



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÕES  
DEPARTAMENTO DE ARTES  
CURSO DE GRADUAÇÃO DE ARTES VISUAIS - BACHARELADO

SÓCRATES DO NASCIMENTO ALVES

**ZOZ:** DIÁRIO DO PROCESSO CRIATIVO EM ILUSTRAÇÃO DIGITAL

Recife

2025

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

SÓCRATES DO NASCIMENTO ALVES

**ZOZ:** DIÁRIO DO PROCESSO CRIATIVO EM ILUSTRAÇÃO DIGITAL

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

Prof<sup>o</sup>. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa

Recife  
2025

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

Alves, Sócrates do Nascimento.

Zoz: Diário do Processo Criativo em Ilustração Digital / Sócrates do Nascimento Alves. - Recife, 2025.

53 p. : il.

Orientador(a): Eduardo Romero Lopes Barbosa

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

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Mangá. 2. RPG. 3. Desenho. 4. Ilustração Digital. 5. Artes Visuais. I. Barbosa, Eduardo Romero Lopes. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

SÓCRATES DO NASCIMENTO ALVES

**ZOZ: DIÁRIO DO PROCESSO CRIATIVO EM ILUSTRAÇÃO DIGITAL**

TCC apresentado ao Curso de Artes Visuais (Bacharelado) da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Recife, como requisito para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Aprovado em: 08/08/2025

**BANCA EXAMINADORA**

---

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

---

Profº. Dr. André Antônio (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profº. Dr. Chico Lacerda (Examinador Externo)  
Universidade Federal de Pernambuco



## AGRADECIMENTOS

Não minto, preferia fazer algo bem mais sucinto, mas sou obrigado a me dedicar um pouco àqueles que se dedicaram a mim. Aos meus familiares que me permitiram chegar ao mundo e que de mim cuidaram para chegar até aqui, em especial meus amados pais Aldo José e Geralda Patrícia. aos meus irmãos e irmãs do “Chuvoso”, em especial ao autointitulado “Rei dos Bravos” João Elias, João Felipe Jorge, Pedro Gabriel L.P., Guilherme Adiano, Lila e Nuriel que por generosidade transformaram meu hobbie em trabalho. Aos meus veteranos do “Vitamigos”, com menção honrosa a Adisson Gonzaga, que me ajudaram intensamente a progredir em meu ofício. Aos meus demais companheiros e companheiras cujos nomes não consigo enquadrar em um grupo específico. À docência do CAC, em especial a Eduardo Romero, Jéssica Tardivo, André Antônio, Chico Lacerda e Maria Betânia por terem me guiado diretamente na elaboração do presente trabalho, mas sem tirar o espaço de demais professores que me ajudaram a ampliar minha mentalidade no campo da arte e da vida como um todo. Agradeço também ao “Penguim”, autor da *webnovel The Unknown*, disponível para leitura no site *Royal Road*, por ter confiado em mim para ilustrar sua obra e autorizado o uso de tais ilustrações neste trabalho de conclusão de curso. Por fim, caso haja um Deus no céu, agradeço ao mesmo por ter selecionado a dedo aqueles que me acompanhariam, tal como sou grato àqueles que já se foram, e deixaram seu legado positivo na sociedade, ou pelo menos em mim.

*“[...] Algum tempo depois de você começar a desenhar regularmente, chegará um momento em que você pensará: "Isso simplesmente não está funcionando ultimamente." Quando isso acontecer, você pode ficar um pouco preocupado, mas se você continuar desenhando, conseguirá superar isso. O simples fato de você estar preocupado com isso significa que você está tentando [...]” (Araki, 2017, p.138).*

## **RESUMO**

Este trabalho de conclusão de curso visa apresentar minha evolução nas artes visuais a partir de uma análise sequencial de critérios técnicos e poéticos de minhas obras em um intervalo de tempo que engloba períodos tanto antes quanto depois do meu ingresso no presente curso de bacharelado, expondo como que tal trajetória, começando com desenho a lápis, posteriormente se expandiu para a arte digital para finalidades diversas, evidenciando o processo criativo, os percalços e os “ciclos” temáticos que constituíram o artista em que me tornei, levando em consideração minhas principais inspirações e temáticas, que dizem respeito ao mundo dos animes, mangás e jogos de RPG.

**Palavras-chave:** Mangá; RPG; Desenho; Ilustração Digital; Artes Visuais.

## **ABSTRACT**

This final project aims to present my evolution in the visual arts based on a sequential analysis of technical and poetic criteria of my works in a time interval that encompasses periods both before and after my entry into the current bachelor's degree course, exposing how this trajectory, beginning with pencil drawing, later expanded to digital art for different purposes, highlighting the creative process, the setbacks and the thematic "cycles" that constituted the artist I became, taking into account my main inspirations and themes, which relate to the world of anime, manga and RPG games.

**Keywords:** Manga; RPG; Drawing; Digital Illustration; Visual Arts.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO E METODOLOGIA</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>CAPÍTULO 2: DESENHOS</b>	<b>10</b>
<b>3</b>	<b>CAPÍTULO 3: <i>COLORS</i></b>	<b>19</b>
<b>4</b>	<b>CAPÍTULO 4: <i>RPGs</i></b>	<b>26</b>
<b>5</b>	<b>CAPÍTULO 5: COMISSÕES</b>	<b>35</b>
<b>6</b>	<b>EPÍLOGO: CONCLUSÃO</b>	<b>47</b>
<b>7</b>	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>51</b>

## 1. CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO E METODOLOGIA

Tive acesso ao universo do *anime* e *mangá* desde bem cedo por volta de meus 4 a 6 anos, seja por meio de DVD's, programas televisivos ou por mídias impressas, imediatamente me interessei pelo segmento cultural, interesse esse que se mantém até os dias atuais e que serviu de pontapé inicial para eu me aprofundar em outras áreas que também contemplam as artes visuais no contexto do cenário *Geek*. No que tange essa ramificação, desenvolvi também interesse pelo universo de *RPGs* de mesa, jogos administrados e narrados por um dos jogadores e efetivamente jogados pelos demais através de atuações de seus respectivos personagens em cenários fantásticos, que têm ou não êxito em suas ações a depender dos valores de dados jogados. Devido a questões espaciais, até então nunca presenciei uma campanha tradicional, física, entretanto carreguei anos de participação em campanhas online com amigos, com o diferencial da comunicação se dar através de chamadas por voz e os dados serem simulados por bots. E devido a esses e outros colegas recebi uma sequência de apelidos no passar dos anos que culminaram no “zoz”, termo este que adotei como nome de artista como agradecimento pelo apoio que por eles me foi dado em se tratando do campo da arte.

Dessa forma, com o presente trabalho eu visou explorar como em um diário minha jornada no campo das artes visuais até o presente momento segmentando o texto em consonância com uma sucessão de tendências artísticas às quais vim a aderir, iniciando pelos desenhos, seguindo para a pintura digital, artes para *RPG* e por fim artes comissionadas, em decorrência das particularidades que esses “ciclos” carregam, e de como cada um serviu como um degrau, etapas diferentes de uma mesma evolução que decidi evidenciar inclusive através da, por vezes contra minha vontade, exposição de produções minhas das quais tenho um menor apreço, seja por questões pessoais ou técnicas, porém que foram de notória importância para o desenvolvimento de meu trabalho de vida como um todo. Em decorrência desse aspecto de diário optei por utilizar o método autobiográfico como metodologia, onde se considera a dimensão histórica e social do autor e demais participantes do processo de pesquisa através de uma maior atenção à dimensão tanto subjetiva (pessoal e intrínseca) quanto objetiva (em relação à sociedade) na vivência dos mesmos, haja vista que tal subjetividade biográfica também se porta como fonte de potencial científico.

## 2. CAPÍTULO 2: DESENHOS

Em minha memória ainda reside, clara como o dia, a lembrança de quando estava no primeiro ou segundo ano do ensino fundamental e um amigo me mostrava a capa de um *mangá* que ele havia comprado, nunca tinha visto nada igual, bastou bater o olho na capa para ficar encantado com características que por quase duas décadas são para mim alvos tanto de contemplação quanto de estudo. O *mangá* em questão dizia respeito ao segundo volume do *mangá* *Naruto* (Figura 1), e foi através dessa obra que dei meus primeiros passos buscando no desenho a verossimilhança com as artes de seu autor e ilustrador, o *mangaká* Masashi Kishimoto. *Naruto* se tornou uma febre mundial, e acompanhando essa febre ao passar das décadas, fui me ramificando para outras obras do mesmo campo semântico dos *mangás* e animações japonesas.

Figura 1. Capa do segundo volume de *Naruto*.



FonteVIZ. disponível em (<https://www.viz.com/manga-books/manga/naruto-volume-2/product/92>). Acesso: 15

Mai. 2025.

No meio do caminho fui adquirindo novas inspirações, e desenvolvi um gosto particular pelo preto e branco e pelas hachuras recorrentes nos *mangás* devido à sua ausência de cor, diferentemente das HQs ocidentais. Não desviei de meu gosto por *Naruto*, no entanto, em termos gráficos, facilmente fui fisdado por outros artistas de *mangá* como Eiichiro Oda, autor de *One Piece* (Figura 2), marcado mundialmente pela expressividade de seus personagens, que muitas vezes é tida como exagerada, mas sem retirar o mérito da técnica aplicada pelo mesmo.

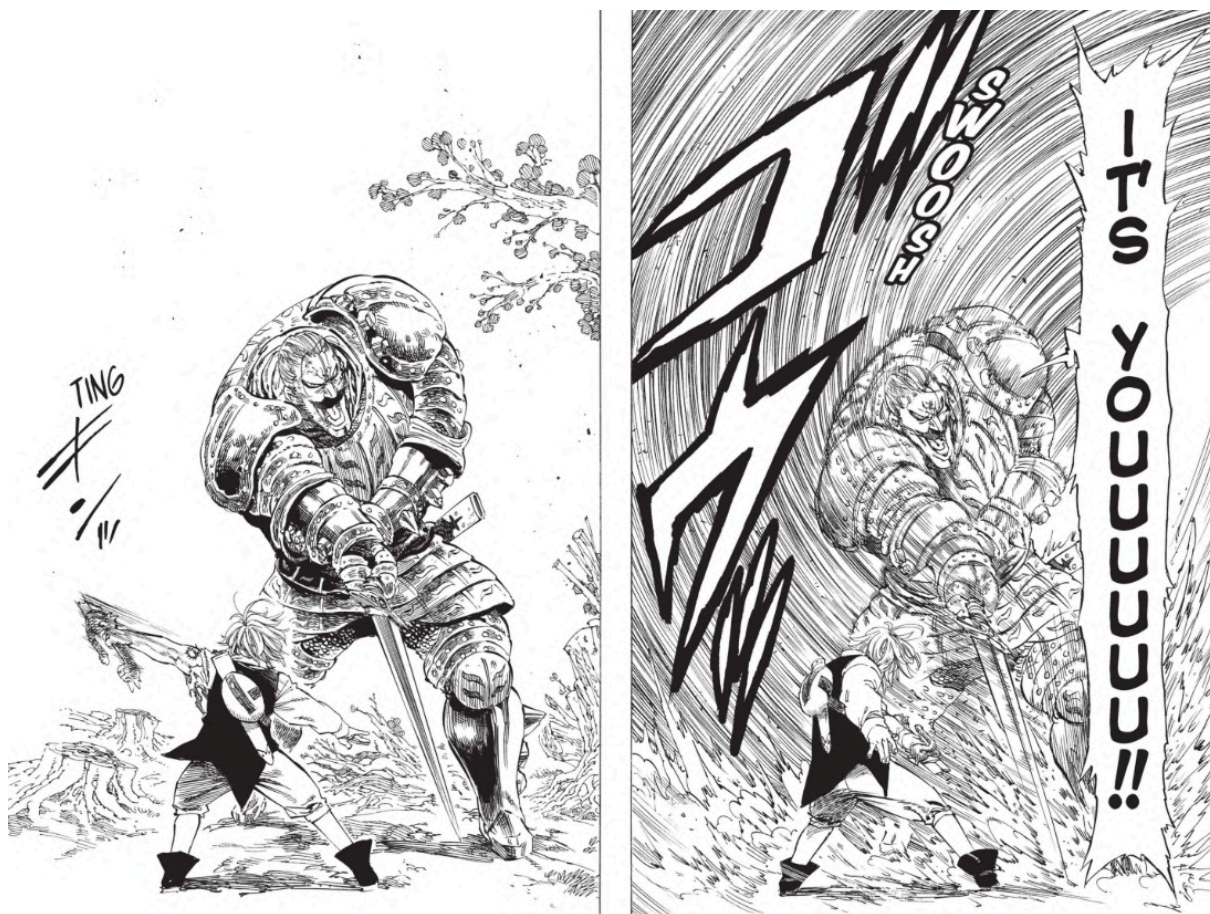
Figura 2. Capa do volume 92 de *One Piece*.



Fonte: VIZ, Eiichiro. disponível em  
(<https://www.viz.com/manga-books/manga/one-piece-volume-92/product/6098>). Acesso: 17 Mai. 2025.

Nakaba Suzuki, em *Nanatsu no Taizai*, também me chamou a atenção com seu notório domínio das hachuras e do contraste entre claro e escuro sem, ou com raríssimo, uso de retículas e tons de cinza (Figura 3).

Figura 3. Cena do volume 1 de *Nanatsu no Taizai*.



Fonte: Kodansha. disponível em (<https://kodansha.us/reader/the-seven-deadly-sins/volume-1/chapter-1/>). Acesso: 17 Mai. 2025.

Cito também BOICHI, que também mostra elevado domínio do claro e escuro e da anatomia, sendo bastante conhecido pelo seu realismo extremo que em partes também é relativizado para fins de estética, estilo e identidade visual como no caso de *Sun-Ken Rock* (Figura 4).



Figura 4. Capa do volume 1 de *Sun-Ken Rock*.



Fonte. Amazon. disponível em: (<https://www.amazon.com.br/Sun-Ken-Rock-01-Boichi/dp/8418963654>)

Acesso: 17 Mai. 2025.

Por fim, também cito a exemplo Kentaro Miura, aclamado por vários como o melhor artista de *mangá* da história, também conhecido pelo seu domínio absurdo do realismo, mas sem deixar de lado traços que tornam sua obra única em identidade visual, além da exacerbada quantia de detalhes postos página a página, habilidade essa que se evidencia majoritariamente em sua principal obra: *Berserk* (Figura 5).

Figura 5. Capa do volume 40 de *Berserk*.



Fonte. Panini. disponível em:

(<https://panini.com.br/berserk-edicao-de-luxo-vol-40-amaxs040r?srsItid=AfmBOorJqCV6nqzA15U96XXA-Xka b138grSN-pGQ2J6mBf4y7c-oKGc4>). Acesso: 17 Mai. 2025.

Me inspirando não só nessas, como em várias outras figuras do cenário, decidi desenhar quadros e cenas pré-existentes (Figura 6) com o maior grau de verossimilhança que eu pudesse alcançar em relação às referências originais, e no que tange essa busca pela mímese, foi como um verdadeiro treinamento ao longo dos anos, sempre busquei melhorar e deixar minhas produções cada vez mais próximas das dos grandes mestres, e essa foi minha principal forma de aprimoramento técnico, a pura prática e o estudo pela prática. Como primeiro exemplar demonstro o personagem Ryo Narushima, protagonista do *mangá Shamo*,

enfrentando um oponente enlouquecido com uma grande espada chinesa em papel A3. Na ocasião tive de abrir uma exceção e fazer uso de tons de cinza em alguns momentos, porém apenas para fins de textura, mantendo o preto e branco para compor luz e sombra.

Figura 6. Desenho do *mangá* Shamo.



Fonte. Desenho a lápis e caneta esferográfica em papel. Produção do autor. Paulista, 2017

muito já me foi questionado se fazia curso de desenho, neguei em todas as hipóteses, fui então utilizando os *mangás* que eu replicava como meu modo de aprender anatomia humana principalmente através de personagens musculosos em proporções muitas vezes inumanas, descobrindo como dominar o realismo através dos momentos em que o autor representava o realismo, e como subverter tal realismo observando como que o autor também havia feito isso. Na figura 7 represento o protagonista do *mangá* *Hokuto no Ken*, Kenshiro, com a visão de seus companheiros ou oponentes falecidos ao plano de fundo também em A3. Nesse caso, apesar de conter determinados erros anatômicos (a exemplo do braço direito do personagem ao centro) que consigo perceber claramente hoje em dia, segue valendo destacar o quanto aprendi nessa execução.

Figura 7. Desenho do *mangá Hokuto no Ken*.



Fonte. Desenho a lápis e caneta esferográfica em papel. Produção do autor. Paulista, 2019

A progressão foi constante, mas por vezes tortuosa, bloqueios criativos e trabalhos feitos pela metade eram mais volumosos do que projetos finalizados, mas ainda valia a pena continuar tentando, a exemplo trago possivelmente de minha obra mais realista, porém inacabada: Representação do protagonista do *mangá Berserk*, Guts em cima de seu oponente bestial Nosferatu Zodd enquanto empunha sua espada (Figura 8).



Figura 8. Desenho inacabado do *mangá Berserk*.



Fonte. Desenho a lápis e caneta esferográfica em papel. Produção do autor. Paulista, 2020

Apesar da tendência crescente com o realismo, não abdiquei de conceitos de desenhos mais simples, a exemplo da Figura 9, onde apresento o protagonista do *mangá My Hero Academia*, Izuku Midoriya, com uma quantidade de detalhes inferior aos exemplos de desenhos apresentados anteriormente.

Figura 9. Desenho de *My Hero Academia*



Fonte. Desenho a lápis e caneta esferográfica em papel. Produção do autor. Paulista, 2019

De modo geral, todos os desenhos possuem aplicação do preto e branco absolutos, nunca tive muito costume, tão pouco gosto, de trabalhar com tons de cinza, da mesma forma como também nunca tive expressivo interesse em materiais para o desenho, contanto que tivesse em mãos um lápis e borracha que não borrassem, lapiseira, régua e uma caneta preta fina já estava muito bem servido. Trago portanto como exemplo final deste capítulo um desenho do personagem Asta, protagonista de *Black Clover* (Figura 10) em cena icônica fazendo uso de seu poder demoníaco, nesse caso excepcional optei por usar tinta nanquim no pincel para preencher algumas áreas como no braço, na lâmina da grande espada, e nas marcas negras que se proliferam pelo corpo do dito cujo.

Figura 10. Desenho de *Black Clover*



Fonte. Desenho a lápis, tinta nanquim e caneta esferográfica em papel. Produção do autor. Paulista, 2020

### 3. CAPÍTULO 3: *COLORS*

Julgo dizer que pouquíssimos momentos foram tão felizes quanto o em que fiz minha primeira arte digital, e após conseguir uma mesa digitalizadora não tardou para que em mim crescesse uma curiosidade que seria rapidamente sanada: “e se os *mangás* fossem coloridos?”. E foi através dessa dúvida infantil, no bom sentido, que desenvolvi minhas bases na pintura, colorindo painéis finalizados de cenas que eram de meu agrado através do software *Paint Tool Sai*, assim logo descobri que tal técnica era popularmente conhecida como “*color*”, denominação que, apesar de informal, é até hoje utilizada.

Como de se esperar não tinha muita habilidade de início, utilizando apenas tons fracos tanto por gosto pessoal quanto mais ainda por não saber lidar com cores mais saturadas até então (Figuras 11 e 12), nessa primeira fase hesitei em ousar, haja vista minha pretérita negligência com os lápis de cor na época em que apenas desenhava.

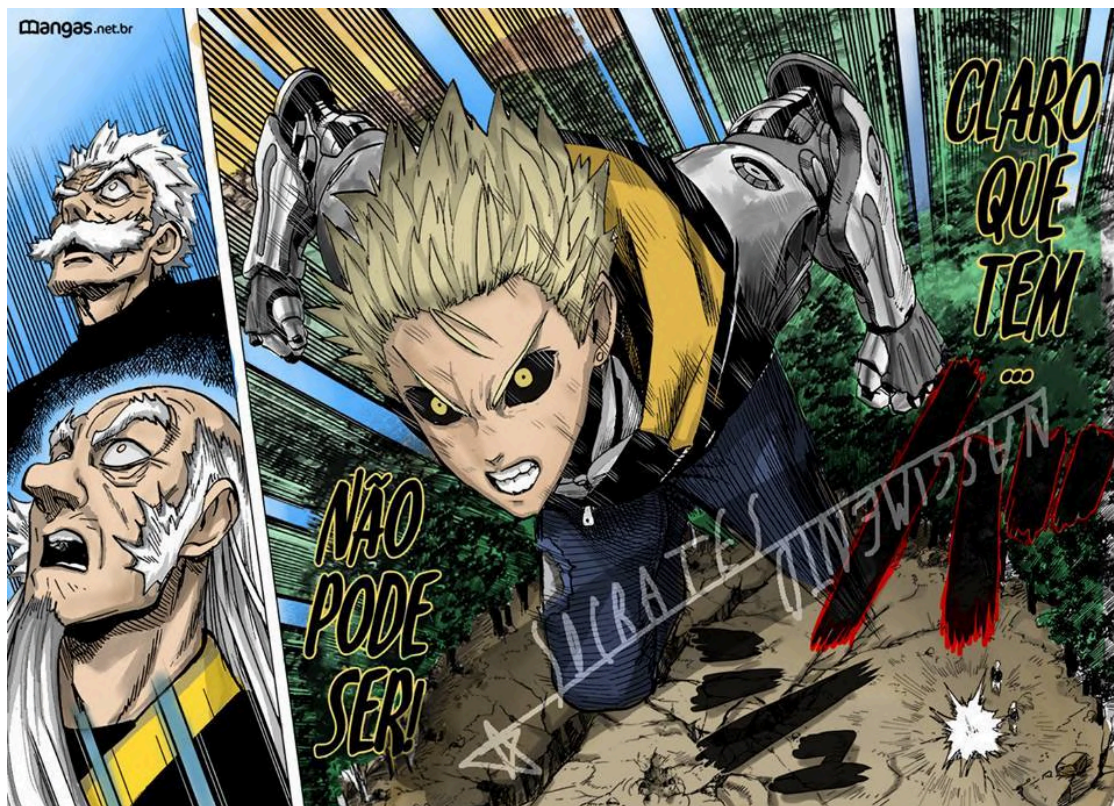


Figura 11. *Color de Naruto*



Fonte. Pintura Digital. Produção do autor. Paulista, 2017

Figura 12. *Color de One-Punch Man*



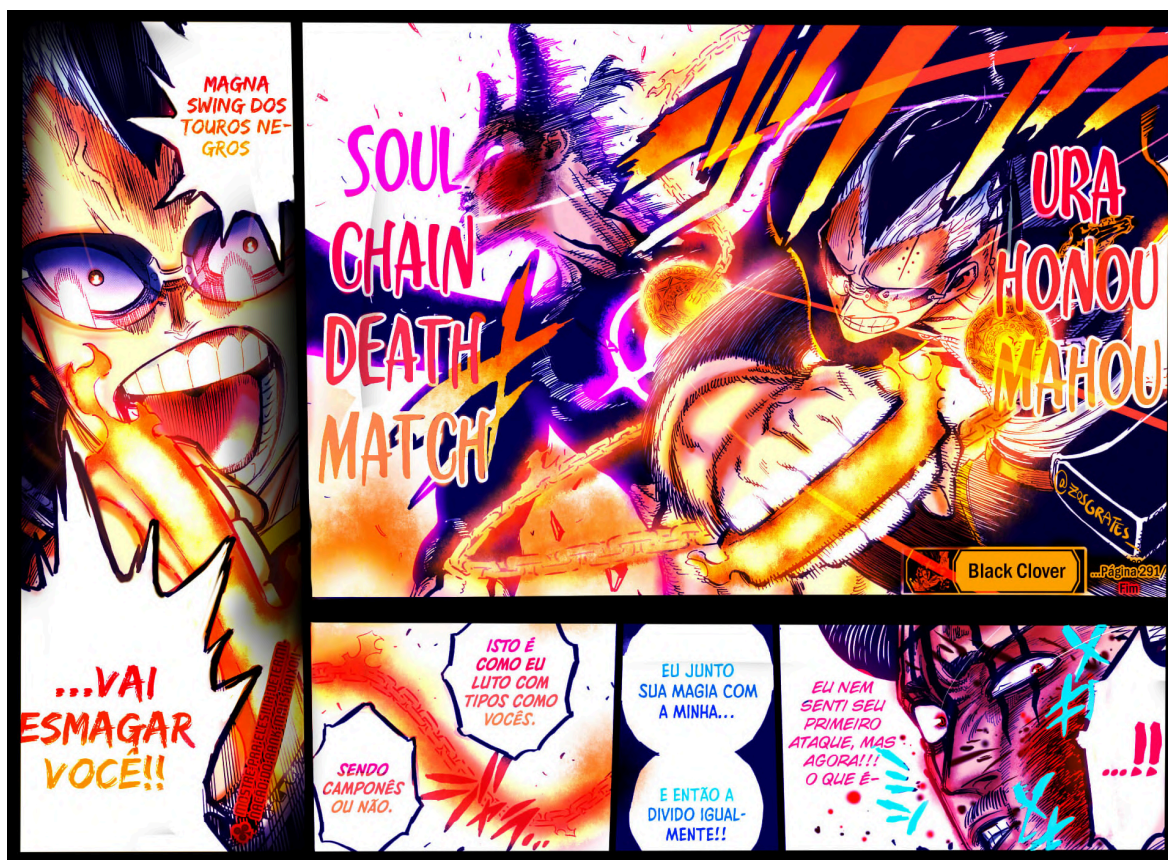
Fonte. Pintura Digital. Produção do autor. Paulista, 2017



Vale ressaltar que o funcionamento base não só do software do *Paint Tool Sai* como dos demais programas para arte digital no geral como o *Krita*, *Medi Bang Paint*, *Photoshop* e *Clip Studio Paint* trabalham com um sistema de camadas semelhantes a uma pintura em tela, porém diferentemente da tela, onde as ações nas camadas são irreversíveis, em tais programas é possível modificar cada camada uma a uma, de maneira isolada ou conjunta, definir e alterar suas características e hierarquia (qual camada se sobrepõe a qual) também é plenamente possível, além de outros recursos auxiliares como os simuladores de pinceladas.

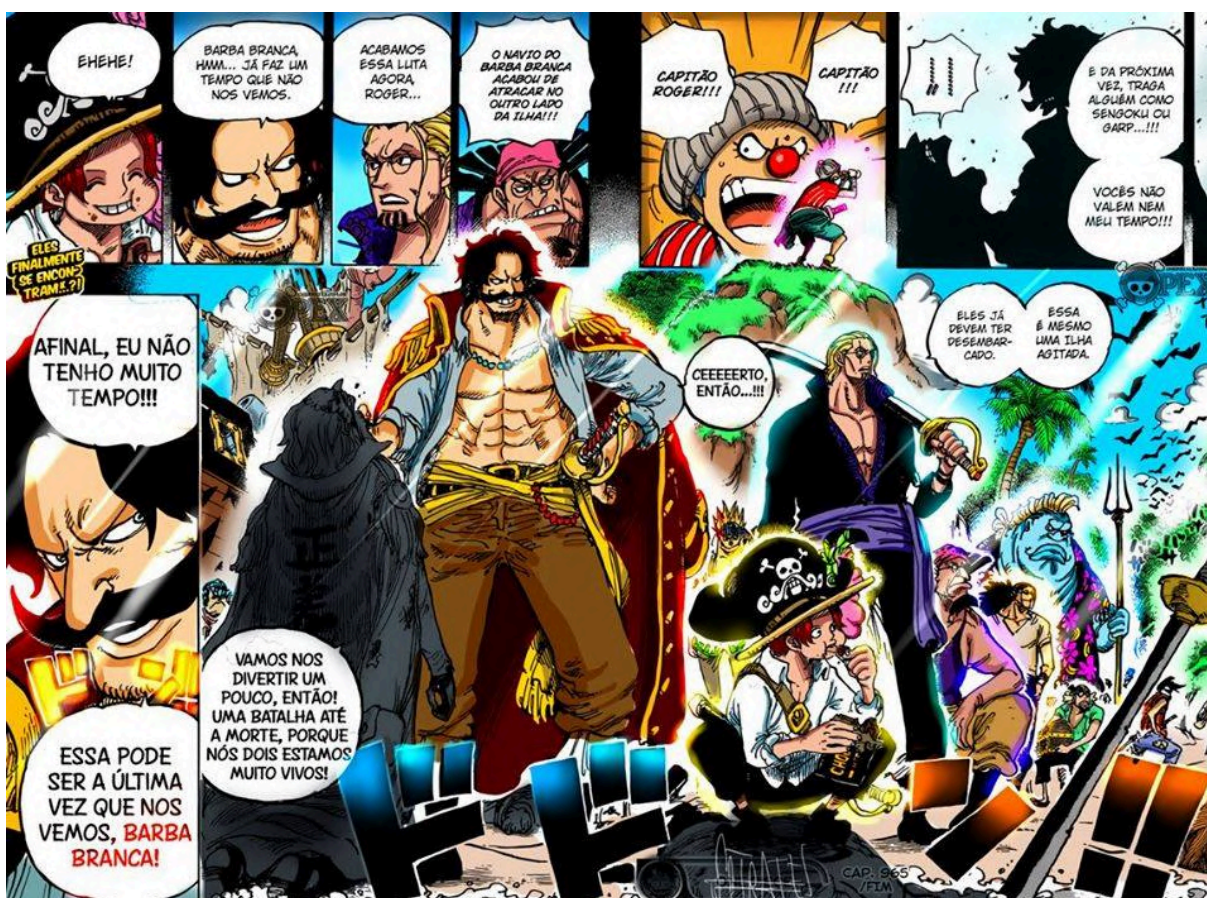
Fazendo proveito desses mecanismos fui manejando aos poucos o uso das camadas e dos pincéis que o programa disponibiliza, indo de pinturas simples com meramente três camadas para outras com mais de cinquenta (Figuras 13) e até mesmo mais de cem. E após a inicial fase de descoberta das técnicas de pintura digital busquei novamente a verossimilhança, dessa vez nas colorações que os respectivos autores exerciam por exemplo nas fotos de capa de suas respectivas obras (Figura 14). No que tange à técnica, também fui um tanto simplista assim como nos desenhos em termos de ferramentas, haja vista que no campo na coloração através do *Paint Tool Sai* utilizava poucos recursos de pincéis, no geral de dois a três para formar os traços e um para suavizá-los, e quanto às camadas, utilizava no geral uma camada base, algumas de sombreamento, outras de iluminação, e às vezes camadas de sobreposição ao final, essas últimas funcionando tais como filtros fotográficos.

Figura 13. Color de Black Clover



Fonte. Pintura Digital. Produção do autor. Paulista, 2019

Figura 14. Color de One Piece



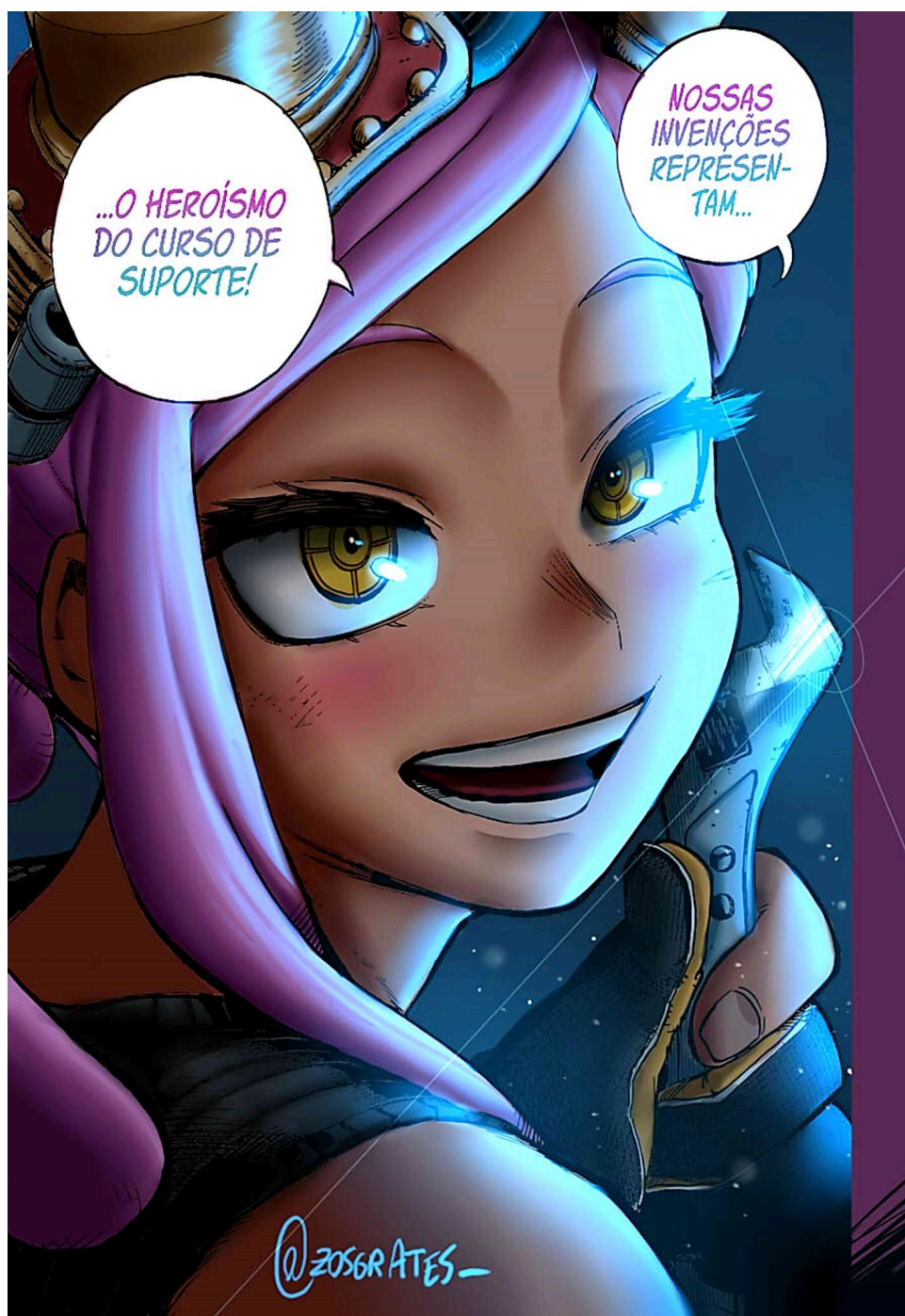
Fonte. Pintura Digital. Produção do autor. Paulista, 2019

Tendo isso em mente eu diria que virei a chave na pintura quando decidi não apenas sanar a curiosidade de complementar cenas em preto e branco para o colorido, mas de reforçar a ambientação que a cena queria passar, em outras palavras, arriscar em uma, ou mais de uma, poética de fato, para além do mero preenchimento de tinta. Me apoiando em referências oriundas do campo da animação 2d, 3d e da fotografia, e absorvendo ensinamentos tanto dos autores de *mangá* em suas pinturas, quanto de professores do presente curso de bacharel e de comunidades virtuais de coloração de *mangá* que adentrei no meio do processo pude dar ainda mais vida aos painéis, obtendo resultados que julgo melhores quando executava a pintura com um estilo definitivamente próprio, evidenciados nas figuras 15, 16 e 17. Após esse passo adiante desenvolvi durante esse momento um estilo bastante baseado no contraste entre claro e escuro, onde as camadas de iluminação protagonizam o realce nas formas com um gradual apagamento à medida que segue contida pelas linhas do desenho, e apesar de ter rompido com a anterior “falta de ousadia” segui optando por uma tendência que possuía no início de minha jornada na coloração: não usar tons explosivos (ao menos não em larga



escala), pois apesar de um claro contraste, busquei trazer uma leveza aos olhos em meus produtos finais. Por fim, através desse novo ramo conheci desafios coletivos onde vários artistas pintavam uma mesma cena e então compartilhavam seus resultados ressaltando suas particularidades, mas sem viés competitivo, como exemplo na figura 15, e através de tais desafios conheci diversos estilos diferentes e comunidades que me ajudaram a seguir amadurecendo nesse campo artístico.

Figura 15. Color de *My Hero Academia*



Fonte. Pintura Digital. Produção do autor. Paulista, 2020

Figura 16. *Color de Jujutsu Kaisen*



Fonte. Pintura Digital. Produção do autor. Paulista, 2023

Figura 17. *Color de Soul Eater*



Fonte. Pintura Digital. Produção do autor. Paulista, 2021

#### 4. CAPÍTULO 4: *RPGs*

Por volta de 2020 alguns amigos meus decidiram começar a desenvolver, mestrar e convidar os demais para jogarem seus respectivos *RPGs* em formato digital haja vista as mazelas da pandemia, e então outra dúvida infantil surgiu em minha mente, da mesma forma que me questionei como seriam cenas de mangá coloridas iniciei uma nova tendência em paralelo, descobrir como seriam aquelas jogatinas com algum aspecto gráfico, tendo em vista que muitas das descrições dos personagens e cenários se limitavam às escrita, o que, mesmo com seu mérito não satisfazia minha curiosidade, assim iniciei por um desenho do Fenrir, que tanto na mitologia nórdica quanto na própria jogatina se refere a uma grande besta lupina (Figura 18).



Figura 18. Desenho da besta Fenrir para campanha de *RPG*.



Fonte. Desenho a lápis e caneta esferográfica em papel. Produção do autor. Paulista, 2020

Pelo campo do *RPG* se tratar de uma tendência temática e não técnica, fiz de desenhos normais até produções inteiramente digitais. Se no “ciclo” dos desenhos eu aprendi a manejar melhor o traço e no das “*colors*” as cores, aqui foi um pouco diferente, não havia um desenho pré-estabelecido para “apenas” replicar no papel ou “apenas” colorir na tela, tornou-se necessário por muitas vezes fazer composições e *concepts* praticamente do zero, e isso foi um genuíno desafio, um desafio que decidi mergulhar de cabeça como na Figura 19.

Figura 19. Desenho para campanha de RPG



Fonte. Desenho a lápis e caneta esferográfica em papel. Produção do autor. Paulista, 2020

Se tratando do campo das *concepts* e composições me inspirei bastante no já citado Eiichiro Oda e também no mangaká Yusuke Murata (Figura 20), com uma técnica de dispor a maior quantidade possível de elementos em espaços que, por conta da quantia de tais elementos, parecem até pequenos e apertados. Tendo a figura anterior como exemplo, os personagens mais importantes demonstram destaque com um foco em seus rostos ou outras partes do corpo à medida que são “inundadas” com uma enchente de recursos visuais como raios e bolas de fogo, elementos da natureza que optei por seus formatos a princípio irregulares, assim me aproveitei dessa irregularidade para moldar e posicionar suas formas de modo que não ofuscassem nenhum detalhe indesejado. Ainda sobre a figura anterior, baseado nos autores já citados nesse parágrafo, minha intenção foi a de inicialmente dar a impressão de poluição visual e excesso desordenado de detalhes, mas que o espectador à medida que olhasse a obra percebesse que havia uma organização e fosse a decifrando, tal como se o mesmo montasse um quebra-cabeça assim como eu montei ao elaborar tal composição. E apesar de tal obra ser a mais visualmente carregada de meu acervo, já cheguei a por vezes



passar horas pensando em qual a melhor composição possível para se elaborar outras que a primeira vista parecem infinitamente mais simples (ainda se tratando do contexto de *RPG*), testando e refazendo as formas e posições até chegar no ponto ideal, para daí então iniciar o rascunho.

Figura 20. Arte comemorativa de 40 anos da revista *Shonen Jump*.



Fonte: X. Disponível em (<https://x.com/YusukeMurataArt/status/1269240452970053634>). Acesso: 10 Jun. 2025

Aprofundando meus estudos aproveitei também teorias do campo da fotografia para aprimorar meus conhecimentos de composição, tendo como exemplo na segunda edição do guia de Peter Ward: *Picture Composition for Film and Television*:

“[...] Outra definição de composição é organizar todos os elementos visuais no quadro de forma a tornar a imagem um todo satisfatória e completa. A integração da imagem é obtida pelo posicionamento de massa, cor e luz no arranjo mais agradável possível. Esta definição é um ponto de partida para o exame da composição, mas sugere outras questões [...].” (Ward, 2002, p. 10).

No entanto a mimese ainda se mostrava presente, e logo passei a fazer artes agora replicando o estilo visual de *mangakás* famosos, a exemplo do de Koyoharu Gotouge, autor e ilustrador de *Demon Slayer* (Figuras 21 e 22).

Figura 21. Desenho para campanha de RPG.





Fonte. Desenho a lápis, nanquim e caneta esferográfica em papel. Produção do autor. Paulista, 2020

Figura 22. Capa do volume 23 de *Demon Slayer*.



Fonte. Panini. disponível em (<https://panini.com.br/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-vol-23-amkiy023r3>).

Acesso: 19 Jun. 2025

Apesar de uma vontade, por vezes doentia, de fazer parecer com que uma arte minha tenha saído das mãos de outro autor ter trazido inúmeras dificuldades, diria que foi um instrumento poderoso para que eu conseguisse compreender melhor determinadas estratégias da representação visual, como no desenvolvimento da significação, conceito apreciado no livro *Manga In Theory And Practice The Craft Of Creating Manga*, do mangaká Hirohiko Araki, em que:

*“[...] Significação é desenhar um objeto de uma forma que seja reconhecível à primeira vista. Três círculos agrupados podem ser reconhecidos como o Mickey Mouse, e um círculo com um pouco de azul como o Doraemon. Essa é a criação de um significante. A arte dos mangás populares pode ser resumida como significação efetiva. [...]” (Araki, 2017, p. 121).*

Atualmente chego a pensar se não teria passado dos limites ao ter executado tantas mímeses de variadas formas ao longo de minha vida no lugar de focar em algo mais pessoal como faço com mais frequência ultimamente, mas independente da resposta não poderia negar o quanto pude aprender usando (e abusando) dessa técnica, até por utilizá-la com estilos que não eram muito do meu gosto mas cujas qualidades técnicas e poéticas eu tinha de reconhecer. Vale ressaltar que, apesar do termo “mimese” dar à técnica um semblante raso, para ser de fato bem feita, seja no âmbito de copiar o estilo de desenho, de pintura, ou de estilo, é necessário que, antes de replicar se compreenda as intenções do autor, indo além de uma mera cópia, mas sendo também, ao menos em meu caso, um estudo de fato, tal como recomendado por Araki ainda no livro anteriormente citado:

*“[...] Se você está imitando um estilo, não o faça simplesmente pensando: "Olha, este artista faz bons desenhos". Em vez disso, tente aprofundar sua compreensão adotando uma abordagem mais analítica. Por exemplo, "A estrutura esquelética está correta". Ou "Quais partes do design do personagem são uma significação eficaz e por quê?" Ou "O que o mangaká estava tentando alcançar desenhando dessa maneira?". Ao repetir esse processo, você deve começar a ver em seus próprios desenhos o que você pessoalmente aprecia neles e o que espera deles. Se você conseguir fazer esse tipo de avanço, será capaz*

*de encontrar seus próprios mundos para criar e desenvolver um estilo de arte que lhe pertence e que não é uma mera imitação [...].” (Araki, 2017, p. 131).*

Não suficiente, tive que pensar nas melhores formas de representar as características dos personagens através de suas poses, feições, acessórios, armas, instrumentos, vestes, silhueta entre outros elementos, tanto isoladamente quanto em relação ao todo da obra, com uma atenção especial ao tratamento com os personagens, pois muitas vezes estes não representavam apenas a obra, mas também seus respectivos jogadores, o que traz consigo uma nova camada no que tange ao fator emocional de ser representado na dimensão fantástica (Figura 23).

Figura 23. Ilustração Digital para campanha de *RPG*.

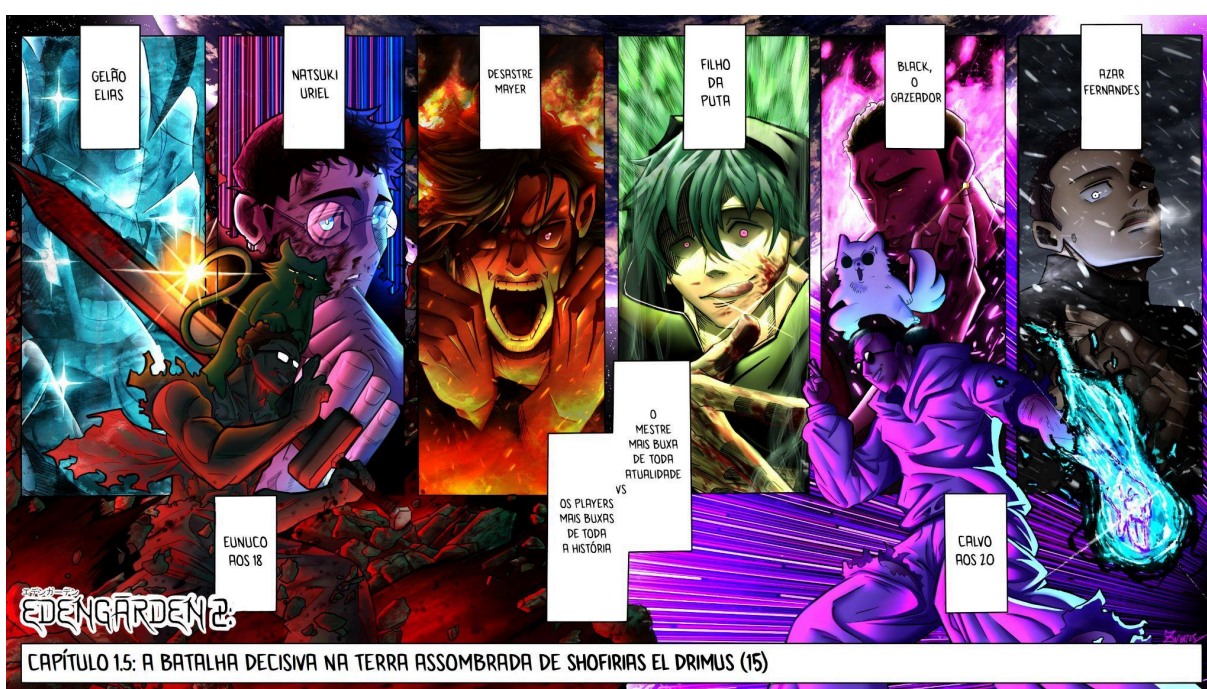


Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2022



Tendo isso em mente, busquei, de maneira interseccionada, representar em determinadas obras tanto a ambientação dentro do mundo fantasioso quanto fora, tratando também sobre a relação dos jogadores entre si durante as chamadas de áudio das jogatinas, chamadas essas que muito facilmente em sua dimensão real se tornavam tão divertidas quanto em sua dimensão fantástica, essas agindo muitas vezes em mútua complementação, assim, busquei evidenciar esse sentimento principalmente na Figura 24, tendo tanto o estilo de traço quanto de composição baseados no *mangá Jujutsu Kaisen*.

Figura 24. Ilustração Digital para campanha de RPG.



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025

## 5. CAPÍTULO 5: COMISSÕES

E então eu estava sendo pago, inicialmente, para produzir obras para RPGs (Figuras 25, 26 e 27), e posteriormente de outros contextos, e meus amigos viraram meu próprio networking inicial, e, apesar de já fazer em torno de um ano desde que comecei a ganhar para produzir, admito que às vezes ainda é um pouco difícil cair a ficha, anteriormente apenas o resultado final que me desse orgulho já me satisfazia.

Figura 25. Ilustração Digital para campanha de *RPG*



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2024



Figura 26. Ilustração Digital para campanha de *RPG*



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2024

Figura 27. Ilustração Digital para campanha de RPG



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025

Se antes eu apenas produzia e apresentava o resultado final como um presente coletivo em retribuição pelo esforço dos mestres de RPG, agora eu recebia exigências, e o manejo entre elas para chegar ao melhor resultado foi mais um teste, e devido ao gosto pessoal e às intenções específicas de meus “clientes” tive que explorar novos horizontes, estilos de cenários e personagens que por vezes não possuía costume de fazer (Figura 28), como exemplo breve posso citar a necessidade de explorar mais as texturas que tinha à disposição no software que utilizava (em especial na Figura 29), assim, surgia um novo desafio que pode ser traduzido por Gombrich em seu livro *A História da Arte* ao declarar que, nem mesmo a complexidade de um refinado paladar para alimentos e bebidas se compara à complexidade do gosto em matéria de arte.

Figura 28- Conceito de Pinguim Xogum para tatuagem



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025

Somado a isso, houve o advento dos prazos que me obrigaram, felizmente, a gerir melhor meu tempo, e uma troca comunicacional que me rendia até mesmo dicas pontuais que me ajudaram a melhorar minha arte compreendendo de forma mais profunda os interesses e dicas de pessoas de variados segmentos, a exemplo das ilustrações que executei para a *webnovel The Unknown*, citada nos agradecimentos deste trabalho (Figuras 29,30 e 31).

Figura 29. Ilustração digital para a capa da *webnovel* *The Unknown*



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Disponível em  
(<https://www.royalroad.com/fiction/124676/the-unknown>). Acesso: 20 Jul. 2025. Paulista, 2025.



Figura 30. Ilustração digital para *webnovel The Unknown*



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025

Figura 32. Ilustração digital para nova capa da *webnovel The Unknown*.



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025

Adentrar nas exigências, mentalizar a ambientação desejada e executar uma curadoria precisa das imagens que usaria como referências auxiliares tanto para o traço quanto para as cores do produto final foi um exercício que julgo avassalador para o desenvolvimento de meu repertório teórico e poético, valendo destacar que ao entrar no ramo das comissões, por elas se tratarem majoritariamente de composições de apenas um personagem, passei a dar ainda mais atenção para as poses dos personagens retratados, em especial nas Figuras 32 e 33, o maior cuidado com a forma como os personagens se apresentavam através de seus corpos me obrigou a aprofundar minha noção de linguagem corporal, me levando muitas vezes a ajustar modelos 3d online ao meu favor, tendo como exemplo a ferramenta de ajuste de modelos

pré-estabelecidos do site PoseMy.Art (Figura 34), dessa forma, tamanha importância das poses na representação artística visual é evidenciada também nas palavras Araki:

*“As poses são atraentes porque permanecem na memória das pessoas. Basta olhar para Michael Jackson; suas poses são eternamente inesquecíveis. Como as poses dos personagens podem revelar muito sobre eles, até mesmo as emoções que estão sentindo, as poses são um elemento incrivelmente importante do desenho.” (Araki, 2017, p. 140)*

Figura 32. Ilustração Digital para campanha de RPG



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025



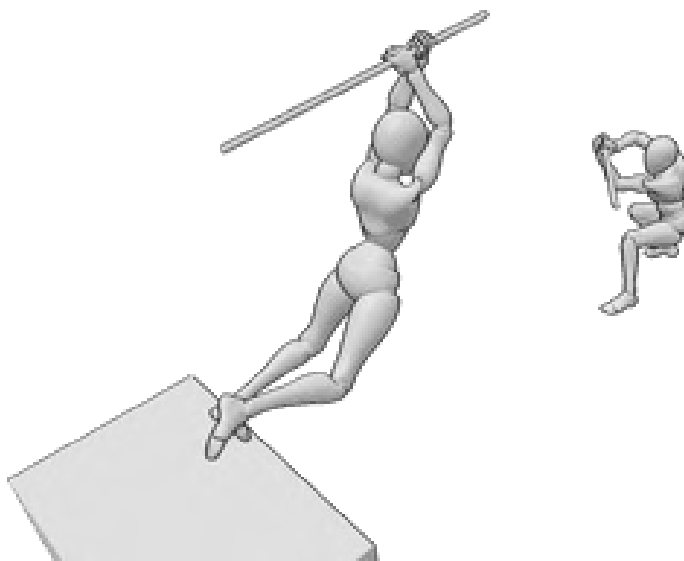
Figura 33. Ilustração Digital para campanha de *RPG*



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025



Figura 34. Representação de modelos 3D do site PoseMy.Art



Fonte. PoseMy.Art. Disponível em (<https://posemy.art/pose-reference/>). Acesso: 10 Jul. 2025

Então, se tratando de um estilo mais autoral, pude apostar em um maior dinamismo no que se reflete tanto nas cores quanto principalmente nas linhas, ainda que não em todos os casos, mas nos que eu sinta que possa de fato usufruir desse recurso, através de uma linha menos rígida e mais volátil tanto em forma quanto em variação de grossura (Figuras 35 e 36).

Figura 35. Ilustração Digital para campanha de *RPG*



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025

Figura 36. Ilustração Digital para campanha de *RPG*



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025

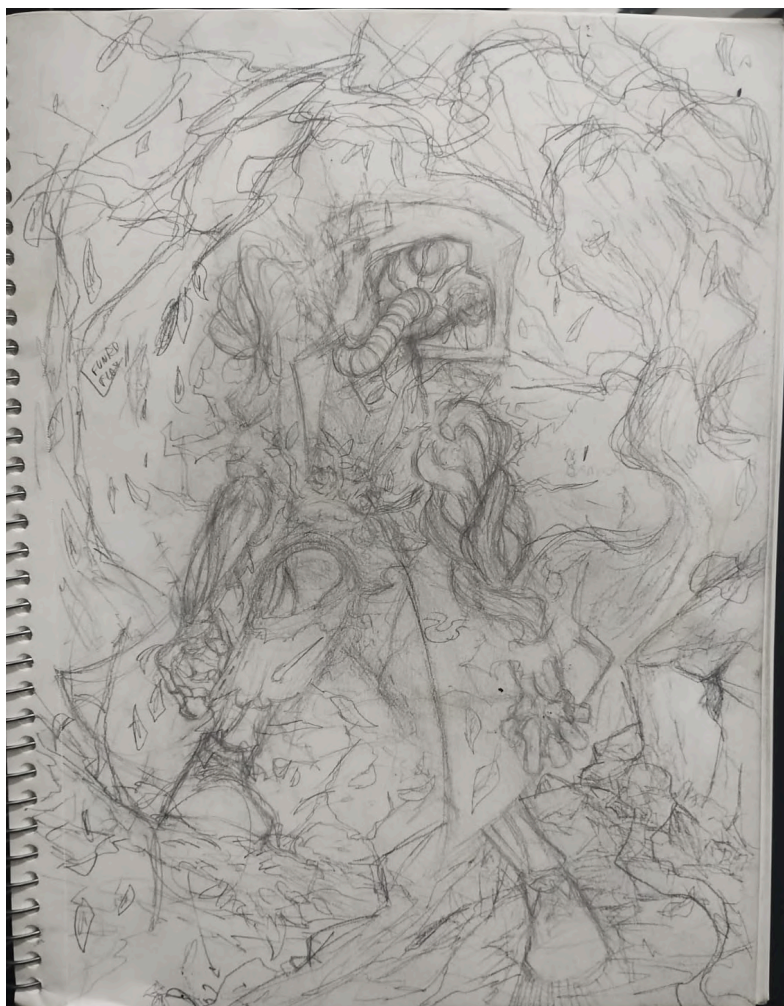
## 6. EPÍLOGO: CONCLUSÃO

Dessa forma, deixo explanado no presente trabalho como a prática artística nos diferentes ciclos citados contribuíram como uma escada, onde a cada degrau se mostrava necessário focalizar em determinados estudos (ex. traço, cores, composição, e poses) consolidando os conhecimentos adquiridos de maneira cumulativa. Cabe destacar que com o decorrer do texto optei muitas vezes por não dar descrição precisa do que representava nas artes, da mesma



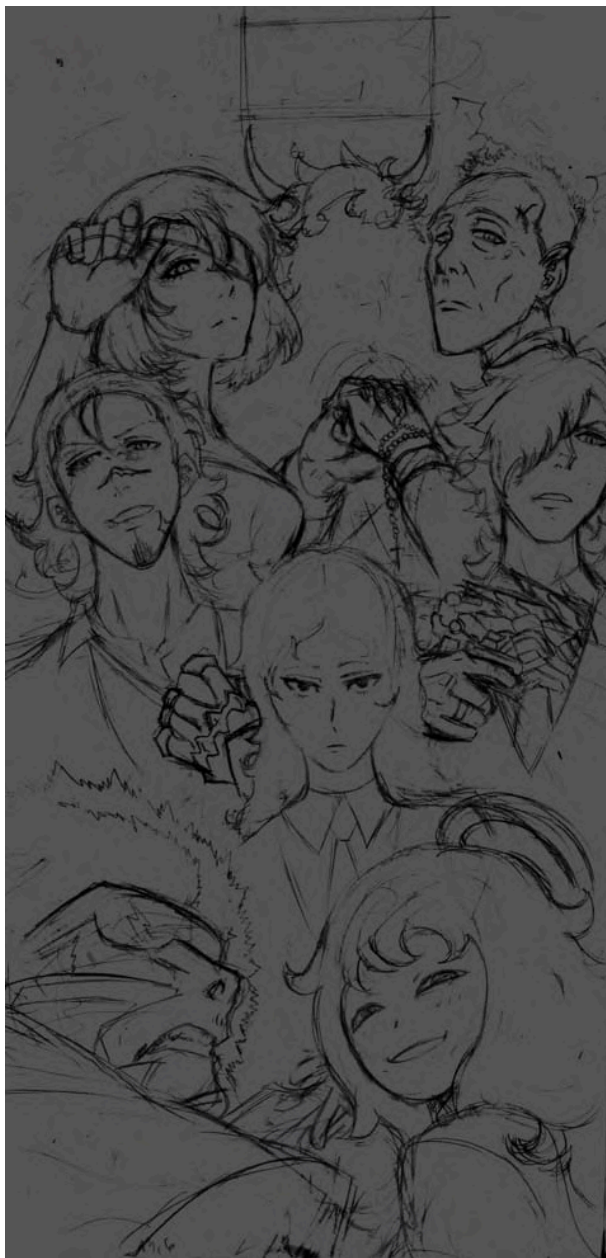
forma que não nomeei nenhuma, para que a ausência de recursos descritivos externos canalize o foco da arte unicamente nela em si, em outras palavras, quanto menos “dicas”, mais atenção será necessária para decifrar o contexto abordado e analisar a técnica e a poética executadas, e essa é minha intenção primordial. Por fim, com o objetivo de enfatizar o processo criativo, visto finalizar o presente trabalho não com os produtos finalizados, mas com alguns destes quando ainda em elaboração nas Figuras 36, 37, 38 e 39, seja para dar uma melhor visualidade de distintas etapas do processo total, seja para ressaltar a importância do meio do caminho ao fim de uma jornada.

Figura 37. Rascunho em desenho para posterior digitalização.



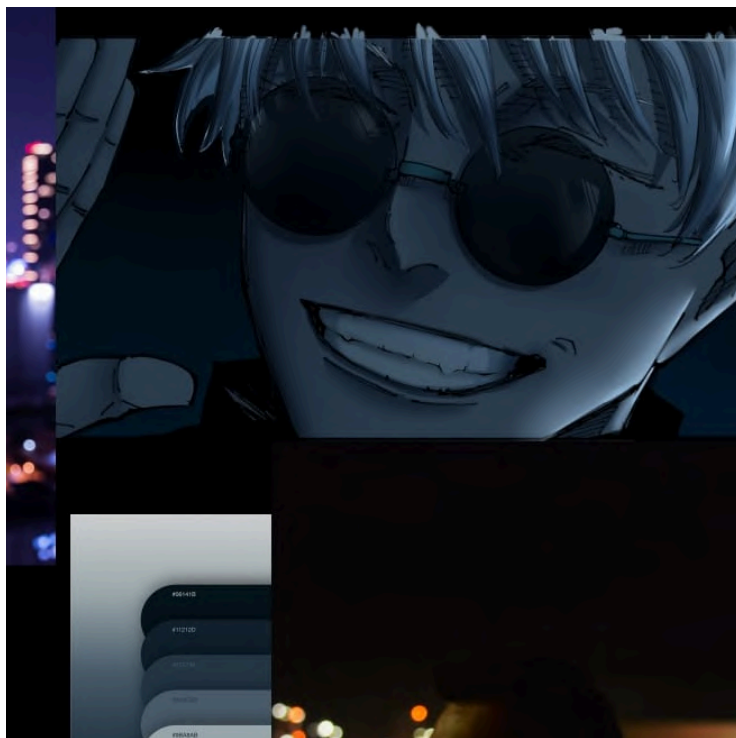
Fonte. Desenho a lápis grafite. Produção do autor. Paulista, 2025

Figura 38. Rascunho em desenho já digitalizado.



Fonte. Desenho a lápis grafite digitalizado. Produção do autor. Paulista, 2022

Figura 39. Pintura digital em processo de coloração com referências



Fonte. Pintura digital com referências externas sobrepostas. Produção do Autor. Paulista, 2023



Figura 40. Ilustração digital em etapa pré-coloração



Fonte. Ilustração Digital. Produção do autor. Paulista, 2025

## 7. REFERÊNCIAS

ARAKI, Hirohiko. **Mangá in Theory and Practice**. SHUEISHA. 2015.

GOMBRICH, Ernst Hans Josef. **A HISTÓRIA DA ARTE**. Phaidon. 2001.

WARD, Peter. **Picture Composition for Film and Television**. Focal Press. 1993.

MESTRE-MATEU, Marcos. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. Design Studio Press, 2010.

SANTOS, Hellen Thaís Dos ; GARMS, Gilza Maria Zauhy . MÉTODO

AUTOBIOGRÁFICO E METODOLOGIA DE NARRATIVAS:: CONTRIBUIÇÕES, ESPECIFICIDADES E POSSIBILIDADES PARA PESQUISA E FORMAÇÃO PESSOAL/PROFISSIONAL DE PROFESSORES. **UNESP**, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/b0f1b17e-0473-4e01-a3a6-869472a2a469>. Acesso em: 10 jul. 2025.

SILVA JÚNIOR, Dilmar Rodrigues; NASCIMENTO, Franc-Lane Sousa Carvalho do; LIMA, Maria Divina Ferreira. O MÉTODO AUTOBIOGRÁFICO E SUA DIMENSÃO FORMATIVA NA PESQUISA SOBRE ALFABETIZAÇÃO EM CLASSES MULTISSERIADAS. **Linguagens, Educação e Sociedade**, [S. l.], v. 28, n. 57, p. 1–30, 2024. DOI: 10.26694/rles.v28i57.5338. Disponível em: <https://periodicos.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/5338>. Acesso em: 15 jul. 2025.

SILVA, Daniel Nogueira de Lima. **O RPG como um instrumento facilitador do ensino de arte para crianças**. Universidade Federal de Pernambuco.

HORIKOSHI, Kōhei. **Boku no Hero Academia**. Shonen jump. 2014.

TABATA, Yūki. **Black Clover**. Shonen Jump. 2017.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. Shonen Jump. 1997.

MIURA, Kentaro. **Berserk**. Young Animal. 1988.

HARA, Tetsuo. **Hokuto no Ken**. Shonen Jump. 1983.

AKIO, Tanaka. **Shamo**. 1998.

AKUTAMI, Gege. **Jujutsu Kaisen**. Shonen Jump. 2018.

BOICHI. **Sun-Ken Rock**. Shonen Gahosha. 2006.

SUZUKI, Nakaba. **Nanatsu no Taizai**. Kodansha. 2012.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. Shonen Jump. 1997.

GOTOUGE, Koyoharu. **Kimetsu no Yaiba**. Shonen Jump. 2016.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. Shonen Jump. 1997.

