aproximadamente 1,618, que na arte, é usada para criar composições equilibradas e harmoniosas por meio das proporções, dividido em uma série de quadrados.

Figura 16: Junji Ito (JP, 1963). *Uzumaki*, 2020 [A espiral tomando conta do corpo da jovem]. Mangá.



Fonte: Ito, 2020, p. 104.

Para Wong (2001) a dominância se estabelece quando certos elementos visuais se destacam por cobrirem uma área maior da composição. Esses elementos, que se diferenciam por características como cor, tamanho, textura ou localização, aparecem com mais frequência e ocupam mais espaço, contribuindo para a estrutura e harmonia do conjunto visual, como os usados em *Uzumaki* (Figura 16).

Figura 17: Junji Ito (JP, 1963). Uzumaki, 2020 [Kirie envolta de seres tomados pela espiral] . Mangá.



Fonte: Ito, 2020, p. 143.

Em *Uzumaki*, a qualidade da linha, a grande concentração de hachuras e as repetições são fundamentais para a construção de cada cena desconcertante (Figura 17). Wong (2001) destaca a gradação como uma das técnicas-base: ela pode seguir do estreito para o largo e depois retornar ao estreito, ou ser organizada em qualquer sequência rítmica, permitindo variações dinâmicas na composição e, assim, criando padrões que texturizam personagens e ambientes podendo culminar, inclusive, na implementação da própria espiral .

Figura 18: Junji Ito (JP, 1963). *Uzumaki*, 2013 [Aluno que se tornou um caramujo.] . Mangá.



49

AnimeNewsNetwork.com

Fonte: Ito, 2020, p.253

O conjunto geral dos quadros apresenta uma forte carga de peso visual, especialmente pelo uso expressivo das hachuras, mesmo em meio ao caos visual que caracteriza muitas de suas composições, é possível perceber um senso de equilíbrio construído pela distribuição cuidadosa dos elementos na página. Para Arnheim (2016),

esse equilíbrio é alcançado pela maneira como os pontos de atenção são posicionados, pela intensidade das texturas e pela direção sugerida pelas formas e sombras, podemos perceber que, a interação entre esses elementos visuais cria uma harmonia instável, que guia o olhar do leitor pelo horror gráfico de forma controlada, apesar da aparente desordem (Figura 18).

As técnicas gráficas utilizadas por Junji Ito em *Uzumaki* revelam como elementos visuais bem planejados como o uso do contraste, a composição equilibrada e a repetição de formas simbólicas podem ser fundamentais para provocar sensações específicas no leitor, como o desconforto e a tensão. Compreender esses recursos não apenas enriquece a leitura da obra, mas também oferece ferramentas valiosas para artistas e autores que desejam aplicar esses princípios em suas próprias criações.

Nesse sentido, estudar o modo como Ito organiza visualmente suas narrativas permite entender como a técnica gráfica pode ser usada de forma intencional para reforçar atmosferas e ampliar o impacto emocional de uma história. Desse modo, no capítulo 3 esse conhecimento será utilizado na concepção da produção do quadrinho autoral A Sala do Piano.

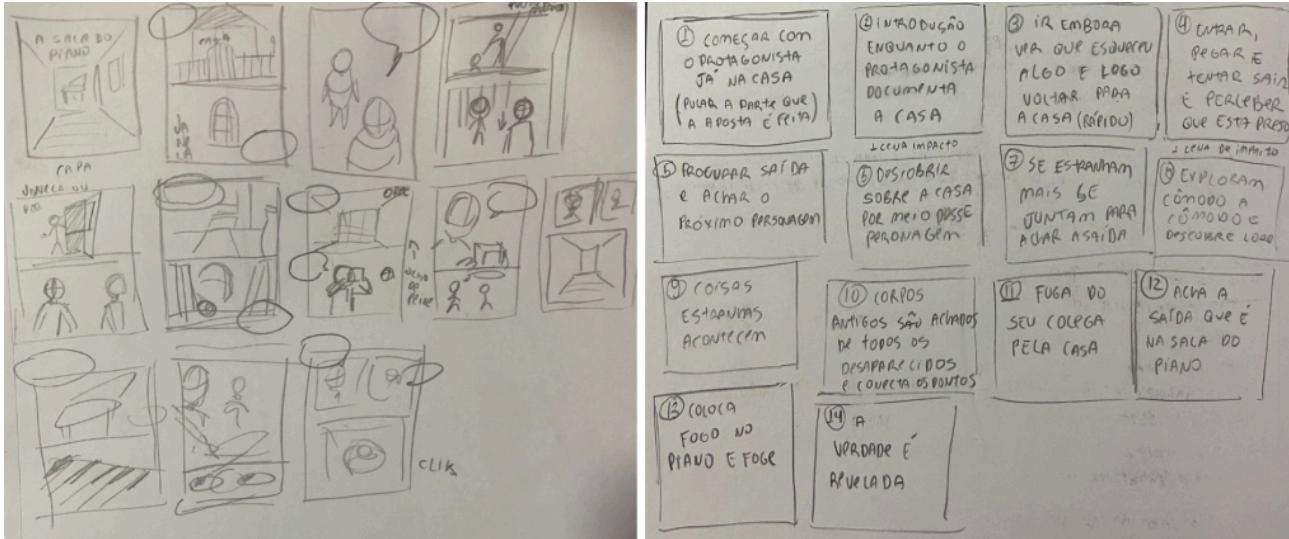
3. A SALA DO PIANO - uma poética autoral sobre horror

A Sala do Piano é um projeto de quadrinho autoral de horror cuja narrativa se inicia quando um grupo de amigos decide investigar uma casa abandonada, sobre a qual circulam rumores de que há um piano esquecido que toca sozinho em horários aleatórios. O protagonista e um de seus amigos vão até o local para verificar o mistério, mas, ao chegarem, encontram apenas o piano em uma sala vazia.

Após fotografarem o ambiente, deixam a casa sem maiores acontecimentos. Na Figura 19, apresenta-se um esboço geral do prólogo da narrativa, indicando a organização visual e o clima da obra. O projeto será um quadrinho digital que contará o prólogo da história, na qual contém 12 páginas, que tem como protagonista Otávio Woccas e seu encontro com o primeiro evento bizarro em sua vida.

A narrativa do prólogo se inicia de forma simples, quando ele decide acompanhar uma amiga a uma casa abandonada, onde o objetivo é apenas realizar algumas fotografias para um projeto pessoal. No entanto, após esquecer o celular no local e retornar para buscá-lo, Otávio percebe que algo inexplicável ocorre, o espaço físico da casa se transforma, os cômodos se reorganizam, e a saída desaparece. A casa torna-se um labirinto vivo, aprisionando o protagonista em um looping que desafia sua percepção de realidade.

Figura 19: Lara Liz Perius (BR, 2001). Esboço geral, 2025. Grafite s/papel, s.m.

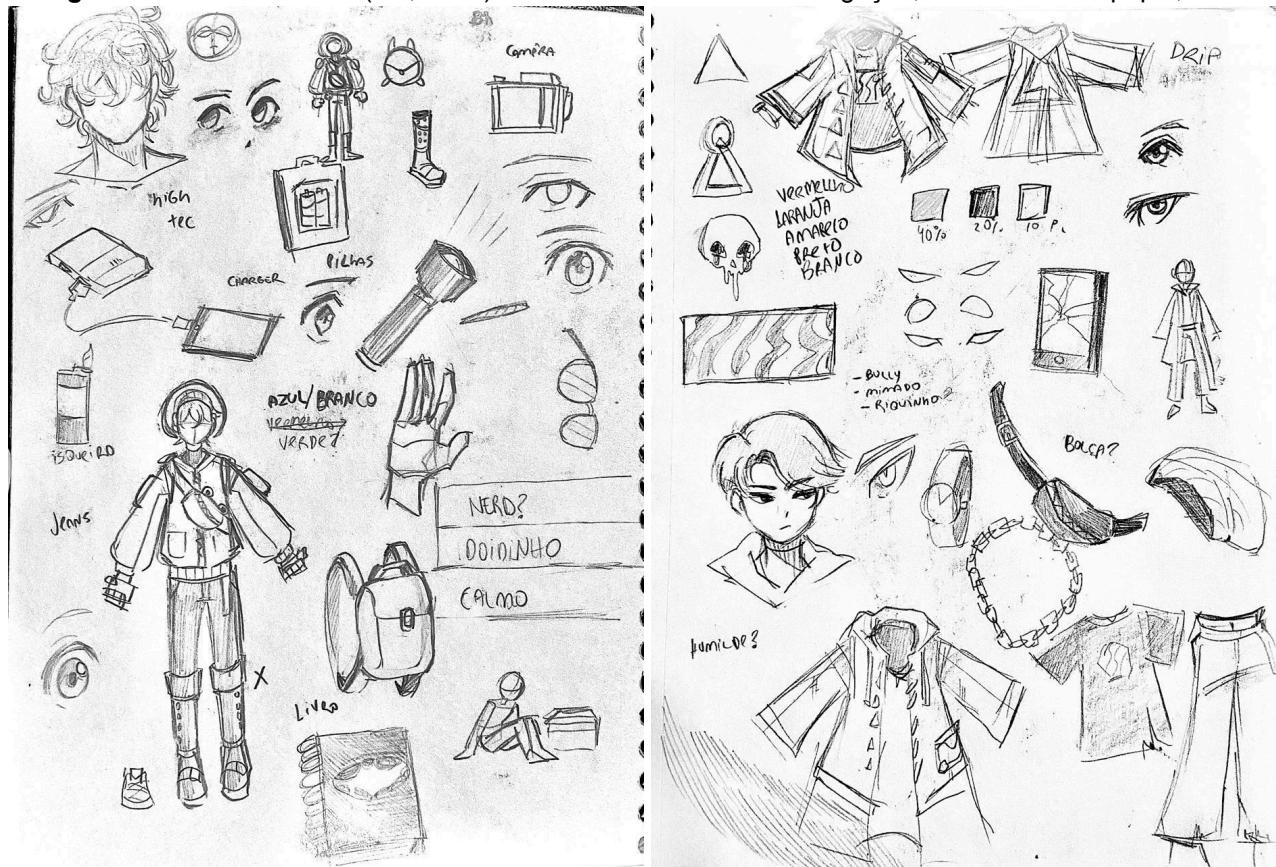


Fonte: Acervo da autora, 2025

Para o desenvolvimento das ilustrações, foi adotada a técnica mista, que combina procedimentos digitais e tradicionais. A finalização das páginas será realizada com o uso dos aplicativos Procreate e Clip Studio Paint, garantindo maior controle na composição gráfica e nos efeitos visuais pretendidos.

A trama se desenvolve quando o protagonista percebe que esqueceu o celular na casa, após seu amigo já ter ido embora. Sozinho, ele decide retornar para buscar o aparelho. No entanto, ao tentar sair novamente, percebe que o local onde antes estava a porta de saída se transformou em outro cômodo. Logo, ao notar que isso acontece com todos os ambientes da casa, ele comprehende que está preso ali sozinho, na Figura 18, apresento a construção visual dos personagens principais do quadrinho.

Figura 20: Lara Liz Perius (BR, 2001). Recorte Elementos da Navegação, 2025. Grafite s/papel, s.m.



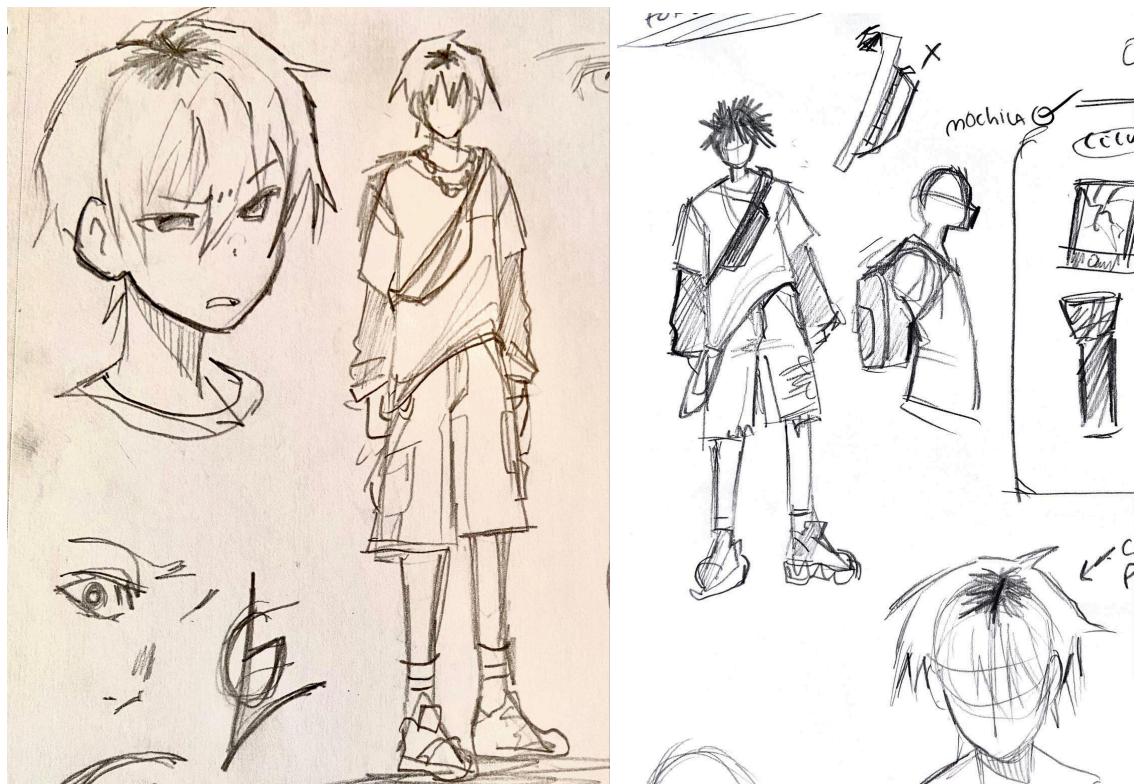
Fonte: Acervo da autora, 2025

O objetivo desta produção é criar um quadrinho autoral, um prólogo capaz de provocar desconforto no leitor por meio da construção visual das páginas, inspirado na obra de Junji Ito e articulando o horror a partir da junção entre narrativa e técnicas

gráficas. A proposta busca intensificar as sensações de estranhamento e tensão e, sempre que possível, explorar possibilidades estéticas dentro do gênero do horror na elaboração do quadrinho.

Durante o processo de concepção do quadrinho, ocorreram diversas alterações, sobretudo em relação ao protagonista e ao enredo. Elementos como o gênero da narrativa e a motivação dos personagens para se dirigirem ao quarto do piano foram sendo reformulados ao longo da produção de esboços e rascunhos das páginas e diálogos.

Figura 21: Lara Liz Perius (BR, 2001). Recorte Elementos do design do protagonista, 2025. Grafite s/papel, s.m.



Fonte: Acervo da autora, 2025

Ao desenvolver os designs dos personagens, a narrativa e a organização dos quadros, percebi que alguns elementos não se articulavam de forma tão eficiente quanto poderiam e, portanto, necessitavam de ajustes, um exemplo foi a personalidade do protagonista, no qual foi inicialmente concebido como um indivíduo tímido e medroso, essa caracterização mostrou-se pouco compatível com a ação de adentrar sozinho em uma casa abandonada. Diante disso, optei por reformular sua construção, atribuindo-lhe traços mais rebeldes (Figura 21), o que conferiu maior coerência à narrativa.

Na etapa de produção das páginas do quadrinho, após a definição final dos diálogos e da narração, os esboços elaborados em meu sketchbook foram transferidos para folhas brancas em formato A4. Nessa fase, refinei os desenhos e realizei ajustes em elementos visuais, como a perspectiva, a inserção de objetos e a disposição dos balões de fala, com o objetivo de assegurar maior clareza e fluidez na leitura (Figura 22).

Figura 22: Lara Liz Perius (BR, 2001). Esboço da introdução de capítulo, 2025. Grafite s/papel, s.m.



Fonte: Acervo da autora, 2025

Após concluir a segunda etapa, com os esboços finalizados nas folhas A4, transferi todo o diálogo para os balões de fala e realizei as alterações necessárias para manter o equilíbrio entre texto e imagem. Em seguida, avancei para a próxima etapa da produção: digitalizar as páginas e dar continuidade ao polimento dos quadros no ambiente digital (Figura 23).

Ao transferir as páginas para o ambiente digital, utilizando o aplicativo de ilustração digital Procreate para iOS, iniciei o processo de polimento dos quadros e dos balões. Paralelamente, comecei a desenvolver a capa e a contracapa do quadrinho, buscando transmitir uma atmosfera de suspense já no primeiro contato visual com a obra.

Durante a etapa final de transferência do papel para o digital, percebi a necessidade de realizar algumas alterações na obra, como a reformulação de certos diálogos e até a substituição de páginas inteiras, a fim de aprimorar o entendimento e o fluxo da narrativa. Foram ajustes que, embora não modificassem a ideia original, mostraram-se essenciais para reforçar a atmosfera pretendida.

Figura 23: Lara Liz Perius (BR, 2001). Recorte Elementos, 2025. Grafite s/papel e digital

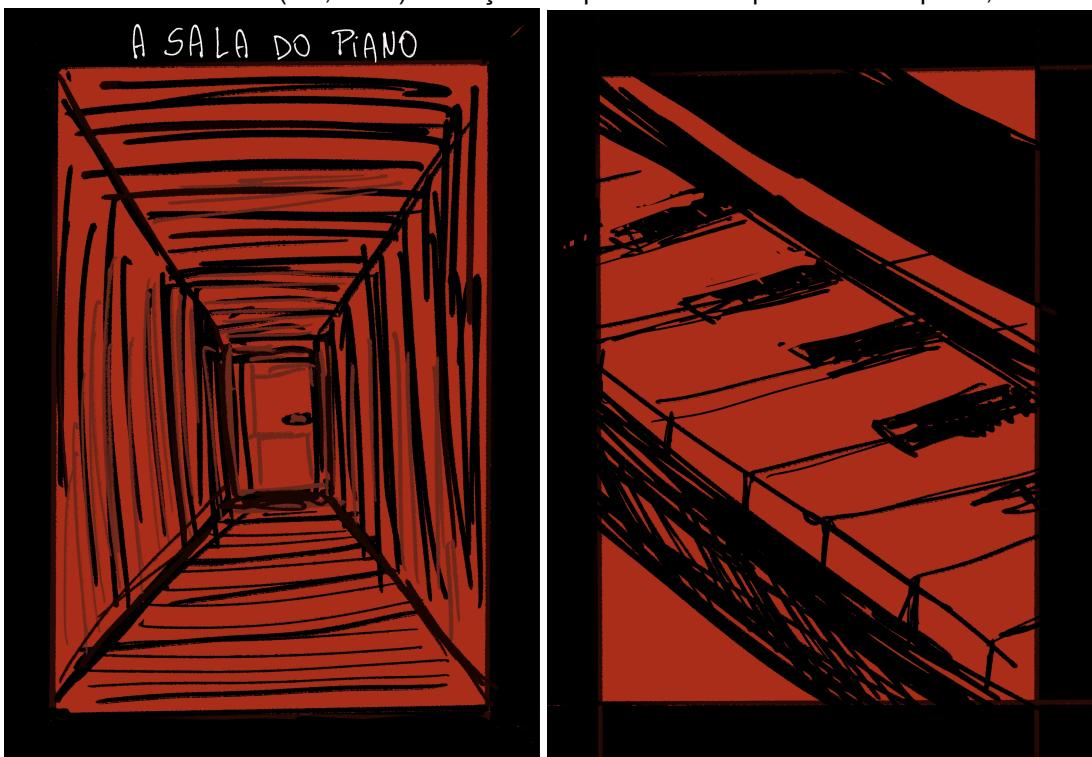


Fonte: Acervo da autora, 2025

Amostra do esboço da página no sketchbook, seguida pela versão transferida para a folha A4 e, posteriormente, pelo esboço em formato digital, já mais estruturado (figura 23).

Com a estrutura de todas as páginas concluída, foi possível visualizar e desenvolver o esboço da capa e da contracapa do quadrinho, concentrando a composição em figuras-chave para a narrativa e preservando a coerência visual do conjunto. Na capa me inspirei nas espirais de uzumaki, no modo em que as repetições de um símbolo visual criam um padrão para guiar os olhos do leitor (Figuras 24).

Figura 24: Lara Liz Perius (BR, 2001). Esboço da capa e contra capa da sala do piano, 2025. digital

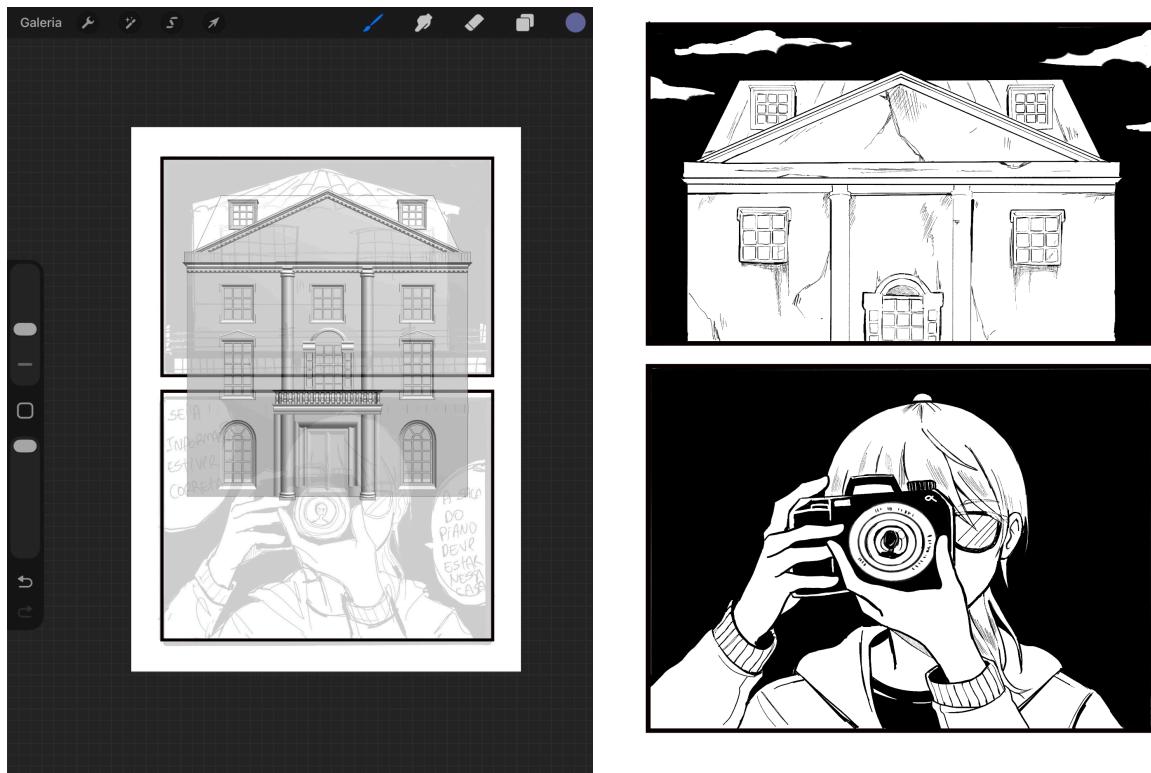


Fonte: Acervo da autora, 2025

Na etapa final do desenvolvimento das páginas em ambiente digital, foi utilizado o software pago de ilustração, Clip Studio Paint, que disponibiliza, entre seus recursos, modelos tridimensionais em seu banco de dados. Dessa forma, a fim de conferir maior realismo à ambientação, recorreu-se a um modelo 3D (Figura 25) como base para a construção da silhueta da casa, a qual foi posteriormente modificada para se adequar ao universo fantasioso da obra.

Após posicionar e definir o modelo 3D, exportei o arquivo em formato Photoshop e continuei o polimento no aplicativo Procreate, aplicando hachuras e ajustando as áreas de contraste para que a referência se mesclasse ao traço dos quadrinhos. Baseei-me na teoria de Wong (2001), sobre a dominância de elementos visuais na formação do equilíbrio da composição dos quadros para conseguir manter a consistência entre os desenhos para não causar estranhamento.

Figura 25: Lara Liz Perius (BR, 2001). Produção e finalização das página 1 , 2025. digital

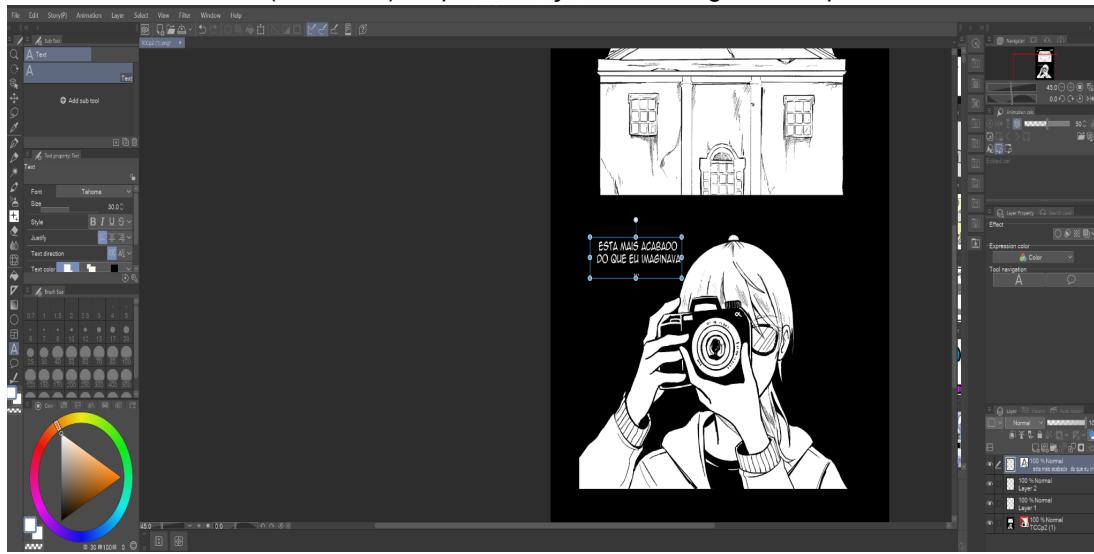


Fonte: Acervo da autora, 2025

Na etapa final da produção foi adicionado os diálogos nas páginas, alguns dos diálogos produzidos anteriormente na etapa da roteirização foram alterados conforme o processo, foram alterados por palavras similares que não alterassem a intenção original porém foram necessários para uma leitura fluida.

A fonte escolhida foi a Anime Ace, de uso livre para fins não comerciais, sua seleção deve-se ao fato de apresentar características neutras, que não geram grande contraste em relação ao estilo adotado neste trabalho. Para a implementação dos diálogos, as páginas finalizadas foram importadas novamente para o software Clip Studio Paint, onde utilizei as ferramentas de texto e balão de fala disponíveis no aplicativo.

Figura 26: Lara Liz Perius (BR, 2001). Implementação dos diálogos no Clip Studio Paint , 2025. digital



Fonte: Acervo da autora, 2025

Para a apresentação do quadrinho autoral à banca examinadora, optei pela mídia digital, em formato PDF, por permitir a preservação da qualidade dos traços sem comprometer a fidelidade visual da obra.

Termino minha produção com uma frase de Junji Ito (2020), que resume bem minha intenção na criação e na produção da Sala do Piano: “Eu quero que os leitores desfrutem do sentimento estranho e da atmosfera na primeira vez que vejam a imagem.”

CONSIDERAÇÕES

Ao longo desta pesquisa, partindo da questão central, como as técnicas gráficas de Junji Ito em *Uzumaki* contribuem para sensações de desconforto visual, busquei compreender de que forma elementos como contraste, hachura e composição se articulam para provocar impacto psicológico no leitor. O estudo teve como base uma análise teórica e prática, unindo a observação da obra *Uzumaki* à criação de um quadrinho autoral intitulado *A Sala do Piano*, no qual as técnicas estudadas foram reinterpretadas sob uma perspectiva pessoal.

No primeiro capítulo, investiguei os fundamentos do horror como gênero artístico e sua influência sobre o ser humano, a partir das reflexões de Abbagnano e outros teóricos. A partir dessa discussão, compreendi como o horror atua diretamente sobre as emoções, explorando o medo e o desejo como forças contraditórias que nos atraem e repelem diante do desconhecido. Também analisei como o horror foi representado nas artes visuais, da pintura ao mangá, e como ele evoluiu até se consolidar como uma linguagem própria dentro das narrativas gráficas japonesas.

Ao longo do segundo capítulo, aprofundei a análise da obra de Junji Ito, reconhecendo sua importância para a consolidação do terror gráfico contemporâneo, logo estudei como Ito transforma a espiral, símbolo tradicionalmente associado à harmonia e à continuidade, em um signo de desordem e medo, subvertendo significados culturais e gerando desconforto visual. Com apoio teórico de autores como Rudolf Arnheim e Wong Wucius, examinei os princípios de forma, equilíbrio e contraste aplicados por Ito, compreendendo como suas escolhas gráficas constroem a sensação de vertigem e tensão.

A análise da obra *Uzumaki* revelou que o horror gráfico se manifesta não apenas no conteúdo narrativo, mas principalmente na estrutura visual que o sustenta. A espiral, elemento recorrente em toda a trama, atua como símbolo de obsessão, desequilíbrio e repetição, gerando uma sensação de vertigem tanto nos personagens quanto no leitor.

Desenvolvendo o terceiro capítulo, apresentei minha produção prática, um quadrinho desenvolvido com base nas técnicas gráficas estudadas. Essa etapa representou o diálogo entre teoria e criação, no qual busquei aplicar contrastes, composições e texturas capazes de gerar inquietação visual. A narrativa de *A Sala do Piano* foi construída para explorar o silêncio, o espaço e a sugestão do desconhecido,

elementos que, assim como em *Uzumaki*, provocam tensão sem depender exclusivamente do susto, mas da atmosfera e da forma.

A partir dessa trajetória, comprehendo que o estudo do horror em quadrinhos ultrapassa a simples visualidade. Ele envolve uma investigação sobre as emoções humanas e a maneira como o desenho, o ritmo e a composição podem influenciar o olhar e o sentir do leitor. O processo de pesquisa e criação permitiu-me compreender que as técnicas gráficas, quando utilizadas de forma consciente, têm o poder de transformar o desconforto em experiência estética.

Eu pretendo dar continuidade aos meus projetos pessoais e à produção de quadrinhos autorais, tenho como objetivo concluir a história *A Sala do Piano* e publicá-la em sites de divulgação de HQs online, como as plataformas digitais *Webtoon* e *Tapas*, nos quais já publiquei anteriormente, além de aperfeiçoar minha técnica para continuar contando histórias autorais e criar novas narrativas com temas variados e questões que considero interessantes de serem abordadas.

Também tenho interesse em dar continuidade à minha formação acadêmica por meio de uma pós-graduação, buscando me aprofundar no estudo artístico e, se possível, continuar explorando o tema dos quadrinhos. Finalizo esta pesquisa reconhecendo que o aprendizado adquirido ao longo deste percurso foi essencial para o amadurecimento da minha prática artística.

Assim como Junji Ito, busco continuar explorando o potencial expressivo do desenho e das formas, aprimorando minhas técnicas e expandindo o diálogo entre o horror, a estética e o simbólico. Vejo neste trabalho não um ponto final, mas uma espiral, um movimento contínuo de estudo, criação e descoberta que pretendo seguir desenvolvendo em futuras produções.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. 5°. ed. rev. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 1014 p. ISBN 978-85-336-2356-9.

ARAÚJO, João Fabrício Oliveira Batista de. **O horror e o medo por Junji Ito**: apresentando Uzumaki. 2022. 69 p. TCC (Licenciatura em Artes Visuais) - Departamento de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022.

ARCH DAILY. **Capela Espiral**. Hiroshi Nakamura [2013]. Disponível em:<https://www.archdaily.com.br/br/761770/capela-espiral-nap-architects>. Acesso em: 18 jul. 2025

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2016. 528 p.

ARTSY.NET. **Evil Spirit**, Takato Yamamoto [2004] Disponível em:<https://www.artsy.net/artwork/takato-yamamoto-evil-spirit>

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Superior. **Resolução nº 1**, de 16 de janeiro de 2009. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Artes Visuais e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, n. 13, p. 33, 19 jan. 2009.

CALAFRIO, Rodolfo Zalla. [1981]. Disponível em:<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/calafrio-n-2/ca225100/39166> Acesso em: 17 jun. 2025

CHERRY, Brigid. **Horror**. London: Routledge, 2009.

CLASEN, Mathias. **Why horror seduces**. New York: Oxford University Press, 2017.

DETROIT INSTITUTE OF ARTS MUSEUM. O Pesadelo. **Johann Heinrich Füssli**. [1781] Disponível em:<https://dia.org/collection/nightmare-45573#:~:text=The%20Nightmare%20%7C%20Detroit%20Institute%20of%20Arts%20Museum> Acesso em: 10 jul. 2025

D'SILVA, Beverley. **The ancient enigma that still resonates today**. BBC, Londres, 2022. Disponível em:<https://www.bbc.com/culture/article/20220318-the-ancient-enigma-that-still-resonates-today> Acesso em: 13 jun. 2025.

GOMES, Thiago. **Quem é Junji Ito e por que você deve ler os mangás de horror dele. Superinteressante**, São Paulo, 9 out. 2017. Disponível em:<https://super.abril.com.br/cultura/quem-e-junji-ito-e-por-que-voce-deve-ler-os-mangas-de-horror-dele/>. Acesso em: 10 jun. 2025.

ITO, Junji. **Uzumaki**. São Paulo: Devir, 2020.

ITO, Junji. **Yami no Koe**. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2003.

KATSUHIRO OTOMO. **Akira**. [1982-1990] Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/725501821206832470/> Acesso em: 02 ago. 2025

RYUKISHI07. **Higurashi When They Cry**. [2005-2011] Disponível

em:<https://www.nautiljon.com/mangas/higurashi+no+naku+koro+ni+-+onikakushi-hen.html> Acesso em: 19 jul. 2025

LA MARCA, P. **Horror manga: themes and stylistics of Japanese horror comics.** Humanities, Catania, v. 13, n. 8, 2024. Acesso em: [ex: 27 maio 2025].

MORGAN, Jack. **The biology of horror: gothic literature and film.** New Brunswick: Rutgers University Press, 2010. 264 p.

MUSEO DEL PRADO. **Saturno.** Francisco de Goya. [c. 1820–1823]. Disponível em:<https://www.museodelprado.es/colección/obra-de-arte/saturno/18110a75-b0e7-430c-bc73-2a4d55893bd6>. Acesso em: 10 jun. 2025

MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA . Guernica. Pablo Picasso. [c.1937]. Disponível em: <https://museo-tickets.org/en/museos/museo-nacional-centro-de-arte-reina-sofia-en/> Acesso em:17 nov. 2025

MOKUMOKUREN. **Hikaru Ga Shinda Natsu.** [2021] Disponível em:<https://comet.reviews/2022/10/31/hikaru-ga-shinda-natsu-manga-review/> Acesso em: 7 jul. 2025

NAUTILJON. *Hideshi Hino de retour en 2024 chez Imho avec Hell Baby.* Disponível em: <https://www.nautiljon.com/actualite/mangas/hideshi-hino-de-retour-en-2024-chez-imho-avec-hell-baby,17114.html>. Acesso em: 24 jun. 2025.

SCHOPENHAUER, Arthur. **Do mundo como vontade e representação.** São Paulo: Saraiva, 2012.82p

SILVA, Luciano Henrique Ferreira da. **O gênero de horror nos quadrinhos brasileiros: linguagem, técnica e trabalho na consolidação de uma indústria - 1950/1967.** 2012. 316 f. Tese (Doutorado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

THE MUSEUM OF MODERN. **Noite Estrelada**, Vincent van Gogh [1889]Disponível em:https://www.moma.org/collection/works/79802?classifications=any&date_begin=Pre-1850&date_end=2025&include_uncataloged_works=false&on_view=false&q=VAN+GOGH&recent_acquisitions=false&with_images=true Acesso em: 20 jul. 2025

TEIXEIRA, E. de S.; DE CAMARGO, R. C. **O EXPRESSIONISMO E O ESPÍRITO DE SUA ÉPOCA.** Revista Mosaico - Revista de História, Goiânia, Brasil, v. 13, p. 39–48, 2020. DOI: 10.18224/mos.v13i0.7544. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/mosaico/article/view/7544>. Acesso em: 06 ago. 2025.

VIZ Media. **A Talk with Junji Ito | Creator Interview | VIZ.** YouTube, 30 abr. 2020. 13:17 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yzBzQkQth6Y>. Acesso em: 20 jun. 2025.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho.** 2. ed. Tradução de Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 2001.