



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

OTÁVIO LUIZ DA SILVA

INFLUÊNCIAS ARTÍSTICAS:
Artistas que diretamente influenciaram minha arte (2020-2023) e suas
características visuais

Recife
2023

OTÁVIO LUIZ DA SILVA

**INFLUÊNCIAS ARTÍSTICAS:
Artistas que diretamente influenciaram minha arte (2020-2023) e suas
características visuais**

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

Orientadora: Maria Betânia e Silva

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

Silva, Otávio Luiz da .

Influências artísticas: artistas que diretamente influenciaram minha arte (2020-2023) e suas características visuais / Otávio Luiz da Silva. - Recife, 2023.

37 : il.

Orientador(a): Maria Betânia e Silva

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Bacharelado, 2023.

1. Ilustração Digital. 2. Artes Visuais. 3. ThiccWitchaQ. 4. Cutesexyrobbuts.
5. Kuvshinov Ilya. I. Silva, Maria Betânia e . (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

OTAVIO LUIZ DA SILVA

**INFLUÊNCIAS ARTÍSTICAS:
Artistas que diretamente influenciaram minha arte (2020-2023) e suas
características visuais**

Aprovado em: 11/09/2023

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dr^a. Maria Betânia e Silva (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Eduardo Romero (Membro Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Ms. Wilson Chiarelli (Membro Externo)
Universidade Federal do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Agradeço fortemente a todos os artistas que me inspiraram a continuar seguindo em frente, seja com suas palavras ou trabalhos, com o mais marcante deles sendo Adam Duff, do estúdio Lucidpixul, visto que sem o qual, é quase certo que eu já teria desistido vários anos atrás.

Agradeço também a futura Doutora Maria Júlia, que foi muito compreensiva e apoiadora de todos os meus projetos, incluindo essa pesquisa.

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar e compreender as características visuais dos artistas ThiccwithaQ, Ilya Kuvshinov e Cutesexyrobbuts, relacionando sobre como as mesmas influenciaram a minha arte no período de 2020-2023, além de fazer um mapa geral de influências nacionais brasileiras no estilo de anime. A metodologia cartográfica é aplicada na pesquisa, de forma que se faz uma análise dos principais artistas e de outras influências do mercado de mangás, onde, de forma subjetiva, é feita uma comparação entre suas obras e as minhas, a fim de estabelecer uma ligação direta entre as mesmas. O trabalho se finaliza com uma autocrítica sobre o resultado final da obra no ano de 2023.

Palavras-chave: ThiccwithaQ; Ilya Kuvshinov; Cutesexyrobbuts; Ilustração Digital; Artes Visuais.

ABSTRACT

This research aims to analyze and understand the visual characteristics of artists ThiccwithaQ, Ilya Kuvshinov and Cutesexyrobbuts, relating how they influenced my art in the period 2020-2023, in addition to making a general map of the Brazilian national influences of the anime style. The cartographic methodology is applied on the research, in a way that an analysis is done on the main artists and other influences from the manga market, where, in a subjective manner, a comparison is made between their work and mine, with the meaning of establishing a connection between the two. The work ends with a self-critique about the final result of the work in the year 2023.

KEYWORDS: ThiccwithaQ; Ilya Kuvshinov; Cutesexyrobbuts; Ilustração Digital; Visual Arts.

SUMÁRIO

	Introdução	9
1.1	ThiccWitchaQ	10
1.2	CutesxyRobbuts	13
1.3	Ilya Kuvshinov	17
2.1	Influência do mercado oriental de mangá	22
2.2	Influência do mercado brasileiro de mangá e entrevista com os autores de Lampião (2021)	25
3.1		27
3.2	Recorte de acervo e elementos marcantes da minha obra	
3.3	Autocrítica	36
5	Referências	

INTRODUÇÃO

É devidamente colocado que o objeto de pesquisa foi decidido por meio de minha profunda e inabalável admiração desses grandes mestres, assim como a de diversos outros que, por questões de espaço e relevância (para a minha arte especificamente) precisaram ser deixados de fora, embora sejam tão importantes quanto, ou até muito mais que os artistas escolhidos, com a mais honrosa menção ao grande mestre Kim Jung Gi, falecido em 3 de outubro de 2022, que foi o principal artista em motivar a minha jornada artística com suas famosas apresentações públicas de desenho.

Cada qual com seu estilo, personalidade e marca, tais artistas influenciaram mais do que apenas minha arte. Suas filosofias, por hora ditas em seu trabalho, por outro momento, ditas expressamente em palavras, são tão importantes para meu processo de evolução, me marcando além da pele e afetando permanentemente como enxergo o mundo. Em um primeiro olhar, um observador desatencioso poderia não entender como isso poderia ser retirado de artistas que focam em temas pornô ou que nunca falam diretamente com o público, mas pretendo, por meio da pesquisa, revelar um pouco mais profundamente sobre suas inovadoras formas de ver a realidade e de refletir sobre suas opiniões e gostos, assim como tais formas de pensar afetaram a minha.

Naturalmente, visto que a pesquisa se trata de indivíduos conhecidos apenas em suas subculturas, não existem pesquisas acadêmicas envolvendo os mesmos, segundo o google acadêmico pesquisando por seus nomes e alter-egos, assim como suas aparições públicas que estão numa escala de zero, até algumas poucas entrevistas no Youtube. Citando de forma parafraseada, temos o exemplo uma entrevista do artista Ilya Kuvshinov no canal Art Café: KUCIARA. Maciej. #86 – Ilya Kuvshinov, 22 de agosto de 2018 e #86 – Ilya Kuvshinov, 22 de agosto de 2018. Acesso em: 06/08/2023

Kuciara: Por um bom tempo eu achei que você fosse uma mulher!

Kuciara: Você escuta muito isso? As pessoas se referem a você como mulher?

Kuvshinov: O nome Ilya realmente soa feminino, mas entendendo a linguagem russa, é possível discernir o sexo da pessoa, já que o nome masculino é “Kuvshinov” e se eu fosse uma mulher, seria “Kuvshinova”

Torna-se compreensível que para a absurda maior parte da audiência dos mesmos, suas vidas pessoais são tão elusivas que, por vezes, não se sabe nem o sexo do autor.

ThiccWitchaQ(1995 - Presente)

Nyantcha, mais conhecido como ThiccwithaQ, um artista de sexo desconhecido, que se assume que seja homem e negro, visto que sua personagem original mais popular se chama Tsona("Ts" indicando troca de sexo no meio hentai, e "sona" vindo de Persona, com a soma dos dois se dando uma representação dele como o sexo oposto.), e não apenas Tsona é uma mulher de pele escura, como em diversos posts de seu perfil, ele diretamente diz não ser branco^{1 2}.

Figura 1 – Jill e Clive



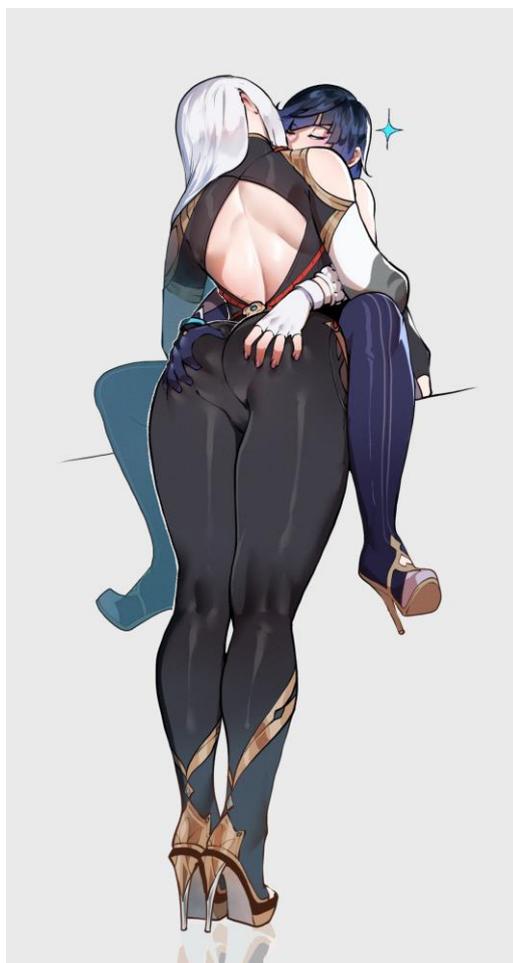
Fonte: ThiccwithaQ, 2023, <https://twitter.com/ThiccWithaQ/status/1677025865211817984>

Tendo ganho sua popularidade por seus posts bem-humorados e alta habilidade artística, cria um conteúdo que, muitas vezes, tem forte similaridade com as pornochanchadas brasileiras, misturando comédia e pornografia.

Suas ilustrações comumente são em cores vivas que ressaltam a cena e com detalhes fortes no sombreado, com todos os personagens retratados sendo exageradamente sexualizados. Quase todas as mulheres têm um formato agressivo de ampulheta, com seios e ancas fartas. Embora tenham alguns músculos marcantes, as moças retratadas sempre têm predominantemente um aspecto feminino e fértil,

enquanto, os homens costumam ser uma parede de músculos, altos e parrudos, definidos como deuses gregos.

Figura 2 – Shenhe e Yelan



Fonte: ThiccwithaQ, 2023, <https://twitter.com/ThiccWithaQ/status/1678195219873906689/photo/1>

O artista também levanta constantemente diversos temas LGBT, com representações de todos os tipos, incluindo casais de diversas sexualidades e gêneros, com uma ênfase em sua filosofia de que o sentimento de desejo sexual é humano e comum, e não deveria ser levado tão a sério, como visto em sua descrição em seu perfil no site Newgrounds, livremente traduzida do inglês:” aceite. Todo mundo fica com tesão alguma hora, né?”

Apesar dessa filosofia marcante, seus trabalhos não se resumem apenas a temas sexuais, tendo postado diversas obras de seus personagens originais no universo Pokémon, onde embora muito de seu estilo e sexualização no design se passem para o design, ThiccwithaQ, sob o seu terceiro pseudônimo 00Homura, cria histórias e cenas completamente a parte de suas obras normais, focando em trazer narrativas de aventura, trauma e emoção intensa.

Sendo assim, Nyantcha deixa claro que é importante se dedicar em várias áreas do desenvolvimento artístico, não focando apenas em um único tema, mesmo em seu perfil principal. Sua evolução constante e capacidade de diversos talentos diferentes

e incomuns, como photobashing, animação e criação de mangá realmente diferenciam e o fazem se destacar.

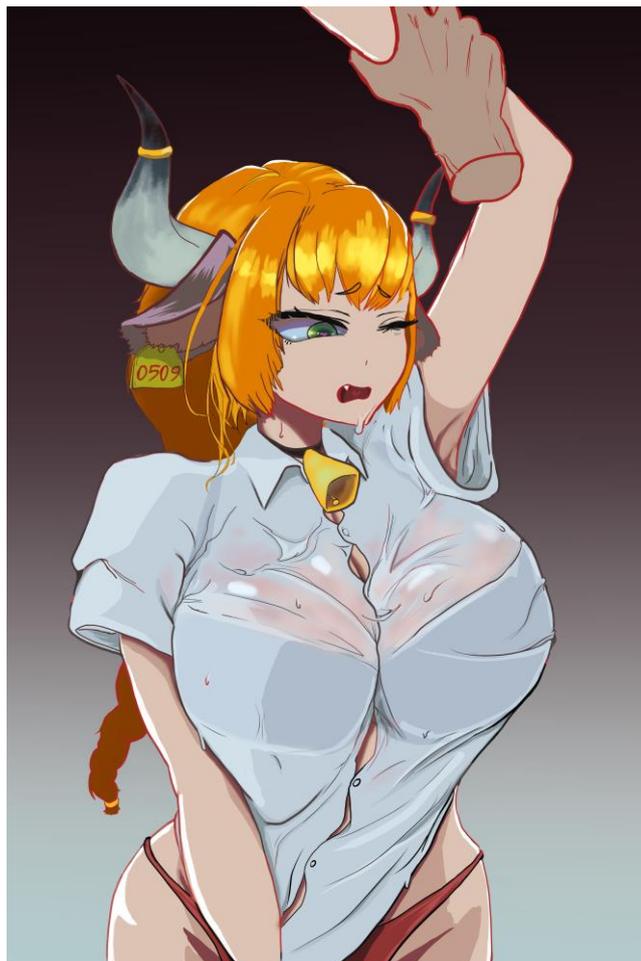
Figura 3 – Diversas poses de personagens originais



Fonte: ThiccwithaQ, 2023, <https://www.pillowfort.social/00Homura>

Em especial, seu domínio anatômico, domínio das bases do estilo anime e renderização são as principais habilidades que me cativam e tento aplicar em meu trabalho, como podendo ser observado na imagem a seguir da personagem original Petra, de um comic em desenvolvimento de minha autoria, intitulado de COWorker. Eu não apenas uso técnicas como as vistas na figura 2 e 3 de ThiccwithaQ onde se propositalmente renderiza, de forma simples, parte da imagem (nesse caso a parte de trás do cabelo na minha imagem, e a perna distante na imagem de ThiccwithaQ) a fim de se ressaltar partes mais relevantes da imagem, se referindo nesse caso à expressão da personagem, a pose e textura da camisa em seios molhados.

Figura 4 – Capa COWorker



Fonte: LUIZ, Otávio. COWorker, 2023. Acervo Pessoal.

¹ <https://twitter.com/ThiccWithaQ/status/1446969875549855745>

² <https://twitter.com/ThiccWithaQ/status/1446967784559239170>

Cutesexyrobbutts (??? - Presente)

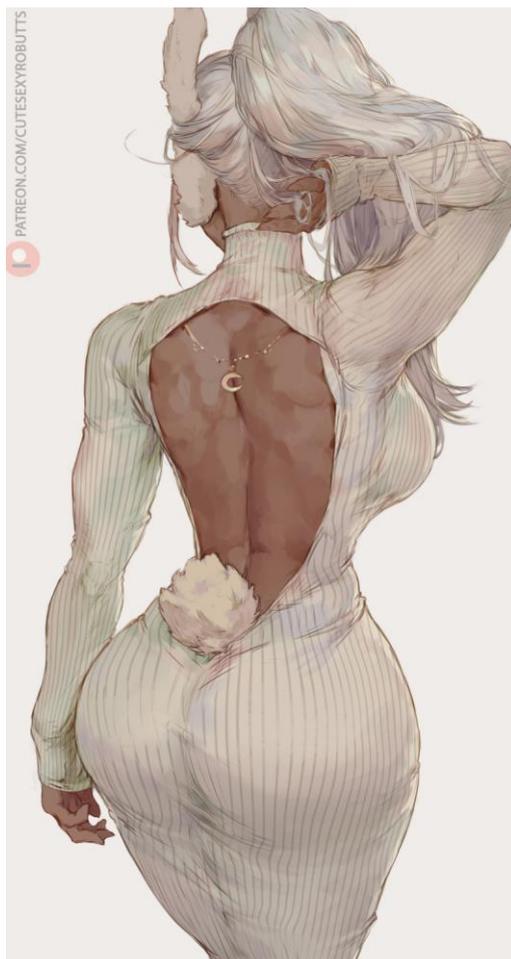
Sendo o mais elusivo dos três artistas citados, Cutesexyrobbutts não deixa escapar quase nada sobre si ou sua identidade, apenas que impressionantemente começou sua jornada artística aos 27 anos de idade e compara suas habilidades ao próprio Da Vinci.

Como descrito pelo próprio em sua página do Patreon, ele, principalmente, desenha mulheres grandes e fortes, com temas sugestivos ou diretamente pornográficos. Mulheres essas que costumam ser personagens de animes populares do momento ou de alguma conhecida por diversos fãs envolvidos na cultura de anime no geral, como a Maga Negra ou as personagens de Pokémon. Quase todas as suas obras não possuem título ou legendas, e também possuem o traço de, muitas vezes, terem uma

cabeça maior do que o normal, que é por sua vez reduzida pelo puro volume de cabelo que as personagens costumam ter.

Tendo um certo apreço pela obra do autor Kohei Horikoshi, Boku no Hero Academia, Robbutts publicou diversas obras com as personagens do mesmo, alterando os designs de várias personagens para se encaixar em seu estilo, mas dando uma atenção a mais à personagens como Mirko, que se encaixam perfeitamente em sua forma de ilustrar.

Figura 5 – Mirko



Fonte: CUTESEXYROBBUTTS, 2023, <https://wallhere.com/fr/wallpaper/2019959>

Utilizando-se de uma mistura das técnicas tradicionais de pintura à óleo, suas ilustrações demonstram detalhes e renderização, embora que ainda estilizada, acima do nível que a grande maioria dos artistas do meio costuma produzir, criando um estilo facilmente reconhecível e marcante de sua personalidade.

Quase todas as mulheres retratadas, além de normalmente terem um corpo desenvolvido e malhado, costumam ter um forte formato corporal de ampulheta, com algumas em formato de pêra dentro da coleção, como na imagem retratada abaixo das irmãs Tatsumaki e Fubuki do anime One Punch Man, do autor One.

Figura 6 – Psychic Systems



Fonte: CUTESEXYROBBUTS, 2023, Disponível em:
<https://twitter.com/cutesexyrobbuts/status/1559296632512024578/photo/1>

Grande parte de sua filosofia e estilo também se altera ao longo do tempo, visto que tanto no caso de ThiccWitchaQ quanto no de Robbutts, é possível traçar uma correlação direta de suas ilustrações com temas populares do momento que foram lançados, de forma que ambos os artistas defendem, por meio de suas obras, que é preciso que se siga a moda vigente a fim de obter os resultados competitivos que ambos obtiveram em termos de popularidade, sendo alguns dos maiores artistas do meio *not safe for work*, com um exemplo sendo as diversas obras que Robbutts fez da franquia Elden Ring, no auge da popularidade do mesmo.

Figura 7 – Malenia



Fonte: CUTESEXYROBUTTS, 2023, Disponível em: <https://twitter.com/cutesexyrobotts/status/1659717976512241665/photo/1>

Em minhas obras, busco atingir a mesma dedicação e habilidade técnica de Robbuts, em especial seu forte domínio de composição e anatomia, de forma que na maioria das minhas artes, é possível encontrar traços do mesmo, com um exemplar desse conceito sendo minha produção da personagem Ame Soer, de Union Galactic, onde tento não apenas compor uma imagem com uma forte figura feminina central, como também tento ressaltar sua figura sensual em formato de ampulheta e seios fartos, com as vestimentas e pose da mesma.

Figura 8 – Soul Sister



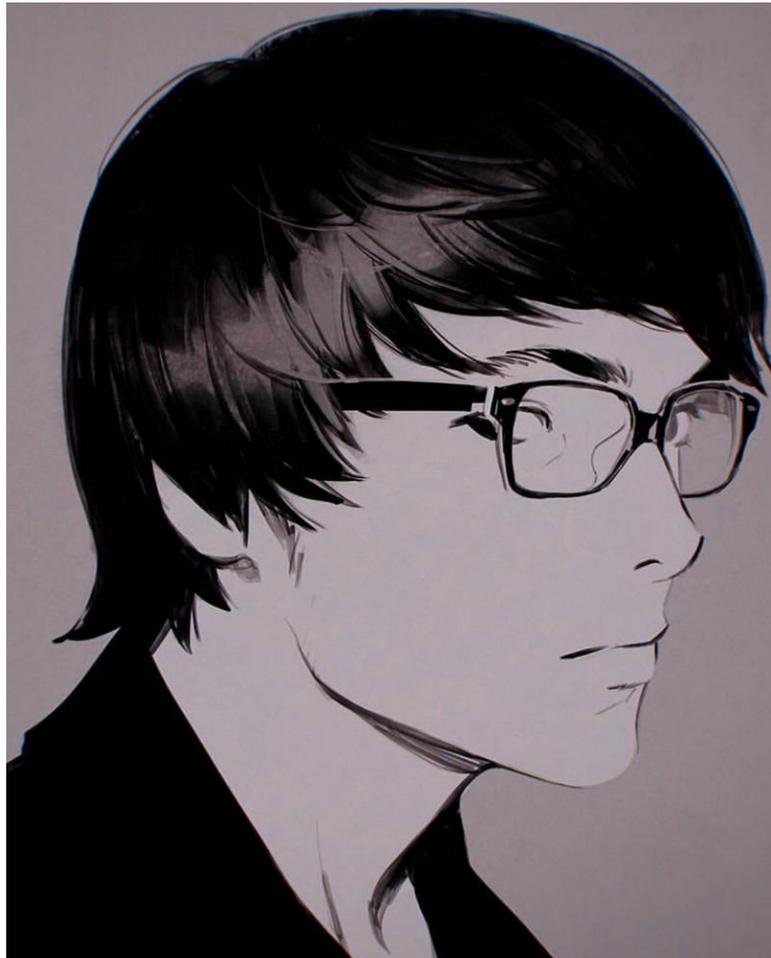
Fonte: LUIZ, Otávio, Union Galactic, 2022. Disponível em: <https://www.uniongalactic.com>

Ilya Kuvshinov (1990 –Presente)

Sendo por uma longa margem o mais publicamente aberto dos três sobre sua vida e obra, Ilya Kuvshinov é um artista de alto perfil, que trabalhou em projetos marcantes, como o remake de Ghost in The Shell, Cyberpunk Edgerunners e no filme Birthday Wonderland, sendo não apenas um ilustrador e designer, como também um diretor de arte.

Por seu nome ser Ilya (um nome normalmente feminino na Ásia), é comumente confundido com uma mulher. Apesar disso, o ex-aluno do Liceu de Arte de Moscou não se incomoda muito e leva o assunto de forma bem-humorada, similarmente a como leva boa parte de seu trabalho: de forma pública, aberta e focada em atingir o maior número de pessoas possível. Suas obras costumam favorecer mulheres asiáticas de cabelo curto em poses de retrato, assim como ter um forte foco em composição e cor.

Figura 9 – Glasses(auto-retrato)



Fonte: KUVSHINOV, Ilyya. 2019. <https://www.deviantart.com/kuvshinov-ilya/art/glasses-800642909>

Por muitos anos, Kuvshinov não se revelou para o mundo, mostrando-se apenas em autorretratos, raramente, feitos e estilizados como seus desenhos comuns, de forma que muitos especulavam como ele se parecia ou se era mesmo um homem. Tal traço é uma influência que pego dos três artistas: a arte vem primeiro, sua identidade e ego vêm depois, caso sequer chegue a vir.

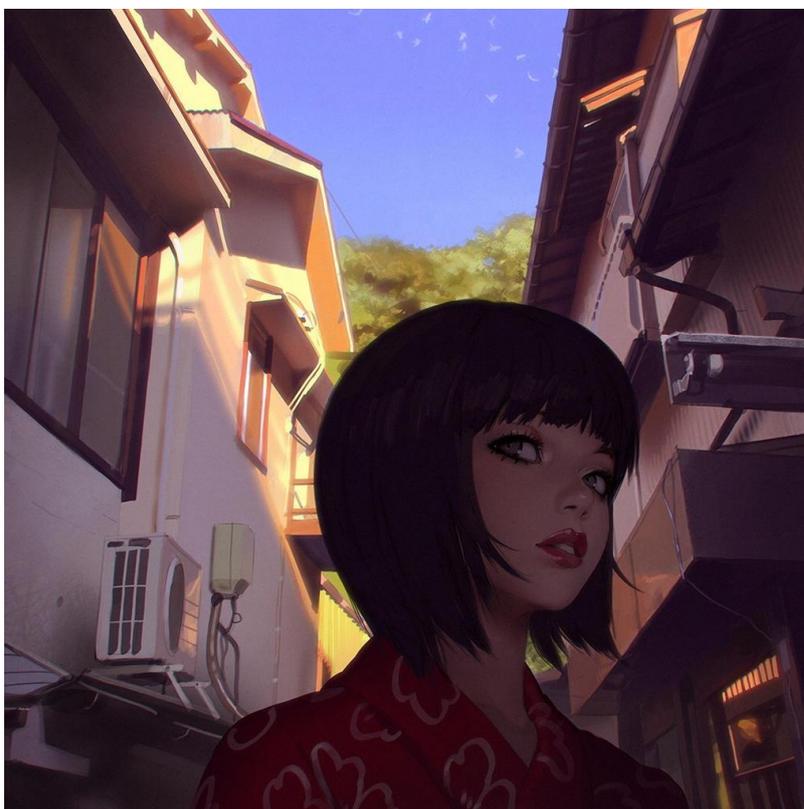
Possuo um forte apego emocional ao mesmo, por suas artes serem tão alegres e coloridas, embora, sofra dos mesmos problemas que lido diariamente, como depressão, sentimentos de inferioridade e síndrome de impostor, segundo o que ele admite em uma de suas primeiras entrevistas.

Nas palavras de Kuvshinov, seus sentimentos negativos sobre seu próprio trabalho artístico chegam ao ponto de se revelar na entrevista do art cafe:

Prefiro trabalhar em grupo, pois quanto maior a equipe, menos de mim tem no trabalho, e isso me deixa mais tranquilo. Eu não gosto dos meus trabalhos.

Seus problemas emocionais o afetam desde muito jovem e o mesmo ainda lida com eles, sendo para mim uma história de inspiração e sucesso, independente de aflições que possam atrapalhar seu desenvolvimento.

Figura 10 – Alley



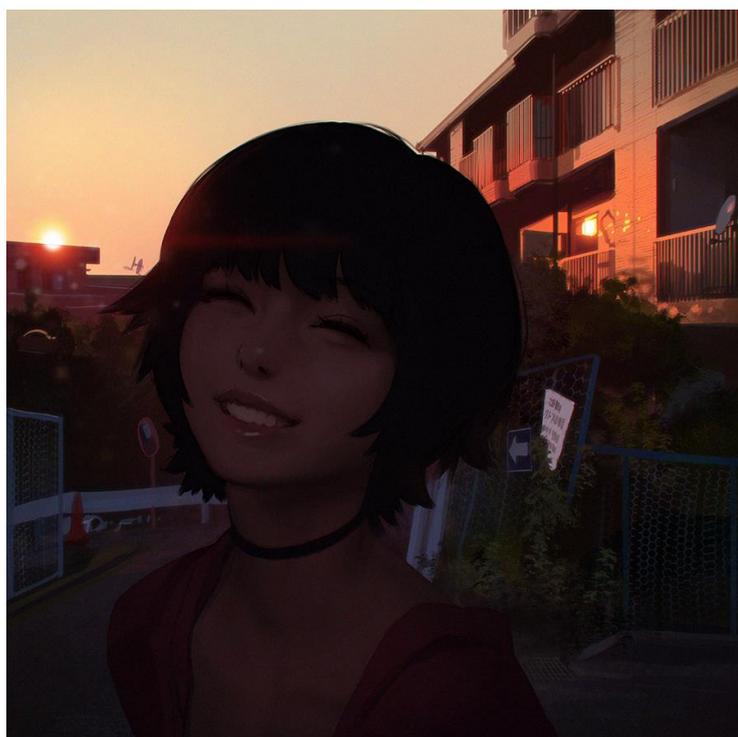
Fonte: KUVSHINOV, Ilya. 2015. <https://www.deviantart.com/kuvshinov-ilya/art/Alley-559553070>

Se tornando popular por criar retratos de mulheres de cabelo curto no Instagram, onde o mesmo, no momento da pesquisa, possui 2 milhões de seguidores, ele abertamente atribui seu sucesso e crescimento a ideia de desenhar uma ilustração por dia, mesmo quando estiver sem vontade, mesmo quando estiver de ressaca, mesmo quando estiver doente. Parfraseando e traduzindo o que o mesmo disse na entrevista do canal Art Café. KUCIARA. Maciej. #86 – Ilya Kuvshinov, 22 de agosto de 2018 e #86 – Ilya Kuvshinov, 22 de agosto de 2018. Acesso em: 06/08/2023

Não existem dias em que eu acordo animado e com vontade de desenhar algo bonito para postar na internet. Não tem dias assim. O momento de eu me forçar a desenhar mesmo com uma forte ressaca foi algo marcante para mim, pois reafirmou a minha dedicação a desenhar todos os dias.

Pelas palavras do mesmo, Kuvshinov está em constante batalha consigo mesmo, todos os dias sendo negativo sobre seu próprio trabalho e o vendo como “falho” ou “ruim”, entretanto, sua mentalidade de disciplina e de trabalho constante obviamente lhe proveu resultados visíveis, não apenas em questão de habilidade técnica, mas em resiliência mental. Esse aspecto de sua filosofia é o mais marcante, em minha opinião. Visto que mesmo alguém com esses problemas pode obter não apenas sucesso, mas notoriedade por suas habilidades visto que embora tenha parado com a mesma para focar em trabalhos de estúdio, manteve a rotina de uma ilustração diária por quatro anos ininterruptos.

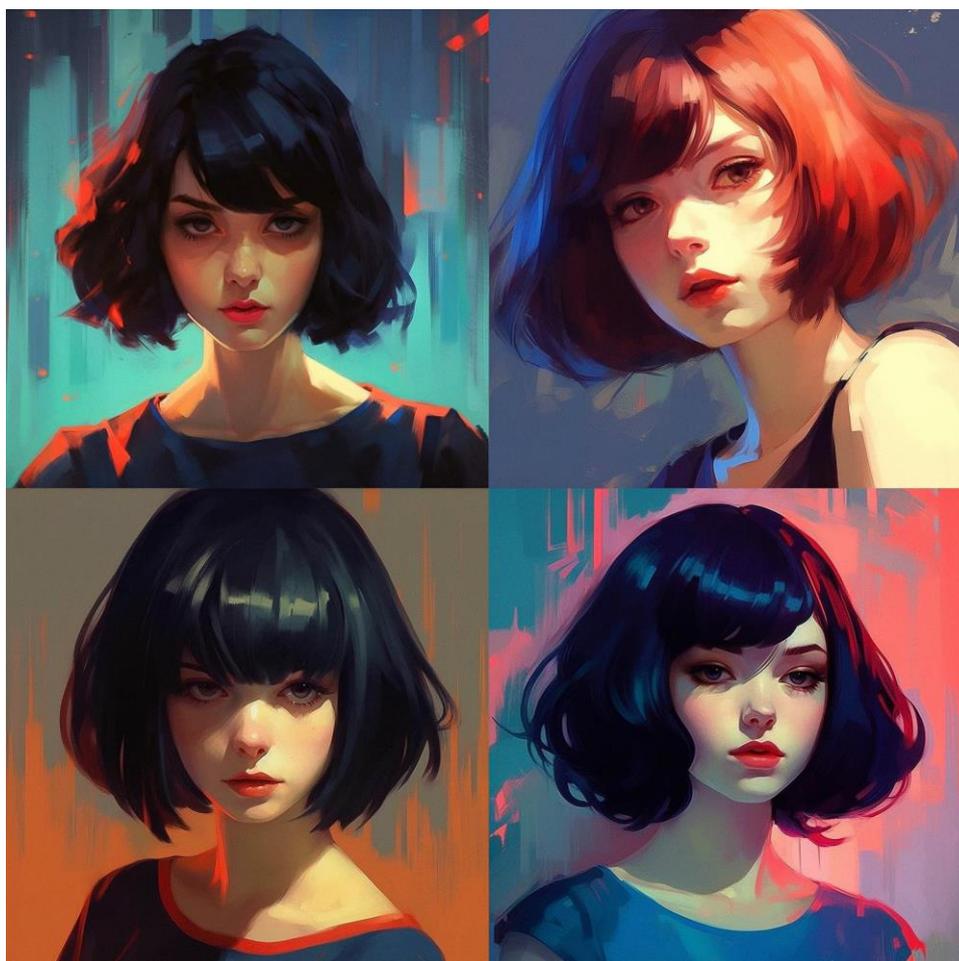
Figura 11 – Fujigaoka



É incontável o número de artistas que foram danificados pelo advento e treinamento de ferramentas de criação de imagem de inteligência artificial, mas entre os maiores, está Kuvshinov.

Nas palavras de Oscar Wilde, a imitação é a forma mais sincera de elogio. Talvez, como o maior exemplo de sua notoriedade e da prevalência da popularidade sua linguagem visual, Kuvshinov constantemente é alvejado por imitadores, que usam ferramentas de inteligência artificial a fim de imitar suas habilidades e atrair atenção para si, fingindo serem artistas como ele.

Figura 12 – Criações IA



Fonte: MIDJOURNEY, 2023 Disponível em: <https://www.midlibrary.io/styles/ilya-kuvshinov>

Seu trabalho me fez começar uma rotina mais disciplinada de estudos, tentando desenhar todo dia que o for possível, assim como eu faço retratos, tentando sempre chamar a atenção para os olhos da personagem e muitas vezes passando essa expressão de pouca emoção, encarando o observador.

Minha maior aspiração quanto sua filosofia é atingir seu nível de disciplina, a fim de afiar minhas habilidades ao máximo, um dia de cada vez.

Figura 13 – Cordula



Fonte: LUIZ, Otávio, 2023. Acervo Pessoal.

Influência do mercado oriental de mangá

Os mangás, especialmente Shonen, um gênero focado para os jovens rapazes, costumam ter capas bem ilustradas e, muitas vezes, materiais adicionais com artes dos personagens e lugares, como por exemplo a série Naruto, One Piece e Berserk. Um detalhe marcante desses mangás é que a arte é sempre marcada pelo estilo nipônico de ilustração, extremamente diferente da forma americana e europeia de desenhar, criando um estilo facilmente reconhecível e icônico, apesar de todas as diferenças que se têm entre diversos mangás.

O Japão, que estava começando a ter uma cultura de criar os conhecidos mangás, ainda de uma forma completamente irreconhecível em como os entendemos hoje, detém esse estilo cultural datando diretamente da época de Kashushika Hokusai. Graças à influência americana e a grande capacidade dos artistas japoneses, eles criaram um estilo único e mundialmente reconhecido que com o advento da TV a cabo e especialmente com a internet, possui uma influência global tão grande nas gerações mais jovens que rivaliza ou supera seu antigo ancestral, as comics americanas, como dito por Toni Johnson-Woods (2010):

Se mangás são quadrinhos escritos por japoneses para consumo do povo japonês, então como e por que eles se tornaram tal fenômeno na mídia global?

Com essa crescente popularidade desenfreada, uma influência que começa a infectar todos os mercados adjacentes e uma constante inovação e criação de novas histórias, de forma que mesmo do outro lado do mundo, aqui no Brasil, fui diretamente e pesadamente influenciado pela cultura japonesa, embora nunca tenha tido contato direto com nenhum japonês.

Para alguns, o estilo de anime faz mais sentido do que o da sua própria terra, tanta é a influência que o mesmo tem sobre a cultura de outros países, comigo sendo um exemplo claro desse efeito, que é descrito em jogos como Civilization, um jogo onde diversas culturas competem por dominância mundial, e uma das formas de competir e vencer é a dominância cultural, onde a sua cultura se espalha tanto e se torna tão prevalente em outros lugares, que eles se tornam culturalmente adjacentes e amigáveis ou submissos a sua cultura.

Inicialmente se imaginaria que outras culturas afetariam mais, entretanto, como dito pelo agregador de animes Crunchyroll, em um artigo escrito por Nicole Mejias (2010) (traduzido):

Se você fosse adivinhar que país detém uma das mais longas histórias de relação com o Japão e cultura japonesa, você poderia chutar os Estados Unidos, mas estaria errado. Um dos mais velhos relacionamentos entre o Japão e países do Oeste na verdade é o Brasil, casa de um dos mais vibrantes e ativos fandoms de anime e mangá do mundo

Assim como, no mesmo artigo:

Animes e mangás estão no auge de sua popularidade no Brasil agora, e não mostram sinais de desacelerar

Não apenas oferecendo uma enorme diversidade de temas, os mangás e os animes também ofereciam inúmeras opções de enredo, grandes e variadas opções de ideias, e opções de tudo que se possa imaginar. Seja o que consideramos “ultrapassado” seja o que consideramos necessário, até coisas que consideramos socialmente inaceitáveis e repreensíveis. Não é incomum na cultura dos animes (e no Japão) existirem coisas que seriam consideradas extremamente machistas e sexualizadas, até mesmo inaceitáveis na nossa cultura, como a grande maioria dos animes Shonen (focados para adolescentes homens) que envolvem um bom nível de fetichização e sexualização de suas personagens femininas, assim como também existem diversas séries extremamente populares que disseminam conceitos progressistas de formas mais digeríveis a audiências que normalmente rejeitariam as mesmas completamente.

Apesar de existirem outros exemplos, como Haku (Naruto) e Astolfo (Fate/Stay Night), o melhor exemplo possível para isso seria Bridget, a garota trans do popular jogo de luta de anime Guilty Gear (2002), não apenas pois ela é confirmadamente trans, mas por que desde sempre foi uma favorita dos fãs da série, mesmo sendo criada numa época onde não havia quase nenhum discurso de aceitação para o movimento trans. Outros exemplos notáveis de animes LGBTQ+ sendo Yuri On Ice (2016) e Shingeki no Kyojin (2013). Tendo isso em mente, os animes e mangás abriram muito a minha cabeça, me libertando de preconceitos e diversificando as oportunidades que eu teria de criar personagens interessantes e populares, sejam eles de forma estereotipada ou de forma nichada, com coisas que interessem todos os tipos de audiências.

Personagens femininos, entretanto, são um pouco mais complexos, visto que são inerentemente mais sexualizados que os personagens masculinos, tanto pela audiência quanto pelos autores. Essa fetichização acaba por ser um grande equalizador no meio, visto que se todas as personagens femininas são sexualizadas e feitas para serem visualmente belas, mesmo que para gostos distintos, a única coisa que resta para diferenciá-las é o seu caráter e atitudes, e dessa forma existe uma diferença maior de variabilidade entre as personagens femininas do que os personagens masculinos, que muitas vezes são feitos propositalmente sem muitas características marcantes para que o observador (normalmente masculino) se coloque no lugar dele.

Da mesma forma, mangás e animes não se limitam ao público masculino, visto que os gêneros Shoujo (tramas para jovens mulheres) e Yaoi (romance Gay) são diretamente voltados às mulheres, assim como a forte prevalência do gênero Yuri (romance lésbico), com obras massivamente populares envolvendo esses temas, como Sailor Moon (1991), o previamente citado Yuri on Ice, e Puella Magi Madoka Magica (2011), respectivamente.

Essas referências ao método do anime permeiam minhas obras mesmo que inconscientemente, e é impossível fugir delas enquanto nesse meio artístico, pois mesmo que o autor não queira promover esses conceitos, a audiência no geral vai, independente da vontade do mesmo, e mais de uma vez uma audiência revoltada já fez autores alterarem seu trabalho para se conformar as “regras” não-faladas da indústria.

Muito é dito sobre criar personagens que sejam representáveis para o observador, seja por adicionar características normalmente não tidas como belas ou cores de pele pouco comuns, mas no meio do anime (e em minhas obras) a única coisa importante é fazer ser engajante, ser visualmente rico e narrativamente relatável. Não importa a diferença entre a audiência e o personagem, as audiências, em termos simples, simplesmente querem personagens que sejam legais e representem ideais fantasiosos que eles gostam de imaginar, sendo um exemplo direto a febre continental que existe na América Latina inteira e a série Dragon Ball, que desde 1986 até o presente (36 anos!) permeia constantemente uma sociedade de, no geral pardos e negros, com imagens de homens loiros brilhantes lutando com poderes super-humanos no espaço, mostrando que não é necessário representar o observador para ter uma audiência fortemente engajada, e isso afeta diretamente como pretendo trabalhar, tanto na pesquisa quanto nas minhas obras pessoais e comerciais.

Seguindo a lógica supracitada, existe um certo molde onde boa parte dos personagens que illustrei comercialmente existem, exemplificando com os da obra Union Galactic: Michiko Katsuragi e a Soul Sister serão naturalmente vistas como o estereótipo de *oneesan*, uma personagem feminina normalmente mais velha e com seios fartos que costuma ter uma atitude carinhosa e de cuidado, com um ar de dominância sexual, da mesma forma que Nelsie será vista como uma *tomboy*, uma personagem feminina com características masculinas e normalmente moderadamente ou bastante musculosa. Dos masculinos, Yuri exemplifica um exemplo direto e inalterado da fantasia do homem soviético forte, capaz, competente e silencioso, um homem feito de ferro que fala por meio das ações, assim como Frankie Merleaux e seu pai Jacques habitam em grande parte, tanto em design quanto em narrativa, o ideal do cowboy, similar a filmes do Clint Eastwood. Esses moldes afetam como todos os personagens de uma história mesmo que vagamente análoga a anime são vistos e um autor precisa ser sempre consciente disso ao criar seus personagens, de forma que é perto de impossível fugir dos inúmeros e específicos estereótipos que existem nessa subcultura, e é mais efetivo ativamente participar deles, subvertê-los e invertê-los ao invés de tentar fazer algo diferente demais que os observadores vão naturalmente ler de forma errada por terem expectativas pré-dispostas sobre um arquétipo de personagem, com isso afetando a ilustração de livros no sentido de que o leitor pode ter impressões falsas do personagem se o design não se adaptar a esses estereótipos.

Influência do mercado brasileiro de mangá e entrevista com os autores de Lampião (2021)

Entrevista feita no dia sete de agosto de 2023, com os aclamados autores da popular obra Lampião (2021), Heitor Amatsu e Carlo, foca no mercado nacional de mangá, visto que os mesmos são agentes de significativa relevância no meio, com projetos de sucesso que foram amplamente apoiados pelo público e fundados puramente por *crowdfunding*. A entrevista foi realizada enviando as perguntas para os autores, de forma que eles respondessem juntos como uma dupla e teve o objetivo de entender, do ponto de vista de seus autores, a realidade do trabalho de mangaká no Brasil, como se pode iniciar a atuação nesse campo e quais são os principais desafios.

1. É possível viver sendo apenas mangaká no cenário nacional?

Resposta: Possível é uma palavra forte, definitivamente, tem vários quadrinistas que fazem mangá, que vivem do seu trabalho, mas viver apenas de fazer mangá, mangá mesmo, aí, infelizmente, não é uma realidade aqui.

Normalmente, o mangaka vai também ter que trabalhar com ilustração, ou fazendo quadrinhos pra clientes que não necessariamente estão atrás do estilo de mangá.

2. Por que meios um aspirante a mangaká poderia começar no Brasil?

Resposta: Só começa, mesmo que cê não saiba de nada, só vai tentando.

Fazer quadrinhos é um ato de balancear e executar tanta coisa ao mesmo tempo, que é impossível você começar sendo bom, o que importa é ir estudando e não parar de fazer.

Existem muitos recursos online, principalmente no Youtube que dão passo a passo de montar página, criar roteiro e afins, então pra quem quer, falta só fazer.

3. Quais os maiores desafios de fazer um mangá no mercado brasileiro?

Resposta: A falta de incentivo financeiro, e o mercado completamente diferente do Japonês/Francês.

Isso sem contar que a leitura é inversa ao costume do povo.

É realmente um trabalho de amor, e você tem que gostar muito do que faz.

4. Quais os maiores pontos positivos de fazer um mangá no mercado brasileiro?

Resposta: Justamente por não ser uma indústria bem estabelecida no Brasil, os mangás brasileiros tem um apelo indie, um apelo do diferente, mas honestamente fora isso, nada tão positivo vem do contexto mercadológico daqui.

5. Como você definiria o mercado nacional de mangá? Por que decidiram por ele, ao invés de uma publicação internacional?

Resposta: É um mercado de nicho, de nicho, de nicho, e ainda está em sua infância, eu diria que com mais e mais projetos saindo a gente poderia ver uma mudança de paradigma na cultura nacional envolvendo mangás, mas ainda vai demorar muito.

Decidimos publicar aqui por causa do reconhecimento de marca do Lampião mesmo, foi por puro acidente o mangá viralizar como rolou, e desde então estamos investindo em continuar a prover uma história que a galera queira seguir.

6. Em sua opinião, como o mercado nacional poderia ser melhorado?

Resposta: Investimento apenas, principalmente da esfera pública, só dinheiro e programas culturais vão realmente mexer na indústria.

Recorte de acervo e elementos marcantes da minha obra

As obras a seguir são algumas obras selecionadas do meu acervo pessoal, contendo de estudos pessoais, trabalhos comerciais e comissões. Abaixo de cada uma, há uma descrição de elementos marcantes e de onde acredito que os mesmos vieram, focando especialmente nos três artistas supracitados, mas também elaborando na tese e trazendo à tona outros artistas que não foram mencionados.

O trabalho seguiu o método cartográfico (Passos; Kastrupp, Escóssia, 2012) de pesquisa que consiste no acompanhamento de percursos, implicando em processos de produção e conexão de redes. A cartografia como método de pesquisa não se faz de modo prescritivo, por regras já prontas, nem com objetivos pré-estabelecidos. Nesse trabalho, especificamente, trata-se de ao observar a própria produção artística tentar entender seu processo de construção, suas influências, seus direcionamentos. Esse exercício se configura como o traçado da experiência, acompanhando seus efeitos no trajeto vivido e experienciado.

Figura 14 – Nelsie



Fonte: LUIZ, Otávio, Union Galactic, 2021. Disponível em: <https://www.uniongalactic.com>

Essa foi uma das primeiras obras feitas para o Union Galactic, mostrando a personagem Loknelsio Sotillus, também referida como Nelsie. A obra tenta enfatizar sua pele vermelha chamativa, seu físico musculoso e sua armadura, danificada por diversas batalhas. Existe uma relação com as personagens de Cutesexyrobbutts, que costumam ser sensuais, mas definidas, muitas vezes musculosas, embora que no caso específico de Loknelsio, sua força e proporções musculares são exageradas na imagem, a fim de passar a imagem da feroz guerreira dos livros, somando também o aspecto da arte presente nas obras de Robbutts, que é uma cabeça com cabelo consideravelmente volumoso.

Figura 15 – I CAN EXPLAIN



Fonte: LUIZ, Otávio, Union Galactic, 2022. Disponível em: <https://www.uniongalactic.com>

I can explain é uma segunda arte da mesma personagem, a imagem demonstra tanto minha evolução artística quanto a evolução do personagem, por meio de sua mudança de roupa e mudança de composição. Não apenas a imagem demonstra seus sentimentos por Frankie, o personagem principal, como também demonstra sua feminilidade mais desenvolvida, agora que além de soldado, ela também possui a liberdade de ser uma mulher. Novamente a influência de Robutts é visível, mas esse estilo de composição é análogo à Khyleri, que costuma criar composições de impacto e com detalhes que apenas aqueles que entendem do que se trata poderiam entender completamente, como exemplificado na imagem a seguir.

Figura 16 – Jonestown



Fonte: KHYLERI, 2023, disponível em:
<https://twitter.com/khyleri/status/1679883459593142272/photo/1>

As personagens recriam, na visão de um drone, um acontecimento comum nos Estados Unidos, onde interioranos, também conhecidos como Rednecks, tem o costume de tentar derrubar drones atirando cervejas variadas no mesmo.

Da mesma maneira, na minha imagem, Nelsie abraça seu amado Frankie Merleaux, visto pelos olhos de sua rival no amor, Flora, que avança no casal com suas garras afiadas num ataque de ciúmes.

Figura 17 – Priya



Fonte: LUIZ, Otávio, Everyday Life With Apex Predators!, 2022.

Estilizando Priya como uma personagem vinda de Nyantcha, tanto em suas proporções como em seus usos de *Photobashing*, processo que adiciona ou uma foto de um ambiente real ou um 3D (nesse caso, 3D) ao fundo e se tenta mesclá-lo à imagem. O intuito da série é focado em trazer à tona o lado selvagem, o *monster* no gênero *monstergirl*, de forma que ela, e suas companheiras de série devem parecer grandes, sexualmente agressivas e intimidantes. Suas proporções são especialmente exageradas nos seios, fazendo ela ter um visual imponente e que chama os olhos para cima, onde seu capuz faz uma alusão ao animal que ela é inspirada, uma cobra-real, famosa por seu capuz de pele que costuma ter padrões diferentes, feitos para induzir medo e mostrar sua periculosidade.

Figura 18 – Monalisa



Fonte: LUIZ, Otávio, Acervo Pessoal, 2020.

Monalisa foi feita inteiramente de caneta e sem rascunho, essa obra se trata diretamente de uma tentativa de me aproximar do meu ídolo artístico: Kim Jung Gi, adicionando também minha marca. Suas obras são famosas por serem feitas da mesma maneira, exemplificando seu vasto talento e capacidade artística.

Figura 19 – MOTHER WOMAN



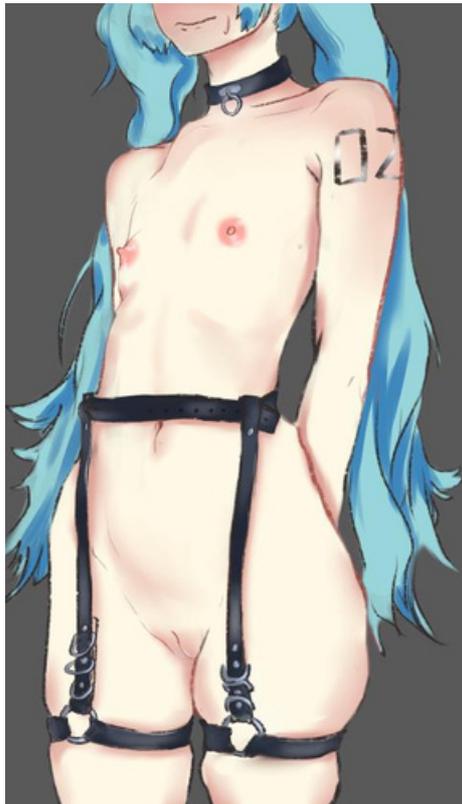
Fonte: JUNG GI, Kim. MOTHER WOMAN, 2016. Disponível em:
<https://twitter.com/kimjunggidirect/status/756446336132800512>

Figura 20 – Índia Pesqueira



Fonte: LUIZ, Otávio. Sem Título, Acervo Pessoal, 2020.

Figura 21 – Miku Number 2



Fonte: LUIZ, Otávio. 02, Acervo Pessoal, 2020.

Figura 22 – Yurei



Fonte: LUIZ, Otávio. Yurei, Acervo Pessoal, 2020.

Três estudos, *Sem título, 02* e *Yurei*, diretamente focados em anatomia feminina, produzi tentando extrair deles sensualidade, naturalidade e emoção. Um momento congelado de uma cena, onde elas estão em seu ambiente. Todos tiram inspiração direta das artes de Robutts, famoso por desenhos de mulheres em poses relaxadas de forma similar.

Figura 23 – Gwen Stacy



Fonte: CUTESEXYROBUTTS, 2023 <https://twitter.com/cutesexyrobutts/status/1670932474480713728>

Autocrítica

Apesar das minhas qualidades, ainda há muito a se melhorar nas minhas obras. A qualidade é inconsistente, não tenho um forte domínio de todos os fundamentos ainda, especialmente, cor e também possuo dificuldade em exibir movimento de forma natural.

Entretanto, meu maior defeito é o tempo. As obras levam tempo demais para serem concluídas, sem um aumento significativo de qualidade. Esse é o maior defeito que consigo enxergar, demorando muito por corrigir e refazer coisas, de forma que para cada obra, eu a “fiz” cinco ou seis vezes até sair no limite do que me é possível no momento.

Como foi apresentado, ao longo do texto, selecionei alguns dos principais artistas que me influenciam no trabalho artístico com suas características específicas e busquei compreender um pouco de seus percursos artísticos e percebê-las em minhas obras no período de 2020 a 2023.

A partir desse trabalho reforço a importância da compreensão de que o trabalho artístico e seu processo de aperfeiçoamento pressupõem dedicação, esforço, disciplina, dilatação do olhar, perseverança, exercício contínuo, desenvolvimento do repertório visual e das técnicas de criação.

Como apontam os estudos sobre o método cartográfico é necessária uma atenção aberta no próprio fazer da pesquisa. Pois, a atitude investigativa pressupõe um ver o que está acontecendo porque o que está em jogo é acompanhar um processo e não representar um objeto (PASSOS; KASTRUPP; ESCÓSSIA, 2012).

Referências

FUSANOSUKE, Natsume. JAPANESE MANGA: ITS EXPRESSION AND POPULARITY. Shogakukan Inc, 2001.

CURCIC, Dimitrije. COMIC BOOK SALES STATISTICS.

LUYTEN, S. "O SONHO JAPONÊS" E A DIFUSÃO DO MANGÁ. Revista USP, n. 27, p. 130-137, 30 nov. 1995.

PINTO, Francisca Lailsa Ribeiro. MANGÁS (IN)TRADUZIDOS NO BRASIL. Cultura & Tradução. João Pessoa, V.3, n. 1, 2014 (364-376).

MANGA In: WOODS, Toni Johnson. MANGÁ: AN ANTOLOGY OF GLOBAL AND CULTURAL PERSPECTIVES. Nova Iorque, Editora Continuum, 2010.

PASSOS, Eduardo; KASTRUPP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2012.

TOKU, Masami. WHAT IS MANGA?: THE INFLUENCE OF POP CULTURE IN ADOLESCENT ART. 2015

KUCIARA. Maciej. #86 – Ilya Kuvshinov, 22 de agosto de 2018 e #86 – Ilya Kuvshinov, 22 de agosto de 2018 Acesso em: 06/08/2023

BROWN, Andrew R. Union Galactic, Saints of the Soul Sister(2020).

THICCWITHAQ, <https://twitter.com/ThiccWithaQ/status/1677025865211817984>,

<https://twitter.com/ThiccWithaQ/status/1678195219873906689/photo/1>,
<https://www.pillowfort.social/00Homura>

CUTESEXYROBBUTS,<https://wallhere.com/fr/wallpaper/2019959>,
<https://twitter.com/cutesexyrobutts/status/1559296632512024578/photo/1>,
<https://twitter.com/cutesexyrobutts/status/1659717976512241665/photo/1>,
<https://twitter.com/cutesexyrobutts/status/1670932474480713728>

KUVSHINOV, Ilya, <https://www.deviantart.com/kuvshinov-ilya/art/glasses-800642909>, <https://www.deviantart.com/kuvshinov-ilya/art/Alley-559553070>,
<https://www.deviantart.com/kuvshinov-ilya/art/Fujigaoka-550188055>,
<https://www.midlibrary.io/styles/ilya-kuvshinov>

KHILERY, <https://twitter.com/khyleri/status/1679883459593142272/photo/1>

JUN GI, Kim, <https://twitter.com/kimjunggidirect/status/756446336132800512>

Animes citados:

HORIKOSHI, Kohei. Boku no Hero (2014), Shonen jump

ISHIWATARI, Daisuke. Guilty Gear(1998), Playstation

KUBO, Mitsuro. Yuri!!! on Ice(2016)

ISAYAMA, Hajime. Shingeki no Kyojin(2013), Kodansha

TAKEUCHI, Naoko. Pretty Soldier Sailor Moon(1992)

UROBUCHI, Gen. Puella Magi Madoka Magica(2011)

TORIYAMA, Akira. Dragon Ball(1984), Shonen Jump

AMATSU, Heitor. Lampião(2021)