

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN – IAD
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

**ILUSTRAÇÃO E CONTOS: Processo artístico de ilustrações para o livro Clássicos
Japoneses Sobrenaturais**

EMANUELLE SALVIANO SIXEL

JUIZ DE FORA - MG
2025

EMANUELLE SALVIANO SIXEL

**ILUSTRAÇÃO E CONTOS: Processo artístico de ilustrações para o livro Clássicos
Japoneses Sobrenaturais**

Trabalho de Formação Docente do curso de
Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz
de Fora como requisito parcial para obtenção do
grau de Bacharel em Artes.

Orientador: Prof. Hamilton Ferpa

JUIZ DE FORA - MG

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Sixel, Emanuelle .

Ilustração e Contos : Processo artístico de ilustrações para o livro Clássicos Japoneses Sobrenaturais / Emanuelle Sixel. -- 2026. 89 f. : il.

Orientador: Hamilton Ferpa

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2026.

1. Ilustração. 2. cultura japonesa. 3. Clássicos Japoneses Sobrenaturais. 4. Processo Artístico. I. Ferpa, Hamilton, orient. II. Título.

EMANUELLE SALVIANO SIXEL

**ILUSTRAÇÃO E CONTOS: Processo artístico de ilustrações para o livro Clássicos
Japoneses Sobrenaturais**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Artes Visuais da Universidade Federal
de Juiz de Fora como requisito parcial para a
obtenção do Grau de Bacharel em Artes
Visuais.

Prof. Hamilton Ferpa (Orientador)
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Gilton Monteiro Jr.
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.^a Sandra Minae Sato
Universidade Federal de Juiz de Fora

JUIZ DE FORA

2026

RESUMO:

O presente projeto trata da criação de um conjunto de ilustrações desenvolvidas em técnicas tradicionais, para contos do livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*, do autor Richard Gordon, publicado pela editora Dark Side, em 2023. Para potencializar as ações desse projeto foi desenvolvida uma pesquisa de artistas/ilustradores que criam suas obras com a temática da cultura japonesa para os mais distintos suportes, como livros, filmes, jogos, entre outros, esse processo permitiu maior aproximação da estética e estilo japonês. Além disso, esse projeto tem como ênfase um relato do processo artístico e da minha experiência na produção das ilustrações, traçando o fio condutor até o resultado final.

Palavras-chave: Ilustração, cultura japonesa, *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*, Processo Artístico.

ABSTRACT:

The present project addresses the creation of a set of illustrations developed using traditional techniques for the short stories in the book *Japanese Supernatural Classics*, by author Richard Gordon, published by DarkSide Books in 2023. In order to enhance the actions of this project, research was conducted on artists and illustrators who produce works with themes related to Japanese culture across a wide range of media, such as books, films, games, among others. This process allowed for a closer approach to Japanese aesthetics and style. In addition, this project emphasizes an account of the artistic process and my experience in the production of the illustrations, tracing the guiding thread up to the final result.

Keywords: Illustration, Japanese culture, *Japanese Supernatural Classics*, Artistic Process.

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1: Capa da edição clássica de contos e folclore japonês.....	13
Figura 2: Capa e marcadores da edição brasileira de contos folclóricos.....	14
Figura 3: Ilustração original do conto "O Fantasma do Poço das Violetas".....	16
Figura 4: Ilustração original do conto "A Carpa e a Perseverança".....	17
Figura 5: Ilustração original do conto "A Espada Milagrosa".....	18
Figura 6: Ilustração original do conto "Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas".....	18
Figura 7: Ilustração original do conto "A Deusa do Monte Fuji".....	19
Figura 8: Ilustração original do conto "Saquê branco".....	20
Figura 9: Ilustração original do conto "O Templo Awabi".....	20
Figura 10: Ilustração original do conto "O Deus Serpente Branca".....	21
Figura 11: Yamato jinō ezukushi.....	24
Figura 12: Two Girls Play the Finger Game of Kitsune Ken.....	24
Figura 13: Enjoying the Evening Cool on the Banks of the Sumida River.....	25
Figura 14: Minowa, Kanasugi and Mikawashima.....	26
Figura 15: New Fuji in Meguro.....	26
Figura 16: Laughing Demon.....	27
Figura 17: Ocean waves.....	27
Figura 18: The Sailor Tokuso and the Sea Monster.....	28
Figura 19: Shoki and Demon.....	28
Figura 20: Kidōmaru.....	28
Figura 21: Lake Saiko.....	29
Figura 22: Otome Pass.....	29
Figura 23: Osaka Castle.....	30
Figura 24: Sarusawa Pond.....	30
Figura 25: Hirosaki Castle.....	30
Figura 26: Ilustração de Loputyn para o livro Lendas Japonesas.....	31
Figura 27: Ilustração de Loputyn para o livro Lendas Japonesas.....	32
Figura 28: Banner/Imagem promocional de Kunitsu-Gami: Path of the Goddess.....	32
Figura 29: Pôster promocional de A Viagem de Chihiro.....	32
Figura 30: Pôster de Granmamare do filme Ponyo: A Grande Aventura de um Peixinho.....	32
Figura 31: Pôster promocional de Princesa Mononoke.....	32
Figura 32: Ilustração para capa do conto O Fantasma do Poço das Violetas (2024).....	34
Figura 33: Ilustração para miolo do conto O Fantasma do Poço das Violetas (2024).....	34
Figura 34: Ilustração para miolo do conto O Fantasma do Poço das Violetas (2024).....	34
Figura 35: Ilustração em gravura O Fantasma do Poço das Violetas (2024).....	35
Figura 36: Ilustração em gravura O Fantasma do Poço das Violetas (2024).....	35
Figura 37: Kit de tinta vinte e quatro cores aquarela em bisnaga ARTOOLS.....	36
Figura 38: Kit de tinta em doze cores em pastilha Pentel.....	36
Figura 39: Estojo de canetas técnicas para desenho e caligrafia.....	37
Figura 40: Organização de mesa.....	38

Figura 41: Young woman applying make up.....	40
Figura 42: Traje de Daimon.....	41
Figura 43: Daimyo Date Munenari, Senhor de Uwajima.....	41
Figura 44: Rascunhos e produção conto O Fantasma do Poço das Violetas.....	42
Figura 45: Mockup O Fantasma do Poço das Violetas.....	42
Figura 46 – Resultado ilustração do conto O Fantasma do Poço das Violetas.....	43
Figura 47: Carp.....	45
Figura 48: Variedade de Carpa Koi.....	46
Figura 49: Rascunhos e produção A Carpa e a Perseverança.....	46
Figura 50: Teste de cor A Carpa e a Perseverança.....	47
Figura 51: Mockup A Carpa e a Perseverança.....	47
Figura 52: Resultado A Carpa e a Perseverança.....	48
Figura 53: Estátua de bronze de Yamato Takeru em Osaka.....	50
Figura 54: Kusunagi (no) Tsurugi, Yamato dake(no)- Mikoto.....	50
Figura 55: Representação das Três Jóias Sagradas.....	51
Figura 56: Ishikawa Goemon e seu filho Goroichi.....	52
Figura 57: Rascunhos e produção A Uma Espada Milagrosa.....	53
Figura 58: Teste de cor A Uma Espada Milagrosa.....	53
Figura 59: Mockup A Uma Espada Milagrosa.....	54
Figura 60: Resultado A Uma Espada Milagrosa.....	54
Figura 61: Samurai Arqueiro com Armadura O-yoroi.....	56
Figura 62: Rascunho e produção Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas.....	57
Figura 63: Teste de cor Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas.....	57
Figura 64: Mockup Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas.....	57
Figura 65: Resultado Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas.....	58
Figura 67: As proximidades de Kazuyama nas quatro estações.....	61
Figura 68: Diagrama técnico de um portal Shime.....	62
Figura 69: Camélia Japonesa em floração.....	62
Figura 70: Rascunho e produção A Deusa do Monte Fuji.....	63
Figura 71: Teste de cor A Deusa do Monte Fuji.....	63
Figura 72: Mockup A Deusa do Monte Fuji.....	64
Figura 73: Resultado A Deusa do Monte Fuji.....	65
Figura 74: Shōjō.....	68
Figura 75: Ilustração para a peça de Nô Shōjō.....	68
Figura 76: The Sea at Satta, Suruga Province.....	69
Figura 77: Rascunho e produção Saquê Branco.....	70
Figura 78: Teste de cor Saquê Branco.....	70
Figura 79: Mockup Saquê Branco.....	70
Figura 80: Resultado Saquê Branco.....	71
Figura 81: Estudo taxonômico de conchas de Abalone.....	74
Figura 83: Exemplares de conchas marinhas.....	74

Figura 84: Capa da obra sobre a história e o futuro dos abalones.....	74
Figura 85: Rascunho e produção O Templo Awabi.....	76
Figura 86: Teste de cor O Templo Awabi.....	76
Figura 87: Mockup O Templo Awabi.....	76
Figura 88: Resultado O Templo Awabi.....	77
Figura 89: Mizuki (personagem de Kamisama Hajimemashita).....	80
Figura 90: Cobra enrolada em um pinheiro antes do sol nascente.....	80
Figura 91: Detalhe de coleção de pequenas Rohdea japonica.....	81
Figura 92: Estátua de Bodhisattva em meditação.....	81
Figura 93: Vista de um tokonoma com pergaminho e arranjo floral.....	82
Figura 94: Rascunho e produção O Deus Serpente Branca.....	83
Figura 95: Teste de cor O Deus Serpente Branca.....	83
Figura 96: Mockup O Deus Serpente Branca.....	83
Figura 97: Resultado O Deus Serpente Branca.....	84
Figura 98: Compilado oito ilustrações.....	85

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1: CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS	13
1.1 Contos selecionados	15
CAPÍTULO 2: ILUSTRAÇÃO JAPONESA	22
CAPÍTULO 3: PROCESSO ARTÍSTICO	33
3.1 O Fantasma do Poço das Violetas	38
3.2 A Carpa e a Perseverança	44
3.3. Uma Espada Milagrosa	49
3.4. Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas	55
3.5. A Deusa do Monte Fuji	59
3.6. Saquê Branco	66
3.7. O Templo Awabi	72
3.8. O Deus Serpente Branca	78
CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88

INTRODUÇÃO

Este projeto, de caráter teórico-prático, apresenta o desenvolvimento artístico de um conjunto de ilustrações temáticas para o livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*, do autor Richard Gordon, sistematizando uma relação entre a obra literária e a produção artística. Esta pesquisa se estrutura através de uma pesquisa visual relacionada à temática, relacionando artistas e obras e, da mesma forma, uma base bibliográfica, contextualizando e estruturando os conteúdos aqui apresentados.

É importante destacar que, o interesse para o desenvolvimento da temática do TCC surgiu ao realizar as disciplinas de ilustração e gravura II que cursei durante a graduação, no mesmo semestre. Na disciplina de ilustração desenvolvemos diversos exercícios que nos permitiram criar projetos e utilizar as referências, além de entender o papel do artista/ilustrador. Como trabalho final para essa matéria desenvolvi três ilustrações a partir de um conto retirado do livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*, o mesmo título que escolhi para o presente trabalho. Da mesma forma, na disciplina de gravura II, foi proposto para o trabalho final a escolha de uma temática que expressasse nossos interesses pessoais, a partir de técnicas reproduzidas em aula. Assim, utilizei como base o mesmo conto para produzir duas ilustrações através da técnica de gravura em borracha.

O livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*, a versão usada no projeto, é distribuído pela Dark Side e foi publicado em 2023, sendo seu autor Richard Gordon Smith. O autor é um naturalista inglês que viajou durante anos por diversos lugares ao longo da vida, e viveu por um período no Japão. Nessa época, transcreveu diversos contos populares e mitos em seus diários, também recolhendo plantas e animais que enviava para o Museu Britânico. Essas anotações se tornaram um livro, cuja primeira versão, publicada em 1908, possuía uma ilustração para cada conto, desenvolvida pelo artista Mo-No-Yuki através de rascunhos do próprio autor. (CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.13)

A escolha do livro se deu por ser um exemplar traduzido para o português que possui diversos contos populares no Japão e pelo meu interesse pela cultura japonesa. Desde os meus doze anos de idade comecei a assistir animações japonesas (*anime*). Além de pesquisar sobre o cotidiano da população em vídeos do Youtube. Durante a graduação, me vi frequentemente voltando a referenciar meus trabalhos em obras da cultura japonesa e asiática, dessa forma, percebi que me interessa as diferenças entre a minha cultura e a do Japão em específico, principalmente sobre filosofias e artes nessa naquela sociedade.

O livro possui no total 57 contos, dentre estes escolhemos oito para produzir as ilustrações, a escolha foi tanto sensível quanto criativa, unindo interesse pessoal ao potencial visual de cada texto.

Com o objetivo de desenvolver ilustrações com a estética da cultura japonesa criamos um repertório de imagens do período Edo (1603 - 1867). Esse período foi marcado como um momento em que a sociedade cessa seus conflitos e vive um período de paz, onde o Japão também se isola do exterior e as atividades econômicas evoluem, o que provoca um verdadeiro florescimento cultural (Suzuki, 1988).

Dessa forma, escolhemos alguns artistas específicos deste período para observar mais a fundo, além de referências contemporâneas de mídias variadas. As referências que foram escolhidas serviram para observar o estilo tradicional japonês e como representavam determinados elementos de sua cultura. Além dessas referências, obras contemporâneas foram adicionadas numa tentativa de mesclar o meu estilo a essa temática.

Ao concluir as oito ilustrações desenvolvemos um relatório para cada uma, descrevendo o fio condutor que levou até o resultado final, passando por pesquisas de elementos específicos da narrativa, buscando entender qual era a essência de cada conto, além de descrever o processo técnico de produção.

No primeiro capítulo temos a contextualização do livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*, sua relevância e outras versões existentes. Além de breves informações sobre seu autor. Este capítulo possui uma subdivisão que cita sobre os contos selecionados do livro, contendo sua sinopse e ilustração original, também contando sobre a motivação da escolha.

No segundo capítulo são apresentadas análises das referências visuais escolhidas, contextualizando o movimento *Ukiyo-e* e o período histórico Edo (1603-1868). Passando em seguida por referências visuais contemporâneas em mídias distintas.

Já no terceiro capítulo há um detalhamento sobre o processo artístico de elaboração das ilustrações, descrevendo os materiais usados e técnicas usadas. Este capítulo possui oito subdivisões, uma para cada um dos contos selecionados, que apresentam o resumo das histórias, seguido pelo resultado final de cada ilustração.

CAPÍTULO 1: CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS

O livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*, a versão usada no projeto, é distribuída pela Dark Side publicada em 2023, sendo seu autor Richard Gordon Smith. O livro possui sua primeira edição em inglês publicada em 1908 na Inglaterra pela editora A. & C. Black, com o título *Ancient Tales and Folklore of Japan*, nesta versão é possível encontrar uma ilustração para cada conto desenvolvida pelo artista Mo-No-Yuki através de rascunhos feitos pelo próprio autor.

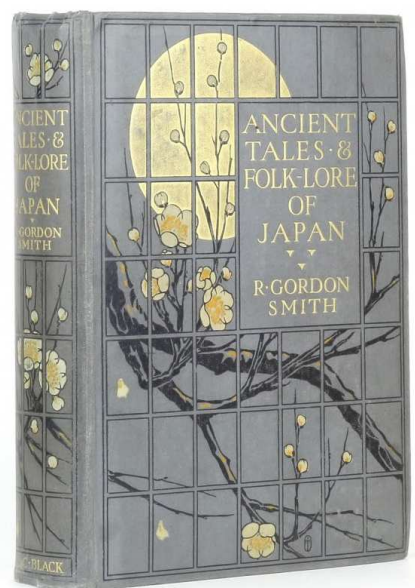


Figura 1: Capa da edição clássica de contos e folclore japonês (Ancient Tales and Folklore of Japan). Fonte: SMITH, Richard Gordon, 1908. In: JONKERS.CO.UK.

Já em edições em língua portuguesa existe a versão de título “Contos antigos e folclore do Japão”, publicado em 25 de abril de 2025 pela editora Pé da Letra Editora. Entretanto, a versão da DarkSide está em mais rankings de venda de acordo com a distribuição da *Amazon*, sendo eles nº 3.824 em Livros, nº 105 em Literatura Mundial Literatura e Ficção, nº 118 em Graphic Novels, nº 228 em Clássicos de Ficção, esses números levam em consideração o fato da editoras ser popular entre leitores e se destacar pela diagramação de seus livros.



Figura 2: Capa e marcadores da edição brasileira de contos folclóricos (Clássicos Japoneses Sobrenaturais). Fonte: SMITH, Richard Gordon, 2024. In: [DARKSIDEBOOKS.COM.BR](https://darksidebooks.com.br).

O livro é constituído de 57 contos com temáticas que tocam o sobrenatural, contando sobre divindades, criaturas sobrenaturais, samurais, espíritos de elementos da natureza e animais. Essas histórias revelam a visão do povo japonês sobre esses elementos, contando sobre sua percepção da natureza, fenômenos naturais, seus medos diante de aspectos desconhecidos e incompreensíveis.

O fato do autor do livro ser de fora do Japão também coloca no destaque de diferenças culturais através de suas observações e detalhes da escrita. O autor, Richard Gordon Smith, nasceu em 1858 e, durante sua carreira como naturalista, através de uma solicitação do *British Museum*, fez várias expedições por países asiáticos.

O propósito principal dessas expedições era o de coletar espécimes para o acervo de histórias naturais e, ao chegar no Japão em 1898, ele realizou o envio de diversas amostras da fauna e flora. No decorrer de sua estadia a curiosidade sobre o povo japonês lhe fez também colher relatos de lendas do folclore do país através de relatos de moradores, criando um rico acervo de histórias, ilustrações e fotografias de valor cultural.

Como seu trabalho também contribuía para o registro de dados da cultura japonesa, em 1907 Richard foi agraciado com a condecoração Ordem do Sol Nascente do Quarto Grau, concedida pelo governo àqueles que prestaram ‘longos e méritos serviços ao país’.

Em 1915, já com a saúde debilitada, Richard Gordon parou de escrever. No fim de sua vida ele retornou a sua terra natal algumas vezes, mas passou a maior parte dos últimos anos

no Japão, morrendo aos 60 anos. Ele foi sepultado no cemitério de estrangeiros de Kobe. (CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.13)

Nesse contexto da trajetória de Richard Gordon Smith e da produção do livro, através de entrevistas e pesquisas realizadas com japoneses, é inegável sua fidelidade com o que foi escrito. Afinal, mesmo sendo um estrangeiro, ele morou diversos anos no país, recebendo reconhecimento do governo pelas suas contribuições.

Para a escolha de uma obra sobre contos japoneses, o embasamento em torno de sua produção foi um fator essencial. Entre as pesquisas de títulos que abordam esse tema, o livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais* destaca-se como uma das principais opções, pois apresenta o conjunto entre fidelidade cultural a narrativas fantásticas.

O conteúdo do livro gira em torno do folclore japonês, fruto de uma cultura que, na contemporaneidade, é amplamente consumida no mundo todo. Da mesma forma, o consumo de animações japonesas destaca-se como o primeiro passo para o interesse cultural pelo país (ROCHA, 2024). É esse contato com valores e paradigmas nipônicos que leva o indivíduo a repensar sua identidade, associando ou negando tais elementos a si mesmo (CARLOS, 2010).

A partir do mencionado consumo de produtos da cultura japonesa, surgiram questionamentos artísticos ao longo da graduação que culminaram no interesse particular pela obra *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*. E como este é um dos principais livros sobre o folclore japonês traduzidos para o português, tornou-se fundamental para a seleção dos oito contos que foram base das ilustrações deste trabalho.

1.1. CONTOS SELECIONADOS

O livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais* possui ao total 57 contos, dentre estes escolhi oito para realizar o aprofundamento da história e desenvolver uma ilustração para cada. A seleção dos contos foi motivada por inquietações despertadas durante a leitura.

Um exemplo de motivo da seleção foi a identificação durante a leitura do conto *A Carpa e a Perseverança*, neste conto retrata a história de um pintor que estava desmotivado com seu progresso como artista, o que o fez desistir da carreira. Entretanto o encontro com uma carpa fez o destino do artista mudar ao perceber como para chegar ao seu objetivo precisaria dar tudo de si, entregando sua vida ao posto que buscava alcançar.

Também foram selecionados contos cujas narrativas permitiam uma visualização clara de possibilidades ilustrativas. Nessas histórias, a imaginação visual viabilizou a criação gráfica. Um exemplo é o conto *Templo Awabi*, no qual a descrição da colônia de abalones,

que irradiava uma luz solar pelo mar até a superfície, gerou questionamentos técnicos sobre como produzir uma ilustração condizente com o texto.

Dessa forma, a seleção dos contos uniu a sensibilidade pessoal ao potencial criativo das obras a serem criadas. Em certos casos, a escolha foi motivada pela presença de figuras familiares, como no conto *O Deus Serpente Branca*, cujas características remetem ao personagem de *Mizuki*, da animação *Kamisama Hajimemashita*, sendo ele um espírito de cobra branca que transita entre as formas humana e animal.

Então, seguindo as motivações citadas anteriormente dentre os contos disponíveis, os escolhidos foram: *O Fantasma do Poço das Violetas*, *A Carpa e a Perseverança*, *Uma Espada Milagrosa*, *Uma Vida*, *Uma Aranha e Duas Pombas*, *A Deusa do Monte Fuji*, *Saquê Branco*, *O Templo Awabi*, *O Deus Serpente Branca*.

Fantasma do Poço das Violetas

Sinopse:”Shinge, filha de um daimiô (senhor feudal), depara-se com uma cobra venenosa enquanto colhe violetas e cai desacordada. A jovem é socorrida e se recupera, mas dias depois começa a ficar debilitada por motivo desconhecido, a não ser para a serva Matsu, que faz uma revelação perturbadora ao pai dela.” (CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.30)



Figura 3: Ilustração original do conto "O Fantasma do Poço das Violetas".

Fonte: MO-NO-YUKI, 1918, *Ancient Tales and Folklore of Japan*, p.55.

A Carpa e a Perseverança

Sinopse: “A fábula conta como Rosetsu passou de pior aprendiz de pintor do mestre Maruyama Okyo a um dos maiores pintores do Japão. Desolado por não conseguir progredir, Rosetsu deixa a escola para voltar para casa ou se matar, mas fica arrebatado ao ver uma carpa alcançar seu objetivo valendo-se de coragem e persistência”(CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.50)



Figura 4: Ilustração original do conto "A Carpa e a Perseverança".

Fonte: MO-NO-YUKI, 1918, Ancient Tales and Folklore of Japan, p.91.

Uma Espada Milagrosa

Sinopse: “Em sua missão de debelar as rebeliões na costa nordeste do Japão, o príncipe Yamato-dake no Mikoto se vê em uma emboscada e lança mão da espada milagrosa e de uma caixa com sílex para livrar-se do perigo. Segundo a mitologia japonesa, a espada foi encontrada na cauda da cobra de oito cabeças, abatida pelo divindade Susanoo-no Mikoto”.(CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.63)



Figura 5: Ilustração original do conto "A Espada Milagrosa".

Fonte: MO-NO-YUKI, 1918, Ancient Tales and Folklore of Japan, p.119.

Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas

Sinopse: “Derrotados em uma batalha e perseguidos pelo inimigo, Minamoto Yoritomo e seus homens escondem-se em um tronco oco de árvores. Todos serão mortos caso sejam encontrados, mas eles têm a sorte de encontrar com a ajuda não só de um amigo, mas também de uma aranha e duas pombas.”(CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.99)



Figura 6: Ilustração original do conto "Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas".

Fonte: MO-NO-YUKI, 1918, Ancient Tales and Folklore of Japan, p.181.

A Deusa do Monte Fuji

Sinopse: “No ano de 1025, a epidemia de varíola acomete muitas pessoas Japão afora, inclusive a mãe de Yosoji. Aconselhado por um adivinho, ele se embrenha na densa floresta ao pé do monte Fuji decidido a enfrentar um percurso difícil e perigoso em busca da água que teria o poder da cura.”(CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.193)



Figura 7: Ilustração original do conto "A Deusa do Monte Fuji".

Fonte: MO-NO-YUKI, 1918, *Ancient Tales and Folklore of Japan*, p.347.

Saquê Branco

Sinopse: “Yurine, sente que sua vida está próxima do fim e pede ao filho Koyuri uma última dose de sua bebida preferida, o saquê. Sem dinheiro e sem saber como atender ao desejo do pai, o garoto vaga e topa com seres de corpo rubro apreciando a vista do recém-surgido monte Fuji e bebendo um saquê diferente.”(CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.239)



Figura 8: Ilustração original do conto "Saquê branco".

Fonte: MO-NO-YUKI, 1918, Ancient Tales and Folklore of Japan, p.425.

O Templo Awabi

Sinopse: “Pescadores do vilarejo Nanao apavoram-se com a luz e os sons vindos das profundezas do mar, e somente os destemidos Kansuke e seu filho Matakichi saem para pescar. Mas o pai cai no mar e, ao mergulhar para tentar salvá-lo, Matakichi descobre a origem das luzes misteriosas.”(CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.269)



Figura 9: Ilustração original do conto "O Templo Awabi".

Fonte: MO-NO-YUKI, 1918, Ancient Tales and Folklore of Japan, p.479.

O Deus Serpente Branca

Sinopse: “Yonosuke vaga pelo Japão anos a fio em busca do espadachim que emboscou seu pai. Enquanto isso, o vilão consegue ascensão social, mas vive sob o temor constante de ser encontrado e desmascarado. Tudo culmina ao sumiço de uma imagem de ouro e o surgimento de uma serpente branca.”(CLÁSSICOS JAPONESES SOBRENATURAIS, 2023, p.327)



Figura 10: Ilustração original do conto "O Deus Serpente Branca".

Fonte: MO-NO-YUKI, 1918, *Ancient Tales and Folklore of Japan*, p.581.

Essas foram as sinopses de cada conto selecionado do livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais* na versão da *DarkSide* de 2023, em conjunto das ilustrações presentes na versão original publicada em 1908 *Ancient Tales and Folklore of Japan*.

CAPÍTULO 2: ILUSTRAÇÃO JAPONESA

Um passo essencial para o desenvolvimento das ilustrações foi a busca por referências visuais coerentes à temática de contos japoneses e também à linguagem da ilustração. Para essa etapa foram selecionados vários artistas e obras produzidas com diversas técnicas, como aquarelas, gravuras e trabalhos que se alinhavam à temática dos contos.

Como forma de aprofundamento nas pesquisas visuais, também foram selecionadas produções contemporâneas que conversassem com o tema, considerando suas técnicas que pudessem convergir o tradicional e contemporâneo.

Visto que os contos selecionados se passam em épocas diferentes, surgiu a dificuldade de encontrar referências que unificasse a pesquisa do estilo visual. Para solucionar isso, realizou-se um levantamento específico para cada narrativa; por exemplo, no conto *Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas* buscou-se a armadura utilizada por guerreiros do período de 1150 como referência.

Nesse sentido, no quesito produção imagética tradicional, optou-se pelo estilo *Ukiyo-e*¹, no qual foi possível analisar, por meio das imagens, diversas variações técnicas e estéticas. Este é um dos estilos mais emblemáticos do Japão, se passando durante a era Edo (1603-1868) que iremos tratar mais a seguir.

Para compreender o estilo *Ukiyo-e* é necessário entender a organização social do momento em que ele surgiu e se desenvolveu, este período foi a era Edo (1603-1868), um momento da história do Japão em que após os diversos conflitos internos cessarem, o poder se organizou através de um único líder militar. Nesse período ocorreram ainda revoltas ocasionais mas, de modo geral, a paz estava instaurada permitindo o desenvolvimento em diferentes áreas (PAIXÃO, 2019, p. 29-31).

Além disso, segundo Sakurai (2007), período foi marcado divisões rigorosas entre as classes sociais, nas quais os grupos situados no topo da hierarquia concentravam maior influência social e econômica, sendo a sociedade dividida conforme essa pirâmide.

Nesse mesmo recorte temporal, o Japão passou por um processo de isolamento em relação ao exterior, no qual o comércio internacional, que outrora permitia trocas culturais, mas também fomentava tensões internas, foi severamente proibido. O cristianismo foi um dos elementos introduzidos por esses intercâmbios que gerou atritos devido à coexistência de doutrinas divergentes, fator que culminou no seu banimento durante o período da era Edo(1603-1868).

¹“A xilogravura *Ukiyo-e* é a pintura de gênero praticada no Japão, do século XVII ao XIX.” (Suzuki, 1988).

Durante os anos iniciais, ainda foi permitida a permanência de alguns estrangeiros, mas, com o tempo, a entrada no país foi proibida, assim como a saída de japoneses para o exterior. Como afirma Sakurai (2007), “enfim, o Japão isolou-se comercial e culturalmente do mundo exterior e passou a se desenvolver internamente sem o peso da influência ocidental.

Todas essas mudanças influenciaram notadamente a produção artística da época, que passou a se voltar para a essência do país, livre de interferências externas. Esse cenário proporcionou a ascensão da estética marcante do estilo *Ukiyo-e*.

Neste contexto, o *Ukiyo-e* foi o estilo artístico que mais se destacou durante a era Edo, sendo praticado no Japão do século XVII ao XIX. Suzuki (1988) traduz sua temática como “pintura de costumes”, retratando as atividades do homem na vida cotidiana. A maior parte da produção imagética do estilo se dá por meio da xilogravura. Isso se relaciona com o fato de que, durante a era Edo (1603-1868), ocorreu uma grande movimentação de pessoas para o centro político de Edo, que hoje em dia se situa em Tóquio, onde vivia uma grande parte da população com diferentes características (PAIXÃO, 2019, p. 38).

Somado a isso, neste período de florescimento cultural, ocorreu um aumento de livros populares impressos, protagonizado pelo uso da gravura como método de otimizar essa produção.

Então parte das imagens *Ukiyo-e* são ilustrações produzidas para implementar a parte narrativa dos livros produzidos na época, durante o avanço do estilo, as imagens começam a tomar mais importância que a parte escrita. Então na metade do século XVII começam a vender em folhas soltas os desenhos xilografados, um dos motivos dessas vendas isoladas era o interesse pelas cortesãs, os atores do teatro *Kabuki*², e também a comercialização clandestina de cenas eróticas(Suzuki, 1988).

² O teatro *Kabuki* surgiu como forma de espetáculo popular no início do século XVII, em Kyoto. Seu elenco era formado por meretrizes, o que levou o governo a proibir o espetáculo. Então passou a ser formado por homens, homossexuais em maioria, sendo novamente banido. Sendo assim passou a ser permitido as apresentações por atores homens que não fossem homossexuais(Suzuki, 1988).



Figura 11: Yamato jinō ezukushi. Fonte: MORONOBU, Hishikawa, 1684. In: ASIA.SLEDU.

Com o passar dos anos o estilo foi sofrendo alterações, onde ocorreu a evolução do estilo sem perder sua essência que era produzir o estilo japonês.

Em seu início as produções seguiam sendo apenas preto e branco. Então começam a adicionar cores manualmente, sendo bicolor em amarelo e vermelho, depois tricolor, com verde. A coloração manual não era tão eficiente, logo realizam o processo da estamparia colorida utilizando a matriz.

Um século depois do surgimento do estilo *Ukiyo-e*, na metade do século XVIII, é apresentado a xilogravura policrômica, como precursor dessa época temos o artista *Harunobu*, tendo sua obra caracterizada por traços delicados e harmonia de cores.

Apesar do aumento da utilização de cores, seu uso ainda é limitado, afinal esse aumento implica também na ampliação do custo de produção. É observado que ocorre não o maior número de cores distintas, mas sim o aumento de tonalidades daquela cor primária.



Figura 12: Two Girls Play the Finger Game of Kitsune Ken.
Fonte: HARUNOBU, Suzuki, [entre 1725 e 1770]. In: METMUSEUM.ORG.

O estilo continua a se transformar durante os anos e, na segunda metade do século XVIII, o artista *Torii Kiyonaga* apresenta cores mais elaboradas e figuras femininas com formas mais bem definidas. Essas características podem ser comparadas às de *Harunobu*, cujas figuras são descritas por Suzuki (1987) como exageradamente delicadas.



Figura 13: Enjoying the Evening Cool on the Banks of the Sumida River. Fonte: KIYONAGA, Torii, 1784. In: MFA.ORG.

Avançando para o século XIX, ocorre a última fase do estilo, período que marca também o fim do regime feudal. A impressão das gravuras melhora, assim como o pigmento utilizado. Nesse momento, surge a pintura de paisagem em alguns pintores de *Ukiyo-e*; o aumento do turismo, reflexo de melhores condições de transporte, também influenciou o interesse do povo por imagens que retratavam belas paisagens. *Hokusai* e *Hiroshige* são artistas lembrados pelo estilo paisagista e, inclusive, servem como referência visual para as ilustrações realizadas neste trabalho.

Após expandir os conhecimentos sobre o contexto, as fases e as produções do estilo, o passo seguinte foi elencar artistas que atuaram no movimento *Ukiyo-e* para observar suas obras a fundo. Para a seleção, optou-se por artistas com grande produção imagética e temas variados, além do particular interesse pelas imagens observadas.

Um dos artistas selecionados foi *Hiroshige Utagawa* (1797-1858), que produziu tanto gravuras quanto pinturas. Ele se destaca pelas produções paisagistas, que compõem o maior volume de suas imagens. *Hiroshige* é um dos principais artistas escolhidos para este estudo devido ao seu modo de construção dos elementos e aos degradês perceptíveis que se encaixam na composição.

As obras do estilo *Ukiyo-e* são naturalmente mais bidimensionais, porém, em determinadas obras, Hiroshige mescla elementos mais próximos ao observador para construir a grandiosidade da paisagem. Também é possível ressaltar as cores utilizadas por ele, como o tom vermelho para fazer o degradê no céu. Deve-se levar em consideração que a maioria das obras sofreu alterações de cor ao longo dos anos, por terem sido feitas em material semelhante ao papel.



Figura 14: Minowa, Kanasugi and Mikawashima. Fonte: HIROSHIGE, Utagawa, 1857. In: WIKIART.ORG.



Figura 15: New Fuji in Meguro. Fonte: HIROSHIGE, Utagawa, 1857. In: WIKIART.ORG.

O segundo artista selecionado é *Katsushika Hokusai* (1760-1859), que também produziu gravuras e pinturas de temática variada, com imagens do cotidiano, plantas e animais. O foco ao observar foram as pinturas mitológicas com fantasmas e demônios de aparência grotesca, pois o modo como ele cria a expressão desses seres é instigante.

Além disso, Hokusai produzia pinturas paisagistas, sendo o autor de uma das imagens de maior popularidade desse período, que permeia até a contemporaneidade estampando diversos objetos, sendo ela *A Grande Onda de Kanagawa* (1831). Esta obra se destaca, principalmente, pelo seu modo de representar o movimento da água.



Figura 16: Laughing Demon. Fonte: HOKUSAI, Katsushika, 1831. In: WIKIART.ORG.



Figura 17: Ocean waves. Fonte: HOKUSAI, Katsushika, [s.d.]. In: [WIKIART.ORG](https://www.wikiart.org/en/Katsushika-Hokusai/Ocean-Waves).

Utagawa Kuniyoshi (1797-1861) é o último artista do estilo *Ukiyo-e* escolhido como referência. Ele produziu desenhos, pinturas e também gravuras, desenvolvendo imagens com diferentes temáticas, como figuras femininas e de guerreiros. Utagawa se destaca ao pintar a mitologia do Japão; mesmo que tais figuras não sejam representadas em alguma ilustração específica deste trabalho, foi interessante observar como essa pintura era arquitetada.

Em suas obras, é possível observar uma característica do estilo *Ukiyo-e* na representação da fisionomia: a masculina era frequentemente retratada com expressões fortes, olhos serrilhados e até vsgos, enquanto a feminina apresentava traços mais leves e suaves.



Figura 18: The Sailor Tokuso and the Sea Monster. Fonte: KUNIYOSHI, Utagawa, [s.d.]. In: WIKIART.ORG.



Figura 19: Shoki and Demon. Fonte: KUNIYOSHI, Utagawa, [s.d.]. In: WIKIART.ORG.



Figura 20: Kidōmaru. Fonte: KUNIYOSHI, Utagawa, [s.d.]. In: WIKIART.ORG.

Dessa forma, os três nomes citados foram os escolhidos para uma análise aprofundada sobre os artistas que atuaram no estilo *Ukiyo-e*, servindo como referências tradicionais japonesas. A seguir, apresentarei dois gravuristas que produziram entre o final do século XIX e a primeira metade do século XX, durante o período de transição para a modernidade.

O artista *Takahashi Hiroaki*, também conhecido como *Komei* (1871-1945), foi um dos ilustradores presentes na primeira edição do livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*, da editora DarkSide. Ao buscar o aprofundamento de suas produções, observou-se que ele realizou diversas xilogravuras do cotidiano japonês e paisagens que se destacam por composições equilibradas e colorimetria sólida. As cores escolhidas por ele possuem uma delicadeza extrema. Para este estudo, foram analisadas principalmente suas obras referentes ao Monte Fuji, tema recorrente em sua produção.



Figura 21: Lake Saiko. Fonte: HIROAKI, Takahashi, [entre 1929 e 1932]. In: ARTELINO.COM.



Figura 22: Otome Pass (Otome tôge). Fonte: HIROAKI, Takahashi, [início do século XX]. In: MFA.ORG.

Dando continuidade aos artistas desse período, Hiroshi Yoshida (1876-1950) integrou o movimento *Shin-hanga*³ do início do século XX, conhecido como a 'nova gravura' japonesa em comparação ao estilo *Ukiyo-e*. O artista produziu pinturas a óleo e aquarelas no início de sua carreira, mas destacou-se posteriormente na xilogravura. Embora ele tenha retratado diversos países, o foco desta análise foram as paisagens do Japão, que apresentam a arquitetura local, templos e figuras humanas em seu cotidiano.

Ao observar as obras de Yoshida, nota-se uma semelhança visual tão grande com a técnica da aquarela que esta se tornou a referência principal para o desenvolvimento deste trabalho. Dessa forma, o artista foi escolhido como base para a produção das ilustrações práticas, ainda que a aquarela seja uma técnica mais propensa ao surgimento de manchas se comparada à solidez da cor característica da xilogravura

³"*Shin-hanga* foi um movimento moderno de gravura japonesa cujo início se deu no fim da era Meiji (1868-1912). Pode ser literalmente traduzido como "nova gravura" na qual a palavra "nova" é colocada em comparação ao estilo *ukiyo-e*"(GEAA,2024)



Figura 23: Osaka Castle. Fonte: YOSHIDA, Hiroshi, 1935. In: RONINGALLERY.COM

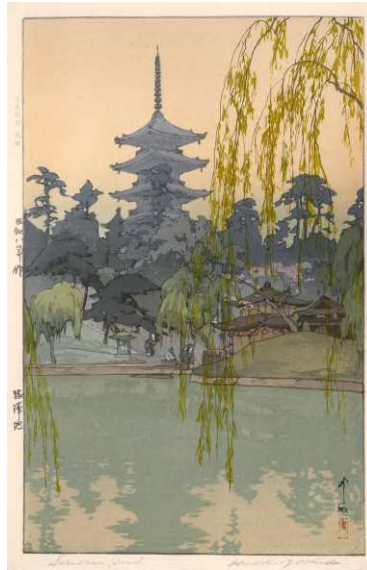


Figura 24: Sarusawa Pond. Fonte: YOSHIDA, Hiroshi, 1933. In: RONINGALLERY.COM

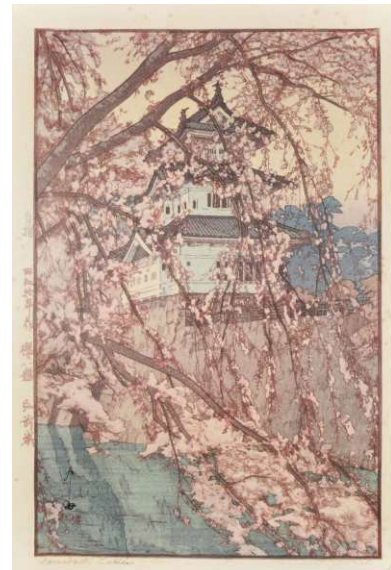


Figura 25: Hirosaki Castle. Fonte: YOSHIDA, Hiroshi, 1935. In: RONINGALLERY.COM

Até o momento, foram citadas referências nas quais se observou a arquitetura, as vestimentas e o modo como eram representadas as pessoas; além disso, foram analisados personagens do folclore e da mitologia, a fauna, a flora e paisagens de locais como o Monte Fuji. Esse levantamento permitiu montar um repertório sólido de referências para os estudos que antecederam a produção. A seguir, destacarei produções contemporâneas, em diferentes mídias, que serviram de inspiração para o desenvolvimento deste trabalho.

Além dos artistas citados anteriormente, outra referência importante foi Jessica Cioffi, que assina como *Loputyn*. Ela é a ilustradora do livro *Lendas Japonesas*, publicado pela editora DarkSide em 2024, no qual apresenta ilustrações para cada uma das 59 histórias do folclore tradicional japonês.

As obras presentes nesse livro serviram como base, principalmente por unirem a mitologia japonesa ao estilo delicado da artista. *Loputyn* utiliza em suas produções a aquarela, tinta nanquim para contorno e lápis para sombreamento e acabamento, sendo este exatamente o mesmo processo técnico adotado nas ilustrações deste trabalho. Embora suas imagens não se baseiem visualmente no estilo tradicional japonês, a forma como ela mescla seu traço autoral com a temática nipônica foi uma inspiração central.



Figura 26: Ilustração de Loputyn para o livro *Lendas Japonesas*. Fonte: CIOFFI, Jessica (2022).



Figura 27: Ilustração de Loputyn para o livro *Lendas Japonesas*. Fonte: CIOFFI, Jessica (2022).

Outras mídias também contribuíram para o mapeamento de referências visuais, como o jogo *Kunitsu-Gami: Path of the Goddess*. O game baseia seu enredo na mitologia japonesa e no xintoísmo, contando com a presença dos *yokais*, que são figuras sobrenaturais e espíritos do folclore japonês, em que cada um no jogo faz referência a um conto específico.

No desenvolvimento estético do jogo, ocorre uma mescla entre o tradicional e o contemporâneo, especialmente na criação de figurinos que não seguem fielmente a tradição. Por ser uma mídia interativa, que utiliza som e movimento, o jogo oferece uma perspectiva mais imersiva desses elementos e personagens.

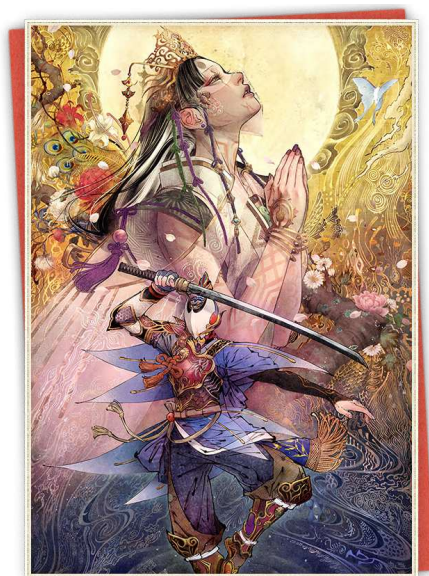


Figura 28: Banner/Imagem promocional de *Kunitsu-Gami: Path of the Goddess*. Fonte: CAPCOM CO., LTD., 2024.

Além disso, filmes do Studio Ghibli, como *A Viagem de Chihiro* (2001), *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008) e *Princesa Mononoke* (1997), permitiram observar como entidades, divindades e espíritos são representados visualmente. O fato de ser um estúdio japonês a produzir tais obras faz delas referências essenciais, pois mostram como uma visualidade simples, combinada à criatividade, podem criar uma identidade visual única.



Figura 29: Pôster promocional de A Viagem de Chihiro. Fonte: STUDIO GHIBLI, 2001. In: STUDIO GHIBLI BRASIL.



Figura 30: Pôster de Granmamare do filme Ponyo: A Grande Aventura de um Peixinho. Fonte: STUDIO GHIBLI, 2008. In: STUDIO GHIBLI BRASIL.



Figura 31: Pôster promocional de Princesa Mononoke. Fonte: STUDIO GHIBLI, 1997. In: STUDIO GHIBLI BRASIL.

Essa seleção de artistas e obras constituiu uma parte decisiva da pesquisa, pois estruturou as escolhas estéticas tomadas para a construção das ilustrações deste trabalho. Essas referências serviram como base histórica para elementos essenciais presentes nas imagens. Durante a projeção do resultado final, considerou-se um pilar fundamental que a imagem estivesse em consonância com a cultura por trás das obras.

CAPÍTULO 3: PROCESSO ARTÍSTICO

O processo de criação desse projeto iniciou-se, em um primeiro momento, durante a matéria de ilustração que cursava na graduação, momento em que adquiri o livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais*. Em diversos momentos dessa disciplina, analisamos contos de diferentes culturas para exercitar o processo criativo.

A partir desse incentivo que desencadeou a busca por um compilado de contos sobre cultura japonesa, sendo o país de interesse durante o desenvolvimento pessoal e formação. Onde obras japonesas serviam como referência, o interesse foi instigado pelas diferenças culturais entre o Brasil e o Japão, destacando as divergências filosóficas e sociais.

Ainda durante a matéria de ilustração, foi elencado o conto *O fantasma do Poço das Violetas* como base para o trabalho final da disciplina, produzindo três ilustrações em aquarela e nanquim, em folha A4 canson 300g . Para a execução das imagens realizou-se uma pesquisa visual e histórica sobre a ilustração nipônica

Além das obras, desenvolveu-se um relato do processo criativo até o resultado final. Essa foi como a primeira experimentação para o caminhar da proposta deste trabalho de conclusão de curso.



Figura 32: Ilustração para capa do conto O Fantasma do Poço das Violetas (2024)



Figura 33: Ilustração para miolo do conto O Fantasma do Poço das Violetas (2024).



Figura 34: Ilustração para miolo do conto O Fantasma do Poço das Violetas (2024).

Da mesma forma, na disciplina de Gravura II, foi proposto como trabalho final a escolha de uma temática que expressasse os interesses pessoais do aluno a partir das técnicas exploradas em aula. Como as disciplinas foram cursadas no mesmo semestre, utilizou-se como base o mesmo conto para produzir duas ilustrações através da técnica de gravura em borracha.



Figura 35: Ilustração em gravura O Fantasma do Poço das Violetas (2024).



Figura 36: Ilustração em gravura O Fantasma do Poço das Violetas (2024).

Em ambos os casos, a experiência nas disciplinas permitiu a realização de projetos alinhados aos interesses pessoais do aluno. Colocar essas preferências em prática serviu como o primeiro passo para o desenvolvimento de um estudo que, posteriormente, resultou no trabalho final desta pesquisa.

Para o presente projeto, o processo de desenvolvimento das ilustrações teve como primeiro passo a leitura de cada conto. Em seguida foram elencados quais eram os elementos principais da história como personagens, ambientação e temporalidade, partindo, então, para uma pesquisa visual e intelectual de cada um individualmente.

Com o objetivo de desenvolver ilustrações coerentes com as narrativas, foram produzidos rascunhos individuais em um caderno A5. Esse processo permitiu compreender melhor as formas e composições que poderiam ser aplicadas. Em alguns rascunhos desenvolvi inicialmente em lápis grafite e depois utilizei caneta nanquim para poder visualizar se poderia ou não utilizar na ilustração final.

Na execução final foi utilizado como material papel A4 branco, gramatura 300 da marca Canson na versão própria para aquarela. Realizava o rascunho final na folha com lápis grafite 4b, ele pigmenta mais facilmente sem precisar forçar o papel, criando menos ranhuras nele.

Para o uso do papel, foram produzidas as ilustrações em sua maioria no lado liso. No entanto, durante o desenvolvimento da primeira obra, *O Fantasma do Poço das Violetas*, observou-se que o lado texturizado seria o ideal para uma maior absorção da tinta aquarela. Embora esse lado tenha sido utilizado na primeira experiência, a textura dificultou o uso do lápis aquarelável; por esse motivo, optou-se por realizar as demais ilustrações no lado liso da folha.

Com relação à qualidade, a gramatura 300g mostrou-se adequada para a quantidade de água utilizada na maioria das aquarelas. No entanto, em casos específicos como a ilustração do *Templo Awabi*, uma gramatura superior teria sido mais indicada. Para construir a ambientação do mar, foi necessário molhar a folha diversas vezes em busca de um resultado uniforme, o que acabou causando uma leve deformação no papel

O isolamento das bordas das ilustrações foi feito com fita crepe azul, indicada para áreas de pintura. Essa moldura foi necessária devido ao aspecto enrugado que as quinas adquiriram, além de eventuais manchas causadas pela quantidade de tinta utilizada. Por esse motivo, as bordas foram finalizadas mantendo o branco do papel ou utilizando a caneta nanquim para a criação de uma moldura preta.

Como material de pintura, foram utilizados o kit de 24 cores da *Artools* em bisnaga e o kit de 12 cores da *Pentel*, adaptados para o formato de pastilhas. Nesse formato, torna-se mais prático utilizar a tinta em sua forma mais pigmentada, pois exige menos água, bastando aplicar o pincel molhado sobre o pigmento seco. Ao longo do processo, observou-se que o uso frequente do branco para a adição de detalhes torna o formato em pastilha mais eficiente



Figura 37: Kit de tinta vinte e quatro cores aquarela em bisnaga *ARTOOLS*.



Figura 38: Kit de tinta em doze cores em pastilha *Pentel*.

Com o propósito de isolar áreas mais facilmente, utilizou-se em diversas obras a máscara para aquarela, que atua como um látex. Para a aplicação e a remoção desse material, é necessário que o papel esteja completamente seco, o que torna o processo mais demorado.

Entretanto, os resultados e as possibilidades de construção visual permitidos por esse recurso são variados.

Para a colorização e adição de detalhes, utilizou-se o kit de 12 cores de lápis aquareláveis da Faber-Castell. Embora funcionem como um pigmento de aquarela que permite a diluição em água, não foram aplicados com esse propósito; o uso ocorreu como um lápis de cor comum. Por apresentarem uma boa pigmentação e um valor mais acessível em comparação aos lápis profissionais, foram a alternativa escolhida para garantir cores intensas. Em contrapartida, esse material não permite a construção de novas camadas de cores com tanta facilidade.

Outro material utilizado em algumas ilustrações foram as canetas nanquim, a partir de um conjunto com doze unidades. O recurso mais interessante desse material é a ponta de pincel (BR - Brush), que permite alterar a espessura do traçado de diversas formas. Além disso, as canetas são bastante úteis pela propriedade de serem à prova d'água, contribuindo para o uso em conjunto da tinta aquarela.



Figura 39: Estojo de canetas técnicas para desenho e caligrafia (Kit 12 Caneta Nanquim Profissional Brush Letter Desenho).
Fonte: MERCADO LIVRE, 2024. In: [PRODUTO.MERCADOLIVRE.COM.BR](https://produto.mercadolivre.com.br).

Uma parte interessante a se destacar sobre o processo é o teste de cor que foi realizado em uma folha reparada antes de aplicar na obra, funciona como uma paleta de cores usada para chegar ao resultado final. Entretanto, não contém o teste de cor da primeira ilustração.

Na imagem abaixo está a organização que usei durante o processo de pintura das obras.



Figura 40: Organização de mesa.

De modo geral, estes foram os materiais e as técnicas aplicadas conforme a necessidade de construção de cada ilustração. Em determinadas obras, a aquisição de outros recursos poderia contribuir para um resultado mais completo; no entanto, com os materiais disponíveis, a finalização alcançada foi a mais adequada para a proposta.

3.1. O Fantasma do Poço das Violetas

Neste conto a jovem Shinge sofre um acidente com uma cobra próximo ao poço das violetas, onde colhia as flores, um jovem médico salva ela dando o antídoto, a jovem se apaixona pelo salvador e começa a ficar doente por essa paixão.

O pai da jovem, um homem nobre, tenta achar uma cura com diversos médicos e ao conversar com uma serva ela conta sobre o encontro de Shinge com o jovem Dr. Yoshisawa, sendo o médico da classe mais baixa da sociedade, um *eta*⁴, o pai já sabia que seria impossível o casamento devido a distância entre as classes sociais, então chama a filha e informa que iria analisar a proposta de casamento apenas visando a melhora da jovem com a falsa esperança.

Cerca de dez dias depois Shinge é convocada e informada da impossibilidade do casamento, na manhã seguinte ela some, sendo encontrada três dias depois dentro do mesmo poço próximo às violetas. Poucos dias depois no seu enterro, seu amado Dr. Yoshisawa também se joga no poço, morrendo ali, no fim do conto é citado como em noites úmidas de chuva é possível escutar o choro da jovem pelo vale onde está o poço.

⁴"Os *etas* são a classe social ou casta mais baixa do Japão - peleteiros e abatedouros de animais "(Clássicos Japoneses Sobrenaturais, p.34)

Após a leitura do conto e reflexão dos acontecimentos dele, escolhi ilustrar algo que transmitisse essa impossibilidade do amor entre dois jovens devido às diferentes classes sociais que eles pertenciam. Como esse foi o conto que já havia produzido três ilustrações para uma matéria da graduação, escolhi trazer novamente o elemento do poço como na Figura 33.

Agora explicando os elementos que buscamos trazer para a ilustração, o poço foi um desses elementos que foi citado no início do conto e no fim dele como o local onde os dois jovens tiraram a própria vida, escolhendo então pintá-los como um reflexo na água do poço.

Para a representação observamos as pinturas de jovens do período Edo (1603-1868) utilizando quimono, optando por ilustrar ele sem estampas e com uma cor vibrante normalmente utilizada por nobres. Nos baseamos na vestimenta da era citada devido a nomenclatura das classes sociais utilizadas durante o decorrer da história.

Na maioria das representações femininas do período, elas apresentam penteados com coques, pentes e grampos, então optamos por representar com esse penteado.

Já na maquiagem, trouxemos o característico rosto pálido usado desde o Período Nara (710-794). Desde a era citada, acontece a aplicação de um pó branco chamado *oshiroi* no rosto para clarear a pele. No Japão, os nobres eram vistos como pessoas de pele clara por trabalharem em lugares fechados, fora do abrigo do sol; por isso, a pele bronzeada era associada a trabalhadores (WAGATSUMA, 1967)

Refletindo sobre o tom de pele e status social, decidimos aplicar isso também à ilustração, representando Shinge com a pele mais clara utilizando lápis branco para realizar esse destaque e seu amado Dr. Yoshisawa com a pele mais bronzeada.



Figura 41: Young woman applying make up. Fonte: UTAMARO, Kitagawa, c. 1795-1796. In: [WIKIART.ORG](https://www.wikiart.org/en/Utamaro-Kitagawa/Young-Woman-Applying-Make-Up).

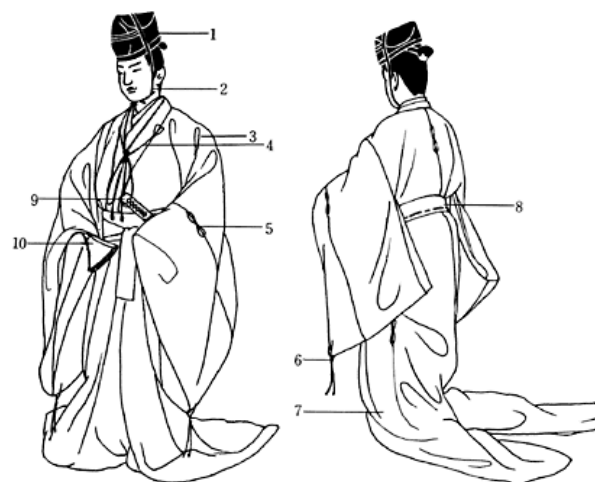
Seguindo a lógica de cores mais chamativas para a nobreza, pintei o médico com um quimono com menos camadas e com um tom mais acinzentado e azul, de um jeito que ele não se misturasse com o fundo azul do poço.

Na representação do casal inicialmente não iria desenhar o rosto deles, deixando a imaginação seus traços, mas no momento dos acabamentos optei em conjunto com o orientador por representá-los. Foi um processo feito e refeito diversas vezes por não querer algo realista e detalhado, mas que transmitisse a paixão dos dois ali juntos, adicionando também a violeta selvagem na mão de Shinge, que seria sua flor favorita.

Na representação do poço em si, apenas pensamos em criar uma projeção de um poço longo que desse para alguém se afogar dentro dele.

Realizei um degradê escuro circular ao redor do poço para destacar mais ele e trazer essa ideia da noite onde acontece a aparição do fantasma da Shinge. Adicionei ainda pontos brancos representando estrelas e uma lua crescente discreta no canto esquerdo superior da ilustração.

O pai da Shinge, que impediu a realização do casal, era uma figura importante para o conto que queríamos adicionar, assim, o pintei observando o casal ao longe como uma sombra, um empecilho naquele romance. No conto ele é um daimiô, ou *daimyo*, que eram senhores de terras que detinham poder militar e administrativo das regiões que governava (PAIXÃO, 2019, p. 21) então eles eram pessoas de poder e para diferenciar a aparência dele com o seu status social segui a referência da figura 42 e fotografia da figura 43.



1 - Kazaorieboshi 2 - Cordão 3 - Daimon 4 - Daimon no Munahimo 5 - Daimon no Kotsuyu 6 - Daimon no Sodetsuyu 7 - Daimon no Hakama 8 - Daimon no Hakama no Koshi 9 - Espada 10 - Leque

Figura 42: Traje de Daimon. Fonte: VESTIMENTASJP, 2017. In: VESTIMENTASJP.WORDPRESS.COM.



Figura 43: Daimyo Date Munenari, Senhor de Uwajima. Fonte: WIKIPEDIA.ORG, 1844-1858. In: WIKIPEDIA.ORG.

Então, para caracterizar o pai de Shinge, representamos ele com o chapéu *kazaorieboshi* e *daimon no munahimo*; eram as partes aparentes do superior do tronco que estão na ilustração.

Para a produção da ilustração utilizei como técnica principal a aquarela, a parte mais complicada foi para fazer o degradê externo do poço, optei por escurecer ele algumas vezes até ficar do tom que fizesse sentido para a composição final.

Na criação do poço utilizei um pincel de ponta fina para criar as linhas de forma uniforme, optei por não fazer ele com nanquim por não conversar com o resto dos elementos.

Utilizei máscara para aquarela para isolar áreas e adicionar detalhes, como da vestimenta do pai da Shinge e para produzir o efeito de reflexo do casal na água do poço. Depois de remover a máscara ainda voltei novamente com a tinta que utilizei mais diluída para trazer a forma deles, só com a primeira aplicação havia ficado disforme.

Com o lápis aquarelável realizei a construção dos detalhes do rosto do casal, utilizando o lápis aquarelável sem aplicar água. Também utilizei o lápis para dar contorno maior as roupas deles, adicionando algumas dobras para volumetria.

No final, improvisei utilizando uma caneta de esmalte líquido para pintar as estrelas em branco maiores. Acredito que ela tenha uma aplicação semelhante a caneta em giz. Realizei os pontos menores com um pincel fino e a tinta aquarela em pastilha que permite uma pigmentação maior sob o fundo mais escuro.



Figura 44: Rascunhos e produção conto *O Fantasma do Poço das Violetas*.



Figura 45: Mockup *O Fantasma do Poço das Violetas*.



Figura 46 – Resultado ilustração do conto *O Fantasma do Poço das Violetas*.

3.2. A Carpa e a Perseverança

O conto se inicia contando sobre Rosetsu e sua trajetória até o seu encontro com a carpa, ele era um aprendiz do pintor Maruyama Okyo, entretanto ele não via progresso na sua produção artísticas. Via colegas de turma se formando e saindo da escola Okyo ele mesmo não tinha progressão em três anos estudando, mesmo se esforçando era como se os deuses fossem contra ele.

Então sem esperanças, durante uma noite ele desiste da sua carreira para se tornar um grande pintor e decide voltar para casa ou se matar no caminho. Caminhando pela neve, no meio da madrugada ele decide dormir, acordando quase ao entardecer escutando o barulho da água se movimentando a alguns metros

Quando o dia clareou totalmente, ele verificou que se tratava de uma carpa de tamanho considerável saltando sob o gelo tentando alcançar um pedaço de *sembei* (espécie de biscoito feito de arroz e sal).

A carpa buscava furar o gelo abaixo do biscoito ou pulava em cima do gelo tentando parti-lo e alcançar o biscoito. Ela tentou incansavelmente por três horas, se machucando durante o processo e no fim sendo recompensada por seu esforço ao alcançar o *sembei*.

Aquela cena era o que Rosetsu precisava para se encher de esperança e decidir dar tudo de si para o seu objetivo, mesmo que se machucasse no processo e até morresse, ele não desistiria até alcançá-lo.

Então o jovem pintor caminhou até um templo próximo agradecendo pela visão aos deuses e retornando para a escola de Okyo, onde através da perseverança da carpa alcançou seu objetivo progredindo na pintura e se tornando um grande pintor japonês.

Após a leitura e interpretação do conto, optamos por representar na ilustração a cena principal que seria: a carpa que simboliza a esperança e perseverança atrás do seu objetivo, o *sembei*. Mesmo diante de adversidades ela se manteve firme na sua busca.

A carpa da ilustração foi representada como uma pintura feita pelo personagem principal que era Rosetsu Nagasawa (1754-1799), um pintor que realmente existiu e foi estudante da escola Okyo. Ele pintou durante a era Edo (1603-1868), então fomos atrás de observar suas pinturas, inclusive me inspirando em uma carpa produzida por ele.

Algumas das pinturas do artista, recordam o estilo *sumi-e* que preza por figuras simples, monocromáticas, sendo construídas por movimentos suaves e leves(KORASI, 2009).



Figura 47: *Carp*. Fonte: ROSETSU, Nagasawa, provavelmente no início do século XIX. In: METROPOLITAN MUSEUM OF ART (Nova Iorque).

Como dito anteriormente, inspirados pelas produções de Rosetsu e do estilo *sumi-e*, optamos por representar a carpa utilizando caneta nanquim com ponta de pincel, onde poderia alterar a espessura do traçado.

Na maioria das representações contemporâneas de carpas, eles se inspiram na versão colorida criada em viveiros onde ocorre a reprodução selecionada para produzir as mais variadas cores e padrões. Entretanto, priorizamos por representar a carpa semelhante à selvagem.

Observando também a ilustração original do livro em inglês *Clássicos Japoneses Sobrenaturais* onde a carpa é marrom. Pondo em primeiro ponto representá-la com a colocação uniforme em tom mais esverdeado, opção dada pela cor verde ser frequentemente uma cor associada à esperança.

Ao enquadrar a carpa, escolhemos a representação em uma posição que expresse todo seu esforço ao se contorcer para saltar em busca do biscoito logo acima de si.

Na ambientação retratamos o cenário descrito no conto, o lago congelado com pinheiros ao redor e neve sob eles.



Figura 48: Variedade de Carpa Koi. Fonte: BRUNO, 2023. In: AQUAPONIA-URBANA.COM.

Na base da carpa, onde ela salta, busquei o jeito característico do estilo *Ukiyo-e* de representar a água saltando em movimento, como pequenas garras se projetando para frente.

Para a figura de Rosetsu na ilustração, pinte ele segurando um pincel de cerdas macias e com o cabo de bambu era utilizado também na pintura *sumi-e*.

Como material, utilizei tinta aquarela, realizando inicialmente somente a pintura interna da carpa e seu ambiente. Isolei a mão e o pincel utilizando máscara para aquarela e ao redor do retângulo isolei utilizando fita crepe.

A carpa foi traçada com caneta nanquim com ponta de pincel, já com outra ponta utilizei para realizar o contorno da água saltando.

Para o maior detalhadamente do gelo retornei com um pincel fino e a aquarela branca em pastilha para trazer mais profundidade.



Figura 49: Rascunhos e produção *A Carpa e a Perseverança*.



Figura 50: Teste de cor *A Carpa e a Perseverança*.



Figura 51: Mockup *A Carpa e a Perseverança*.



Figura 52: Resultado *A Carpa e a Perseverança*.

3.3. Uma Espada Milagrosa

O conto se inicia contratando sobre o príncipe Yamato-dake no Mikoto, sobre sua carga como guerreiro para a história japonesa. Então começa a narrar a história dele sob posse da espada milagrosa conhecida como *Kusanagi no Tsurugi* (a espada cortadora de grama), a arma é considerada um dos três tesouros sagrados japoneses, diz a lenda que a espada foi adquirida pelo deus *Sasano-no Mikoto* ao matar uma cobra gigantesca de oito cabeças, a espada foi encontrada na cauda do monstro.

O personagem principal, Yamato-dake partiu para conter mais uma rebelião na costa nordeste do Japão, mas antes realizou uma prece, encontrando sua tia que lhe deu a espada milagrosa e uma caixa com palha seca e sílex para fazer fogo.

A caminho da região ele encontrou com rebeldes que planejando uma emboscada, enviaram um homem para lhe convidar a uma caçada, o príncipe aceitou e caminharam pela manhã até o campo.

Para realizar a emboscada, como era um dia de vento e com o mato seco, levaram Yamato-dake até a direção onde o vento indicava, de modo que ao atear fogo no campo, as chamas rapidamente caminharam até o príncipe. O guerreiro, vendo que havia sido traído pelo homem que o levou até o campo. Cercado pelo fogo, começou a cortar o mato com a espada para impedir que chegasse em si, então percebeu que ao depender da direção que golpeava, o vento mudava de direção, cortando da direção no norte o vento passava a soprar para o sul, deste modo ele impediu que o fogo chegasse em si, ateando para outra área.

Então com a caixa dada pela tia, ateou fogo em determinadas áreas para levar o fogo até os rebeldes, retalhando-os e obtendo sucesso.

Após os acontecimentos, averiguou a tranquilidade da província e partiu de barco para realizar uma travessia até outra província. O príncipe estava acompanhado de uma mulher que era profundamente apaixonado, Tachibana, após afastarem alguns quilômetros da costa começou uma tempestade no mar ameaçando de naufrágio o barco.

A jovem que acompanhava a viagem justificou a tempestade como o desejo da deusa do mar para tirar a vida dos homens, dizendo que iria oferecer sua alma para acalmar os mares e permitir a travessia, assim ocorreu, após se sacrificar o mar se transformou permitindo a travessia.

Anos após, Yamato-dake se viu novamente próximo à costa onde sua amada se sacrificou dando a própria vida por ele, encarando com tristeza o mar e chorando ele lamentou sua morte.

Para a produção das ilustrações, buscou-se destacar o elemento da espada que, de acordo com o autor do livro, era o tema principal daquele conto. A imagem trazendo características dessa história, como o guerreiro Yamato-dake no Mikoto empunhando o artefato, o feito realizado com a espada para contornar a emboscada dos rebeldes e o sacrifício de sua amada, Tachibana, para permitir a travessia pelo mar, contribuindo para que ele conseguisse completar suas missões pelo Japão.

Para o desenvolvimento da ilustração, pesquisamos sobre o guerreiro principal que seria Yamato-dake no Mikoto, ele é filho do Imperador Keikō, 12º imperador do Japão. O príncipe é descrito como um lutador que expandiu o território de seu pai, pacificando regiões. Como nos relatos ele era destacado por seus feitos como guerreiro, então essa foi a principal

referência para representá-lo, a mão segurando firme a espada diante dos desafios que ele enfrentaria.

Na pesquisa encontramos outras ilustrações de seus feitos e também ilustrando o conflito no campo com fogo presente no conto, essas ilustrações contribuíram muito para o desenvolvimento da ilustração sobre o conto. Inclusive houve a inspiração em uma estátua de Yamato-dake no Mikoto para o primeiro esboço.



Figura 53: Estátua de bronze de Yamato Takeru em Osaka. Fonte: WIKIPEDIA.ORG, 2008. In: [WIKIPEDIA.ORG](https://www.wikipedia.org).



Figura 54: Kusunagi (no) Tsurugi, Yamato dake(no)- Mikoto.
Fonte: GEKKO, Ogata, 1887. In: MUSEUM OF FINE ARTS (Boston).

Ao buscar sobre a espada é possível encontrar imagens de como ela possivelmente seria de acordo com relatos, mas não possuem imagens oficiais da espada. Ela é realmente um dos três tesouros sagrados japoneses, na religião xintoísta, onde acontecem rituais com ela, mas sem realmente mostrar a espada para o público.

O artefato representado nas ilustrações que o contêm segue, normalmente, um padrão básico de representação, sem características diferenciadas. Para representá-lo neste trabalho, a inspiração veio de imagens baseadas em relatos históricos sobre o objeto. Na ilustração, optou-se por colocá-lo como o elemento principal, trazendo também características do monstro de onde foi retirado: uma cobra gigante de oito cabeças. Essa referência foi incorporada ao cabo do artefato.



Figura 55: Representação das Três Joias Sagradas (Kusanagi, Yata no Kagami e Yasakani no Magatama). Fonte: WIKIPEDIA.ORG, 2018. In: [WIKIPEDIA.ORG](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%AAs_Joias_Sagradas).

Para pintar o fogo observamos o modo singular como algumas obras japonesas retratavam ele e foi escolhido representar esse elemento na ilustração no mesmo estilo, de modo sinuoso como se caminhasse em direção ao príncipe. Uma referência para a representação do fogo foi a obra *Ishikawa Goemon e seu filho Goroichi*.



Figura 56: Ishikawa Goemon e seu filho Goroichi (Execution of Goemon Ishikawa). Fonte: KUNISADA, Utagawa, séc. XIX. In: [WIKIPEDIA.ORG](https://pt.wikipedia.org/wiki/Goemon_Ishikawa).

Ao representar o sacrifício de Tachibana escolhemos ilustrá-la na ponta da espada, vestida de branco como a pureza do seu ato de doar a alma como oferenda, acalmando a deusa do mar que agitava as águas ao redor do barco. Refletimos por um longo período sobre qual gesto projetava melhor o ato da Tachibana e a pose escolhida expressa como ela não teve receio, sabendo seu propósito naquele momento. Adicionando ainda a presença do mar no canto inferior direito da ilustração.

O principal material utilizado na produção da ilustração foi tinta em aquarela. Antes da aplicação da tinta utilizei caneta nanquim para fazer a espada, Tachibana e a mão do guerreiro.

No passo seguinte, isolei as bordas dos elementos em nanquim com máscara para aquarela e depois iniciei a pintura da ambientação. Fiz deste modo para facilitar a pintura sem precisar me preocupar de manchar outras áreas. No final, utilizei lápis aquarelável para criar algumas sombras da espada.



Figura 57: Rascunhos e produção *A Uma Espada Milagrosa*.



Figura 58: Teste de cor *A Uma Espada Milagrosa*.



Figura 59: Mockup *A Uma Espada Milagrosa*.

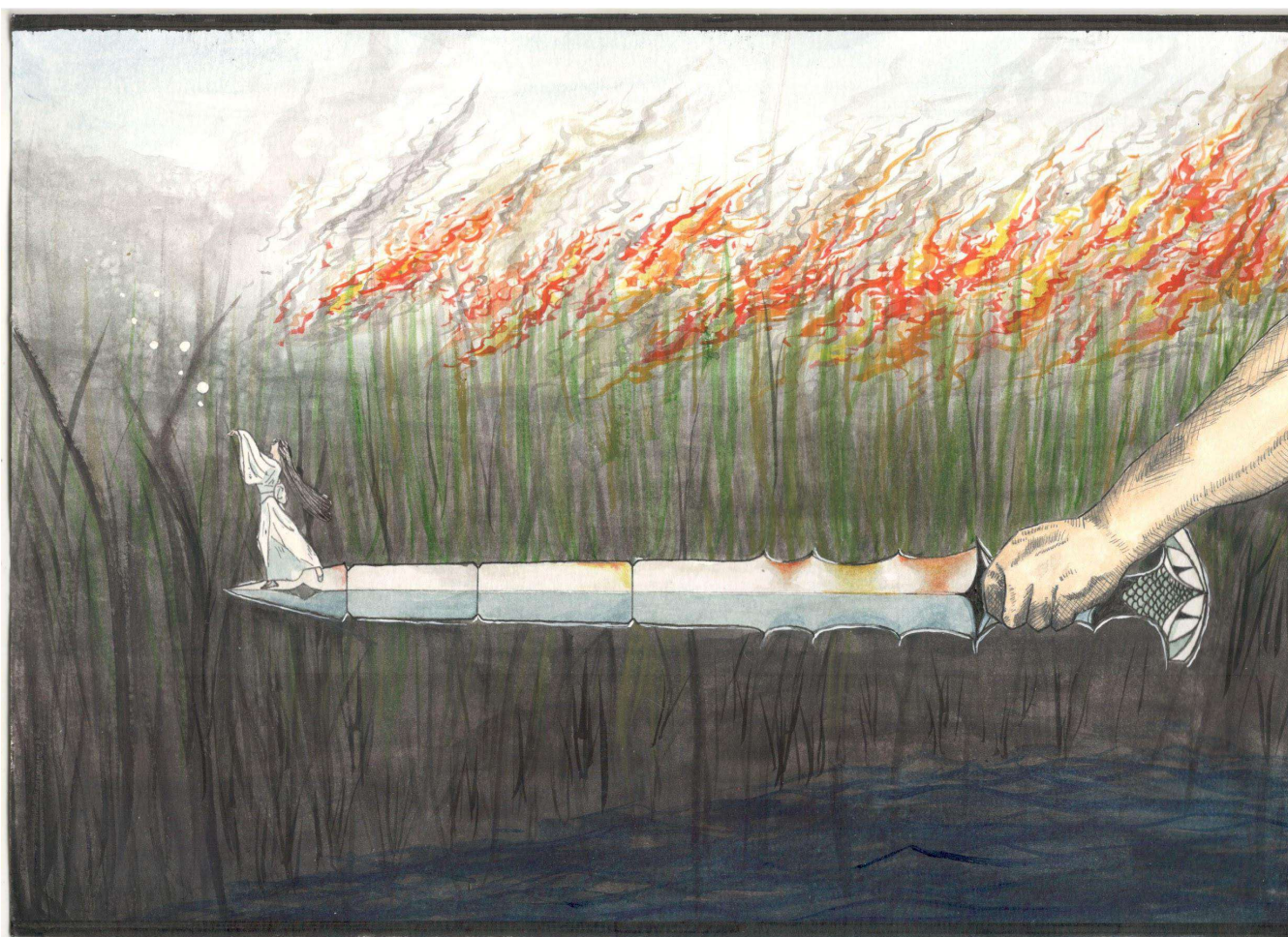


Figura 60: Resultado *A Uma Espada Milagrosa*.

3.4. Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas

O conto se inicia com a contextualização de quem foi um dos principais personagens da história, Yoritomo, um governador militar do Japão, durante a vida ele experienciou diversas aventuras. Em uma delas ele perdeu uma batalha contra Oba Kage-chika e precisou fugir para se salvar junto de seis de seus seguidores fiéis, correndo para dentro de uma mata fechada onde se esconderam dentro do tronco de uma árvore *hinoki*, com parte apodrecida e o tronco oco o suficiente para esconder todos.

Oba Kage-chika à procura de Yoritomo, mandou seu primo Oba Kagetoki atrás dos seis homens que faltavam, então logo o primo se viu diante deles dentro do tronco da grande árvore. Entretanto ele anteriormente possuía uma relação amigável com Yoritomo, então retornou ao comandante Oba Kage-chika e dizendo não ter encontrado os homens, o mesmo alegou ser impossível todos os seis homens terem fugido, afinal havia a floresta.

O comandante então ordenou para seu primo lhe mostrar o caminho por onde passou de forma honesta ou sofreria consequências pela inconsistência de informações.

Intimado, Kagetoki realizou o percurso propositalmente evitando a grande árvore, estava funcionando até serem obrigados a retornar pelo caminho onde vieram devido a complicações devido a armadura deles.

No retorno deram de cara com a árvore, Kage-chika estava prestes a entrar na árvore quando seu primo pensou rapidamente e disse para não perder o tempo, afinal, havia longas teias de aranha na entrada, não seriam capazes de entrar ali sem rompê-las. O comandante se sentiu inclinado a concordar mas ainda desconfiado enfiou o próprio arco para dentro do tronco, chegando a quase encostar na armadura dos inimigos, antes disso voaram duas pombas branca de dentro da árvore,

Ao fim, Kage-chika concordou e riu com seu primo ao perceber que, para ele, seria impossível alguém realizar a façanha de se esconder dentro de uma árvore com duas pombas brancas selvagens e ainda manter a entrada bloqueada por teias de aranha

Para o desenvolvimento da ilustração os principais elementos a se destacarem eram os seis homens dentro da árvore, as pombas e a aranha, em conjunto da tensão vivida ao chegar próximo à morte caso fossem encontrados.

Durante a produção dos rascunhos, ponderei algumas formas de juntar os elementos citados. Na ideia inicial, eu utilizaria um vazado da árvore para mostrar quem se escondia dentro dela; porém, ao realizar os rascunhos, entendi que seria essencial adicionar também a presença dos guerreiros, o que apliquei ao resultado final.

Nesta ilustração, voltamos o olhar para a arte original desenvolvida para a primeira versão do livro, onde observamos os guerreiros, as armas e suas armaduras. Ao buscar modelos semelhantes, nos deparamos com as armaduras *Ō-yoroi*⁵; encontrando diversas esculturas que utilizavam esse tipo de proteção e as usamos como referência para representar o guerreiro da obra.

Complementando a construção da imagem do guerreiro, era importante que ele portasse o arco utilizado no conto para verificar se havia alguém dentro da árvore, nos baseando também nas cores reais da armadura e da arma presentes na ilustração primária.

⁵O *Ō-yoroi* caracteriza-se por uma couraça que envolve o corpo e é fechada por um painel à parte (waidate) do lado direito e por uma saia profunda de quatro lados. "(Metropolitan Museum Of Art, 2024)



Figura 61: Samurai Arqueiro com Armadura O-yoroi (Yumi Samurai in O-yoroi Armor). Fonte: ST. PETERSBURG COLLECTION, séc. XXI. In: PINTEREST.COM.

Inicialmente pensei em uma representação onde as pombas brancas estariam em uma área maior, então realizei alguns estudos utilizando caneta nanquim com ponta de pincel. Já no resultado final as pombas estão voando para fora do tronco da árvore, em um tamanho menor para dar mais atenção a outros elementos do conto.

No conto, é citada a espécie da árvore que utilizaram para se esconder: o *hinoki*, ou cipreste japonês. É uma árvore muito usada para produzir bonsais, mas, como a do conto estava em ambiente natural, ela não possuía as torções características de um bonsai cultivado. Visando a versão mais natural da espécie, observamos como eram as configurações das folhas e a textura do tronco para produzi-la.

Para representar os guerreiros escondidos dentro do tronco da árvore, pintei somente os seis pares de reflexos de seus olhos, como se observassem o guerreiro que caminha em sua direção.

Na produção desta obra, realizei a pintura com tinta aquarela, iniciando pelo guerreiro e seguindo para os demais elementos. Ao final, para conferir mais contorno e acabamento à armadura do guerreiro, utilizei o lápis aquarelável.

Para representar as pombas, utilizei caneta nanquim 0.05, que possui uma ponta fina e permitindo executar pequenos detalhes, o que era fundamental devido à proporção que escolhi para a cena. Como elas estavam próximas ao tronco, era importante que fossem representadas em tamanho reduzido.

Antes de pintar a árvore e seu entorno, utilizei um pincel pequeno com máscara para aquarela para isolar as áreas que formariam a teia de aranha no interior do tronco. Após a secagem e remoção da máscara, adicionei mais detalhes à teia utilizando a tinta aquarela branca em pastilha.



Figura 62: Rascunho e produção *Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas*.



Figura 63: Teste de cor *Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas*.



Figura 64: Mockup *Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas*.



Figura 65: Resultado *Uma Vida, Uma Aranha e Duas Pombas*.

3.5. A Deusa do Monte Fuji

O conto inicia-se contextualizando que durante o período de início do séc XI o Japão vivenciou instabilidades políticas que influenciaram a vida de seus moradores. Uma crise de varíola se espalhou pelo país, afetando quase todas as cidades e vilarejos.

Nesse contexto, um jovem de dezesseis anos chamado Yosoji tomou as responsabilidades da própria casa quando sua mãe adoeceu com a varíola, ficando acamada, ele tentou todos os tratamentos disponíveis e sem resultado recorreu a um mago do vilarejo.

O mago aconselhou Yosoji ir atrás de um riacho no monte Fuji, onde na nascente havia um altar, trazendo a água deste riacho ele poderia salvar a mãe. Entretanto, ele poderia nem chegar ao local devido aos perigos presentes na floresta, mas o jovem não temeu e foi atrás da cura.

Como o trajeto até o destino era longo, o jovem partiu ainda de madrugada. Ao chegar a um cruzamento com três trilhas, encontrou uma bela moça vestida de branco que o chamou, pedindo para que não fosse embora. Ela afirmou conhecer a sua história e deu sua palavra de que o guiaria em segurança até o local desejado.

Em seguida, percorreram um caminho difícil de seis quilômetros, embrenhando-se cada vez mais em florestas densas e escuras. Ao final desse percurso, chegaram à pedra que gotejava água cristalina, passando por dois *torii*⁶.

Ao chegar ao destino, a jovem o instruiu a beber a água para se proteger da praga, além de encher a cabaça para levar à sua mãe. Ela alertou que deveriam ser rápidos, pois não poderiam passar a noite naquele local devido aos perigos da região.

Ao chegar novamente na divisão entre três trilhas e jovem, ocultando sua identidade, lhe disse que sua mãe precisará de mais água e ela o guiará de novo pelo percurso. Yosoji ao chegar em casa deu a água a mãe e durante três dias viu sua visível melhora, nesse período a água acabou e ele foi novamente ao encontro da jovem que o esperava no mesmo lugar.

Seguindo as orientações, eles voltaram a se encontrar três dias depois para repetir o processo. Essa jornada deveria ser realizada cinco vezes no total, permitindo também que a água fosse distribuída aos moradores do vilarejo.

Ao final da jornada, sua mãe estava curada e os moradores da vila que sobreviveram à praga também se salvaram. Yosoji tornou-se o herói local, e o reconhecimento estendeu-se inclusive ao mago que havia indicado a busca pela água naquele local. Todos no vilarejo

⁶"O *torii* é um portal de santuário xintoísta".(Clássicos Japoneses Sobrenaturais, p.101)

encantavam-se com a história e demonstravam curiosidade sobre a identidade da jovem que o guiará.

Apesar de todos os bens alcançados, o jovem se inquietava porque sentia que precisava agradecer formalmente à jovem; então, decidiu fazer novamente o percurso até a fonte sozinho. Por já conhecer o caminho, conseguiu chegar ao local, mesmo estando apreensivo e com receio. Lá, encontrou a fonte seca e, em um instante, a jovem apareceu ao seu lado, dizendo que ele não deveria estar ali, já que todos estavam curados.

Yosoji explicou que precisava saber quem ela era, afinal, todos eram muito gratos e queriam erguer um altar em sua homenagem. Em resposta, ela disse que isso era desnecessário e que ficava contente apenas com a gratidão. Explicou ainda que o ajudou por conhecer o sentimento que ele nutria por sua mãe, querendo contribuir com seu ato de amor filial.

Então, ela brandiu um galho de camélia selvagem sobre a cabeça como quem faz um aceno. Uma nuvem desceu do cume do monte Fuji, envolvendo-a, e, ao se erguer, Yosoji se deu conta de que se tratava da Deusa do Fujiyama. Ele se ajoelhou e rezou para a divindade que, ouvindo suas preces, jogou-lhe o galho de camélia.

O galho foi plantado e cuidado por Yosoji, transformando em uma grande cameleira rapidamente. Um altar foi construído e ao fazer louvores à árvore, gotas de orvalho caem e curam qualquer doença relacionada aos olhos.

A essência desse conto é o ato do jovem enfrentar seus medos para buscar a cura; diante disso, a Deusa decide ajudá-lo pessoalmente, guiando-o até o local onde poderia encontrar a fonte. Escolhemos, então, representar a Deusa, o cenário da fonte e o Monte Fuji, onde se localizam a floresta e a nascente.

Durante a produção do repertório imagético, foi possível encontrar diversas imagens do Monte Fuji, uma figura marcante na cultura japonesa até os dias de hoje, estando estampado nos mais variados meios.

Para a construção dessa figura na ilustração, escolhemos observar as representações de Takahashi Hiroaki, artista que foi destacado como uma das principais referências. Ele possui diversas gravuras do monte e optamos por uma específica para se basear ao produzir a obra final.

Além de observar a figura do monte, também analisamos a vegetação presente nessa área para reproduzi-la na ilustração.



Figura 67: As proximidades de Kazuyama nas quatro estações (Nearby Kazuyama in the Four Seasons). Fonte: HIROAKI, Takahashi (Shotei), c. 1930. In: THEARTOFJAPAN.COM.

Ao representar a deusa Fujiyama, nos baseamos nas vestimentas descritas no conto como roupas brancas e quimono, tal qual a ilustração do conto original. Entretanto, optamos por representar com os cabelos brancos como o topo do monte Fuji, além disso o corte das franjas retas na altura do rosto chamado *hime cut*, sendo um corte japonês característico.

Para a construção do personagem, refletimos sobre suas falas no conto, imaginando a Deusa como uma pessoa calma, com expressões suaves e delicadas. Os rostos pintados por Jessica Ciofi no livro *Lendas Japonesas*, expressam essas características.

A deusa foi posicionada na ilustração de modo que demonstrasse o cuidado dela com o jovem Yosoji para auxiliar sua passagem pelo monte.

Na construção do riacho, ele foi colocado centralizado ao monte e a deusa, com a água correndo para a esquerda.

O conto cita a presença de dois portais xintoístas chamados *torii*, que representam a entrada em um local sagrado, sendo presente na entrada de templos. Então era essencial colocar a nascente do riacho dentro do local sagrado.

Os portais possuem diversos *designs* diferentes; para o projeto, optamos por utilizar o modelo *Shime torii*, sendo este descrito como um dos mais antigos. Essa escolha se deve ao período em que se passa o conto. Neste modelo, o portal possui apenas dois postes e um *shimenawa*, que é a corda trançada utilizada em rituais de purificação do xintoísmo, sendo decorada por *shide* (tiras de papel branco). Prezou-se por manter a proporção dos portais e a cor vermelha característica, adicionando-se a textura de madeira, um dos materiais possíveis em sua produção.

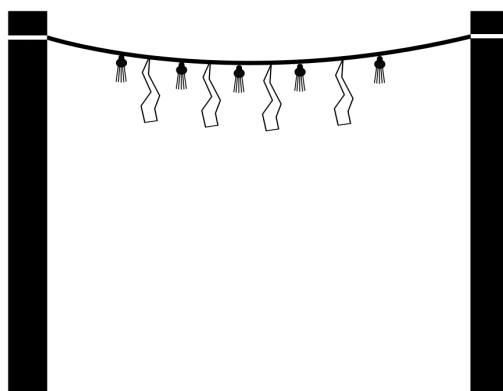


Figura 68: Diagrama técnico de um portal Shime (Shime torii). Fonte: WIKIPEDIA, 2021. In: WIKIMEDIA COMMONS.

Ao final do conto, é citado o ramo de camélia jogado pela deusa, gesto que foi interpretado como um modo de, mesmo após auxiliar na cura da varíola, ela ainda desejar contribuir com o vilarejo. O ramo foi plantado e cuidado por Yosoji com esse propósito.

Para representar esse ramo, observei sobre a anatomia do ramo da camélia, admito que foi difícil trazer características marcantes da flor por ter feito ela pequena dentro da ilustração. Este foi um elemento que adicionei após a conclusão e observação da primeira finalização da imagem.



Figura 69: Camélia Japonesa em floração (Japanese Camellia japonica on a sunny spring day). Fonte: SHUTTERSTOCK, 2021. In: [SHUTTERSTOCK.COM](https://www.shutterstock.com).

Na produção da ilustração, utilizei a tinta aquarela para a pintura e o lápis de cor aquarelável para os detalhes do rosto da deusa. O lápis também permitiu adicionar uma textura maior ao quimono, com sombras mais específicas, além de contornos e sombreamentos nas pedras localizadas no início do riacho e na própria flor de camélia.

O céu foi uma das partes mais desafiadoras. Na finalização da obra, as nuvens acabaram ficando com a tinta muito espessa, o que me fez repensar a presença delas. Precisei

realizar a retirada do excesso e aplicar uma nova camada de tinta em todo o céu, seguindo as cores e os degradês que já haviam sido construídos por baixo.

Durante o processo, eu já tinha em mente como desejava que fosse essa ilustração, realizando reuniões com o orientador para alinhar as ideias. Logo, o primeiro rascunho feito na folha A4 já apresentava a composição que projetamos. Utilizei o caderno de esboços para testar o formato e o modo de produção que planejei para as árvores



Figura 70: Rascunho e produção *A Deusa do Monte Fuji*.



Figura 71: Teste de cor *A Deusa do Monte Fuji*.



Figura 72: Mockup *A Deusa do Monte Fuji*



Figura 73: Resultado *A Deusa do Monte Fuji*.

3.6. Saquê Branco

O conto inicia contextualizando que se passa a dois mil anos atrás, onde o Lago Biwa, da província de Ōmi, e o monte Fuji na província Suruga surgem na mesma noite.

Nesta época, um homem chamado Yurine, um homem considerado pobre, gostava de beber saquê todos os dias. Um dia após o surgimento do monte Fuji ele adoece, sendo impossibilitado de beber um copo de saquê, piorando cada dia mais e sem projeção de futuro.

O enfermo decide que seu último desejo em vida seria tomar seu desejado saquê. Então, Yurine chama o jovem Koyuri, de quatorze anos, e pede que ele busque um ou dois copos da bebida. Sem o líquido e dinheiro em casa, o jovem não tem coragem de dizer ao pai que não conseguiria cumprir seu último desejo. Diante disso, ele sai de com uma cabaça na mão em busca do desejo de seu pai.

Caminhando pela beira da praia, Koyuri escuta alguém lhe chamar e ao olhar na direção vê um homem e uma mulher com pele cor rubro, cabelos também vermelhos como fogo, sentados sob uma árvore chamando ele. O jovem nunca havia visto ninguém como eles, mas mesmo assim foi até o casal, onde viu que eles estavam bebendo saquê em tigelas rasas conhecidas como *sakazuki*.

Próximo aos seres havia uma grande cabaça de saquê branco que também nunca vira antes. Logo então o jovem pediu a eles o saquê. Então, explicou prontamente sobre a doença do pai e seu último desejo. Sensibilizados, os seres rubros encheram sua cabaça.

Ao chegar em casa, serviu prontamente a bebida a seu pai, que afirmou ser o melhor saquê que já havia bebido. No dia seguinte, Yurine pediu mais do líquido, e seu filho encheu novamente a cabaça com os amigos rubros, repetindo esse processo durante cinco dias. Nesse período, seu pai recobrou o ânimo e já se encontrava quase totalmente recuperado.

Já o vizinho antipático da família, Mamikiko, também gostava muito de saquê mas não tinha dinheiro para comprar e ao saber que seu Yurine estava bebendo a cinco dias, perguntou a Koyuri como vinha conseguindo a bebida.

O jovem, então, contou-lhe a história. Mamikiko tomou a cabaça da mão do rapaz e gritou que também merecia beber aquele saquê; porém, ao colocá-lo na boca, logo o cuspiu, dizendo que o jovem havia lhe dado água podre enquanto servia saquê do melhor para o pai.

E em seguida, deu uma surra em Koyuri, obrigando-o a levá-lo até os seres de pele rubra e acrescentando que, caso não bebesse um bom saquê lá, bateria nele novamente.

Em prantos pela perda do saquê, o jovem não teve escolha a não ser guiar o vizinho até o encontro dos seres de pele rubra. Estes lhe recebem com bom humor perguntando se seu

pai já havia bebido tudo, se sim eles davam mais, acrescentando que eles deveriam gostar mais da bebida que eles.

Ao explicar os recentes acontecimentos, os seres logo encheram a cabaça de Koyuri e deram uma tigela cheia a Mamikiko, que sentiu o aroma delicioso mas ao beber cuspiu novamente. Então, passou a questionar com ódio o homem sobre que bebida lhe deram.

Diante daquela situação, o ser rubro respondeu com ainda mais fúria, revelando ser um *shōjō*⁷ respeitado que habita um palácio no fundo do mar, subindo à superfície apenas para contemplar a graciosa montanha surgida à beira-mar. Explicou que, enquanto desfrutava da paisagem na costa de Suruga, conheceu Koyuri e decidiu ajudá-lo com o saquê sagrado.

Essa bebida funciona como um remédio capaz de manter a juventude e curar todas as enfermidades, servindo bem aos que são justos. Entretanto, para os maus, o líquido torna-se amargo e venenoso; se para Mamikiko o gosto era horrível, estava provado que ele era uma pessoa perversa.

O homem então percebendo estar envenenado, se arrependeu e pediu perdão, o *shōjō* lhe deu um pó para misturar ao sequê e beber, dizendo que “se arrepender e se emendar mesmo na velhice é melhor do que nunca”. Mamikiko então experimentou o doce e delicioso saquê, transformou-se em um bom homem, reatando a amizade com Yurine e tratando Koyuri muito bem.

Após alguns anos os dois apreciadores de saquê começaram a produzir a partir da receita dada pelo *shōjō*, ajudando a todos que sofrem de intoxicação alcoólica. Os dois inclusive viveram por trezentos anos.

O conto possui diversas reviravoltas passando pela melhora de Yurine através do saquê sagrado e a mudança de caráter de Mamikiko após chegar próximo à morte. Trouxemos então na ilustração trazer o primeiro encontro do conto entre Koyuri e o *shōjō*, se inspirando também na ilustração original da primeira versão do livro.

Um dos principais seres do conto é o *shōjō*; na própria obra, há uma nota descrevendo-o como uma criatura mística de pele e cabelos vermelhos que possui predileção por álcool. Em outras fontes, encontramos descrições semelhantes e diversas ilustrações que auxiliam na compreensão de sua aparência, nas quais nos baseamos para sua representação.

Optamos por adicionar também a tigela rasa conhecida como *sakazuki*, um tipo de copo específico para o consumo de saquê. Buscamos pintá-lo com uma expressão suave e

⁷“O *shōjō* é uma criatura mítica cuja cor da pele e do cabelo é vermelha e que tem predileção por álcool”.(Clássicos Japoneses Sobrenaturais, p.241)

tranquila, característica de uma criatura que se encontra frequentemente em estado de embriaguez.



Figura 74: *Shōjō*. Fonte: HOKUSAI, Katsushika (Atribuído a), século XVIII–XIX. In: METROPOLITAN MUSEUM OF ART (Nova Iorque).



Figura 75: *Ilustração para a peça de Nô Shōjō*.
Fonte: KŌGYŌ, 1898. In: ART INSTITUTE OF CHICAGO.

Na representação Koyuri foi adicionado a cabaça amarela na mão como na ilustração original, usando roupas simples também semelhantes. Pensamos ao reproduzir ele, como um jovem tímido em busca da ajuda para o pai, delicadamente esticando a cabaça para pedir um pouco da bebida ao ser místico, mesmo que estivesse com receio deste.

Para a ambientação, observei a gravura de Hiroshige, ‘O mar em Satta, província de Suruga’, visto que o conto menciona que os personagens observam o monte Fuji e que o *shōjō* desfrutava a paisagem da costa de Suruga. Notei que a ilustração original da lenda é semelhante a essa paisagem; por isso, analisei como o mar é reproduzido, mas optei por representá-lo em áreas separadas, utilizando a profundidade em degradê.

No fim, foi adicionado o degradê em vermelho na linha do horizonte, técnica que também está presente em outras obras do estilo *Ukiyo-e*.



Figura 76: The Sea at Satta, Suruga Province, from the series "Thirty-six Views of Mount Fuji".
 Fonte: HIROSHIGE, Utagawa, c. 1858. In: WIKIMEDIA COMMONS.

Realizei a pintura da ilustração utilizando aquarela. Ao buscar adicionar textura a areia da praia utilizei a técnica que com a aquarela semi úmida se joga sal por cima dela, o sal absorve parte da tinta permitindo a criação de texturas orgânicas. Infelizmente, essa técnica acabou adicionando textura à figura do *shōjō*.

Para trazer um pouco mais de detalhadamente e volumetria as estruturas, utilizei o lápis aquarelável no *shōjō* e no jovem que está pedindo saquê.

O processo de construção do mar foi mais trabalhoso por precisar que cada camada tivesse a umidade necessária para a técnica de molhado sobre molhado, além da espera do tempo de secagem para não acontecer o vazamento da tinta.

Na versão inicial a construção da imagem era diferente, me inspirava mais na pintura de Hiroshige que citei anteriormente, como se o *shōjō* derramasse o saquê pelo mar. Mas durante as produções dos rascunhos a ideia não me agradava, então comecei a projetar outras composições, em conjunto do orientador, para a construção, chegando ao resultado final.

Durante o processo de pesquisa de referências, não encontrava as poses desejadas para a ilustração. Diante disso, utilizei a câmera do celular para me posicionar da maneira que imaginava o modelo e tirei fotos de mim mesmo, utilizando-as como referência para a anatomia e a postura do corpo humano na obra.



Figura 77: Rascunho e produção Saquê Branco.

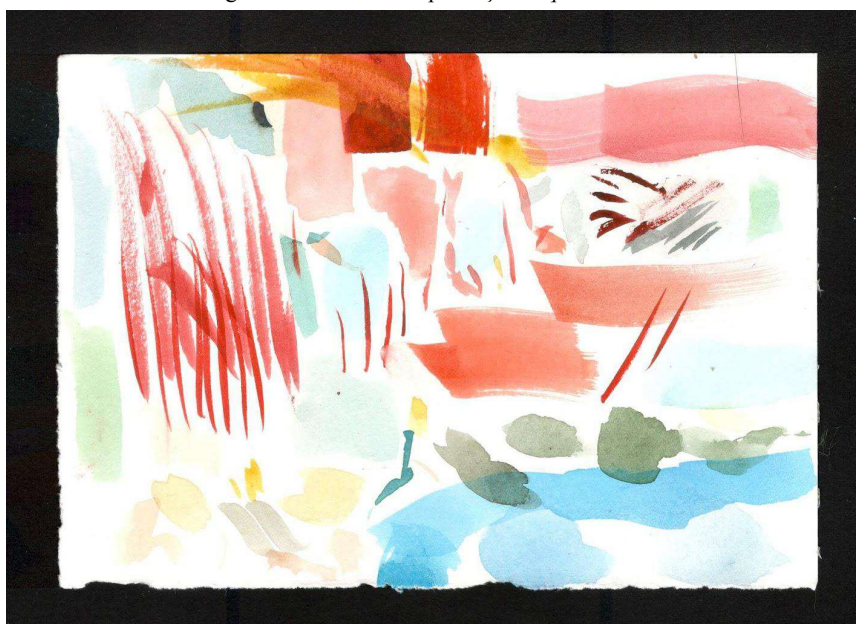


Figura 78: Teste de cor Saquê Branco.



Figura 79: Mockup Saquê Branco.

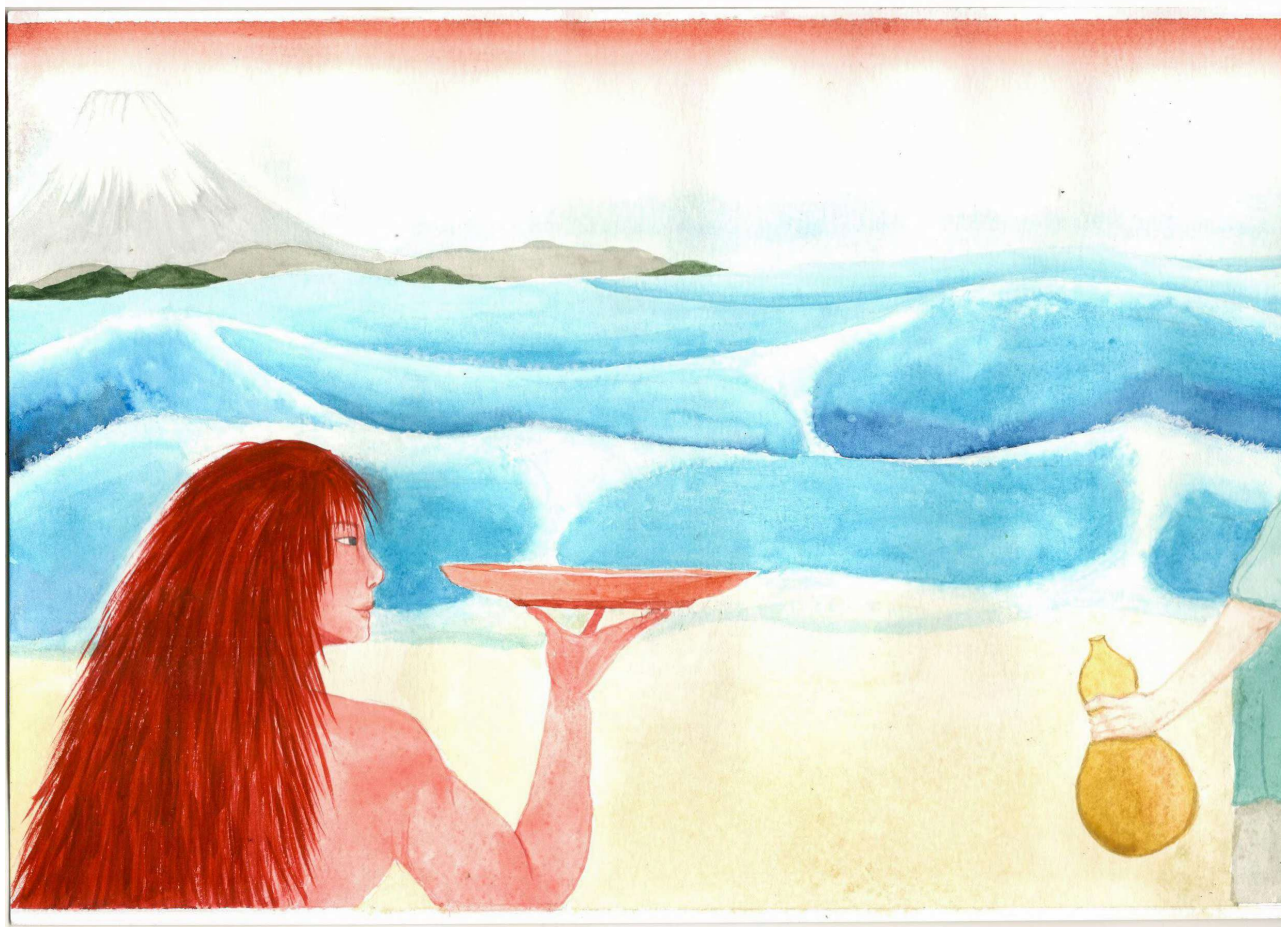


Figura 80: Resultado *Saquê Branco*.

3.7. O Templo Awabi

O conto se passa na província de Noto, que fica no norte do Japão, fazendo parte do arquipélago da área, nesta região existe um pequeno vilarejo de pescadores.

Nesta localização ocorreu um terremoto e uma tempestade, alterando a geografia e matando metade dos quinhentos moradores do vilarejo deste conto. Diante das diversas mudanças, os locais ficaram um mês sem entrar no mar, se estruturando novamente para voltar a realizar a pesca e explorar os novos locais que surgiram.

Na primeira expedição realizada, outros vilarejos de pescadores também foram cada observando sua área, informando uns aos outros sobre qualquer novidade. Afinal, também estavam ali para observar as condições para pesca. O objetivo da expedição era ficar durante a noite, mas ao final da tarde uma tempestade se aproximava novamente.

Durante o retorno, aproximaram-se de uma das ilhas que haviam surgido. Para surpresa deles, uma área de vinte metros quadrados se iluminava, com feixes saindo do mar; era possível ver os peixes nadando, mas não era possível ver o fundo do mar devido à profundidade da área.

Logo após partirem em direção à costa e se afastarem alguns minutos, escutaram um grande estrondo. Temendo uma nova erupção, eles se moveram em ritmo acelerado para casa.

Ao longo de dois dias inteiros, o mau tempo atingiu o vilarejo. No terceiro dia, as águas se acalmaram e, ao saírem de casa, os moradores se assustaram ao ver que, próximo da ilha rochosa, saíam raios que pareciam vir de um sol no fundo do mar. Diversos questionamentos surgiram, mas nem os sacerdotes e nem os pescadores sabiam o que era; os mesmos negavam-se a se aventurar no dia seguinte para pescar.

Somente um barco saiu no dia seguinte. Nele estava o pescador destemido Kansuke, de cinquenta anos, acompanhado de seu filho Matakichi, de dezoito anos. Pescaram durante a noite e, durante o raiar do dia, viram uma tempestade se aproximando.

No caminho de volta, foram pegar a última armadilha próxima à ilha rochosa; já no fim, a ondulação da maré fez Kansuke cair do barco e não retornar.

O jovem Matakichi pula, então, para tentar salvar o pai e se depara com os feixes de luz. Ele decide segui-los, imaginando que fossem os olhos de um monstro, mas decidido a não abandonar o pai.

Ao completar um longo mergulho, ele chegou ao fundo, onde encontrou uma colônia de awabi (abalones) cobrindo cerca de vinte metros. Todas irradiavam a forte luz por suas aberturas no alto da concha, que refletiam pelo mar. Esse brilho indicava a presença de

pérolas dentro das conchas; no centro delas havia uma gigantesca, e o jovem pensou que deveria ter uma pérola do tamanho da cabeça de uma criança.

Após desistir de resgatar seu pai, subiu à superfície com dificuldade e viu que seu barco havia sido destruído. Com sorte, subiu em uma tábua e nadou até chegar ao vilarejo. Lá, contou a todos sobre os acontecimentos, que seriam motivo de festa caso o seu pai não tivesse morrido.

Depois de notificar o vilarejo, Matakichi foi até a casa do sacerdote e pediu para se tornar seu discípulo e poder rezar pela alma de seu pai. Seu mestre aceitou diante da nobre atitude, dizendo que no vigésimo primeiro dia iriam sair em cortejo até o local onde Kansuke se afogou para fazer as preces; e assim fizeram.

Na mesma noite, o sacerdote acordou inquieto na madrugada, vendo ao seu lado um senhor que lhe disse ser o espírito da grande concha do fundo próximo à ilha rochosa. Este contou ter vivido por mil anos; disse que, alguns dias atrás, havia matado e devorado um pescador que caiu no mar. Naquela manhã, havia ouvido as preces para o pescador e, arrependido de seu ato, ordenou que seus seguidores se espalhassem pelo mundo. Tomou a decisão de se matar para que suas pérolas fossem entregues a Matakichi e, no fim, pediu ao sacerdote que rezasse por sua alma também.

A grande concha, juntamente com sua pérola, foi encontrada na porta da casa de Matakichi. Elas foram levadas até o templo, onde o corpo da concha foi enterrado junto a Kansuke, e um monumento foi construído em homenagem ao pescador e ao abalone.

Durante a reflexão para projetar a ilustração do conto, pensamos sobre o mar como um dos pontos mais frequentes da história; é nele que acontece a maioria dos fatos. Além dos *abalone*, esses seriam os dois elementos essenciais para compor a ilustração. Sendo inserido o Matakichi; assim, a cena representada seria a dele pulando no mar para encontrar o pai que havia caído do barco.

Para representar o abalone, fui atrás de entender a anatomia do molusco. Inicialmente, imaginei que ele seria bivalve, que são os moluscos com as conchas articuladas, tanto que no primeiro rascunho o desenhei dessa forma.

Logo, como indicado pelo orientador observei ilustrações com viés científico que me permitiram compreender melhor a sua anatomia. Notei que ele possui colorações externas variadas, o interior perolado com cores iridescentes, além de furos pela concha e um leve redemoinho no fim.

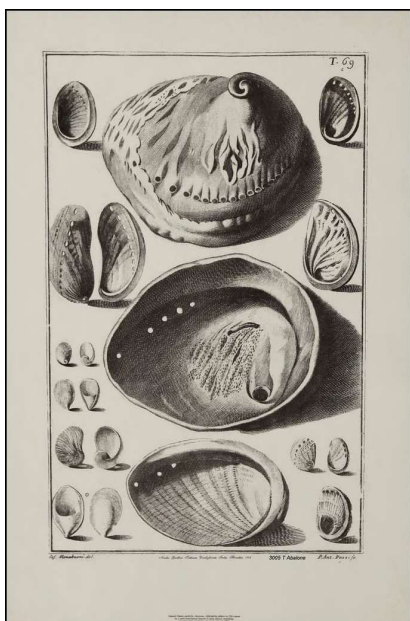


Figura 81: Estudo taxonômico de conchas de Abalone (Abalone Shells). Fonte: KNORR, Georg Wolfgang, séc. XVIII. In: THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY.



Figura 82: Concha de Abalone da espécie *Haliotis iris* (New Zealand Paua Shell, *Haliotis iris*, isolated on white background). Fonte: ADOBE STOCK, 2023. In: [STOCK.ADOBE.COM](https://stock.adobe.com).



Figura 83: Exemplos de conchas marinhas *Haliotis Discus* (Green & Black *Haliotis Discus* Abalone Seashell). Fonte: EBAY, 2024. In: EBAY.COM.

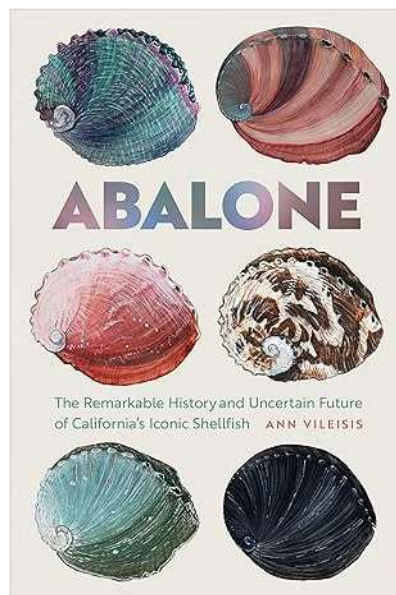


Figura 84: Capa da obra sobre a história e o futuro dos abalones (Abalone: The Remarkable History and Uncertain Future of California's Iconic Shellfish). Fonte: VILEISIS, Ann, 2020. In: AMAZON.COM.BR.

No conto não citam qual a espécie de abalone em específico, então decidimos fazer as representações com cores variadas, destacando a maior para dar a impressão de que ela brilha.

Ao representar o Matakichi, que preenchi com caneta nanquim, cogitamos adicionar também o seu barco na superfície do mar, mas devido à angulação que escolhemos para representar a cena, isso quebraria a noção de profundidade do mar na área representada.

Para a produção da ilustração, realizei diversas técnicas para saber como representar os abalones. Afinal, em algumas partes eles seriam pequenos elementos na cena, e para representar a variação de cores deles com aquarela seria necessário que fossem o único elemento em destaque; optei, então, por utilizar o lápis de cor aquarelável.

No primeiro teste, verifiquei como o lápis se comportaria ao aplicá-lo sobre a pintura em aquarela do fundo do mar, mas observei que a cor do fundo e a do lápis se influenciavam, ficando mais apagadas. Não sendo o que projetamos para o trabalho final, decidimos isolar a área que seria usado lápis com a máscara de aquarela.

Nos testes seguintes, observamos os efeitos de aquarelar o lápis somente com água e depois com tinta branca, além das composições de cores. No fim, optamos por não adicionar água ao utilizar o lápis; assim aproveitando as texturas que são possíveis de criar com ele.

Durante a produção do rascunho surgiu a dificuldade em posicionar os abalones de forma orgânica e natural, então foi utilizado objetos que representassem eles conforme o tamanho para analisar as composições e no fim decidir onde ficariam cada um deles. Foi útil organizar desta forma que permitiu não precisar apagar e desenhar novamente eles em diferentes posições.

Para a ambientação do fundo do mar, com a base já pronta, utilizei um frasco de spray com água para umedecer superfícies e adicionar tinta, criando a flora marinha através da técnica de molhado sobre molhado. Na conclusão, utilizei ainda o lápis prata para construir o caule de algumas plantas.

Acredito que, se utilizasse aquarela com glitter, conseguiria construir um efeito muito interessante nos feixes de luz. Entretanto, esse efeito não ganha destaque ao escanear uma obra; portanto, para a aplicação em um livro, eu adicionaria o efeito de verniz brilhante nos feixes.



Figura 85: Rascunho e produção *O Templo Awabi*.



Figura 86: Teste de cor *O Templo Awabi*.



Figura 87: Mockup *O Templo Awabi*.

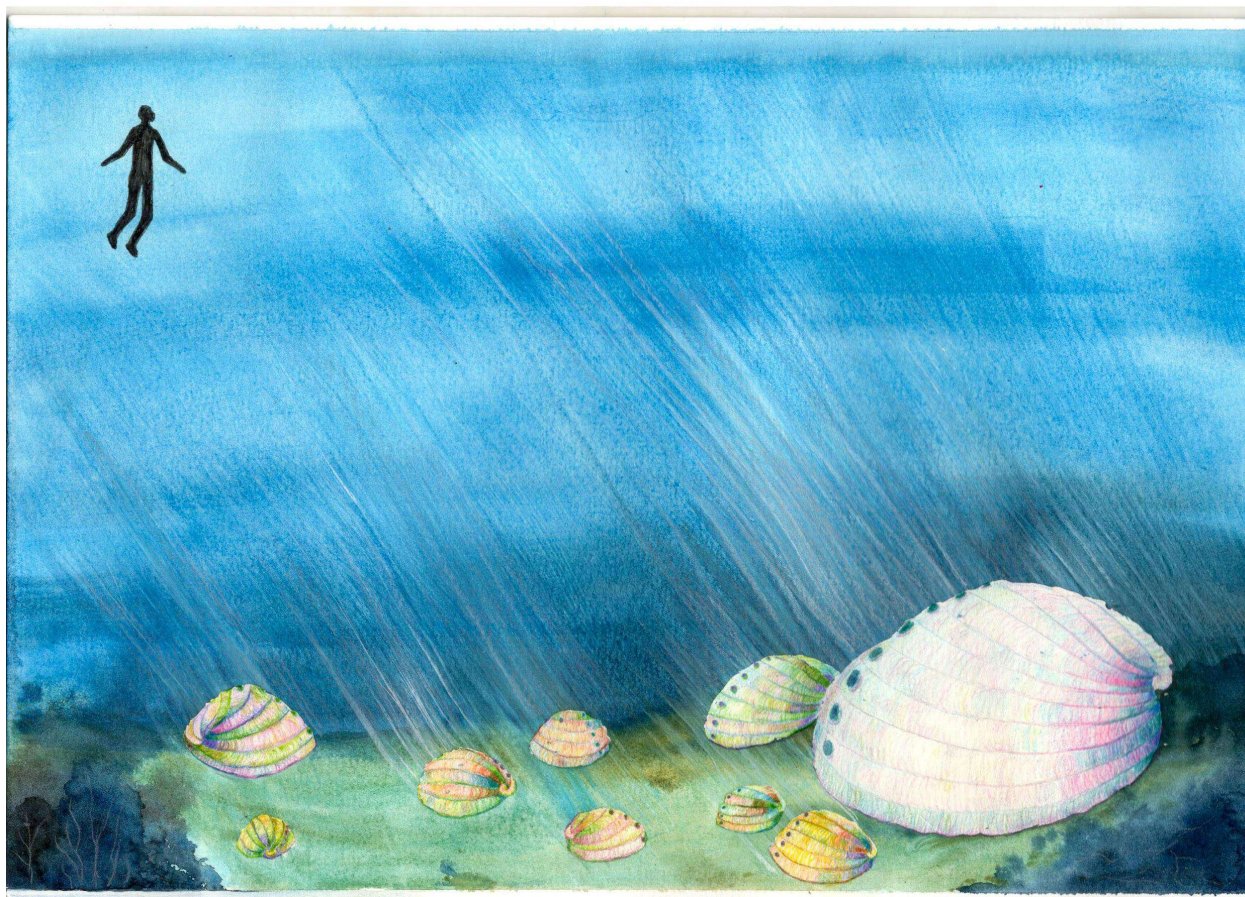


Figura 88: Resultado *O Templo Awabi*.

3.8. O Deus Serpente Branca

No conto, Harada Kurando era um dos principais vassallos do senhor do domínio de Tsugaru, sendo um espadachim notável e professor de combate com armas para a corte. Logo abaixo dele estava Hira Gundayu, que também era um bom espadachim mas jamais páreo para Harada.

Um dia, para incentivar a prática da arte da espada, o daimiô ordenou uma exibição. Após a apresentação dos mais jovens, foi a vez dos dois mais experientes; quem ganhasse levaria a escultura de ouro de Kwannon.

Como esperado, durante a luta, Harada ganhou a disputa, gerando inveja em seu rival, que jurou vingança. Este planejou, com quatro de seus mais fiéis, uma emboscada para a noite do mesmo dia.

Após o período da celebração do evento realizado pelo daimiô, cerca de três horas depois, Harada foi emboscado, não tendo rapidez suficiente para se defender; afinal, era costume que nessas ocasiões houvesse o consumo de saquê.

Em seguida do assassinato do espadachim, os agressores vasculharam suas roupas à procura da estátua e fugiram com ela em mãos. Ao encontrarem o corpo, o sumiço da recompensa tornou o culpado claramente visível: seu rival Gundayu.

Como reflexo da morte de Harada, seu filho Yonosuke, de dezesseis anos, jurou vingança por seu pai prometendo matar Gundayu, obtendo permissão especial do daimiô para matá-lo quando e como bem entendesse.

O jovem partiu por cinco anos vasculhando o país. Guiado por Buda, localizou seu inimigo em Gifu, onde este atuava como mestre da espada para o senhor feudal da região de Gifu. Como Gundayu basicamente não saía do castelo, Yonosuke mudou seu nome para Ippai e se candidatou a uma vaga na casa do rival como criado pessoal.

Ippai, como passaremos a chamá-lo, conseguiu a vaga. Passado algum tempo, no quinto aniversário de admissão de Gundayu no clã, o mestre da espada decidiu realizar em sua casa um jantar regado a saquê.

Naquela ocasião, ele colocou a imagem roubada de Kwannon no *tokonoma*, uma plataforma elevada onde retratos e flores são exibidos. O banquete foi servido ali mesmo e, após beberem tanto que caíram no sono, ao despertarem uma surpresa: a imagem de Kwannon havia sumido, não sendo encontrada em lugar algum.

Dias depois, Ippai adoeceu. Sendo muito pobre, não conseguia comprar remédios; seus colegas o tratavam bem, mas não podiam fazer nada. O jovem ficava cada vez mais

doente, não ligando para tal coisa, como se se satisfizesse por se sentir cada vez mais fraco. Pediu somente que um ramo de sua *omoto* (*Rohdea japonica*) favorita fosse colocado em um vaso diante de sua cama, tendo seu pedido simples atendido.

Após um tempo, o jovem morreu. Depois do funeral, os funcionários foram limpar o seu quarto e encontraram uma serpente branca enrolada no vaso onde ficava a *omoto*. Tentaram tirar a cobra, mas ela se enrolou ainda mais; então, jogaram-na no lago, pois não a queriam entre eles.

A serpente continuou agarrada ao vaso. Jogaram uma rede e a recolheram, atirando-a em um riacho, o que apenas fez com que ela mudasse de posição para que o ramo não virasse na água.

Com essa aparição peculiar, criou-se uma comoção dentro do castelo, e logo todos já sabiam do ocorrido. Então, um samurai foi até o local e cortou a cobra, que se desenrolou e fugiu; porém, o vaso quebrou, o que revelou que dentro dele havia a estátua da deusa Kwannon, junto da permissão do senhor feudal de Tsugaru para matar um certo homem, cujo nome foi deixado em branco no documento.

Gundayu, ao receber a escultura do samurai que quebrou o vaso e escutar a notícia sobre o ocorrido, ficou pálido. Percebeu que Ippai era Yonosuke, filho de Harada, cuja aparição sempre temera após o assassinato que cometera. O mestre de espada recompôs-se e ofereceu um banquete ao samurai por lhe ter devolvido a imagem; entretanto, o convidado não compareceu à ocasião por adoecer de forma repentina.

Após se despedir dos convidados, já deitado em sua cama durante a madrugada, Gundayu foi despertado pelo que acreditava ser um pesadelo: sua garganta parecia se fechar. Esperneou e debateu-se até que um grunhido saiu de sua garganta, acordando sua esposa. Ela viu, então, a serpente branca enrolada com toda a força no pescoço do marido; seu rosto estava roxo e com os olhos saltados para fora das órbitas.

Quando a ajuda chegou, era tarde demais, afinal o professor de luta com espada já havia morrido de forma misteriosa.

No dia seguinte, foi instaurada uma investigação; mensageiros foram enviados ao domínio do daimiô de Tsugaru para apurar a história do finado Harada Kurando e também de Gundayu.

Depois de receber o retorno das investigações e saber a verdade, o daimiô de Gifu ficou comovido e devolveu a imagem de Kwannon à família Harada. Além disso, ergueu um altar para louvar a serpente morta, cujo espírito é conhecido como *Hakuja no Myojin*, o Deus Serpente Branca.

Durante o desenvolvimento da ilustração para esse conto, refletimos que o que desencadeia os principais atos são a inveja e a vingança; portanto, eram sentimentos importantes de se expressar em imagem. Além disso, havia a presença da serpente branca, que dá nome ao conto, e a estátua de ouro da deusa Kwannon.

A figura da serpente branca é frequentemente representada com diferentes sentidos na cultura japonesa, sendo um símbolo religioso budista de prosperidade e boa fortuna, associada a templos e à proteção divina. Na ilustração, representei-a como uma serpente albina de olhos vermelhos, enrolada ao redor da *omoto* (*Rohdea japonica*).

É interessante ressaltar que, em produções contemporâneas de anime, essa figura também é frequentemente representada; tais referências serviram como base para a produção final.



Figura 89: Mizuki (personagem de Kamisama Hajimemashita).
Fonte: SUZUKI, Julietta, [s.d.]. In: PINTEREST.



Figura 90: Cobra enrolada em um pinheiro antes do sol nascente (Snake Coiled around a Pine Tree before the Rising Sun). Fonte: EISEN, Keisai, séc. XIX. In: MEISTERDRUCKE.PT.

Ao pintar a *omoto* (*Rohdea japonica*), buscamos compreender a estrutura da planta, incluindo seu tamanho, frutos e flores. Durante pesquisa por referências, observamos imagens de vasos decorativos japoneses contendo essa espécie, o que auxiliou na construção do objeto que desenvolvemos.

Como parte da estampa do vaso, adicionamos a imagem da deusa Kwannon (também chamada de Kannon). A deusa possui diferentes formas de representação e, na que escolhemos, ela segura um jarro. Assim, ao adicionar essa imagem à decoração, criamos a representação simbólica de que ela estava contida dentro do próprio vaso.



Figura 91: Detalhe de coleção de pequenas Rohdea japonica (Collection of small Rohdea japonica, detail). Fonte: SEKINE, Untei, 1832. In: PINTEREST.COM.



Figura 92: Estátua de Bodhisattva em meditação (Bodhisattva Sculpture Polystone Meditating). Fonte: AMAZON, 2024. In: [AMAZON.COM.BR](https://www.amazon.com.br).

No conto, durante o trecho em que Gundayu dá a festa para seus amigos e acabam dormindo ali, ele coloca a estátua da deusa no *tokonoma* (plataforma elevada a vinte centímetros do chão onde retratos e flores são exibidos).

Diante desse fato, fomos atrás de procurar sobre a estrutura arquitetônica e vimos que seria possível construir a ilustração tendo esse local como base estrutural. Na pesquisa referencial, observamos que as paredes possuíam faixas com pinturas ou escritos decorativos.

Então, decidimos nessa área encaixar os Kanjis do título do conto que vem dentro do livro. Realizei a pintura das letras japonesas utilizando nanquim líquido diluído, aplicando com o pincel.



Figura 93: Vista de um tokonoma com pergaminho e arranjo floral (Tokonoma 床の間). Fonte: WIKIMEDIA COMMONS, 2005. In: PT.WIKIPEDIA.ORG.

Para completar e adicionar os conflitos envolvidos em volta da escultura, foram adicionadas as sombras de dois guerreiros lutando com espadas. Como referência, baseou-se na ilustração original do conto, que contém Gundayu e Harada em seu primeiro conflito, o evento que desencadeia a história. Adicionei ainda, ao fim, os respingos de sangue.

Na produção, utilizei majoritariamente a aquarela para a pintura, utilizando o lápis aquarelável somente para alguns detalhes da cobra e para adicionar textura à madeira.

Iniciei a pintura fazendo o vaso com a pequena escultura da deusa Kwannon; foi um processo difícil e utilizei pincéis delicados para produzir os detalhes, afinal era necessário que se entendesse qual deusa estava representada ali.

Os respingos de sangue foram um detalhe que questionei bastante sobre adicionar ou não, por ter receio de estragar a ilustração. Como ele foi o último dos detalhes, era necessário que a tinta tivesse a textura certa para imitar o sangue e fosse jorrada do pincel na direção e força corretas. Então, realizei diversos testes no caderno A5 para ficar confiante; acredito que foi a escolha certa adicionar esse detalhe, que trouxe mais imersão à ilustração.

Quando havia feito o primeiro rascunho, fiquei em dúvida sobre como organizar essas estruturas. Queria ilustrar o vaso de planta com a cobra protegendo ao redor, afinal foi a imagem que ficou mais destacada na minha cabeça; então, foi ótimo conseguirmos encaixar isso na estrutura arquitetônica do local.

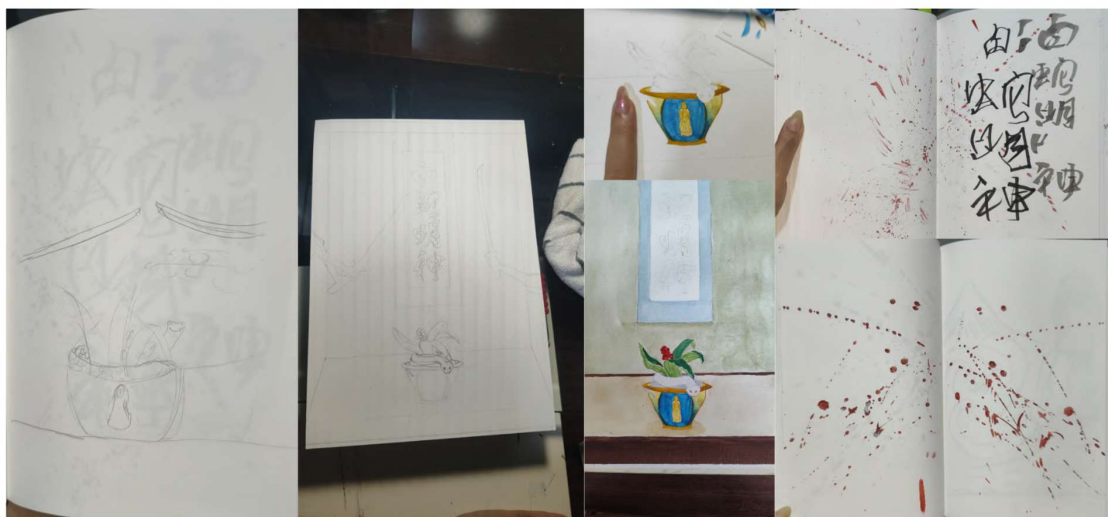


Figura 94: Rascunho e produção *O Deus Serpente Branca*.

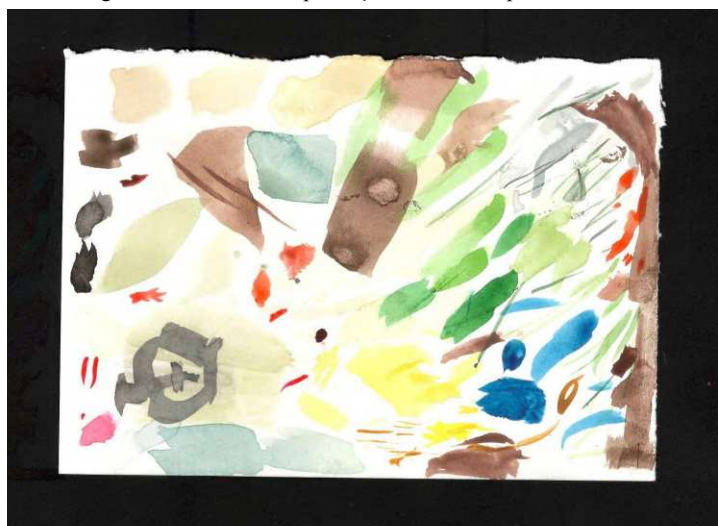


Figura 95: Teste de cor *O Deus Serpente Branca*.



Figura 96: Mockup *O Deus Serpente Branca*.



Figura 97: Resultado O Deus Serpente Branca.



Figura 98: Compilado oito ilustrações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do trabalho foi desenvolver oito ilustrações para contos selecionados do livro *Clássicos Japoneses Sobrenaturais* a partir de referências tradicionais e contemporâneas que abordam a cultura japonesa. Para o desenvolvimento dessas ilustrações foram realizadas pesquisas contextualizadas para trazer relações efetivas entre a imagem e a cultura. Mesmo os contos sendo fantasiosos, eles trazem referências reais sobre como eram as vestimentas e a arquitetura, por exemplo.

Em relação à temática, considero que a cultura nipônica foi escolhida especificamente porque, ao longo de grande parte da minha vida, sempre foi de meu interesse e, durante a graduação, percebi que retornava com frequência a artistas e obras relacionados a essa temática. Entretanto, a arte asiática não é vista com frequência durante a formação acadêmica, percebo assim que existem algumas lacunas culturais. Nesse sentido, acredito que as pesquisas visuais foram fundamentais para construir ilustrações que se aproximassem da estética da ilustração japonesa.

Mesmo a partir do ponto de vista de uma ilustradora de uma cultura completamente diferente, acredito que representamos de forma coerente cada conto, trazendo elementos dessa cultura analisados no referencial visual e teórico que desenvolvemos durante essa pesquisa. E, da mesma forma, trazendo também um estilo pessoal de produção.

O referencial imagético, em conjunto com a pesquisa teórica, foi essencial para a elaboração das obras. Para realizar a união entre referência e prática individual na execução das ilustrações, é necessária a análise de artistas e obras, compreendendo a própria individualidade e também o papel das influências externas. A coesão entre essas práticas é um processo elaborado que está descrito neste trabalho.

Acredito que seria possível, e gostaria, de desenvolver mais ilustrações sobre cada conto e ir mais a fundo na pesquisa de cada um deles. Por exemplo, ir em cidades citadas que aconteceram os contos e investigar com moradores locais sobre o conhecimento deles a respeito da história, visitar os templos citados.

Além disso, também pensei na produção das ilustrações com outras técnicas como produzir somente em nanquim, utilizando diferentes tipos de diluição para produzir diferenças tonais. Ou até mesmo somente em lápis, afinal o desenho também é uma técnica que me interessa.

Ao final percebo que podemos ampliar nossa visão artística nos aproximando de outras culturas, que enriquece nosso repertório ao vermos e analisarmos obras e artistas tão diferentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CARLOS, Giovana Santana. **Identidade(s) no consumo da cultura pop japonesa** (Trabalho Acadêmico). 2010. In: PERIODICOS.UFJF.BR. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/20931/11305>. Acesso em: 5 dez. 2025.
- DARKSIDE BOOKS. **Richard Gordon Smith** (Perfil do Autor). Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2024. In: DARKSIDEBOOKS.COM.BR. Disponível em: <https://www.darksidebooks.com.br/richard-gordon-smith/p>. Acesso em: 27 set. 2025.
- GEAA. **Shin-hanga** (新版画). Grupo de Estudos de Arte da Ásia, [s.d.]. Disponível em: <https://geaa.art.br/shin-hanga-新版画/>. Acesso em: 10 nov. 2025.
- HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014. In: GOOGLEGROUPS.COM. Disponível em: https://13436903635525673988.googlegroups.com/attach/22045adff2c15/HELLER,%20A%20Psicologia%20das%20Cores.pdf?part=0.1&view=1&vt=ANaJVrFf8gWANIGIc0zv9ZnU05_YMj23ussZjsn9DY9B8IAKYuzTUn3nD84JISE8-Xg3_z5Uvy_ftKIaOqplhb9fogdj7yb4r055maF2aZMCMopGm2WT4. Acesso em: 14 nov. 2025.
- JAANUS. **Torii** (鳥居). 2001. In: AISF.OR.JP. Disponível em: <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/t/torii.htm>. Acesso em: 5 dez. 2025.
- KORASI, Fabricio. **A arte de pintura Sumi-e: um olhar sobre a dedicada arte de sentir e desenhar**. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Artística) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://adelpa-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/d1323369-23e4-49d8-8223-7cb156719ff0/content>. Acesso em: 11 nov. 2025.
- PAIXÃO, Rud Eric Vasconcelos. **O Japão na expansão da economia-mundo capitalista, 1853-68: pensamento e ação política**. 2019. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-20022020-135145/publico/2019_RudEricVasconcelosPaixao_VCorr.pdf. Acesso em: 18 out. 2025.
- REDES, Ingrid Michelle Rodrigues Ortiz; SANTOS, Damares Borges dos. **IDENTIFICAÇÃO DE JOVENS ADULTOS COM A CULTURA OTAKU**. CONNECTION LINE - REVISTA ELETRÔNICA DO UNIVAG, [S. l.], v. 33, n. 33, 2025. DOI: 10.18312/connectionline.v33i33.2906. Disponível em: <https://periodicos.univag.com.br/index.php/CONNECTIONLINE/article/view/2906>. Acesso em: 5 dez. 2025.
- SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. São Paulo: Contexto, 2007. E-book (Epub). Disponível em: <https://doceru.com/doc/vnc8nss>. Acesso em: 7 nov. 2025.

SHOGUN. In: **BRITANNICA Escola**. Enciclopédia Britannica, 2024. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/shogun>. Acesso em: 13 out. 2025.

SMITH, Richard Gordon. **Clássicos Japoneses Sobrenaturais**. Tradução de Elton Mesquita. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2024. In: DARKSIDEBOOKS.COM.BR. Disponível em: <https://www.darksidebooks.com.br/classicos-japoneses-sobrenaturais--brinde-exclusivo/p>. Acesso em: 27 set. 2025.

SUZUKI, Teiiti. **Origem e desenvolvimento da xilogravura Ukiyo-e**. Estudos Japoneses, [S. l.], v. 8, p. 93–98, 1988. DOI: 10.11606/issn.2447-7125.v8i0p93-98. Disponível em: <https://revistas.usp.br/ej/article/view/142817>. Acesso em: 3 out. 2025.

WAGATSUMA, Hiroshi. **The Social Perception of Skin Color in Japan**. Daedalus, [S. l.], v. 96, n. 2, p. 407-443, 1967. Disponível em: <https://gwern.net/doc/anime/1967-wagatsuma.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2025.

WIKIPÉDIA. **Order of the Rising Sun (Ordem do Sol Nascente)**. 2024. In: EN.WIKIPEDIA.ORG. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Order_of_the_Rising_Sun. Acesso em: 27 set. 2025.

YOSHIDA, Hiroshi. **Hiroshi Yoshida Art** (Site Oficial/Catálogo). 2024. In: HIROSHIYOSHIDA.ART. Disponível em: <https://hiroshiyoshida.art/>. Acesso em: 10 nov. 2025.