



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

Anna Luiza Costa da Cruz

**Fantasia e arte sequencial,
criação do mangá: Tempestades e Rosas**

CAMPO GRANDE – MS

2025

Anna Luiza Costa da Cruz

**Fantasia e arte sequencial,
criação do mangá: Tempestades e Rosas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para a obtenção do título de bacharel no curso de graduação em Artes Visuais Bacharelado, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, sob a orientação da profª Drª Constança Maria Lima de Almeida Lucas.

Campo Grande, MS

2025

Anna Luiza Costa da Cruz

**Fantasia e arte sequencial,
criação do mangá:Tempestades e Rosas**

Banca Examinadora

Profa. Dr^a. Constança Maria Lima de Almeida Lucas
(Orientadora) Artes visuais - UFMS

Profa. Dr^a. Priscilla de Paula Pessoa Biagi
Artes visuais - UFMS

Prof.^o Dr^o Isaac Camargo
Artes visuais – UFMS

AGRADECIMENTOS

Para aquela garota, de 14/15 anos, que eu já fui e que sonhava com um mundo de magia e imaginava um futuro incerto, dedico esse trabalho. Agradeço primeiramente a mim mesma, por não desistir e acreditar no que sempre quis, por me sentir cada dia mais confortável em ser quem sou e me expressar através da minha poética visual.

Agradeço aos meus familiares, àqueles que acreditaram no meu potencial e me incentivaram a continuar trabalhando na área artística, em especial à minha avó Antônia Vieira Costa, que me acolheu quando me sentia desanimada. E também agradeço à minha cadelinha de estimação, Mel, que me fazia companhia (dormindo ou latindo) enquanto eu escrevia este trabalho.

Agradeço também a minha companheira, namorada e melhor amiga, Beatriz Vasquez, por estar comigo nessa jornada, por me amar e ser meu porto seguro nos momentos mais difíceis.

Agradeço à minhas amigas que conheci na faculdade, principalmente Amanda Zaparoli, Fernanda Feitosa, Melissa Bento, Juno Caires e Nathália Duarte, por se tornarem minha segunda família e por estarem comigo nos altos e baixos da graduação. Aos meus amigos Guilherme, Kai e Letícia por serem meus quase irmãos, e aos meus demais colegas que conheci nesses 4 anos.

Agradeço aos meus professores do curso de Artes Visuais da UFMS, por possibilitarem que eu visse um novo mundo vasto sobre a arte e me ensinarem o que hoje sei, e em especial à prof.^a. Dr.^a Constança Maria Lima de Almeida Lucas por orientar esse trabalho, e por ministrar as matérias de Desenho III e IV e Oficina de desenho II, onde pude aprender novas formas de me expressar através do desenho e da arte, pela paciência e compreensão das minhas dificuldades.

Por fim, agradeço às demais pessoas que passaram na minha vida e que de alguma forma contribuíram para o que sou e faço hoje. Deixo este trabalho para todas as meninas e *crianças estranhas* que estão crescendo, para aquelas que são inseguras e têm medo do futuro: as coisas vão melhorar, e pessoas incríveis estarão do seu lado, não desista de ser você é, há um mundo cheio de possibilidades lá fora.

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo apresentar minha produção artística e a criação autoral em história em quadrinhos de gênero mangá, “Tempestades & Rosas”. Realizei pesquisas bibliográficas sobre fantasia, arte sequencial e processos criativos. Os autores principais desta pesquisa são Fayga Ostrower, Will Eisner, George Rembrandt Gutlich, Cecília Almeida Salles, Dan Mazue e Alezander Danner e Toni Johnson-Woods. Analiso obras de duas artistas mangákas Kamome Shirahama e Ryoko Kui, minhas principais referências artísticas, e a partir deste estudo construo minha própria narrativa ilustrada.

Palavras-chave: mangá, fantasia, histórias em quadrinhos, arte sequencial

Lista de figuras

Figura 1 - Última página dos quadrinhos da Turma da Mônica Jovem, contendo aviso do sentido de leitura.	6
Figura 2 - Páginas 64 - 65 da edição 75 de Turma da Mônica Jovem, “UMBRA: mistério revelado?”, 2014	6
Figura 3 - NIGHTOW, Yashiro. 2006. Técnica mista, s.m.	7
Figura 4 - SHIRAHAMA, Kamome. 2023. Técnica mista, s.m.	8
Figura 5 - SHIRAHAMA, Kamome. s. d., desenho digital, 547 x 663 px.	10
Figura 6 - SHIRAHAMA, Kamome. 2024. Nankin sobre papel, s.m.	11
Figura 7 - SHIRAHAMA, Kamome. s. d. Nankin sobre papel, s.m.	12
Figura 8 - SHIRAHAMA, Kamome. 2023. Técnica mista, s.m.	13
Figura 9 - SHIRAHAMA, Kamome. 2023. Técnica mista, s.m.	14
Figura 10 - SHIRAHAMA, Kamome. 2025. Nankin sobre papel, s.m.	15
Figura 11 - SHIRAHAMA, Kamome. #Δ帽子, , 2025. Técnica mista, s.m.	16
Figura 12 - KUI, Ryoko. 2025. Ilustração digital, s.m.	17
Figura 13 - KUI, Ryoko. s. d.. Ilustração digital, s.m.	18
Figura 14 - KUI, Ryoko. s. d.. Ilustração digital, s.m.	19
Figura 15 - KUI, Ryoko. 2022. Ilustração digital, s.m.	20
Figura 16 - KUI, Ryoko. s. d.. Técnica mista, s.m.	21
Figura 17 - KUI, Ryoko. s. d.. Técnica mista, s.m.	22
Figura 18 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Alguns dos cadernos de desenho (2018 - 2025).	
24	
Figura 19 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagem: Cindy. 2025. Grafite e esferográfica sobre papel. s. m.	24
Figura 20 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagens: Nicolas e Téo. 2025. Grafite e esferográfica sobre papel. s. m.	25
Figura 21 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Colagem de personagem: Rebecca. Técnica mista. s. m	25
Figura 22 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. 2022. desenho digital, 4093 x 2894 px.	27
Figura 23 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. 2023. desenho digital, 1350 x 1108 px.	27
Figura 24 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Releitura de uma página de Witch Hat Atelier, mas com minhas personagens. 2025. desenho digital, 2.480 x 3.508 px.	29
Figura 25 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagem: Adelyn. 2025. técnica mista sobre papel, 21 x 29,7 cm	30
Figura 26 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagem: Katelyn. 2025. técnica mista sobre papel, 21 x 29,7 cm	30
Figura 27 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagem: Lyn e Kate 2025. lápis de cor sobre papel, 21 x 29,7 cm	31
Figura 28 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Elementalista: uma quase explicação. 2025. caneta esferográfica sobre papel, s. m.	32
Figura 29 - recorte de resumo da parte da narrativa que será ilustrada	33
Figura 30 - primeiras páginas de storyboard	33
Figura 31 - Interface do programa gráfico Krita	34
Figura 32 - fotografia do processo utilizando a display	34
Figura 33 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Capítulo 1 – Pág. 1 2025. arte digital, 1754 x 2480px.	35

Figura 34 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Aviso ao leitor 2025. arte digital, 1754 x 2480px.	36
Figura 35 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Capítulo 1 – Pág. 1 finalizado 2025. arte digital, 1754 x 2480px.	36
Figura 36 - fotografia do processo, desenho da página 5 do mangá.	37
Figura 37 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. CAPA. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.	39
Figura 38 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. INTERIOR DA CAPA. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.	39
Figura 39 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. AVISO DE LEITURA. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.	40
Figura 40 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. CAPA DE LOGO. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.	40
Figura 41 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. CAPA DO CAPÍTULO. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.	41
Figura 42 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P1. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	41
Figura 43 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P2. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	42
Figura 44 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P3. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	42
Figura 45 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P4. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	43
Figura 46 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P5. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	43
Figura 47 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P6. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	44
Figura 48 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P7. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	44
Figura 49 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P8. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	45
Figura 50 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P9. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	45
Figura 51 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P10. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	46
Figura 52 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. BÔNUS. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	46
Figura 53 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. PÁGINA DE FINALIZAÇÃO. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	47
Figura 54 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. PÁGINA DE RASCUNHOS INICIAIS. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	47
Figura 55 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. CONTRA CAPA. 2025. arte digital, 1754 x 2480px	
	48

Sumário

Introdução	1
ARTE E FANTASIA NOS MANGÁS: processos de criativos e técnicas visuais práticas na criação de mundos imaginários	2
1 O que é fantasia?	2
1.1 Memória e Fantasia	3
1.2 HQ e Mangá - História dos quadrinhos e a arte sequencial	4
2 Referências artísticas	8
2.1 Kamome Shirahama	9
2.1.1 ENIALE & DEWIELA (2012 - 2015):	11
2.1.2 WITCH HAT ATELIER (2016 - atualmente):	12
2.2 Ryoko Kui	17
2.2.1 DUNGEON MESHI (2014 - 2023):	18
3 Anna Luiza processos de criação e a construção do Mangá Tempestades e Rosas	23
3.1. Esboços e cadernos de desenho	23
3.2 Projeto de criação do mangá TEMPESTADES E ROSAS	26
3.3 Mangá TEMPESTADES E ROSAS	38
4 Considerações Finais	49
Referências	50

Introdução

Este trabalho de conclusão de curso tem como foco apresentar minha produção artística e a história em quadrinhos, para tal se fez necessário pesquisar sobre as minhas referências visuais dentro do universo da arte sequencial, especificamente sobre o mangá. E a partir dessa pesquisa desenhar um mangá autoral “Tempestades & Rosas”.

A escolha da pesquisa foi influenciada, principalmente, sobre meus interesses atuais em dois mangás específicos, mencionados posteriormente aqui, e minha relação próxima com o mundo do fantástico e irreal. A criação de histórias de personagens e narrativas sempre esteve presente na minha jornada como artista, logo decidi juntar todos esses temas que me agradam para estudar mais a fundo este universo e criar uma produção que saia para além dos rascunhos nos cadernos. Em 2024, quando decidia sobre o quê falar no meu trabalho de conclusão de curso, inicialmente pensava em me dedicar somente ao design de personagens, mas, depois de refletir sobre, decidi falar sobre os mangás por incluírem um pouco de tudo que eu gostaria de comentar sobre.

A pesquisa é de caráter bibliográfico e o meu aporte teórico é composto por Fayga Ostrower, Will Eisner, George Rembrandt Gutlich, Cecília Almeida Salles, Dan Mazue e Alezander Danner e Toni Johnson-Woods com os quais adquiri conhecimentos sobre fantasia, memória, imaginação, mangá e arte sequencial. Destaco aqui os textos das autoras Fayga Ostrower e Cecília Almeida Salles, que foram de grande contribuição para pensar o processo de criação durante o processo prático.

No primeiro capítulo trago o conceito sobre Fantasia na arte, comento sobre o que é mangá, histórias em quadrinhos e arte sequencial, escrevo sobre suas origens e mudanças até os dias atuais. Também comento a relação da memória de cada indivíduo com suas ideias e fantasia, como nossas recordações e vivências se tornam parte do nosso processo de criação para além do irreal. Além de trazer alguns dos meus primeiros contatos destes gêneros e minha relação sentimental com eles.

No segundo capítulo comento sobre as minhas referências artísticas através da escolha de duas artistas mangakas que me inspiram: Kamome Shirahama e

Ryoko Kui, analiso alguns de seus trabalhos e mangás que me levaram a escolher as duas.

No terceiro capítulo comento meus processos criativos e relato a criação do meu mangá TEMPESTADES E ROSAS. Desde minhas criações que antecederam a criação do trabalho aos rascunhos e etapas de TEMPESTADES E ROSAS, além de comentar questões pessoais que levaram a algumas escolhas específicas durante o processo de criação.

ARTE E FANTASIA NOS MANGÁS: processos de criativos e técnicas visuais práticas na criação de mundos imaginários

1 O que é fantasia?

Fantasia é uma palavra ampla, quase abstrata quando ao paramos para refletir. Gramaticalmente falando, é um substantivo, definimos “fantasia” como “coisa puramente ideal ou ficcional, sem ligação estreita e imediata com a realidade” (Houaiss¹, s.d.), ainda assim, muito do que há na fantasia surge de algo da realidade. Isto é, é possível dizer que o conceito pode mudar dependendo de quem o usa: para alguns, fantasia pode ser tudo aquilo que não existe, para outros pode ser algo procedente da realidade. No final, estamos nos referindo aqui à capacidade do ser humano em criar e imaginar.

Nas artes visuais, a fantasia se encontra nas diversas linguagens artísticas, seja no desenho, pintura, escultura, na fotografia e entre outros. Para Fayga Ostrower² (2013), o impulso e a força vital para criar vêm de dentro do indivíduo, e talvez nunca se manifestem sem tentativas de tornar essa vontade em fazer. Arte e fantasia, de certa forma, sempre andaram em conjunto, seja das imagens de “monstros” desconhecidos desenhados pelos homens das cavernas a universos inteiros criados para o entretenimento do ser humano. Nesse sentido, acredito que seja natural do ser humano imaginar e fantasiar, mesmo que suas fantasias sejam próximas da realidade. Concordo quando S. Elizabeth³ afirma:

¹ Dicionário Houaiss da Língua portuguesa

² Fayga Ostrower (Polónia 1920-Brasil 2001)

³ S.Elizabeth (1977)

“Há algo irresistível sobre o imaginário, o inexplorado e o desconhecido, mundos cheios de magia e criaturas míticas, jornadas épicas por paisagens sobrenaturais cheias de segredos e tesouros. Artistas têm explorado mundos imaginários e criaturas fantásticas por séculos, expressando o místico e o mítico por meio de vários meios. O que atrai a mente artística para essas esferas imersivas e históricas, semelhantes, mas separadas da realidade, cheias de infinitas possibilidades incomuns e surpreendentes? A narrativa é mais antiga do que qualquer ser humano” (S., 2023, tradução nossa).

A produção de histórias que contemplam mundos fantásticos exige do artista o exercício de sua imaginação, “[...] artistas possuem imaginação suficiente e não necessitam de um cânone literário estabelecido ou quaisquer mitos ou narrativas para inspirar seus trabalhos [...] eles expõem suas únicas visões sobre o mundo” (S., 2023, p. 8, tradução nossa). Na criação de mundos fantásticos é possível explorar formas, técnicas e experiências durante sua produção.

Cada artista tem seu próprio repertório cultural, suas próprias vivências, suas memórias e suas combinações fazem com que os trabalhos realizados sejam únicos. Segundo Ostrower (2013), todo ser humano nasce com um potencial sobre a sensibilidade, assim, sendo capaz de relacionar acontecimentos e relacionamentos ao redor dele e trazendo significado ao viver e, eventualmente, o seu fazer artístico se torna completo de referências culturais e sociais.

1.1 Memória e Fantasia

“O espaço vivencial da memória representa uma ampliação extraordinária, multidirecional, do espaço físico natural. Agregando áreas psíquicas de reminiscências e de intenções, forma-se uma nova geografia ambiental, geografia unicamente humana. ” (OSTROWER, 1977, p. 18).

A palavra memória pode ter diversas interpretações, “memória” é tudo aquilo que lembramos do passado e é carregado com emoções, sejam elas ruins ou boas. Segundo Gütlich⁴ (2017), “se a Memória é uma capacidade poética de processar lembranças de acordo com o contexto do presente, a arte da Imaginação resvala na Fantasia, no avivamento de experiências e memórias”. Nesse sentido, trazemos a memória como parte essencial da fantasia, durante o resgate de familiaridades e

⁴ Gütlich (São Paulo, 1968)

sentimentos que podemos utilizar para criar algo novo: seja uma memória de infância sobre medo de monstros no escuro até a animação e energia de se sentir feliz com seus amigos na vida adulta, tudo tem o potencial de virar uma produção artística no universo da fantasia.

É importante destacar o papel do repertório pessoal do artista na criação de qualquer obra, das experiências pessoais para que possa criar uma narrativa que dialoga com o leitor, seja por identificação com os personagens e/ou momentos ou pela criação de um sentimento de empatia entre eles.

1.2 HQ e Mangá - História dos quadrinhos e a arte sequencial

É difícil dizer ao certo qual foi o ponto inicial da história em os quadrinhos, para Danner e Mazur (2014) a ideia de contar histórias com desenhos sempre pareceu universal, desde antigos pergaminhos asiáticos, gravuras japonesas em madeira a tapeçarias medievais e jornais do século XVIII.

A primeira publicação oficial de uma história em quadrinhos é de 1894, a obra recebeu o nome “The Yellow Kid”, publicada na revista Truth, produzida pelo norte americano Richard Outcault⁵, a revista apresenta a vida de uma criança que usava uma camisola amarela e se aventura nos guetos de Nova York.

Já o termo arte sequencial foi usado pela primeira vez pelo quadrinista americano Will Eisner⁶ em seu livro ”Quadrinhos e Arte Sequencial”, a Arte sequencial se refere a organizar imagens de forma a criar uma sequência que conduz o leitor pela narrativa visual proposta, pode incluir outros elementos, como balões de fala, elementos gráficos e texto.

Eisner considera a história em quadrinhos como uma forma válida de leitura (1985), já que muitas vezes é deixada de lado por ser vista como literatura apenas para o público infanto-juvenil, tal crença passou a se provar errônea com o passar do tempo, visto que cada vez mais foram surgindo obras dedicadas ao público adulto.

A construção de uma história em quadrinhos se dá por sobreposições de imagens e palavras, uma linguagem comum que engloba a experiência visual entre leitor e autor (Eisner, 1985). Quando somos mais novos, é normal que as obras que

⁵ Richard Outcault (EUA, 1863 - 1928)

⁶ Will Eisner (EUA 1917- 2005)

consumimos sejam simplificadas, de livros de contos de fadas com ilustrações que tomam todas as páginas e usam pequenos textos até á histórias em quadrinho com um ritmo fácil de ser seguido e com arte simplificada, como nas historinhas da Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa.

Desse modo, destacamos que a construção de um quadrinho vai muito além do desenho e das falas, se trata de um conjunto de elementos que juntos contam uma história por meio de imagens.

1.3 O que é mangá?

Mangá é arte sequencial caracterizada pelo sentido de leitura oriental (da direita para a esquerda), o mangá como conhecemos hoje tornou-se popular para além do Japão em meados do século XX, composto de linguagem verbal e não verbal (Batistella, 2009), desde então inúmeras histórias passaram a ser contadas para os mais diversos públicos ao redor do globo. Assim, o mangá começa a se diversificar e criar suas próprias ramificações, destacando o surgimento eventual dos seinen/josei. Johnson-Woods (2010, p.8) define os gêneros *seinen* e *josei* como histórias voltadas para os públicos jovem-adulto/adulto de homens e mulheres, respectivamente.

A construção de um mangá envolve, além da história e roteiro, o conhecimento artístico do artista, isto é, o uso de técnicas de ilustração; muitos mangakas⁷ dedicam anos de suas vidas para aperfeiçoarem seus trabalhos, alguns desde muito jovens, não é incomum encontrar artistas que frequentaram universidades e escolas de arte.

Atualmente, artistas do mundo inteiro se inspiram no gênero de narrativa japonesa, incorporando características de sua própria cultura em suas obras. Exemplo disso é a série de quadrinhos Turma da Mônica Jovem⁸, mistura as culturas brasileira e japonesa, quadrinhos híbridos culturalmente que incorporam em seus personagens traços visuais e linguagem sequencial inspirada nos mangás japoneses, expressões faciais exageradas, cabelos estilizados e a forma de impressão monocromática, trazendo uma familiaridade para os leitores jovens que já possuem contato com o mundo dos mangás, além de as próprias histórias em

⁷ A palavra japonesa mangaka" é o nome dado aos criadores de quadrinhos japoneses, é usada para designar os autores que escrevem os roteiros e também os desenhistas dos mangás.

⁸ Turma da Mônica Jovem HQ criada e serializada por Mauricio de Sousa desde 2008.

quadrinhos de Mauricio terem um aviso sobre o sentido de leitura, pois apesar das similaridades visuais com o mangá, em Turma da Mônica Jovem a leitura continua sendo no sentido ocidental (figs.1 e 2).

Figura 1 - Última página dos quadrinhos da Turma da Mônica Jovem, contendo aviso do sentido de leitura.



Fonte: acervo pessoal, 2025

Figura 2 - Páginas 64 - 65 da edição 75 de Turma da Mônica Jovem, “UMBRA: mistério revelado?”, 2014



Fonte: acervo pessoal, 2025

Figura 3 - NIGHTOW, Yashiro. 2006. Técnica mista, s.m.



Fonte: <<https://comick.io/comic/trigun-maximum/1NEmZ-chapter-85-en>>

Apesar de não ter tido tanto contato com mangás na adolescência, comecei a pegar gosto pela leitura das histórias em 2023, quando li por completo um mangá pela primeira vez: TRIGUN e TRIGUN MAXIMUM (fig. 3), por Yasuhiro Nightow, motivada após assistir o anime⁹ Trigun Stampede e descobrir que havia diferenças nas histórias. Durante essa leitura, pude experienciar os sentimentos de ler um mangá: passar raiva e felicidade, ficar triste pela morte de personagens e, mais importante, apreciar a arte e o trabalho posto naquela obra. Desde então, passei a ter mais contato com esse mundo de histórias e continuei a descobrir novas narrativas visuais.

⁹ Anime é o termo utilizado para referir a animações japonesas

2 Referências artísticas

Durante minha trajetória como estudante de artes visuais na UFMS, passei a me interessar pelas criações de mundos fictícios, em 2024 me interessei pelo mundo do design de personagens e um dia me deparei com um vídeo sobre o design dos personagens de Dungeon Meshi¹⁰, intitulado de “*Delicious in Dungeon - Fundamentals of Character Design*”¹¹ (LINES IN MOTION, 2023) pela youtuber¹² Dani que, por coincidência, estava próximo do lançamento da adaptação em anime da obra, assim comecei a ler o mangá e logo depois a acompanhar o anime, já imersa no universo da obra. Logo depois, conheci “*Witch Hat Atelier*”¹³ por fazer parte da mesma bolha entre pessoas que eu seguia nas redes sociais. Apesar de diferentes, as duas histórias me cativaram pelos personagens e construção do mundos, os detalhes nas ilustrações e individualidade de cada um: as narrativas únicas de cada personagem, a presença da magia e o lado nocivo de quando essa é utilizada sem limites, a construção de locais novos, cenários que apesar de não existirem no nosso planeta, se inspiram em arquiteturas e costumes já existentes, como no caso de Witch Hat com a arquitetura inspirada nas construções alemãs antigas e personagens inspirados em cultura como Custas (fig. 4) com a cultura romani e indígena, os personagens se destacam por suas personalidades e formas de lidar com os problemas que lhes são apresentados.

Figura 4 - SHIRAHAMA, Kamome. 2023. Técnica mista, s.m.



Fonte: <<https://comick.io/comic/01-witch-hat-atelier/pmk2MBE7-chapter-72-en>>

¹⁰ “Dungeon Meshi” Ryoko Kui, 2014 - 2023

¹¹ Delícias na Masmorra - fundamentos do design de personagem (tradução nossa)

¹² termo para se referir à pessoas que gravam vídeos para a Plataforma YouTube

¹³ “Witch Hat Atelier” Atelier of Witch Hat (título sem tradução na edição brasileira), Kamome Shirahama, 2016 - atualmente

Ambas as obras possuem temáticas que tocam ao sentimento: em Dungeon Meshi, apresentam a importância da relação entre relacionamentos e alimentos, além do processo de luto e demonstrações e amor; enquanto em WHA¹⁴ lidamos com o processo de desenvolvimento e crescimento pessoal, de encontrar conforto fora dos laços sanguíneos e de aprender a confiar em alguém. A existência de personagens que parecem tão comuns que estabelecemos uma relação de identificação com suas falhas e imperfeições, simpatizamos com eles e passamos a torcer para que lidem da melhor forma com seus problemas. A linguagem artística de cada obra é única, se destacando entre demais obras, em Dungeon Meshi vemos formatos de personagens diversos, tamanhos, cores, espécies e figuras que refletem suas personalidades; já em WHA, lidamos com personagens detalhados e que com o progredir da história passam a se desenvolver e conseguem mudar o rumo da narrativa.

¹⁴ Abreviação para Witch Hat Atelier

2.1 Kamome Shirahama

(Eniale & Dewiela e Witch Hat Atelier)

Kamome Shirahama é uma artista mangaká japonesa, formada em design na Escola de Belas Artes de Tóquio, Shirahama iniciou sua carreira como mangaká em 2011 e em 2012 lançou sua primeira obra de destaque: *Eniale & Dewiela* (2012-2015). Por suas referências e tempo trabalhado, estima-se que a artista tenha entre 30 a 40 anos. Durante parte do início de sua carreira, a artista trabalhou para a produção de capas para quadrinhos da DC e Marvel¹⁵, destacando seu trabalho para a série de Star Wars. Apenas em 2016 Shirahama começa a trabalhar na sua atual e maior obra, *Witch Hat Atelier*. Apesar de não revelar sua identidade, sendo “Kamome Shirahama” apenas o seu pseudônimo, a mangaká se desenha como uma gaivota (fig.5): em japonês, “Kamome” significa “gaivota”, enquanto “Shirahama” refereência uma cidade turística com uma “praia branca”.

Figura 5 - SHIRAHAMA, Kamome. s. d., desenho digital, 547 x 663 px.



Fonte: <<https://x.com/WitchHatUpdates/status/1876463961702555938/photo/1>>.

¹⁵ DC e Marvel são duas editoras norte-americanas voltadas para a produção de quadrinhos e mídias relacionadas, majoritariamente conhecidas no mundo todo por suas criações de super-heróis, como Batman, Superman, Homem-Aranha e entre outros.

Figura 6 - SHIRAHAMA, Kamome. 2024. Nankin sobre papel, s.m.



Fonte: <<https://x.com/shirahamakamome/status/1760340956937900136/photo/1>>.

"[ENTREVISTADORA] Eu pensava que mundos de fantasia tinham que ser criados inteiramente do zero, mas parece que você tira inspiração da realidade.

[KAMOME] Muitas vezes, acredita-se que a fantasia é completamente diferente da realidade, mas também é considerada como um espelho ou uma janela para a realidade. Acredito que as coisas universais se destacam ainda mais porque não são reais. Então, para mim, não imaginei que fosse um mundo completamente impossível de ser criado." (SHIRAHAMA, 2019, tradução nossa)

Apesar de manter o anonimato, a artista é ativa nas redes sociais, compartilhando notícias sobre suas obras e de colegas, além de ocasionalmente postar fotos e vídeos do seu processo artístico.

2.1.1 ENIALE & DEWIELA (2012 - 2015):

Em um mundo onde Inferno e Paraíso colidem, o mangá ENIALE & DEWIELA de Kamome Shirahama conta com aventuras curtas de uma amizade um tanto inusitada: Eniale, uma anja, e Dewiela, uma demônia. Entre apenas 3 volumes publicados, nos aproximamos dessa dupla inusitada, ao mesmo tempo que observamos ambas eventualmente se abrindo para novas interpretações sobre o mundo que as cerca: em um dos volumes, observamos Dewiela aprender sobre a relação entre amor e a vida, quando presencia um gatinho de uma senhora se sacrificar para que a Dona vivesse mais, enquanto isso, Eniale decide ir contra os princípios dos seus superiores para ajudar uma criança a salvar sua mãe. Apesar de ser curto, o mangá possui uma arte condizente com a estética celestial da história, além de características que, no futuro, estariam presentes na próxima obra da autora.

Figura 7 - SHIRAHAMA, Kamome. s. d. Nankin sobre papel, s.m.



Fonte: <<https://www.manga-news.com/index.php/report/Divines-Eniale-Dewiela/5>>

O trabalho artístico de Kamome Shirahama se destaca pela fusão harmoniosa de influências orientais e ocidentais, muito atenta aos detalhes através do uso de linhas e texturas, grande capacidade de criar mundos de fantasia muito envolventes, tem o poder de contar histórias com emoções profundas.

2.1.2 WITCH HAT ATELIER (2016 - atualmente):

Desenho e magia nunca estiveram tão unidos quanto em *Witch Hat Atelier* de autoria da Kamome Shirahama.

Aqui, acompanhamos Coco, uma jovem menina comum que após descobrir como feitiços são feitos ao espionar Qifrey, um bruxo que estava de passagem pela

vila, acaba lançando um feitiço proibido que transforma sua mãe em pedra. Ao salvar a menina da situação, Qifrey decide acolhê-la como aluna para assim encontrarem uma forma de salvar a mãe de Coco do seu estado petrificado.

Figura 8 - SHIRAHAMA, Kamome. 2023. Técnica mista, s.m.



Fonte: <<https://x.com/shirahamakamome/status/1682726942171332608/photo/1>>.

Além de Coco, outras 3 meninas moram no ateliê de Qifrey como suas alunas: Agott, Tetia e Richet (fig. 8); em uma torre do lado do ateliê, Orulggio, melhor amigo e ajudante de Qifrey, mantém um olhar atento sobre o ateliê, garantindo que nada atrapalhe as estudantes. Assim, nessa pequena família formada ao caso, as jovens aprendem a aperfeiçoar sua magia e junto dos adultos, encontrar uma forma de lidar com as consequências da magia proibida. Com um equilíbrio entre os momentos sérios e os momentos bobos, é fácil se apegar aos personagens e se encontrar torcendo para o final feliz deles.

Ademais, no universo de *Witch Hat Atelier* magia surge do desenho: para que um feitiço exista, ele precisa ser desenhado. Parte da trama foca na relação das personagens com o desenho, um ponto de aproximação para os leitores artistas: passar pelos primeiros passos de aprendizado, lidar com bloqueio criativo e

frustrações, mas, acima de tudo, descobrir formas novas de criar e reencontrar a paixão pelo desenho (fig. 9). Tratar uma forma de arte como magia, ainda mais com protagonistas crianças que ainda estão aprendendo, nos faz enxergar o desenho por um ponto de vista fantástico onde tudo é novo e que apesar dos desafios todo dia pode se tornar uma oportunidade para redescobrir e tentar novos estilos e formas.

Figura 9- SHIRAHAMA, Kamome. 2023. Técnica mista, s.m.



Fonte: <<https://comick.io/comic/01-witch-hat-atelier/KXwc4ZLO-chapter-58-pt-br>>.

Figura 10- SHIRAHAMA, Kamome. 2025. Nankin sobre papel, s.m.



Fonte: <<https://x.com/shirahamakamome/status/1922183132721115153/photo/1>>.

Escolhendo trazer imagens mais trabalhadas, Shirahama trabalha com uma riqueza de detalhes em suas ilustrações: pequenos adornos em roupas e cenários até seu trabalho com hachuras (fig. 10). Durante uma sessão de Q&A¹⁶ em um evento em Nova Iorque, a artista comenta como seu tempo trabalhando na produção de HQs para DC e Marvel influenciou sua arte:

“Shirahama afirmou que, na verdade, começou sua carreira na arte como ilustradora, mas acabou migrando para o mangá devido à sua capacidade de contar histórias interessantes. Por isso, ela sente que seu estilo artístico se aproxima mais do de ilustrações do que de mangás. Quando decidiu basear o estilo artístico do Witch Hat Atelier nas ilustrações de livros infantis clássicos, percebeu como pode ser difícil desenhar mangás dessa maneira e por que muitos outros artistas de mangá geralmente não tentam fazê-lo.” (SILVERMAN, TAYLOR, 2024, tradução nossa)

¹⁶ *Questions and Answers*, sessões de perguntas e repostas com alguém, comum em eventos de autores de mangás e HQs que permite os fãs conhecerem mais do seu trabalho favorito.

Figura 11- SHIRAHAMA, Kamome. #△帽子, , 2025. Técnica mista, s.m.



Fonte: <<https://x.com/shirahamakamome/status/1924169679125557357/photo/1>>.

A preferência da artista por desenhar seu mangá analogicamente (fig.10) permite a criação de tonalidades diferentes apenas com as linhas desenhadas com tinta nanquim, apesar do uso da arte digital para adicionar retículas para a finalização. Quando utiliza cores, Kamome destaca a personalidade de seus personagens, incluindo o contraste entre eles (fig.11), criando áreas de claro e escuro. Na imagem (fig. 11) água e fogo, se tornam símbolos para destacar a dualidade na relação entre Qifrey e Orulggio, além da presença de uma imagem de árvore no fundo, ligado ao passado de Qifrey e o que guarda um segredo que distâncio o personagem de seu melhor amigo, marcando assim o simbolismo e *storytelling*¹⁷ que a artista traz para suas ilustrações

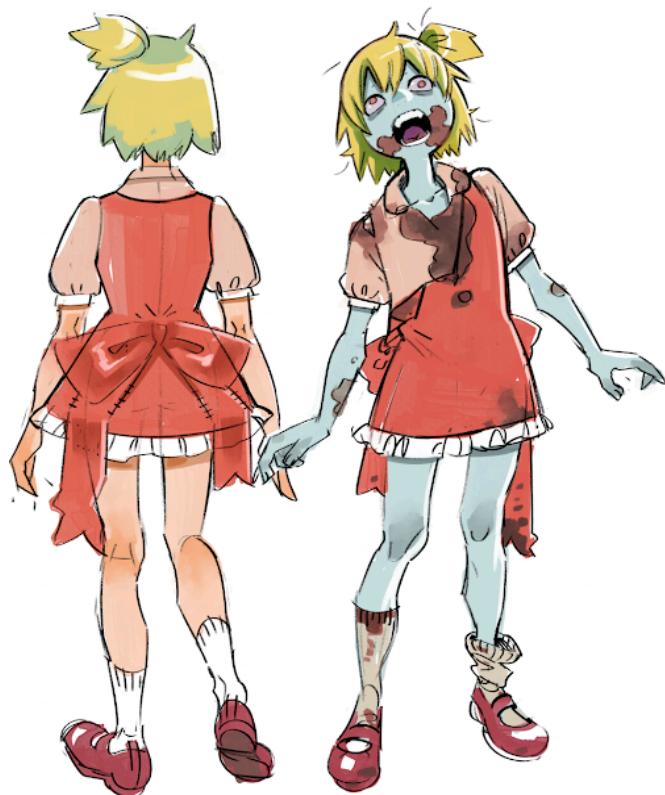
¹⁷ Chamamos de *storytelling* a capacidade de se contar uma narrativa de forma envolvente e memorável, aqui, utilizamos o termo para se referir a essa habilidade em uma imagem.

2.2 Ryoko Kui

(Dungeon Meshi)

Ryoko Kui ao contrário de Kamome Shirahama, pouco se sabe sobre a formação e caminho profissional, antes de suas primeiras publicações como mangaká, além de que costumava publicar histórias curtas no formato de *webcomic*¹⁸ em seu antigo blog UORIR, atualmente arquivado, entre 2008 e 2013.

Figura 12 - KUI, Ryoko. 2025. Ilustração digital, s.m.



Fonte: disponível em: <<https://nisiryu.blogspot.com/2025/01/blog-post.html>>.

Sua paixão por jogos de RPG e aventura a possibilitou trazer riqueza e diversidade para suas obras, daí surgindo sua maior obra: *Dungeon Meshi*. Essa mesma paixão por jogos RPG pode indicar que a artista tenha entre 25 a 40 anos.

¹⁸ Defini-se como *webcomic* histórias sequenciais, como quadrinhos e mangás, publicadas digitalmente em alguma plataforma (sejam blogs dos autores ou sites próprios para essas publicações);

Atualmente, ela possui um blog pessoal chamado Nisiryu, onde compartilha periodicamente suas artes.

2.2.1 DUNGEON MESHI (2014 - 2023):

Ryoko Kui segue a clássica proposta dos jogos de D&D, Dungeon Meshi (fig.13) apresenta um grupo de aventureiros seguindo adentro de uma masmorra para salvar Falin, a irmã mais nova do protagonista e líder do grupo Laios, após a jovem se sacrificar para salvar o grupo do Dragão vermelho ao ser comida pelo mesmo.

Assim, Laios, Marcille e Chilchuck seguem com o objetivo de trazer Falin de volta, com Senshi e Itzutsumi se juntando à equipe, lidando com a individualidade e talentos de cada um para chegarem ao seu destino final com uma técnica um tanto quanto inusitada: cozinhando monstros. *Dungeon Meshi* também não se restringe aos seus protagonistas, com um elenco diverso que passa por suas próprias aventuras e eventualmente se encontram com o grupo principal. Atualmente, 2025, o mangá conta com uma adaptação em anime com uma temporada na Netflix e uma segunda temporada já em produção, tudo supervisionado pela autora.

Figura 13 - KUI, Ryoko. s. d.. Ilustração digital, s.m.



Fonte: foto disponível em:
<https://mangadex.org/chapter/06e21405-aaee-46ad-ae96-8708759e6138/7>.

Figura 14 - KUI, Ryoko. s. d.. Ilustração digital, s.m.



Fonte: <<https://mangadex.org/chapter/5aecdfe1-ff83-4368-9839-01c3d7b4948a/21>>.

A narrativa consegue prender os leitores por sua diversidade e proposta diferente, cada personagem possui suas próprias motivações e passado que justificam suas ações, além de momentos cômicos e que emocionam. A destacar, ainda, a arte de cada personagem: na sua série de *artbooks*¹⁹ publicados e intitulados de “Daydream Hour”, Ryoko traz estudos e dezenas de ilustrações focados apenas em entender a individualidade de cada um.

¹⁹ *Artbook*, Livros de artista, no caso de Ryoko um compilado de rascunhos e ilustrações suas.

Figura 15 - KUI, Ryoko. 2022. Ilustração digital, s.m.



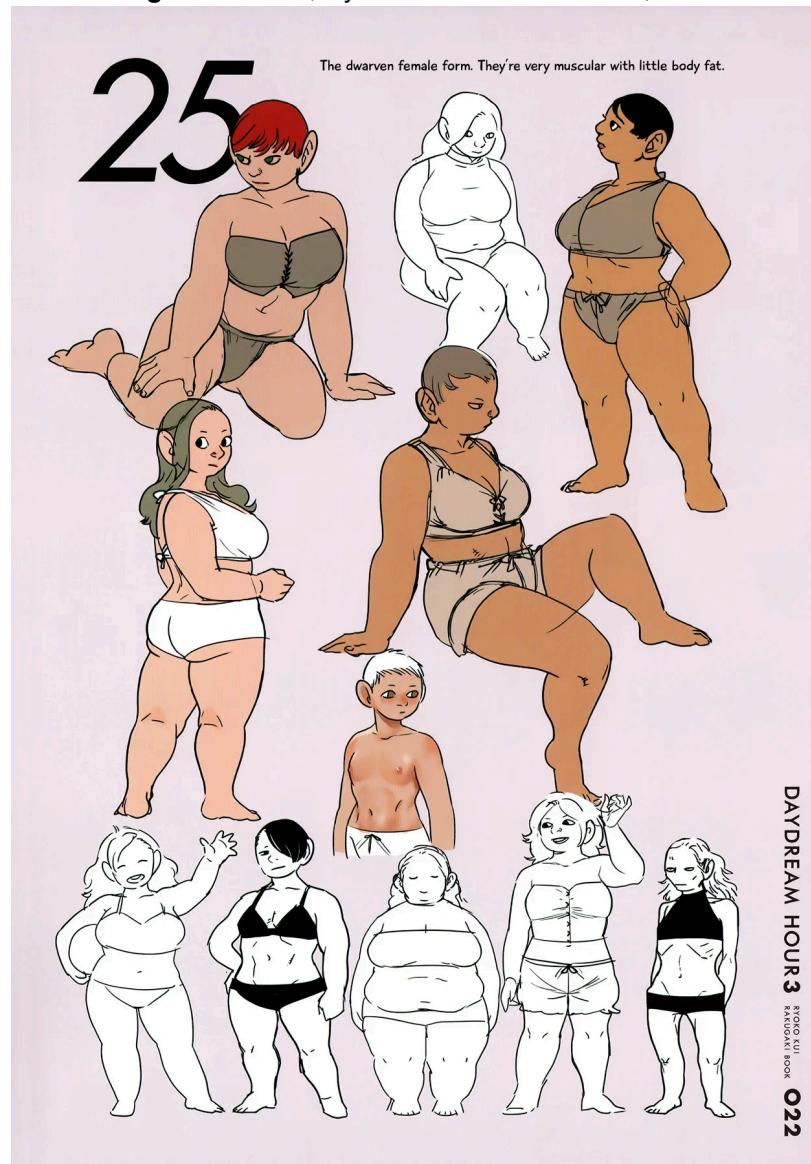
Fonte: <https://nisiryu.blogspot.com/2022/01/blog-post_12.html>

Esta artista se destaca pela facilidade em retratar personagens híbridos e de espécies diferentes (fig.15), brincando com as possibilidades que surgem da mistura de animais diferentes, criando algo novo. Seu fascínio por criaturas e monstros transforma sua arte quase como um catálogo de espécies fantásticas.

"[ENTREVISTADORA] Você tem um fascínio por monstros semelhante ao de Laios? Qual foi o primeiro monstro que capturou sua imaginação?

[KUI] Então, eu adoro monstros, mas não no nível do Laios! Mas, quando criança, eu jogava Panzer Dragoon e me sentia atraído pelo dragão que o protagonista do primeiro Panzer Dragoon monta. Achei muito legal." (KUI, 2024, tradução nossa)

Figura 16 - KUI, Ryoko. s. d.. Técnica mista, s.m.



Fonte: <<https://comick.io/comic/00-dungeon-meshi/qARK0-chapter-64.1-en>>

Além de suas figuras animalescas, Ryoko Kui também apresenta figuras humanoides com variedade de corpos e estruturas (fig.16) além da diversidade étnica e cultural entre os personagens, tão bem demonstrado durante a narrativa de Dungeon Meshi, quando em grupo os personagens discutem e comentam as diferenças sobre seus gostos e lembranças quanto à comida e até a forma como cresceram.

Figura 17 - KUI, Ryoko. s. d.. Técnica mista, s.m.



Fonte: <<https://comick.io/comic/00-dungeon-meshi/EKqFPodd-chapter-79-pt-br>>

O que me chamou a atenção na obra de Kui, de primeira, foram as interações e dinâmicas entre os personagens: apesar de estarem no mesmo grupo, parte dos obstáculos de sua jornada resultam da diferença da forma de agir de cada personagem, além das diferentes dinâmicas entre diferentes espécies/grupos como elfos, humanos comuns, híbridos e entre outros (fig.17).

3 Anna Luiza processos de criação e a construção do Mangá Tempestades e Rosas

"Cada um de nós possui suas próprias convicções, sua própria visão de mundo, seus próprios ideais e atitude ética perante a vida. Esses credos profundamente enraizados e, com frequência, inconscientes constituem parte da individualidade do homem e ele seu grande anseio de livre expressão" (Chekhov 1986, p. 39 *apud* Salles, p. 38)

O desenho e o gosto pela arte sempre fizeram parte do meu "eu" desde que me entendo por gente. Cedo tive interesse em criar personagens, os primeiros desenhos foram inspirados em séries animadas que acompanhava, até que eventualmente passaram a ter um universo próprio. Rabiscos escondidos no final do caderno da escola, utilizar folhas pautadas antigas para desenhar histórias sem fala, imaginar um mundo onde qualquer coisa era possível de certa forma se tornou meu escape. No papel criava lugares com espaço para descobrir, imaginar e fantasiar.

Como uma extensão desse escape criativo, surgiram personagens e histórias que desde então se expandiram na minha imaginação. Quando mais nova, prometia para mim mesma que não me esqueceria dos meus próprios personagens quando me tornasse adulta, e assim fiz: mantive alguns dos primeiros que criei, outros mudaram de forma e narrativa, novos surgiram e continuaram as histórias e, ainda que sendo minhas criações, sinto que eventualmente cada um passa a tomar um rumo próprio na narrativa, sem que necessariamente seja algo que eu inicialmente pensei para tal personagem. No meu processo de criação os cadernos de desenho têm sido fundamentais.

3.1. Esboços e cadernos de desenho

Difere-se do livro de artista, pois trata-se de um objeto que não necessariamente apresenta-se como obra, e é um auxiliar na formação e organização do artista em sua produção, ao mesmo tempo, assemelha-se por carregar uma poética e uma estética que agrupa valores a obra do artista. Esse material comporta grande importância no processo do artista. (ROCHA²⁰, 2010)

²⁰ ROCHA, Maria Clara Martins (Brasil, 1983)

Sempre tive muito apego aos meus cadernos de desenho, mesmo os mais antigos: vez ou outra retorno a eles para rever artes antigas, todo meu trajeto até aqui, como uma forma de relembrar meu gosto pelo desenho. Após as aulas de desenho na faculdade, comecei a experimentar e trazer novos elementos gráficos para juntar nos cadernos, tornando os cadernos mais como um diário das minhas vivências.

Figura 18 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Alguns dos cadernos de desenho (2018 - 2025).



Fonte: Acervo pessoal, 2025

Ao longo do meu percurso passei a tornar meus personagens (figs.19 e 20) originais o foco da maior parte da minha produção, cada grupo com seu momento de acontecimento em uma linha do tempo.

Figura 19 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagem: Cindy. 2025. Grafite e esferográfica sobre papel. s. m.



Fonte: Acervo pessoal, 2025

Figura 20 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagens: Nicolas e Téo. 2025. Grafite e esferográfica sobre papel. s. m.



Fonte: Acervo pessoal, 2025

Figura 21 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Colagem de personagem: Rebecca. Técnica mista. s. m



Fonte: Acervo pessoal, 2025

“Em nosso consciente destaca-se o papel desempenhado pela memória. Ao homem torna-se possível interligar o ontem ao amanhã. Ao contrário dos animais, mesmo os mais próximos na escala evolutiva, o homem pode atravessar o presente, pode compreender o instante atual como extensão mais recente de um passado, que ao tocar no futuro novamente recua e já se torna passado. Dessa sequência viva ele pode reter certas passagens e pode guardá-las, numa ampla disponibilidade, para algum futuro ignorado e imprevisível. Podendo conceber um desenvolvimento e, ainda, um rumo no fluir do tempo, o homem se torna apto a reformular as intenções do seu fazer e adotar certos critérios para futuros comportamentos. Recolhe de experiências anteriores a lembrança de resultados obtidos, que orientará em possíveis ações solicitadas no dia-a-dia da vida.” (OSTROWER, p.18)

Durante esse processo, aproveito a conexão do passado com o presente no espaço dos meus cadernos com o registro de memórias e das ideias, explorando novas técnicas artísticas (fig. 21), rabiscar interações (fig. 20) e desenvolver meus personagens de forma mais descontraída, sem precisar seguir limitações de materiais.

3.2 Projeto de criação do mangá TEMPESTADES E ROSAS

“O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando.” (Ostrower, 2002 P. 10).

Em 2020, durante a quarentena pela pandemia de Covid-19, passei a me interessar pelo mundo de Dungeons & Dragons²¹, os livros de jogo, as inúmeras criaturas que eram possíveis e um mundo de possibilidades, apesar de não ter como jogar, criei uma curta história e personagens inspirados nesse mundo, mas pouco tempo depois deixei-os de lado. Eventualmente, já na faculdade, resolvi trazer esses personagens de volta e dar a elas uma “próxima geração”, daqui surgiram as protagonistas da história dessa pesquisa: Adelyn e Kate.

Em 2022, resolvi me arriscar e fazer uma *webcomic*, apesar do projeto não seguir para frente acabou rendendo uma base de narrativa para as personagens. Em um dos primeiros rascunhos (fig. 22) desenhei uma visão geral da figura das personagens, aqui com nomes e conceitos completamente diferentes do que viriam a se tornar nesse projeto.

²¹ Dungeons & Dragons Dungeons & Dragons (D&D) é um jogo de interpretação de papéis de fantasia (RPG) de mesa, popularmente conhecido como D&D ou DnD, criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Publicado pela primeira vez em 1974 .

Figura 22 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. 2022. desenho digital, 4093 x 2894 px.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Figura 23 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. 2023. desenho digital, 1350 x 1108 px.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Na criação do meu mangá Tempestades e Rosas, trabalhei inicialmente com arte analógica, mas depois decidi desenvolver o mangá digitalmente com auxílio de uma mesa digitalizadora (fig. 23). Quanto à narrativa, com uma base da história já em mente, organizei um roteiro e/ou storyboard para me guiar mais facilmente.

TEMPESTADES E ROSAS é a história de duas personagens principais, Katelyn e Adelyn (fig.24), duas jovens adultas prestes a completarem seus estudos e se tornarem cavaleiras oficiais do castelo. Apesar de se conhecerem desde crianças e serem ótimas amigas, Kate e Lyn sempre mantiveram uma dinâmica de rivalidade acadêmica e agora precisam aprender a deixar a rivalidade de lado para aprenderem a trabalhar juntas em uma missão de exploração, enquanto descobrem segredos e lidam com problemas envolvendo magia e poder.

Destaco a presença de romance entre as protagonistas. Apesar de não ser o gênero de foco nesta pesquisa, os rascunhos iniciais delas, em 2022, já eram com um romance típico *enemies to lovers*²², e aqui participa mais como parte de quem as personagens são. Como uma pessoa que se identifica como parte da comunidade LGBTQIAPN+²³, tratar do romance entre duas personagens mulheres se torna algo natural, quase rotineiro: grande parte dos meus personagens originais são queer²⁴ e possuem relacionamentos homoafetivos. Reconheço que, mesmo nos dias atuais ainda há muita discussão acerca de trabalhos com a temática queer, mas aqui decido tornar o fato de que futuramente as protagonistas se tornam um casal sáfico²⁵ como apenas um detalhe da vida delas, como algo que vem naturalmente e passa a fazer parte da história.

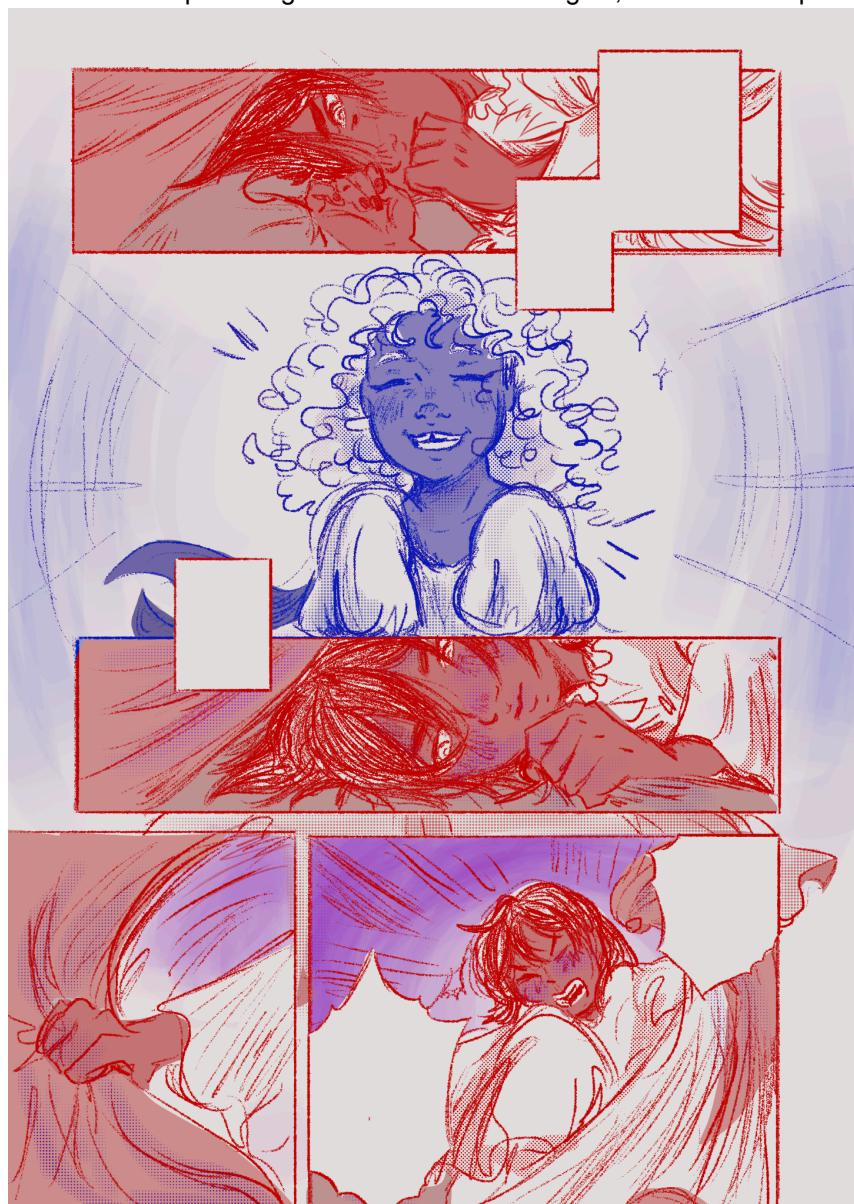
²² *enemies to lovers*, termo popularizado na internet para se referir a um clichê narrativo, onde dois personagens que antes eram inimigos/opostos eventualmente se tornam um casal

²³ sigla para “lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, queers, intersexo, assexuais/arromânticos/agêneros, pansexuais, não-binários e + para outras identidades de gênero e sexualidades”

²⁴ apesar de não existir uma palavra que traduza o termo queer atual corretamente para o português, sua origem na língua inglesa remetia aos termos “estranho”, “esquisito” e “excêntrico” até os anos 80/90, quando o termo foi apropriado por indivíduos da comunidade LGBTQIAPN+ e seu sentido foi subvertido ao passo que pessoas começaram a se identificar como queers para contestarem o preconceito. (CAVALCANTI, 2021)

²⁵ Sáfico é o termo utilizado para se referir à casais formados por mulheres e/ou pessoas alinhadas ao feminino, que engloba as demais sexualidades além da lésbica, como a bissexual e panssexual.

Figura 24 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Releitura de uma página de Witch Hat Atelier, mas com minhas personagens. 2025. desenho digital, 2.480 x 3.508 px.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

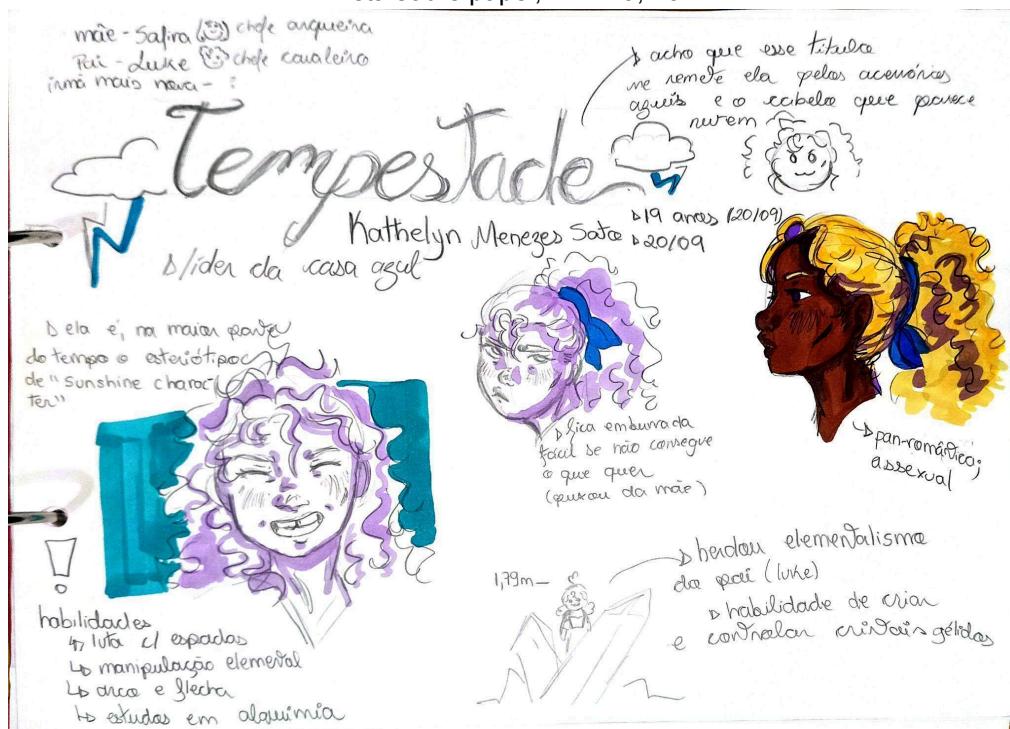
Parte das produções iniciais estão focadas em definir a personalidade e estética das personagens (figs.25 e 26), dando destaque para as diferenças entre as duas (fig.27) e demais personagens secundários, por meio de rascunhos e rabiscos no caderno de desenho. Enquanto Kate é, na maior parte do tempo, alegre e extrovertida, Lyn é mais reservada e fria, comportamentos que refletem, também, a forma e ambiente em que as duas foram criadas: Kate em uma família grande e comunicativa, enquanto Lyn em uma família com membros mais isolados e sérios.

Figura 25 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagem: Adelyn. 2025. técnica mista sobre papel, 21 x 29,7 cm



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 26 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagem: Katelyn. 2025. técnica mista sobre papel, 21 x 29,7 cm



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

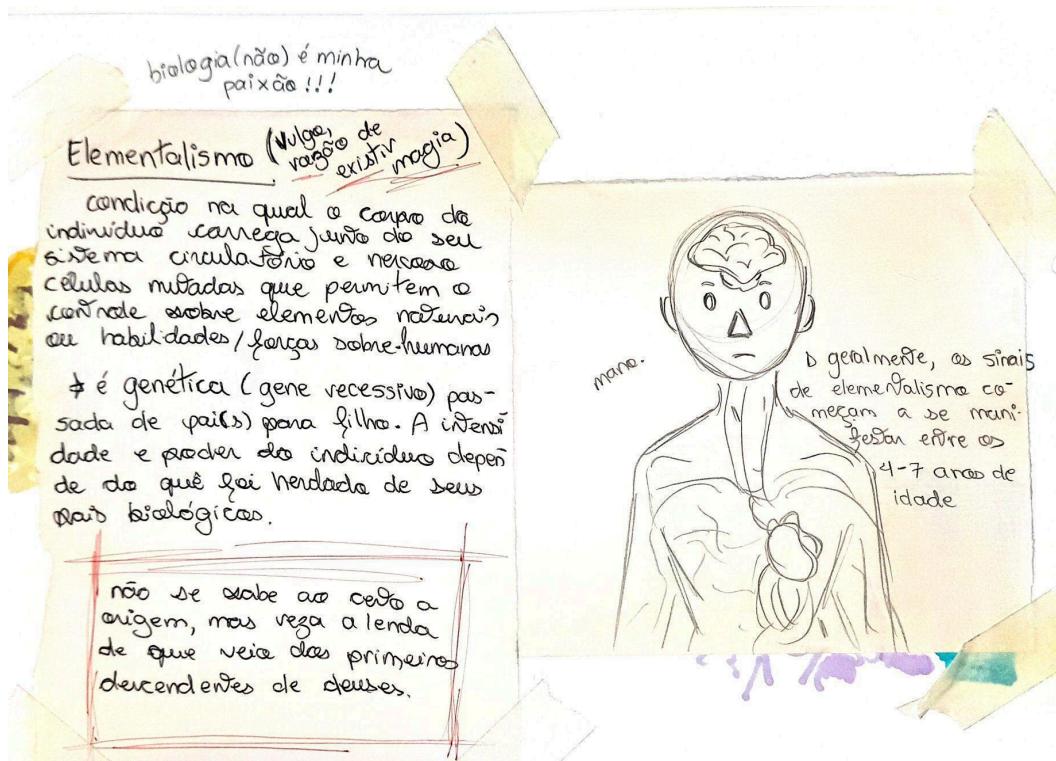
Figura 27 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Rascunhos de personagem: Lyn e Kate 2025. lápis de cor sobre papel, 21 x 29,7 cm



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

A narrativa também traz a presença de magia neste mundo, nesse caso vindo de uma benção dos deuses sobre os mortais: elementalismo (fig. 28). Aqui, magia se herda geneticamente e a forma como se manifesta depende do poder dos pais biológicos por exemplo como em Katelyn, que possui esses poderes herdados de seu pai, mas não tão fortes quanto os dele já sua mãe é uma humana comum, ainda assim Kate possui um controle maior de suas habilidades e as utiliza mais como um suporte em combate físico.

Figura 28 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Elementalista: uma quase explicação. 2025. caneta esferográfica sobre papel, s. m.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Após estabelecer alguns conceitos desse universo alternativo, parti para a produção prática e escrita da base da história (fig. 29). Enquanto é senso comum que façamos o roteiro antes de produzir a obra, enquanto escrevia descobri que prefiro desenhar os rascunhos das cenas antes no papel (o chamado *Storyboard*) enquanto imagino o que vêm a seguir automaticamente (fig. 30). Nesse processo destaco também a escolha de mudança do nome das personagens após um breve debate com amigos próximos sobre a similaridade do final do nome delas, a partir daqui Katelyn/Kate passa a se chamar **Katarina/Kate**, enquanto Adelyn/Lyn passa a se chamar **Adelyne/Addie**.

Figura 29 - recorte de resumo da parte da narrativa que será ilustrada

segue a história de duas personagens principais, **Katelyn** e **Adelyn**, duas jovens adultas prestes a completarem seus estudos e se tornarem cavaleiras oficiais do castelo. Apesar de se conhecerem desde crianças e serem ótimas amigas, Kate e **Lyn** sempre mantiveram uma dinâmica de rivalidade acadêmica e agora precisam aprender a deixar a rivalidade de lado para aprenderem a trabalhar juntas em uma missão de exploração, enquanto descobrem segredos e lidam com problemas envolvendo magia e poder (spoiler: é culpa da mãe da **Lyn**).

pela primeira vez em anos, as duas saem para uma missão até então simples: ir na vila abandonada próxima ao reino - **Silvária** - investigar o que causou com que os moradores fossem embora subitamente e se refugiassem no reino: muitos afirmam terem presenciado animais e criaturas descontroladas.

chegando na vila, após uma breve investigação elas descobrem uma construção em ruínas misteriosa escondida na mata, ao entrarem são surpreendidas por monstros descontrolados e uma figura misteriosa os controlando. Contra os pedidos de Kate, **Lyn** corre atrás da figura sozinha, percebendo que se tratava de uma das marionetes de sua mãe devido uma pequena gema vermelha na armadura da figura.

ao confrontar a figura **Lyn**, inicia uma briga que a coloca em perigo mas é salva por pouco por Kate, que destrói a figura (nota: era apenas uma armadura "vazia", não havia corpo ali dentro). elas voltam em silêncio e fazem uma parada na casa do tio de Kate, cuja esposa é médica e ajuda nos ferimentos de **Lyn**.

no final, enquanto estão à sós no quarto, **Lyn** mostra a gema vermelha que trouxe da briga com a figura, sendo uma pista do próximo passo /cliff hanger

*mudança nos nomes:
Adelyn -> **Adaline/Addie/Adi**
Katelyn -> **Katarina/Kate**

Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 30 - primeiras páginas de storyboard



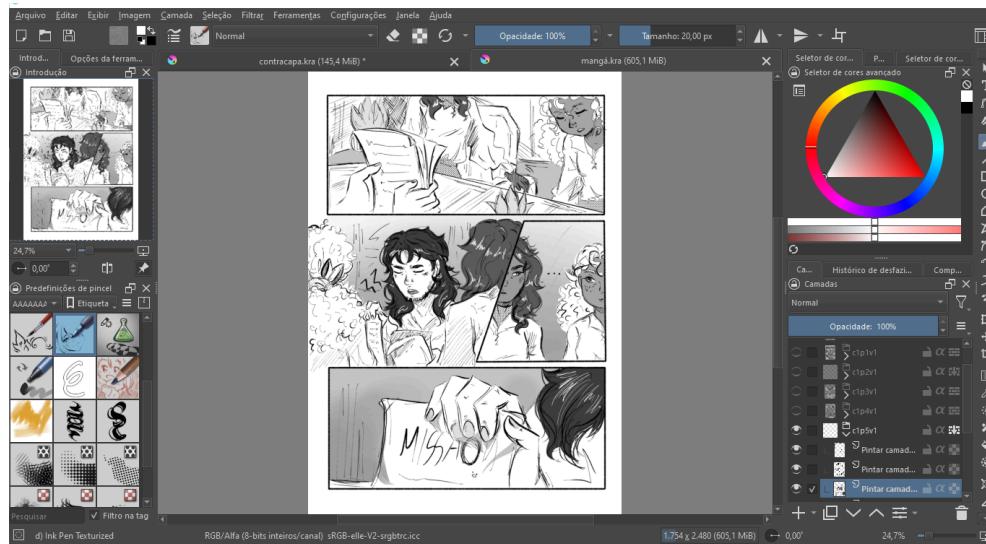
Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Com a base das primeiras páginas já rascunhadas, começo a parte de construir uma página com arte digital pelo programa *Krita*²⁶ (fig. 31), utilizando uma

²⁶ krita

*display*²⁷ (fig.32) para auxiliar na criação dos desenhos. Aqui, decidi também manter o sentido de leitura oriental, da esquerda para a direita, para destacar a inspiração na arte do mangá (fig. 33).

Figura 31 - Interface do programa gráfico *Krita*



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 32 - fotografia do processo utilizando a *display*



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

²⁷ *display* é o termo utilizado para telas digitais, nesse caso se refere à um modelo de mesa digitalizadora (marca WACOM 13) que possui uma tela para ser utilizada

Figura 33 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Capítulo 1 – Pág. 1
2025. arte digital, 1754 x 2480px.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Para me orientar na organização das páginas me inspirei nas edições físicas e traduzidas dos meus mangás de referência (Dungeon Meshi e Witch hat atelier) e faço uma página destacando o sentido da leitura que a produção segue (fig. 32). Paralelamente, iniciei o processo de inserção das falas nos balões (fig. 33), testando algumas fontes e tamanhos e mantendo em mente algo mais próximo das traduções oficiais de mangás.

Figura 34 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Aviso ao leitor 2025. arte digital, 1754 x 2480px.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

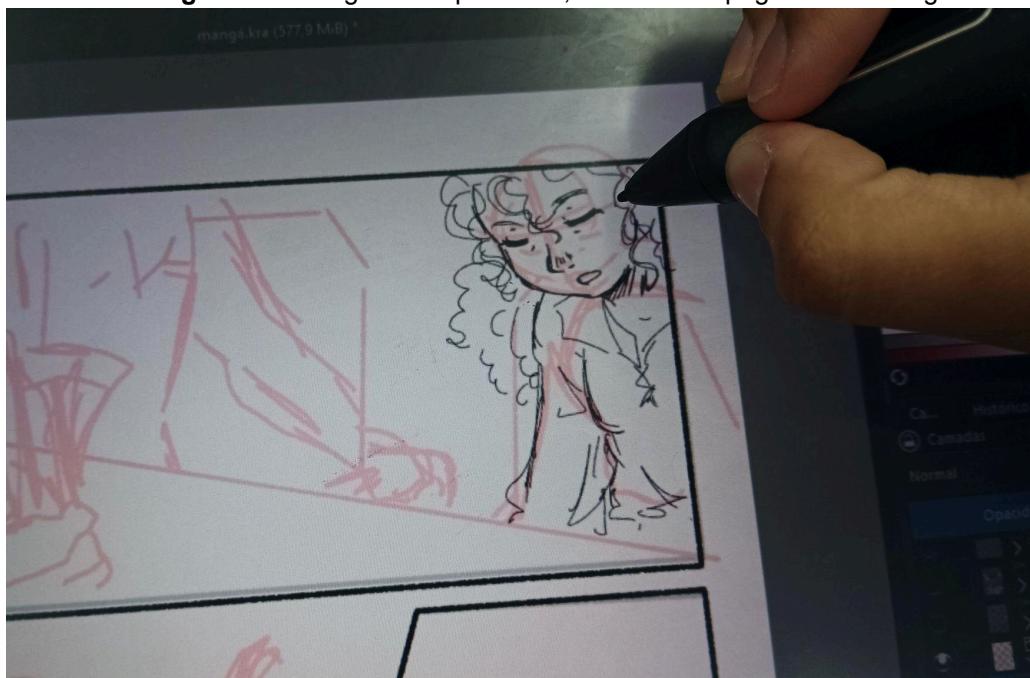
Figura 35 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. Capítulo 1 – Pág. 1 finalizado 2025. arte digital, 1754 x 2480px.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Durante a produção, a ideia inicial era de desenhar um volume completo da história, mas devido complicações pessoais e tempo curto, optei por completar apenas o primeiro capítulo, além de poder me dedicar mais a pequenos detalhes e à organização das páginas para a impressão de uma versão física para a apresentação do trabalho. Durante o processo de ilustração, descobri novos pincéis digitais que se assemelhavam com o que eu tinha em mente para o produto final, além de novas técnicas e ferramentas que foram úteis para agilizar parte do trabalho (fig. 36). Uma delas sendo o programa *Canva*, o qual utilizei para a organização das páginas, inserção das falas e criação do design do mangá no geral.

Figura 36 - fotografia do processo, desenho da página 5 do mangá.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

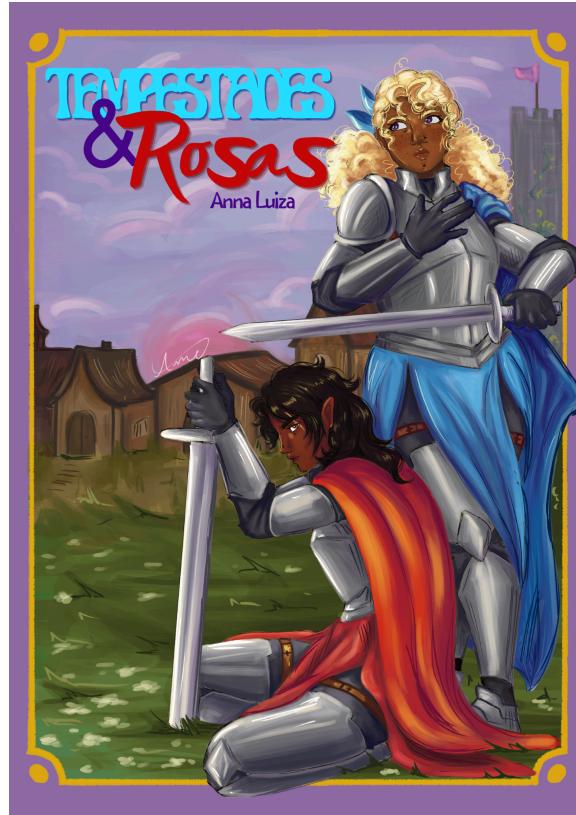
Ao todo, tive dez páginas desenhadas da história, duas páginas de capa e contracapa, duas páginas com um design interior das capas e seis páginas de outras informações (1 para rascunhos iniciais, 1 para aviso de sentido de leitura, 1 para mensagem final e 2 para capas internas do capítulo), totalizando vinte páginas criadas e organizadas. Após terminar todas as páginas, organizei em um arquivo separado para disponibilizar a leitura digitalmente.

3.3 Mangá TEMPESTADES E ROSAS

O mangá Tempestades e Rosas tem como cenário um reino meio medieval e vitoriano, onde magia e seres fantásticos são parte da realidade do reino de Silvâria. Aqui, é costume que jovens interessados em se tornarem cavaleiros entrem para a Acadêmia do reino ainda novos, além de continuarem estudos escolares também focam em habilidades físicas e estratégicas. Nesse contexto, Katarina, ou Kate, é a filha mais velha dos generais do exército do reino e esteve no meu aventureiro desde pequena, o que influenciou sua escolha de persuadir como cavaleira ali. Ainda quando criança, Kate conhece Adelyne, ou Addie, que chega de outro reino a envio de seus pais para estudar e ser uma guerreira também, as duas eventualmente se tornam amigas e, conforme o tempo passa, criam uma espécie de rivalidade acadêmica por serem de dois grupos de treinamento diferentes.

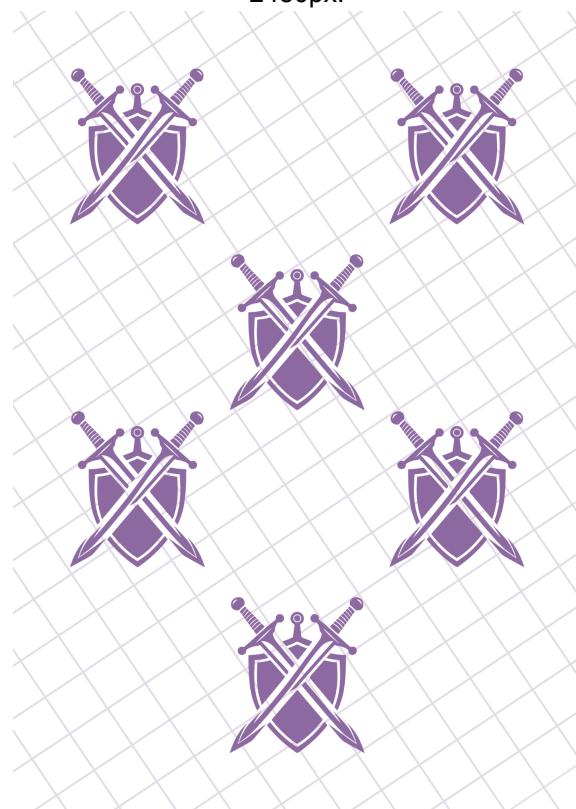
Nesse sentido, aventuras e missões não são novidade para Kate e Addie, duas quase-formadas carvalheiras e auto denominadas “rivais acadêmicas” do reino de Silvâria. Mas um dia após um de seus treinos rotineiros, as duas recebem um pedido um tanto quanto fora do que estavam acostumadas: trabalhar em conjunto para descobrir o que há de errado com as criaturas na vila próxima ao reino de onde moram. Seriam as duas jovens capazes de deixar os conflitos de lado para desvendar esse mistério? Apresento aqui o resultado dessa história (figs. 37 à 55).

Figura 37 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. CAPA. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 38 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. INTERIOR DA CAPA. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.



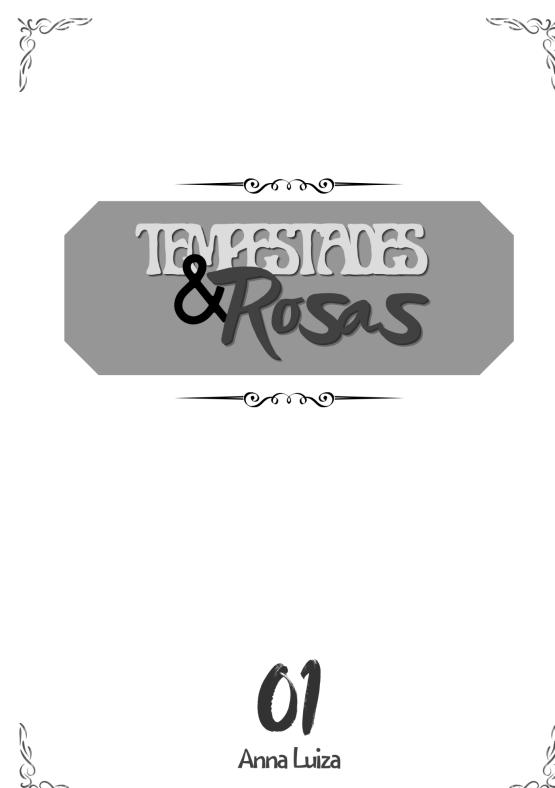
Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 39 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. AVISO DE LEITURA. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.



Ei leitor!! Tempestades & Rosas é feito para ser lido no sentido oriental, da direita para a esquerda assim como no exemplo, então nada de pular para o final!

Fonte: Acervo pessoal, 2025.
Figura 40- CRUZ, Anna Luiza Costa da. CAPA DE LOGO. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 41 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. CAPA DO CAPÍTULO. 2025. arte digital, 1754 x 2480px.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 42 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P1. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 43 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P2. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 44 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P3. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 45 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P4. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



4

Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 46 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P5. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



5

Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 47 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P6. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 48 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P7. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 49 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P8. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



8

Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 50 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P9. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



9

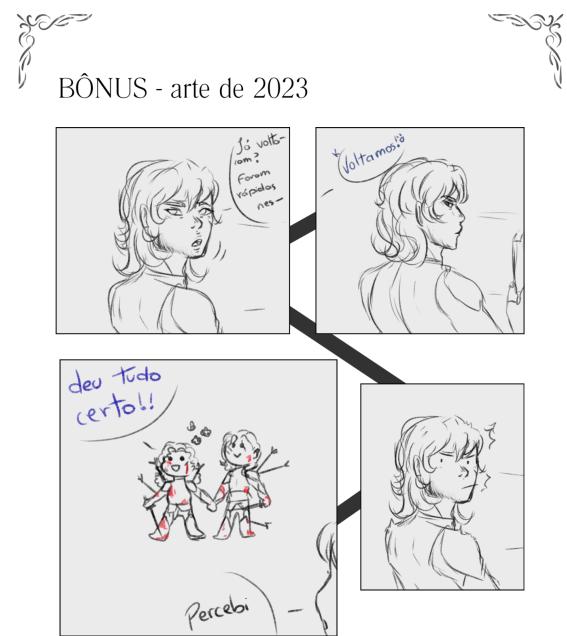
Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 51 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. P10. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 52 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. BÔNUS. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



obrigada por ler !!

Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 53 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. PÁGINA DE FINALIZAÇÃO. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



Escrito e ilustrado por: Anna Luiza Costa
@aanna_sy

Esta obra faz parte do meu trabalho prático para o Trabalho de conclusão de curso de Artes visuais - bacharelado, na UFMS, orientado pela Profª. Drª. Constança Maria Lima de Almeida Lucas.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 54 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. PÁGINA DE RASCUNHOS INICIAIS. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Figura 55 - CRUZ, Anna Luiza Costa da. CONTRA CAPA. 2025. arte digital, 1754 x 2480px



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Passar por todo esse processo de criação foi importante para mim para entender como são trabalhadas as ideias das histórias que consumimos, como quase tudo se origina de personagens originais criados para algum outro projeto, mas no fim se tornam algo completamente diferente. Além de também poder ter uma nova visão sobre trabalhos autorais de outros artistas, sabendo de todo o trabalho, pesquisa e tempo dedicado que há por trás de cada página desenhada.

4 Considerações Finais

Durante o desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso tive a oportunidade de realizar pesquisa teórica de vários autores e artistas, textos e imagens que abriram espaço para absorver informações que me enriqueceram. Ampliei meus conhecimentos sobre os conceitos de mangá, quadrinhos e arte sequencial, além de aprender sobre os processos artísticos das artistas que admiro e acompanho o trabalho, também pude relacionar o conceito de fantasia com a arte e como as experiências que temos em vida influenciam nossas criações. Os autores lidos me mostraram novos caminhos para minha prática artística e reflexões sobre os meus processos criativos.

A pesquisa realizada me deu subsídios para o desenvolvimento do mangá Tempestades & Rosas, que apesar de no começo apresentar um pouco de dificuldades para pegar o ritmo de produção dos desenhos. Consegi sair da minha zona de conforto ilustrando no formato de mangá e desenvolver novas formas de organizar minhas produções.

Apesar dos problemas pessoais que afetaram minha produção no meio do caminho, no final me sinto satisfeita com o resultado final, vejo um novo caminho possível profissionalmente e pretendo seguir desenvolvendo a história e as personagens, além de continuar estudando mais sobre produções de quadrinhos e mangá. Ademais, finalizo essa pesquisa com o sentimento de que estou deixando uma carta de “vai dar tudo certo” para a Anna mais nova do passado.

Referências

Livros:

- EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes. 1989
- GUTLICH, George Rembrandt. **Sobre imaginação e fantasia considerações sobre o ornamento.** Universidade Federal de Minas Gerais, 2017.
- JOHNSON-WOODS, Toni. **Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives.** NY: The Continuum International Publishing Group Ltd. 2010.
- MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global.** 1^a ed. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes Ltda, 2014. 319 p.
- MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** 28. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. 186 p. ISBN 9788532605535
- S., Elizabeth. **Art of Fantasy: A Visual Sourcebook of All That is Unreal.** Londres: Frances Lincoln. 2023.
- SALLES, Cecilia Almeida. **Gesto inacabado - Processo de criação artística.** Intermeios; 5^a edição, 2012.
- BATISTELLA, Danielly. **Mangá: o jogo entre palavras e imagens.** Icarahy , v. 1, p.1-26, 2009.

Websites:

- CAVALCANTI, Guilherme Marelli Cardoso. **Gênero, Militância LGBT e Musicologia QUEER no Brasil.** Música em Foco, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/musicaemfoco/article/view/285>. Acesso em: 10 nov. 2025.
- CRYER, Hirun. **Netflix's new anime banger Delicious In Dungeon comes from a Baldur's Gate-obsessed artist who lovingly recreated the game's characters.** [S. l.], 8 jan. 2024. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/netflixs-new-anime-banger-delicious-in-dungeon-comes-from-a-baldurs-gate-obsessed-artist-who-lovingly-recreated-the-games-characters/>>. Acesso em: 27 mar. 2025.

DAYDREAM HOUR 2. [S. I.], 2017. Disponível em: <<https://mangadex.org/chapter/5aecdce1-ff83-4368-9839-01c3d7b4948a/21>>.

Acesso em: 28 mar. 2025.

DAYDREAM HOUR 3. [S. I.], 2021. Disponível em: <<https://comick.io/comic/00-dungeon-meshi/qARK0-chapter-64.1-en>>. Acesso em: 28 mai. 2025.

DAYDREAM HOUR 5. [S. I.], 2022. Disponível em: <<https://mangadex.org/chapter/06e21405-aaee-46ad-ae96-8708759e6138/7>>.

Acesso em: 28 mar. 2025.

Did you know? Shirahama, like many other mangaka, goes by a pen name. 06 de janeiro de 2025. @WitchHatUpdates. Disponível em: <<https://x.com/WitchHatUpdates/status/1876463961702555938/photo/1>>. Acesso em: 09 mai. 2025.

DIVINES - Eniale & Dewiela: Mot de la fin. [S. I.], 2 jul. 2021. Disponível em: <<https://www.manga-news.com/index.php/report/Divines-Eniale-Dewiela/5>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

DIVINES - Eniale & Dewiela: partie 1. [S. I.], 2 jul. 2021. Disponível em: <<https://www.manga-news.com/index.php/report/Divines-Eniale-Dewiela/2>>. Acesso em: 27 mar. 2025.

Fantasia. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. s. d. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br/houaissen/apps/uol_www/vopen/html/inicio.php/81776:975>. Acesso em: 15 abr. 2025.

KUI, Ryoko. **Zombie.** [S. I.], 21 jan. 2025. Disponível em: <<https://nisiryu.blogspot.com/2025/01/blog-post.html>>. Acesso em: 27 mar. 2025.

KUI, Ryoko. [S. T.] . [S. I.], 12 jan. 2022. Disponível em: <https://nisiryu.blogspot.com/2022/01/blog-post_12.html>. Acesso em: 28 mai. 2025.

LINES IN MOTION. Delicious in Dungeon - Fundamentals of Character Design. Youtube, 28 de janeiro de 2023. 23:55 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z0Hr2_uX73o>. Acesso em 10 de nov. 2025

LOVERIDGE, Lynzee. Making Monsters Delicious with Delicious in Dungeon Manga Creator Ryoko Kui. [S. I.], 12 ago. 2024. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2024-08-12/making-monsters-delicious-with-delicious-in-dungeon-manga-creator-ryoko-kui/.212570>. Acesso em: 28 maio 2025.

ROCHA, Maria Clara Martins. **CADERNO DE ARTISTA: UM MEIO DE REFLEXÃO.**

Disponível

em: http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/maria_clara_martins_rocha.pdf.

Acesso em: 17 jun. 2025.

SHIRAHAMA, Kamome. **#Δ帽子.** @shirahamakamome. Disponível em: <<https://x.com/shirahamakamome/status/1922183132721115153/photo/1>>. Acesso em: 28 mai. 2025.

SHIRAHAMA, Kamome. **#Δ帽子.** @shirahamakamome. Disponível em: <<https://x.com/shirahamakamome/status/1924169679125557357/photo/1>>. Acesso em: 28 mai. 2025.

SHIRAHAMA, Kamome. **[Notice] Episode 76 of "The Atelier of Witch Hat" is also published on this month's MoTu web.** 21 de fevereiro de 2024. @shirahamakamome. Disponível em: <<https://x.com/shirahamakamome/status/1760340956937900136/photo/1>>. Acesso em: 04 dez. 2024.

SHIRAHAMA, Kamome. **I like to draw scenes that seem to have been cut out from a certain part of a movement.** 23 maio 2019. Disponível em: <<https://natalie.mu/comic/pp/tongariboushi/page/2>>. Acesso em: 27 mar. 2025.

SHIRAHAMA, Kamome. **Today, July 22nd, marks the 7th anniversary of the start of serialization of "The Atelier of Witch Hat"!.** 22 de julho de 2023. @shirahamakamome. Disponível em: <<https://x.com/shirahamakamome/status/1682726942171332608/photo/1>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

TAYLOR, Jairus; SILVERMAN, Rebecca. **How Witch Hat Atelier's Manga Creator Made Magic for Everyone.** [S. I.], 6 nov. 2024. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2024-11-06/how-witch-hat-atelier-manga-creator-made-magic-for-everyone/.217078>. Acesso em: 28 maio 2025.

TRIGUN MAXIMUM: chap 85. [S. I.], 2022. Disponível em: <<https://comick.io/comic/trigun-maximum/1NEmZ-chapter-85-en>>. Acesso em: 10 jun. 2025.

WITCH HAT ATELIER: chap 58. [S. I.], 2023. Disponível em: <<https://comick.io/comic/01-witch-hat-atelier/KXwc4ZLO-chapter-58-pt-br>>. Acesso em: 18 jun. 2025

WITCH HAT ATELIER: chap 72. [S. I.], 2023. Disponível em: <<https://comick.io/comic/01-witch-hat-atelier/pmk2MBE7-chapter-72-en>>. Acesso em: 17 jun. 2025