

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

MALKON KHAYYAN BATISTA SOUZA

**Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos
Videogames**

**GOIÂNIA
2026**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Malkon Khayyan Batista Souza

Título do trabalho: Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Malkon Khayyan Batista Souza, Discente**, em 09/07/2026, às 18:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 10/07/2026, às 14:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6263222** e o código CRC **65EB8800**.

Referência: Processo nº 23070.029428/2026-53

SEI nº 6263222

MALKON KHAYYAN BATISTA SOUZA

Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Faculdade de Artes visuais do campus universitário
de Goiânia, Universidade Federal de Goiás, como
requisito para a obtenção do título de Bacharel em
artes visuais.

Orientador: Dr. Edgar Silveira Franco

GOIÂNIA
2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Souza, Malkon Khayyan Batista

Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames [e-book] / Malkon Khayyan Batista Souza. - 2026.

XCVII, 97 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais, Goiânia, 2026.

Ilustrações.

Bibliografia.

1. Nudez Masculina. 2. Gênero. 3. Cultura Visual. 4. Design de Personagens. 5. God Of War.

I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e cinco dias do mês de junho do ano de 2026 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames”, de autoria de Malkon Khayyan Batista Souza, do curso de Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo prof. Dr. Edgar Silveira Franco - orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: prof.^a Dr.^a Adriana Aparecida Mendonça (FAV/UFG) e Ms. Rennan Pereira Queiroz - membro externo (doutorando do PPGACV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de 8,8, tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 10/07/2026, às 13:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rennan Pereira Queiroz, Discente**, em 10/07/2026, às 14:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Adriana Aparecida Mendonça, Professora do Magistério Superior**, em 10/07/2026, às 14:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6263226** e o código CRC **BDA2B29D**.

Dedico este trabalho a minha mãe, por ter validado e incentivado minhas paixões e confiado no meu potencial para seguir com elas. Dedico também ao meu pai, que mesmo não tendo tido a oportunidade de conhecer o homem que sou hoje, sei que estaria orgulhoso.

RESUMO

Investiga-se a representação da nudez masculina nos videogames, com foco na forma como ela é sistematicamente desassociada da sensualidade e do erotismo nos meios hegemônicos. A partir de uma abordagem qualitativa de caráter analítico-interpretativo inserida no campo dos estudos de gênero e da cultura visual, a pesquisa analisa mecanismos visuais e performáticos de direção de arte, *design* de personagens, figurino e animação. O *corpus* documental é estruturado a partir de estudos de caso multifacetados, englobando a franquia de jogos *God of War*, a série de luta *Soul Calibur*, o videoclipe *Crucified* da banda *Army of Lovers* e o longa-metragem *300*. Evidencia-se que, enquanto o corpo feminino é comumente direcionado ao desejo, a exposição do corpo masculino é deslocada para os campos simbólicos da brutalidade, do cômico ou do grotesco como salvaguarda para evitar sua leitura como objeto sexual. Em contrapartida a essa dessexualização protetiva, o estudo culmina em uma intervenção prática autoral composta por uma série de ilustrações digitais. Nelas, o personagem Kratos é retirado de sua habitual fantasia de poder hiperviolenta e recontextualizado por meio de dinâmicas de passividade, vulnerabilidade e submissão voltadas ao prazer visual, operando como um amálgama visual e um ideal platônico que desafia as convenções do olhar patriarcal.

Palavras-chave: nudez masculina; gênero; cultura visual; design de personagens; God of War

ABSTRACT

This research investigates the representation of male nudity in video games, focusing on how it is systematically decoupled from sensuality and eroticism in hegemonic media. Utilizing a qualitative, analytical-interpretive approach rooted in gender studies and visual culture, the study analyzes the visual and performative mechanisms of art direction, character design, costuming, and animation. The documentary corpus comprises multifaceted case studies that challenge hegemonic masculinity, including the *God of War* game franchise, the *Soul Calibur* fighting game series, the music video *Crucified* by the band *Army of Lovers*, and the feature film *300*. The analysis demonstrates that while the female body is routinely objectified for desire, the exposure of the male body is displaced into the symbolic realms of brutality, comedy, or the grotesque as a protective safeguard to prevent its sexualization. In contrast to this protective desexualization, the study culminates in an autoral studio practice consisting of a series of digital illustrations. In these works, the character Kratos is removed from his customary hyper-violent power fantasy and recontextualized through dynamics of passivity, vulnerability, and submission aimed at visual pleasure, operating as a visual amalgam and a platonic ideal that challenges patriarchal conventions of the gaze.

Keywords: male nudity; gender; visual culture; character design; God of War.

SUMÁRIO

GLOSSÁRIO.....	7
1 INTRODUÇÃO.....	9
1 SENSUALIDADE E TUDO AQUILO QUE A MASCULINIDADE DEVE SER PARA ALÉM DELA.....	11
2 SENSUALIDADE COMO HOMOSSEXUALIDADE.....	15
3 SENSUALIDADE COMO HORROR.....	16
4 SENSUALIDADE COMO DESSEXUALIDADE.....	32
5 SENSUALIDADE ATRAVÉS DA INTERVENÇÃO PRÁTICA: DESARMANDO A FANTASIA DE PODER ESPARTANA.....	42
5.1 Diretrizes Estéticas e a Fantasia de Poder.....	42
5.2 O Consumo Feminino de Sexo Gay.....	43
5.3 A Inversão da Passividade em God Of War.....	47
5.4 A Referência Estética de Umikochan.....	48
5.5 Produção Artística.....	55
5.5.1 Kratos, Lora e Zoara.....	55
5.5.2 Kratos, Perséfone e Leda.....	59
5.5.3 Kratos e As Damas do Bordel de Sparta.....	66
5.5.3.1 O Aglomerado Perfeito da Violência de Kratos na Cama.....	66
5.5.3.2 Quem São as Damas do Bordel de Esparta?.....	71
5.5.4 Kratos e Afrodite.....	78
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
REFERÊNCIAS.....	90

GLOSSÁRIO

Cutscene: Sequência narrativa cinematográfica inserida no fluxo de um jogo eletrônico, durante a qual o jogador perde temporariamente o controle interativo sobre as ações do personagem. É utilizada pelos desenvolvedores para progredir com a história do jogo usando uma linguagem mais convencional a uma mídia audiovisual não interativa.

Cutscene pré-renderizada: Formato específico de animação cinematográfica em jogos que é gerado e finalizado nos servidores do estúdio de desenvolvimento, sendo entregue no produto final como um arquivo de vídeo pronto. Por não depender da capacidade de processamento do console em tempo real, historicamente apresentava uma fidelidade visual, contagem poligonal e texturas significativamente superiores aos gráficos normais da jogabilidade e por tanto eram usadas para enfatizar cutscenes particularmente relevantes para narrativa.

Fanart: Expressão visual ou ilustração digital produzida de forma independente por um artista baseando-se em personagens, universos e figurinos protegidos por direitos autorais de propriedades intelectuais de terceiros. Na cultura visual contemporânea, funciona como um espaço de apropriação e intervenção crítica, permitindo subverter, recontextualizar e explorar temáticas ausentes nas produções hegemônicas.

Meme: Unidade de informação visual e conceitual (imagens, colagens, vídeos ou frases) que se propaga e se replica de forma viral através das redes sociais digitais. Caracteriza-se por sua maleabilidade semiótica, sofrendo constantes modificações e ressignificações estéticas pelas comunidades de usuários para satirizar ou sintetizar arquétipos culturais.

Quick-Time Events (QTE): Mecânica de gameplay em que o jogador deve pressionar comandos específicos exibidos na tela dentro de um limite de tempo particularmente curto enquanto o jogo reflete o sucesso ou fracasso do jogador com cutscenes ou animações relevantes para cena.

Gameplay: Termo da língua inglesa que define o conjunto de mecânicas de jogabilidade, dinâmicas de interação e regras estruturais que determinam a experiência prática de um usuário com um jogo eletrônico. No campo da cultura visual, a gameplay representa o momento em que as qualidades estéticas e o design de personagens deixam de ser apenas contemplativos e passam a ser ativados através da performance e das respostas motoras do jogador no controle.

Yaoi (Boys' Love / BL): Subgênero artístico e literário de romance e erotismo ficcional focado em relações homossexuais masculinas, nascido no Japão através de mangás e animes.

Caracteriza-se por possuir uma comunidade produtora e consumidora composta predominantemente por mulheres heterossexuais.

Gostaria de, antemão, esclarecer que para uma melhor fluidez, compreensão e fidedignidade do texto que irei tratar neste trabalho de conclusão de curso estarei, em momentos relevantes para a dissertação de temas relacionados a sexo e sexualidade, dando prioridade a termos mais chulos e coloquiais, termos como “chupar” “tesão” “gozo” estão presentes no desenvolvimento desta tese e são relevantes para ela.

1 INTRODUÇÃO

A representação do corpo nas mídias digitais, especialmente nos videogames, tem sido amplamente debatida sob a ótica da hipersexualização feminina. No entanto, a forma como a nudez masculina é construída, regulada e frequentemente dessexualizada permanece menos explorada, particularmente no contexto dos estudos de arte, linguagem visual e cultura pop. Nesse sentido, este trabalho justifica-se pela necessidade de preencher essa lacuna conceitual, investigando as engrenagens semióticas que moldam a exposição do corpo masculino e os mecanismos que procuram dissociá-lo do erotismo, mesmo quando submetido a níveis de nudez semelhantes ou superiores aos observados em personagens femininas.

Ademais, a investigação possui relevância para o campo das Artes Visuais ao tratar o videogame como objeto estético e espaço de intervenção crítica, onde cor, vestimenta, composição e performance são ferramentas de disputa e resignificação de sentidos.

Para dar conta dessa problemática, a pesquisa adota uma abordagem de caráter analítico-interpretativo, fundamentada nos estudos de gênero e na cultura visual. O percurso metodológico parte da minha experiência como pesquisador do meio dos jogos eletrônicos, operando como ponto de ignição para mapear a farsa da nudez dita puramente heroica ou animalesca, com o objetivo de subverter e recontextualizar um corpo masculino canonizado por essas características em um território desconfortável para a masculinidade hegemônica: o do erotismo.

Alinhada a esse propósito, a pesquisa também propõe uma abordagem baseada em arte, adotando o conceito de "Pesquisa em Arte" no texto de Sandra Rey, "Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais" (1996) como referencial metodológico essencial para compreender essa dinâmica. Isso significa a utilização do próprio processo de produção artística como metodologia e ferramenta de investigação para destrinchar a problemática, extraindo do produto que ainda há de existir a teoria que proponho. Esse percurso metodológico deságua em uma pesquisa-prática através de um memorial descritivo, no qual o repertório crítico é materializado em uma série de ilustrações digitais autorais voltadas à recontextualização erótica de Kratos.

A articulação estrutural deste trabalho foi planejada para guiar o leitor por um percurso progressivo de desconstrução da ideia de masculinidade hegemônica nas mídias visuais. Cada capítulo cumpre um papel metodológico específico, conectando teorias de gênero a análises práticas de mídia para pavimentar a fundamentação do projeto artístico.

No primeiro capítulo, serão estabelecidas as bases conceituais da pesquisa. Sua importância reside em mapear o problema da dessexualização protetiva e confrontar o discurso oficial da

indústria do entretenimento, que tenta justificar a nudez masculina como algo puramente funcional, cômico ou amedrontador.

No segundo capítulo, o debate será expandido para o campo da recepção cultural e do mercado de consumo. Sua relevância consiste em demonstrar, por meio da análise estética do grupo Army of Lovers e de seu videoclipe *Crucified* (1991), como a sensualidade e a expressão erótica masculinas podem ser articuladas para além das amarras da masculinidade hegemônica quando se permitem ser lidas em um contexto de estranhamento intencional.

No terceiro capítulo, o estudo será aprofundado na linguagem específica dos jogos eletrônicos. Sua relevância está em dissecar a série de luta SoulCalibur, evidenciando como elementos de figurino, poses e design de cenários ativam dinâmicas de poder e papéis de gênero diretamente por meio da gameplay.

O quarto capítulo promove um tensionamento por meio do cinema de massa, com a análise do longa-metragem *300*. Este capítulo busca revelar como produções midiáticas, especialmente aquelas voltadas para um público masculino heterossexual, hiperinflam a virilidade tóxica e a homofobia discursiva para camuflar o homoerotismo inerente a corpos masculinos seminus e oleosos.

Por fim, o quinto capítulo funciona como a culminância prática da pesquisa. Ele se consolida como o memorial descritivo, no qual toda a bagagem crítica acumulada nos eixos anteriores é testada nas ilustrações autorais, legitimando sua proposta de subversão e, finalmente, recontextualizando o corpo funcional e amedrontador de Kratos em algo abertamente erótico.

1 SENSUALIDADE E TUDO AQUILO QUE A MASCULINIDADE DEVE SER PARA ALÉM DELA

Videogames sempre fizeram parte da minha vida. Uma das minhas memórias mais antigas é de uma noite em casa, jogando o primeiro *Sonic the Hedgehog* no emulador de Mega Drive que minha mãe mantinha em seu computador de trabalho, o qual ela me deixava usar à noite como recompensa e distração.

Quando mais velho, ganhei o meu primeiro console: o saudoso PlayStation 2. Ele me permitia agora jogar o que eu quisesse e gastar qualquer tempo livre que eu tivesse disponível aos dez anos, sem ter que depender da disponibilidade ou do bom humor materno. O aparelho e seus títulos eram também, em certo nível, inescapáveis na minha infância. A maioria dos meus amigos tinha o console em casa, os filhos das amigas da minha mãe possuíam um em seus lares, meu pai tinha um aparelho e, junto com minha madrasta, jogava comigo toda vez que eu ia visitá-los do outro lado do Pará. Eram poucos os lugares para onde eu iria em que não poderia jogar alguma coisa.

Nesse contexto, seria inevitável não desenvolver uma paixão pela mídia, uma curiosidade para se aprofundar na produção, nas linguagens e nas excentricidades desse meio. Foi na minha adolescência, ainda não fluente em inglês, mas habilidoso o bastante com a língua, que comecei a desbravar mais o que aquele universo tinha a oferecer para além da jogatina apenas. Eu assistia a documentários, bastidores e participava de discussões online.

Foi mais ou menos nessa época que entrei em contato com um vídeo de bastidores do primeiro *God of War*, de 2005, postado no YouTube. Era um extra desbloqueável no próprio jogo original, cheio de informações interessantes sobre a mentalidade dos desenvolvedores antes e durante a produção da obra.

Com o passar dos anos, muito do que vi naquele minidocumentário se perdeu, até eu reassisti-lo para esta pesquisa. No entanto, um trecho de poucos minutos daquele vídeo não foi embora com o tempo: o momento em que o artista conceitual-chefe e o diretor criativo do projeto, David Jaffe e Charlie Wen, respectivamente, falam sobre a criação do visual de Kratos. Segundo o documentário, o que a equipe queria era uma aparência agressiva para o personagem. Raivoso, bruto e antissocial foram algumas das palavras-chave utilizadas como ponto de partida para as artes conceituais.

Depois de muitas propostas, nenhum visual parecia alcançar a estética ideal que David Jaffe tinha em mente. É aí que ele comenta o seguinte:

A solução foi meio que começar a retirar tudo. Cada vez que tirávamos uma peça de armadura, cada vez que tirávamos um capacete ou um escudo, começávamos a ver mais desse lado animalesco desse personagem. (Making of God of War, David Jaffe, 2005, 3 min 40 s)

“Lado animalesco desse personagem.”

Acredito que essa tenha sido a parte que mais me marcou naquele documentário inteiro.

O mundo dos jogos já não era estranho às discussões sobre a rotineira hipersexualização de figuras femininas na indústria em 2015. Anita Sarkeesian já havia iniciado sua série de vídeos no YouTube, *Tropes vs. Women in Video Games* (Clichês vs. Mulheres em Videogames), o que triplicou a inevitável relevância que o debate teria na produção e no consumo de jogos, considerando o crescimento que a mídia estava tendo no cenário *mainstream*. De repente, tornou-se muito mais fácil perceber padrões que antes pareciam invisíveis, ou até naturais demais para serem questionados.

Foi nesse contexto que me peguei refletindo sobre o quão diferente é a forma como a nudez se expressa quando o corpo exposto é masculino. Especificamente, como a nudez masculina tem a liberdade de significar muito mais do que sensualidade. Você pode despir o seu grego musculoso de 2,15 metros até restar apenas uma saia e alguns trapos, e a conclusão não será um homem mais sexy, mas sim um homem mais animalesco, agressivo, raivoso, bruto e antissocial. Ou, ao menos, é isso que querem que acreditemos.

É isso que David Jaffe e Charlie Wen desesperadamente querem que acreditemos. Que garotos, em 2007, com um pôster do Gerard Butler oleoso de sunga no quarto, querem que acreditemos. É isso que homens que cresceram nos anos 1980, rodeados de imagens de homens musculosos, depilados e suados como inspiração sobre o que é exercer a masculinidade, querem desesperadamente que acreditemos: que nada disso é sexual, que nada disso exala ou pode exalar qualquer odor de erotismo e sensualidade.

Por muito tempo pensei naquele trecho do *making of* de *God of War* e concluí que aquilo era a prova da liberdade que corpos masculinos tinham na mídia para representarem mais do que apenas tesão. Hoje, já não concordo tanto com isso. De fato, consigo citar vários exemplos de personagens masculinos tendo a sua nudez tratada como bruta (Figura 1), vergonhosa (Figura 2), cômica (Figura 3) ou amedrontadora (Figura 4) em jogos de videogame, principalmente mais antigos. No entanto, acredito que estes exemplos sejam consequência de uma tentativa de separar o corpo masculino do sexual, e não de uma liberdade para expressarmos esse corpo como quisermos, com toda a sua gama de possibilidades.

(Figura 1) Shao Khan, arte conceitual, 1995, John Tobias



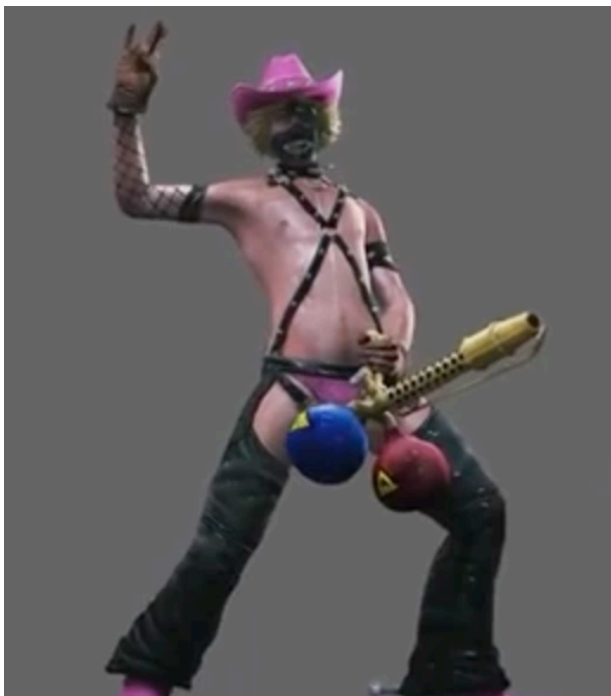
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Shao_Kahn#/media/File:Shao_Kahn_2011.png, John Tobias

(Figura 2) Raiden, Metal Gear Solid 2: Sons of liberty, captura de tela



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=oe2ZW4boNqE>, 2001

(Figura 3) Dylan Fuentes (Lust) Dead Rising 3, Renderização 3D



Fonte: https://deadrisingwiki.fandom.com/wiki/DRW_Dylan_Fuentes?file=Dead_rising_lust.png, 2013

(Figura 4) Prison guard, Fear and hunger, Pixel art, 2018,



Fonte: [https://fearandhunger.wiki.gg/wiki/Guard_\(Infected\)#/media/File:Guard_\(Infected\).png](https://fearandhunger.wiki.gg/wiki/Guard_(Infected)#/media/File:Guard_(Infected).png), 2018

O masculino teme, com tanta intensidade, a sensualidade, que, quando colocado numa posição em que ela é quase inevitável, se vê obrigado a fugir para o extremo oposto.

2 SENSUALIDADE COMO HOMOSSEXUALIDADE

Army of Lovers é um grupo sueco de música eletrônica formado em 1987 por Alexander Bard, Jean-Pierre Barda e La Camilla. Digo por experiência própria que é muito difícil não se apaixonar por uma banda como essa quando você assiste aos clipes musicais deles dos anos 1990, o auge de seu sucesso. O trio fazia parte de uma cena *pop* europeia que flertava abertamente com o exagero, o *kitsch* e o teatral, misturando referências religiosas, históricas e eróticas em um espetáculo visual quase barroco, o que ajuda a explicar por que suas produções são tão marcantes até hoje.

Lembro que La Camilla foi um baita primeiro *crush* de celebridade meu, e estou ciente de que isso não é uma experiência exclusiva. Afinal, Camilla é uma mulher muito atraente que exibia sua beleza em muitos dos vídeos da banda, algo que dialoga diretamente com uma tradição já consolidada da música *pop* daquela década, onde a sexualização do corpo feminino era não apenas comum, mas esperada. Parte importante deste texto leva em consideração essa quase inevitabilidade, mas ainda assim existe algo de muito interessante na forma como essa sensualidade é construída aqui, principalmente em *Crucified*, de 1991, o clipe que colocaria o grupo no mapa internacional e que sintetiza bem a proposta estética do trio.

Afinal de contas, essa performance existe em um contexto. De um lado temos Jean-Pierre Barda, trazendo também uma estética sensual, mas dessa vez mais abertamente *queer*, tanto no sentido moderno da palavra (apropriada pela comunidade LGBTQIA+ para descrever todas as identidades que não se encaixam em um padrão heteronormativo cisgênero) quanto no sentido original do termo, usado de forma pejorativa contra os mesmos grupos que hoje o utilizam como forma de resistência. Sua tradução literal do inglês significa “estranho”.

E Jean encarna essa estranheza. Faz caras e bocas enquanto olha para a câmera com olhos arregalados e gesticula de forma espalhafatosa. Ele se apresenta como um lunático enjaulado e acorrentado, vestindo-se de maneira igualmente extravagante, ou ao menos de uma forma que desafia o vestuário masculino tradicional: usando apenas uma calcinha, que cobre menos espaço em seu corpo do que o batom em seu rosto.

No meio dos dois temos Alexander Bard, o homem “normal”, entre algumas aspas, do grupo. Ele ainda se comporta de forma espalhafatosa, dessa vez como consequência da linguagem teatral do vídeo. Suas roupas são tão pomposas e chamativas quanto as do resto do trio, mas

ele se encontra reagindo às bizarrices dos parceiros, como se aquelas performances estivessem levando um homem relativamente são à loucura. É nessa dança muito carismática que os três se apresentam, não apenas nesse lançamento, mas na maioria de suas aparições.

Essa dinâmica enfatiza muito bem a personalidade de cada integrante, permitindo que o espectador os identifique rapidamente em uma produção de três minutos. Camilla e Jean existem lado a lado para destacar um contraste entre si, apesar de compartilharem uma mesma caracterização: a sensualidade.

Camilla apresenta sua sensualidade de forma elegante, sutil, porém enfática e firme. Seu rosto é sempre calmo e seus gestos, contidos; ela tem tudo sob controle, incluindo seu corpo e a forma como ele desperta desejo. Esse é o completo oposto de como Jean expressa a sua própria atração. Este homem não parece ter controle de suas faculdades mentais, porque, se tivesse, não estaria se comportando de forma tão sensual.

Mas o que o torna tão *queer* é justamente essa questão. Ser definido pela sua sensualidade não é algo que homens costumam fazer, já que a masculinidade hegemônica não tem espaço para um conceito tão associado ao feminino. Quando esses dois elementos se encontram, a reação não é de naturalização, mas de intensificação do estranhamento, como se fosse necessário marcar essa combinação como algo anormal, quase como uma afronta: um homem ocupando um espaço que culturalmente foi atribuído às mulheres.

3 SENSUALIDADE COMO HORROR

SoulCalibur é uma famosa série de jogos de luta baseada em armas, criada pela Namco. Seu primeiro título se chama *Soul Edge* (*Soul Blade* no Ocidente), onde a história gira em torno da espada maligna que dá nome à obra. Os lançamentos sucessores passaram a focar na lâmina do bem, *SoulCalibur*, cujo termo levaram em suas assinaturas.

Um dos elementos fundamentais para manter uma franquia desse gênero relevante depois de tantos anos é o seu elenco de lutadores. É verdade que descrições, *cutscenes* do modo história e outros extras desbloqueáveis ajudam a caracterizá-los. No entanto, muitas vezes o único contato relevante que um jogador terá com uma figura em títulos assim será através do próprio combate.

Como consequência, os artistas conceituais precisam criar visuais que transmitam de forma direta a proposta de cada combatente. Isso deve se somar à performance de suas animações na tela de seleção, na introdução antes da luta, nos golpes e nas comemorações de vitória. Junto às mecânicas de jogo e à dublagem, esses fatores precisam compor uma figura capaz de demonstrar seus atrativos logo na primeira vez em que é experimentada em uma partida.

É por isso que tais elementos são tão pouco sutis. Os guerreiros declaram de forma enfática e frequente suas intenções e personalidades através de atuações teatrais. Suas animações são espalhafatosas, menos interessadas em representar fielmente artes marciais e mais focadas em explorar como, por exemplo, um ator hollywoodiano narcisista do ápice do cinema de ação dos anos 1980 se moveria para enfatizar esses traços. Suas vestimentas são extravagantes e elevam o arquétipo representado a um nível quase paródico.

É neste contexto que figuras como Voldo (Figura 5) e Isabella "Ivy" Valentine (Figura 6) acabam surgindo. Observando apenas suas artes de seleção em *SoulCalibur IV*, já é possível perceber que muito pouco é deixado para a imaginação. Isso ocorre não apenas no sentido sexual, no qual suas vestimentas curtas (formadas por tiras de couro e roupas íntimas) deixam grande parte dos corpos à mostra, mas também no sentido da caracterização direta que discutimos anteriormente.

(Figura 5)Voldo, Ilustração digital, Soul Calibur IV



Fonte; <https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Voldo/Gallery?file=Sc3-voldo-02.jpg>, 2008, Takuji Kawano

(Figura 6) Isabella “Ivy” Valentine, Ilustração digital, Soul Calibur IV



Fonte; <https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Ivy?file=SC4+Ivy.jpg>, 2008, Takuji Kawano

É curioso que esses dois não tenham qualquer conexão no cânone da franquia, já que ambos se inspiram de maneira bastante descarada na estética BDSM, inclusive de forma bem agressiva.

Ivy encarna uma óbvia dominatrix, vestida de maneira exibicionista com tiras de couro que se misturam a uma espécie de *lingerie* vitoriana, junto a alguns pedaços de armadura aleatoriamente posicionados no corpo. Sua arma principal é uma espada, como é o caso da maioria dos personagens jogáveis da série.

No entanto, no caso dela, sua lâmina, a *Snake Sword* (Figura 7), também se transforma em um chicote. Não apenas isso: o armamento é uma entidade viva, conjurada pela própria Isabella com o objetivo de destruir a *Soul Edge*, tendo jurado obedecer estritamente aos comandos e vontades de sua mestra. Isso sem falar, claro, nas frases provocativas que ela solta durante os combates.

(Figura 7) Snake Sword, Soul Calibur IV, Renderização 3D



Fonte; https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Snake_Sword?file=Valentine.jpg, 2008

Ivy sempre foi uma personagem bastante sexualizada desde sua primeira aparição em *SoulCalibur* (1998), mas é notável que suas inspirações sadomasoquistas foram se tornando cada vez mais explícitas no decorrer dos anos.

Voldo, por sua vez, também usa majoritariamente tiras de couro e extrai grandes influências da cultura BDSM. No entanto, desta vez, a figura é claramente a de um submisso. Ele aparece vendado e amordaçado, por pouco não por uma *ball gag* (bola de mordação), acessório que estava presente em suas primeiras artes conceituais (Figura 8).

(Figura 8) Voldo, Arte conceitual, Soul Edge



Fonte: <https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Voldo/Gallery?file=01800.jpg>, 1995, Koji Mitsunaga

Suas poses geralmente o colocam com as mãos e os pés próximos ao tronco. Esse padrão enfatiza um nível de desconforto em prol de exibir as partes mais erotizadas de sua anatomia de forma sensual e, ao mesmo tempo, reprimida. Ou seja, sua performance lembra pessoas amarradas, com movimentos restritos pela prática de *bondage*, estética intimamente ligada à submissão em uma dinâmica sadomasoquista.

É claro que Voldo não está literalmente amarrado. O grande triunfo em sua coreografia é conseguir transmitir, por meio do uso de quadros-chave (*keyframes*), a presença de suas inspirações no *bondage* ao mesmo tempo em que permite que seu corpo expresse agressividade, agilidade e, de forma mais relevante para a discussão, elasticidade.

O combatente é extremamente flexível durante as lutas e em suas artes promocionais, demonstrando uma notável preferência por manter poses que enfatizem sua bunda, seu peitoral e sua cintura fina (Figura 9). Seus golpes também costumam ser bem sugestivos.

(Figura 9) Voldo, Soul Calibur III, 2005, renderização 3D



Fonte: <https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Voldo/Gallery?file=Sc3-voldo-02.jpg>. 2005

Suas armas são *katars*, que limitam qualquer uso livre das mãos para além do combate. E, claro, geralmente, durante a história dos jogos, Voldo se encontra na posição de servo ou capanga, servindo às vontades de algum outro personagem mais poderoso.

Diferente de Ivy, ele não é tão falante nas lutas; os motivos são óbvios.

Apesar de não compartilharem qualquer relação na mitologia dos jogos, a razão pela qual procuro criar um paralelo entre os dois é clara: ambos trazem, por meio de aparência, performance e dublagem, a estética BDSM de maneira muito explícita. No entanto, apesar de representarem a mesma subcultura, ainda são colocados em lados opostos. Eles são distanciados não apenas por seus papéis de submisso e dominatrix, mas também pelos elementos da prática que os criadores decidem atribuir ou reprimir em cada um.

Como já descrito, Ivy é a representação de uma dominatrix, ao mesmo tempo em que surge como uma versão “sanitizada” da própria subcultura que manifesta. Neste caso, refiro-me não apenas às proporções absurdamente sensuais de seu corpo, mas também ao fato de que qualquer detalhe mais ofensivo (que complementaria a ligação da lutadora com suas inspirações masoquistas) parece estar reprimido.

Um exemplo disso é sua paleta cromática. Ela troca o característico preto e vermelho da figura clássica de uma dominatrix, tons que evocam sentimentos de perigo, ameaça, escuridão e mistério, por cores mais saturadas e “femininas”, como rosa, roxo, branco e

dourado, importantes para trazer uma aparência de elegância e realeza. Essa característica é comum entre figuras heroicas da série, mas surge em contraposição a elementos ausentes na caracterização de Ivy, os quais trariam o senso de afronta e perigo.

Sem isso, o que resta é apenas uma mulher de atitude firme, confiante, de pomposidade aristocrática, muito bonita e sensual. Ou seja, foram removidos de sua identidade os fatores que poderiam torná-la menos atraente para um público masculino no menor denominador comum. Esse medo não parece ter sido tão relevante durante a idealização de Voldo.

Não existe, por exemplo, uma aparente busca para tornar Voldo convencionalmente atraente. Seu corpo é atlético e exibido com pouca censura por suas vestimentas principais ao longo dos títulos, mas essa característica física compartilha espaço com um tom de pele amarelado e dessaturado. Trata-se de uma tonalidade quase sobrenatural que traz uma aparência doente para o combatente, ou até mesmo mórbida.

Seu queixo é forte, mas vem acompanhado de um rosto enrugado, com ênfase no sulco nasolabial, nas sobrancelhas e na testa. Tais traços roubam qualquer senso de juventude que sua contraparte feminina exala com sua pele sempre lisa e macia, mesmo tendo ela, canonicamente, mais de 30 anos de idade.

Por fim, Voldo é careca, recurso que não costuma ser adotado quando se está desenhando um homem convencionalmente atraente. Sua vestimenta também parece mais ameaçadora, não apenas por sua paleta de cores ser mais dessaturada, mas pela presença de espinhos por todo o corpo, que trazem novamente um senso de perigo.

Trago também como exemplo os seus cenários principais. É uma prática comum no gênero, e por consequência na série *SoulCalibur*, o uso de estúdios para caracterizar algum lutador, vinculando suas imagens de forma direta. Isso pode ocorrer de forma explícita, como ao usar o nome do personagem, a exemplo da “Mansão Valentine” (Figura 10) no primeiro título, obviamente ligada a Ivy.

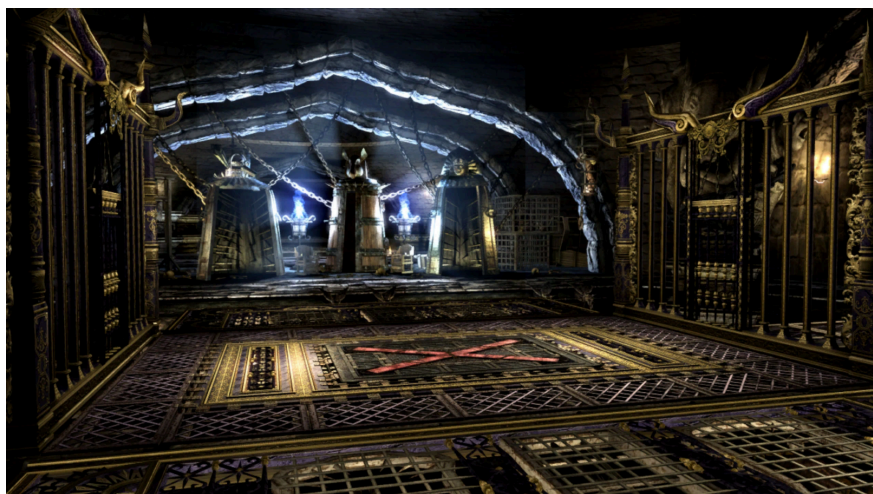
(Figura 10) Mansão Valentine, Soul Calibur III, Renderização 3D



Fonte: https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Valentine_Mansion?file=ValentineMansionSC3.jpg. 2005

Também ocorre de forma implícita, como na “Câmara da Tortura” (Figura 11), usada como estágio padrão toda vez que o jogador enfrenta Voldo no modo *arcade* de *SoulCalibur V*. Trata-se de um cenário de jaula subterrânea, decorado com correntes e instrumentos de tortura, como damas de ferro.

(Figura 11) Câmara da Tortura, Soul Calibur V, Renderização 3D



Fonte: https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Torture_Chamber?file=Soulcalibur-v_2011_06-07-11_009.jpg, 2012

É um ambiente sinistro, desconfortável e amedrontador que, junto a muitos dos outros cenários de Voldo em diferentes lançamentos, enfatiza o elemento macabro de sua identidade. Um exemplo disso é o “Poço de Dinheiro” (Figura 12), o mausoléu de seu falecido e endinheirado mestre, o qual Voldo continuou por anos protegendo de invasores, tamanha sua devoção e obediência.

(Figura 12) Poço de Dinheiro, Soul Calibur II, Renderização 3D



Fonte: https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Money_Pit_-_Top_Tier, 2002

Voldo tem a liberdade de exibir os elementos mais desconfortáveis da cultura BDSM, direito que Ivy não compartilha, mesmo sendo influenciada pela mesma prática.

Existe aqui, sim, a expressão de um fenômeno recorrente, em que representações femininas passam por um processo de suavização. No entanto, reduzir isso apenas a uma lógica de objetificação pode ser simplificar demais o problema. No caso de Ivy, não se trata apenas de torná-la mais sexualizada, mas de tornar essa sensualidade consumível, controlada e compatível com um olhar masculino hegemônico. Detalhes que poderiam gerar desconforto, ameaça ou ambiguidade são removidos ou diluídos.

O meme da gótica rabuda (Figura 13), muito comum nas redes sociais, ilustra bem esse processo. Descendente da figura da gótica suave, ele reduz uma subcultura historicamente associada ao estranho, ao obscuro e ao confrontador a um arquétipo seguro, desejável e facilmente digerível. No entanto, assim como no caso da lutadora, essa transformação não elimina completamente a origem da estética; apenas a reorganiza, preservando seus aspectos mais atraentes enquanto descarta aquilo que poderia causar rejeição.

(Figura 13) Meme



Fonte: https://www.reddit.com/r/HUEstation/comments/qfs8hb/qual_vc_escolheria/?tl=pt-br#lightbox

Voldo aparece, portanto, no lado oposto desse espectro porque é pensado para representar desconforto, em um esforço deliberado de conectar sua sensualidade à imagem de degeneração, ao obscuro, ao antiético e ao maligno. Sua posição como submisso enfatiza seu papel como alguém que não está no controle de suas ações. Este homem não tem comando de suas faculdades mentais, porque, se tivesse, não estaria se comportando de forma tão sensual.

Ivy ainda é lida como uma mulher sóbria, apesar (ou talvez por causa) do absurdo de suas vestimentas. Voldo, por sua vez, é notavelmente maluco, desumanizado. E, embora apresentem sua nudez de forma igualmente erótica, é óbvio que os desenvolvedores esperam que tiremos conclusões muito diferentes de ambos.

Ivy Valentine e Voldo não existem em um vácuo. Eles compartilham espaço com muitos outros guerreiros de origens e inspirações diversas em uma série clássica de luta. Suas características são enfatizadas quando comparadas às de outros membros desse elenco, principalmente durante o combate. Podemos, e deveríamos, para esta discussão, comparar a figura de Voldo com outros personagens masculinos de *SoulCalibur*, principalmente aqueles que também apresentam um certo nível de nudez. Ou, melhor dizendo, aqueles que expressam seus corpos da forma “certa”.

Isso porque Ivy não é a única figura feminina sexualizada no jogo. Pelo contrário. A franquia, como tantas outras do gênero, tem um forte apego por mulheres voluptuosas e seminuas (Figura 14). Posso contar nos dedos as lutadoras que não têm a sensualidade como uma de suas marcas principais. Hilde é um exemplo (Figura 15), e talvez Setsuka (Figura 16), dependendo do seu nível de conservadorismo.

(Figura 14) As mulheres de Soul Calibur IV, Ilustração digital, Takuji Kawano



Fonte:

<https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Ivy/Gallery?file=Ivy-valentine-soulcalibur6-character-artwork.jpg>, 2018

(Figura 15) Hildegard von Krone, Soul Calibur IV, Takuji Kawano



Fonte: <https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Hilde?file=HildeSC4.jpg>, 2008

(Figura 16) Setsuka, Soul Calibur VI, Ilustração digital, Takuji Kawano



Fonte: https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Setsuka/New_Timeline?file=Setsuka-soulcalibur6-art.jpg, 2018

Do lado masculino, isso já não é tão comum. Como explicado mais acima, os desenvolvedores não parecem sentir a necessidade de tornar todos os guerreiros atraentes ao menor denominador comum. É nesse contexto que figuras como Astaroth (Figura 17), Charade (Figura 18), Night Terror (Figura 19) e o próprio Voldo têm espaço para se expressar.

(Figura 17) Astaroth, Soul Calibur VI, Ilustração digital, Takuji Kawano



Fonte:

<https://static.wikia.nocookie.net/soulcalibur/images/2/22/Astaroth-soulcalibur6-artwork-by-takuji-kawano.png/revision/latest?cb=20210608044844>, 2018

(Figura 18) Charade, Soul Calibur II, Takuji Kawano



Fonte: <https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Charade?file=Sc2-charade.jpg>, 2002

(Figura 19) Night Terror, Soul Calibur III, Takuji Kawano



Fonte: https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Night_Terror?file=Nightterror.jpg, 2005

Mas é claro que, ao longo de mais de 30 anos de franquia, surgiram alguns guerreiros caracterizados, de uma forma ou de outra, por sua beleza e sensualidade, como Maxi (Figura 20), Yun-seong (Figura 21) e Mitsurugi (Figura 22). Estes são lutadores mais respeitados pela narrativa dos jogos. Sua beleza vai para além do físico e se expande para seus rostos de olhar penetrante. Sua atitude é confiante e, no caso de Maxi, definida pelo controle sobre o próprio corpo e o desejo que causa nas pessoas à sua volta. Muito diferente de Voldo, estes homens mostram sua sensualidade da forma “certa”.

(Figura 20) Maxi, Soul Calibur III, Takuji Kawano



Fonte: <https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Maxi?file=Maxi-soul3art.jpg>, 2005

(Figura 21) Yun-seong, Soul Calibur III, Takuji Kawano



Fonte: <https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Yun-seong?file=Sc3-yun-seong-01.jpg>, 2005

(Figura 22) Mitsurugi, Soul Calibur IV, Takuji Kawano



Fonte:
https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Mitsurugi/Original_Timeline?file=Soulcalibur-v-20110607100306613.jpg, 2008

4 SENSUALIDADE COMO DESSEXUALIDADE

Talvez um exemplo de outra obra, desta vez cinematográfica, ajude a esclarecer meu ponto. *300*, dirigido por Zack Snyder, tem um dos meus exemplos favoritos de sexualização masculina. Na verdade, são vários deles, enfileirados em formação militar espartana, com seus corpos musculosos e oleosos protegidos apenas por uma sunga, capa e escudo de bronze.

De muitas formas, eu não invejo a posição em que o diretor se encontrava em 2006. Não parece fácil tentar convencer um público de homens heterossexuais estadunidenses de que um filme com esse elenco de personagens não é, na verdade, muito homoerótico.

Mas é claro que, se Frank Miller conseguiu esse feito com a história em quadrinhos original de 1998, oito anos antes de sua transposição para as telas, Snyder já tinha o seu manual de instruções em forma de épico espartano pronto e debaixo do braço. Afinal de contas, esse já não é um dilema novo, e suas soluções são tão antigas quanto a carreira cinematográfica de Arnold Schwarzenegger.

Como já discutido, despir um homem atlético e bonito de suas roupas é uma forma muito eficaz de sexualizá-lo. Porém, um homem que busca ser sensual assume um elemento alienígena à masculinidade, mas central para a expressão da feminilidade. Ou seja, o indivíduo que assume o seu corpo como sensual corre o risco de ser lido como afeminado.

A solução, então, é apenas uma: elevar todas as outras formas de performar a virilidade a um nível tão extremo e ridículo que qualquer dúvida sobre a masculinidade de um personagem seminu seja afogada em toneladas de masculinidade tóxica. Torna-se fácil ignorar o fato de que alguém pode olhar para o peitoral bem malhado de Leônidas e não sentir medo, intimidação ou admiração, mas sim desejo.

Um dos elementos da cultura espartana de que tanto o filme quanto a HQ se apropriam para enfatizar a masculinidade de seus protagonistas é a *Agoge*, o rigoroso regime obrigatório de educação e treinamento imposto a todos os cidadãos do sexo masculino desde a infância até a vida adulta. Resumir a *Agoge* a um treinamento para transformar garotos em guerreiros, máquinas de matar que carregam consigo, através de traumas, dor e violência, o legado da maior nação militar que a Grécia já viu, não estaria distante da verdade, mas ainda seria historicamente reducionista. O que torna a representação desse treinamento em *300* particularmente estranha.

No longa-metragem, um mensageiro persa chega a Esparta e exige de Leônidas a total submissão do território ao rei Xerxes. O governante recusa a proposta sob o pretexto de que

até mesmo os atenienses recusaram render-se. Ele diz: *“E se esses filósofos e amantes de garotos encontraram esse tipo de coragem, então, é claro, os espartanos têm sua reputação a considerar”*.

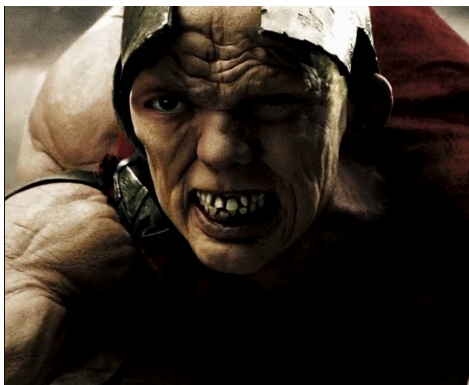
Aqui, Leônidas implica que uma sociedade composta por intelectuais e filósofos é um antro de homens fracos. Se mesmo esses homens fracos tiveram a coragem de bater de frente com Xerxes, não seriam os espartanos, com sua cultura superior de combate e mais preocupados com a glória da guerra do que com futilidades filosóficas, que se renderiam tão facilmente.

Mais importante para essa discussão é que Leônidas relaciona, na mesma frase, a fraqueza dos atenienses com suas práticas pederásticas. Nesse momento, o filme ignora o fato de que os espartanos também praticavam a pederastia; esse era, afinal de contas, um elemento fundamental para a própria *Agoge* que a obra tanto celebra.

Poderia se argumentar que o que Leônidas, e por consequência a obra, condenam na pederastia não é o elemento homossexual da prática, mas sim a pedofilia inerente à relação do mestre adulto com seu aprendiz adolescente. Para isso, no entanto, precisaríamos ignorar os vários outros elementos de violência infantil da *Agoge* que são exaltados e transformados em espetáculo, como quando o protagonista foi jogado, ainda criança, no inverno selvagem para sobreviver por conta própria. É o caso também de quando Leônidas aprendeu a roubar e agredir para poder se alimentar, ou quando foi amarrado a um pilar de madeira e teve suas costas açoitadas para aprender a não demonstrar dor.

A narrativa faz questão, inclusive, de representar a prática histórica dos espartanos de sacrificar bebês que seus anciãos considerassem imperfeitos, exibindo até mesmo ossadas infantis. Esse hábito é explicitamente validado através de Efiltes, um homem comicamente deformado que só teve a oportunidade de chegar à vida adulta porque seus pais recusaram matá-lo e fugiram da esparta (Figura 23). Anos depois, ele retorna com o objetivo de se unir aos trezentos guerreiros do Leônidas, que o rejeita por julgá-lo fraco demais. Efiltes, então, trai o povo de sua cidade natal como forma de vingança, aliando-se ao exército de Xerxes e às outras figuras disformes de seu domínio, o filme, por tanto, o responsabiliza pela derrocada do exército espartano e pela vitória dos persas.

(Figura 23) Efilates, 300



Fonte: <https://static.wikia.nocookie.net/300/images/7/73/Ephialtes.jpg/revision/latest?cb=20221013045744>, 2006

Em contrapartida, a produção encontra outra oportunidade para expressar seu asco pela homoafetividade quando Leônidas se encontra pessoalmente com Xerxes pela primeira vez. O grande vilão é caracterizado por seu sadismo, trejeitos efeminados e adereços extravagantes, ostentando sobancelhas finas desenhadas e olhos maquiados. O espartano faz um comentário sobre como os escravos do oponente aprenderam a temer mais as lanças de seu exército do que o chicote de seu mestre. Xerxes então se aproxima por trás do herói e apoia seus dedos de unhas longas e pintadas em seus ombros, prometendo riquezas e glória em troca de lealdade e servidão: “*Seus rivais atenienses de joelhos ficarão aos seus pés, se você apenas se ajoelhar aos meus*”. É uma bajulação entregue em tom de sussurro grave (Figura 24).

(Figura 24) Leônidas se encontra com Xerxes, 300



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=y53NHLeUtx4>, 2006

É claro que tal ato só poderia vir do grande antagonista, aquele tirano de pele pintada de marrom que vem com o objetivo de destruir os valores da nossa sociedade ocidental, como a masculinidade, que jamais suportaria o baque de alguém tão abertamente sensual e vaidoso. Chega a ser cômico como a produção é tão apavorada com a ideia de seus corpos masculinos inspirarem tesão que nem a esposa de Leônidas parece vê-lo de forma erótica. Ambos compartilham uma cena de intimidade na metade da história, antes do guerreiro partir em sua missão, e o momento carece de qualquer apelo sexual.

Essa sequência é inclusive satirizada em *Espartalhões*, que por sua vez é um longa-metragem de comédia focado em tirar sarro dos elementos absurdos da obra original que lá são tratados de forma tão séria, sendo o conflito entre virilidade e sensualidade um desses aspectos. Na paródia, a cena replica os enquadramentos e a câmera lenta originais apenas para cortar para uma piada visual (*punchline*), onde Leônidas aparece fazendo supino reto com sua entediada esposa. “*Noventa e nove, cem! Bati meu recorde*”, diz ele antes de arremessá-la contra o chão (Figura 25).

(Figura 25) Leônidas fazendo supino com sua esposa, Os Espartalhões



Fonte: <https://pluto.tv/br/on-demand/movies/675738923b8ac60013f7c4d5>, 2008

Essa relação de um protagonista muito machão e pelado com o gênero feminino me lembra bastante, novamente, o Kratos e os famigerados minigames de sexo da franquia.

God of War possui cinco minigames de sexo ao longo dos nove jogos da franquia. Os pormenores variam de cena para cena e, em alguns jogos, eles representam uma quebra no padrão, mas no geral, estes são momentos da *gameplay* de exploração em que Kratos

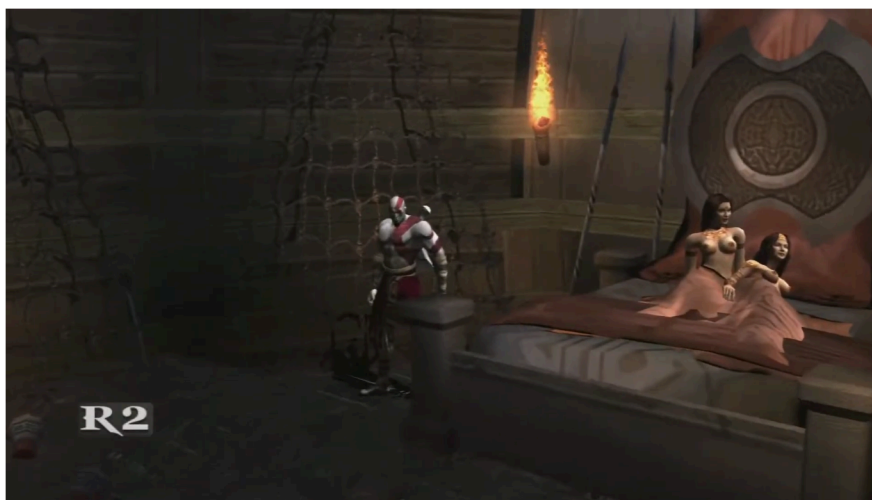
encontra duas ou mais mulheres seminuas em poses sensuais e abertamente receptivas a ele. Ao se aproximar, o jogador terá a opção de interagir com elas. Se o fizer, a câmera se distanciará dos personagens à medida que Kratos se aproxima das mulheres, focando em algum elemento do cenário que possa transmitir, de forma subliminar, a relação sexual.

Uma série de *quick-time events* vai aparecer na tela, transmitindo em forma de jogabilidade o esforço e as habilidades de Kratos na cama. Caso falhe no desafio, a cena será interrompida prematuramente, acompanhada por algum comentário decepcionado das mulheres. Se o jogador acertar a sequência de botões sem erro ou atraso, os gemidos femininos irão se intensificar até a cena alcançar o seu clímax, e o jogador será recompensado com orbes vermelhos, item utilizado para a melhoria de equipamentos e habilidades no jogo.

Apesar de serem uma forma importante de caracterizar o personagem de Kratos e o tipo de masculinidade que ele representa, nenhum desses minigames é obrigatório ou afeta de forma direta a narrativa do jogo. Essas cenas também costumam (salvo duas exceções) estar escondidas do jogador ou, ao menos, fora da rota normal de uma jogatina linear, exigindo um mínimo de exploração dos cenários.

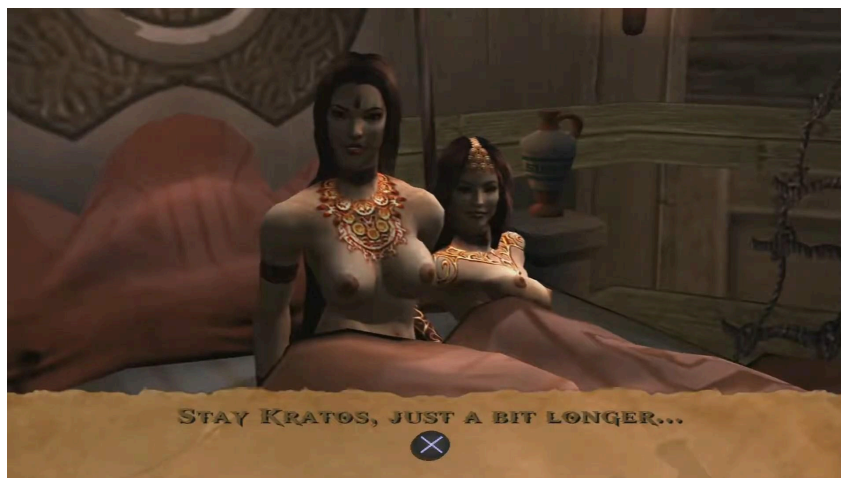
Por exemplo, no primeiro jogo, lançado em 2005, nos aposentos de Kratos no navio em direção a Atenas (após concluirmos o tutorial e derrotarmos a Hidra a mando de Poseidon), duas mulheres estarão deitadas na cama, seminuas e sorridentes diante da presença de Kratos (Figura 26). Interaja com elas na área ao redor da cama e será iniciada uma cena de diálogo em que elas pedem para que Kratos se junte a elas: "Fique, Kratos, só mais um pouco". Uma oferta que ele recusa de forma ríspida: "Chegamos a Atenas. Pegue suas coisas e saia" (Figura 27).

(Figura 26) Minigame de sexo, God of War



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=O2NuZFgiowk&t=124s>, 2005

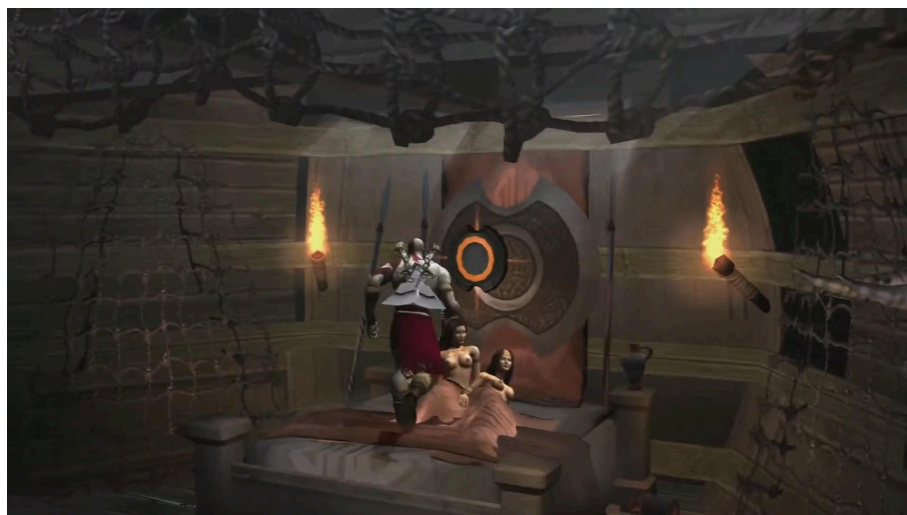
(Figura 27) Minigame de sexo, God of War



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>, 2005

Mas, se o jogador pular para cima da cama, um novo comando de interação aparecerá (Figura 28). Caso aceite a oportunidade, Kratos se deitará com as mulheres. A câmera se distanciará, focando em um vaso ao lado da cama. As mulheres reagem com gemidos progressivamente mais intensos a cada botão pressionado corretamente no quick-time event. A cama irá tremer de forma cada vez mais agressiva, balançando o vaso ao lado até que ele caia no chão e se quebre (Figura 29), simbolizando o clímax do sexo e finalizando a cena.

(Figura 28) Minigame de sexo, God of War



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>, 2005

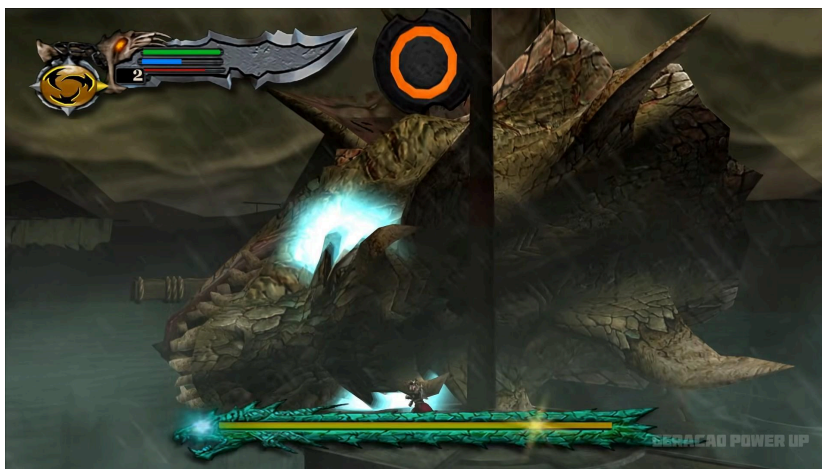
(Figura 29) Minigame de sexo, God of War



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>, 2005

O uso de *quick-time events* para representar o sexo de Kratos não é por acaso, e muito menos exclusivo desses momentos. A franquia foi importante na popularização dessa mecânica para elevar momentos de ação e a *gameplay* de combate a um nível épico e cinematográfico. Quando os inimigos de Kratos são atordoados durante as lutas, por exemplo, o ícone de um círculo aparece sobre eles (Figura 30). Se o comando correspondente no controle for acionado, uma série de *quick-time events* é iniciada. Caso seja concluída de forma bem-sucedida, Kratos arranca uma boa quantidade da barra de vida de seu oponente, ou até o mata de vez, dependendo do contexto.

(Figura 30) Batalha contra Hidra, God of War



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MpZKof68PFc>, 2005

Tudo isso é acompanhado por uma animação do nosso protagonista agredindo violentamente seu oponente. Essas cenas de violência extrema, ao contrário das cenas de sexo, não são censuradas por um uso estratégico de câmera e composição; elas são explícitas. Vemos que, a cada comando bem-sucedido, Kratos golpeia seus inimigos, esquiva-se de suas investidas, usa sua lâmina grande e grossa para penetrar suas vítimas e, no geral, exhibe de forma brutal, mas glorificada, toda a sua força sobrenatural, que rivaliza com a de monstros mitológicos e deuses (Figura 31).

(Figura 31) Batalha contra Hidra, God of War



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MpZKof68PFc>, 2005

Sim, esta é mais uma forma que a narrativa encontra de explorar o sexo de Kratos sem mostrá-lo de forma explícita, fixando na mente do jogador a relação entre violência, força, poder e penetração com os botões que pressionamos durante os quick-time events. Quando esses comandos são evocados de volta para os minigames de sexo, sem a oportunidade de assistir ao ato propriamente dito, nossa mente é compelida a recorrer ao repertório visual mais próximo da gameplay.

No caso, são lembradas cenas como a de Kratos enfiando a sua Lâmina do Caos na boca de um minotauro, aproveitando-se de seus gritos de desespero enquanto este tenta, futilmente, lutar contra a força do Fantasma de Esparta (Figura 32). Ou quando Kratos agarra uma Medusa por trás e arranca sua cabeça usando apenas a força bruta (Figura 33). Ou, ainda, quando Kratos encontra a Fênix e, para cavalgá-la, a doma usando muros, cortes, estrangulamentos e muitos outros recursos violentos (Figura 34).

(Figura 32) Batalha contra Minotauro, God of War



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MpZKof68PFc>, 2005

(Figura 33) Batalha contra Medusa, God of War



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MpZKof68PFc>, 2005

(Figura 34) Batalha contra Fênix, God of War



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=tFQ_6ePOkRY, 2008

Engana-se quem acredita que as cenas de sexo em God of War estão a serviço do prazer sexual. Um equívoco compreensível. Afinal, esses minigames podem ser facilmente perdidos por jogadores desatentos e possuem pouca ou nenhuma relevância para a narrativa das obras em que aparecem. É fácil entendê-los como bolhas de conteúdo, separadas do restante do jogo, protegidas por um domo que repele qualquer lógica narrativa e pede ao jogador que interrompa temporariamente sua jornada como Deus da Guerra para se divertir com uma distração rápida e inconsequente.

Mas o tesão de God of War não está no sexo. Ele não está no prazer de observar mulheres sensuais e seminuas gemendo de satisfação. Seu tesão está em Kratos. Mais especificamente, na fantasia de poder que ele representa. Kratos existe como um veículo para força, agressividade e dominação física, justificadas por uma causa supostamente maior do que os desejos e preocupações dos mortais ao seu redor. Maior que sua cidade. Maior que seu povo. Maior até que sua própria família.

Tudo em God of War está a serviço dessa fantasia. Seu combate, suas artes promocionais, sua narrativa, seu título e, inevitavelmente, suas cenas de sexo. Os enquadramentos evitam o ato sexual em si, enquanto a jogabilidade insiste em enfatizar exatamente aquilo que define Kratos durante o restante da aventura: sua capacidade de impor sua vontade através da força.

Nesse sentido, o prazer sexual torna-se irrelevante. O que importa não é a intimidade, o desejo ou a troca entre corpos. O que importa é a demonstração de potência. Até mesmo as

mulheres com quem Kratos se relaciona parecem existir apenas para confirmar sua excepcionalidade. Seu prazer não possui valor próprio; elas não desejam um homem, desejam uma fantasia de poder empunhando uma grande e grossa Lâmina do Caos.

5 SENSUALIDADE ATRAVÉS DA INTERVENÇÃO PRÁTICA: DESARMANDO A FANTASIA DE PODER ESPARTANA

5.1 DIRETRIZES ESTÉTICAS E A FANTASIA DE PODER

É tendo essa discussão em mente que achei interessante trabalhar em uma série de ilustrações que exploram, de maneira explícita, as cenas de sexo de God of War. Reinterpretações feitas com foco no prazer sexual, deixando de lado os signos de violência e força que a franquia tanto relaciona ao ato. Isso envolve também recontextualizar o corpo gigante e musculoso de Kratos como algo sexual, atraente e interessado em sentir e provocar prazer, e não como uma arma de guerra de dois metros e meio.

Uma etapa importante para esse trabalho é entender o que tornaria um homem como Kratos atraente, ou melhor, quais caminhos eu usaria para recontextualizar os elementos de sua caracterização como fatores capazes de despertar interesse sexual. Afinal, eu, como homem heterossexual, não sinto atração sexual por outros homens, e muito do meu entendimento sobre o assunto parte da descrição e da leitura de terceiros sobre seus próprios desejos sexuais pelo gênero masculino.

Eu queria também que Kratos fosse o mais atraente possível para um público feminino ou que, ao menos, fosse plausível, até certo nível, acreditar que este homem tem o que é preciso para atrair e satisfazer tantas mulheres quanto faz em seus jogos, mas em um mundo em que seus desejos não sejam contextualizados pela hiperviolência da franquia.

Estou especificando isso porque seria muito fácil construir a imagem de um Kratos sensual que apelasse apenas para o público gay. Afinal, na pornografia heterossexual convencional, o homem raramente é construído para ser desejado. Ele serve apenas como um veículo de inserção, um mero canal de identificação para que o espectador masculino se projete na cena enquanto consome o corpo feminino. Vide a imensa popularidade de gêneros como POV (Point of View) em sites como o Pornhub, que posicionam a câmera literalmente sob a perspectiva do homem, garantindo que apenas a mulher ocupe o centro absoluto da atenção visual.

Essa tendência revela como a nossa estrutura heteronormativa e patriarcal atua na mídia: ela valida a mulher como o único objeto de desejo possível. O impacto direto disso é que os raros espaços dispostos a quebrar esse padrão, permitindo que o corpo masculino seja abertamente vulnerável, passivo e sexualizado pelo prazer visual do outro, acabam quase sempre se

desvencilhando da heterossexualidade. O meio homossexual masculino surge, portanto, como o único reduto onde a beleza e a sensualidade do homem são plenamente validadas.

Outra razão é que, mesmo procurando por referências de obras eróticas voltadas para o público feminino heterossexual, fica óbvio que as mulheres têm um interesse muito grande por sexo gay.

5.2 O CONSUMO FEMININO DE SEXO GAY

No Festival Internacional de Literatura de Edimburgo de 2014, George R. R. Martin comentou sobre a ausência de sexo gay na sua série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Martin argumentou que simplesmente ainda não tinha escrito um contexto em que faria sentido para ele uma cena de sexo homossexual, e comentou que seria mais provável ver algo assim na já bem-sucedida adaptação para a TV da HBO, *Game of Thrones*. O que nos interessa é que ele concluiu sua resposta comentando que o interesse por cenas de sexo gay na história partia principalmente de leitoras mulheres: "Isso vai mudar? Talvez. Recebi cartas de fãs que querem que eu apresente, particularmente, uma cena explícita de sexo masculino; a maioria das cartas vem de mulheres."

O yaoi, também chamado de Boys' Love em alguns contextos, é um gênero de romance homossexual entre dois homens que nasceu no Japão através de mangás e animes. Segundo pesquisas realizadas no Ocidente e publicadas no artigo "Loving the love of boys: Motives for consuming yaoi media" (Amando o amor dos garotos: Motivos para consumir a mídia yaoi), ele é particularmente popular entre o público feminino, compondo de 82% a 89% do público que consome esse subgênero japonês.

O entendimento de que o yaoi é uma produção gay consumida majoritariamente por mulheres é tão popular entre grupos de fãs da cultura pop japonesa que já existe um termo específico para essas mulheres: *Fujoshi*. Um trocadilho com termos japoneses que seria livremente traduzido como "mulher podre/estragada". Ele obviamente surgiu como um termo pejorativo no começo dos anos 2000 no meio de fóruns online, mais foi eventualmente adotado como a principal e mais aceita forma de se referir a esse público, muito pela popularidade do gênero no Ocidente, onde muitas pessoas não entendiam o significado real do termo.

Todo fim de ano, o Pornhub, um dos maiores sites de conteúdo adulto da internet, publica um artigo mostrando várias estatísticas de consumo da plataforma, trazendo dados como os termos mais pesquisados em cada país, categorias populares divididas por faixa etária e estatísticas de consumo separadas por gênero. Os dados de 2014 mostraram que mais de um terço do público que consumia pornografia gay no site era composto por mulheres (37%), porcentagem que só aumentaria no decorrer dos anos à medida que o público feminino do site crescia: em 2025, elas já eram 47% desse público. Sem contar que os dois atores mais

pesquisados, ainda segundo o Pornhub em 2025, são atores exclusivamente gays: Tyler Wu e Malik Delgaty.

É tentando entender o que atrai tantas mulheres a consumir romance e sexo gay que eu acredito que posso, ironicamente, criar uma nova caracterização para o Kratos como alguém interessado no prazer e na aprovação feminina.

No livro “Girls Who Like Boys Who Like Boys: Women and Gay Male Pornography and Erotica”, Lucy Neville entrevista mais de 500 mulheres que admitem consumir pornografia gay. Elas deram vários motivos diferentes: o pornô gay parece mais genuíno, os homens são mais bonitos e não há mulheres sendo objetificadas. Mas a parte que mais me chamou a atenção foi o fato de mais da metade das entrevistadas comentar que gosta de se imaginar sendo o homem ativo na cena de sexo.

Talvez seja válido, de alguma forma, apontar esse grupo como mulheres trans não assumidas. E, apesar de eu não negar a possibilidade de esse pensamento, em alguns casos, ser fruto de uma transgeneridade não assumida, eu acho que, nessa pesquisa, esse grupo seria grande demais para atribuímos o fenômeno a uma parcela demográfica tão específica quanto a comunidade trans.

Eu acredito que a razão pela qual tantas mulheres gostam de se imaginar sendo o homem ativo na cena de sexo é a mesma pela qual protagonistas femininas são comuns em jogos de terror. É uma tendência que data desde os anos 1980 com Phantasmagoria com Adrienne (Figura 35) e que estourou nos anos 1990 e começo dos anos 2000 com Resident Evil com Jill Valentine (Figura 36), Silent Hill com Heather Mason (Figura 37), Fatal Frame com Miku Hinasaki (Figura 38) e Haunting Ground com Fiona Belli (Figura 39). Tudo isso ocorre mesmo em um cenário tão resistente a protagonistas femininas quanto a indústria de videogames, e sendo a maior parte dos títulos de terror dirigida e produzida por homens para homens.

(Figura 35) Adrienne, Phantasmagoria



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=tVsSIK_pfC4, 1995

(Figura 36) Heather Mason, Silent Hill 3



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=QPSwN4LaX0A>, 2003

(Figura 37) Jill Valentine, Resident Evil



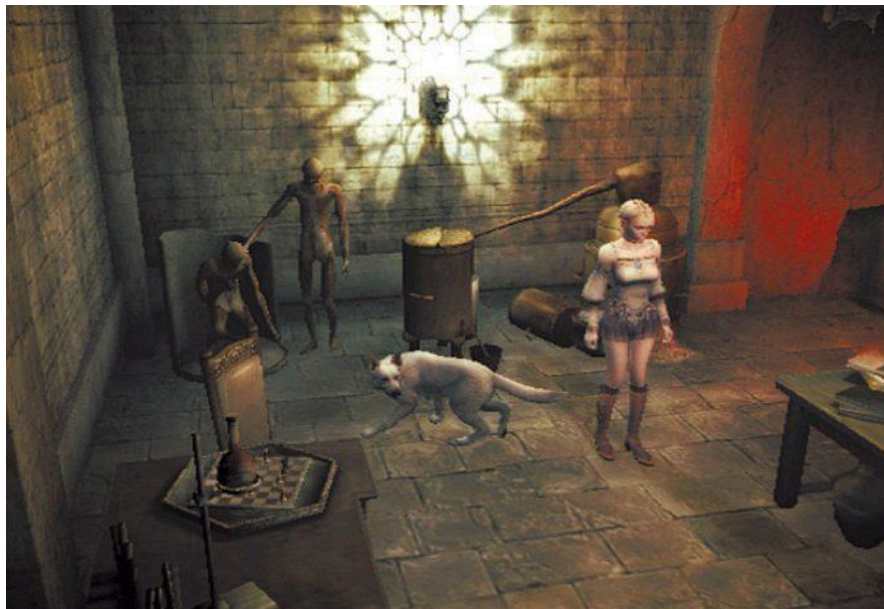
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GdwVpfILKEo>, 1996

(Figura 38) Miku Minasaki, Fatal Frame



Fonte: <https://www.mobygames.com/game/5961/fatal-frame/promo/group-76387/image-612317/>, 2002

(Figura 39) Fiona Belli, Haunting Ground



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=emfCb_22gDk, 2005

Minha hipótese é que os homens só encontram a liberdade ou, melhor dizendo, o conforto de expressar fragilidade e vulnerabilidade (elementos importantes na experiência de qualquer jogo de terror) quando assumem uma persona feminina. É como se esses sentimentos fossem tão alienígenas à masculinidade tradicional que se torna estranho, desconfortável e, talvez, até irrealista ver um homem na mesma posição que Heather Mason. É quase a mesma lógica por trás de performances drag, onde os artistas assumem uma nova identidade para extrapolar as fronteiras da masculinidade tradicional, encontrando no exagero e na teatralidade do feminino a liberdade para expressar o que a sociedade costuma reprimir no homem comum.

Não é como se não existisse pornô hétero (seja escrito, ilustrado, atuado ou suavizado) focado no público feminino que traga homens bonitos, que gemam bastante e sejam o foco da performance. Uma das categorias constantemente populares entre as mulheres todo ano, segundo o Pornhub, é “popular com as mulheres”. Mas talvez, na mente de muitas mulheres (da maioria delas), seja mais confortável imaginar um homem arrancando o lado mais sensível e passivo de outro homem, assumindo uma posição de controle sobre ele durante o sexo, do que uma mulher assumindo esse mesmo papel de forma direta. E, mesmo quando gostam da ideia, só conseguem se sentir confortáveis usufruindo dela através de um corpo masculino.

5.3 A INVERSÃO DA PASSIVIDADE EM GOD OF WAR

Eu acredito, portanto, que uma forma interessante de lidar com essas cenas de sexo seria tirando Kratos da posição de ativo e dominante da relação e o colocando no papel de alguém passivo. Isso inclui, por exemplo, não representar o sexo através da penetração. A composição das cenas de sexo de God of War sempre leva o jogador a interpretar o ato como sendo exclusivamente feito através da penetração. Na primeira cena com a qual temos contato na franquia, no primeiro jogo, a forma como a cama balança durante todo o ato (em um ritmo intenso o bastante para afetar os móveis ao lado) mostra como o preliminar é um conceito inexistente nesse universo. Tudo isso ocorre porque é difícil representar a força bruta através de um sexo oral ou de um simples beijo na boca.

Zora e Lora são as coadjuvantes dessa primeira cena. Mesmo sendo introduzidas previamente em uma cutscene pré-renderizada (privilégio do qual poucas das parceiras de Kratos puderam desfrutar) e exercendo o papel importante de serem a primeira representação do protagonista como alguém que usa o sexo como distração para o seu ininterrupto remorso pela vida como mercenário dos deuses e filicida, suas principais caracterizações (como seus nomes) ainda foram relegadas para a romantização do primeiro jogo, publicada sete anos depois.

No livro descobrimos que elas são gêmeas, filhas de Afrodite, que se comportam como uma única entidade, completando as frases uma da outra. Elas foram trazidas pelo capitão do navio para satisfazerem sexualmente a tripulação, mas posteriormente acabaram trancadas nos aposentos inferiores por um selo mágico, pois todos aqueles que tinham relações com

elas terminavam mortos, presumivelmente devido à intensidade do sexo. Este é um fim que Kratos obviamente não encontra, por ser o homem mais viril de toda a Grécia.

A primeira cena de sexo da franquia, aquela que definiu como os jogos posteriores iriam lidar com o tema, também parecia uma ótima inspiração para o primeiro trabalho da série.

Queria que, aqui, todas as ilustrações se conectassem esteticamente, para além do tema do sexo e de se ambientarem no universo de God of War, e isso inclui descobrir qual aparência eu daria para o Kratos. Nos cinco anos que estou recortando dessa franquia para esse projeto, entre o primeiro God of War de 2005 e God of War 3 de 2010, Kratos teve várias aparências.

Elas variam entre seu visual nas cutscenes pré-renderizadas do primeiro jogo, os gráficos gerados em tempo real no PlayStation 2 e os visuais de alta definição em 2010 no PlayStation 3. Não me refiro apenas à contagem de polígonos dos modelos 3D, mas às roupas do personagem. Deveria usar suas vestimentas enfeitadas com bronze em fivelas de God of War 3? Seus trajes mais humildes do primeiro jogo? Ou seu visual de saia thigh slit ousado, onde ele usa uma sunga de couro que deixa boa parte de sua coxa à mostra?

E quanto à sua tatuagem, deveria me focar na sua primeira aparição, onde ela cobre boa parte de seu peito e braço, ou na dos jogos posteriores, que seguiram a tendência de diminuir a área de cobertura no corpo de Kratos a cada novo título lançado? E sobre sua aparência física, valeria abraçar o visual exagerado e cartunesco de suas feições nos jogos de Playstation 2 e PSP ou adotar o naturalismo realista iniciado com os avanços gráficos do PlayStation 3?

Um amálgama de todas as aparências que Kratos teve nesses cinco jogos parece ser a decisão mais madura. Unificar essas diferentes eras em um traço único permite destilar a essência do personagem para além das limitações técnicas de cada console e das tendências culturais de suas épocas. Sua roupa mudaria conforme o jogo que eu estivesse representando na ilustração; já sua aparência física seria uma mistura entre o seu visual em God of War 3, meu próprio traço e a forma como trabalho com anatomia, além de uma sutil inspiração nos trabalhos de Esther, também conhecida como umikochannart.

5.4 A REFERÊNCIA ESTÉTICA DE UMIKCHAN

Umikochan, o pseudônimo que a artista usa em suas redes sociais, foi uma das referências que me vieram à mente quando decidi começar este projeto. Afinal, ela também trabalha com o conceito de fanart, reinterpretando personagens de propriedades intelectuais em seu próprio estilo visual e a partir de temáticas que são relevantes para o trabalho. Temáticas como, por exemplo, sexualizar e fragilizar figuras masculinas que normalmente apelam para uma fantasia oposta, muitas vezes exclusivamente voltada para homens heterossexuais. Como muitas outras artistas que lidam com essa temática, suas ilustrações representam, principalmente, relações homossexuais entre dois homens.

"Clark, me solte agora!", diz Bruce Wayne algemado à cama. Ele torce seus braços, balança seus pés e tenta lutar contra o peso do Super-Homem. O último kryptoniano, o homem mais forte da Terra, era uma batalha perdida desde o começo. "Você não pode estar falando sério!", Bruce continua seu protesto. "Eu estou. Esta é a única maneira de garantir que você não vai me seguir até lá. Eu não vou deixar você se meter nessa confusão comigo", Clark responde. Sua expressão é séria e cansada, provavelmente uma consequência de todas as outras tentativas malsucedidas de lidar com a teimosia do Batman (Figura 40) (Figura 41) (Figura 42).

(Figura 40) Superman e Batman, HQtrônica, parte 1



Fonte: <https://x.com/umikochannart/status/1924954806038200511?s=20>, 2025

(Figura 41) Superman e Batman, HQtrônica, parte 2



Fonte: <https://x.com/umikochannart/status/1924954806038200511?s=20>, 2025

(Figura 42) Superman e Batman, HQtrônica, parte 3



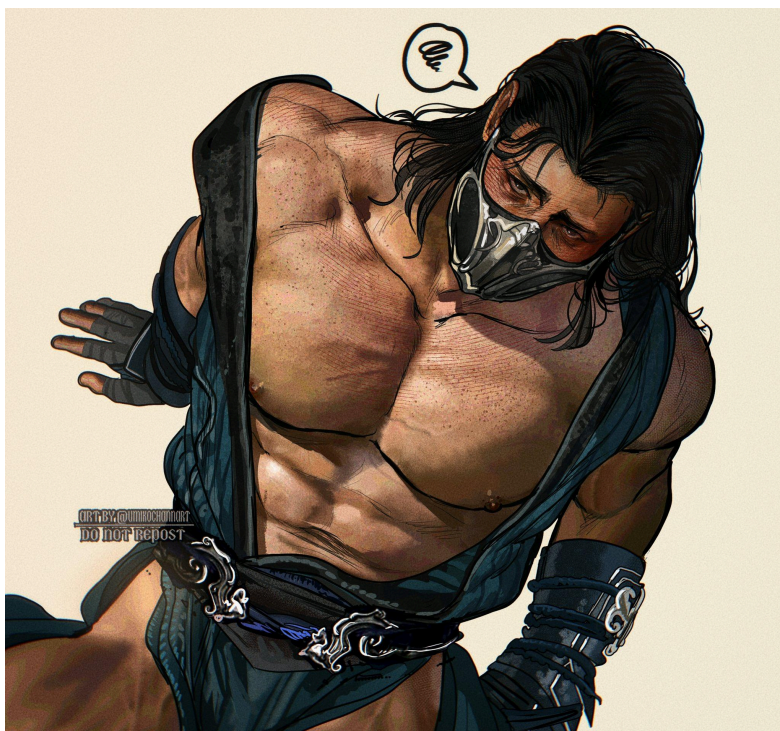
Fonte: <https://x.com/umikochannart/status/1924954806038200511?s=20>, 2025

Como leitores, somos jogados sem contexto prévio a essa cena, porque qualquer contexto seria perda de tempo. O que importa para nós, e o que importa para a artista, é a dinâmica entre os dois homens nessa situação. Clark se preocupa tanto com o bem-estar de Bruce a ponto de ignorar seus protestos e se lançar sozinho em uma situação de risco, se isso significar que seu parceiro estará seguro, longe do perigo. Ele sabe o quão teimoso Bruce é; ele o conhece de forma íntima o bastante para saber que o Batman é orgulhoso demais para deixar o seu parceiro ir para uma batalha sem ele ao seu lado, não importa o quão mais vulnerável seja em comparação.

"Isso é novo, até para você. Algemar pessoas é meio que a minha praia, sabe". Nem Bruce nem Clark estão habituados a esta inversão de papéis. Bruce encontra-se em uma posição de vulnerabilidade perante um aliado mais forte, sendo perspicaz o suficiente para notar a ironia da situação e confrontar o Super-Homem, o que gera um visível constrangimento em ambos. Clark, por sua vez, hesita diante da necessidade de exercer tal controle, algo que foge completamente de sua natureza gentil, especialmente ao lidar com alguém tão resiliente quanto o Batman. Esta cena destaca uma confiança profunda; talvez Clark seja a única pessoa em quem Bruce confia o bastante para permitir que este assuma o controle por uma questão de segurança.

A situação é emocionalmente complexa para os dois. Através da quebra de suas posturas habituais de heróis invulneráveis, a cena explora a fragilidade e a humanidade desses ícones. Este é um tema recorrente nos trabalhos de Umikochan: figuras tradicionalmente fortes e protagonistas de ação sendo retratadas em momentos de exposição emocional e perda de controle, muitas vezes sentindo-se intimidadas pela nova perspectiva de serem cuidados ou contidos. Essa dinâmica foca na tensão psicológica e no impacto de ser colocado em uma posição de passividade. Um exemplo é a representação de Sub-Zero do Mortal Kombat 1 de 2023 (Figura 43), focado em sua expressão de desamparo e frustração, contrastando com sua habitual imagem de guerreiro implacável.

(Figura 43) Sub-Zero Sensual, Ilustração Digital



Fonte: <https://x.com/umikochannart/status/1725647263920267373/photo/1>, 2023

Em outro trabalho, um quadrinho curto de quatro páginas mostra um cenário bem anormal na produção da artista: uma cena heterossexual em que Nolan, um arquétipo do Super-Homem (ou seja, um super-herói vindo de outro planeta e que usa os seus poderes alienígenas, como voo e superforça, para os seus feitos heroicos), compartilha uma cena íntima com Debbie, sua esposa (Figura 44). O quadrinho é baseado na série de *streaming Invincible*, que por sua vez foi baseada nas histórias em quadrinhos de mesmo nome escritas por Robert Kirkman. Durante a cena, Debbie sugere que tentem algo novo antes de abrir a gaveta ao lado da cama, revelando algo que deixa Nolan em choque.

(Figura 44) Nolan e Debbie, HQtrônica, Parte 1



Fonte: <https://x.com/umikochannart/status/1919852013912813918?s=20>, 2025

O enquadramento não nos mostra o que Debbie tinha comprado, segundo ela, especialmente para Nolan. Mas nos baseando no comentário que ele faz ao ver o conteúdo da gaveta ("Por que é cheio de texturas?") e em outros trabalhos da artista, podemos presumir que se trata de um brinquedo sexual fático, como um dildo ou uma cinta peniana (Figura 45). Mais uma vez, uma história em quadrinhos de Umikochan termina explorando um homem sendo puxado para fora de sua zona de conforto por um cenário sexual, e mais uma vez a narrativa extrai prazer do constrangimento desse homem com a situação. No caso, ele se vê numa posição de submisso, algo que a autora enfatiza no comentário que acompanha sua postagem no Twitter (Figura 46):

(Figura 45) Nolan e Debbie, HQtrônica, Parte 2



Fonte: <https://x.com/umikochannart/status/1919852013912813918?s=20>, 2025

(Figura 46) Post no twitter, captura de tela



Fonte: <https://x.com/umikochannart/status/1919852013912813918?s=20>, 2025

“O Markezinho está fora de casa. É o jantar de aniversário de casamento deles, mas Nolan (também conhecido como o bichinho de estimação da Debbie) estava mais interessado em outras atividades do que em discutir a culinária terrestre.”

Aqui ela está referenciando uma das cenas de virada da série, na primeira temporada, em que Nolan revela que seu planeta tem uma cultura de conquistadores de mundos e genocidas de espécies. Agora que Mark, seu filho, finalmente dominou seus poderes, eles podem começar o processo de conquista da Terra. Na conversa original, Nolan compara Debbie a um "bichinho de estimação" para exemplificar o valor que a vida terráquea dela tem para ele.

Essa pareceu para mim uma ótima forma de caracterizar Kratos nesta série: como alguém que se permite ser frágil durante o sexo, sente-se constrangido com essa fragilidade e, então, extrai ainda mais prazer desses sentimentos conflitantes. Essa caracterização é relevante não apenas por toda a quebra de padrões de gênero que discuti acima, mas também porque o sexo ser algo constrangedor, até mesmo vergonhoso, é um elemento importante para a própria construção de Kratos.

5.5 PRODUÇÃO ARTÍSTICA

5.5.1 KRATOS, LORA E ZOARA

Kratos carrega as cinzas de sua falecida esposa e de sua filha na pele, uma maldição infligida pelo Oráculo para que ele nunca se esqueça de que suas vidas foram arrancadas por ele. Ter relações sexuais com outras mulheres o lembra diretamente de sua esposa assassinada; lembra-o de que ele nunca mais poderá se conectar com outra mulher da mesma forma. Não com alguém com quem ele apenas transa, porque sua esposa sempre estará ali com ele, assombrando-o com a culpa e enfatizando sua presença toda vez que um toque alheio o faz recordar de sua própria pele.

Então ele afasta essas mulheres a nível emocional. Ele as usa para satisfazer seu desejo carnal e junta esses momentos à pilha de razões que tem para sentir remorso e pena de si mesmo. Talvez isso explicasse o porquê de o sexo de Kratos ser marcado exclusivamente pela penetração, como alguém que está interessado apenas em se satisfazer e evita pensar no outro como um ser humano. Essa seria uma leitura ainda mais validada das cenas nos jogos originais se eles não fizessem questão de enfatizar o quanto aquelas mulheres amam transar com Kratos.

Nesta primeira ilustração, fiz questão de adicionar não apenas a releitura da primeira cena de sexo da franquia, com as filhas de Afrodite acariciando o corpo de Kratos enquanto ele se permite ser guiado e usado pelas mãos e beijos delas (que acariciam sua bunda e estimulam

seu mamilo), como também fez questão de colocar um painel mostrando o depois. Nele, Kratos deita-se distante das irmãs, evitando o toque e com uma expressão de frustração no rosto, em um claro arrependimento pelo que mais uma vez fez, contrastando com as expressões relaxadas e sonolentas de suas parceiras, que agora compartilham do calor que Kratos insiste em negar (Figura 47).

(Figura 47) Kratos, Lora e Zoara



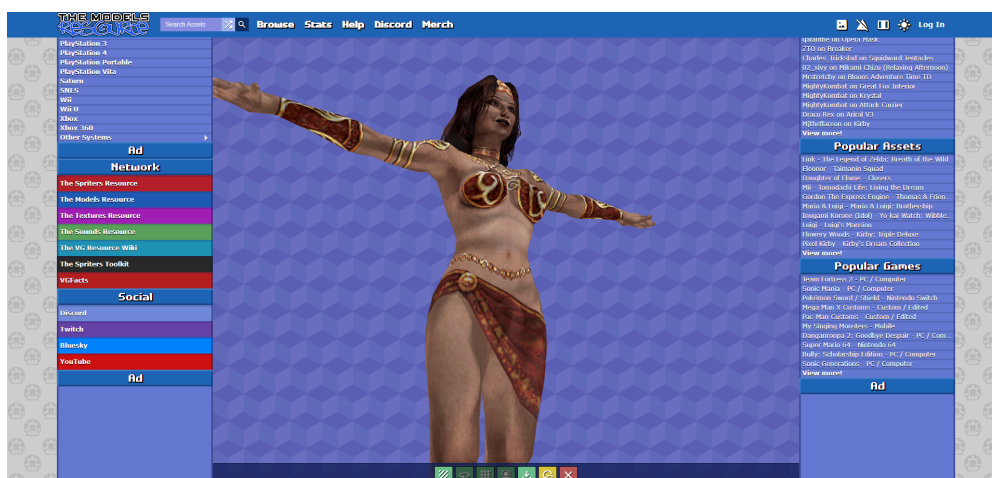
Fonte: Acervo do Autor, 2026

As cores dessa série levaram um tempo para aparecer. Descobri bem cedo no processo que eu não queria que as ilustrações fossem literalmente coloridas. Acredito que meu trabalho funciona melhor com uma paleta limitada que transmite a ideia de muitas cores, mas que se desenvolve em cima de uma única cor trabalhada em diferentes tonalidades. Por essa razão, eu também não queria que o projeto fosse completamente em preto e branco. Essa seria uma decisão que traria mais foco para a minha linha, mas perderia no sentido de atmosfera.

God of War não é estranho à cor vermelha, ou ao menos a cores quentes ressaltadas pelos cenários escuros e noturnos no primeiro jogo. A iluminação de seus ambientes é feita por fogo, sejam velas, tochas ou fogueiras, algo comum para uma ambientação como a Grécia Antiga, mas que também marca os cenários com um tom alaranjado. Os personagens usam principalmente roupas de cor marrom, especialmente quando são figurantes pensados para se confundirem com o cenário. O uso de violência extrema garante que o vermelho do sangue sempre esteja presente em tela, e é nesse mundo que o visual de Kratos se constrói. Sua tatuagem e sua roupa conversam com as já mencionadas cores quentes do jogo, mas é a sua pele anormalmente pálida, em contraste com a tatuagem vermelha, que faz sua presença se destacar nos cenários escuros. Não por acaso, seu mito é conhecido pela Grécia através do apelido “O Fantasma de Esparta”.

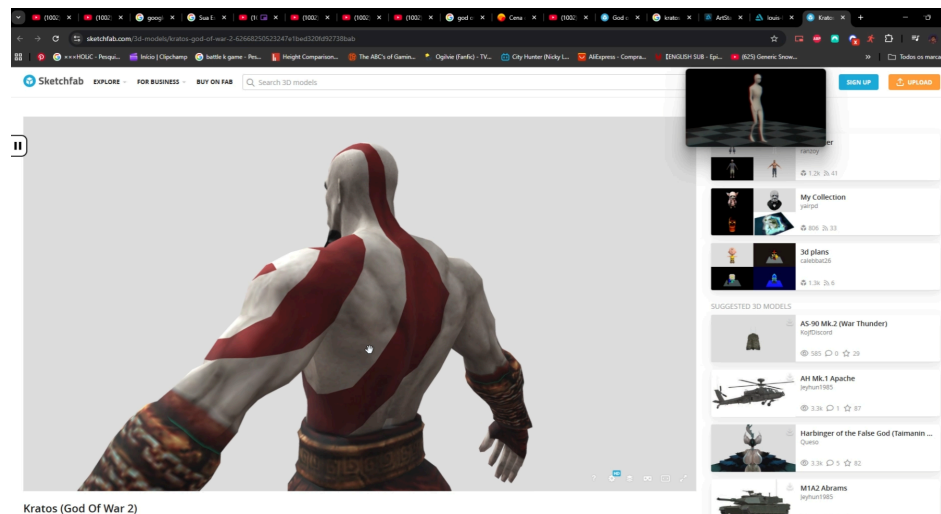
Como já comentei, o uso dos modelos 3D originais dos jogos foi muito importante para manter a fidelidade, até onde fosse relevante, aos jogos em que estou me baseando. Neste caso, dois sites foram de grande importância nesse cenário: *models.sprisers-resource.com* e *sketchfab.com*. O primeiro é focado em modelos oficiais de jogos antigos (Figura 48) e o segundo possui um foco mais generalista no cenário de modelagem 3D digital (Figura 49).

(Figura 48) Lora em Models.sprisers, captura de tela



fonte: https://models.sprisers-resource.com/playstation_2/godofwar2/asset/332605/

(Figura 49) Kratos em Skechfab, captura de tela



Fonte: <https://sketchfab.com/3d-models/kratos-god-of-war-2-62668250523247e1bed320fd92738bab>

5.5.2 KRATOS, PERSÉFONE E LEDA

Eu trago essa linguagem para a minha produção também, não apenas porque dialoga com a proposta visual original do jogo, mas porque, aqui, o vermelho é recontextualizado como erotismo. Já a escuridão, representada pelo preto que envolve os painéis, traz um senso de intimidade para as ilustrações.

É importante apontar isso porque o uso de cores quentes é abandonado por um momento na próxima cena de sexo, em *God of War 2*, de 2007. Aqui, após ter o seu primeiro confronto com o Colosso de Rodes (a estátua de bronze que ganhou vida após ser tocada pela águia de Zeus), Kratos é arremessado pelos ares. Agora oficialmente o Deus da Guerra, ele cai diretamente em uma casa de banhos durante uma *cutscene*.

Quando o jogador volta a ter o controle do protagonista, ele tem a opção de ir na direção oposta à indicada pelo jogo para explorar o local (Figura 50). Ao quebrar um biombo de madeira em um canto do cenário, ele encontra duas mulheres seminuas descansando em uma das piscinas (Figura 51).

(Figura 50) Casa de Banho de Rodes, God of War II



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>, 2007

(Figura 51) Perséfone e Leda, God of War II



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>, 2007

Elas parecem completamente despreocupadas com a destruição de Rodes pelos espartanos, com o colosso pisoteando sua cidade ou com o homem pálido de dois metros de altura que acabou de invadir sua privacidade. Pelo contrário, elas se mostram imediatamente interessadas no deus grego.

Quando comentei que uma *cutscene* pré-renderizada introdutória era um privilégio do qual poucas das parceiras de Kratos puderam desfrutar, eram Perséfone e Leda quem eu tinha em mente. Ao contrário de Zora e Lora, essas duas não tiveram a oportunidade de serem

caracterizadas alguns anos depois por uma romantização do jogo; apenas sabemos seus nomes pela sua aparição no guia oficial da obra, produzido e publicado por um estúdio terceiro, a BradyGames. Sabemos também que essas duas provavelmente não são as figuras mitológicas de quem pegam o nome emprestado, considerando que Perséfone, a rainha do Submundo, foi morta pelas mãos do próprio Kratos nos eventos de *God of War: Chains of Olympus*, o jogo portátil.

Dessa vez, quando o minigame de sexo começa, o enquadramento foca na estátua de *Manneken Pis* (Figura 52), logo ao lado da piscina. A intensidade do sexo é representada pela intensidade do fluxo de água na estátua: quando a cena chega ao seu clímax, ela jorra água descontroladamente para todos os lados através de seu pênis.

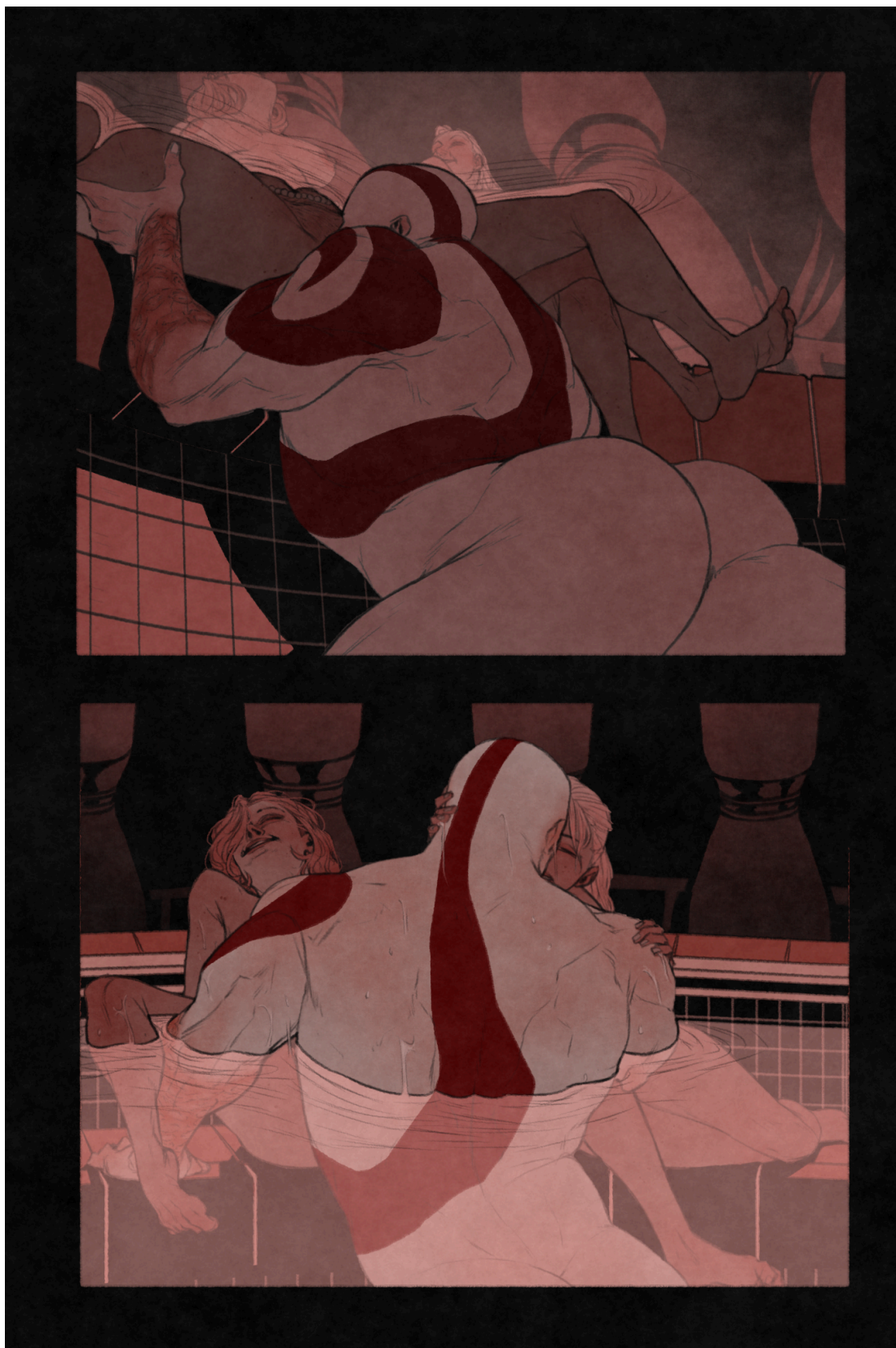
(Figura 52) Mini game de sexo,, God of War II



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>, 2007

Mais uma vez, no esforço de evitar o uso de penetração nas ilustrações para este projeto, resolvi fazer dessa cena um sexo oral. Kratos aparece inteiramente submerso na água fazendo o seu trabalho nas mulheres, enquanto elas provavelmente conversam futilidades, reproduzindo suas personalidades despreocupadas do jogo original. Kratos, nesse período, já havia ganhado sua habilidade de respirar debaixo d'água, conquistada duas vezes diferentes e em situações distintas por um erro de continuidade, o que significa que, para ele, passar muito tempo submerso não seria um incômodo (Figura 53).

(Figura 53) Kratos, Perséfone e Leda, Ilustração digital



Fonte: Acervo do Autor, 2026

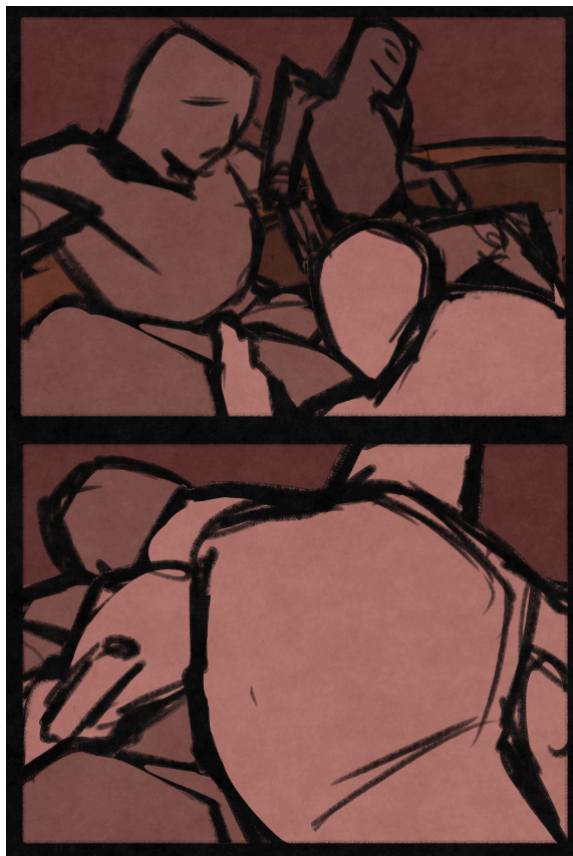
A maior dificuldade deste trabalho foi encontrar uma boa composição entre os três personagens na cena. Para além da presença de um sexo oral, eu também queria que todos fossem visíveis nos três quadros enquanto o Kratos se mantivesse como o foco da cena. Nesses dois primeiros esboços (Figura 54) (Figura 55), quis manter também o mesmo enquadramento nos dois painéis, enfatizando o senso de continuidade entre eles e aproveitando o fato de que este é o único trabalho da série em que os dois painéis têm o mesmo tamanho e, conseqüentemente, a mesma relevância visual.

(Figura 54) Kratos, Perséfone e Leda, esboço, Ilustração digital



Fonte: Acervo do Autor. 2026

(Figura 55) Kratos, Perséfone e Leda, esboço, Ilustração digital

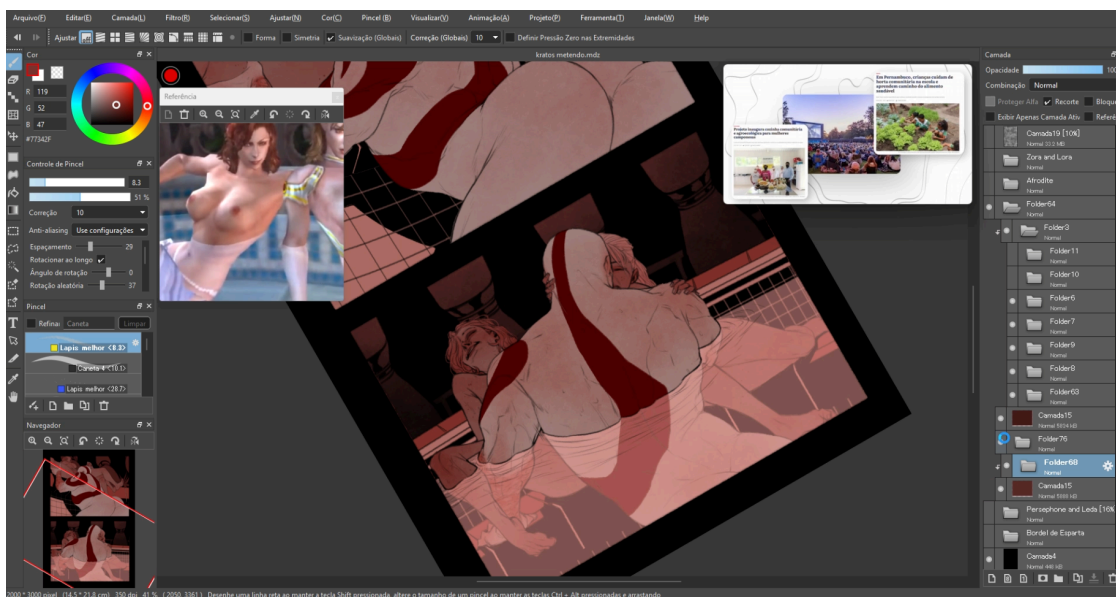


Fonte: Acervo do Autor. 2026

Eventualmente abri mão da ideia de manter o mesmo enquadramento em prol de uma leitura mais dinâmica, mantendo o foco no corpo do Kratos, que é tão relevante aqui quanto nos outros trabalhos da série.

O uso de modelos 3D foi novamente importante, porém não da mesma forma. Os modelos de Kratos disponibilizados online se mantiveram como referências cruciais, mas não consegui encontrar os modelos 3D originais de Perséfone e Leda, nem para uso em navegador, nem para baixar no computador. Ao contrário da última ilustração, usei uma captura de tela a mesma de algumas figuras anteriores (Figura 56) em uma janela de referência no meu programa de desenho para poder trabalhar de forma fiel na aparência das personagens (Figura 57).

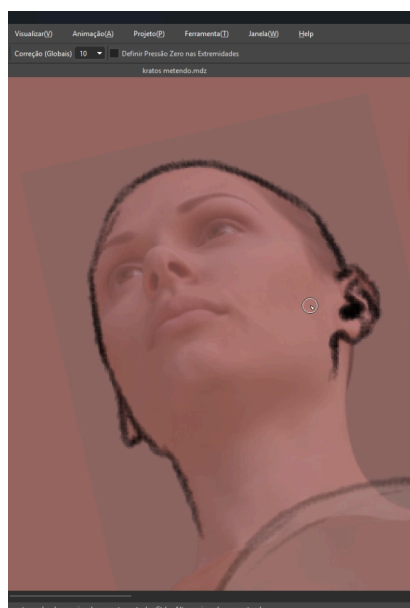
(Figura 56) Kratos, Perséfone e Leda, Área de trabalho, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

Onde modelos 3d foram de fato relevantes foram como referências para o corpo dos personagens, especificamente a posição da cabeça de alguns, onde tive dificuldade de trabalhar de cabeça (figura).

(Figura 57) Kratos, Perséfone e Leda, Área de trabalho, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

Como em todas as ilustrações, fiz questão de usar o tamanho sobre-humano de Kratos para ocupar boa parte do enquadramento das cenas. Aqui abro mão, intencionalmente, da paleta fria de azul, verde e branco que compõe essa cena no jogo. Mesmo que essas tonalidades sejam importantes para caracterizar o cenário como um momento de calmaria na batalha contra o Colosso e para contextualizar a presença de Zeus (simbolizado na franquia por cores frias, propositalmente oposta a paleta do protagonista) como uma influência invisível na derrocada de Kratos ao longo de toda a gameplay em Rodes, julguei ser mais adequado manter a coesão visual da série com o uso do vermelho do que produzir uma obra mais fiel ao original.

5.5.3 KRATOS E AS DAMAS DO BORDEL DE SPARTA

5.5.3.1 O AGLOMERADO PERFEITO DA VIOLÊNCIA DE KRATOS NA CAMA

É de volta à sua cidade natal, em God of War: Ghost of Sparta, que presenciamos a primeira e única orgia da franquia. O protagonista, caminhando pelas ruas de Esparta, cruza o caminho com um bordel. Três mulheres se exibem na entrada na tentativa de chamar sua atenção (Figura 58). Se o jogador decidir ceder à provocação, o guerreiro subirá a escadaria carregando no ombro duas das moças. "Ele nos escolheu!", uma delas exclama em empolgação. A lenda do Fantasma de Esparta é conhecida por toda a Grécia e, aparentemente, é um privilégio ser escolhida para deitar ao lado do ex mercenário dos deuses e agora o mais novo deus da guerra. "E quanto a mim?", protesta a terceira, que se sentiu excluída pelo espartano ao não ser carregada também.

(Figura 58) Bordel de Esparta, God of War; Ghost of Sparta



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>

Ao subir para o quarto, Kratos joga as duas em cima da cama e é logo guiado pela mão de uma delas para se deitar junto. A ação é escondida pelo enquadramento de uma porta que separa o cômodo de uma varanda cheia de outras personagens. Duas delas assistem com curiosidade à performance enquanto se escoram no batente. Após alguns comandos bem-sucedidos no *quick-time event*, o interesse se transforma em ousadia e uma delas corre para a cama para se juntar aos três. A outra segue o exemplo logo depois, e mais duas tomam seus lugares de voyeuristas ao lado da porta, até eventualmente também entrarem na ação (Figura 59).

(Figura 59) Minigame de sexo, God of War: Ghost of Sparta



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>

Esse ciclo se repete mais algumas vezes enquanto vemos a estrutura da cama balançar com intensidade progressiva para cada nova integrante; oito, no total. Quando o minigame finalmente alcança seu clímax, o jogador recebe seus habituais orbes vermelhos, e o espartano se levanta e segue seu caminho para fora do local, sem demonstrar qualquer sinal de cansaço ou fadiga. O mesmo não se pode dizer sobre as parceiras. As duas que ele encontrou na entrada o seguem de volta à saída. Uma delas tenta acariciar seu braço, ato que Kratos interrompe de forma seca antes de se afastar de ambas.

Todos os pontos principais que definem esses minigames de sexo se repetem nesse momento: a recusa do protagonista a qualquer sinal de carinho, a ligação do ato com a batalha. Nesse caso de forma mais explícita, já que vemos as figuras femininas incapazes de se levantar da cama enquanto o guerreiro segue inabalado, imagem comum quando o vemos lutando contra vários inimigos ao mesmo tempo. Além disso, a música que acompanha a cena é um instrumental de *“The Glory of Sparta”* que, como o título sugere, canta sobre a

excepcionalidade espartana conquistada através da força e habilidade no combate, sendo também uma das trilhas escolhidas como tema para as batalhas do jogo.

Temos também a ênfase na ideia de penetração, agora representada pelo balanço da cama, e a desumanização dessas personagens de forma particularmente clara. Não há uma *cutscene* que as contextualize, caracterizações posteriores em adaptações literárias ou sequer seus nomes apresentados como curiosidade em um guia. Nem mesmo suas aparências têm a oportunidade de se destacar ou representar algo para além de um padrão convencionalmente atraente, consequência, claro, da tecnologia limitada de um console portátil como o PSP de 2010.

Esse último elemento foi o que mais chamou minha atenção. Para as outras ilustrações, tenho usado os modelos 3D oficiais como referência para as figuras da cena, mantendo-me o mais fiel possível ao visual original de Kratos e das parceiras que contracenam com ele. No entanto, não parecia fazer sentido trazer o mesmo esforço de fidelidade neste trabalho, já que a aparência delas é genérica demais até para terem seus modelos compartilhados para fácil acesso online.

E mesmo se fosse o caso, mesmo se eu estivesse disposto à proposta de me manter fiel ao visual original e tivesse fácil acesso aos modelos poligonais, essa ilustração ainda iria destoar das demais pelo quão desinteressante seria a estética dessas mulheres em relação a Zora e Lora, por exemplo. Essa era a oportunidade de exercer mais um nível de criatividade em cima dos conceitos de *design* de personagem que absorvi durante o projeto, e resolvi tirar proveito dela (Figura 60).

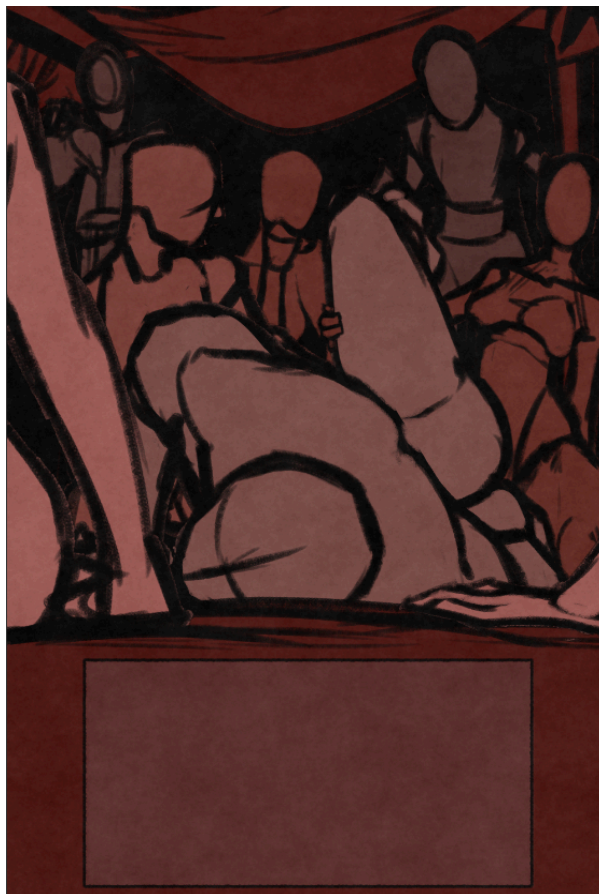
(Figura 60) Kratos e as Damas do Bordel de Sparta



Fonte: Acervo do Autor, 2026

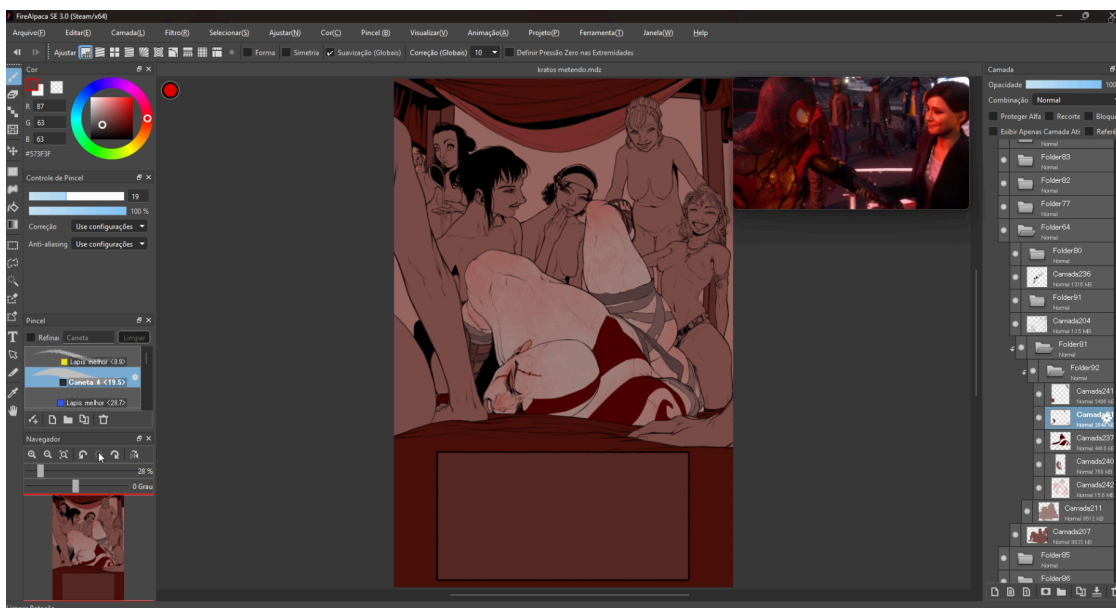
Nessa ilustração, eu quis que as mulheres compusessem a maior parte do cenário, o mais próximo possível umas das outras para criar um sentido de calor e conforto, mas distantes o bastante para que cada uma tivesse a oportunidade de ser interessante na composição e espaço para expressar parte de suas personalidades (Figura 61) (Figura 62).

(Figura 61) Kratos e as Damas do Bordel de Sparta, esboço, ilustração digital



Fonte: Acervo do Autor. 2026

(Figura 62) Kratos e as Damas do Bordel de Sparta, área de trabalho, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

5.5.3.2 QUEM SÃO AS DAMAS DO BORDEL DE ESPARTA?

Cynisca é a menor e mais jovem das figuras que ganham destaque nessa ilustração. É ela quem está penetrando Kratos com uma cinta peniana (Figura 63). Essa é uma breve exceção à minha resistência de representar a penetração nesses trabalhos, mas acredito que a escolha seja válida nesse caso, já que aqui é o homem forte, viril e bruto quem assume o papel de passivo. O guerreiro se permite estar na posição de submisso enquanto uma mulher muito menor e sem sua força sobre-humana o pressiona contra a cama, aproveitando-se de seu corpo.

(Figura 63) Cynisca, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta



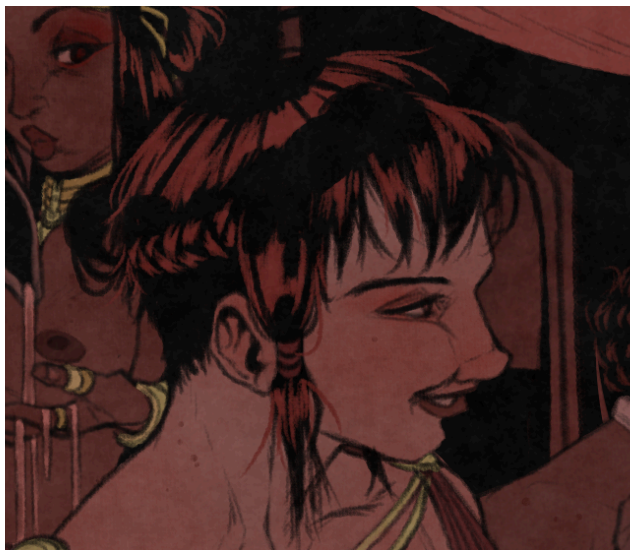
Fonte: Acervo do Autor, 2026

Força e poder nunca foram necessários para satisfazer um parceiro na cama, no caso, apenas a empolgação de Cynisca seja o bastante para manter o gigante grego deitado. Talvez por isso as acompanhantes do bordel tenham se empolgado tanto com a presença do Fantasma de Esparta, aquele que apanhou de tantos monstros e divindades e, mesmo assim, saiu firme, sem reclamar de nenhuma ferida. Imagine só o quanto um homem como Kratos consegue aguentar.

Cynisca é um nome de origem espartana que se refere à princesa histórica de mesmo nome. Traduz-se livremente como "filhote de cão" e, segundo Sarah Pomeroy no livro *Spartan Women*, pode ser um apelido para designar uma mulher de atitude moleca (*"an especially tomboyish woman"*, no original). Esse nome, tal qual os demais, foi escolhido posteriormente por mim para ajudar a construir a identidade dessas personagens na ilustração, para além da mera empolgação de se deitarem com Kratos. Elas pegam emprestados seus significados das traduções literais ou das figuras históricas e mitológicas que as popularizaram.

Soteria é a personagem que olha sorridente para Cynisca, enquanto acaricia e conforta Kratos à medida que ele se adapta ao *dildo* (Figura 64). Esse nome simboliza, quase literalmente, a ideia de cuidado. Gosto de imaginar que ela seja a figura mais responsável do grupo, extraindo seu prazer sexual do ato de cuidar, sendo aquela com quem o parceiro encontra afeto e conforto. Não se trata necessariamente do oposto de Cynisca, mas nesse contexto ambas ocupam papéis importantes, cobrindo as lacunas do prazer do espartano que a outra negligencia.

(Figura 64) Soteria, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta

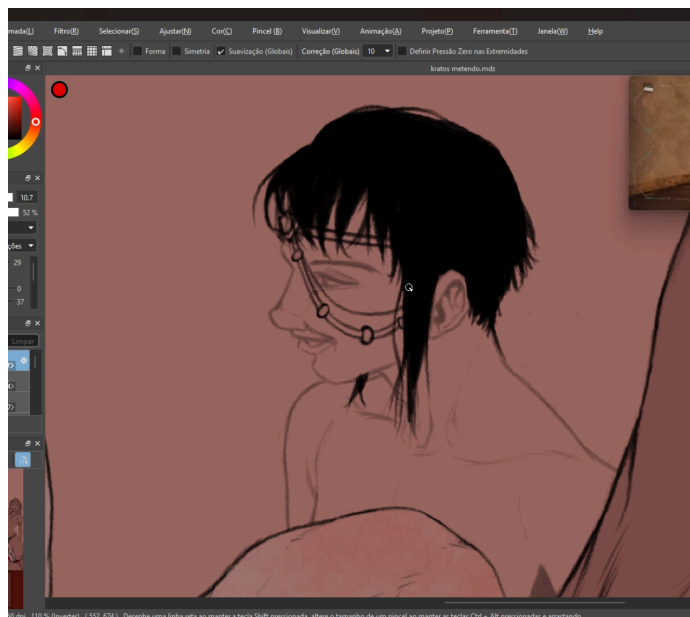


Fonte: Acervo do Autor, 2026

As joias e outros acessórios das personagens foram criados espontaneamente durante o trabalho. Por isso, primeiro fiz os corpos nus das figuras antes de acrescentar as outras peças de enfeite, como é possível perceber na captura de tela que mostrei alguns parágrafos atrás.

Apesar de não ter encontrado muita dificuldade em desenvolver o visual dessas personagens, é inevitável o surgimento de elementos durante a fase de experimentação que são eventualmente descartados. Nesse tópico, acho relevante comentar que, originalmente, Soteria teria uma máscara de odalisca enfeitando o rosto (Figura 65). Descartei o detalhe no processo, pois ele poderia cobrir demais a sua expressão facial e remeter a personagem a uma origem do Oriente Médio, enfraquecendo sua leitura como espartana e, consequentemente, diminuindo o impacto da presença de sua colega ao lado, que de fato é caracterizada como uma estrangeira.

(Figura 65) Soteria, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta, área de trabalho, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

Tálassa seria o nome da mulher negra ao lado de Soteria (Figura 66), significando literalmente mar ou referindo-se à divindade irmã de Gaia que personifica o oceano. Foi o primeiro nome que escolhi, pois já conhecia o seu significado antes desse trabalho e sabia que queria caracterizá-la como não espartana. Como a franquia costuma relacionar Esparta com o vermelho e o fogo, uma figura definida pelo azul e pela água parecia uma boa forma de distanciá-la dessa nacionalidade. Infelizmente, não encontrei uma maneira interessante de representar o azul nessa composição sem que ela se destacasse demais, roubando a atenção que deveria ser de Kratos.

(Figura 66) Aleteia, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta



Fonte: Acervo do Autor, 2026

Descartei a ideia cromática e encontrei outra forma de caracterizar a personagem. Entre o esboço e o refinamento do desenho, removi a mão que ela usava para segurar a coxa de Kratos para mantê-lo confortável para Cynisca. Deixá-la observando a cena de perto, mas sem interagir diretamente com o ato, enfatiza uma atitude voyeurista; ou seja, ela extrai prazer ao observar o guerreiro ser dominado por outra, ouvindo-o gemer e se contorcer pelo toque alheio. Aleteia se tornou seu novo nome, termo da filosofia grega que se refere àquilo que está exposto, o oposto de escondido.

Talia é a mulher ruiva e sorridente que se aproxima da cena e acabou de subir na cama, como se fosse a última a se juntar à orgia (Figura 67). O nome se refere à divindade que era a musa da comédia na mitologia grega. Desde o começo, eu queria que a cena tivesse um tom descontraído, mais alegre e divertido do que sensual, como se as mulheres também se divertissem com a ideia de que alguém como Kratos, o Deus da Guerra, usa suas habilidades especiais para ser um ótimo submisso na cama.

(Figura 67) Talia, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta



Fonte: Acervo do Autor, 2026

Talia estaria na cena para representar isso de certa forma, para ser a pessoa mais radiante e, aparentemente, mais divertida também. Suas marcas de expressão são mais aparentes, e seu sorriso é destacado por um batom marcante. O vermelho de seus tecidos é levemente mais saturado e sua própria postura transmite empolgação para se envolver logo no sexo.

Por fim, queria uma personagem de tom esnobe na cena. Basilissa encara Kratos e as demais figuras de longe, enquanto ainda se prepara para se juntar aos outros com um jarro de azeite, em um sinal de preparo (Figura 68). Diferente das outras, seu rosto é maquiado com delineador e sombreamento, que envolvem o seu olhar de julgamento, curiosidade cautelosa e surpresa contida. Kratos terá que fazer mais para conquistar o interesse dela da mesma forma que conquistou o das outras parceiras.

(Figura 68) Basilissa, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta



Fonte: Acervo do Autor, 2026

Ela é a mais vaidosa e aristocrática entre elas. Eu não consegui encontrar um nome que me satisfizesse da mesma forma que os demais conseguiram; Basilissa é uma tradução do grego para rainha, e apesar do significado menos rebuscado que o das outras personagens, ainda traz a sonoridade esnobe e agradável que eu tinha em mente para ela.

Sua expressão original remetia a surpresa, com olhos arregalados e boca semiaberta, algo que se manteve por muito tempo durante a produção antes de eu perceber que sua personalidade era muito menos legível se comparada à das outras personagens na cena (Figura 69).

(Figura 69) Basilissa, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

5.5.4 KRATOS E AFRODITE

Já comentamos sobre como a franquia lida de forma negligente com a caracterização das companheiras de Kratos nos minigames de sexo, reduzidas a figuras incapazes de resistir à sua virilidade. Mas é interessante também notar como a série costuma caracterizar as mulheres com quem o espartano transa em relação às demais personagens femininas, aquelas com quem ele não se relaciona sexualmente, como Gaia, Láquesis, Pandora e Atena, por exemplo.

Atena é a primeira divindade grega que conhecemos. É ela quem guia Kratos em sua missão de matar Ares, o atual Deus da Guerra, usando uma estátua como intermediária entre os dois. Esse distanciamento da deusa, que mesmo guiando os passos do jogador ainda nega a sua presença direta no mundo dos mortais, está presente na representação de quase todos os deuses no primeiro jogo. Eles se comunicam com o protagonista através de paredes flamejantes e se resumem apenas às informações absolutamente necessárias.

É essa indiferença, fruto de um senso de superioridade, que define a relação das divindades com Kratos e a do próprio guerreiro com o resto dos mortais. Afinal, ele mesmo não enxerga o mal em sacrificar um soldado espartano para abrir caminho no Templo de Pandora ou o capitão de seu navio para conseguir uma simples chave.

Foi apenas a partir de God of War 2 que Kratos pôde interagir de igual para igual com os deuses. Agora ele também é uma divindade e conquistou seu título de Deus da Guerra. Ele não está mais no limbo de poder em que é poderoso demais para se identificar com os mortais, mas não o bastante para se conectar com os habitantes do Olimpo e, principalmente, com as deusas.

Mesmo assim, the espartano ainda insiste em olhar para baixo quando se trata de suas relações sexuais, compartilhando sua intimidade com seres que há muito tempo já considera irrelevantes no lugar de deusas tão poderosas quanto ele. Foi em God of War 3, apenas, que vemos o protagonista se relacionar dessa forma com alguém que está de fato à sua altura.

Durante os eventos do jogo, Kratos entra nos aposentos de Afrodite, fazendo sexo com outras duas mulheres antes de notar a presença da deusa e afastá-las de sua cama (Figura 70). Afrodite pouco se importa com a jornada de vingança ou com todo o caos que este causou na Grécia e no Olimpo para realizá-la. "Você sabe quanto tempo faz desde que um homem de verdade entrou nos meus aposentos?", ela diz após Kratos recusar a sua primeira investida.

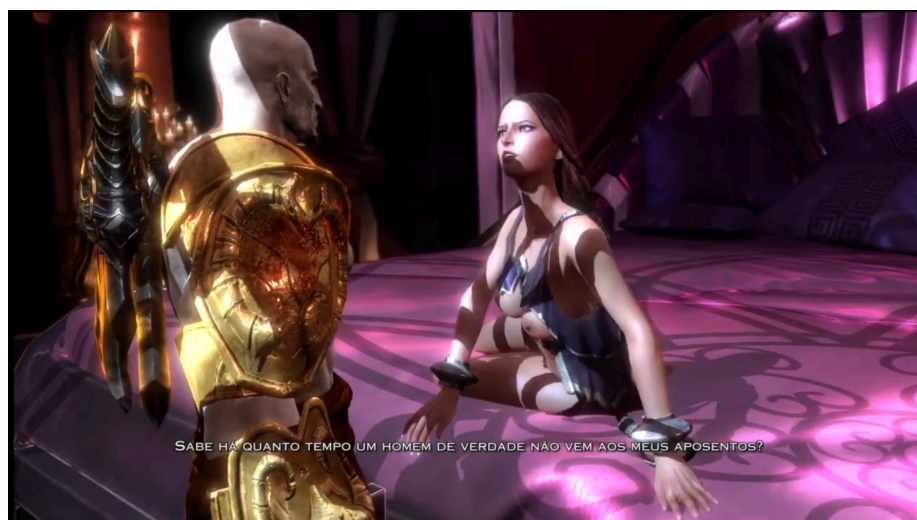
(Figura 70) Câmara de Afrodite, God of war III



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>,

Enquanto Afrodite rola de forma sensual sobre a cama na tentativa de provocá-lo, ela deduz eventualmente que o guerreiro precisa de alguém que possa consertar o mecanismo das pontes que bloqueiam seu caminho. Ao comentar que seu marido, Hefesto, seria o único capaz de consertá-las, ela sugere que pode ajudar Kratos a se encontrar com o “inútil de seu marido”, mas só depois que o espartano aceitar dormir com ela: "Agora, eu te pergunto de novo, Kratos, você vai ficar?" (Figura 71).

(Figura 71) Câmara de Afrodite, God of war III



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>

Mais uma vez, uma divindade grega age apenas por interesse próprio e só está disposta a ajudar em troca de algo que precisa. Ao aceitar o acordo, a câmera se distancia da ação principal, como de costume, e foca nas duas servas de Afrodite que assistem ao ato à distância e com empolgação (Figura 72). Para além dos gemidos da deusa, que se intensificam à medida que o jogador pressiona corretamente os comandos dos quick-time events, as duas assistentes comentam impressionadas sobre a performance do Deus da Guerra. Elas elogiam seu poder, sua potência e a sorte que a patroa tem por se deitar com ele, até que a cena finalmente alcança seu clímax. Tão grande é a excitação ao assistir Kratos em ação que as duas se jogam no chão e começam o seu próprio ato sexual.

(Figura 72) Câmara de Afrodite, God of war III



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2NuZFgiowk&t=124s>

"Os deuses verdadeiramente te abençoaram, Kratos", Afrodite comenta antes de cumprir sua promessa, mostrar o caminho até Hefesto e falar sobre a futilidade do desejo dos homens por guerra e vingança. Essa é a primeira vez que vemos o espartano se deitar com alguém que ele respeita, ou ao menos, alguém que ele é obrigado a respeitar, já que ele nunca entraria nesse jogo de bajulação e sexo com outra parceira se esta já não fosse uma divindade capaz de impor suas vontades sobre ele.

É nesse nível que essa cena destoa em dinâmicas de poder. Mesmo Afrodite deixa claro que qualquer outro homem serviria para ela, porque entre todos os deuses olímpicos, Kratos é só mais um. Muito bom no que faz, mas ainda mais um, quando a sua parceira tem outras referências para além de simples mortais.

Serviço e submissão são novidades para o Deus da Guerra nessa franquia, mas definitivamente não na minha série. Nessa ilustração, vemos Kratos de forma entediada e talvez um pouco aborrecido com a proposta de Afrodite, como se fosse uma perda de tempo

na qual terá que engajar para chegar onde quer (Figura 73). É claro que ele eventualmente serve às vontades da deusa e se deita com ela, acariciando seu corpo e chupando o seu mamilo, enquanto ela se permite deitar e deixar que Kratos faça o seu serviço e a satisfaça.

(Figura 73) Kratos e Afrodite



Fonte: Acervo do Autor. 2026

Eu produzi todas as ilustrações de forma simultânea. Em um dia eu podia trabalhar no esboço do bordel de Esparta para, horas depois, continuar trabalhando na cor de Perséfone e Leda, e no dia seguinte voltar para finalizar Zora e Lora. Acredito que isso ajudou a criar uma sintonia melhor entre toda a série, ao produzi-las como um único e grande trabalho.

Estou comentando isso porque, apesar de estar apresentando a ilustração de Afrodite por último, foi nela que eu tomei a decisão mais crucial e antiga nesse trabalho de evitar o uso da imagem de penetração. Mas claro, não antes de começar o trabalho e ter um vislumbre do que esse projeto seria sem essa premissa agora tão relevante (Figura 75).

(Figura 74) Kratos e Afrodite, ilustração digital, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

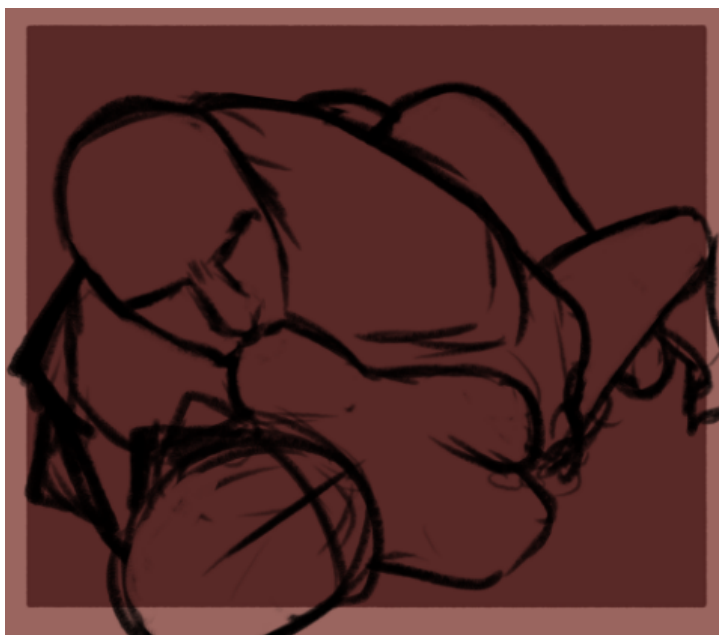
O foco da cena, depois de descartar a ideia de penetração, sempre foi o Kratos chupando os seios de Afrodite. A principal diferença entre o esboço final que levou à ilustração completa (Figura 75) e o esboço que acabou sendo descartado no processo é a posição do enquadramento, que nessa versão não favorece a estrutura vertical da página (Figura 76).

(Figura 75) Kratos e Afrodite, ilustração digital, esboço



Fonte: Acervo do Autor. 2026

(Figura 76) Kratos e Afrodite, ilustração digital, esboço



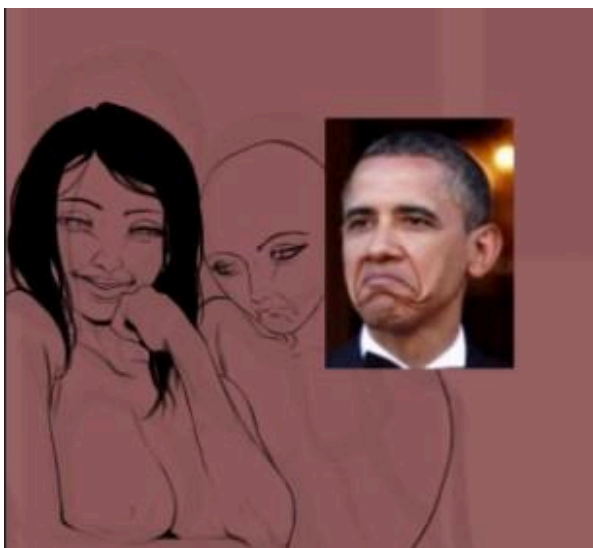
Fonte: Acervo do Autor. 2026

As outras duas figuras, como no original, observam de longe, julgando sua performance, mas impressionadas com o que ele consegue fazer. Quis adicionar mais uma camada de personalidade a elas representando reações diferentes. A mulher negra à esquerda, encostada na parede, é quem está mais fiel à sua versão original: ela assiste com um sorriso travesso e um olhar malicioso, se divertindo tanto quanto se excita com a cena.

Em contraste, a loira parece mais tímida com a situação. Ela continua interessada e impressionada pelo sexo, mas está insegura demais com a ousadia do momento para não se esconder atrás da primeira, como quem tenta fingir que não está ali ou sente vergonha em ver o ato de forma tão descarada; como alguém que cobre os olhos com a mão, mas abre uma fresta com os dedos para espiar. Na cena original, é a personagem negra quem toma a iniciativa no amasso entre as duas após o minigame ser concluído com sucesso, empurrando a loira contra o chão e se jogando em cima dela. Tudo que fiz aqui foi extrapolar essa iniciativa na caracterização, representando a loira com uma personalidade oposta.

No entanto, apresentar essa dinâmica através das expressões faciais não foi algo tão direto assim. Eu já estava bem seguro sobre como seria o olhar da mulher negra na cena, mas a loira passou por um processo de tentativa e erro, no qual cheguei a usar uma imagem de referência para tentar reproduzir um olhar de surpresa e admiração (Figura 77), apenas para produzir expressões que pareciam transmitir um certo nível de desgosto. Eventualmente, comecei a experimentar com diferentes combinações de olhos e boca para chegar a um rosto que me satisfizesse (Figura 78) (Figura 79) (Figura 80) (Figura 81).

(Figura 77) Kratos e Afrodite, ilustração digital, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

(Figura 78) Kratos e Afrodite, ilustração digital, captura de tela



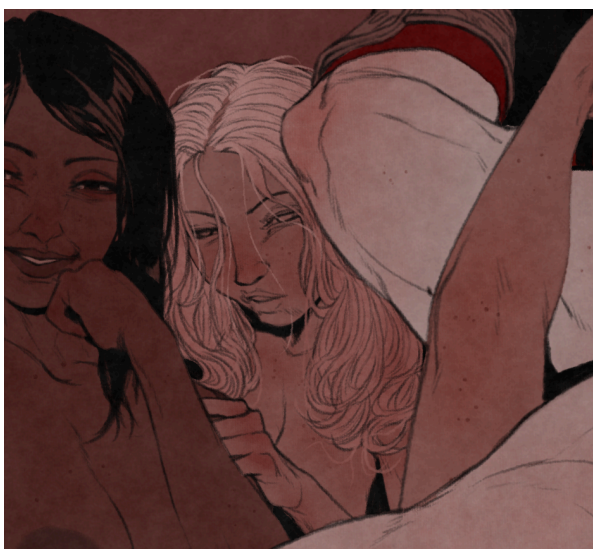
Fonte: Acervo do Autor. 2026

(Figura 79) Kratos e Afrodite, ilustração digital, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

(Figura 80) Kratos e Afrodite, ilustração digital, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

(Figura 81) Kratos e Afrodite, ilustração digital, captura de tela



Fonte: Acervo do Autor. 2026

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com 12 anos eu certamente não entendia as complexidades do tesão; quer dizer, eu sabia o que era sexo, mas entendia muito pouco sobre o que seria sexy ou atraente para uma mulher. Mas sempre tive muita certeza de que esse alguém não era o Kratos.

Tal qual Leônidas, apesar de sua vestimenta e notável desempenho sexual, ele parecia não ter nenhuma preocupação em despertar desejo ou tesão em outra pessoa. Tudo em volta dele exalava um esforço para que seu corpo não fosse visto como algo sexual, e, no entanto, o sexo ainda parecia ser algo muito importante para Kratos performar sua masculinidade.

É irônico, não é? Que a contradição entre “não despertar tesão porque a sensualidade é algo feminino” e “conseguir transar com todas as mulheres que quero porque sou tão irresistível para elas” é tão óbvia em obras como *God of War* que as mulheres que dormem com Kratos parecem alienígenas à realidade que os jogos tanto lutam para enfatizar ao público: a de que Kratos não é gostoso.

Espero, pro tanto, que com essa série de ilustrações desenvolvida como contrapartida prática deste estudo eu tenha conseguido criar uma intervenção direta nessa engrenagem visual ao desarmar o Fantasma de Esparta e recontextualizar suas interações a partir de dinâmicas de passividade, submissão e busca por aprovação, o projeto buscou romper com o menor denominador comum do consumo masculino heteronormativo. O corpo gigante e musculoso do protagonista, historicamente moldado como uma máquina de guerra assexualizada pela fúria, foi deliberadamente devolvido ao campo do erotismo tangível, do preliminar negligenciado e da entrega física

Não busco aqui, apenas uma mera inversão de papéis de gênero, a produção desse portfólio serviu para testar os limites da maleabilidade de um ícone da indústria dos Video Games. e com este trabalho espero ter demonstrado que o design de personagens e a direção de arte não precisam ser reféns de convenções patriarcais de mercado. É possível, através do traço, reconfigurar o corpo masculino, conferindo-lhe o direito à sua gama completa de possibilidades expressivas, incluindo o direito à fragilidade, à sensualidade e as diversas formas de prazer

REFERÊNCIAS

AUTORIA DESCONHECIDA. Qual vc escolheria? (Meme da gótica). 2021. 1 imagem digital. In: REDDIT. Comunidade r/HUEstation. Disponível em: https://www.reddit.com/r/HUEstation/comments/qfs8hb/qual_vc_escolheria/?tl=pt-br#lightbox

BROWN, Mark. George RR Martin reveals why there's no gay sex in Game of Thrones. The Guardian, 11 ago. 2014. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2014/aug/11/george-rr-martin-game-of-thrones-gay-sex>.

CRUCIFIED. Intérprete: Army of Lovers. Compositores: Alexander Bard, Anders Wollbeck, Jean-Pierre Barda. In: Massive Luxury Overdose. Estocolmo: Ton Son Ton, 1991. 1 videoclipe

ESPARTALHÕES. Direção: Jason Friedberg, Aaron Seltzer. Produção: Peter Safran. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2008. 1 DVD. Disponível em: <https://pluto.tv/br/on-demand/movies/675738923b8ac60013f7c4d5>.

FATAL FRAME. Desenvolvimento: Tecmo. Publicação: Tecmo, 2001. PlayStation 2. Promo art disponível em: <https://www.mobygames.com/game/5961/fatal-frame/promo/group-76387/image-612317/>

GOD OF WAR. Desenvolvimento: Santa Monica Studio. Publicação: Sony Computer Entertainment, 2005. PlayStation 2.

GOD OF WAR II. Desenvolvimento: Santa Monica Studio. Publicação: Sony Computer Entertainment, 2007. PlayStation 2.

GOD OF WAR III. Desenvolvimento: Santa Monica Studio. Publicação: Sony Computer Entertainment, 2010. PlayStation 3.

GOD OF WAR: Chains of Olympus. Desenvolvimento: Ready at Dawn; Santa Monica Studio. Publicação: Sony Computer Entertainment, 2008. PlayStation Portable.

GOD OF WAR: Ghost of Sparta. Desenvolvimento: Ready at Dawn; Santa Monica Studio. Publicação: Sony Computer Entertainment, 2010. PlayStation Portable.

GOD OF WAR: Making of. Direção: David Jaffe, Charlie Wen. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2005. Disponível no extra do jogo *God of War* (2005).

HAUNTING GROUND. Desenvolvimento: Capcom. Publicação: Capcom, 2005. PlayStation 2.

INVINCIBLE. Criação: Robert Kirkman. Dublagem: J.K. Simmons, Sandra Oh, Steven Yeun. Estados Unidos: Amazon Studios, 2021. Série de *streaming*.

KONAMI. Cena de Raiden. 2001. 1 captura de tela. In: METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty. Desenvolvimento: Konami Computer Entertainment Japan. Publicação: Konami, 2001.

MITSUNAGA, Koji. Voldo: arte conceitual. 1995. 1 ilustração digital. In: SOUL EDGE. Desenvolvimento: Project Soul. Publicação: Namco, 1995.

MORTAL KOMBAT 1. Desenvolvimento: NetherRealm Studios. Publicação: Warner Bros. Games, 2023. PlayStation 5 / Xbox Series X/S / PC.

NEVILLE, Lucy. Girls Who Like Boys Who Like Boys: Women and Gay Male Pornography and Erotica. Londres: Palgrave Macmillan, 2018.

PAGNANELLI, Daniel et al. Loving the love of boys: motives for consuming yaoi media. Journal of Fandom Studies, v. 10, n. 1, p. 45-62, 2022.

PHANTASMAGORIA. Desenvolvimento: Sierra On-Line. Publicação: Sierra On-Line, 1995. PC.

POMEROY, Sarah B. Spartan Women. Oxford: Oxford University Press, 2002.

PORNHUB INSIGHTS. 2014 Year in Review. Pornhub, 2014. Disponível em: <https://www.pornhub.com/insights/pornhub-2015-year-in-review>.

PORNHUB INSIGHTS. 2025 Year in Review. Pornhub, 2025. Disponível em: <https://www.pornhub.com/insights/2025-year-in-review>.

RESIDENT EVIL. Desenvolvimento: Capcom. Publicação: Capcom, 1996. PlayStation.

REY, Sandra. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais. Porto Arte, Porto Alegre, v. 7, n. 13, p. 81-95, nov. 1996. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/portoarte/article/view/27713>.

SILENT HILL. Desenvolvimento: Team Silent. Publicação: Konami, 1999. PlayStation.

SILENT HILL 3. Desenvolvimento: Team Silent. Publicação: Konami, 2003. PlayStation 2.

SNYDER, Rebecca. Feminism or Homophobia: An Analysis of Discourse on Female Yaoi Readers. 2019. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Estadual de Nova York em New Paltz, New Paltz, 2019.

SOULCALIBUR. Desenvolvimento: Project Soul. Publicação: Namco, 1998. Arcade / Dreamcast.

SOULCALIBUR III. Desenvolvimento: Project Soul. Publicação: Sony Computer Entertainment, 2005. PlayStation 2.

SOULCALIBUR IV. Desenvolvimento: Project Soul. Publicação: Namco Bandai Games, 2008. PlayStation 3 / Xbox 360.

SOULCALIBUR V. Desenvolvimento: Project Soul. Publicação: Namco Bandai Games, 2012. PlayStation 3 / Xbox 360.

SOUZA, Malkon Khayyan Batista. Aleteia, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta. 2026. 1 ilustração digital. In: SOUZA, Malkon Khayyan Batista. *Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames*. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais — Bacharelado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2026.

SOUZA, Malkon Khayyan Batista. Basilissa, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta. 2026. 1 ilustração digital. In: SOUZA, Malkon Khayyan Batista. *Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames*. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais — Bacharelado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2026.

SOUZA, Malkon Khayyan Batista. Cynisca, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta. 2026. 1 ilustração digital. In: SOUZA, Malkon Khayyan Batista. *Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames*. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais — Bacharelado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2026.

SOUZA, Malkon Khayyan Batista. Kratos e Afrodite. 2026. 1 ilustração digital. In: SOUZA, Malkon Khayyan Batista. *Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames*. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais — Bacharelado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2026.

SOUZA, Malkon Khayyan Batista. Kratos e as Damas do Bordel de Sparta. 2026. 1 ilustração digital. In: SOUZA, Malkon Khayyan Batista. *Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames*. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais — Bacharelado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2026.

SOUZA, Malkon Khayyan Batista. Kratos, Lora e Zoara. 2026. 1 ilustração digital. In: SOUZA, Malkon Khayyan Batista. *Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames*. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais — Bacharelado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2026.

SOUZA, Malkon Khayyan Batista. Kratos, Perséfone e Leda. 2026. 1 ilustração digital. In: SOUZA, Malkon Khayyan Batista. *Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames*. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais — Bacharelado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2026.

SOUZA, Malkon Khayyan Batista. Soteria, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta. 2026. 1 ilustração digital. In: SOUZA, Malkon Khayyan Batista. *Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames*. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais — Bacharelado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2026.

SOUZA, Malkon Khayyan Batista. Talia, Kratos e as Damas do Bordel de Sparta. 2026. 1 ilustração digital. In: SOUZA, Malkon Khayyan Batista. *Corpos Masculinos em Jogo: Gênero, Sensualidade e Sua Representação nos Videogames*. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais — Bacharelado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2026.

Direção: Zack Snyder. Produção: Gianni Nunnari, Mark Canton, Bernie Goldmann, Jeffrey Silver. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2006. 1 filme digital (117 min).

UMIKOCHAN [@umikochannart]. Nolan e Debbie (Quadrinho digital baseado em Invincible). 2025. 2 imagens digitais e 1 captura de tela. Twitter/X, 2025. Disponível em: x.com. Acesso em: 21 jun. 2026.

UMIKOCHAN [@umikochannart]. Sub-Zero Sensual. 2023. 1 ilustração digital. Twitter/X, 17 nov. 2023. Disponível em: x.com. Acesso em: 21 jun. 2026.

UMIKOCHAN [@umikochannart]. Superman e Batman (Quadrinho digital). 2025. 3 imagens digitais. Twitter/X, 2025. Disponível em: x.com. Acesso em: 21 jun. 2026.