

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

RICARDO MARUO DE MATOS RIBEIRO

PELO FANTÁSTICO

**BRASÍLIA
2016**

RICARDO MARUO DE MATOS RIBEIRO

PELO FANTÁSTICO

Projeto apresentado para a disciplina de
Diplomação em Artes Plásticas, habilitação em
Bacharel, do Departamento de Artes Visuais do
Instituto de Artes da Universidade de Brasília,
como requisito parcial para aprovação.

Orientador: Prof. Dr. Belidson Dias

BRASÍLIA

2016

AGRADECIMENTOS

A minha mãe por todo suporte, dedicação e carinho.

A meu namorado que me inspira, incentiva, aconselha e anima.

Ao meu orientador Belidson Dias pelas revisões, correções e sugestões.

Às professoras Tatiana Fernández e Lisa Minari por aceitarem compor a minha banca e pelas contribuições sobre a monografia.

À Universidade de Brasília pelo ambiente cheio de oportunidades.

Aos professores pelos ensinamentos.

A todos que me ajudaram direta ou indiretamente, muito obrigado.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1- Jungle Taitei	9
Figura 2-Genshiken. Um animê sobre a vida de otakus universitários	10
Figura 3- Evolução do Pokémon Charmander.....	11
Figura 4- Triângulo com gradações.....	12
Figura 5-Capa da segunda temporada de <i>Where the Bears Are</i> , uma série sobre ursos	13
Figura 6- Bandeira internacional da comunidade ursina	13
Figura 7-Mais de 700 <i>fursuiters</i> no <i>Biggest Little Fur Con</i>	15
Figuras 8 - A diferença da representação masculina em mangás <i>yaoi</i> e <i>bara</i>	17
Figura 9-Cachorro no Colo	18
Figura 10 -Iss Longpaw	18
Figura 11-Beijo BHM+BBW.....	19
Figura 12-Julho do Calendário Bearnerd.....	19
Figura 13-Amamentação	20
Figura 14- Hiaf	22
Figura 15-Baut	22
Figura 16-Djourner	22
Figura 17-Avatar Marcos	23
Figura 18-Urlos	24
Figura 19-Sunny Grianmhar	24
Figura 20-Ben Heldig	25
Figura 21-Ben com Barba	25
Figura 22-Ben Observando Nuvens	26
Figura 23-Ben Observando Estrelas	26
Figura 24-Fursona da Ju	27
Figura 25-Urlos 2	27
Figura 26-Urlos, o Urso-de-Óculos Ciborgue	28
Figura 27-Ajuda	29
Figura 28-Jack, o Bruxo	30
Figura 29-Presente de Natal	30

Figura 30– Accel World. Um animê que aborda a realidade aumentada e imersão total no mundo virtual	32
Figura 31-Anatomia da Macaca	35
Figura 32-Mocka	36
Figura 33-Fernanda Wolf	37
Figura 34-Jay	38
Figura 35-Oda	39
Figura 36-O Coruja Abraçando Sua Parceira	40

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 E SE?	8
1.1 PILARES TRIBAIS	8
1.1.1 UMA ROTA CURIOSA: OS OTAKUS A VAGAR PELO MANGÁ	8
1.1.2 UM BICHO TENTANDO NÃO SER BICHA: OS BEARS	11
1.1.3 FÃS DE FELPUDOS FOFINHOS: OS FURRIES	14
1.1.4 CONSEQUÊNCIA DA CONVERGÊNCIA NA CONVIVÊNCIA	16
1.2 MÁSCARAS MACIAS, MAS MAÇANTES.....	20
1.3 SAÍDAS DAS VIDAS HÍBRIDAS.....	31
2 A JORNADA ENFADONHA	33
CONCLUSÃO	42
REFERÊNCIAS	44

INTRODUÇÃO

As pessoas possuem contato com híbridos de humanos e animais desde pequenas. Seja em fábulas onde os animais são antropomorfizados, mascotes de propaganda, filmes de ficção científica, criaturas mitológicas, etc. esses seres estão ao nosso redor. Nesta monografia abordo minha pesquisa prático-teórica sobre esses seres e seus usos como avatares e outras influências nos meus trabalhos que estão sempre voltados a ficção.

O título “Pelo Fantástico” possui duplo sentido, ambos relevantes neste trabalho: por o fantástico ou pelagem fantástica. No primeiro saímos do real e adentramos no imaginário e criamos novas possibilidades; o segundo significado se reporta aos alter egos zooantropomórficos dos *furries*.

Inicialmente exploraremos aqui a origem de três universos, apresentados na ordem em que eu conheci: *otakus*, ursos e *furries* e como eles, aparentemente distintos, podem conversar. Depois trataremos das identidades peludas chamadas *fursonas*. Então abordarei como foi minha passagem pela UnB e mostrarei entrevistas sobre quatro *fursonas*.

1. E SE?

A fantasia é uma possibilidade que não aconteceu. A única coisa impossível é o paradoxo. O vislumbre de uma realidade improvável frequentemente gera um fascínio nas pessoas; afinal de contas, tão instigante quanto as perguntas “Quem somos?”, “De onde viemos” e “Para onde vamos?”, são as perguntas “Quem poderíamos ser?” e “E se (não) existisse?”. Cortella (2014, p.139) afirma que a humanidade criou a arte, a ciência, a religião e a filosofia para tentar responder uma pergunta que é: “Por que há ser e não nada?”. Na arte eventualmente brincamos com essa pergunta ao questionar: “Se há ser, e assim é, como seria se fosse de outra forma?”. Os meus trabalhos sempre estão ligados a pergunta “E se?” como uma fruição ontológica.

1.1 PILARES TRIBAIS

Grupo é quando duas ou mais pessoas interagem e se influenciam mutuamente de forma a se perceberem como “nós” em contraste com “eles” (MYERS, 2014, p217). Com a massificação crescente, micro-grupos têm se desenvolvido, os quais Maffesoli (1987, p8) denominou “tribos”. No “neotribalismo” o sujeito se perde na coletividade ao abdicar sua individuação por uma indiferenciação (MAFFESOLI, 1987, p16).

Há três tribos que me influenciam bastante e considero relevante esclarecer: os *otakus*, os *bears* e os *furries*. Elas possuem conexões indiretas sutis, mas possuem um ponto comum fundamental: a falta de necessidade de pré-requisitos além de gostos em comum para fazer parte. Para pertencer a essas tribos simplesmente comecei a me envolver e quando vi já era um deles!

1.1.1 UMA ROTA CURIOSA: OS OTAKUS A VAGAR PELO MANGÁ

Fora do Japão, os *otakus* (significa fanático em japonês) são pessoas que gostam de mangá (no ocidente pode significar tanto o traço criado por Osamu Tezuka, como os quadrinhos que usam esse estilo), animê (animações japonesas), *light novel* (livros cujas ilustrações são em mangá) e/ou *visual novel* (jogos geralmente românticos cujos personagens são desenhados no estilo mangá). Para entender essa tribo, vamos verificar a origem do seu o seu objeto de culto.

O termo mangá data do século XVIII e é derivado dos ideogramas 漫 *man*, que significa “involuntário” com 画 *ga*, que quer dizer “imagens”, sendo usado em 1814 pelo artista japonês Hokusai para nomear seus livros de “rascunhos excêntricos” (GRAVETT, 2006, p13). Quaisquer

quadrinhos feitos no Japão são denominados mangá, e estes sofreram influências ocidentais desde o período de modernização japonesa, no século XIX, com os cartuns políticos e revistas direcionadas à estrangeiros como *The Japan Punch* (inspirada na revista britânica *Punch*).

Após a Segunda Guerra Mundial, o Japão sofreu grandes transformações e com o mangá não foi diferente. Sendo conhecidas mundialmente, a popularidade dos desenhos japoneses se deve a Osamu Tezuka (1928-1989), que, segundo Gavett (2006, p28), desenhou 150 mil páginas de quadrinhos em 600 títulos de mangá e 60 animações com imensa diversidade de gêneros e temas abordados. Seu primeiro trabalho, impresso em *akahon* (“livros vermelhos” cuja a impressão era barata e possuía uma capa dura e chamativa devido ao excesso de tinta vermelha), foi *Shin-Takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro) em 1947. Seja em tragédias como na obra *Adofuru ni Tsugu* (Adolf) ou em estória infantis, Tezuka mantinha uma arte fofinha e arredondada das animações clássicas e quadrinhos de sua infância. O traço simplificado de seus personagens icônicos foca em detalhes específicos e a mensagem se torna mais importante que o mensageiro ao mesmo tempo que permite mais facilmente alguém se ver no personagem.

Em 1961 Tezuka fundou a *Mushi Productions*, sua empresa de animação. Nela produziu desenhos para TV do seu mangá *Tetsuwan Atom* (Astro Boy) exibido em 1965 e o primeiro animê colorido *Jungle Taitei* (Kimba, o Leão Branco). Desde então os mangás possuem um estreito relacionamento com os animês, servido de base para grande parte deles, porém eventualmente o oposto acontece e surgem mangás baseados em animês.



Figura 1- Jungle Taitei. (Fonte: <http://de.phaidon.com/resource/147-leo.jpg> acessado em 12/06/2016)

Antes de 1983, a palavra *otaku* correspondia a um lugar onde se vive ou um tratamento impessoal a alguém com o qual se tem relações superficiais, como um caixa de uma loja. Alguns japoneses que nasceram depois dos anos 60 e se distanciavam da sociedade para ficarem sozinhos em seus quartos quase num autismo tecnológico cultivando os ambientes virtuais dos televisores, *walkmans*, mangás, etc., foram os primeiros denominados *otaku* na década de 80. Nakamori Akio,

em 1983, foi o primeiro a empregar o termo *otaku* como esse fenômeno da juventude que troca o mundo real pelo virtual. Mas em 1989 o termo ganhou uma grande repercussão negativa devido a mídia noticiar um assassino de 27 anos que matou quatro meninas como um *otaku* típico. Desde então ser *otaku* passou a ser algo que não se ostenta, podendo até ser usado como insulto no Japão. (BARRAL, 2000)

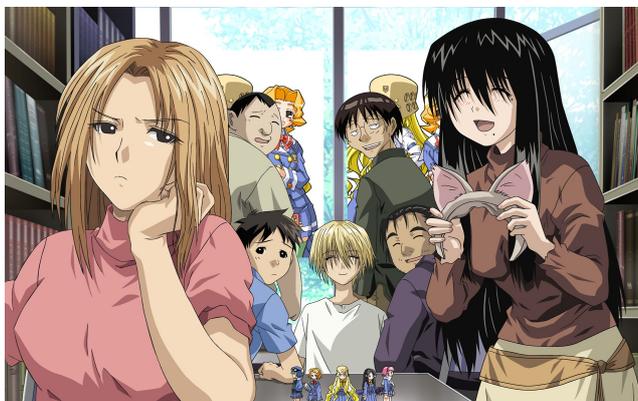


Figura 2-Genshiken. Um animê sobre a vida de otakus universitários. (Fonte:

https://stereootaku.files.wordpress.com/2013/10/genshiken_desktop_1920x1200_hd-wallpaper-671828.jpg
acessado em 12/06/2016)

Os mangás nunca foram criados com o intuito de serem exportados e os obstáculos para modificá-los por serem lidos da direita para esquerda também faziam ser pouco atrativos para as empresas ocidentais. O Brasil foi um pioneiro na leitura do mangá por possuir a maior população de japoneses fora do Japão desde a década de 30. Sua leitura era feita principalmente por descendentes que os adquiriam em lojas especializadas no bairro da Liberdade e os enviavam para colônias do interior de São Paulo e Paraná. A leitura de mangás possuía dois papéis principais: a manutenção da língua japonesa e o aprendizado de novas palavras, principalmente das que foram incorporadas do inglês. (SANTOS, 2011)

Desde a década de 70, animês como *Ōgon Batto* (Fantomas) começaram passar na televisão brasileira. Mas como muitos títulos não chegavam ao Brasil ou eram censurados, alguns *otakus* começaram a legendar séries e filmes e traduzir mangás de fã para fã e disponibilizar na internet gratuitamente podendo até lançar no mesmo dia da publicação japonesa.

Os bisavós que me passaram o sobrenome Maruo chegaram ao Brasil em 1927. Mas, embora eu seja um quarto japonês, nunca conheci meus parentes de sangue nipônico ou fui a colônias japonesas, pois os meus bisavós não aceitaram o meu avô se relacionar com uma descendente de italianos. Então meus avós maternos tiveram de fugir para se casar, ficando muito tempo distantes e sem contato com os parentes. Devido a isso, meu contato com os mangás aconteceu da mesma forma de muitos não descendentes: primeiro assisti os animês na televisão

aberta, depois comecei a baixar episódios legendados por fãs e só depois comecei a ler os quadrinhos.

1.1.2 UM BICHO TENTANDO NÃO SER BICHA: OS BEARS

Grande parte da sociedade vê o movimento de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, Questionadores, *Queer* (termo sem um conceito definitivo que remete àqueles de gêneros e identidades sexuais não normativas), Intersexuais, Assexuais e Aliados (LGBTQIA) como se fosse uniforme e seus integrantes possuíssem níveis evolutivos como pokémons (figura 3), por exemplo: o gay discreto evolui para a afeminado que depois vira uma travesti e atinge seu auge como quando opera seus genitais se tornando uma mulher. Mas essa visão está muito errada! Sexo biológico, identidade de gênero e orientação afetiva/sexual são coisas diferentes e cada letra tem seus próprios objetivos sendo que se unem principalmente na questão da luta contra a discriminação.

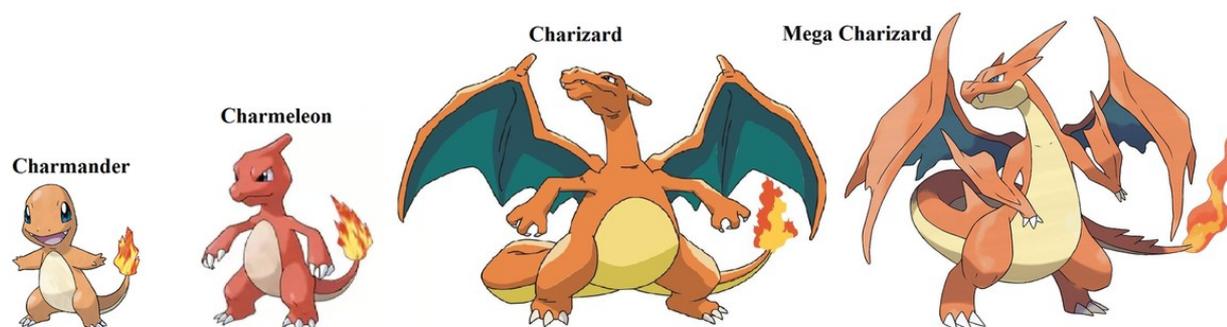


Figura 3- Evolução do Pokémon Charmander. Disponível em:

http://pre00.deviantart.net/ef3d/th/pre/i/2013/257/9/0/charizard_evolutions_by_skilarbabcock-d6madr8.png
acessado em 20/06/2016

Para compreender os LGBTQIA é preciso primeiro desconstruir o pensamento binário. Para começar, não é o genital que define uma pessoa como homem ou mulher, pois o sexo biológico apenas determina se o ser é macho, fêmea ou intersexual (erroneamente chamado de hermafrodita). As ideias de o que é homem e mulher varia em cada cultura e momentos históricos. Laraia (2008, p20) afirma que um menino e uma menina agem de modo diferente não por função hormonal, mas devido a uma educação diferenciada. Uma pessoa que tem identificação de gênero esperada para seu sexo é cisgênera e caso contrário é transgênera.

Além disso, identidades de gênero não são só masculino e feminino, pois estas são apenas duas pontas de um triângulo com uma diversidade de tons (figura 4). Por exemplo, uma pessoa que estiver na ponta azul pode se identificar como homem, na vermelha como mulher, no roxo como andrógino e no preto como gênero neutro, mas o indivíduo não precisa necessariamente ficar nas beiradas e pode ir para o centro do triângulo ou onde achar melhor, podendo até mesmo ter estar hora em uma cor hora em outra, como é o caso dos gêneros fluidos.

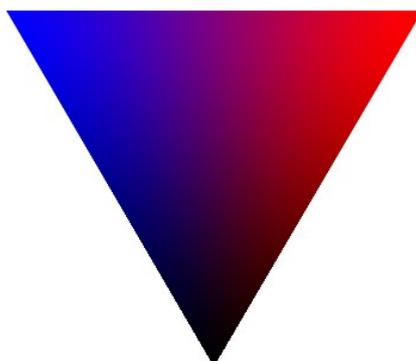


Figura 4- Triângulo com graduações

A orientação afetiva/sexual é a relação do gênero com o qual a pessoa se identifica e o gênero por quem ela sente atração, logo os órgãos reprodutivos são irrelevantes na classificação. Se a pessoa for do gênero feminino e se atrair por alguém do masculino (ou vice-versa) ela é heterossexual; se a atração ocorrer por alguém do mesmo gênero ela é homossexual; se o desejo for pelos polos azul e vermelho é bissexual; caso seja pelo polo preto e/ou tons de violeta é skoliossexual; caso gostar de quase todos gêneros é polisssexual; se o interesse for por qualquer pessoa independente do gênero é pansexual; mas caso não houver atração é assexual.

Segundo Laraia (2008), o conceito de cultura utilizado atualmente foi definido por Tylor em 1871 como sendo todo comportamento aprendido, tudo que for independente de transmissões genéticas. Os *bears* (com o propósito de não gerar confusão entre os ursos animais e os ursos homoafetivos, mantereí o termo “*bear*” sem traduzir para me referir aos homens integrantes da tribo dos ursos) são uma subcultura (não usando o prefixo “sub” inferiorizando, mas no sentido de ser uma parte de uma cultura) do movimento de LGBTQIA que criaram um segmento próprio por não concordarem com o padrão de beleza de corpos jovens, malhados e lisos (os membros da comunidade ursina valorizam a aparência madura, características sexuais secundárias como barba e pelos, IMC elevado, postura masculina, etc.).

O termo “homossexualismo” foi criado em 1869 pelo médico Benket para denominar uma patologia sexual que era também vista como crime. Então, na década de 1960 três novos movimentos sociais surgiram: da população negra, da segunda onda de feministas e o chamado movimento homossexual buscando uma igualdade além da econômica. Até por volta da década de 60, a sexualidade humana era explicada pela biologia, medicina e eventualmente pela psicanálise. Mas em 1968 a publicação inglesa da socióloga Mary McIntosh do artigo “*The Homossexual Role*” (O papel homossexual) diz claramente que a homossexualidade é forjada socialmente. (MISKOLCI, 2012 p.29) A partir desse ponto grupos homossexuais começaram a ser estudados por um outro ângulo em que a minoria homoafetiva deveria ser conhecida e respeitada pela maioria dominante. E, embora tenha ocorrido a descriminalização e despatologização da homoafetividade em 1974, os

transgêneros ainda são vistos como doentes mentais.

Dentro do movimento LGBTQIA há um conflito entre àqueles que são mais normatizados e os que não querem se enquadrar nas regras e modelos. Enquanto os mais normativos buscam basicamente seguir o *status quo* com a mínima diferença de estar ao lado de uma pessoa do mesmo sexo, os *queer* (um palavrão que pode ser traduzido como esquisito ou bicha) vão além da defesa da homoafetividade e lutam contra os valores morais que segregam pessoas por elas não seguirem o padrão de comportamento esperado pelo poder hegemônico. (MISKOLCI, 2012, p.25) O *queer* No movimento LGBT, poucos conhecem ou se interessam pelas questões *queer*, embora sua abrangência pudesse dispensar a “sopa de letrinhas”.

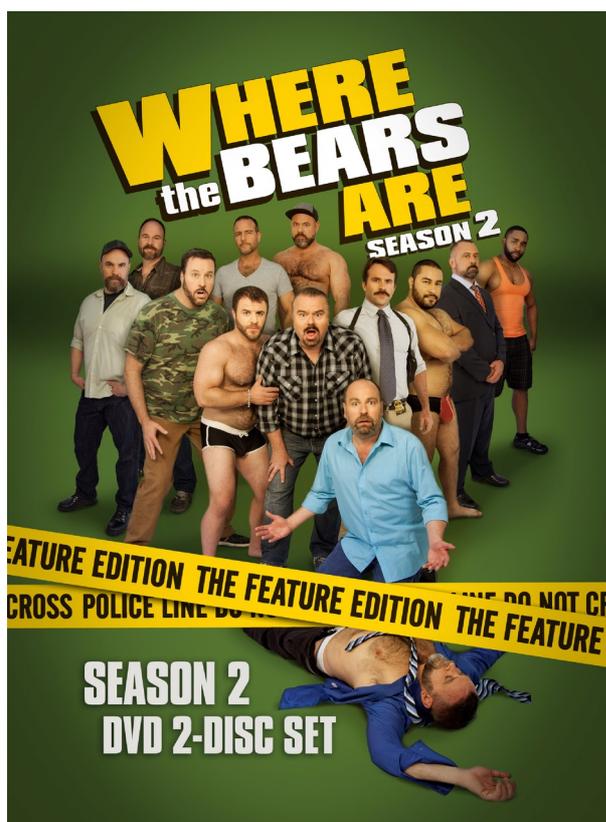


Figura 5-Capa da segunda temporada de *Where the Bears Are*, uma série sobre ursos. (Fonte: http://cdn2.bigcommerce.com/server5500/bi8vc/products/55/images/166/Season2Cover_84801.1376163797.1280.1280.jpg?c=2 acessado em 12/06/2016)

Segundo Hennen (2008), a denominação “*bear*” (urso) foi criado na década de 60, nos Estados Unidos, tendo a sua primeira aparição publicada em 1966 no boletim informativo de *The Satyrs Motorcycle Club* (a primeira tribo de motociclistas homoafetivos). Os ursos foram se fortalecendo como movimento a partir de 1987 com a publicação da revista *BEAR Magazine* e clubes voltados para *bears* e seus admiradores (chamados de caçadores ou *chasers*), e principalmente através da internet. Em 1995 foi criada a bandeira do movimento ursino (figura 6)



Figura 6- Bandeira internacional da comunidade ursina. (Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c2/Bear_Brotherhood_flag.svg/2000px-Bear_Brotherhood_flag.svg.png acessado em 12/06/2016)

por Craig Byrners com sete listras de cores que correspondem a cores de pele ou pelos e uma pata de urso à esquerda, idealizada com o propósito de incluir as diferentes etnias e idades. Hoje existem vários sites focados na comunidade ursina, além de revistas, aplicativos de celular, filmes (pornográficos ou não), séries, podcasts, canais no youtube, festas, bares, etc.

Segundo Domingos (2010, p28), no Brasil, o movimento ursino começou a popularizar em 1997 com a internet no site Urso BR e o primeiro encontro de *bears* no Rio de Janeiro. Depois outras reuniões ocorreram em São Paulo, Porto Alegre e Brasília. Em 2002 os *bears* apareceram pela primeira vez na mídia brasileira através da *G Magazine* com o primeiro ensaio fotográfico de um modelo *bear*. Depois, entrevistas com *bears* como Rogério Munhoz e reportagens, geralmente sobre festas de *bears*, também foram divulgaram o movimento.

Existe uma variedade, a meu ver muito exagerada, de classificações de pessoas no meio ursino. Muitas delas fazem ligação com animais, a começar com o próprio “*bear*” sendo um homem corpulento com pelos faciais e corporais; o “*otter*” (lontra) como um magro com barba e pelos; “lobo” é um indivíduo mais agressivo, e “*cub*” (filhote) é um jovem com traços de *bear*. Existem também subclassificações que remetem à cor da pele ou dos pelos como o “*black bear*” (urso negro) por ter pele negra e “*polar bear*” (urso polar) que tem cabelos brancos; ao tipo físico como o “*muscle bear*” que é malhado e o “*chubby bear*” por ser gordo; à localização como os “koalas” que são australianos e “pandas” são os orientais. E esses rótulos são um tanto problemáticos, pois na realidade as pessoas não são moldadas em caixas, mas existe uma enorme variação de tons e infelizmente é comum ver discussões improdutivas como “você é caçador e não *bear* porque não tem pelos/peso suficiente”.

Os *bears* se aproxima em alguns pontos, mas em outros se afastam do *queer*, pois como o *queer* questiona os padrões preestabelecidos e os *bears* fogem da norma por não serem heterossexuais e não possuírem o padrão de beleza imposta pela mídia, essa estranheza entra em acordo com a teoria *queer*; por outro lado, se afastam na exagerada busca de masculinidade e discricção, em que muitos *bears* reproduzem a misoginia e veem como abjeto homens que se aproximam do feminino por falar fino, andar rebolando, etc.

1.1.3 FÃS DE FELPUDOS FOFINHOS: OS FURRIES

Já conheci algumas pessoas que pensavam que sabia o que é *furry* (significa peludo em inglês) pois vi o termo em alguma lista de fetiches bizarros, mas os *furries* não são uma tribo de fetichistas, mas sim um grupo de fãs de seres zooantropomórficos (mistura de humanos com animais como Rei Leão, Sonic, lobisomens, etc.). O termo “*furry*” pode ser usado tanto para denominar os seres zooantropomórficos, como para as pessoas que gostam deles. Muitos *furries*

criam avatares chamados de *fursonas*; alguns fazem fantasias com esses personagens chamadas de *fursuits*; uma minoria mínima e minúscula (o pleonasma é proposital) utiliza fantasias com “buracos estratégicos” para fazer sexo, estes são os *yiffsuiters*, que são responsáveis por causar a má fama dos *furries*.

Não há uma data precisa, mas os fãs do zooantropomorfismo presente em obras de ficção científica e quadrinhos se reuniram para criar um *fandom* (palavra que mistura *fan* com *kingdom* para denominar um grupo de fãs) próprio por volta do fim de 1983 ou começo de 1984. Mas o termo “*furry*” começou a ser usado em julho de 1986 depois que Mark Merlino e Rod O’Riley pregaram panfletos na WesterCon 39 (uma convenção de ficção científica e fantasia) do “*furry party*” (“partido peludo”) exibindo artes de *pin-ups* com animais engraçados. Devido a denominação “*furry party*”, os seus fãs foram descritos como sendo o “*furry fandom*” no final do anos 80. (PATTEN, 2012)



Figura 7-Mais de 700 *fursuiters* no *Biggest Little Fur Con*. (Fonte: <http://i.imgur.com/p7pdU1N.jpg> acessado em 12/06/2016)

Segundo o site de pesquisa *furry [adjective][species]*(2013), as espécies mais populares são lobos com 25,07% e raposas com 22,28%, seguido por cães com 12,2%, dragões com 10,69%, gatos com 8,76% e tigres com 5,95%. Uma investigação de idade e gênero entre *furries* aponta que a média de idade é 23,68 anos; 71,13% se identificam como homens, 16,31% como mulheres e 12,56% como outros gêneros.

Em redes sociais é possível encontrar vários tipos de avatares. Alguns são usados como pseudônimos e outros como heterônimos. Muitos *otakus* usam imagens de seus personagens favoritos, podendo, em alguns casos, até a criar e usar um perfil completo como se ele realmente existisse. E no meio *furry* isso ocorre de forma semelhante, mas ao invés de usar personagens criados por outros, usa-se o seu *fursona*. A interação de avatares pode ocorrer através de uma “encenação” chamada de *role play* (RP), onde a pessoa descreve a ação de seu personagem entre asteriscos para diferenciar de sua fala, através de jogos como Second Life, ou mesmo com *emoticons* de programas como telegram ou algumas versões do msn.

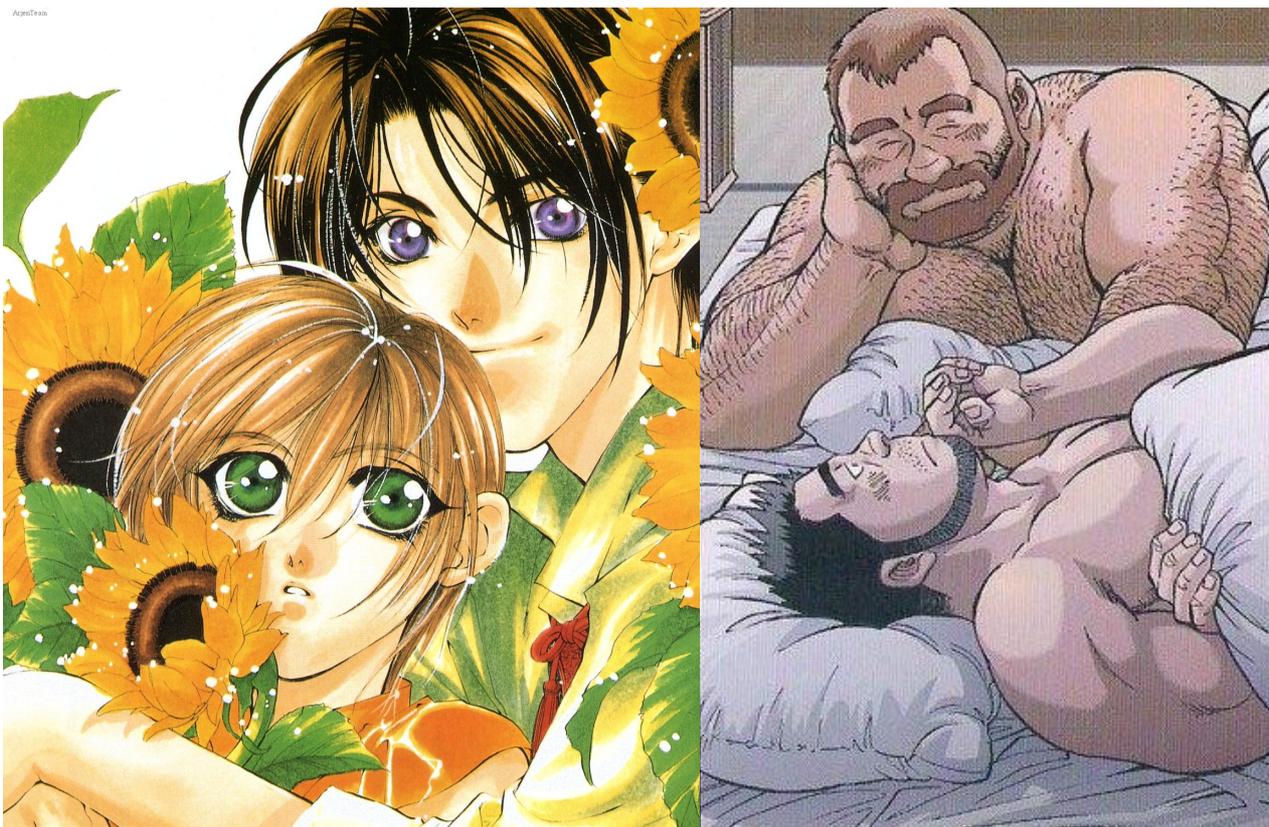
Baseadas em fatos reais ou não, muitos *furries* fazem histórias em quadrinhos com seus *fursonas*. Embora a maior parte das histórias *furries* representem ficções, existem também biografias como *Maus* (1986-1981) de Art Spiegelman em que os judeus são representados como ratos, alemães como gatos, americanos como cães, etc.

Como pode-se notar, interação entre os *furries* usando seus *fursonas* é bem ampla, abrangendo os ambientes digitais das redes sociais, sites voltados à arte zooantropomórfica onde artistas de diversas linguagens (visuais, literatura, quadrinhos, música, etc.) postam seus trabalhos e encomendas, encontros presenciais em que *fursuiters* fazem suas performances, RPGs, etc.

1.1.4 CONSEQUÊNCIA DA CONVERGÊNCIA NA CONVIVÊNCIA

Até o momento essas três tribos parecem não possuírem muitos pontos de intersecção, mas as minhas obras são consequência de elos que fui achando entre elas. Na adolescência, quando estava descobrindo os gêneros de animês e mangás, fui apresentado a obras que me surpreenderam de serem feitas por garotas para garotas. Essas *otakus* são chamadas de *fujoshis* (significa mulher podre) e engendram três níveis de românticos gays: *shonen-ai* onde há somente o sentimento, o *yaoi* em que há o erotismo e o *lemon* onde o sexo é explícito. Nessas obras os personagens podem pertencer a alguma mangá popular ou serem de autoria própria, mas sempre são desenhados com traços delicados e comumente andrógenos, além de que há divisão de papéis de masculino para o *seme* e feminino para o *uke*. Porém, tentando descobrir se havia alguma obra em que os personagens fossem másculos, descobro o gênero *bara*. Nele, ao contrário do *yaoi*, os homens se enquadram frequentemente no ideal de beleza dos *bears*, pois são másculos, musculosos e muitos possuem pelagem facial e corporal, além de não possuírem os papéis de *seme* e *uke*.

Entre *bears* e *furries* a ligação acontece devido às muitas nomenclaturas de animais que existe nesse movimento gay. É comum encontrar um mascote de um urso zooantropomórfico como parte da comunicação visual de eventos ou sites ursinos. E é possível encontrar muitos *fursonas* ursos de *bears*, embora é evidente que nem todos ursos sejam *bears* e vice-versa (como é meu caso



Figuras 8 - A diferença da representação masculina em mangás *yaoi* e *bara*. Disponível em: <http://i.imgur.com/ROcl7AA.jpg> e <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/2a/99/d5/2a99d5756b7badb7730312b0e17d826f.jpg> acessado em 20/06/2016 que uso avatar urso ou de um colega *bear* que tem avatar husky).

Entre os *furries* o termo *kemono* (significa besta ou animal em japonês) designa um animal antropomórfico desenhado no estilo mangá. E em muitos desenhos japonese existem os *kemonomimis* (ao pé da letra seria “orelha animal”) que são humanos com pequenos traços de animais como orelhas e rabos que possuem subclassificações como *nekomimi* (quando felinos), *inumimi* (quando caninos), etc.

Em Cachorro no Colo (figura 9) desenhei um urso *kemono* e uma garora *inumimi* ambos com seus amados cães de estimação. A imagem é preto e branca e chapada com algumas texturas como se fosse fazer parte de uma página de um mangá (que são na maior parte preto e branco).

Em meados de 2013 fiz parte de um grupo de desenho *furry* nascido do Patas do Cerrado, um encontro do *fandom* de Brasília, que tinha a proposta de que nós trocássemos desenhos a cada 15 dias. Para mim parecia algo muito legal e motivador, mas por eu ser lento demais, não deu certo... No fim, saí do grupo depois de fazer só dois desenhos (enquanto o pessoal já tinha feito uma dúzia): Iss Longpaw (figura 10), que foi uma troca sorteada no estilo amigo oculto e Beijo BHM+BBW (figura 11), que são siglas de *Big Handsome Man* e *Big Beautiful Woman* termos usados pelos *Fat Positive*. A Iss Longpaw foi deixada sem colorir, pois fiquei desmotivado a



Figura 9-Cachorro no Colo. Arte digital, 1160x860 px

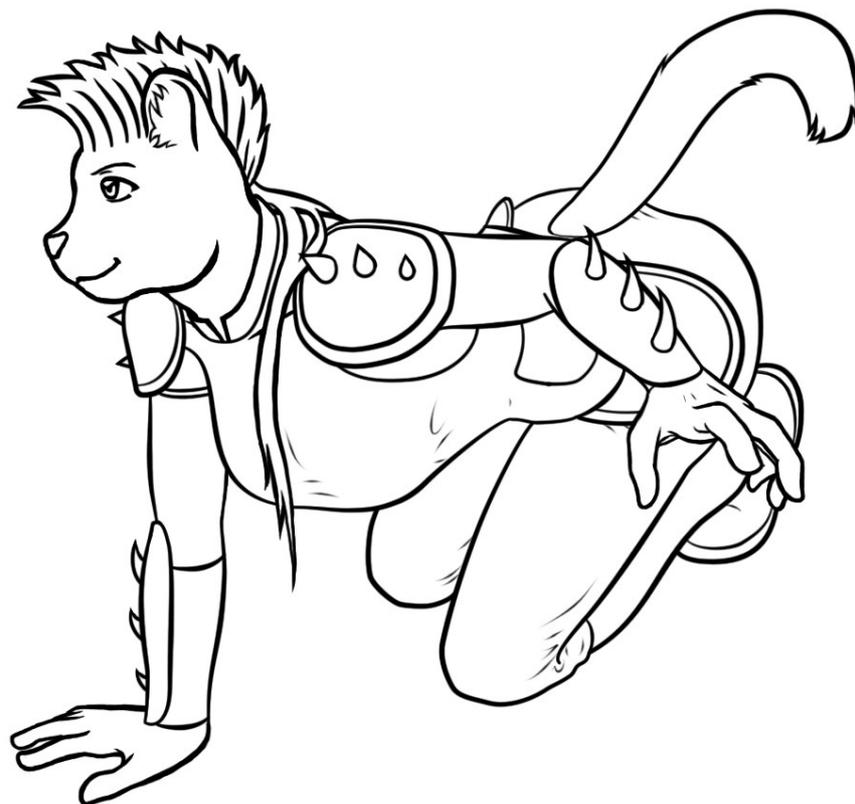


Figura 10-Iss Longpaw. Arte digital, 943x858 px



Figura 11-Beijo BHM+BBW. Arte digital, 1216x714 px



Figura 12-Julho do Calendário Bearnerd. Arte digital, 3508x2480 px

terminar pelo fato de sua dona trocar de fursona. No desenho do beijo, os pelos dos personagens imitam luvas e meias, sendo que na mulher deixei no estilo sete oitavos. No canto inferior esquerdo brinquei com nomes para soarem ursídeos. Para enfatizar que eram um urso marrom com uma panda, mesmo sem ter pelos cobrindo o corpo todo, o *Umbearto* possui pele e pelos com tons semelhantes e a *Beartriz* usa maquiagem simbolizando as manchas dos olhos do panda.

No final de 2013, após ser apresentado a Bym, dono do site Bearnerd, fui convidado a participar de um calendário de desenhos ursinos. Primeiramente trabalhei em uma obra que, durante sua execução, notei que não conseguiria terminar. Então, aproveitei de um personagem do esboço para executar um desenho erótico de um *bear* urso tranquilo no mês de férias (figura 12).

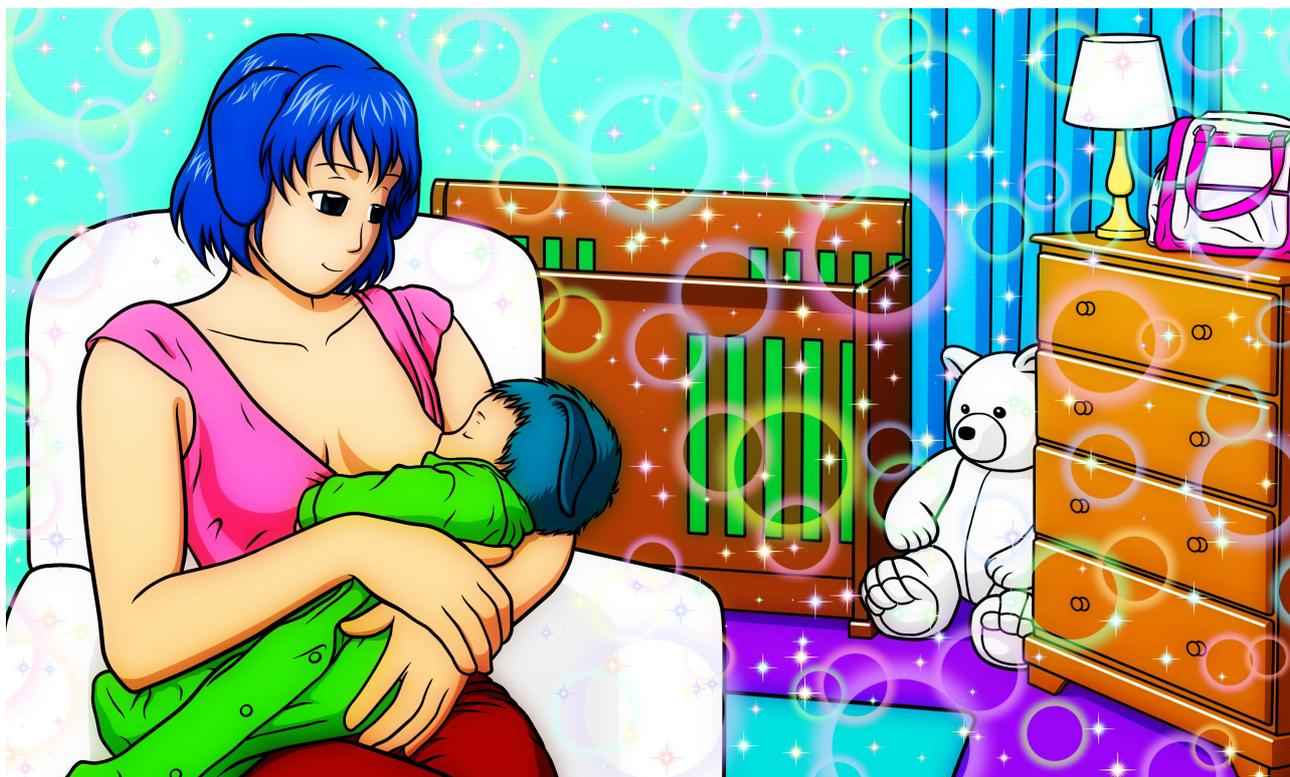


Figura 13-Amamentação. Arte digital, 2960x1780 px

Por ser um presente para minha mãe, na obra *Amamentação* (figura 13), desenhei uma mamãe *inumimi* cuidando do seu filhote e inseri efeitos expressionistas como bolhas de ar, e mini estrelas de fantasia, elementos comuns em obras *shoujo* (cujo público são garotas) para indicar serenidade. No cenário há um urso de pelúcia, brinquedo responsável por tornar essa espécie meu animal favorito .

1.2 MÁSCARAS MACIAS, MAS MAÇANTES

A maioria das pessoas se vê como a forma que é refletida pelo espelho, porém, algumas, não se satisfazem com ela. Existem pessoas que, por não gostarem da sua aparência, fazem cirurgias

plásticas, se fantasiam, se complementam com acessórios; já outras tem uma visão mais espiritualista e dizem que o corpo é um recipiente para a alma e não mostra a verdadeira forma do ser. Mas a necessidade de uma imagem é inevitável, e a criação de um personagem que represente um eu ideal pode ser a solução de uma crise de identidade.

Na tribo dos furrries, a criação de um avatar zooantropomórfico é extremamente comum (nem todos possuem, outros demoram a criar e alguns até têm mais de um alter-ego, ou diferentes versões do mesmo). A escolha do fursona é muito pessoal e é influenciado pelo juízo de gosto e/ou por características das personalidade que se assemelham ao comportamento do animal escolhido, como a preguiça dos gatos, a fidelidade dos cães, etc. Não existe uma padrão ou lógica para a criação desse outro eu, mas eles tendem a ser uma versão idealizada dos seus autores (tanto fisicamente como em personalidade), podendo utilizar seu animal favorito ou um que tenha características e/ou hábitos semelhantes à pessoa, um amigo imaginário, um tutor espiritual que apareceu em um sonho, etc. E, logicamente, nem todos os furrries são artistas, portanto, é comum quem não é encomendar trabalhos para quem é. Eventualmente os fursonas podem ser criados por valores culturais de alguns animais (como pássaros estão ligados a liberdade), porém, tentar prever a personalidade de uma pessoa pela aparência de seu avatar pode gerar um grande engano, uma vez que o alter-ego animal costuma ser bastante diferente da pessoa que ele representa. E até mesmo o traço utilizado nos olhos podem, propositalmente, mostrar uma personalidade falsa, o que muito perceptível em personagens *tsunderes* (personagens que se mostram durões, mas no fundo são bastante sensíveis) e *yanderes* (personagens que são “lobos em peles de cordeiros”).

A maior parte dos meus trabalhos foi feita em consequência de laços afetivos que tinha com pessoas que não desenhavam. Neles faço testes de técnicas de desenhos, pois embora praticamente ininterruptamente desenha mangá, vario as técnicas de sombreamento e linha em busca de uma técnica com um resultado satisfatório e veloz para utilizar nos meus próprios desenhos. Após entrar no mundo dos *furrries* meus pedidos aumentaram, certamente isso foi resultado da melhora dos meus trabalhos após me tornar um artista digital que utiliza truques facilitadores (usar uma foto como base e desenhar em camadas acima); da maior divulgação dos meus trabalhos ao postá-los na internet, e do desejo, daqueles que não desenhavam, de terem um desenho de seus *fursonas*. Como os avatares dizem muito sobre a pessoa, acho muito divertido quando meus amigos os criam ao conversar comigo.

Nunca usei fotos em meus perfis da internet, em vez disso uso desenhos de minha autoria, sendo que alguns desses foram perdidos tanto a versão em papel, quanto a digitalizada. Inicialmente usava os personagens de RPG com os quais jogava, mesmo que fosse uma personagem feminina como Hiaf (figura 14), uma elfa telepata que ficou gorda devido aos comodismo da telecinesia. Mas

como depois parei de jogar, mas logo conheci os *furries*, então passei a usar desenhos zootropomórficos e devido a estar querendo criar uma história, usei um dos personagens que pertenceria a ela: Baut (figura 15), um urso com alguns discretos traços de dente-de-sabre como presas que se exteriorizam quando a boca está fechada, porém não tão grandes quanto. Em Baut iniciei um processo de ciberização ao colocar em cada olho as cores das íris e esclerótica invertidos, sendo a íris esquerda luminosa lembrando olhos mecânicos. O desenho foi feito usando as ferramentas pincel, borracha, balde de tinta, borrar e desfoque do Photoshop e o fundo do desenho foi resultante de aplicar filtros em uma textura.



Figura 14-Hiáf. Lápis de cor e esferográfica sobre papel, 11x20 cm



Figura 15-Baut. Arte digital, 589x587 px



Figura 16-Djourner. Arte digital, 700x700 px

Como não considero Baut como *fursona*, o primeiro que desenhei foi o dragão Djourner (figura 16). Ele foi feito com base nas descrições e correções de um amigo meu que conheci no *Fur Affinity* (um site de arte *furry*). Nele usei as mesmas ferramentas das de Baut, mas nas linhas maiores precisei usar vetores devido a minha falta de firmeza na mão; e indiquei os volumes com

uma luz e uma sombra

Participando de um grupo de *furries* no Facebook, atendi um pedido que foi postado publicamente e fiz um desenho de um avatar urso polar e testei fazer a técnica de uma luz e duas sombras e sem linha (figura 17). Esse método de criação de volume usa os princípios da gestaut de fechamento e pregnância.



Figura 17-Avatar Marcos. Arte digital, 600x600 px

Somente depois de já ter desenhado *fursonas* para os outros eu finalmente criei um rosto do meu unindo vários elementos de que gosto, inventando Urlos (figura 18), nome dado por ele ser um *urso-de-óculos*. Sendo *furry*, *otaku* e simpatizante dos *bears*, criei um avatar de um urso *kemono*. Urlos também é um híbrido que une os elementos: humano, máquina e natureza ao ser um ente zooantropomórfico ciborgue. O urso-de-óculos foi escolhido por ser o único ursídeo da América Latina (embora não habite o Brasil) além de ser um urso pequeno comparado aos demais. E brincando com o nome, o deixei sendo um urso-de-óculos de óculos. A forma antro (termo que os *furries* usam para um híbrido de humano e animal mais uniforme. É a abreviatura de antropomórfico.) foi adotada pelo maior número de possibilidades que um ser que age como um humano possui. A parte cibernética se relaciona com minha paixão por obras de ficção científica, mas como eu também gosto muito de fantasia eu o fiz com um visual *steampunk* (gênero de histórias em que há desenvolvimentos científicos avançados na época das máquinas a vapor, ou seja, pertencem a um futuro do pretérito). Os ciborgues também são alvos de debates intrigantes sobre a artificialidade e quão artificial se pode ser para que se possa se manter humano, embora só sejamos humanos por conta das criações artificiais que nos distinguem dos outros animais.

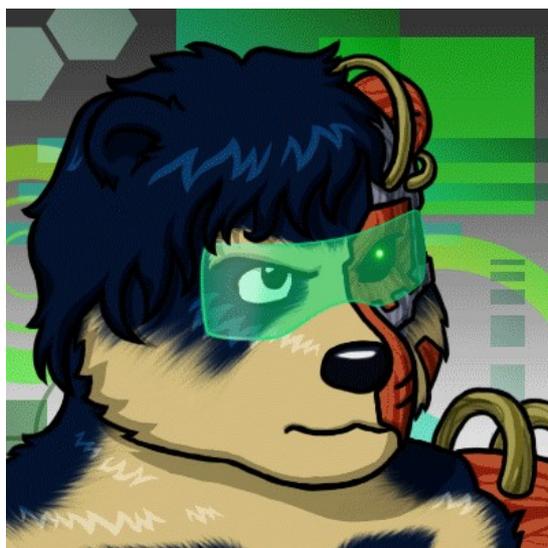


Figura 18-Urlos. Arte digital, 400x400 px



Figura 19-Sunny Grianmhar. Arte digital, 1906x1192 px

Após conhecer aquele que se tornaria meu namorado, fiz o desenho do leão Sunny Grianmhar (figura 19), seu primeiro *fursona* conforme foi pedido e baseando em desenhos que me passou. Sunny foi o meu primeiro desenho usando o programa Paint Tool SAI junto ao Photoshop. O SAI possui ferramentas vetoriais que permitem manipular bastante a linha e isto fez com que meus desenhos, a partir de então, ficassem com um acabamento bem melhor. Antes, fazia linhas “cabeludas” com o pincel e as aprimorava com a borracha, mas agora uso a caneta do SAI e moldo a grossura e mudo a posição da linha com as ferramentas pressão, peso e editar. Para o fundo usei uma manipulação de uma foto da internet.

Ainda como amigos, tivéramos conversas sobre *bears*, então sugeri a ele a criar um avatar urso *bear*, portanto ele elaborou Ben Heldig, um urso polar azul que o desenhei de presente de aniversário. Fiz duas versões dele em um estilo mais realista: com e sem barba, pois quando mostrei o resultado parcial sem ela, ele o achou agradável (figuras 20 e 21).



Figura 20-Ben Heldig. Arte digital, 1777x1154 px



Figura 21-Ben com Barba. Arte digital, 1186x1154 px

De modo semelhante aconteceu com um presente de natal, em que produzi o desenho do Ben na grama em versão diurna e noturna. Neste utilizei linhas coloridas e sombreamento de uma

luz e duas sombras com degradê. Para a grama e estrelas elaborei pincéis no photoshop, de modo que só precisei desenhar uma folha e três tipos de estrelas.

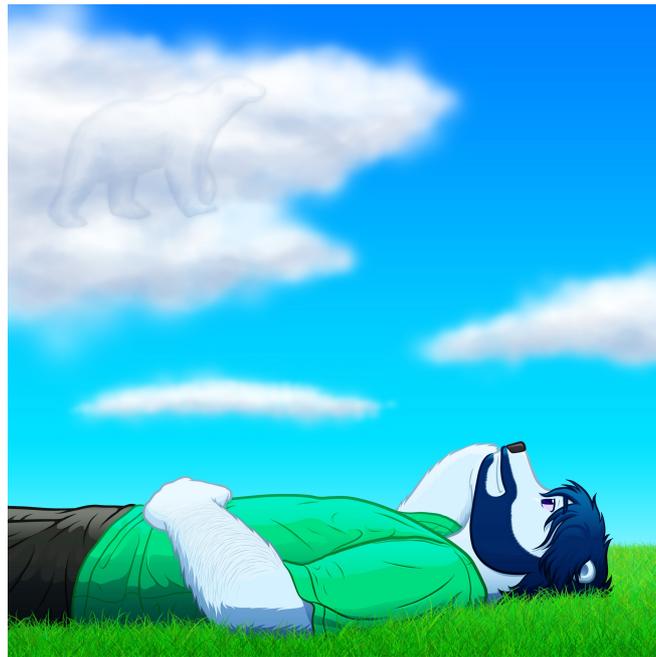


Figura 22-Ben Observando Nuvens. Arte digital, 2462x2462 px



Figura 23-Ben Observando Estrelas. Arte digital, 2462x1641 px

Após apresentar o mundo *furry* à minha prima e a agradecer, perguntei se ela gostaria de ter um *fursona*. Como a resposta foi positiva, ela resolveu “ser” uma tigresa branca devido ao seu signo

no horóscopo chinês. Sendo ávida leitora, a representei segurando um dos seus livros favoritos: Harry Potter. Embora ela não o tenha lido em inglês a cor da capa que mais combinava com a composição era a da versão “adulta” (capa menos colorida que a original) do primeiro livro em inglês. A linha usada possui espessura uniforme por ser um vetor sem influência de pressão e a sombra é chapada.



Figura 24-Fursona da Ju. Arte digital, 1204x1500 px

Depois de um tempo, esbocei o corpo de meu *fursona* e com isso resolvi fazer modificações na paleta e forma das partes mecânicas. Reduzi bastante as partes metálicas no rosto deixando um “R” estilizado como uma máscara parcial e sem óculos. Para deixar com um ar mais retro, coloquei



Figura 25-Urlos 2. Arte digital, 927x927 px

uma engrenagem e grades de fornalha no peito. Enquanto no primeiro desenho de Urlos o metal era mais espelhado, desta vez tentei o deixar menos brilhante para ficar mais rústico. Por influência de RPGs, deixei ele carregando é um martelo-turbina, pois seria uma arma corpo-a corpo grande, mas rápida.



Figura 26-Urlos, o Urso-de-Óculos Ciborgue. Arte digital, 1460x1030 px

Iniciado em 2013 como ideia para um mês de um calendário 2014, mas finalizado somente em 2015, Ajuda foi meu trabalho mais elaborado. Com muitas pausas para concluir trabalhos menores, o esboço inicial ficou deixado de lado por meses antes de meu namorado sugerir para eu o terminar como presente atrasado de dia dos namorados em 2014. Inspirada na frase de Dener Naize “Nunca olhe alguém de cima para baixo, a não ser que seja para ajudá-lo a se levantar.” a obra possui dois personagens com a repetição do que está de costas, de modo que ele estende a mão tanto ao Ben, quanto ao observador, sendo que na imagem maior ele extrapola o quadro para dar maior interação. Este gesto amigável representa um apoio para ajudar a erguer e seguir em frente. Ben observa um pouco sem graça, mas aceita a ajuda contente, e espero estimular o espectador a imitá-lo a aceitar auxílio em vez de tentar resolver tudo sozinho por orgulho. As folhas, flores, e grama do cenário foram geradas através de pincéis que montei e as cascas das árvores através de textura nas partes maiores e pincel nos galhos ou troncos finos. O urso marrom possui pelagem humana, porém

as mãos são peludas como se fossem luvas e os pés são de urso; sua paleta é composta principalmente por tons de verde e marrom, assim como o cenário, como se fosse uma personificação dele, mostrando que, embora às vezes o que no cerca parece estático e indiferente, ainda é possível encontrar ajuda ali.



Figura 27-Ajuda. Arte digital, 4040x2480 px

Em uma sexta-feira 13, meu namorado inventou o raposo bruxo Jack Whistler Fox, *the Pumpkin* para ser um terceiro avatar, já que seu aniversário é no dia das bruxas. E mais tarde, baseado em um desenho que ele fez e em um esboço que ganhou, também fiz minha versão do bruxo Jack (figura 28). Embora iniciiei com a intenção de ser um presente surpresa, ao passar da data de entrega, mostrei o desenho incompleto e pedi sugestões para cor do feitiço, capa do livro e elementos do cenário. Este foi enfeitado com elementos típicos de *Halloween* como vassoura, caldeirão, poção, caveira e abóboras. Sendo um universo zooantropomórfico, em vez de usar uma caveira humana usei uma de bode, pois ele foi considerado como um montaria das bruxas na Idade Média. Fugindo do formato quadrangular, o desenho está inserido em uma estrela de cinco pontas invertida, uma alusão ao pentagrama que é um símbolo mágico.

Repleta de paradoxos, a obra Presente de Natal (figura 29) possui os três *fursonas* do meu namorado juntos em uma cena natalina desenhados no estilo *chibi* (significa pequeno em japonês).



Figura 28-Jack, o Bruxo. Arte digital, 2872x2730 px



Figura 29-Presente de Natal. Arte digital, 1425x1000 px

Os *chibis* possuem proporções exageradas e quase infantis afim de serem simpático e fofinhos. Sunny está dormido tranquilo enquanto Ben, de Papai Noel, vai em direção à árvore por o Urlos de pelúcia de presente para ele, e Jack, de assistente, está flutuando à janela com uma vassoura com a ponta de chifres de rena e esfera brilhante emulando Rudolph, a rena de nariz vermelho que guia as demais. A cortina balançando evidencia que a janela está aberta e indica por onde o urso entrou, porém, pela a direção que Ben toma, nota-se que ele não vai direto da janela para árvore, mas passou pela cama do presenteado antes para conferir se ele não o acordara. A perspectiva cavaleira, com ausência de pontos de fuga, iguala a importância de cada personagem. A imagem é plana com exceção dos pontos de luz, céu e olhos que possuem degradê. A copa do pinheiro é uma silhueta que sustenta o pisca-pisca e as bolas, afim de que ele com sua decoração não competisse atenção com os personagens. No canto superior esquerdo, há uma guirlanda sem linhas pretas para enfatizar que não faz parte do cenário, mas apenas está preenchendo um canto vazio para deixar uma mensagem de “feliz Natal e próspero ano novo”.

1.3 SAÍDAS DAS VIDAS HÍBRIDAS

A seleção artificial fez surgir algumas espécies animais novas (como o burro, ligre, etc.) além de uma grande diversidade de novas raças. Mas com os avanços científicos, hoje pode-se manipular a vida não só por cruzamentos, mas também modificar o código genético. Atualmente existem pelo menos três tipos de hibridismo humano: híbridos de pessoas e animais devido a xenotransplantes (transplantes entre espécies diferentes), seres geneticamente modificados com DNA humano e os ciborgues misturando humanos com máquinas.

Segundo D'Ângelo (2016) cientistas têm feito modificações genéticas em porcos afim de tornar seus órgãos aptos de serem utilizados em corpos humanos. Para não haver rejeição pelo organismo, quem recebe o órgão necessita tomar drogas com imunossupressores. Deste modo, quem vive com esses órgãos pode ser considerado um ser híbrido de humano-animal, embora sua aparência se conserve humana.

Pela manipulação genética nascem os transgênicos. E com isso, segundo Eduardo Kac, vivemos uma era em que não só pode ser criados objetos artísticos, como também sujeitos artísticos ao criar seres vivos modificados geneticamente. Em alguns dos seus experimentos em bioart mais polêmicos ele criou uma coelha com fluorescência e um híbrido de planta e animal: a edúnia, inserindo seu gene em petúnias para que suas flores tivessem coloração avermelhada. Considerando que essas experiências podem causar sofrimento à criatura, além de que essas novas espécies de seres vivos podem causar desequilíbrio ecológico e não existe um mínimo propósito altruísta no desenvolvimento desses seres, concordo como aqueles que são contrários às práticas da bioart.

Quando se pensa em ciborgues associa-se principalmente a braços e pernas biônicas, mas se formos refletir sobre a dependência tecnológica que muitos possuem, vemos como os terminais portáteis acabam sendo um segundo cérebro. A incorporação das máquinas pelos humanos pode levar a pelo menos dois caminhos não excludentes: a troca parcial ou completa do corpo biológico por um mecânico, e a imersão em realidades virtuais. Ao trocar o corpo natural por de uma máquina existiriam as vantagens de troca de peças desgastadas ou danificadas por novas o que talvez pudesse levar a uma maior longevidade, além de poder escolher o *design* do próprio corpo. A imersão no mundo virtual já é algo mais próximo e há quem fique mais tempo em frente a telas de videogames ou computadores do que vendo o mundo real, e através de aparelhos de realidade aumentada ou imersão total as pessoas podem ser conduzidas a mundos semelhantes à obras como *Accel World* e *Sword Art Online* onde os avatares personalizados se encontram e a diferença de sensações nos mundos real e virtual é bastante tênue.



Figura 30 – Accel World. Um animê que aborda a realidade aumentada e imersão total no mundo virtual Disponível em: http://ib.huluim.com/show_key_art/9873?size=1600x600®ion=US acessado em 20/06/2016

2 A JORNADA ENFADONHA

Muitas crianças pequenas desenhavam, mas com tempo abandonam a arte. Demorei um pouco mais que muitos colegas, mas acabei parando de desenhar quando entrei na pré-adolescência e fiquei cerca de quatro anos sem fazê-lo. O motivo para essa interrupção me é bastante nebuloso. Certamente uma das causas era um mau hábito de só desenhar quando estivesse inspirado, e acabei perdendo a inspiração. Talvez o fato de meu irmão mais velho desenhar bem melhor do que eu poder gerado frustrações com meu trabalho, ou apenas comecei a me entreter com outras coisas como Trading Card Games (TCG - jogos de cartas ou “estampas ilustradas” como costumam vir nas embalagens.) e não mais usava meu tempo livre e criatividade para fazer arte.

De fato só retomei a desenhar por volta dos dezesseis anos, quando comecei a jogar Role Playing Game (RPG: jogo de interpretação de papéis). Mas o que é um RPG? É uma forma coletiva de criação de histórias através de um jogo. Nele um participante é escolhido para ser o Mestre e os outros serão os Jogadores. Cada Jogador é responsável por criar e interpretar um dos personagens principais; o Mestre é responsável por descrever o mundo (que pode ser criado por ele ou não) e controlar todos os outros personagens. Para que não hajam discussões infantis como “Eu atingi você!” “Não atingiu! Eu estava usando um escudo e defendi!” regras complexas são descritas em livros sobre como fazer a ficha de personagem onde estarão as informações de poderes, itens e capacidades de cada avatar; além das regras de ações, por exemplo: Se um Guerreiro vai escalar um rochedo ou lutar contra o monstro ele precisa fazer testes rolando dados e tirando valores que dirão se ele obteve fracasso ou sucesso. Um dos pontos mais interessantes do RPG é que não há vencedores ou perdedores, todos trabalham juntos para criar uma história divertida.

Quando pedia para meu irmão desenhar meus personagens, eles costumavam não ficar como eu idealizava. Comecei, então, a tentar ilustrá-los, mas como sempre tive amigos que também desenhavam, isso me exigia a não ser pior do que eles. Fui voltando a desenhar por partes para que tudo saísse bem feito, e a primeira coisa que comecei a treinar foram os olhos, ou melhor, o olho, pois não conseguia desenhar um par. Em consequência, meus personagens acabavam ficando caolhos ou tinham o cabelo tampando metade do rosto.

Nas representações de meus alter-ego nunca os desenhei parecido comigo, mas sim criava personagens de como eu gostaria de ser. Meus personagens de RPG sucessivamente eram de raças não humanas e classes mais simples (as profissões que escolhia costumavam ser, por exemplo, bárbaro, monge, guerreiro, entre outras), pois se poderia não ser humano no jogo, assim o faria.

A princípio, jogava Dungeons and Dragons (D&D foi o primeiro RPG e é o mais popular) e tinha limitações impostas pelos Mestres que não tinham o meu espírito inovador, então nem me deram a opção de pegar uma raça do livro dos monstros. Embora a criação de um personagem de D&D possua muito mais liberdade do que um de vídeo game, eu ainda me sentia um pouco desconfortável com eles. Mas um dia eu encontrei o Big Eyes, Small Mouth (BESM). BESM d20: livro do jogador de anime é um manual de RPG genérico que permite criar qualquer tipo de personagem através de um sistema de pontos. Anos mais tarde descobri que o Generic Universal RolePlaying System (GURPS) é um sistema bem mais antigo que também permitia criar personagens através da compra de poderes com pontos, mas o BESM é muito mais simples do que o GURPS e usava o sistema de combate d20, o mesmo do D&D, e por isso foi muito mais fácil para compreendê-lo. Através desse livro pude criar personagens teriantropos (um ser fantástico que tem forma humana ou humanóide e se transforma em um animal ou híbrido. A teriantropia mais conhecida é a licantropia, ou seja: lobisomens) como sempre quis. Alguns amigos e eu gostamos muito da possibilidade de jogar com personagens com os poderes que ansiávamos e nos revezamos entre Mestre e Jogadores, mas eu particularmente costumava mestrear mais do que jogar por conhecer mais as regras. O problema do sistema genérico é que a liberdade excessiva fazia com que não continuássemos a estória, o que fez com que eu deixasse desenhos inacabados devido a minha lentidão.

O primeiro curso que comecei na Unb foi Pedagogia (e o abandonei no 4º semestre), onde conheci uma garota *otaku* chamada Bruna Alessandra que me emprestou DVDs com aulas de desenho mangá para copiar. Antes disso só desenhava cabeças e depois de assistir essas aulas comecei a estudar mais sobre desenhos na internet. E assim, os primeiros desenhos de pessoas inteiras após a minha interrupção artística foram personagens de um grupo de RPG o qual me juntei em um evento; chegando a desenhar todos os personagens de Jogador (PJs). Foi devido a esses desenhos do RPG que eu tive portfólio para apresentar na prova específica da UnB.

Infelizmente, poucas matérias ajudaram nos meus trabalhos, mas uma das que foram importantes foi, no segundo semestre, a disciplina Animação realizada com o Professor Fernando Nísio. Durante a matéria adquiri uma mesa digitalizadora e gradualmente fui abdicando do desenho tradicional e indo para o digital que é minha área atual. E foi nessa matéria que conheci o Thiago Portela que é *furry* como eu (seu *fursona* é o Guax, um guaxinim) e através dele conheci outros artistas de zooantropomorfismo que me apresentaram o *Paint Tool Sai*, programa que uso junto ao *Photoshop* para desenhar.

Em Projeto Interdisciplinar, descrevi a minha jornada artística através da proposta do professor Leno Veras de elaboração de um mapa pessoal com os pontos: Eu, Outro, Entre, Extra e

Ultra; onde demarquei respectivamente: Identidade, Afeto, Imaginário, Virtual e Espiritual. Durante a matéria fomos levando imagens ou objetos que faziam referência a cada etapa, e depois de discutir em sala, escrevíamos um texto a partir da nossa apresentação e provocações do professor e colegas. E no meu caso, para o Eu (identidade) usei meu *fursona* Urlos; para Outro (afeto), desenhos que amigos me encomendam; para Entre (imaginário), materiais de RPG, pois foi o RPG que me fez voltar a desenhar; para Extra (virtual), o meu computador que é minha ferramenta de pesquisa, trabalho e entretenimento; e para o Ultra (espiritual), as religiões com seus seres híbridos. Muitas páginas desta monografia foram escritas através deste processo.

Em Ateliê I, afim de que eu experimentasse técnicas diferentes, a professora Andréa Campos de Sá propôs que eu fizesse desenhos com aparência de outros artistas, e sugeriu que eu fizesse uma macaca antropomórfica (figura 31) como Da Vinci. Depois realizei um trabalho de pesquisa e ilustração de *fursonas* onde fiz uma troca com os entrevistados: informações por desenhos tentando emular um artista que eles escolhiam. Embora tenha recebido muitas descrições, eu só realizei três retratos com traços de Melangetic, Nurinaki e Falvie, e um com meu próprio traço. A criação do *fursona* é extremamente pessoal como pode-se ver abaixo nos relatos de alguns *furries* que desenhei:



Figura 31-Anatomia da Macaca. Arte digital, 357x1068 px



Figura 32-Mocka. Arte digital, 650x650 px

Mocka:

“Sempre (sempre desde que comecei a desenhar, que deve ter sido 5-6 anos atrás) tive um "avatar", uma versão melhorada ou alterada da minha forma natural. Encontrando o mundo furry, uma corrente infinda de possibilidades foi aberta, como criar seu próprio avatar, nesse fandom conhecido como fursona, seria mais adequado criar baseado na sua atual personalidade, ou na sua forma ideal? Feral ou anthro? Canino ou felino? e Etc etc. Depois de duas ou três tentativas frustradas, decidi por uma Sona que tivesse a forma física ideal, com a personalidade de que tenho atualmente, porém mais acentuada.

Espécie: Quimera(Híbrido) de Felino (Gato), Corvo, características menores, chifres e cauda diferenciadas

Quando digo forma física ideal, não digo só em "saúde" com em peso ou altura,mas o avatar tendo a "habilidade" de mudança de gênero, e de forma feral/anthro, já que numa realidade ideal, o inconcebível não existe, de forma que adaptei esse conceito para formar uma existência de poucas limitações para a minha sona.

As espécies e características físicas da sona foram escolhidas de acordo com peculiaridades pessoas, a parte felina pela minha curiosidade e infinda preguiça e vontade de cochilar, o corvo tendo uma parte mais profunda, sendo o meu animal representante (Familiar), simbolizando a proeminência e almejo de liberdade dado pelo voo, e ao mesmo tempo sendo algo/alguém diminuído ou desprezado pela sociedade/natureza por seu comportamento peculiar (refere se ao fato do corvo simbolizar mau agouro/morte e o contrário dos pássaros "normais" que são conectados com a felicidade e o novo dia) embora necessário (corvos são carniceiros, se pondo

como parte vital do ciclo alimentar natural, relacionado em como subculturas das quais eu participo geralmente são renegadas, embora tenham seu papel na cultura/história humana).

Chifres e cauda, junto com a escolha de coloração, em particular do rosto, são "filtros" naturais da personagem (algo que se assemelha ao que faço na realidade) que se alguém se dispõe a não julgar aparências, encontra um ser amável e compreensivo, embora firme e ameaçador se necessário.

Um simbolo chamado Estrela do Caos feito de prata, ou quando em forma alterada Bismuth, ao mesmo tempo é usado para identificar a sona quando em forma transformada, e indicar que equilíbrio e paz não são características proeminentes em mim.

Em personalidade, a personagem tendo os mesmos "valores" de mim mesma na vida real, em conjunto de os mesmos gostos nas mais variadas áreas e mesma sexualidade/credo (embora muitas vezes isso seja não mencionado, muitos não conectam essas áreas com o mundo furry). Amenização de características, consideradas por mim, desnecessárias, como ansiedade social e vários problemas de saúde.

Na descrição da Sona, encontra-se o termo "Shifter" que significa a habilidade de mudar de forma de acordo com a vontade. Que me pessoalmente significa que apesar da capacidade de mudar e se desejado, se adequar ao padrão, a forma que escolho é a que melhor reflete a minha imagem, seja qual for.

Modo feral, sendo uma parte "opcional" da fursona, é a versão que se parece mais com um animal comum, a minha incorpora uma pantera alada, embora sua coloração seja um cut-out de universo, representando a profundidade de todos os seres."



Figura 33-Fernanda Wolf. Arte digital, 500x500 px

Fernanda Wolf:

“Personalidade: Extremamente sentimental e fiel. Raramente diz o que realmente pensa, vício em desenhar, escrever e ler. Tem péssima memória e falta de atenção. Prefere ter papel neutro em discussões. Adora viajar, mas detesta lugares quentes. Desorganizada, dificilmente faz algo que realmente não esteja disposta. Humor instável, gosta de crianças e de ajudar.

Semelhanças: Personalidade e temperamento são os mesmos que os meus, devido ao fato de que ela é simplesmente a minha representação em forma animal, e diferente de muitos fursonas ela é originalmente humana, então não age muito através do instinto.

Diferenças: A aparência obviamente, mas acho que ela chega a ser um pouco mais paciente e introvertida que eu mesma, ela acaba sendo uma representação ainda mais profunda de mim.

Motivos da criação: Desde criança eu sempre tive uma característica de me espelhar em animais (até meus pais admitem isso e não tem problemas com a minha escolha de ser furry). A Nanda em si eu criei numa brincadeira de me representar (até porque não sabia o que era furry na época), mas conforme eu evoluía eu também a evoluía, aparência sempre com a mesma base, mas cada vez mais complexa, e a espécie acabou sendo consequência de eu me sentir muitas vezes com características de cão, mas com outras de lobo, apesar que o dingo é quase um lobo. E o fato de eu considerar muito forte a questão de fidelidade e família acabei por me identificar com essas espécies.”



Figura 34-Jay. Arte digital, 500x500 px

Jay:

“Eu escolhi lobo porque gosto e do jeito que eu mesmo sou estressado e identifiquei bem,

escolhi que ele fosse preto porque é a minha cor favorita, os olhos roxos e rosa porque adoro roxo e a combinação de roxo e rosa ficou boa quando eu tentei uma vez em algo meu, quando o criei então eu fiz os olhos usando essas cores. A cauda longa é porque eu queria ele especial e cauda pequena de lobo era feia. Eu escolhi ele tendo a cauda grande como uma coisa boa, fofa e forte pra dar caudadas nos "colegas". Ele tem magia, não especifico os poderes dele pelo que fazem porque meio que era muita coisa, o mais comum da magia dele é uma aura roxo e rosa leve sobre ele quando ele fica bravo além de os olhos brilharem em tom mais forte (tipo a lâmpada acende). Ele é super amigável e estressadinho. Se ele fica bravo com alguém é sempre bom ficar longe. As semelhanças são o carinho com amigos, a raiva que é gerada bem facilmente, a esperteza e astúcia. As diferenças são que ele é muito inteligente mas fica na dele, ele sempre se ajeita aonde está.”



Figura 35-Oda. Arte digital, 600x600 px

Oda:

“Meu fursona é um gato preto. Eu escolhi deixar ele como roupa padrão a mesma roupa de meu personagem favorito que é o Kiyoteru Hiyama de um livro japonês chamado “#AISUMA – Koko Ni Kimi Ga Inai Nara”. Eu tenho, tipo assim, um fascínio por ele, sua voz e tudo mais. Por isso, de alguma forma, queria muito inspirar o meu “eu” nele, tanto que tenho várias roupas que lembra a roupa padrão dele. Minha paixão por gatos, sobretudo os pretos, vem desde moleque. Eu via os gatos na rua e queria brincar com eles. São os animais que mais me chamam atenção. Uma vez, quando ainda criança, um gato me atacou depois de eu correr atrás dele pra poder segurar e ele ter se assustado. Mas eu, mesmo assim, nunca deixei de gostar desses animais. Me lembro que,

quando eu estava na casa da minha falecida avó materna, tinha um lugar que os gatos da vizinhança iam para tomar sol. Ia lá de vez em quando só para poder acariciar eles e passar um tempinho com eles. Mesmo que significasse ficar cheio de chupada de mosquito! Porque o que não faltava naquele lugar era mosquito! Eu também tinha o costume de ficar miando e me comportando como um gato também. Mas quando eu conheci o fandom por meio de um amigo, a primeira coisa que eu pensei foi em ser um gato preto. Aí fui com o tempo arrumando mais e mais meu fursona, até algumas das versões passadas dele virar um personagem original apenas. Oda Cat, meu fursona, é o meu verdadeiro eu.”

Em Ateliê II a minha produção foi a encomenda solicitada por um amigo do meu namorado de O Coruja Abraçando Sua Parceira (figura 36) o qual deixei sob a luz do luar para ficar mais romântico, o desenho do Jack, o cenário da obra Ajuda e elaborei um texto tentando juntar tudo que tinha produzido.



Figura 36-O Coruja Abraçando Sua Parceira, 2330x1650 px

Devido ser bastante lento para desenhar e não falar tudo sobre meu trabalho nas apresentações, e minha temática e técnica não ser de domínio dos professores, durante o curso aprendi muito mais fora do que dentro da sala de aula, e conseqüentemente tenho pouco a dizer

sobre minha trajetória acadêmica. Mas paralelamente aos trabalhos desenvolvidos para as matérias fiz os desenhos digitais já vistos que não poderiam ser aproveitados nelas.

CONCLUSÃO

As neotribos das quais eu participo tem relação com gostos. E portanto, nada impede de ser de muitas tribos simultaneamente. E de pequenos nichos seus membros “contaminaram” pessoas ao redor do mundo.

Embora os *otakus* no Japão sejam vistos como antissociais, fora de lá são colocados como um tipo de *nerd* que preferem “ler quadrinhos de trás para frente”. O Brasil possui uma grande população oriental e isso facilitou a presença dos mangás e animês que cativaram um grande público e fez surgir muitos aspirantes a *mangaká* (quadrinhista de mangá) e fãs que incorporam seus heróis favoritos.

Como o acontece no meio gay é desconhecido para a maioria, um subgrupo possui ainda menos visibilidade, embora os *bears* têm crescido bastante. O lema “seja como nós, seja você mesmo” faz dos *bears* uma tribo de autoaceitação do seus corpos e reforça a diversidade da beleza.

Os *furries* no Brasil são raros, porém, devido a internet, o isolamento físico não é empecilho para a existência da tribo. E é no meio digital que seus *fursonas* ganham vida e criam uma cultura de arte de recriação de si.

Considero que uma das funções da arte é a possibilidade de visualização e compartilhamento do nosso imaginário para que os outros saibam o que inventamos. Sempre podemos mostrar um novo mundo fantástico, uma possibilidade ainda não explorada. Existe uma infinidade de animais que podem ser rearranjados por distorção das suas proporções ou recombinações com outros seres ou coisas (mas considero que isso deve ficar somente no campo da ficção). Explorar universos improváveis e vagar pelo fantástico são experiências extraordinárias!

Com o avanço da tecnologia, o imaginário está se tornando cada vez mais palpável e o artista pode ter o papel de converter imaginação em virtualidade. No mundo digital as pessoas podem ser quem elas quiserem, mas um dos intermediadores entre o ideal sonhado e a representação é o artista.

As pessoas temem o desconhecido. E este medo faz, por exemplo, as pessoas terem aversão à morte, pois embora seja certa o além é incerto. E quando se evita a dúvida o preconceito toma seu lugar como uma forma estúpida de ter segurança. A ideia de seguir o padrão e julgar baseando em estereótipos podem ser mais cômoda, mas certamente não é melhor. Aqueles que fogem da norma não desaparecem por serem abjetos, por mais que sejam marginalizados e agredidos. Portanto, dar visibilidade às minorias e desmistificá-las é essencial para uma convivência entre indivíduos

diferentes.

Se deve tomar muito cuidado para não se opor de forma contundente. Por isso é importante tentar “se infiltrar sem ser notado” de modo que possa até ocorrer conflito (divergência), mas não um confronto (tentativa de anular o outro). Vejo que os *bears* possuem a habilidade de viver no meio normativo e mostrar as pessoas que o estereótipo que a mídia passa do movimento LGBTQIA é muito errado. E quando o nível entre as pessoas é muito diferente, a antipatia é facilmente gerada. Então, usar obras aparentemente sem temática gay através de *bears* disfarçados de ursos como uma ponte para uma com evidente é o que tento fazer. Uma vez que os avatares sempre dizem muito dos seus usuários, mas a mensagem real só pode ser obtida através da intimidade.

O tema de zooantropomorfismo é muito vasto e ainda há muita coisa para ser descoberta e desenvolvida, de modo que esta conclusão de trabalho não é um ponto final, mas sim um

REFERÊNCIAS:

[adjective][species]. 2013. Acessado em 25 de maio de 2016. Disponível em:

<http://vis.adjectivespecies.com/>

BARRAL, Étienne. **Otaku**: os filhos do virtual. São Paulo, SP: Editora SENAC, 2000.

CORTELLA, Mario Sérgio. **Não se desespere!**: Provocações filosóficas. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

D'ÂNGELO, Helô. **No futuro, talvez você receba o órgão de um porco**. 2016. Acessado em 20 de junho de 2016. Disponível em: <http://super.abril.com.br/ciencia/no-futuro-talvez-voce-receba-o-orgao-de-um-porco>

DIAS, Belidson. **O I/mundo da educação da cultura visual**. Brasília, DF: Editora da pós-graduação em arte da Universidade de Brasília, 2011.

DOMINGOS, J.J. **O discurso dos ursos**: outros modos de ser da homoafetividade. João Pessoa, PB: Marca de Fantasia, 2010.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do objeto**: Sistema de Leitura Visual da Forma. 8 ed. São Paulo, SP: Escrituras, 2000.

GRAVETT, Paul. **Mangá**: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo, SP: Conrad Editora do Brasil, 2006

HART, Christopher. Mangamania: **Chibis e Felpudos personagens**. Madrid, Espanha: Librero, 2011

HENNEN, Peter. **Faeries, bears, and leathermen**: men in community queering the masculine. Chicago, Estados Unidos: The University of Chicago Press, 2008

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. 22. ed. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 2008.

LEXIKON, Herder. **Dicionário de símbolos**. 14. ed. São Paulo, SP: Cultrix, 1990.

MACKINNON, Marc C.. **Besm d20**: livro do jogador de anime. São Paulo, SP: Devir, 2006.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro, RJ: 1987

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo, SP: M. Books do Brasil Editora, 2005.

MISKOLCI, Richard. **A Teoria Queer e a Sociologia**: o desafio de uma analítica da normatização. Sociologias, Porto Alegre. Ano 11, N.21, jan./jun. 2009. Acessado em 9 de setembro de 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/soc/n21/08.pdf>

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2012.

MYERS, David G. **Psicologia Social**. 10.ed. Porto Alegre, RS: AMGH, 2014.

PATTEN, Fred. **Retrospective**: An Illustrated Chronology of Furry Fandom, 1966-1996. Acessado em 14 de junho de 2016. Disponível em: <https://www.flayrah.com/4117/retrospective-illustrated-chronology-furry-fandom-1966-1996>

SCHULMAN, Michael. **Generation LGBTQIA**. The New York Times. Nova York. 1 out. 2013. Acessado em 5 de maio de 2016. Disponível em: <http://www.oakland.edu/upload/docs/Clips/2013/130111%20-%20lgbtqia.pdf>

SANTOS, Janete Lopes dos. **Mangá**: Ascensão da cultura visual moderna japonesa no Brasil. XXVI Simpósio Nacional de História, 2011, São Paulo, SP. Acessado em 10 de maio de 2016. Disponível em: http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300674951_ARQUIVO_meu.pdf

TEDx Talks. **What if art could truly create biological life?**. 2015 Acessado em 20 de junho de 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IS_5WJteCC8

WINTERMAN, Denise. **Who are the furrries?**. 2009 Acessado em 05 de maio de 2016. Disponível em: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/8355287.stm