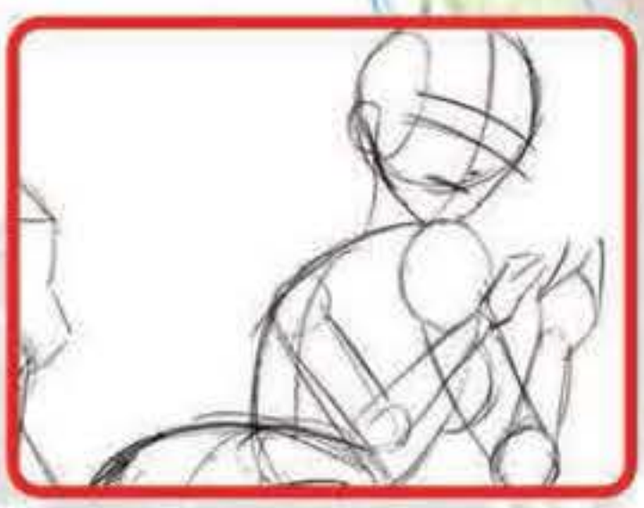
COMO DESENHAR HENTAI

HOMERO ROMERO

Cabeças
Anatomia
Pin-up
Beijos
Ação
Casal
Composição
Postura
Perspectiva

PERSONAGENS SEDUTORAS



MÉTODO PASSO A PASSO DESCOMPLICADO

DISCOVERY PUBLICAÇÕES

COMO DESENHAR HENTAI

Rua Padre Agostinho Poncet, 135 - Mandaqui
CEP: 02408-040 - São Paulo - SP
www.discoverypublicacoes.com.br

Diretores
Fábio Kataoka
Nilson Festa

Administração Geral
Andreza de Oliveira Pereira
andreza@discovery.com.br

Produção Editorial
Robson Oliveira

Coodernação Editorial
Carlos Kataoka

Criação: Estúdio Matiz

Direção: Homero Romero

Redação: Homero Romero e Alexandra Mattos

Diagramação: Jackeline Fonseca

Ilustrações: Alexandra Mattos, Arthur Garcia e Homero Romero

Capa: Franco de Rosa e Wanderley Felipe

Atendimento ao Cliente
atendimento@discoverypublicacoes.com.br
011-2977-5878

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial deste trabalho, seja por meio eletrônico ou impresso, inclusive fotocópias sem prévia autorização e consentimento da editora.

INTRODUÇÃO (OBA!)

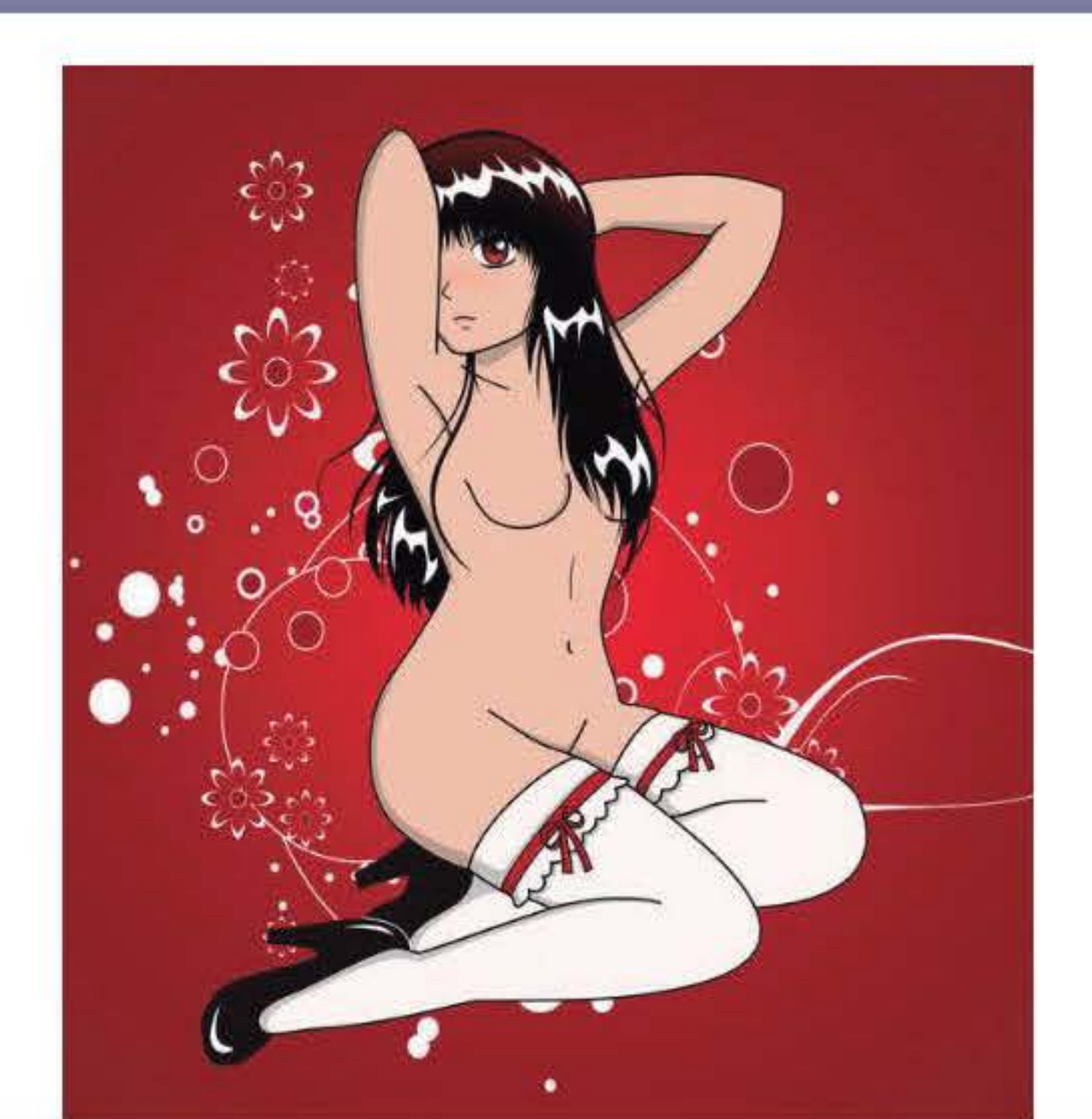
Desenhar é, das artes, uma das mais baratas. Requer apenas lápis e papel para se praticar. Por isso procure usar o material correto para seus trabalhos.

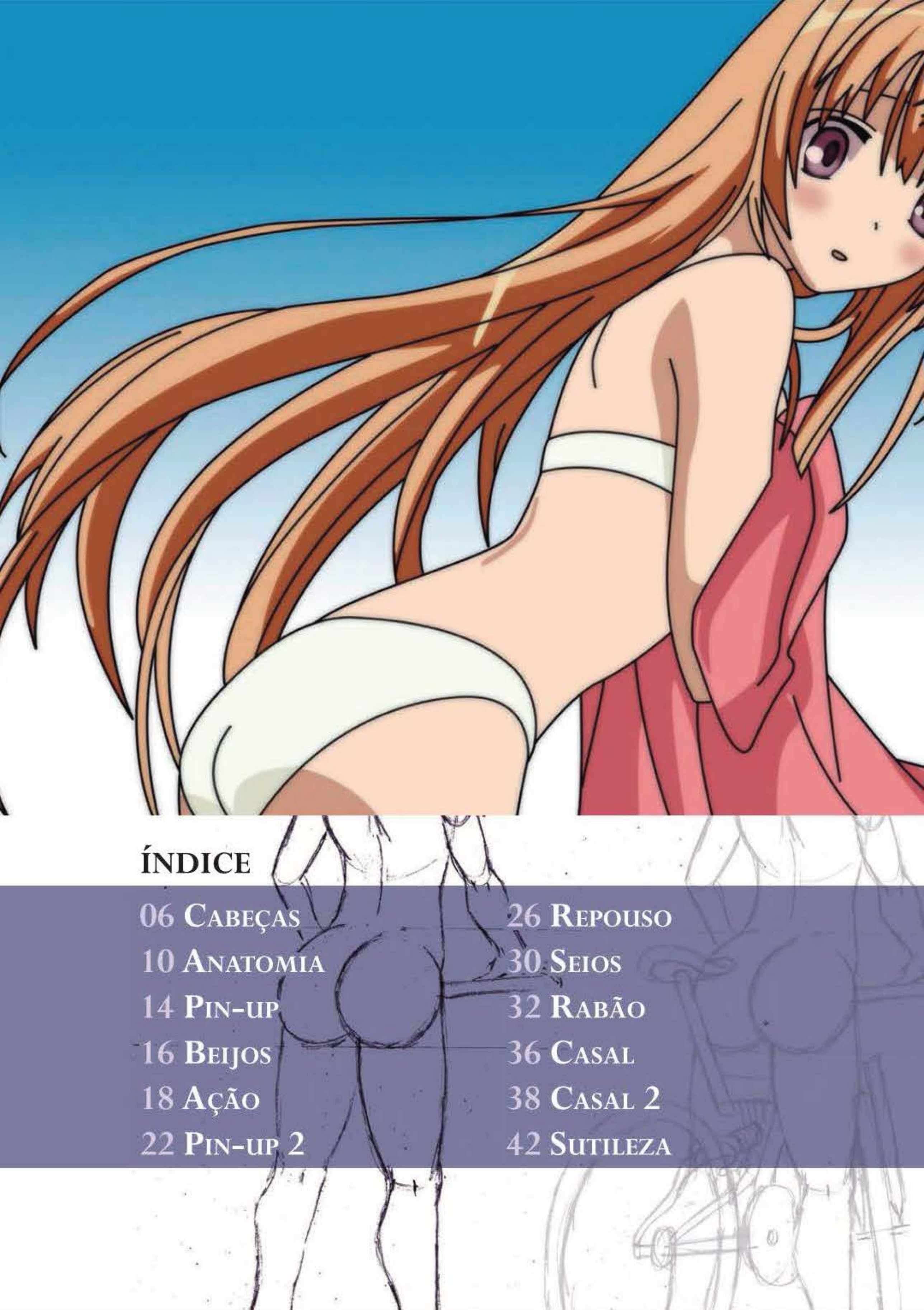
Os lápis possuem várias graduações, que variam dos mais duros (6 H) ao mais macio (6B). Para esboços ligeiros os mais indicados são o HB e o 2B. Se você esboça com muita velocidade e prefere usar lapiseira, a espessura do grafite precisa ser maior 0,7 ou 0,9. As lapiseiras 0,5 são recomendadas para acabamentos e detalhes. Pois o grafite quebra ao se riscar rápido. O ideal é você experimentar vários tipos de lápis e grafites até encontrar aquele com que se adapta mais.

Para apagar esboços, linhas de construção e limpar a arte de possíveis marcas de dedo e grafite, use uma boa borracha branca. Cortando um pedaço pequeno da borracha com o estilete você poderá apagar detalhes miúdos.

Existe uma grande gama de papeis para desenhos. Cada qual para um uso específico. Mas você pode começar com um simples sulfite A4. Papeis de lay-out em bloco também são bons. Use o formato A3 para desenhos maiores. Um bom papel barato para esboços e passar nanquim é o tipo opaline.

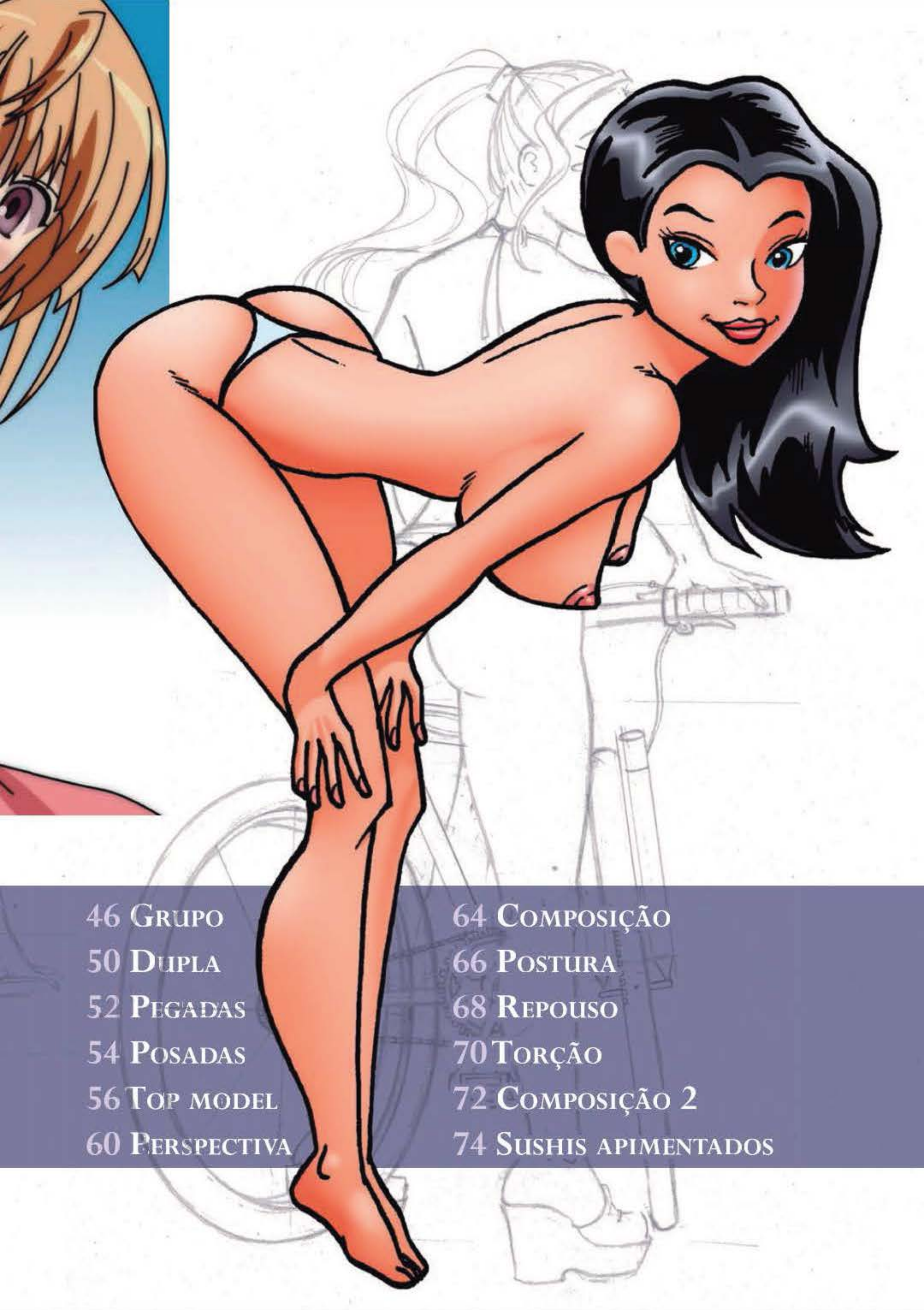
Neste volume estamos utilizando sulfite A4 de 75e 90 gramas. Blocos para Lay-out liso A3. Lápis 5B e 6B. Grafites 0,9 HB e 3B. Lapis de cor vermelho e azul.





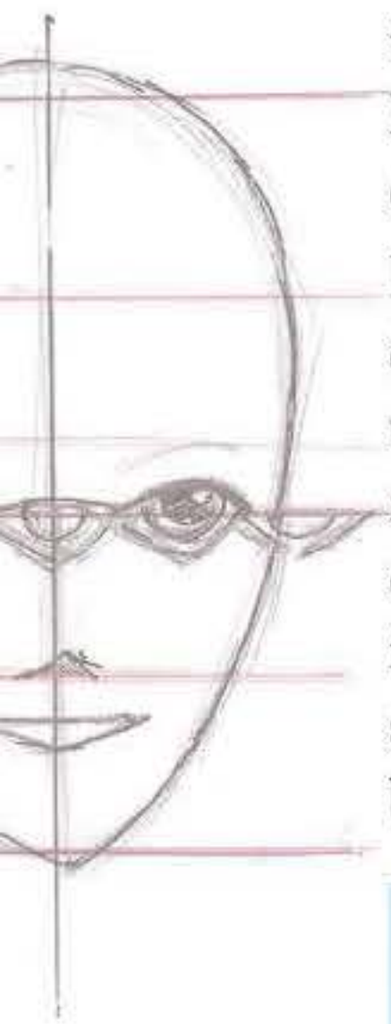
ÍNDICE

06 Cabeças
10 Anatomia
14 Pin-up
16 Beijos
18 Ação
22 Pin-up 2
26 Repouso
30 Seios
32 Rabão
36 Casal
38 Casal 2
42 Sutileza



46 Grupo
50 Dupla
52 Pegadas
54 Posadas
56 Top model
60 Perspectiva
64 Composição
66 Postura
68 Repouso
70 Torção
72 Composição 2
74 Sushis apimentados

CABEÇAS



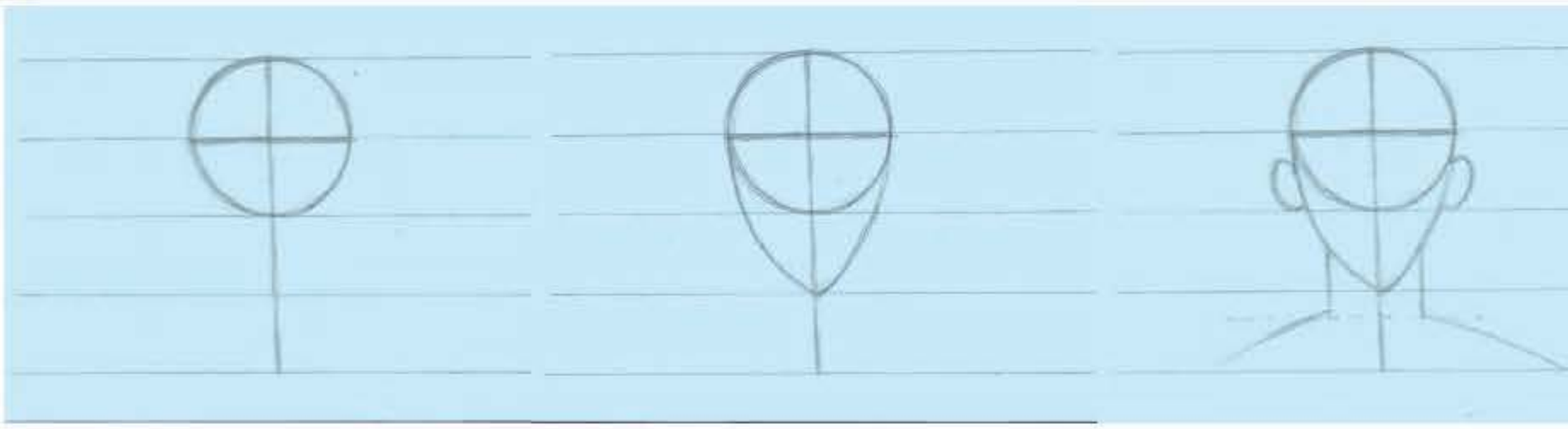
O primeiro passo para se desenhar a figura humana é se estudar incansavelmente a construção da cabeça. Primeiro trace uma oval. Divida ao meio, na vertical e na horizontal. Observe nos esboços onde ficam os olhos, boca, nariz e o inicio do cabelo.

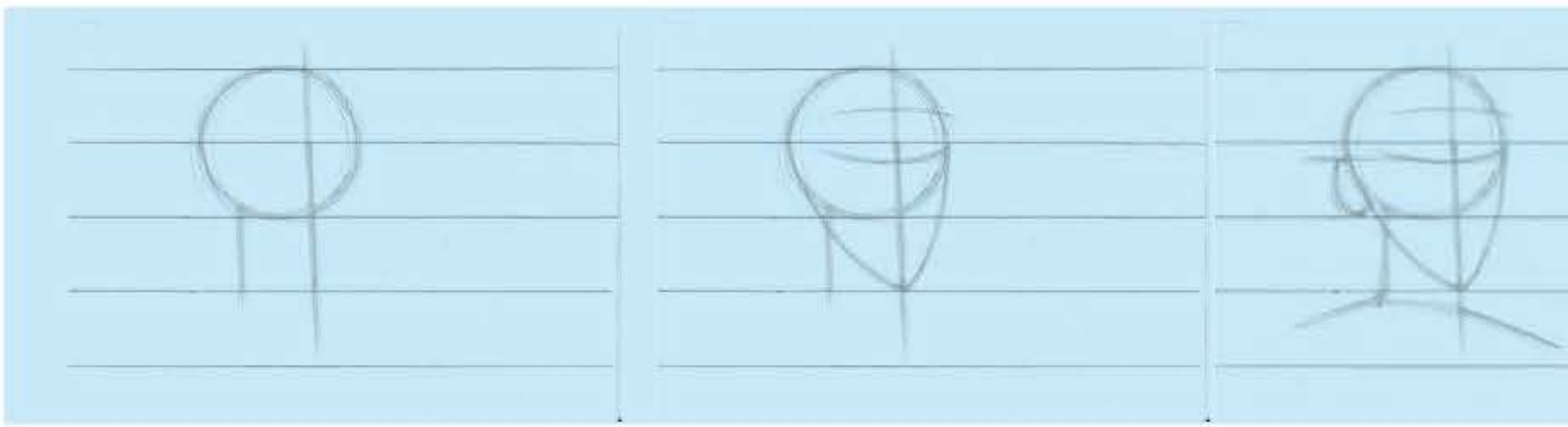
É importante decorar que: Na linha dos olhos devem caber "5" olhos. E que a distancia de um olho a outro é de "1" olho. São os ensinamentos do mestre Leonardo Da Vinci que não devemos esquecer jamais. Assim como: A boca fica 1/3 abaixo da base do nariz. E as orelhas situam-se entre as linhas dos olhos e a linha da base do nariz.

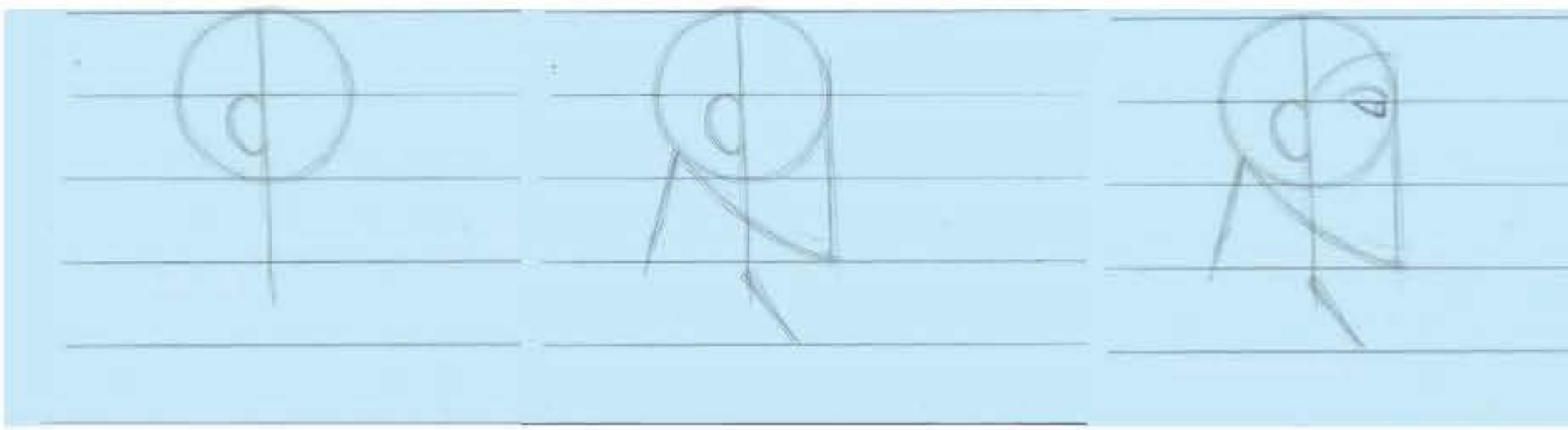
Como o gênero hentai utiliza figuras desenhadas no estilo mangá, onde os olhos merecem grande destaque. Marca-se "3" olhos no meio do rosto, e uma metade de cada olho em cada lado do rosto.

Naturalmente estamos falando de um modelo padrão de rosto. Que devemos estudar bastante e nunca deixar de esboçar.

As pessoas possuem características distintas, uma das outras. Algumas tem o nariz mais abaixo. Os lábios mais para cima. Olhos mais estreitos. Testa mais curta. Com o tempo e a pratica vem a perfeição. O importante é praticar bastante, o tempo todo.







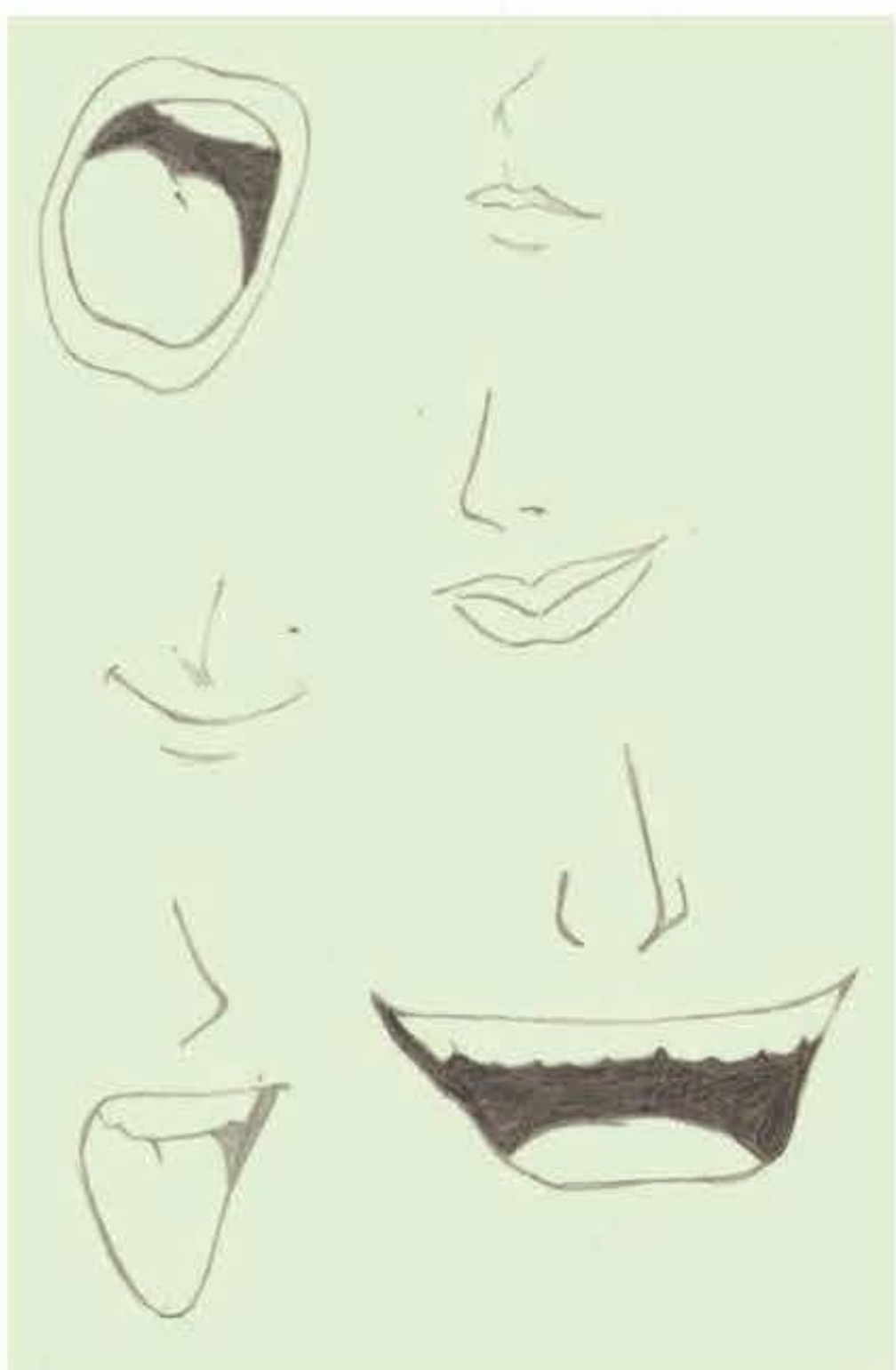
Estudando seus autores preferidos, ou aqueles com quem se identifica melhor.

Faça também um estudo mais aprofundado utilizando o esqueleto. Procure um livro de anatomia e se aprofunde o mais que puder nesta questão. Sempre volte a estudar os ossos. Eles possibilitam que você "sinta" a figura. Você vai construir os rostos com maior segurança conhecendo anatomia.

Quando se desenha a caveira do rosto você se obriga a desenhar a massa e o volume dos detalhes da ossatura. Isto faz com que você aprenda a fazer desenhos tridimensionais com mais precisão. Com luz e sombra. Com volume.

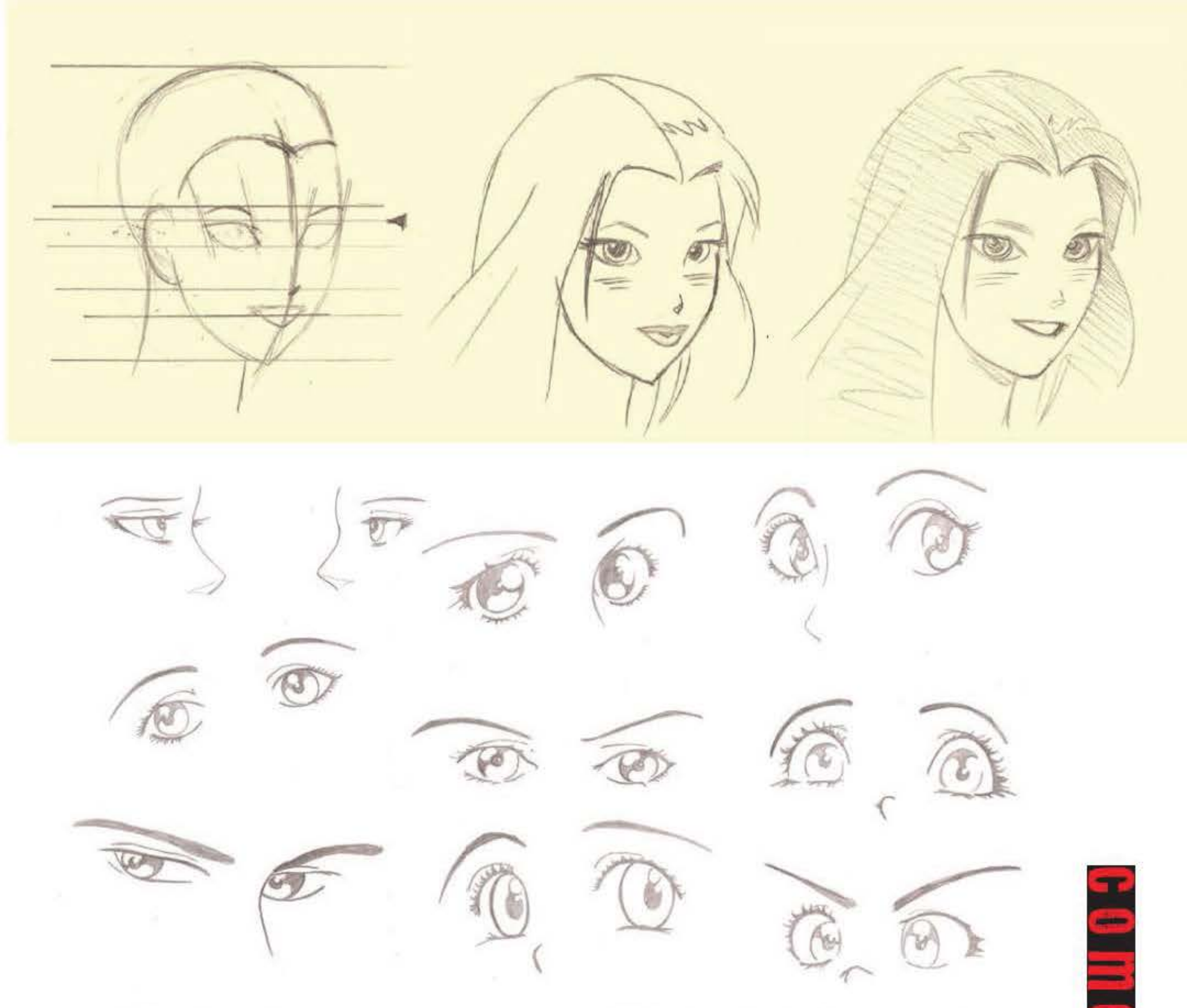
Observe o rosto de perfil e repita dezenas e dezenas de vezes este exercício. Veja onde posicionar corretamente os olhos , o nariz, a boca, a orelha, o maxilar, enfim tudo. Cada detalhe. O rosto é a parte mais importante de uma figura humana. É onde recaem todas as atenções. Você precisa aprender a fazer rostos expressivos. Eles devem ser sempre bonitos e harmoniosos. Mesmo as figuras grotescas devem ter uma boa construção de rosto.

CABEÇAS



Boca Frontal- use linhas que auxiliam a compor o esboço. Vá definindo a forma e o inicio do sombreamento. Tente demonstrar o volume dos lábios.

Boca Lateral – o lábio superior é diferente do lábio inferior. Observe os diferentes tipos de bocas das pessoas, tanto masculinas como femininas. A boca masculina tem uma forma mais fina enquanto a feminina é mais carnuda. As bocas dos hentais devem ser estilizadas. Resumidas a linha finas. Menores que as reais e os lábios só devem ser desenhados quando a figura está em close.

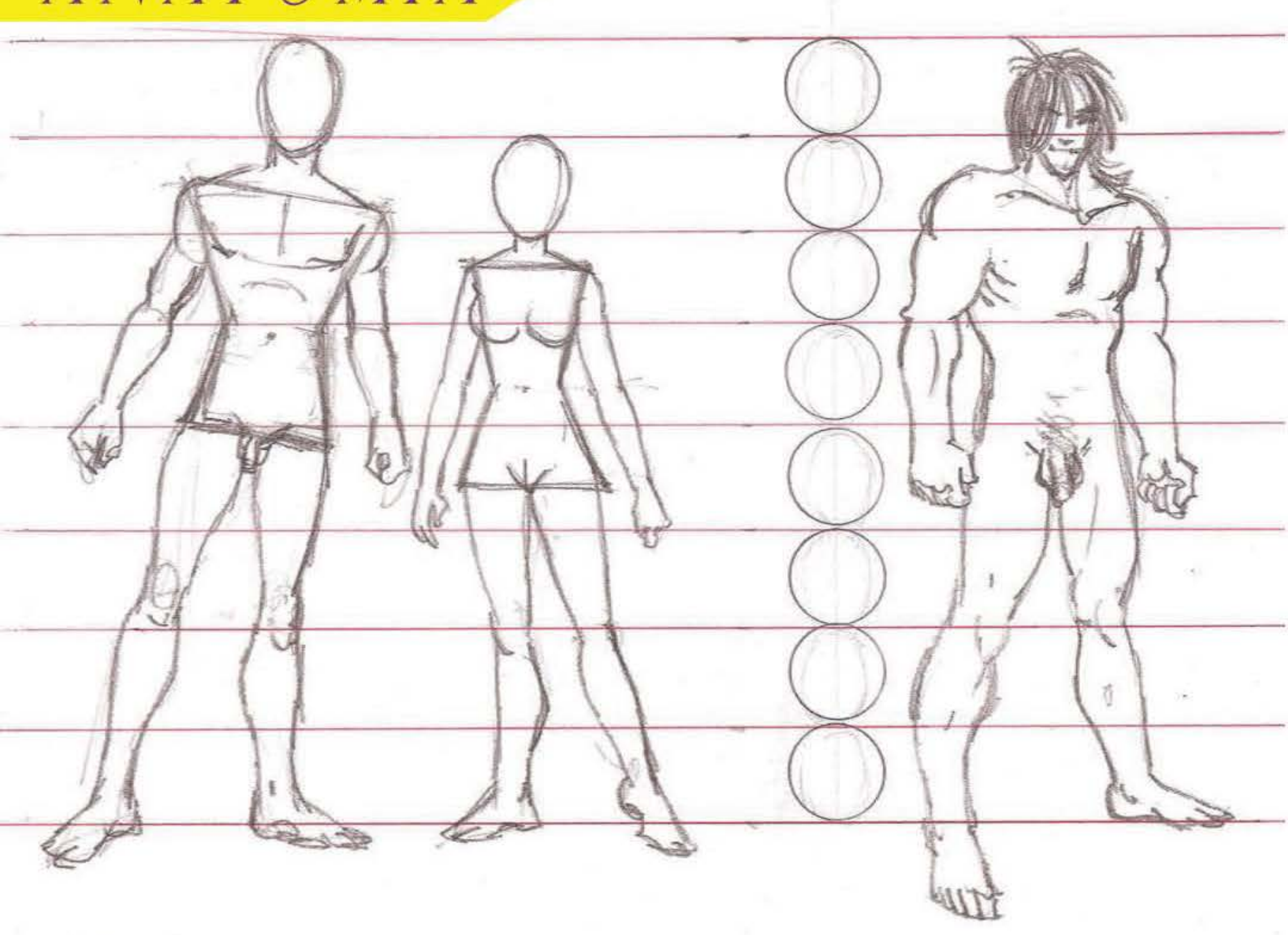


Olhos frontais - Primeiramente vamos conhecer a maneira clássica de se desenhar. Os olhos são os elementos que mais dão vida a uma figura. São os que mais expressam, no rosto. E o método de se fazer um olho incialmente é fazer um retângulo e dividi-lo em quatro partes. Para então observarmos como melhor dividir o olho. Deve-se esboçar com bastante leveza para poder apagar os traços básicos que auxiliam a construção do desenho. Assim, vai se definindo o elemento com traço mais decisivos e apagando os traços básicos.

Olho de perfil – no mesmo esquema utilizado para o olho frontal fazemos o olho de perfil. Este é um tipo de olho raramente deve ser usado em figuras mangá ou hentai. Pois não combina bem com o estilo. De qualquer maneira ele precisa ser aprendido. O olho em três quartos – é o mais utilizado no mangá e hentai. Portanto, estude-o com afinco e faça diferentes experiências. Tendo como referencias seus artistas prediletos.

Um truque - Uma boa maneira de se obter bom resultado ao se fazer a cabeça em ¾ é desenhar o olho que está em segundo plano ligeiramente menor que o o do primeiro plano. Você vai obter mais profundidade.

ANATOMIA



O Homem Vitruviano é um famoso desenho que discorre sobre a anatomia do corpo humano, realizado pelo genial Leonardo da Vinci no ano de 1490, em um de seus diários. Tem uma figura masculina nua em duas posições sobrepostas com os braços e pernas e inscrito em um círculo e um quadrado. É um estudo das proporções do corpo humano feita a partir de textos de arquitetura Vitruvius, arquiteto da Roma antiga. É também conhecido como o "cânone" de proporções humanas.

Este estudo das proporções são utilizados até hoje. E não seria possível tratarmos de desenhar hentai, ou personagens nus, sem seguir tais recomendações ou os cânones, que quer dizer via de regra, preceito ou norma.

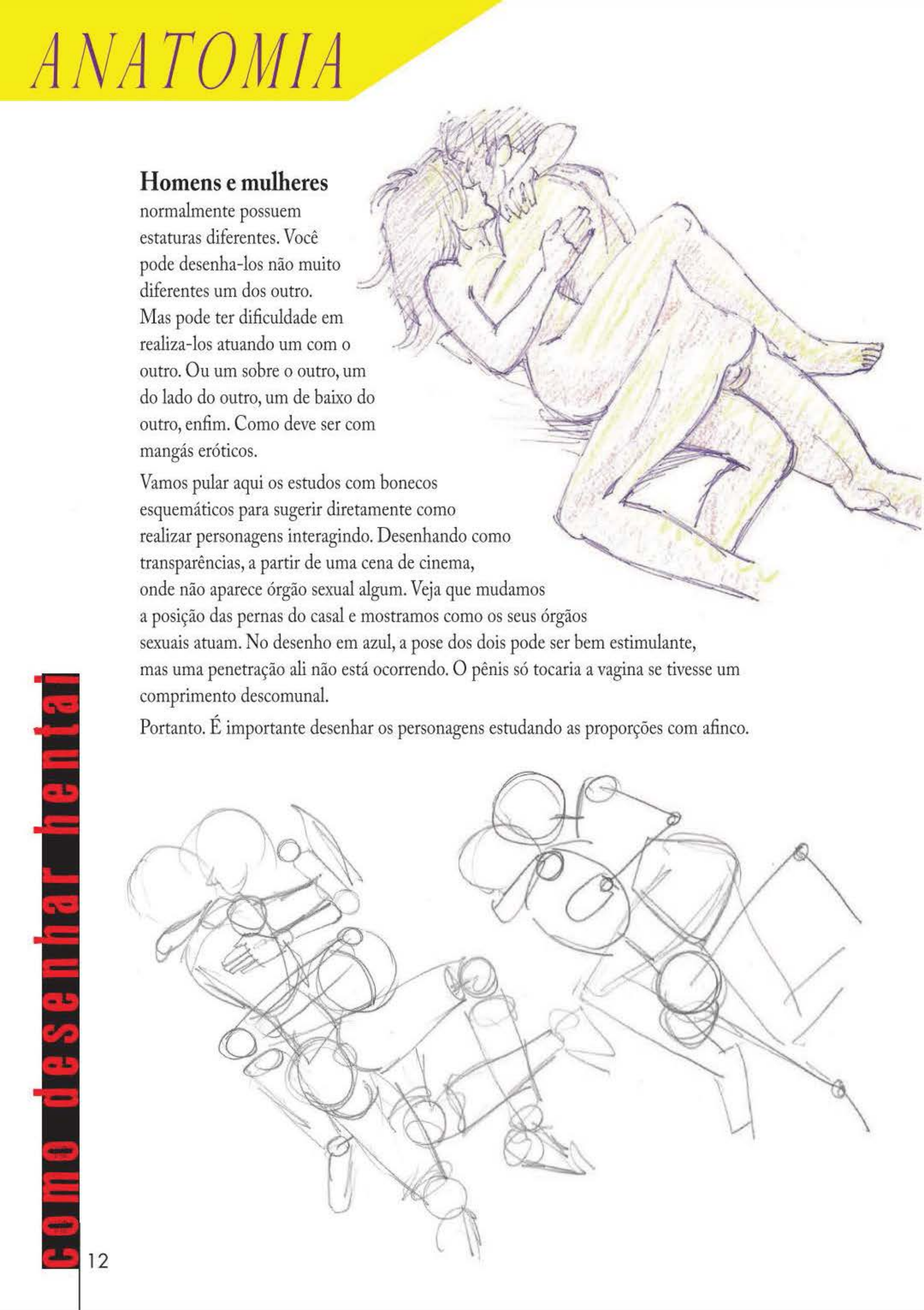
Compare então as proporções das partes do corpo humano e decore suas dimensões. O rosto, do queixo até as raízes do cabelo, mede um décimo da altura total. A palma da mão, a partir do punho para a ponta do dedo do meio, mede exatamente o mesmo. A cabeça, desde o queixo até sua coroa, mede um oitavo de todo o corpo.

A partir do esterno para as raízes do cabelo é equivalente a um sexto do corpo inteiro. A partir do meio do peito à coroa, mede um quarto de todo o corpo. Do queixo para a

base do nariz, mede um terço do rosto. A parte frontal também mede outro terço da face. O pé tem um sexto da altura do corpo. O cotovelo , de um quarto de todo o corpo.

O peito também equivale a um quarto de todo o corpo. O umbigo é o ponto de centro do corpo humano. A figura circular desenhada no quadrado, permite ver que mede a partir da sola do pé para a coroa (topo da cabeça) é a mesma medida das pontas dos dedos com os braços estendidos.

Da Vinci ainda sugere que: quatro dedos fazem uma palma. Quatro palmas fazem um pé. Seis palmas fazem um cotovelo . 24 palmas fazem o corpo todo do homem. Do alto do peito dá a sétima parte de todo o homem.



Homens e mulheres normalmente possuem estaturas diferentes. Você pode desenha-los não muito diferentes um dos outro. Mas pode ter dificuldade em realiza-los atuando um com o outro. Ou um sobre o outro, um do lado do outro, um de baixo do outro, enfim. Como deve ser com mangás eróticos.

Vamos pular aqui os estudos com bonecos esquemáticos para sugerir diretamente como realizar personagens interagindo. Desenhando como transparências, a partir de uma cena de cinema, onde não aparece órgão sexual algum. Veja que mudamos a posição das pernas do casal e mostramos como os seus órgãos sexuais atuam. No desenho em azul, a pose dos dois pode ser bem estimulante, mas uma penetração ali não está ocorrendo. O pênis só tocaria a vagina se tivesse um comprimento descomunal.

Portanto. É importante desenhar os personagens estudando as proporções com afinco.

Um dos exercícios mais interessantes que você pode realizar ao estudar posturas de casais. É como este aqui exemplificados A partir do desenho coloridos, desconstruímos a cena, realizando o estudo a lápis. Completando todo o desenho e fazendo os personagens nus. Assim examinamos e estudamos corretamente a anatomia deles. Posicionando a postura, lembrando que é muito importante sempre se desenhar e definir primeiro qual é a perna de apoio de cada personagem. Para que a pose fique bem realista.

Note que no esboço modificamos a posição do braço da garota, para que sua perspectiva não ficasse tão "incômoda" como se apresenta na arte colorida. Esta figura do casal vista de baixo e em perspectiva você pode repetir com outras cenas. Adaptando eficientemente fotografias.

Esta arte foi realizada pela quadrinhista especializada em hentai, Alexandra Mattos. É ela que informa nestas primeiras páginas o seu método de criação de desenhos.

"Quando você começa a fazer um desenho, a primeira preocupação é relativa as proporções da figura. Assim, para que eu as distribua rápida e corretamente na personagem, eu utilizo os famosos "palitos", também chamados de esqueletos de arame.

Com eles eu consigo expressar minha ideia de postura, movimento e dimensão muito rapidamente. Com a posição do personagem definida posso dar formas a ele. Nesse ponto podemos e devemos usar e abusar das formas geométricas.

Eu gosto de usar círculos e formas curvas para delimitar braço, antebraço, tórax, quadril, etc. O desenho pode ficar parecido com um robô. Não se assuste. Nada mais natural.

As formas geométricas são importantes para enxergarmos com maior clareza as proporções do personagem e seu volume. Se é magro, forte, gordinho, roliço, torto, etc.

Como eu adoro desenhar mulheres cheias de curvas e bem a moda brasileira, utilizo um círculo em torno do seu quadril para marcar o tamanho do "bum-bum". Isso é básico, ajuda bastante, pois é através desse círculo que eu defino se a personagem será magrinha ou bem roliça coisa que também me ajuda na hora de expressar um verdadeiro rebolado Brasileiro.

Com todos os volumes prontos já podemos começar a definir o traço. O trabalho deixa de ser só um esboço, todo rabiscado e divertido. Saiba que, na minha opinião, esboçar com palitos e formas geométricas é muito divertido e resulta num trabalho mais sério, de mais qualidade.

A presença de uma borracha com ponta fina, dessas que você compra o refil, é fundamental nesta etapa. A ordem fica assim: apaga, desenha, apaga, desenha.

Como assim? Ora! Você vai unindo as formas geométricas, deixando o traço mais suave, dando formas curvas e delicada a eles. Apagando suavemente os esboços, de uma forma que você ainda possa vê-los. Em seguida coloque seu traço por cima, bem definido e só então apague "com vontade" tudo o que não é mais necessário aparecer.

Neste momento eu demoro bastante, pois é uma etapa que exige paciência e muito carinho. Ela é crucial para o resultado final.

Com o personagem completamente finalizado, começamos a vesti-lo e colocar expressão facial. Eu gosto de começar pelo rosto, depois pelos cabelos e finalmente pelas roupas.

Agora você poderá colocar o seu traço pessoal em prática. A forma dos olhos, o nariz, boca, cabelos, orelha, etc.

Nós desenhistas sabemos que cada um tem o seu jeito de executar o trabalho, mas se você ainda não está bem seguro do seu traço, vale escolher um artista favorito e usá-lo como referência, copiando suas artes. É a melhor forma de amadurecer o traço pessoal.

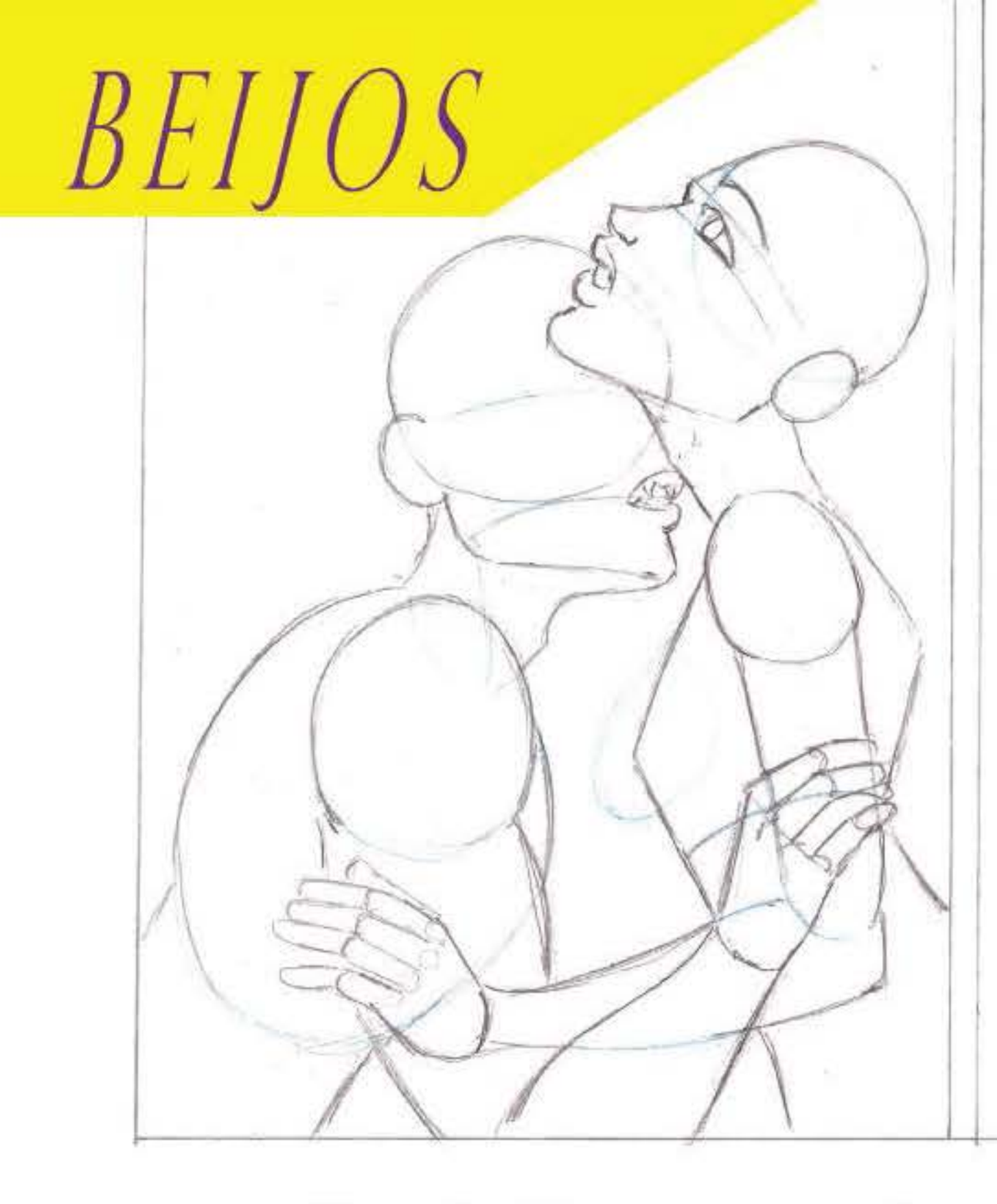
As roupas eu construo com um traço

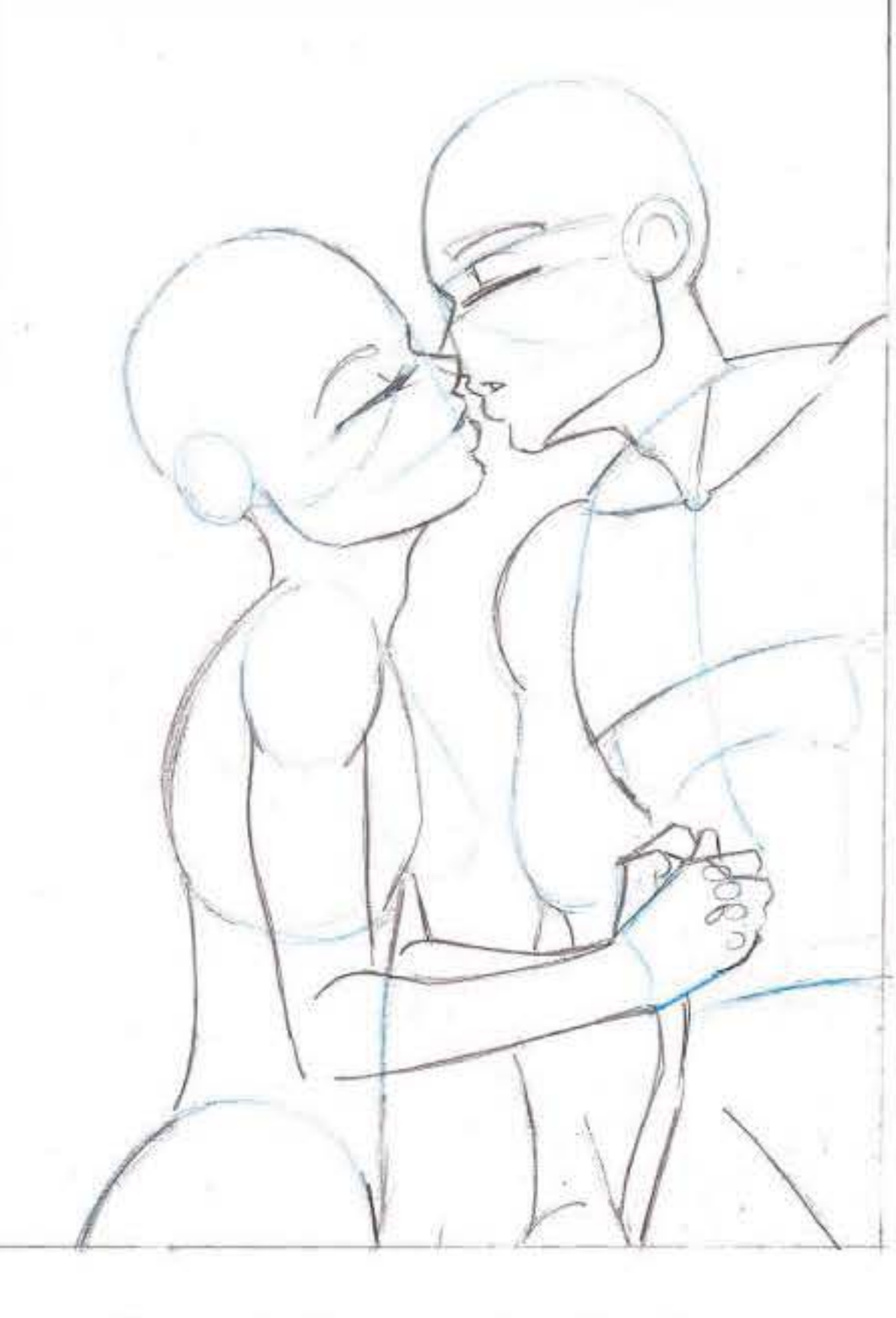
bem fraco. Quando o personagem está completamente vestido eu começo aquele velho trabalho braçal, que agora você já conhece, de apagar, desenhar , apagar, desenha r e apagar, e assim por diante. E neste processo vou colocando detalhes como dobras, botões, topes, zíper, estampa, etc.

Como toda mulher adora moda, comigo não é diferente. Na construção dos modelitos dos meus personagens eu uso muita referência, desde catálogos que eu pego na rua a revistas teens, dessas que a sua irmã mais nova compra pra ver o horóscopo e o resumo da novela. Qualquer coisa é válida para passar aquela ideia que estava faltando no figurino do seu personagem.

Com todos os detalhes definidos partimos para o "gran finale", que é a arte final."

BEIJOS





Alexandra Mattos, executa adiante mais uma arte, passo a passo:

"Bueno. Vou mostrar como eu desenvolvo minhas ilustrações, de uma forma simples e dinâmica. Não vou citar todas as regrinhas que aprendi na minha época de curso de desenho e anatomia, porque esse material você encontra por todo lado, há vários livros específicos a respeito.

Num primeiro momento eu faço um esboço bem riscado e livre. Definindo a posição e a proporção dos personagens.

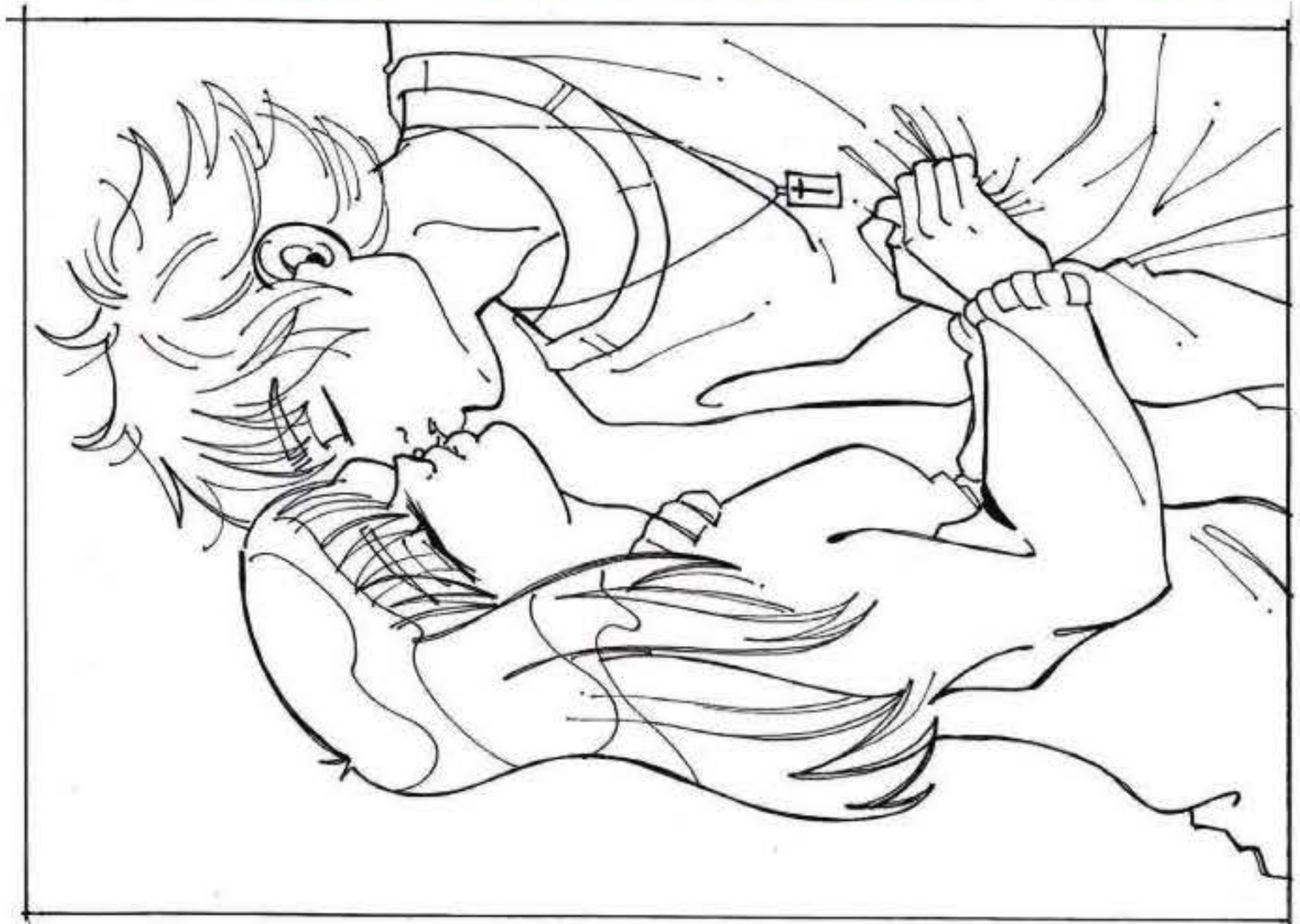
Começo sempre pela cabeça. Veja como eu utilizo linhas de chamada para me guiar quanto ao ângulo da mesma. Se ela está inclinada, se os olhos devem olhar para cima ou para baixo. Não esqueça da harmonia. Se os olhos estão corretos, ajustado a um determinado ângulo. Continue com as linhas para que o nariz e a boca acompanhem este ângulo. Observe a proporção, para que o personagem não fique cabeçudo.

Neste primeiro momento o desenho parece mais um robô. Eu adoro, porque agente pode brincar com objetos geométricos bem simples e dar o movimento que quiser ao desenho. Não coloco detalhes, deixo a mão bem solta e defino a posição, os gestos, mãos. Esse é o momento de apagar e refazer, sujar o papel, riscar bastante e entender a cena.

Depois eu começo a limpar o desenho e definir as linhas, que agora ficam mais suaves e ganham forma. Gosto de desenhar os personagens pelados, porque isso dá mais precisão e confiança na hora de colocar a roupa.

Com meus queridos nus devidamente desenhados eu defino suas roupas. Agora fica fácil, entender as dobras e como vai ser o caimento do tecido. Mas se você não domina bem esse assunto, observe catálogos de lojas de roupas, para ter um melhor domínio. Uma roupa bem desenhada, dá mais realismo ao desenho.

Depois é só fazer a arte final e apagar os traços a lápis. Para fazer arte-final eu gosto de usar as canetas nankin da Staedtler.



A proposta de apresentar esta figura consiste em termos um bom exemplo de uma figura que não tem nenhum pé apoiado no chão e ser vista verticalmente no ar.

Como sempre tratamos de fazer os esboços iniciais montando um boneco de palito. Fazendo um circulo como parte principal de sua cabeça, e outro maior para marcar seu quadril. Nesta fase já

podemos esboçar os membros da figura com tamanhos corretos. Comparando as proporções do membros, como braços, com cabeça, com pernas, com tórax e tudo mais. **Em seguida fazemos com que** a figura ganhe volume, ao aplicarmos elementos geométricos na construção de seu corpo. Como nessa fase as figuras podem ser desenhadas de forma transparente. Fica mais fácil moldar os membros do corpo.

Nesse estagio tratamos de definir a figura. E, desenhando primeiramente a figura nua não incorreremos em erros como mal moldar os trajes. Também é bom marcar completamente os seios, as mãos, pés, dedos, cabelos, e principalmente a expressão dos rosto.

Neste momento cabe a você ter um bom modelo como referencia. Tanto faz se desenhado, e publicado em uma revista como uma fotografia. Cabe a você analisar a peça.

Saiba que vestidos lisos ficam bem e tons sóbrios de cor, que estampas casam bem com tecidos lisos, também, mas de preferência em uma peça a aparte. Rendas forradas costumam combinar com muitas coisas. E os vestidinhos plissados, como o da imagem aqui realizada, são perfeitos para personagens jovens. Elas ficam mais graciosas.

Afinal, desenhando você vai conhecendo os caimentos de tecido, o corpo em geral e suas proporções e outras vantagens importantes na hora da criação. Por isso é bom aprender a desenhar roupas. Muitos artistas se empolgam e ficam horas se dedicando ao mesmo desenho devido aos trajes.

PIN-UP 2

Antes de desenhar esta garota que está tirando a blusa, seria importante apresentarmos algumas informações sobre a arte de desenhar a figura feminina.

Comparando, ao se desenha a figura masculina, procuramos fazer com que as linhas possuam uma marcação quadrada. Uma composição de linhas retas. Lábios, nariz, boca, orelhas, olhos, cabelos, o formato da cabeça, enfim tudo com formas quadradas e retas.

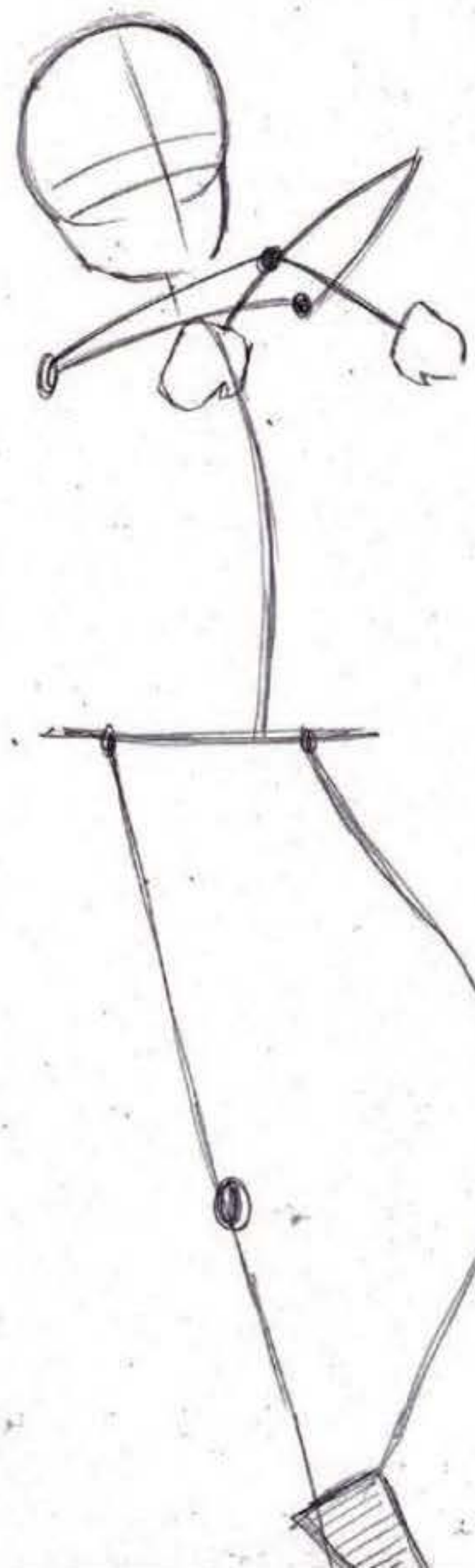
Já a harmonia na figura feminina tende para as linhas ovais e arredondadas. Devemos usar sempre linhas mais delicadas e suaves. Os olhos devem ser bem marcados e os cílios maiores, carregando na sensualidade. Com traços mais suaves e as sobrancelhas mais finas.

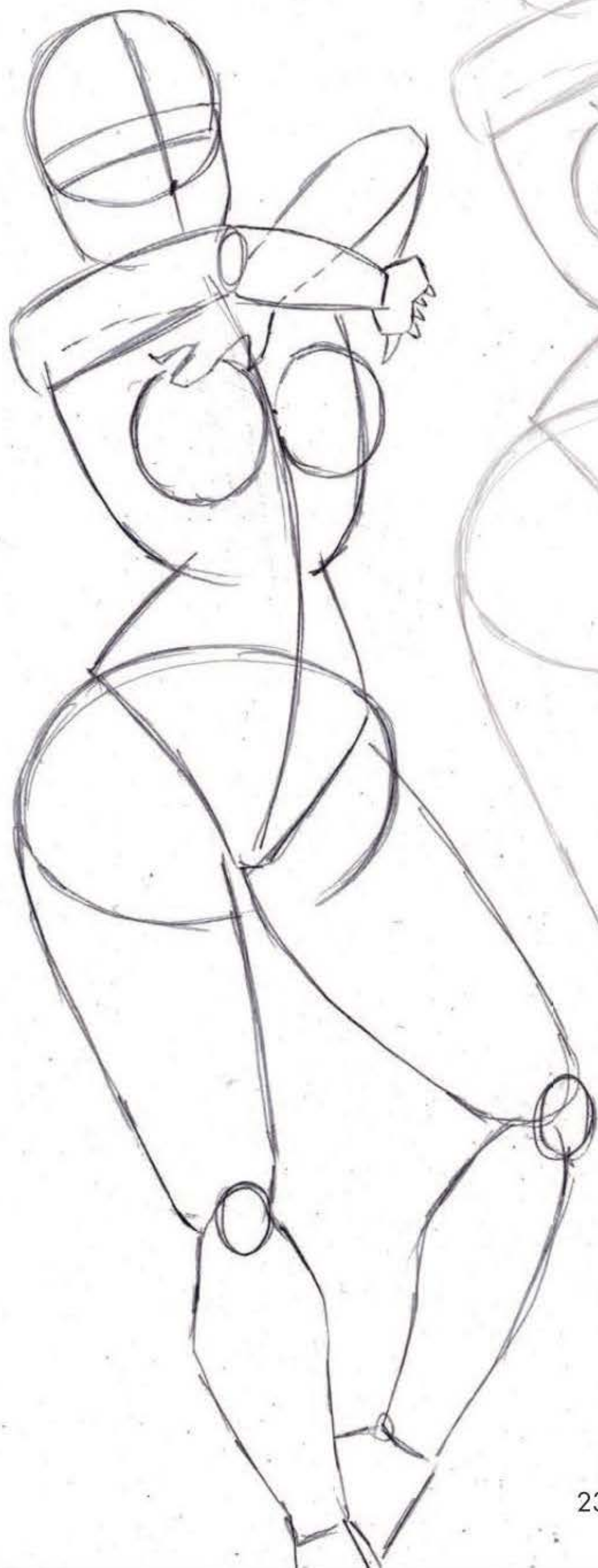
Mesmo ao estudar luz e sombra. Ao se aplicar iluminação nos rostos femininos não se deve carregar muito nos traços. E os cabelos requerem estudos mais específicos. Deve-se esboça-los por mechas. Pegue uma revista sobre cortes e penteados de cabelos para estudar. Existe uma enorme gama de formas e caimentos. Pratique utilizando lápis macio. Visualize as mechas.

Partamos então para figura, fazendo o esqueleto de palito. Marcando a pose e fazendo um círculo, já definindo o tamanho da cabeça. As linhas básicas já indicam a postura da personagem e estabelecem as proporções corretas do corpo.

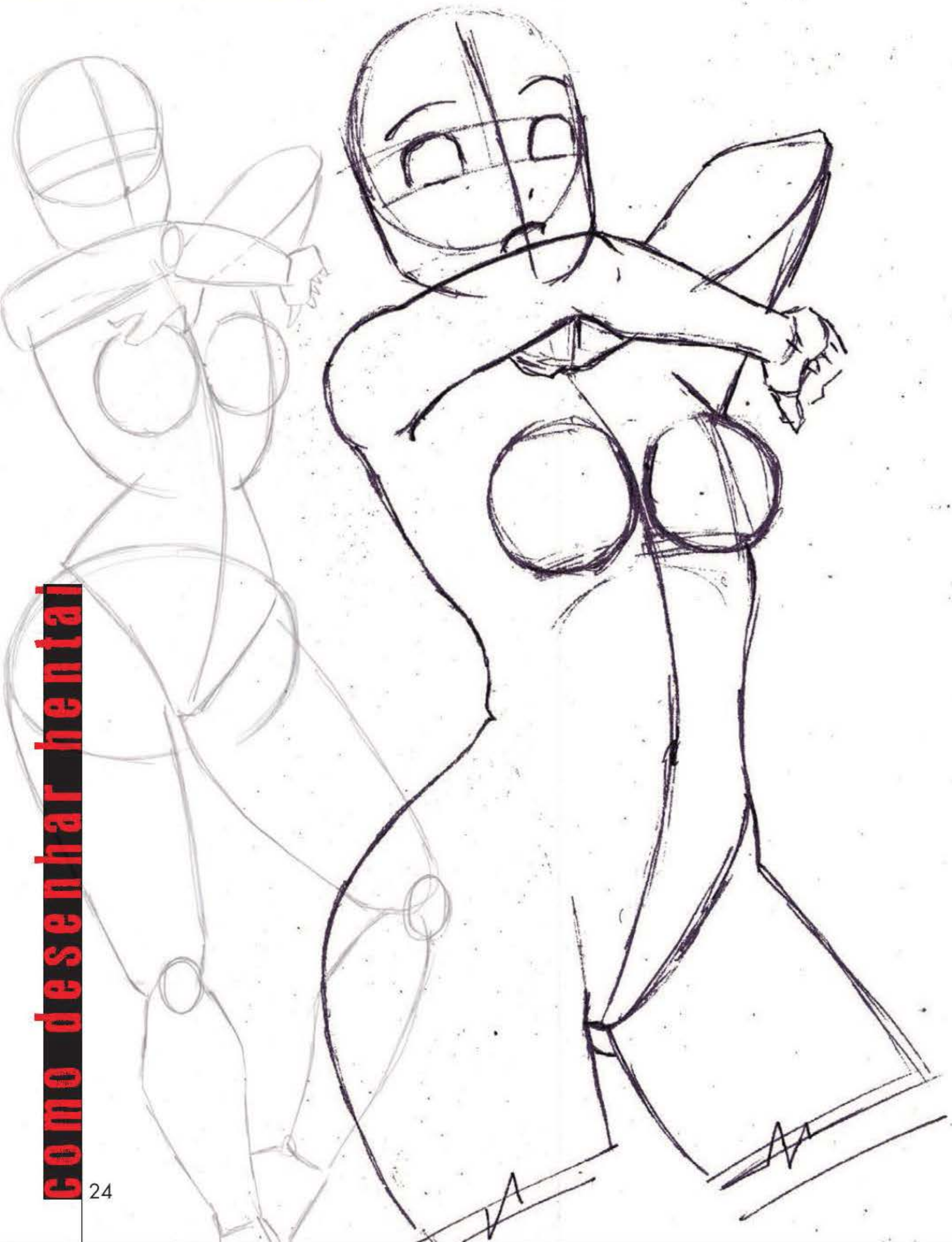
Em seguida tratamos de moldar a personagem. Dando volume a suas formas, e neste caso, formas bem rotundas.

Observe como fazemos uma linha bem definida para dividir verticalmente a cabeça, o busto, o abdome, e a bacia da personagem. E como a utilização destas curvas, elipses e círculos dão ao esboço da garota uma consistência tal que só poderá resultar em um desenho firme e seguro.



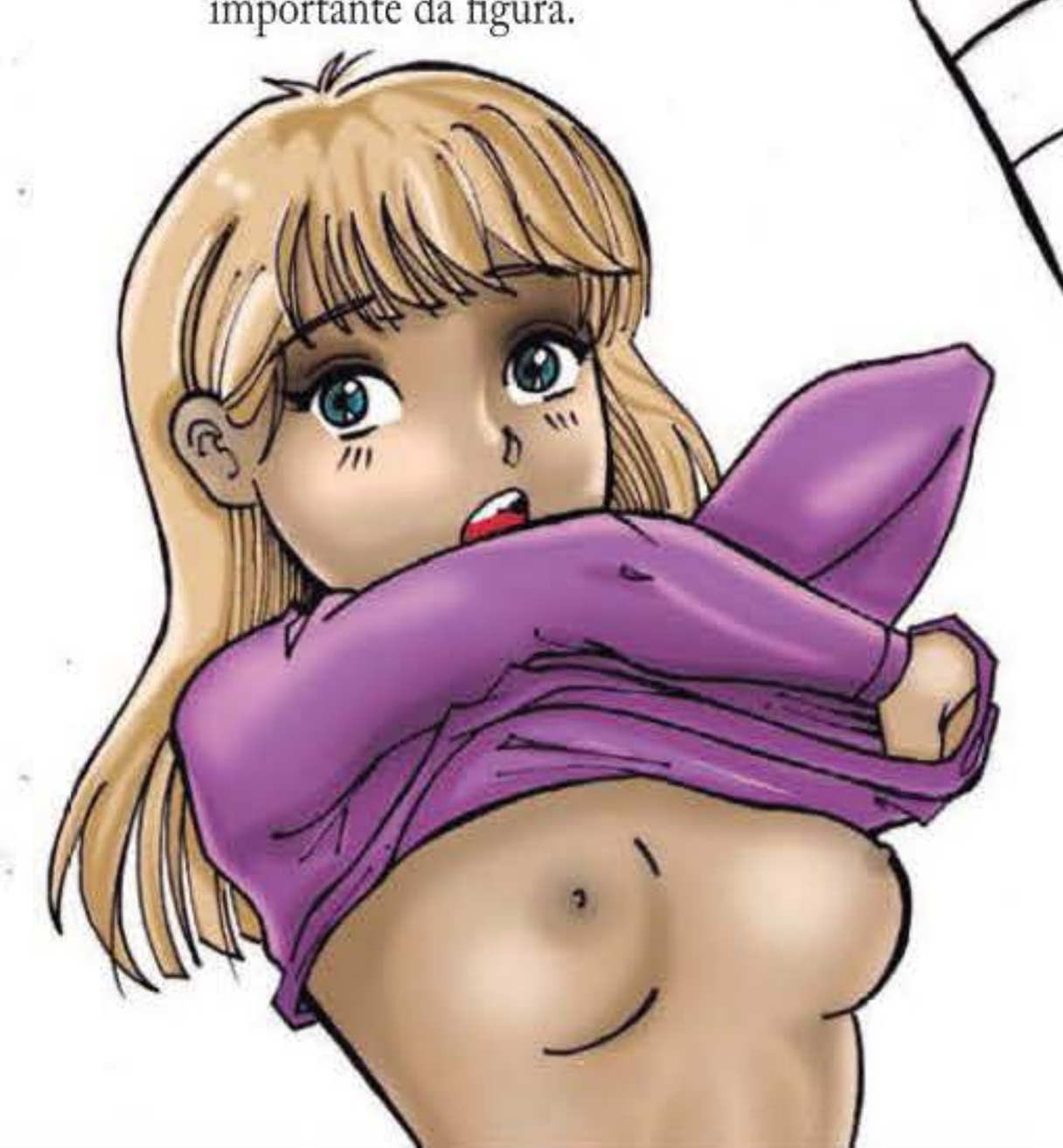


PIN-UP 2



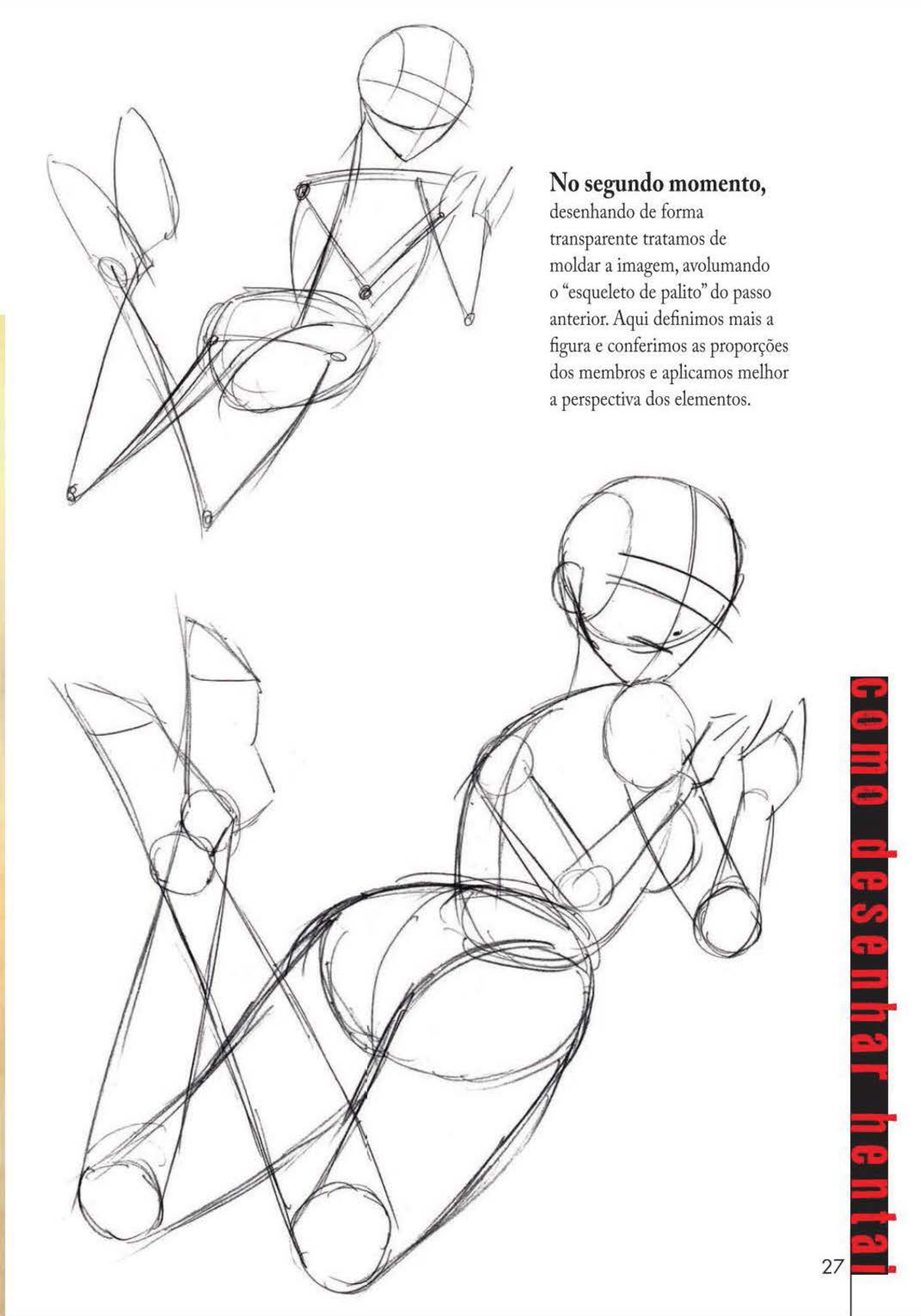
Com a personagem dividida verticalmente ao meio, podemos ter uma melhor noção de qual parte do corpo da figura deveremos fazer ligeiramente menor, para que a personagem apresente um tridimensionalidade mais realista.

Observe como fazemos o lado esquerdo da personagem "só um tiquinho menor " que o direito. É um truque para que a figura ganhe dimensão. Fique mais em 3D. Mas não fazemos isso no rosto. Ao contrario, deixamos os olhos de forma mais simétrica possível. Final a expressão facial é a coisa mais importante da figura.



REPOUSO

Primeiro desenhamos as linhas básicas. Fazendo um boneco transparente para acertar as proporções da personagem. Marcando a linha da coluna que dá equilíbrio a figura e dando destaque a sua cabeça e aos pés.



No segundo momento, desenhando de forma transparente tratamos de moldar a imagem, avolumando o "esqueleto de palito" do passo anterior. Aqui definimos mais a figura e conferimos as proporções dos membros e aplicamos melhor a perspectiva dos elementos.

REPOUSO

Definimos a figura por completo nua. Repare como a coluna bem estudada possibilidade um melhor equilíbrio e profundidade da imagem. O sorriso convidativo é primordial. É preciso cuidar do caimento do cabelo. E, principalmente, neste caso, da abundancia das nádegas. A volumosa e roliça bunda da personagem tem que ser bem convidativa. Por isso as linhas devem ser sutis. Não se pode descuidar da suavidade neste momento.

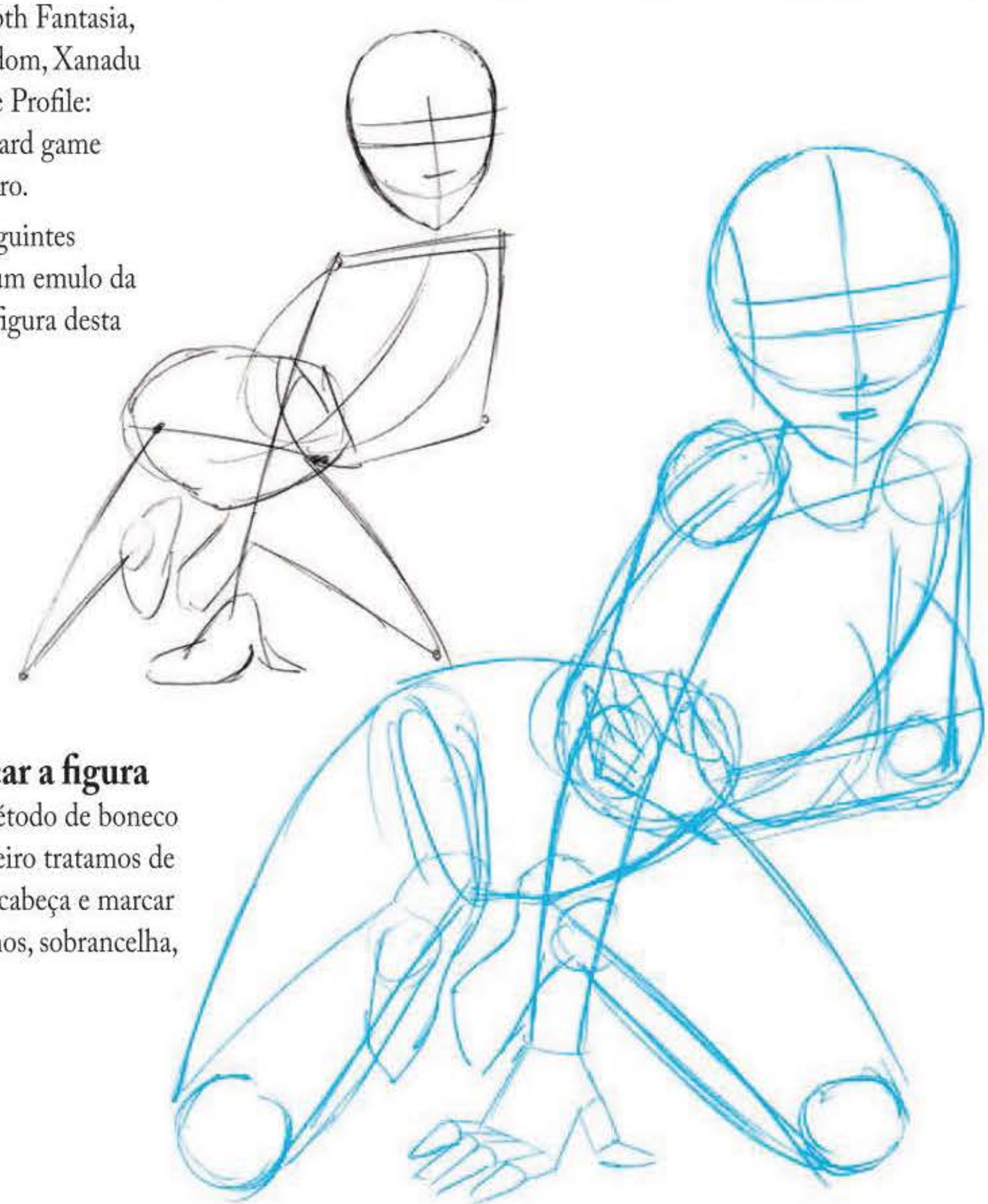
Ao se vestir a garota tratamos de manter as sutilezas nos traços e não descobrir vulgarmente a figura. Pois a moça é uma imagem a ser publicada em capa de revista. Não pode ser censurada. Ser erótica sem baixarias. As pernas abertas são reservadas para o interior da publicação.

SEIOS

Este desenho foi realizado por Shunya Yamashita, que é considerado um dos melhores ilustradores japoneses. É autor de consagradas obras como One Voice, Wild Flower e Sweet Dreams: The Art of Shunya Yamashita.

Ele nasceu em 1970 em Saitama (Japão). Foi designer de personagens de muitos games famosos como Final Fantasy X, Depth Fantasia, Phanton Kingdom, Xanadu Next e Valkyrie Profile: Silmeria e do card game Dimension-Zero.

Nas paginas seguintes apresentamos um emulo da construção da figura desta página.



Ao se esboçar a figura utilizando o método de boneco de palito, primeiro tratamos de fazer a oval da cabeça e marcar as linhas de olhos, sobrancelha, nariz e boca.

Depois tratamos de marcar a linha da coluna, de forma encurvada, para dar equilíbrio e sensualidade a imagem. Marcar o tórax e a caixa das ancas, para comportar as nádegas. Observando que as pernas dobradas devem ficar abertas, com os joelhos bem postados.

No segundo momento tratamos de "avolumar" o esqueleto da personagem utilizando formas geométricas, que possibilitarão e vão facilitar a transformação dos riscos em uma figura roliça. Note seus ombros encolhidos. O braço que apoia e ao mesmo tempo faz o volumoso seio ficar em destaque.

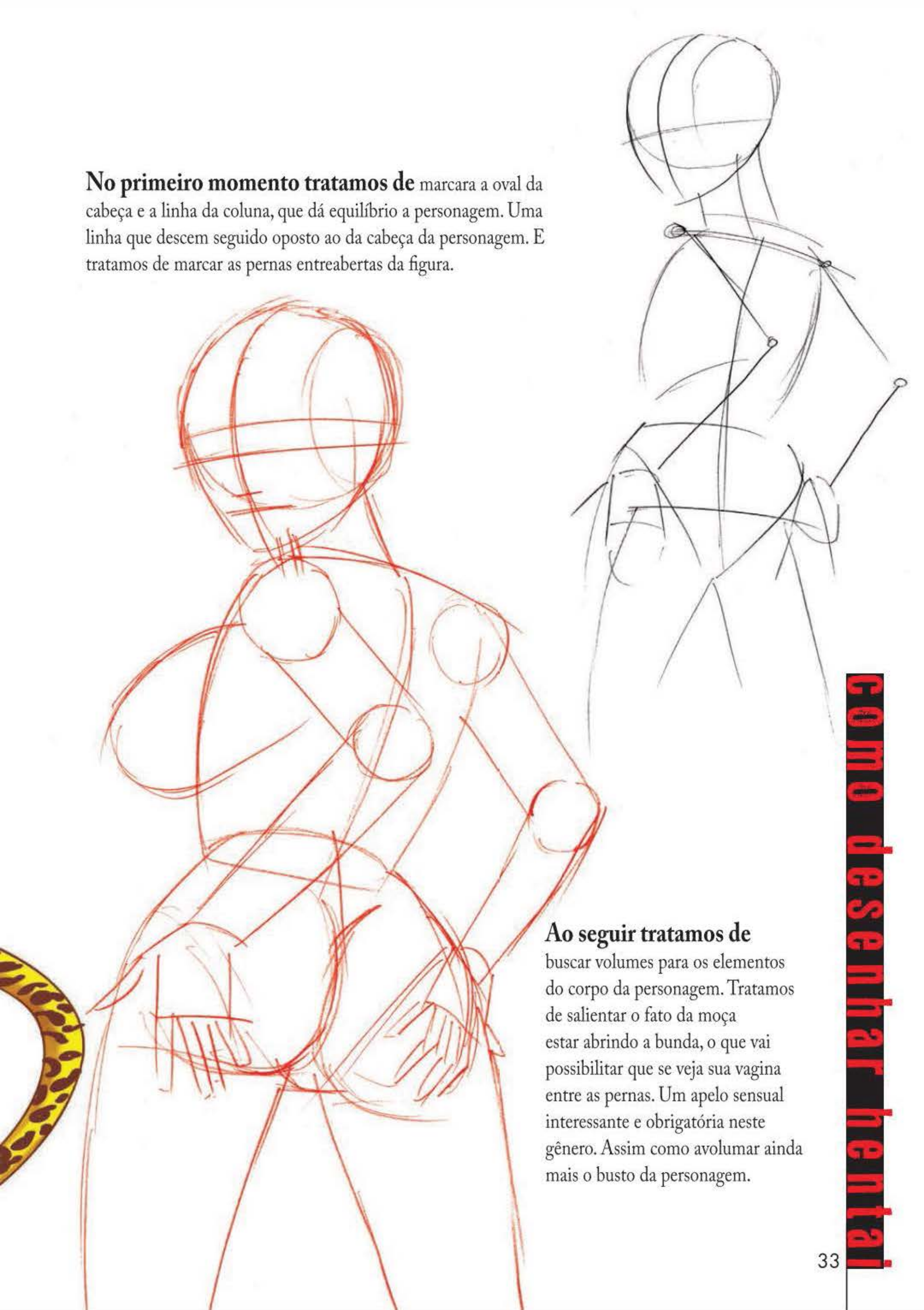
Ao se definir o desenho usamos transparências. Para que os membros como pernas, braços, tronco, seios e outros detalhes fiquem visíveis. Assim podemos aferir se a construção da imagem está correta.

Neste ultimo desenho tratamos de limpar as linhas excessivas e dar aos detalhes necessários as formas definitivas.

RABÃO

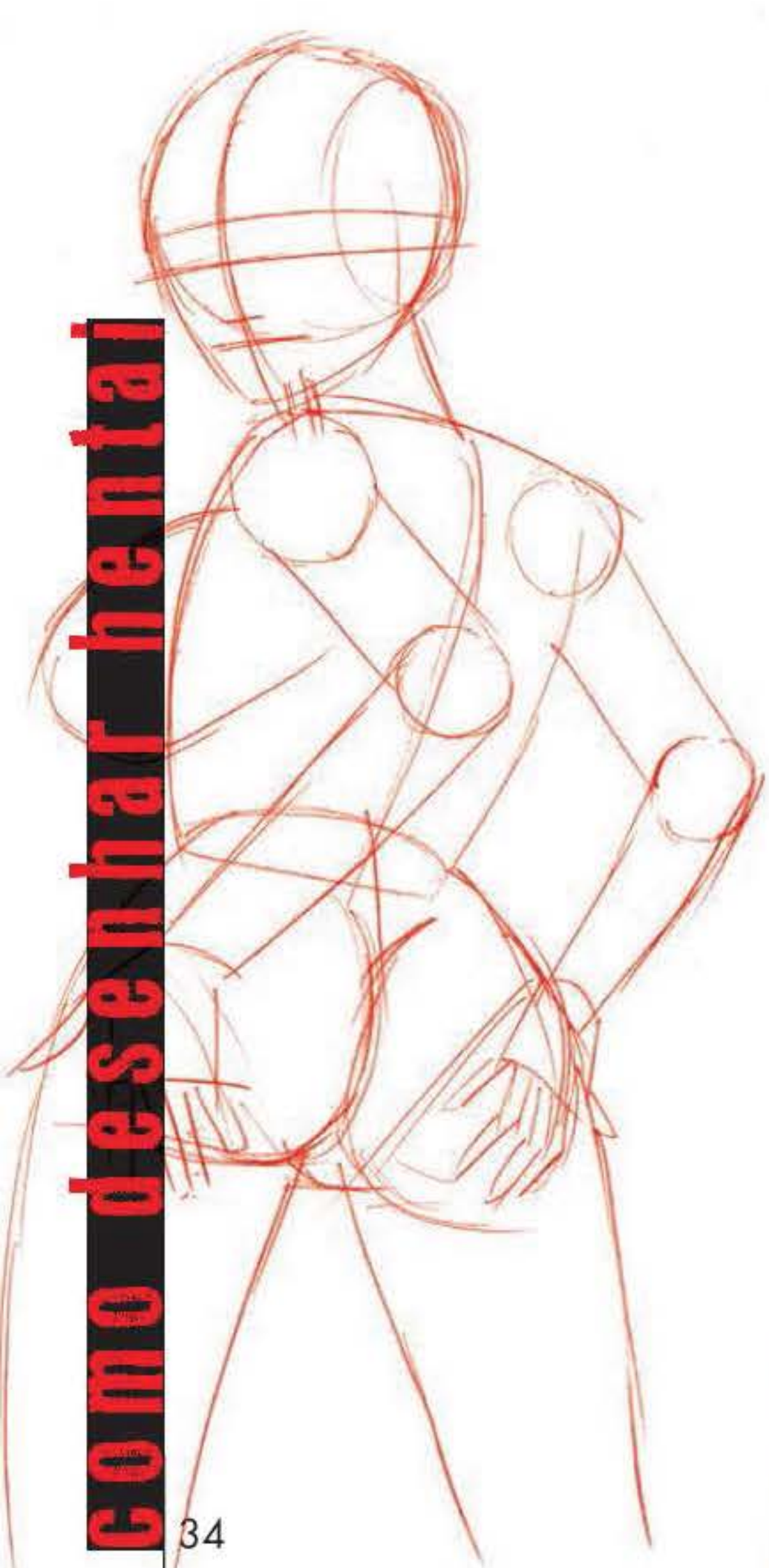
Esta personagem foi desenhada para uma capa de quadrinhos eróticos formato pocket book. O principal proposito era que fosse uma paródia da mulher gato de Batman. E na colorização tratamos de substituir a cor preta por marrom. Uma modelo fotográfica posou para a cena só de calcinha. Ah, como é boa a vida de artista.

No primeiro momento tratamos de marcara a oval da cabeça e a linha da coluna, que dá equilíbrio a personagem. Uma linha que descem seguido oposto ao da cabeça da personagem. E tratamos de marcar as pernas entreabertas da figura.



Ao seguir tratamos de buscar volumes para os elementos do corpo da personagem. Tratamos de salientar o fato da moça estar abrindo a bunda, o que vai possibilitar que se veja sua vagina entre as pernas. Um apelo sensual interessante e obrigatória neste gênero. Assim como avolumar ainda mais o busto da personagem.

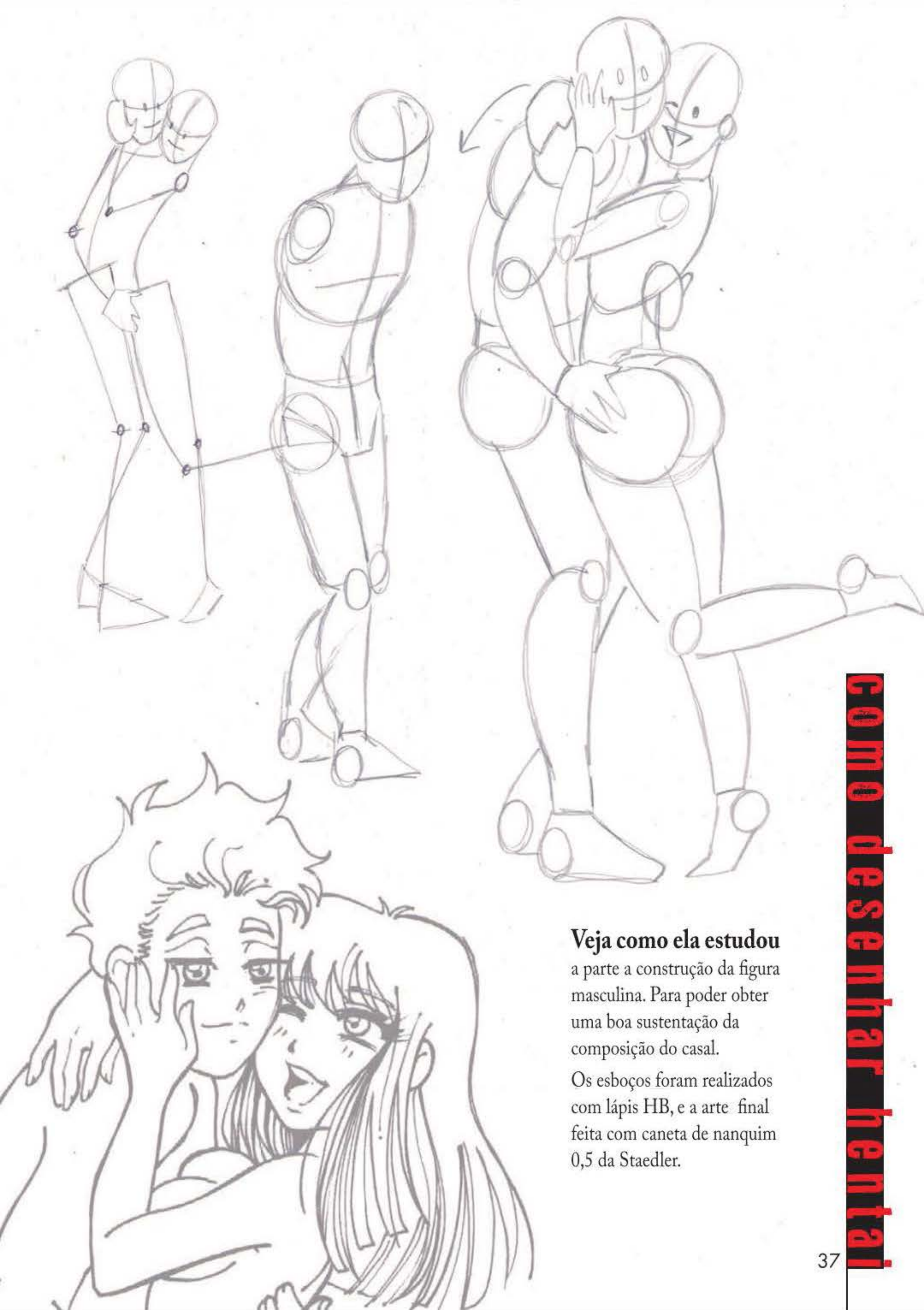
Ao buscar a definição do desenho tratamos de realizar primeiro o desenho com a personagem nua. Assim não incorremos em erros relativos a anatomia e é sempre melhor seguir passo a passo os detalhes. Observe com algumas linhas mantem-se transparente para podermos aferir as proporções e posturas.



Por fim tratamos de vestir a personagem e fazer a arte final utilizando uma caneta de nanquim com a graduação 0.5.

CASAL

Nesta série de passo a passo, a ilustradora Alexandra Mattos apresenta um exemplo perfeito de figuras dinâmicas, que se encaixam com perfeição uma a outra. Note como ela começa a cena fazendo o esqueleto básico de palitos. Para em seguida moldar o esqueleto com elementos ovalados e geométricos. Pacientemente praticando o ato de "desenhar/apagar/desenhar/apagar", que ela sempre comenta em seus ensinamentos.

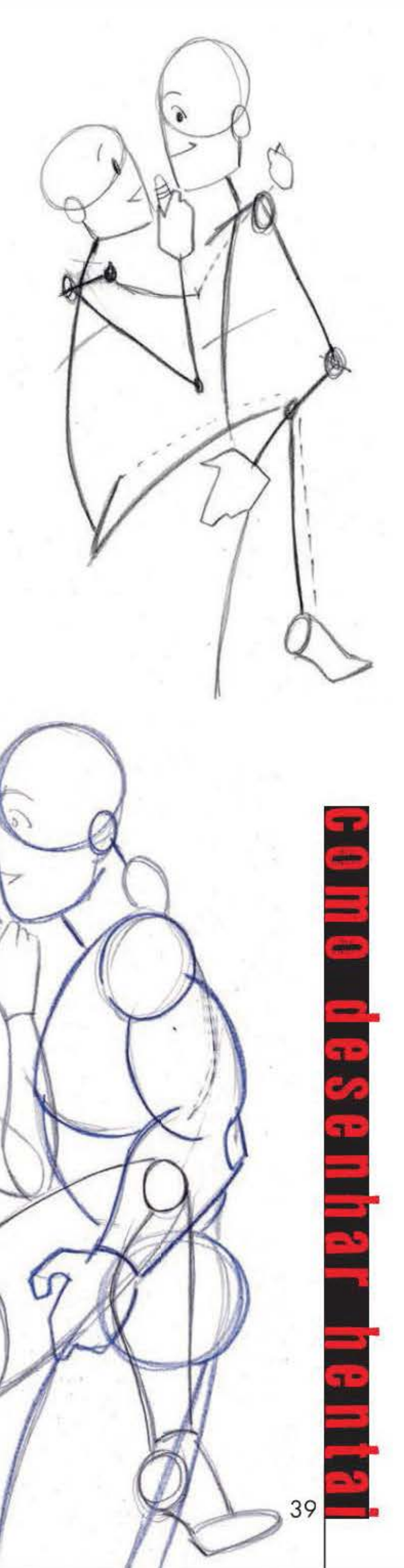


Veja como ela estudou a parte a construção da figura masculina. Para poder obter uma boa sustentação da composição do casal.

Os esboços foram realizados com lápis HB, e a arte final feita com caneta de nanquim 0,5 da Staedler.

CASAL 2

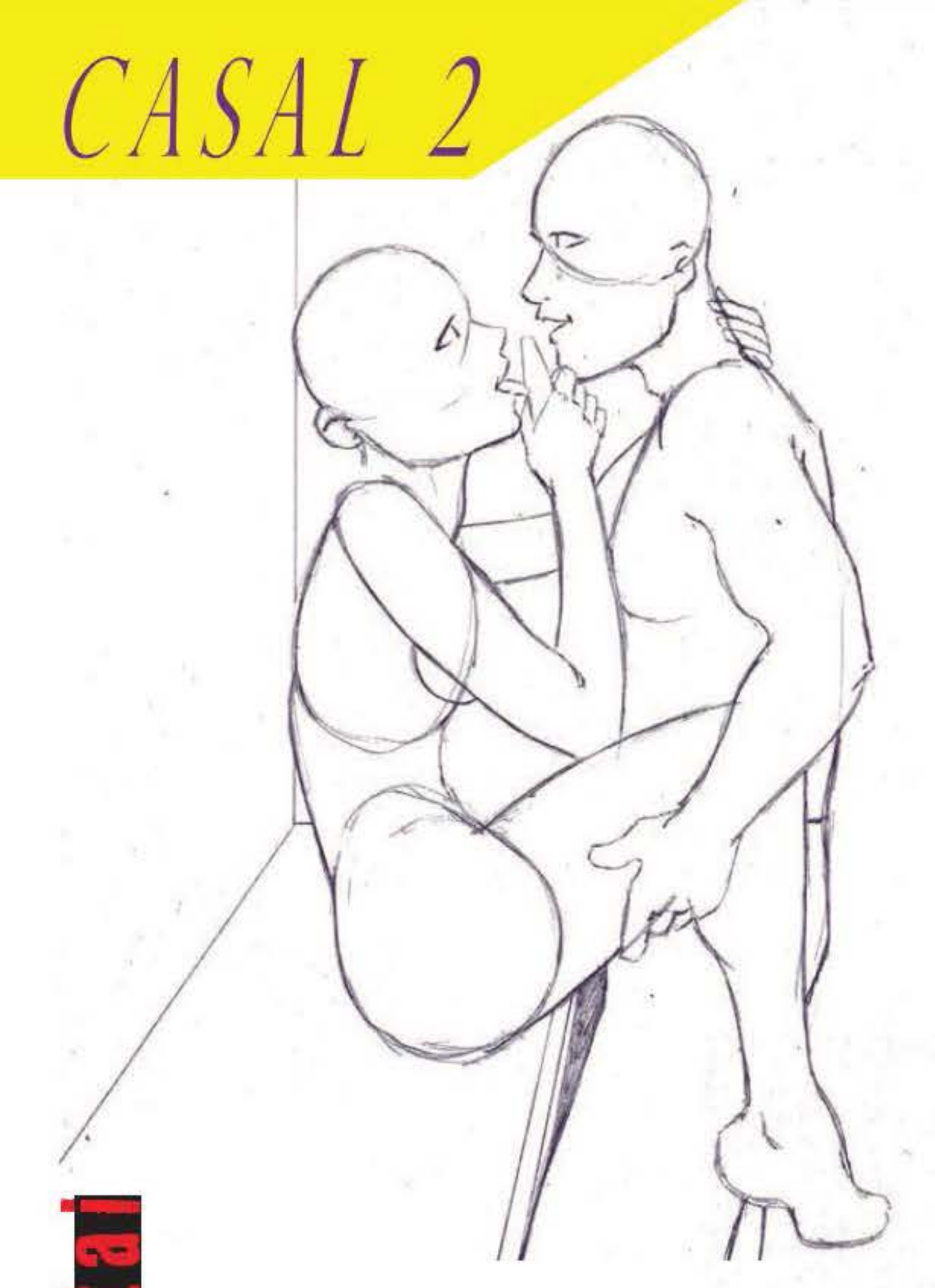
Alexandra Mattos explica como realizou esta arte. "Optei por desenvolver a ideia inicial bem rapidamente, com os bonecos palitos servindo como base e proporcionando a conclusão de minha ideia quanto a postura do casal da cena. Digamos que trato aqui de forma resumida do que eu espero desta arte. Os bonecos de palito dão um norte para que meu lápis siga seu percurso.



Aplicando os volumes geométricos, vou dando forma aos palitos, enxergando, agora, o que está sobre o quê. Veja que o rapaz segura a perna da moça e que está sobre ele. A mão dele por sua vez está sobre as coxas voluptuosas da moça, com parte do antebraço dela sobre o peito dele. Resolvi colocar uma das mãos dela na nuca do rapazote e optei por deixar o outro braço dele escondido. Note que o mesmo não aparece. Assim vou brincando com minhas formas geométricas e definindo a posição final do meu desenho,

Caso seja necessário, utilize um lápis de cor para desenhar um dos personagens, depois é só passar por cima com uma folha de ofício de gramatura mais fina, eu utilizo, nestes casos, gramatura 75, é bem fina e praticamente não preciso de uma mesa de luz. Quando eu preciso de uma mesa de luz - e eu não tenho uma, ainda - eu colo a imagem que quero copiar na tela da minha televisão e coloco a outra folha por cima, Simples assim. Ou utilizo o vidro da janela. É um truque bem simples.

CASAL 2



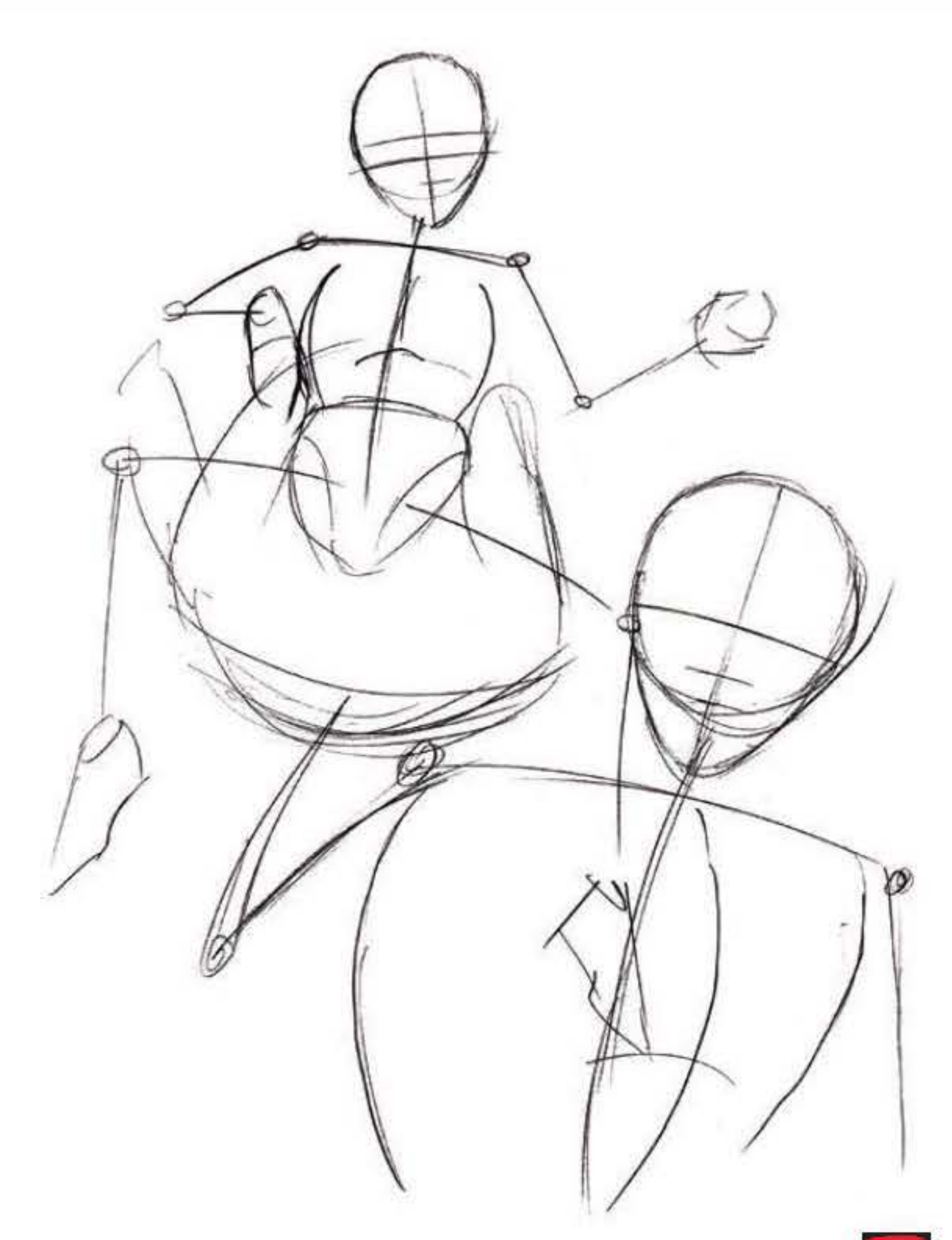
Se não for utilizar o lápis de cor, o terceiro passo é daquele jeitinho que já citei: apaga, desenha, apaga, desenha, apaga e desenha de novo, até limpar bem o desenho e deixar ele do jeitinho que você quer, tendo, sempre, suas formas geométricas como guia principal. Faça primeiro o casal sem as roupas, para depois vesti-lo. Por fim faça a arte final.

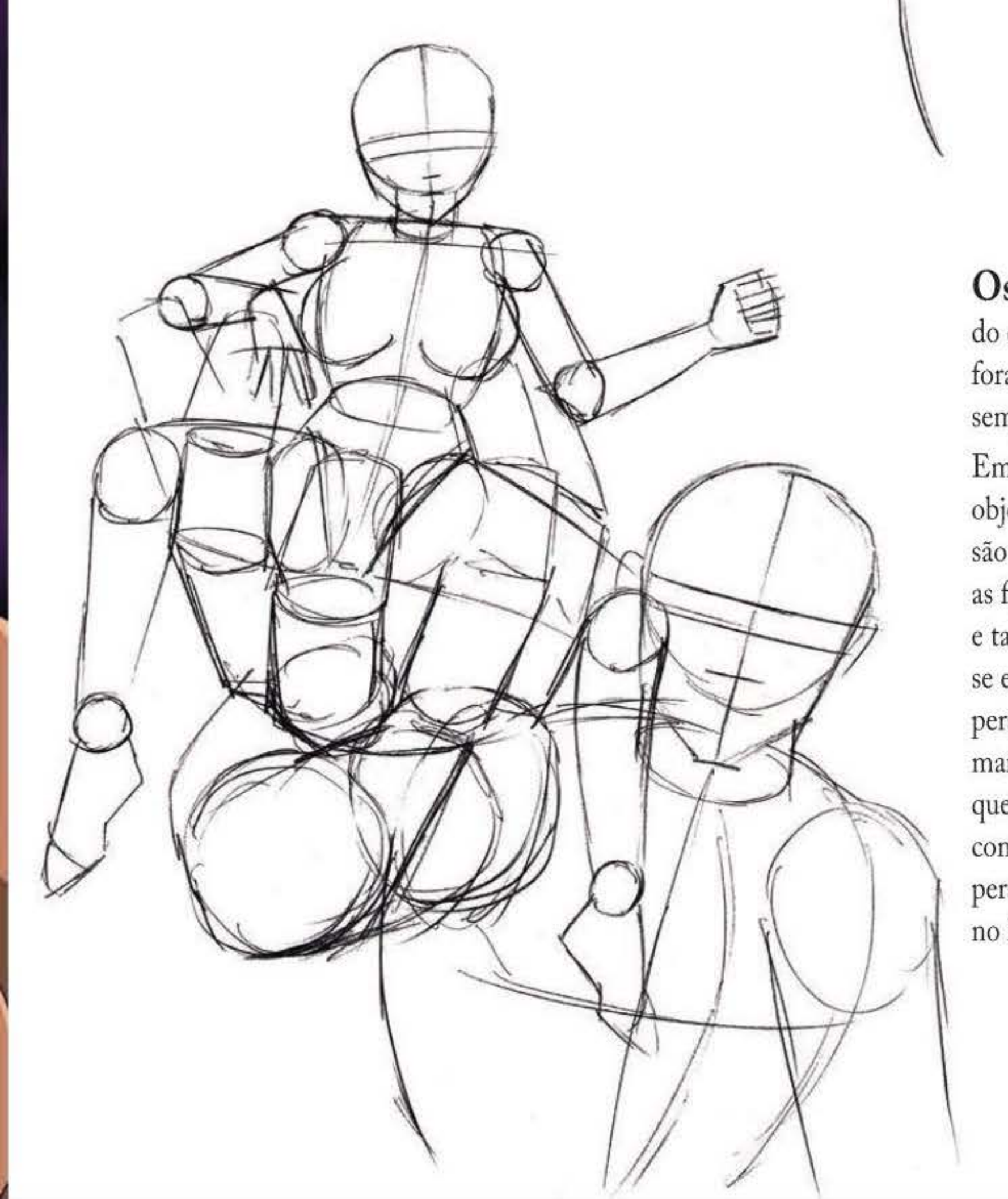
É regra termos um desenho "master clean"? Bom, é regra. Se outra pessoa for fazer a arte final. Aí, é importante sim, ter um lápis limpo. Bem clean. Nesse caso é interessante ter uma mesa de luz. Até porque o arte-finalista tem que ter uma noção exata do seu desenho, do que você quer que ele defina, sem passar por cima do "seu" traço. Mas só será possivel fazer um bom trabalho se seus desenhos estiverem bem desenhados, limpos, sem riscos que o confundam.

Caso você seja o próprio arte-finalista (meu caso) das suas próprias obras, pode fazer um desenho mais rabiscado, um pouco sujinho de grafite ali e aqui, para depois definir com o nankin. Depois de tudo, passe a borracha e dê uns retoques no Photoshop. O nankin prevalece na hora de escanear. E as marcas do «desenha, apaga» que marcam na folha ficam imperceptíveis.

SUTILEZA

Para compor esta cena tratamos primeiro de imaginar como fazer para que não resultasse vulgar, porém bem sugestiva. Então fizemos como que o dedo indicador, que é normalmente utilizado pelos homens para massagear e penetrar a vagina de suas amadas, funcionasse também como um censurador do órgão mais desejado da mulher. Assim fizemos a essa míope princesa árabe, nua, e de pernas abertas, apoiada na mão de seu gênio gigante.



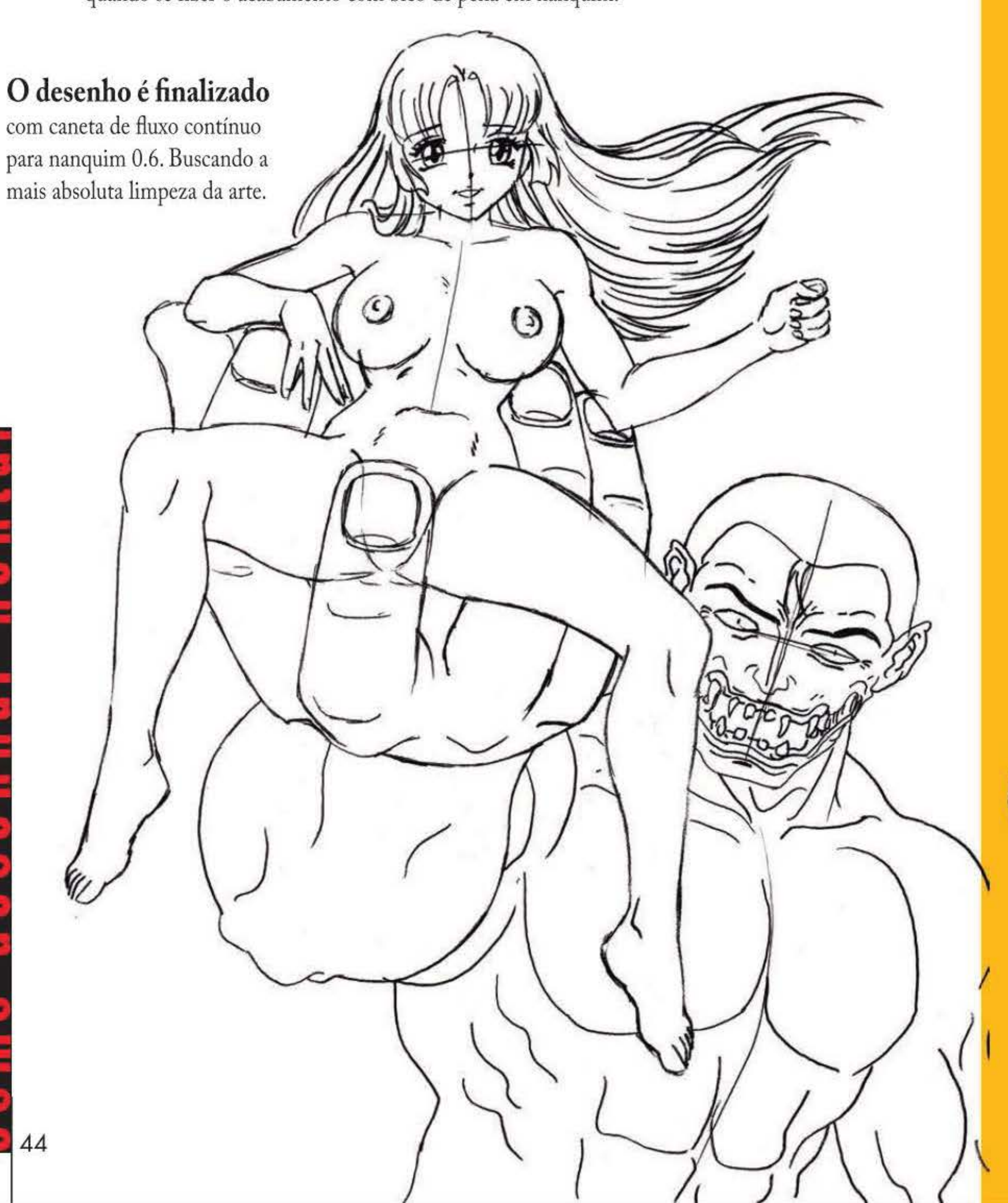


Os desenhos básicos do esqueleto de linhas foram desenhado como sempre.

Em seguida as linhas e objetos esféricos e tubulares são aplicados para que as figuras sejam sentidas e também para que não se erre as dimensões dos personagens. As esferas marca as partes do corpo que são articuladas. E com a ajuda delas os personagens ficam roliços no lugar que devem ser.

Limpando o desenho tratamos de eliminar todas as linhas básicas, apagando com uma borracha macia. Note como a linha vertical de equilibribrio permanece na arte, definindo com exatidão a metade da cabeça e a metade do corpo. Também se faz a parde do abdome e onde fica a vagina, com traços transparentes, paraque se perceba como são estes detalhes, corretamente. Tais linhas serão suprimidas quando se fizer o acabamento com bico de pena em nanquim.

O desenho é finalizado com caneta de fluxo contínuo para nanquim 0.6. Buscando a mais absoluta limpeza da arte.



GRUPO

Desenhar um grupo de personagens femininas como nesta arte, procuramos primeiro, ao contruir os bonecos de palito, estabelecer as proporções e posturas das três personagens atuando em conjunto. E, naturalmente a preocupação maior estava por conta de fazer as personagens em poses sensuais e convidativas, sem que uma acobertasse a beleza do corpo da outra.

Ao se partir para a segunda etapa, buscando a definição do desenho, e moldando cada figura. Devemos fazer os traços com muitas transparências, pois assim as figuras serão construídas de maneira correta.

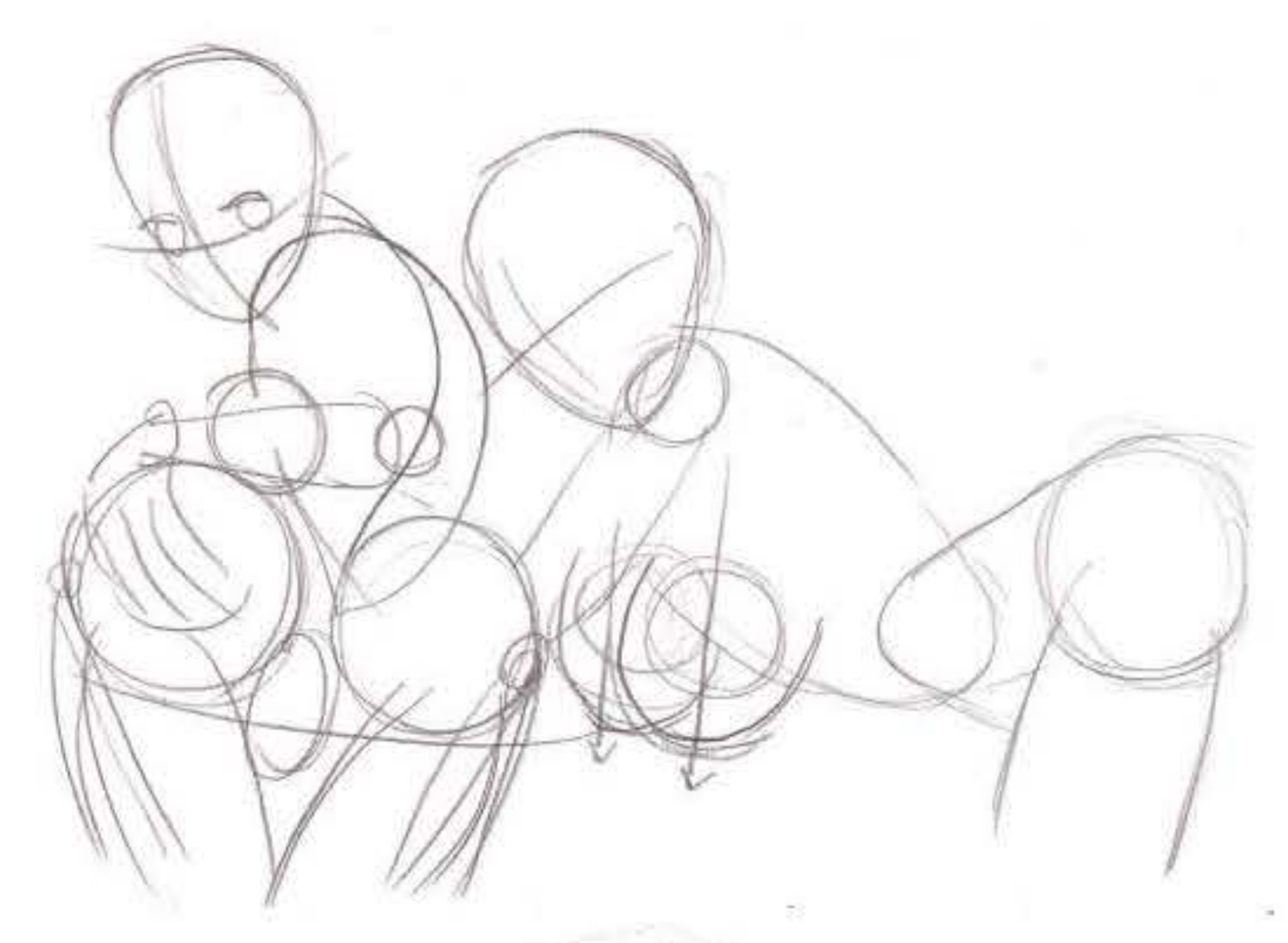
GRUPO

Tratamos então de desenhas as personagens inteiras. Apagando as linhas básicas e deixando todas as personagens nuas, para melhor posicionar cada parte de seu corpo. Caprichando principalmente nos rostos fazendo braços, pernas, seios avolumados.

O desenho final foi feito com grafite mais rígido, o HB. A arte final foi feita com pincel pelo de marta número 3. E a colorização digital no Photoshop, buscando privilegiar os tons azuis.

Ao emularmos a arte da capa da edição Summer games, ilustrada por Miura Tadahiro. Primeiro fizemos um esboço com linhas buscando compor a cena, valorizando as curvas da composição. Para em seguida tratar de compor as imagens das personagens. Em casos como estes, onde duas personagens estão coladas, é interessante se esboças "com transparências" para se perceber como são realmente os membros das figuras.

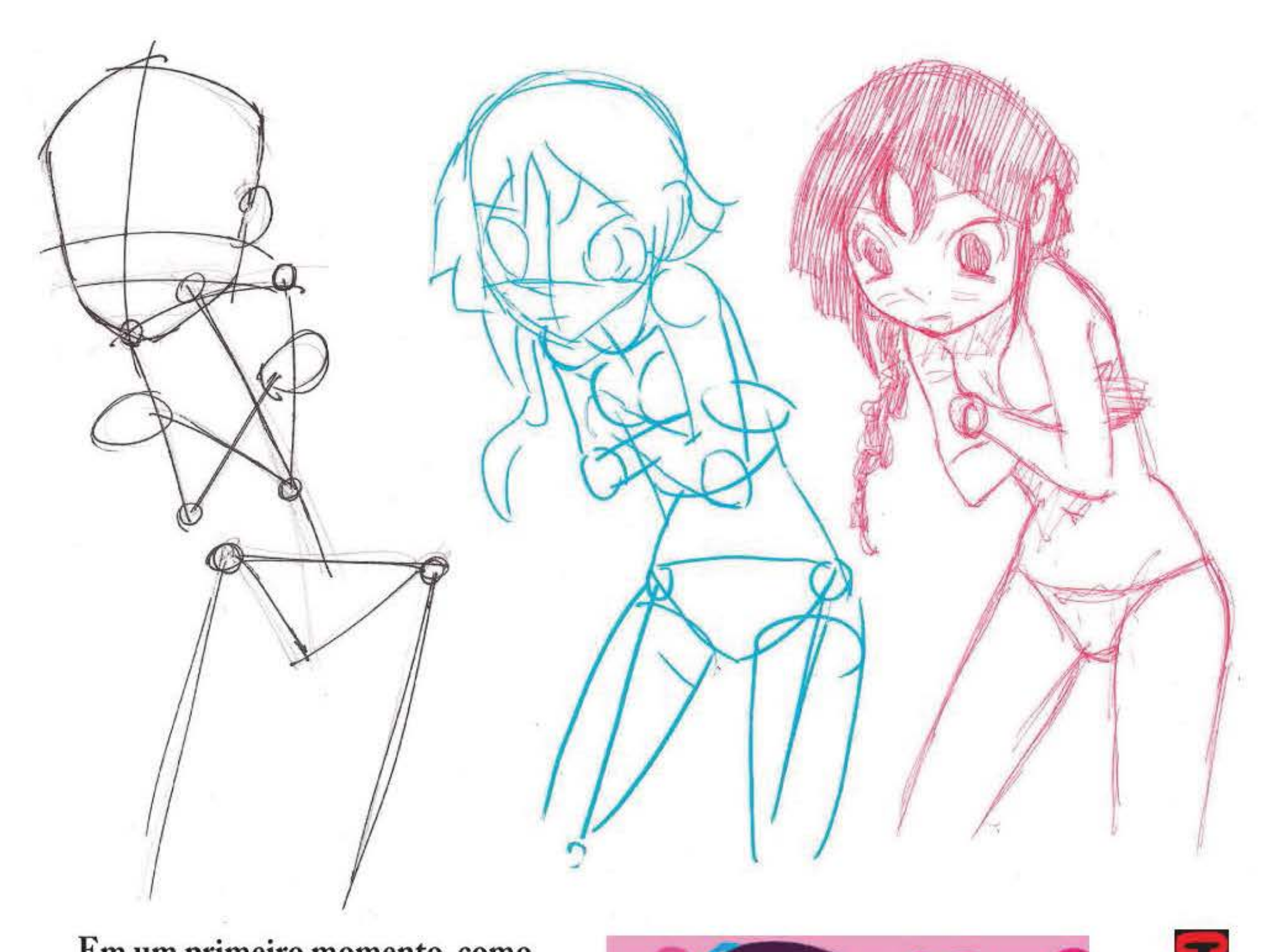
Naturalmente usamos a construção básica, com bonecos de palito, mas nem mostramos aqui, pois é um método por demais conhecido. É importante observar como os volumes das figruas podem ser estudados para que a cena fique satisfatória.



Estes desenhos de Nobu Iroshi publicados em revistas independentes japonesas são um exemplo fantástico de artes com figuras volumosas que valorizam as personagens em detrimento do ambiente e de uma sequencia cinematográfica. Na verdade o artista camufla as cenas que exigem muito detalhe de composição. Enaltecendo uma cena. Deixando-a maior, e tampando os outros quadros, porque desta forma tanto ele faz o leitor atentar mais para o seu destaque, como faz deste destaque um desenho mais elaborado. De qualquer maneira ele obtém o resultado esperado: que o leitor fique com muito tesão.

Para se compor estas duas cenas ardentes, a preocupação principal, para seguir os estilo original da arte, que é valorizada pela cor. Buscamos acentuar as marcações das linhas curvas. O sexo da garota não foi censurado por nós. Ocorre que nas publicações japonesas por mais que os mangás sejam tentadores e obscenos, o pênis e a vagina nunca são publicados integralmente. Sempre são mostrados com borrões, distorções gráficas ou mesmo pixalizados. Já o hentai brasileiro mostra tudo integralmente.

O hentai tem uma linguagem explícita. Com roteiro e traço agressivo. o roteiro e o traço. São até mesmo considerados machistas, retratando uma mulher sempre submissa e sob a ótica dos homens. E exploram a plasticidade e beleza de corpos sensuais. Com personagens que se rendem a várias práticas sexuais, tipo bondage, sadismo, voyeurismo e todas as outras. Feitos com traços simples ou com riqueza de detalhes, a arte do hentai é feita para impressionar seu leitor. Dar tesão mesmo.



Em um primeiro momento, como sempre tratamos de fazer o esqueleto de palitos. Começamos marcando o círculo da cabeça, e a linha da coluna. A intensão é fazer uma personagem magra que esteja com as mãos nos seios, encolhendo-se.

Desenhamos então a postura por completo, tomando o cuidado de dimensionar corretamente cada elemento, como braços, largura do quadril e os ombros arqueados.

No segundo passo tratamos de moldar a figura. Trabalhando com linhas curvas elementos geométricos dando volume ao boneco.

Em seguida podemos definir os desenhos com traços soltos. Vamos apagando as linhas básicas e os excesso de traços para deixar o desenho bem limpo para a fase de arte final.

Ao fazer o esqueleto palito temos que saber como postar a coluna principal da personagem. e já saber qual é a pose da personagem.

Tratamos então de moldar a figura sobre o boneco de palito, pagando as linhas básicas. e já buscando marcar os seios e os volumes da imagem.

Tratamos então de definir o desenho para que fique pronto e mais detalhado possível para a finalização e conclusão da arte, em cores.

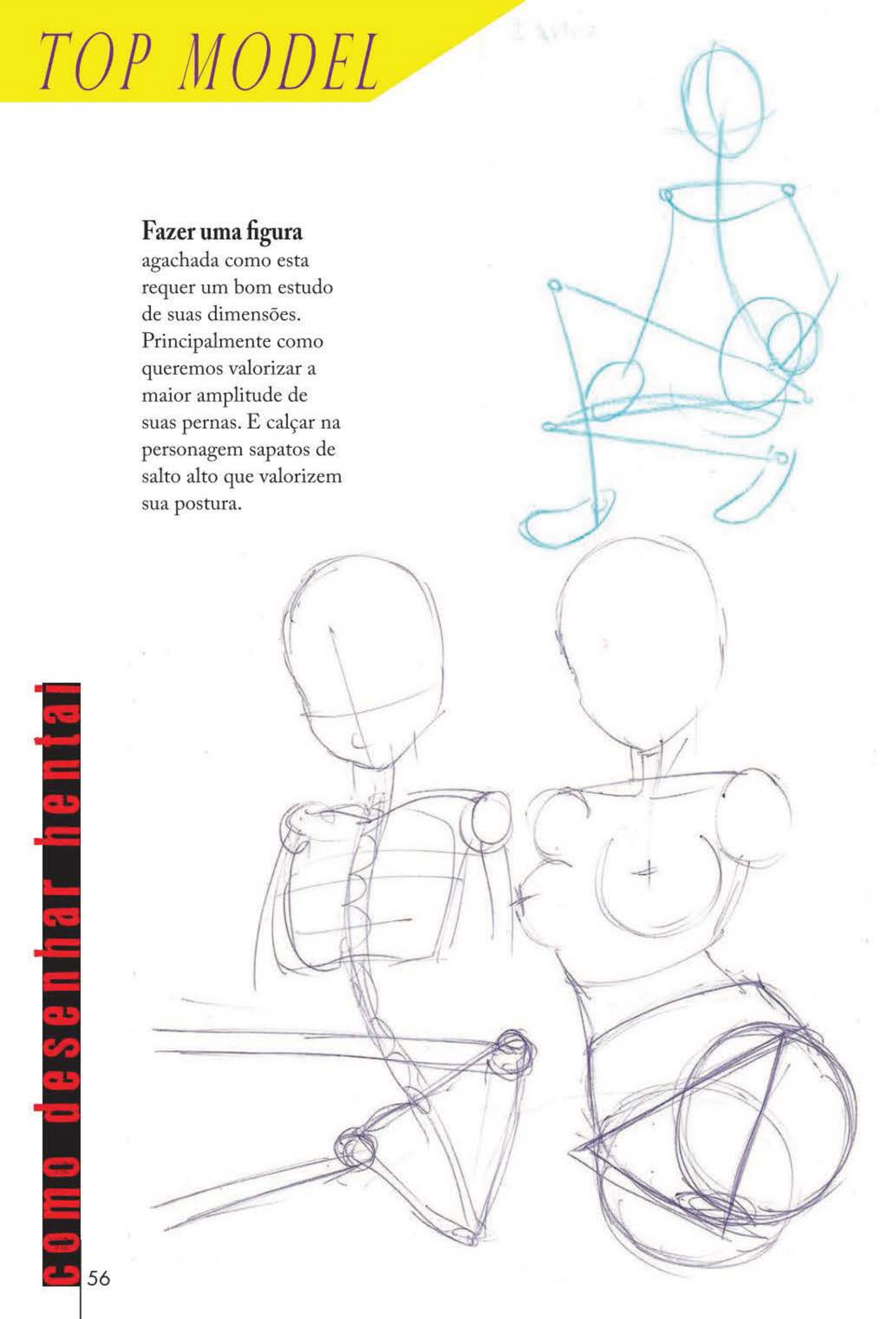
Ao se desenhar esse personagem zoomorfico primeiro, no esquelo de palito, marcamos as proporções de seu corpo e indicamos a postura, acentuando, como de praxe a linha da coluna.

Em seguida tratamos de moldar o esqueleto marcando as nádegas, com o formato de uma pera, como é convencional na anatomia feminina. e damos a ele um seio pequeno. tipo siliconado.

Ao buscar a definição do desenho já estudamos seu traje diminuto e marcamos o rabinho. Note como deixamos saliente o saco escrotal da personagem e já tratamos melhor a marcação dos cabelos apontando o seu chifre.

No caso de um segundo chifre, ficaria oculto, por estrar do outro lado da cabeça.

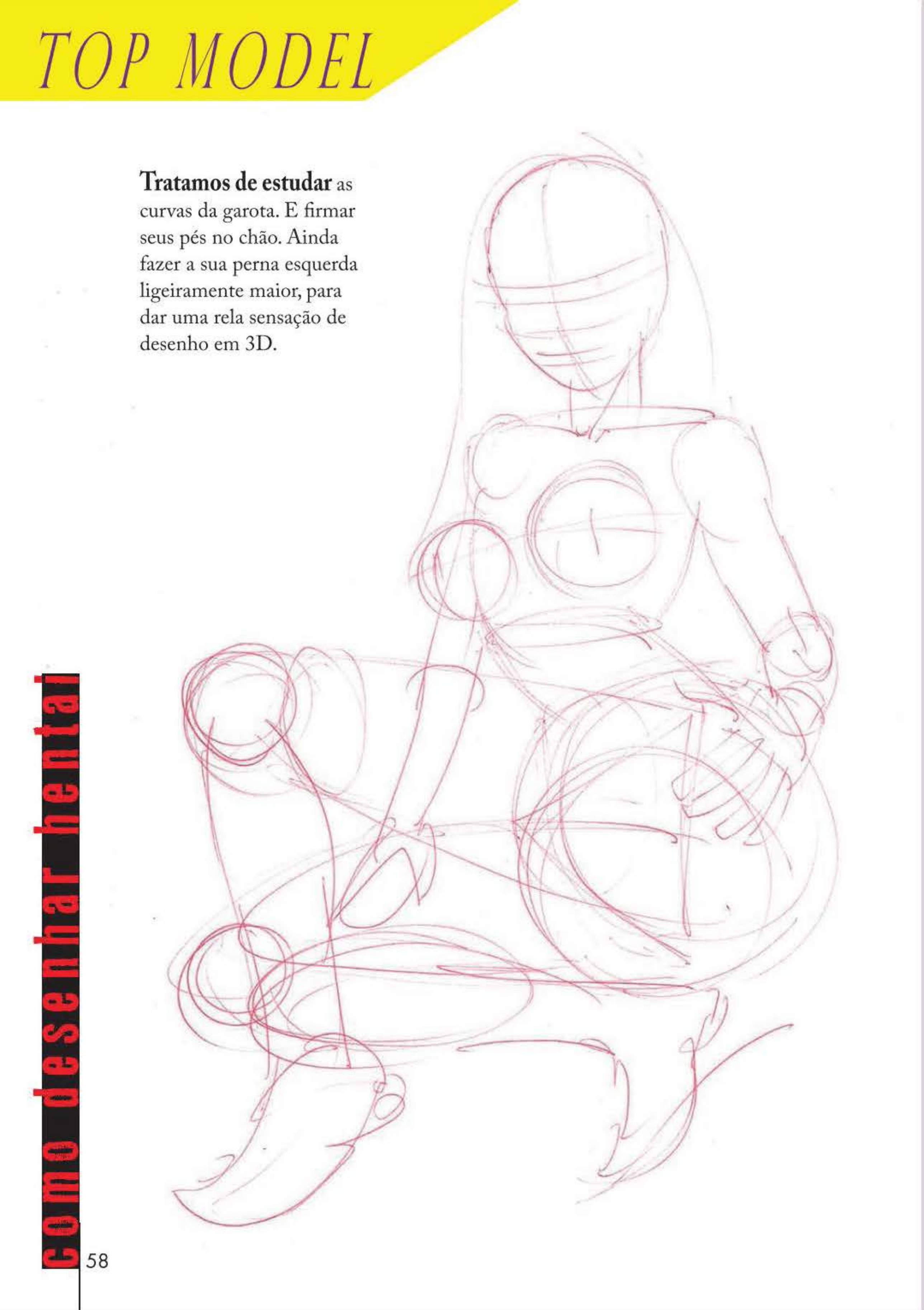
A arte final é realizada com bico de pena. com traços suaves, buscando precisão.



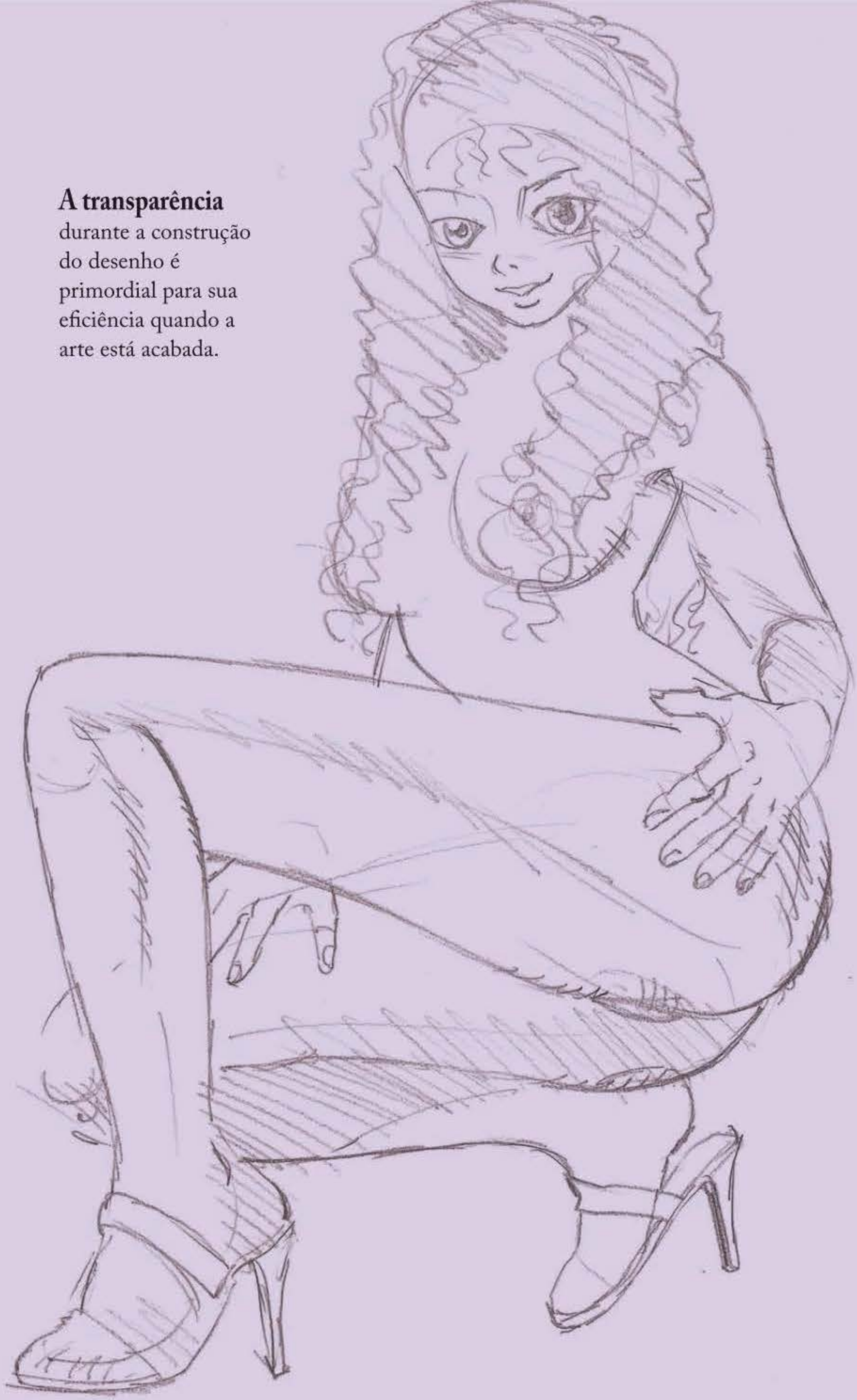
Fazer uma figura agachada como esta requer um bom estudo de suas dimensões. Principalmente como queremos valorizar a maior amplitude de suas pernas. E calçar na personagem sapatos de salto alto que valorizem sua postura.

Os cabelos crespos e ruivos foram aplicados no Photoshop, durante a colorização. Um mero detalhe diante de todas as demais possibilitadas apresentadas.

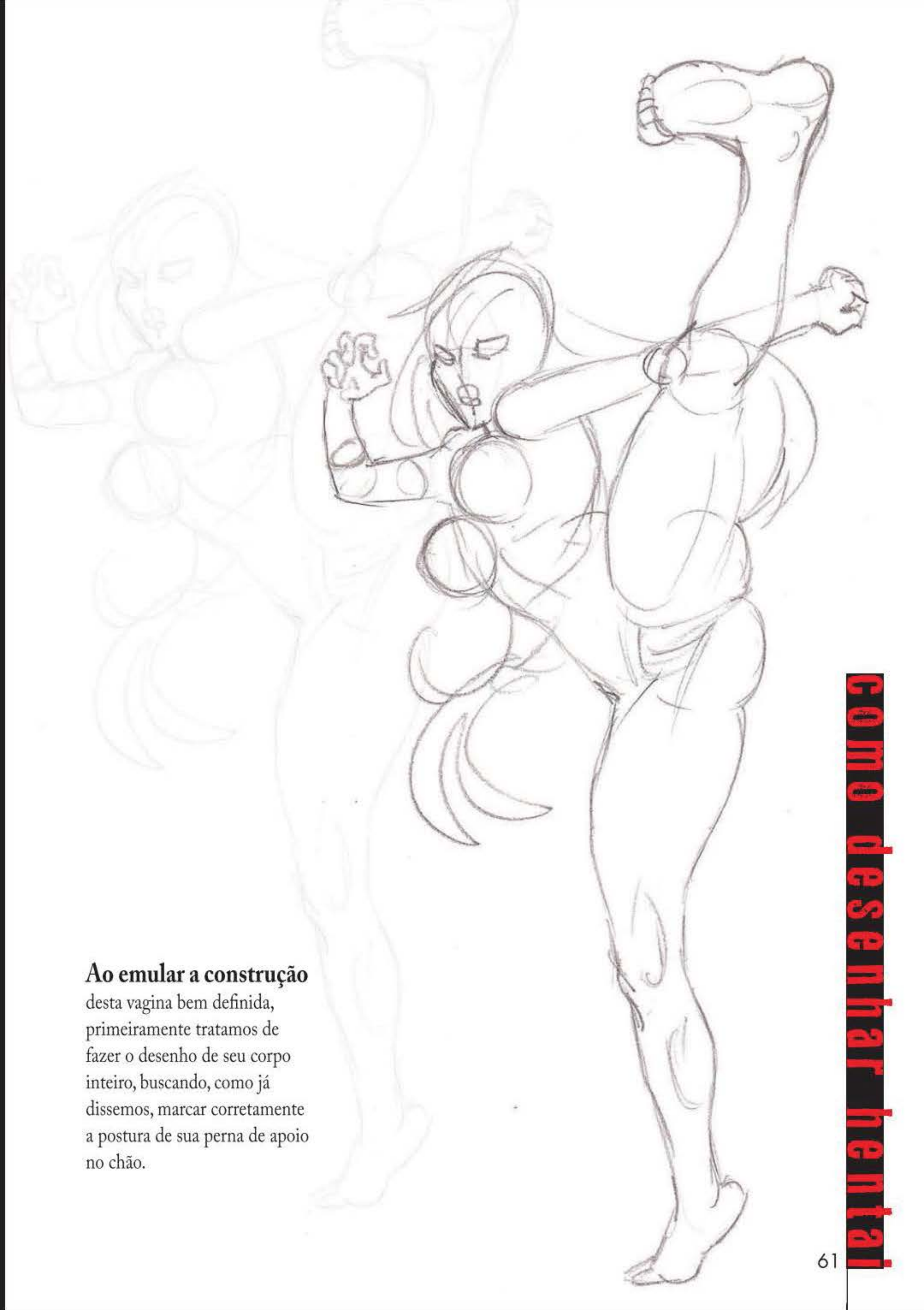
Tratamos de estudar as curvas da garota. E firmar seus pés no chão. Ainda fazer a sua perna esquerda ligeiramente maior, para dar uma rela sensação de desenho em 3D.



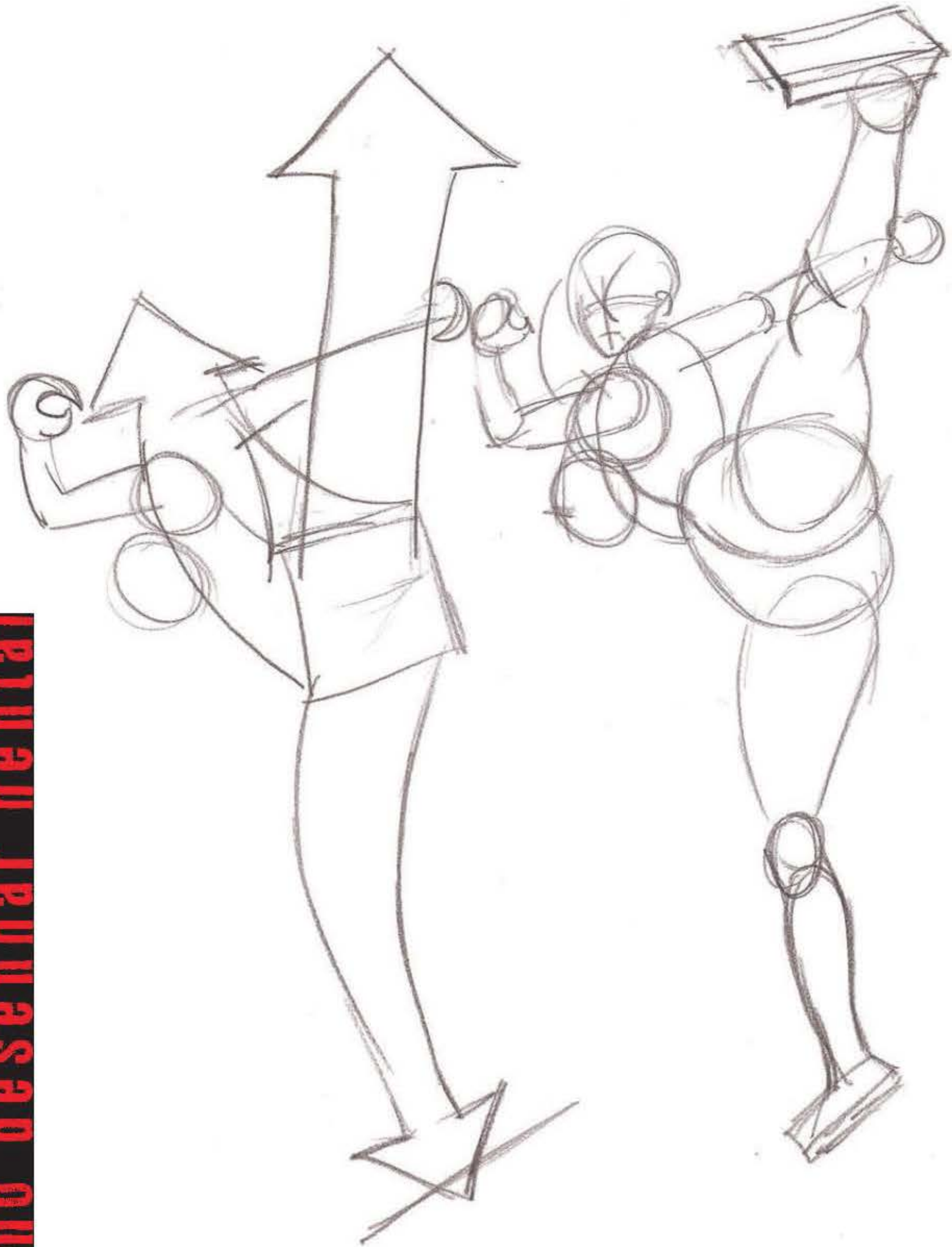
A transparência durante a construção do desenho é primordial para sua eficiência quando a arte está acabada.

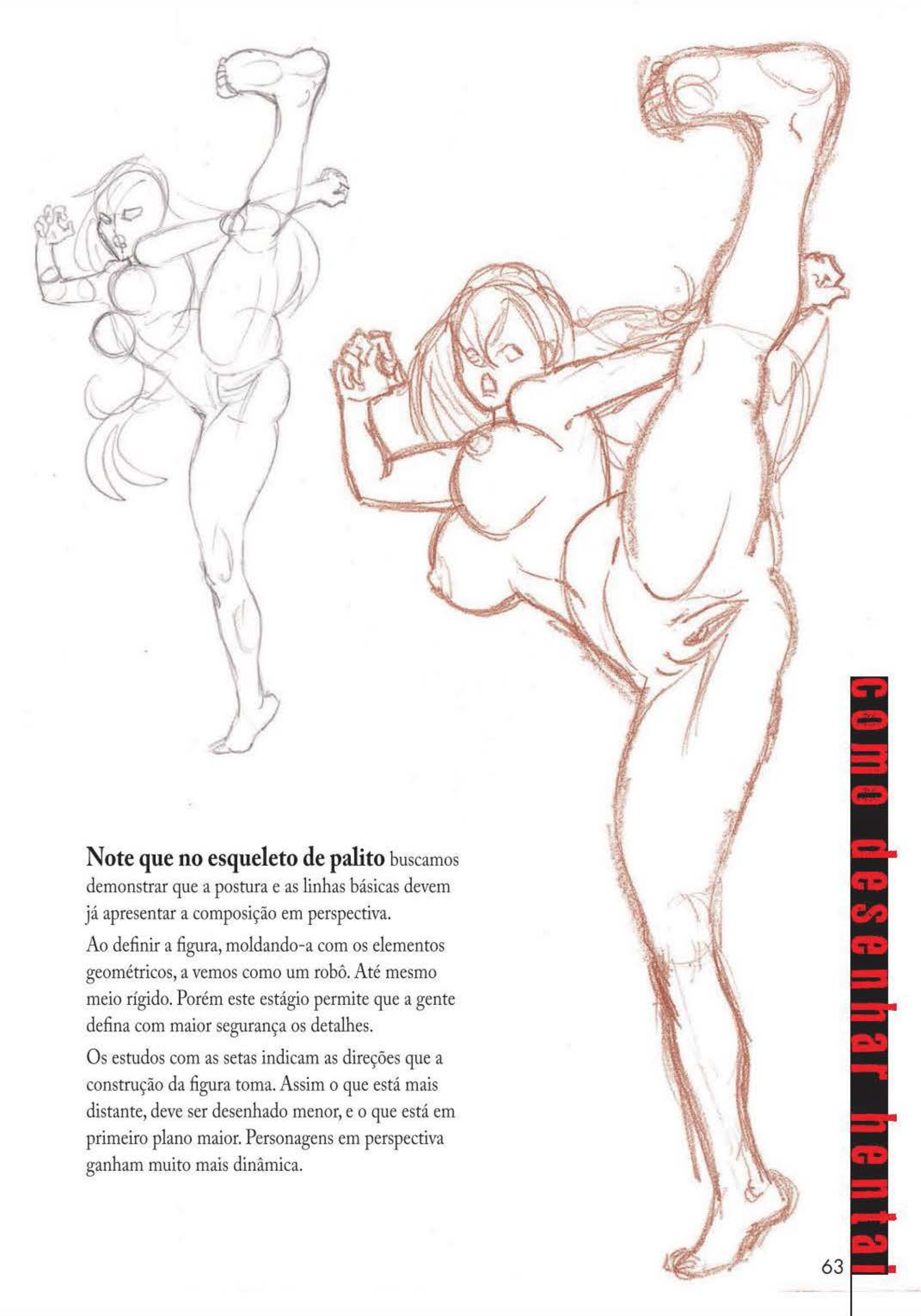


PERSPECTIVA



Ao emular a construção desta vagina bem definida, primeiramente tratamos de fazer o desenho de seu corpo inteiro, buscando, como já dissemos, marcar corretamente a postura de sua perna de apoio no chão.





Note que no esqueleto de palito buscamos demonstrar que a postura e as linhas básicas devem já apresentar a composição em perspectiva.

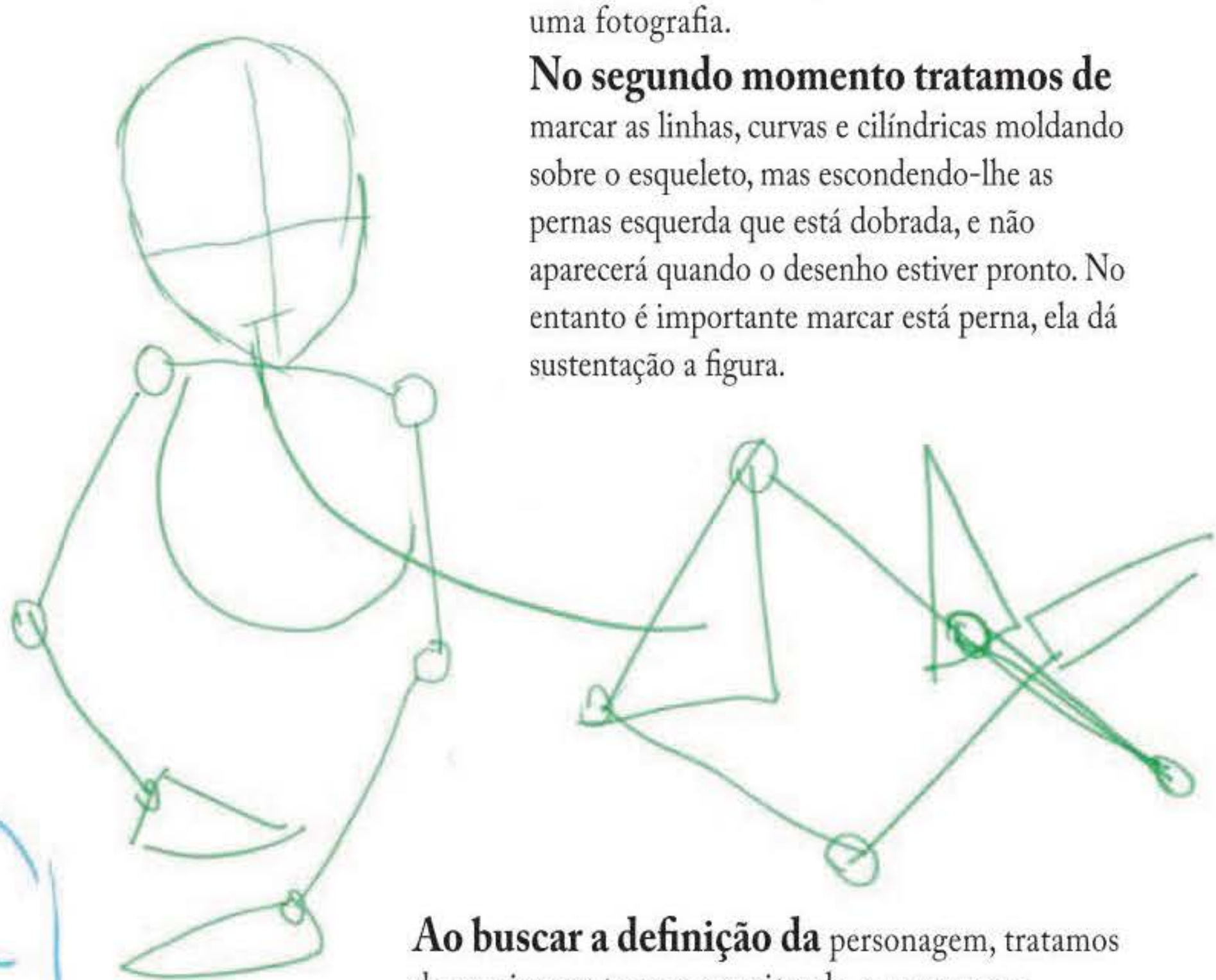
Ao definir a figura, moldando-a com os elementos geométricos, a vemos como um robô. Até mesmo meio rígido. Porém este estágio permite que a gente defina com maior segurança os detalhes.

Os estudos com as setas indicam as direções que a construção da figura toma. Assim o que está mais distante, deve ser desenhado menor, e o que está em primeiro plano maior. Personagens em perspectiva ganham muito mais dinâmica.

COMPOSIÇÃO

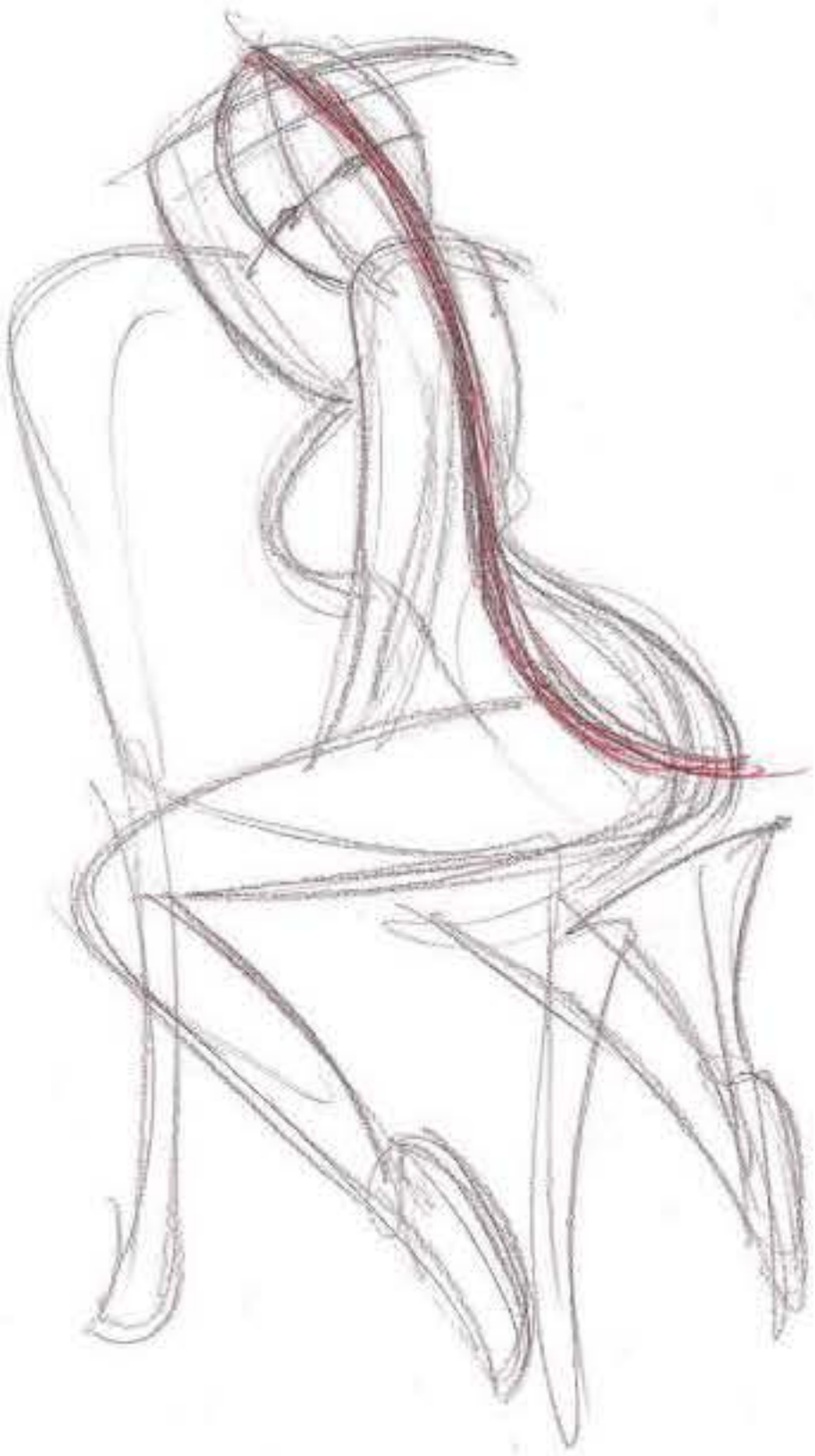
A figura deitada é desenhada em esqueleto de pálito, a partir da observação de uma fotografia.

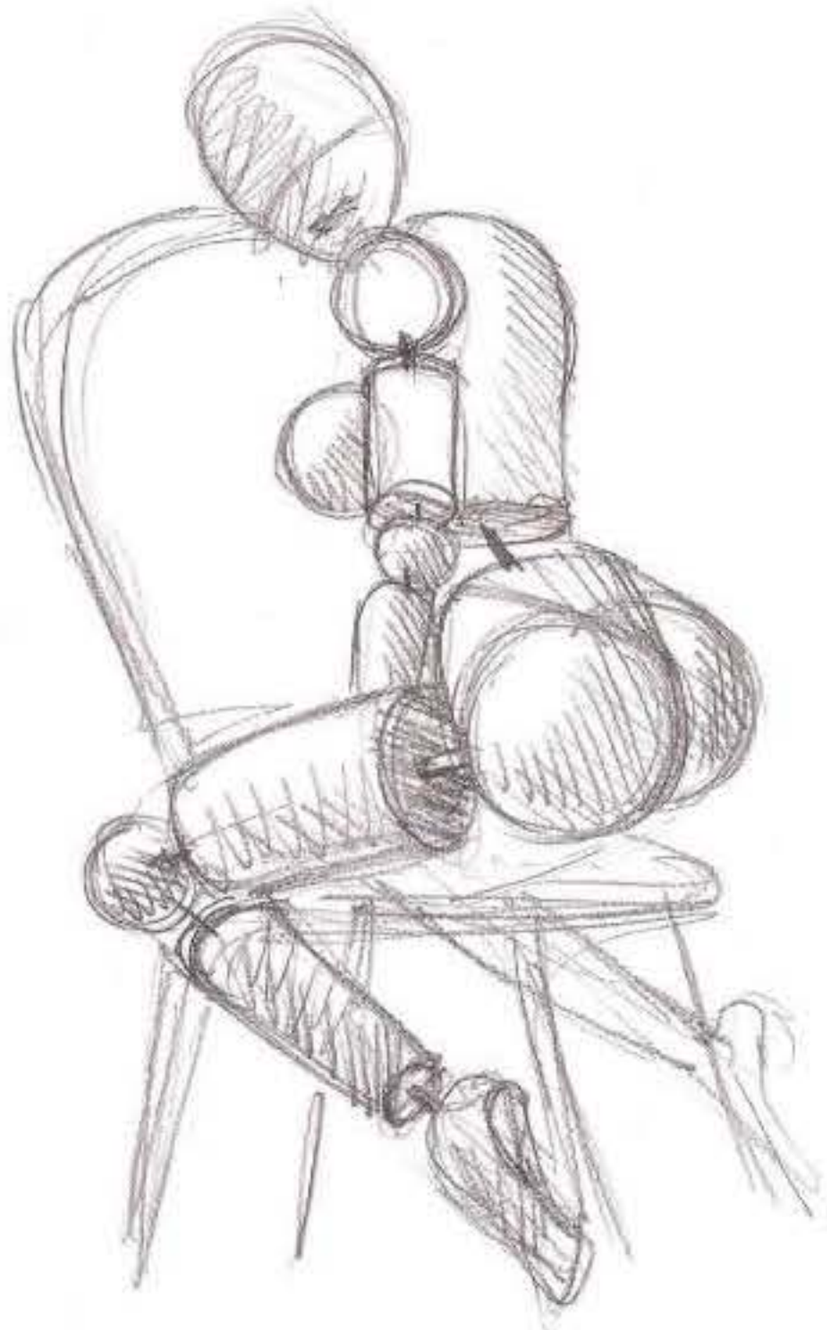
No segundo momento tratamos de marcar as linhas, curvas e cilíndricas moldando sobre o esqueleto, mas escondendo-lhe as pernas esquerda que está dobrada, e não aparecerá quando o desenho estiver pronto. No entanto é importante marcar está perna, ela dá sustentação a figura.



Ao buscar a definição da personagem, tratamos de precisar os traços, respeitando o peso que o corpo terá para ficar bem postado ao chão, note as setas, elas indicam os pontos de apoio da postura, a personagem se apoiará no cotovelo direito, e na mão esquerda, a coluna curva a mantem suspensa e o pé esquerdo calça seu corpo, e o direciona para a frente.

POSTURA





Para compor esta sensual cena para a capa de uma edição de hentai, o quadrinhista Bug Love primeiro esboçou esta imagem onde estuda as postura firme da garota na cadeira, e ao mesmo tempo suas sinuosas curvas convidativas, acentuando a marcação da linha da coluna vertebral dela e capa.

Para fins didáticos, foi feita a versão de "manequim" de cena, para que sejam percebidas as formas roliças e volumosas da figura. Isso auxilia a aprendizagem e também facilita a comparação das partes do corpo da figura. Para que uma perna não fique grande ou pequena demais, em relação ao corpo todo, por exemplo.

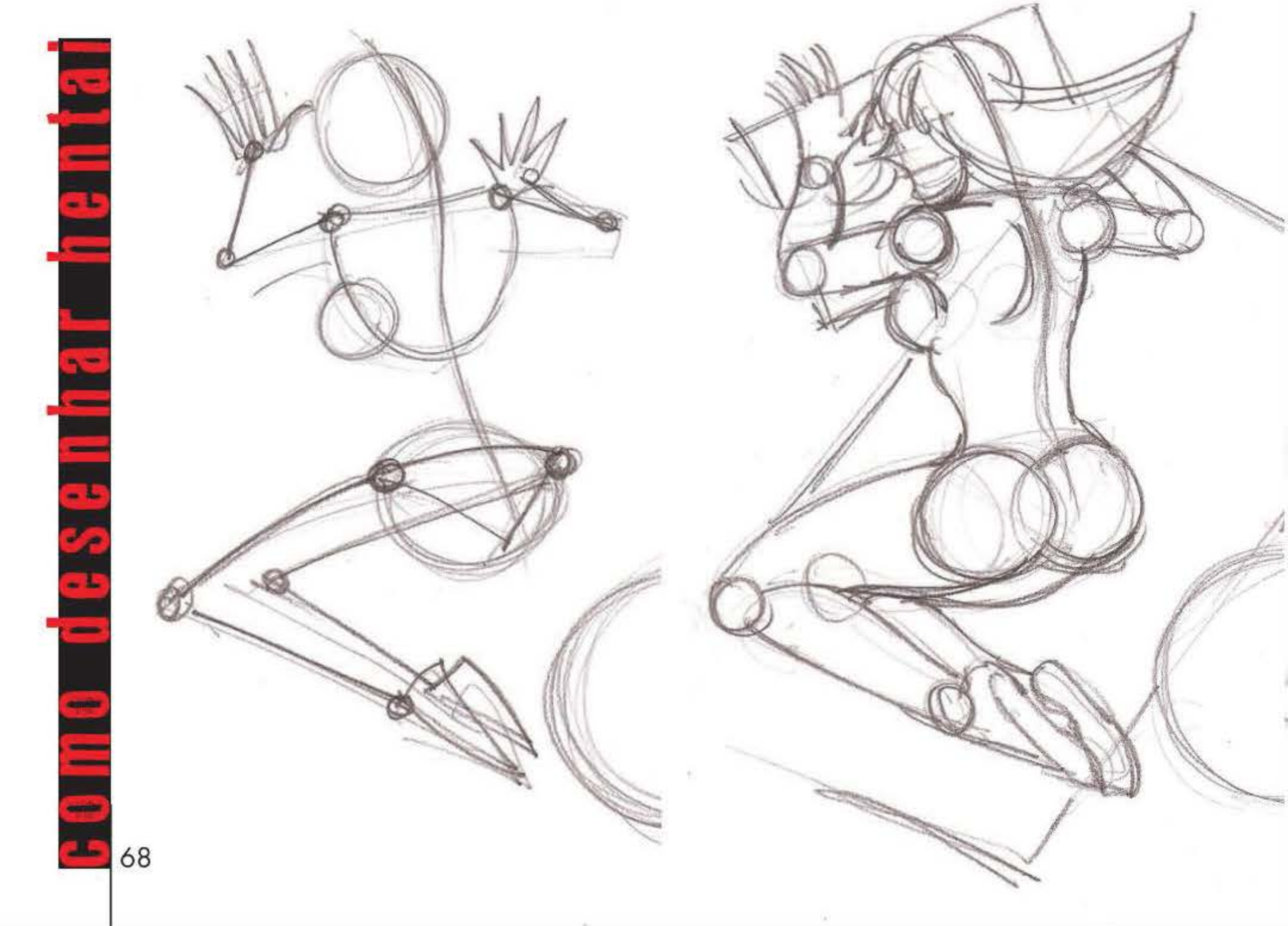
Depois uma melhor definição da figura é feita a lápis 3B. Sendo que, o rosto da personagem e estudado a parte para se poder obter a expressão correta.

Para então se elabora o desenho limpo, pronto para receber a arte final.

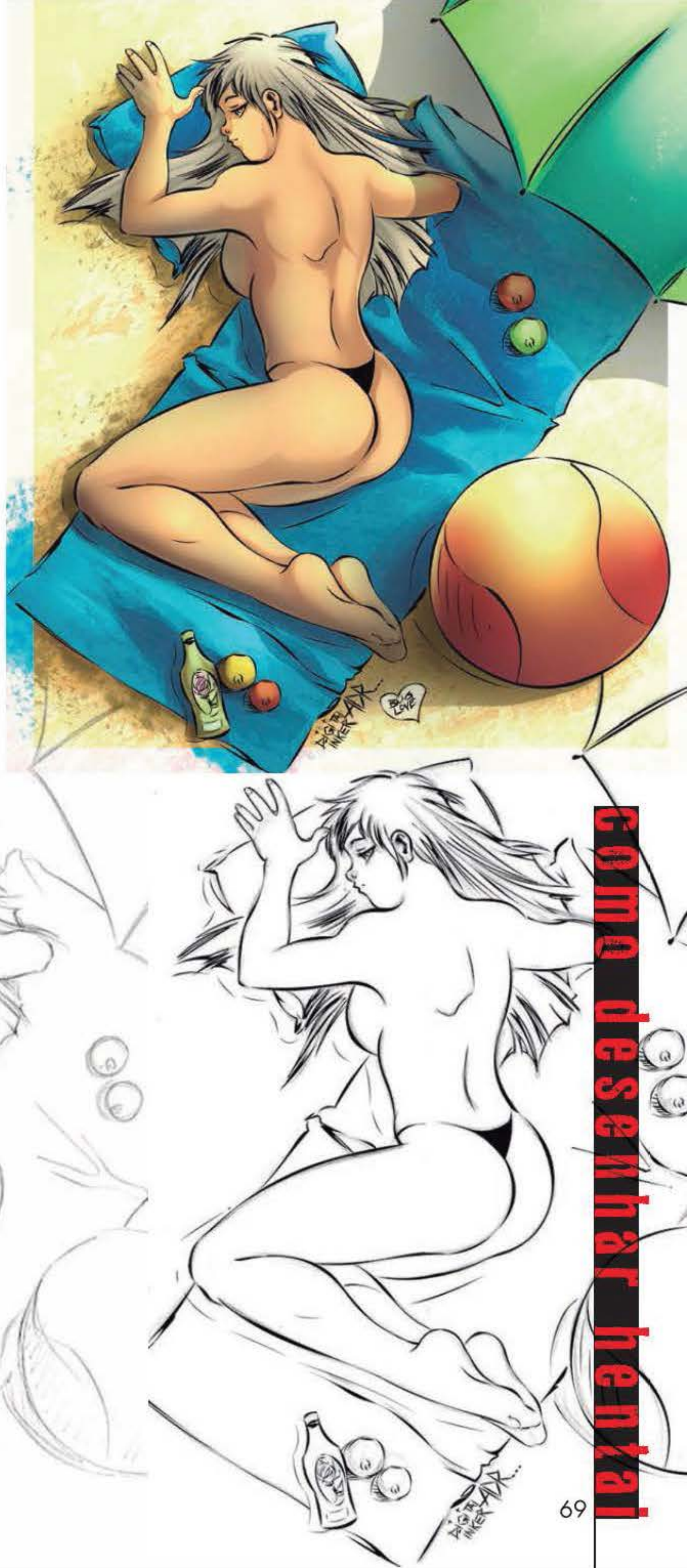
Confira no rodapé da página a grande quantidade de estudos que Bug Love realizou pra que fossem escolhidas duas capas

Após a feitura da esquematização da figura, a qual o desenhista deve escolher entre as técnicas que mais se adapta ao seu estilo, é preciso determinar a fonte de luz do quadro total, para que sejam marcadas as áreas de claridade e de sombras, no corpo da modelo. Aproveite e veja como é simples desenhar os pelos púbicos, cujos traços devem ser delineados com canetas e penas finas, de espessura 0.1 ou 0.2. O conhecimento da anatomia é importantíssimo para o sombreamento.

Os principais truques para passar uma imagem erótica. No cabelo louro, usamos poucos traços, sombreando as áreas onde a luz não bate diariamente. Outros elementos não devem ser esquecidos, para valorizar a cena, como os objetos que emolduram a belezura do corpo em repouso erotizante deitado na praia.



É uma abundância a ser apreciada. Como a fonte de luz vem do alto, e a personagem está com apenas duas tiras de tecido, ambas produzem uma sombra sobre suas costas. Os seios também ficam sombreados, pois estão na parte menos iluminada. Vejam ainda as sombras produzidas na parte de baixo dos braços e das pernas.



TORÇÃO

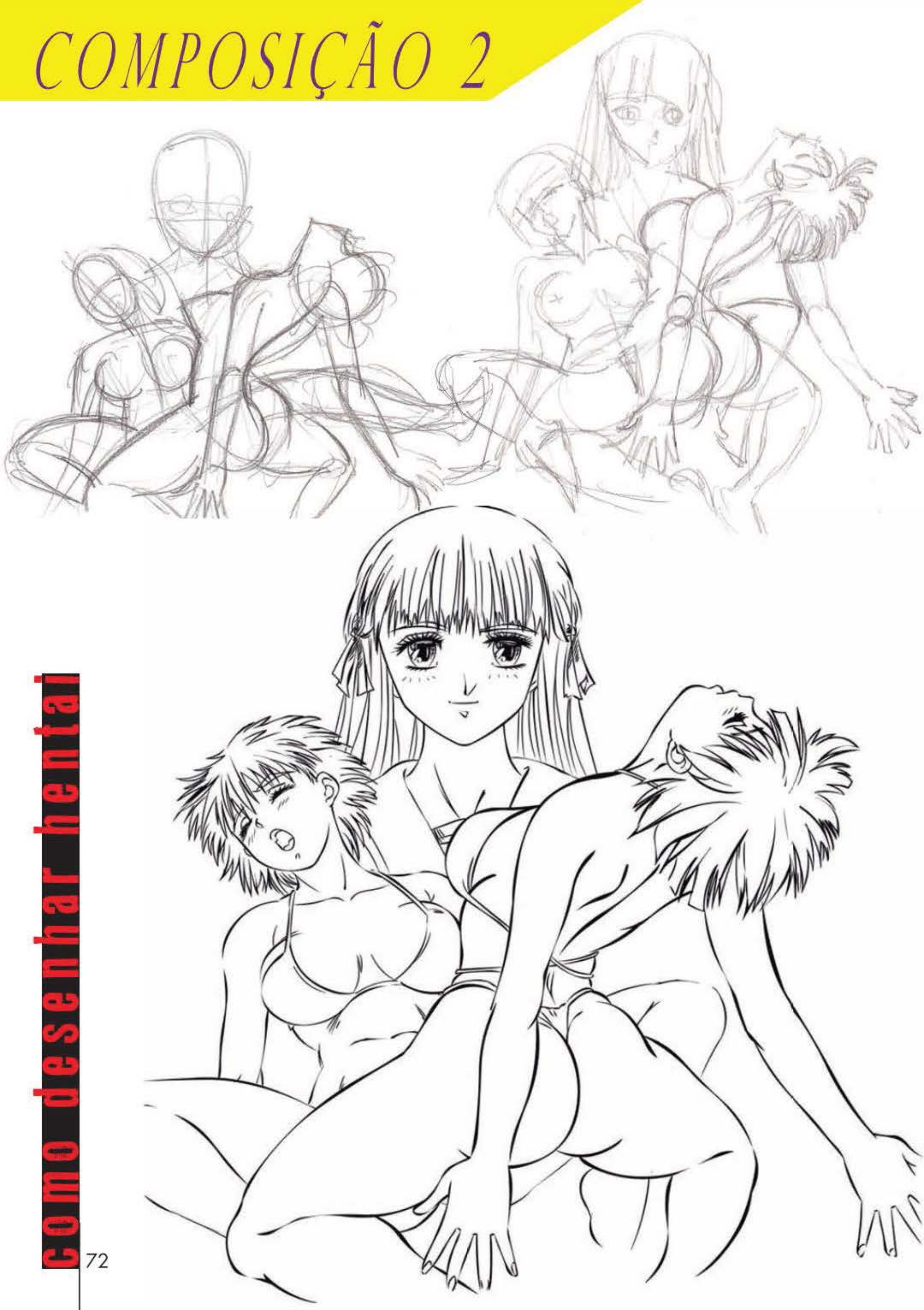
Atente para os detalhes da construção da figura. Sua postura curvada onde a sua coluna curvada é acentuada desde o primeiro esboço.
Seus cabelos em corte curto, mostra que não há diferenças no traçado ou no sombreado, se levarmos em conta o comprimento dos cabelos. O modo de fazer, é o mesmo. Atente para a simplicidade dos traços, onde só o principal aparece, e as linhas afinam ou engrossam em pontos do corpo onde a luz incide diretamente ou indiretamente.
As hachuras, os tracinhos finos, quando são necessárias, devem aparecer em riscos paralelos, sendo mais espessos perto da área escura e "afinando" à medida que se afastam dela.

A fonte de luz nesta pin-up que ilumina a personagem está bem definida, o que exige uma boa carga de sombras. Sombras excessivas devem ser evitadas, e o desenho precisa se apresentar bem limpo e pouco sombreado. Afinal existem as cores para dar meios tons.

Os cabelos avermelhados em tons claros devem ser os mesmos do tratamento dado ao cabelo louro ou branco, pois a diferença só aparecerá na aplicação das cores. Bastando poucos traços ondulados revelando a parte mais atingida pela luz sombras na parte mais escura.

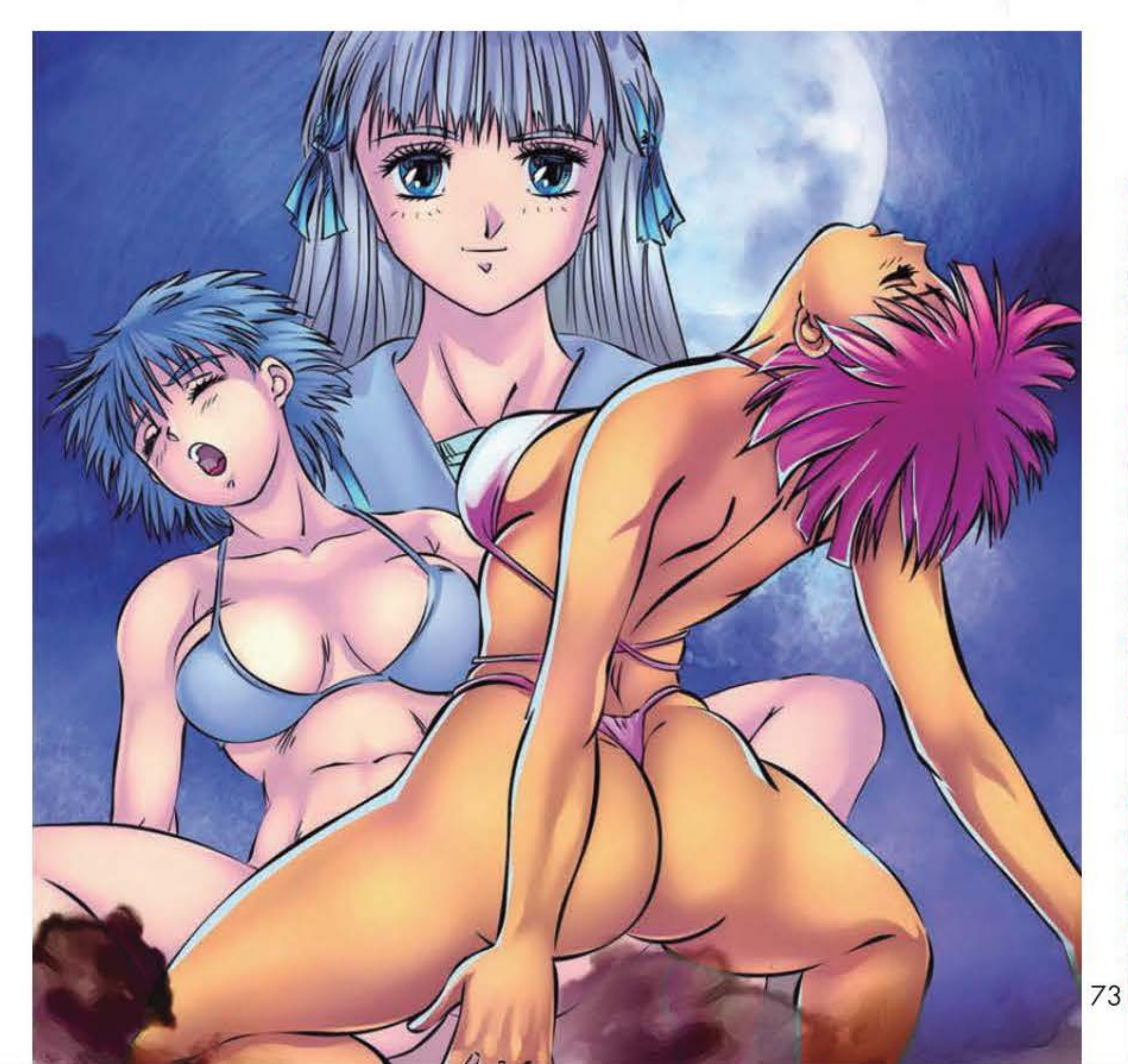
Um prazer especial é desenhar dobras de roupas. Algo que pode render boas horas de estudo. Onde você pode utilizar modelos vivos de pessoas do seu convívio. Ou ainda bonecos e toys.

COMPOSIÇÃO 2



Se desenhar uma mulher em cena já é bom imagine três de vez. Aqui esta a composição de uma capa de DVD de filme hentai. Nesta ilustração os órgão sexuais e as atitudes das personagens não podem ser explícitos, apenas sugeridas. Demos destaque ao rosto da protagonista. Deixando-a com ar inocente. No casal de garotas se pegando, o principal foco esta na bunda que deve se o principal atrativo para o leitor. A segunda personagem, em segundo plano, tem os fartos seios como destaque. Um colo bem amplo. E suas expressões de boas gemedeiras precisaram ser bem construídas.

Usamos o truque de aumentar o tamanho dos olhos e arredondar mais o rosto, para imprimir aquele aspecto de menina-moça. A iluminação vem de duas fontes, sendo a mais forte, vinda do alto, iluminando a parte de cima de seus cabelos. A segunda fonte de luz, mais fraca, esta a direita. O efeito da luz tênue sobre o corpo da modelo, é caracterizado por contornos finos, cujos tons mais claros são dados na colorização. Atentem para a forma de finalizar os cabelos escuros, quando a fonte de luz vem do alto.



Sushis apimentados

Por Lily Carroll

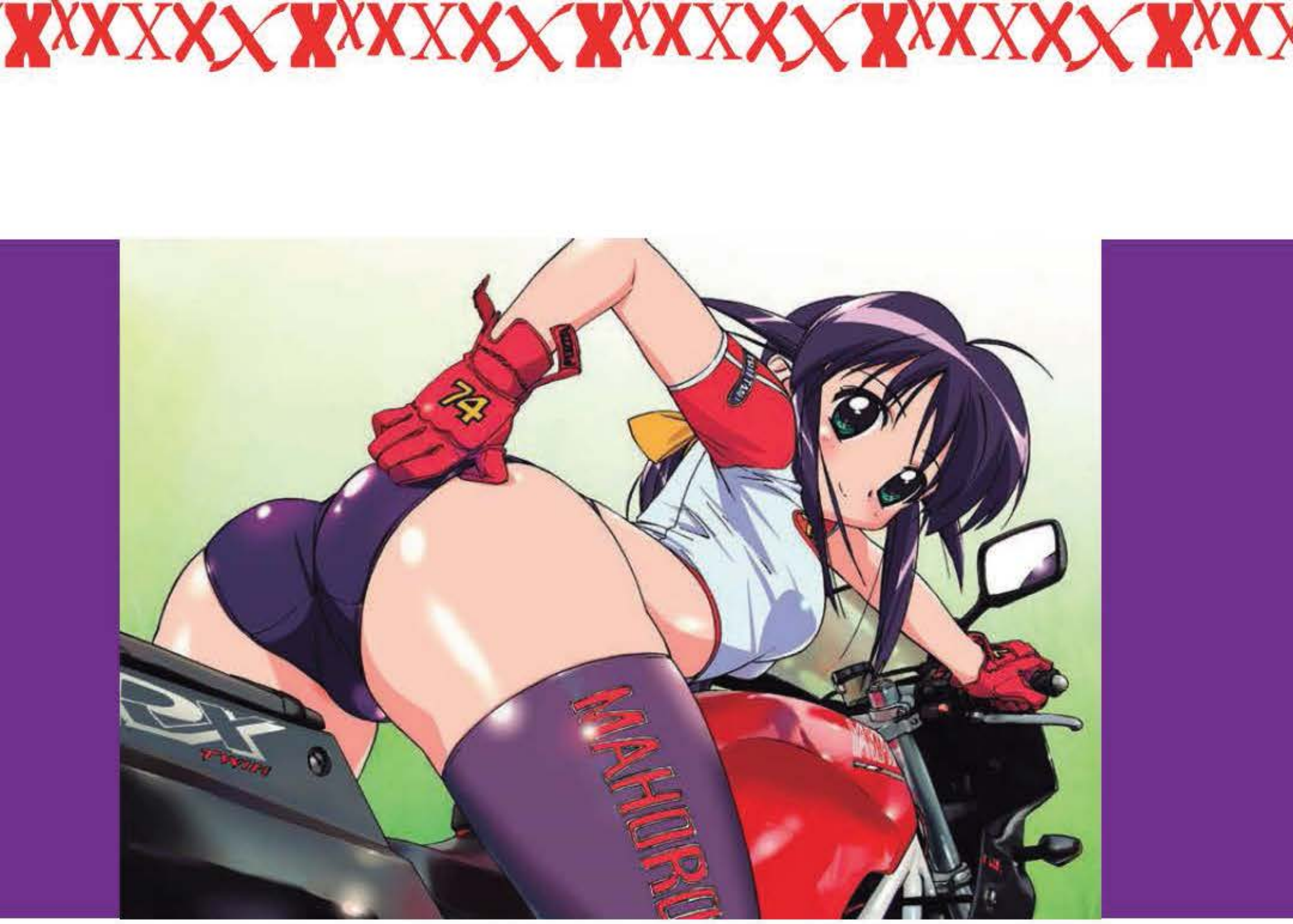
Dos traços delicados dos ukiyo-e a quadrinhos com tiragem de milhões, conheça a trajetória e características do Hentai.

Poucos temas são tão universais nas artes quanto o sexo. Poucos temas são tão polêmicos, marginalizados e condenados ao submundo quanto o sexo. Como nenhum outro, evolui de acordo com o espirito cultural e intelectual da humanidade. E, no entanto, seus artistas são marcados por estigmas e perseguidos.

Mesmo renegados, escritores e pintores, desenhistas e cineastas, designers e filósofos persistem e exploram todo o potencial da pornografia e erotismos, sabendo que suas obras nunca serão vistas por multidões ou, no mínimo, ocuparam as prateleiras mais altas das bancas de jornal.

No ocidente, a trajetória da pornografia é antiga, e cheia de altos e baixos. Pensem nos afrescos da Grécia antiga, retratando todas as peripécias sexuais de homem e mulheres como algo comum, e em seguida pulem para a Idade Media quando os clérigos católicos fizeram da luxuria um dos mais temidos pecados capitais e a Santa Inquisição deixou um espaço em suas fogueiras para os libertinos e para aquele camarada que escrevia uma novela mais picante. Depois foi Renascimento, Reforma Protestante, Período Vitoriano, a fotografia, cinema, quadrinhos underground, códigos de censura, hippies, Linda Lovelace, o vídeo cassete... Uma historia de amor e ódio.

A cultura oriental não é diferente e o bom e velho sexo é explorado desde a an-



tiguidade, mas, como o esperado, seguindo rumos próprios e independentes. Pense no Kama Sutra e você já tem uma ideia do que estou falando.

Os chineses, a mais de dois mil anos, seguem a filosofia taoista onde não existe culpa ou repressão. O sexo não é apenas uma "atividade de procriação". Ele é satisfação, saúde tanto física quanto mental. Uma diferença e tanto da visão medieval dos desejos da carne.

Erotikon a japonesa

Obviamente o Japão não fica de fora, e a produção de material pornográfico remota desde o período Edo (1603-1868) nos suaves traços do Ukiyo-e, uma técnica semelhante à xilogravura criada nesse período. Ao primeiro contato com suas delicadas gravuras, que costumeiramente retratavam a vida urbana e paisagem do Japão feudal não suspeitaríamos que os mesmos artesões que produziam imagens clássicas como A Grande Onda de Kanagawa não hesitavam em usar seus talentos na hora de colocar o sexo em suas telas. Esses trabalhos receberam a alcunha de Shunga e tinham de tudo em seus repertórios, indo de guias de noites de núpcias para recém-casados, tórridos relacionamentos homoeróticos, escapadelas extraconjugais e (sem muita surpresa) zoofilia.

No século 20, falar de qualquer segmentos dos quadrinhos e animações japonêses é falar de Osamu Tezuka. Prolifico e autor de trabalhos de diversos gêneros, Tezuka não deixou o erotismo fora do seu currículo com obras de cunho mais adultos, como o longa animado Senya Ichiya Monogatari, de 1969, uma releitura erótica das Mil e Uma Noites e mangás como Ayako (publicada em 72) e Barbara, de 73.

A partir da década de 70 que diversos mangákas e pequenos grupos de fãs se uniram para criar um evento voltado exclusivamente para a venda de material independente, os doujinshis (como são conhecidos os fanzines no Japão). E claro que você não junta um monte de desenhistas e roteiristas, que desejam homenagear suas séries favoritas e ganhar um troquinho por tabela, terá um bom numero de quadrinhos de sacanagem. E um publico avido por essas revistas.

Um beijo com gosto de limão

Durante a década de 80 três animes foram responsáveis por mudar o mercado da animação adulta japonesa e deu a cara dos quadrinhos eróticos e pornográficos: Lolita e Cream Lemon, ambos de 1984, e o clássico Choujin Densetsu Urotsukidoji de 89.

Lolita (sem qualquer relação com o livro homônimo de Vladimir Nabokov) trouxe a receita de uma série de pequenas historias envolvendo colegiais e homens mais velhos enquanto Cream Lemon, que chegou a ser lançado em VHS no Brasil com o nome Sonhos Molhados, possui uma trama mais trabalhada e começa a onda de temas polêmicos, como o amor incestuoso da protagonistas Amy por seu irmão.

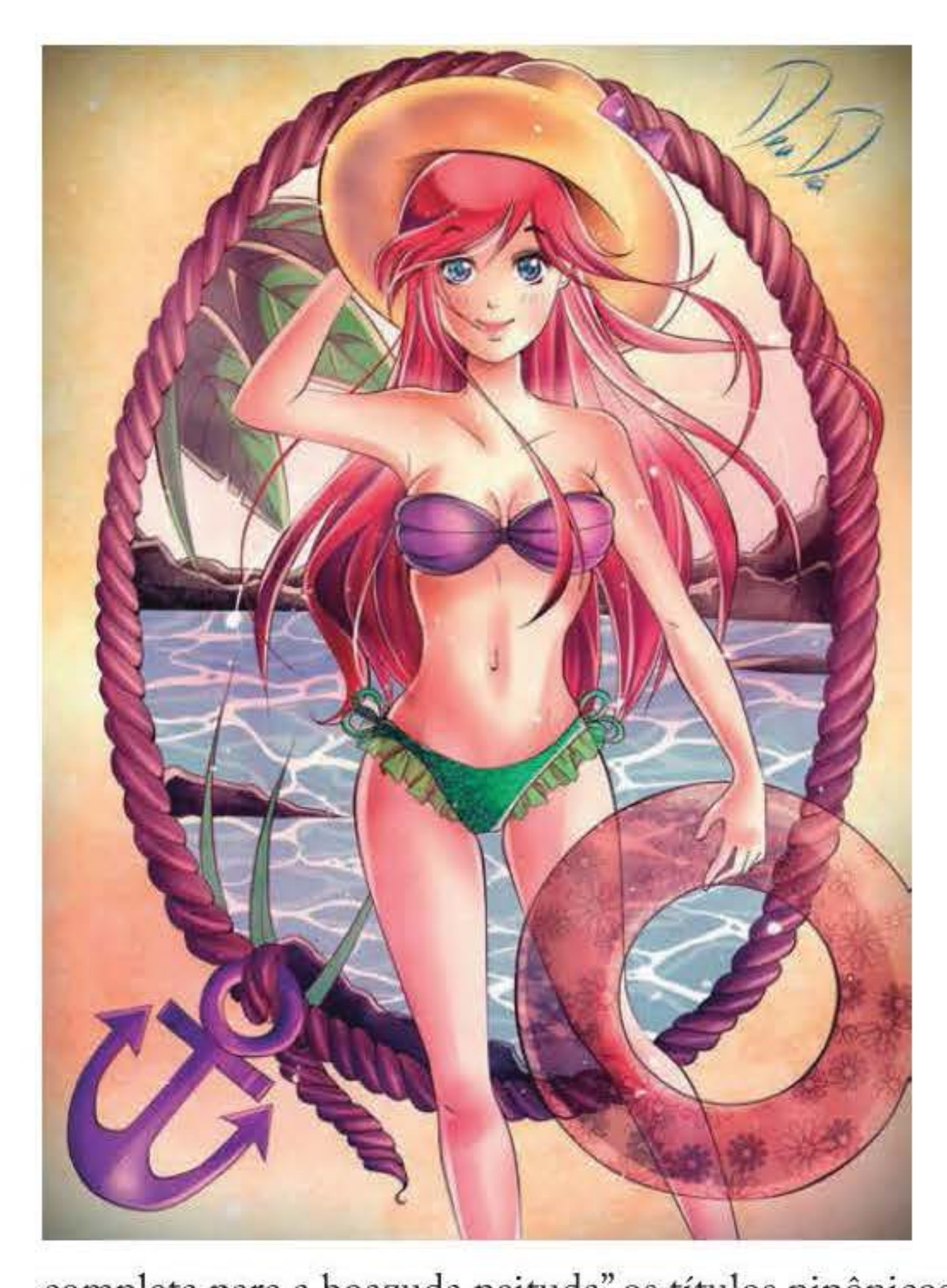
Urotsukidoji se tornou tremendamente popular no Brasil na década de 90 graças a sua exibição continua na TV aberta pela Band com o titulo A Lenda do Demônio. Suas cenas de sexo e estupro fizeram os telespectadores estupefatos diante a qualidade da animação e o festival de imagens grotescas e como cereja do bolo trouxe a moda dos tentáculos aos mainstream.

O sexo saia do underground e se prepara para se tornar um "respeitável" e rentável ramo da animação e quadrinhos.

Hentai - Estranhos Prazeres

Um detalhe que sempre gera confusão entre os apreciadores dos mangás e animes adultos é sua nomenclatura. A palavra hentai, assim como otaku, foi usada de forma errônea pelos americanos quando desenhos japoneses se popularizaram entre o publico americano e como eles ditam a moda da estação todos pegaram o embalo.

Hentai, no Japão, é um termo usado para definir alguém com um comportamento sexual estranho e assim como nós, eles se referem ao seus produtos pornográficos como material improprio para menores de 18 anos (18-kin). Claro que depois de



tanto tempo o nome está tão ligado a esses trabalho e, além do mais, a palavra soa bem, então para que reclamar?

Hoje os hentais não se limitam aos quadrinhos e desenhos animados. Jogos para computador e diversos consoles, chamados de Eroge, usam e abusam do erotismos e pornografia para contar suas historias. Sim, eles tem historias, e muitas delas não devem nada aos títulos das grandes produtoras.

Essa, aproposito, é um dos grandes atrativos do hentai. Enquanto a maioria esmagadora da produção pornô do ocidente possui um fio condutor tão pífio quanto o clássico "entregador de pizza chega com uma calabresa completa para a boazuda peituda" os títulos nipônicos se preocupam em apresentar uma trama ou dar alguma profundidade aos seus personagens. Claro, alguns enredos são mais rasos que uma colher de chá, mas grande parte dos autores procurar dar um motivo para que as personagens percam a roupa no decorrer das paginas. E não existam temas e tabus que não sejam explorados. Lembrando que o Japão não possui a influencia pesada do cristianismo, sendo um cultura milenar que viveu séculos isolado do mundo. Os artistas possuem uma forma única de ver o mundo e não tem medo de contarem historias que, muitas vezes, choca os ocidentais.

Império dos sentidos

O hentai não se diferencia dos demais materiais eróticos do mundo unicamente por seus olhos grandes, genitálias propositalmente exageradas, a fixação dos artistas por seios gigantes e pênis que deixariam Long Dong Silver envergonhado de mostrar seu instrumento de trabalho em publico.

Os hentais trabalham muito com fetiches. É algo cultural deles.

Deuses com formas de raposas e texugos hoje são responsáveis pelas avalanches de personagens com rabos e orelhinhas de gatinhas que gemem com gosto nas antologias de mangás. O bondage é outro tema recorrente e aliada a submissão feminina tão forte na sociedade japonesa, o resultado é desenhistas criando bizarras obras de arte com suas mulheres amarradas/suspensas nas posições mais absurdas que se possa imaginar. Some isso ao sexo forçado, outro tema "comum" nesse tipo de historia e teremos infindáveis discussões sobre o machismo e de como a cultura japonesa ainda encara a mulher como algo para "ser visto e não ouvido". Uma discussão valida, mas não é nosso foco aqui.

Pequenos detalhes, que passam batidos para nós ocidentais, são essenciais ao hentai. É o caso dos rostinhos corados. Uma garota envergonha, com as bochechas vermelhas é tão adorável quando excitante para os japoneses.

Para nós que vemos calcinhas a granal nos carnavais podemos não entender a graça que muitos autores possuem na hora de bolar uma historia mirabolante, onde a visão dessa peça intima cause tanto alarde, mas os japoneses tem uma queda por roupas, isso desde a época dos shungas e Ukyo-e, onde as vestimentas representadas nos desenhos definia a qual classe social os personagens pertenciam. Dai, não é surpresa o fato que uniformes exercem um profundo fascínio no erotismo japonês. Enfermeiras, policiais, professoras até as maids são os mais populares, mas a lista segue indefinidamente no labirinto de desejo.

É curioso notar que uma das características marcantes dos mangás hentai, a ausência de pelos pubianos nos personagens, é fruto não de um fator cultural, mas de uma lei que não permitia sua reprodução seja em desenho ou filmes, o que fez com que os artistas envolvidos tivessem que se adaptar as regras. Curioso e estranho.

Mas é justamente essa "estranheza" única, unido a beleza dos traços e temas polêmicos que fazem do hentai tão material tão atrativo e apreciado entre todos os publico. É uma nova visão, de uma cultura milenar e exótica, sobre uma das maiores e universais temas da humanidade.

Livro prestigiado vai fundo no sexo desenhado

Este é o primeiro livro brasileiro a tratar do erotismo que permeia os quadrinhos japoneses, também chamados mangás. A edição de luxo traz um histórico da arte erótica no Japão, desde a Era Edo (1615 a 1868) durante o período do shogunato, o feudalismo japonês, até os dias de hoje, concentrando os artigos e narrativas, recheadíssimos de ilustrações, nos últimos 60 anos, quando após a II Guerra Mundial criou-se o mangá, e o mercado editorial japonês expandiu-se extraordinariamente. Os mangás mais populares alcançam hoje no Japão tiragens incríveis, acima de 1 milhão de exemplares.

O hentai é basicamente um divisão do mangá; um desdobramento dos quadrinhos japoneses que incorpora o erotismo, as práticas sexuais, de forma supertematizada. A imaginação dos autores e artistas de hentai percorre todos os níveis da sexualidade, sendo assim coexistem os hentais soft e hardcore, os dedicados ao fetichismo, os que mostram atletas e colegiais, os voyeuristas, os sadomasoquistas, os bizarros, os com monstros, os incestuosos, os homossexuais etc. etc. Cada segmento tem um público cativo, consumidor interessadíssimo, sempre à espera de novas edições e de novos títulos.

O erotismo do quadrinho japonês veio a "contaminar" os filmes de animação (animês) e os jogos eletrônicos, como Hentai - A Sedução do Mangá exemplifica. Por meio dos padrões de sensualidade e erotismo exibidos na mídia, este livro tira um retrato instantâneo da sociedade nipônica, que é sofisticadíssima de um modo muito particular, e muito complexa, a ponto de causar estranheza a nós ocidentais.

Esta obra da Editora Opera Graphica preenche uma lacuna na bibliografia em âmbito internacional, inclusive, pois são raríssimos os livros publicados sobre hentai em outros países. Trata-se de um assunto considerado tabu, por sua natureza, por representar (de certo modo) uma exploração das distorções e patologias psicossexuais.

O Jornalista Marco Aurélio canônico, em artigo para a Folha de São Paulo, assim falou do livro: O erotismo, característica inata da humanidade, sempre foi mercadoria muito valorizada na área cultural. No mercado gráfico dos quadrinhos não é diferente. E uma amostra do fascinante, e largamente desconhecido por aqui, mundo das HQs eróticas japoneses é o livro "Hentai - A Sedução do Mangá" (Opera Graphica Editora), uma espécie de enciclopédia que busca analisar as origens e a enorme variedade de gêneros dentro desse estilo de quadrinhos. Organizado por Franco de Rosa, indica, de maneira didática, os principais gêneros, características e autores dos mangás eróticos. Começa narrando a história do Japão para, com referências sociológicas e psicológicas, explicar a origem dos mangás, do erotismo oriental e da junção de ambos. Detalhista (e fartamente ilustrado), o livro ensina que todas as inúmeras variações da expressão sexual humana já foram (e continuam sendo) representadas nos mangás eróticos: sadomasoquismo, pedofilia, zoofilia, incesto, voyeurismo... a lista é enorme e inclui ainda possibilidades ligadas ao mundo da fantasia, como sexo com monstros e seres fantásticos.

Hentai: A Sedução do Mangá

160 páginas em p/b, papel couché e capa dura - Editora Opera Graphica
Organizador: Franco de Rosa - Acabamento: Capa Dura - Formato: 23,5 x 23,5 cm (2005 ISBN 85-89961-40-0)

Preço: R$ 54,00

Na arte erótica, as expressões que demonstrem prazer são importantes, afinal, ninguém transa sem sentir nada. Mas tem que ser ter cuidado para não dar expressão de dor, no lugar de expressão de prazer. Lembre-se de repetir cada expressão muitas vezes, até conseguir fazer de cor. Copie cada uma das expressões muitas vezes. No mínimo 10 vezes, quando estiver estudando. Até conseguir desenhá-las naturalmente. Não esqueça de esquematizar as figuras, com os esqueletos de palito, fazendo uso dos diagramas e macetes apresentados no curso.

Busque transmitir imagens sensuais, provocando o observador. O ideal é imprimir nos rostos a expressão de lascívia. Mas tomando o cuidado de transmitirem sexualidade com suavidade e não agressivas.

Todas as expressões são determinadas, unicamente, pelas posições das sobrancelhas, olhos e boca.
O truque básico consiste em desenhar os olhos semicerrados. Como se a personagem estivesse com sono. Outra forma é inclinar sua cabeça, de forma que a modelo fique com a pupila na parte superior do globo ocular, parecendo que está olhando para cima.

A provocação agressiva é caracterizada por uma expressão mais forte, onde a garota estará apelando mais, demonstrando que ela está excitada, a fim de enlouquecer o observador. Nesses casos, a boca poderá ficar mais aberta ou com os dentes à mostra e até cerrados.

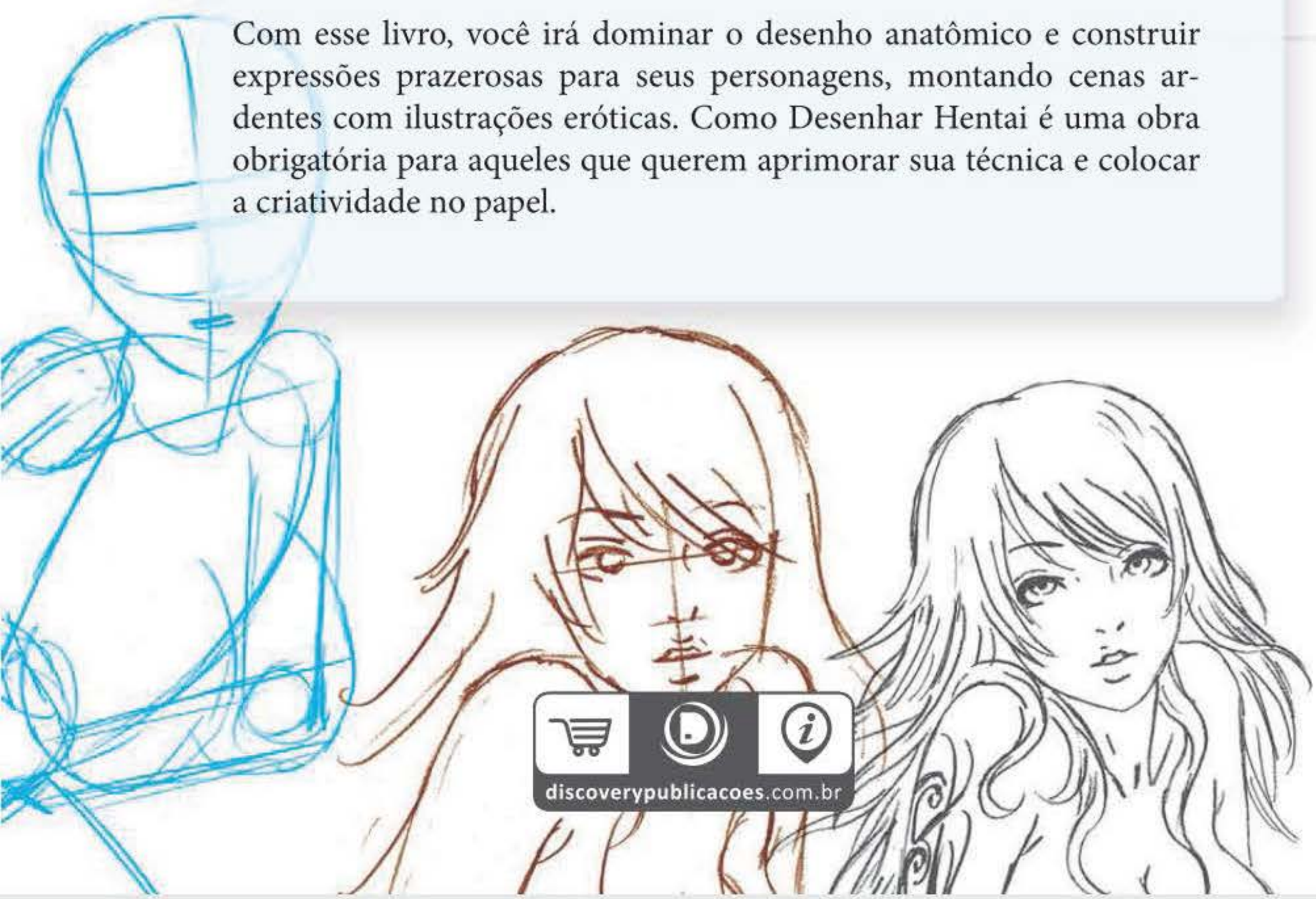
COMO DESENHAR HENTAI

HOMERO ROMERO

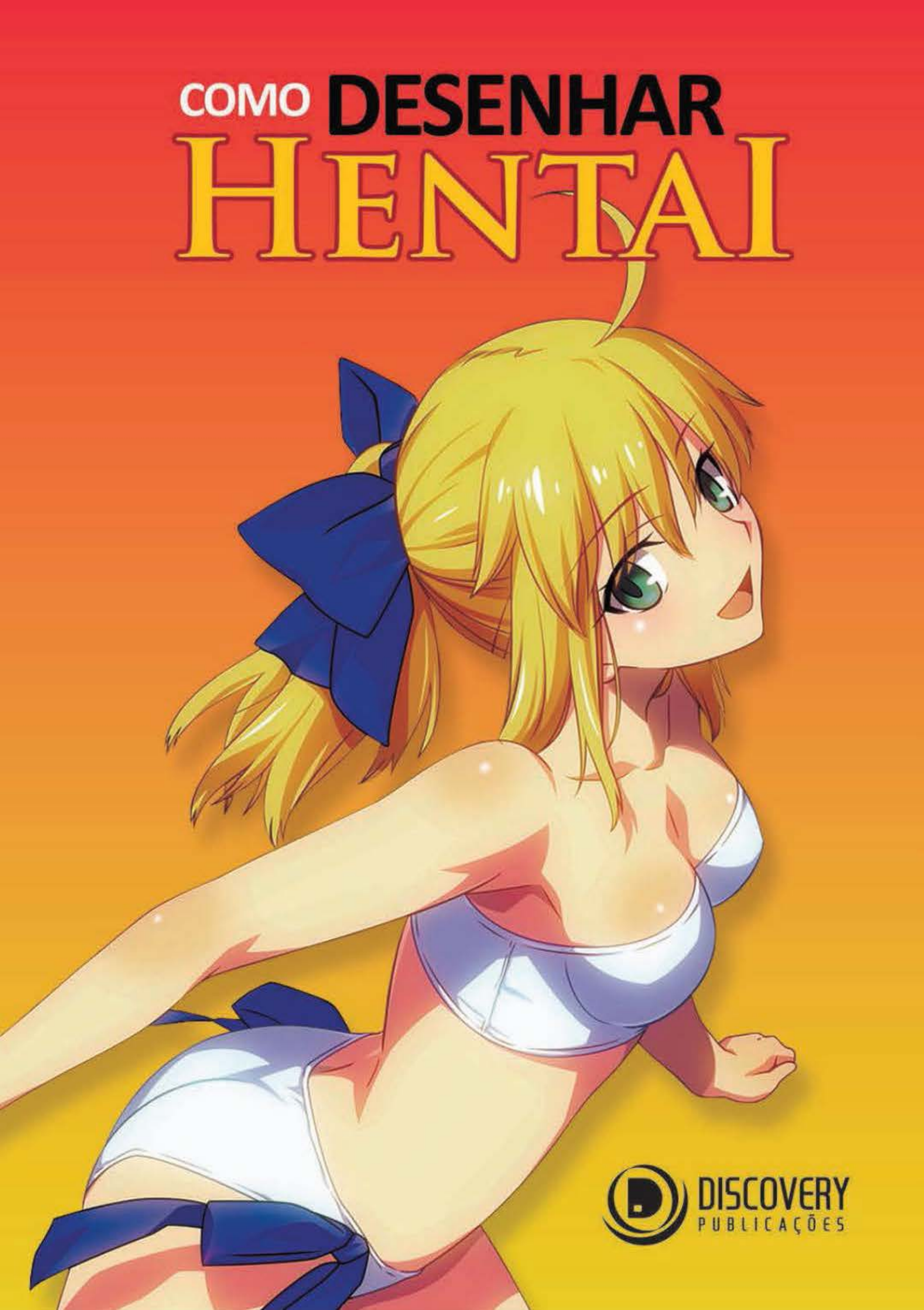
O hentai foi inspirado em formas de arte erótica que já existiam no Japão entre 1600 e 1867. Naquela época, eram comuns gravuras tradicionais conhecidas como ukiyo-e, que mostravam todos os temas, inclusive o sexo e a nudez – que eram chamadas de shunga. Elas eram dadas como presente de casamento para serem usadas na lua de mel.

O surgimento do hentai moderno começou após a Segunda Guerra Mundial, quando se permitiu novamente a publicação de material de cunho erótico. Entretanto, até 1991 era proibida no Japão a divulgação de material com pêlos púbicos, obrigando os artistas a não desenhá-los. Mesmo hoje em dia, a ausência de pêlos é uma característica própria do hentai, apesar de não existir mais a proibição.

Com esse livro, você irá dominar o desenho anatômico e construir expressões prazerosas para seus personagens, montando cenas ardentes com ilustrações eróticas. Como Desenhar Hentai é uma obra obrigatória para aqueles que querem aprimorar sua técnica e colocar a criatividade no papel.



COMO DESENHAR HENTAI



DISCOVERY
PUBLICAÇÕES