



Maior exposição mundial de Yoshitaka Amano chega ao CCBB RJ

Mostra “Além da Fantasia” terá 218 obras originais, entre pinturas e ilustrações, de um dos mais importantes artistas da cultura pop. Uma sala imersiva proporcionará experiência sensorial para o público.

Imagens divulgação

Chega ao **Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro**, a partir do dia **22 de abril** de 2026, a maior exposição da carreira do artista japonês **Yoshitaka Amano**, um dos grandes ícones da cultura pop mundial. Com **218 obras originais**, incluindo trabalhos inéditos, a mostra **“Yoshitaka Amano – Além da Fantasia”** apresentará pinturas e ilustrações de um dos mais celebrados artistas da atualidade. Com curadoria e idealização de Antonio Curti, a mostra ocupará todas as salas do segundo andar do CCBB RJ e incluirá um espaço imersivo, que completará a experiência do público por meio da tecnologia. Esta será uma oportunidade para o público ver de perto a obra deste aclamado artista. “Os visitantes poderão conhecer obras nunca exibidas, incluindo grandes peças em alumínio – algo que só pode ser plenamente apreciado ao ver o trabalho original, pessoalmente”, afirma o artista, que está muito animado com a exposição. “Fico verdadeiramente feliz em ver uma nova mostra sendo realizada no Brasil, depois da exposição em São Paulo, em 2024. É uma honra ter essa oportunidade, especialmente com o projeto se expandindo de maneira tão significativa. Estou ansioso por isso”.

Dividida em sete núcleos temáticos – *Tatsunoko*, *Final Fantasy*, *Candy Girl*, *Devaloka*, *Vampire Hunter D*, *Angel’s Egg* e *Colaborações* – a mostra revela as múltiplas facetas do trabalho de Yoshitaka Amano.

“Yoshitaka Amano é uma lenda tanto no mundo da arte quanto no universo geek”, afirma o curador Antonio Curti. A exposição irá surpreender tanto quem acompanha o trabalho do artista, quanto quem nunca teve contato com a sua obra. “Para quem já conhece Amano, a mostra aprofunda o entendimento de sua trajetória e revela obras raras, processos e nuances que poucos tiveram a oportunidade de ver de perto. Para quem chega a ele pela primeira vez, é uma porta de entrada para um universo visual absolutamente singular, onde cada linha, cor e movimento carregam uma poética própria. A ideia é que todos, fãs ou iniciantes, encontrem aqui uma experiência que os conecte com a sensibilidade e a imaginação extraordinária desse artista”, afirma Curti.

A trajetória de Yoshitaka Amano começou na Tatsunoko, estúdio responsável por marcos da animação japonesa, mas foi com *Final Fantasy* que Amano marcou seu lugar na história. Ao criar o design de personagens, a identidade visual e o espírito estético da franquia de games, ele estabeleceu a base que moldou não apenas uma das séries de videogame mais conhecidas do mundo, mas também o imaginário de gerações de jogadores e artistas.

“Amano é um dos precursores em levar para os games o apuro estético de um verdadeiro artista visual. É um mercado que hoje movimenta um investimento bilionário mundo afora e um campo profissional em contínua ascensão, que atrai milhares de pessoas. Mas para além de proporcionar uma experiência única para uma legião de fãs e conhecedores de jogos, o nosso objetivo com a realização dessa exposição é nos conectar com diversos públicos e ampliar a percepção desse universo como espaço de arte, esporte e cultura”, afirma Sueli Voltarelli, Gerente Geral do Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro.

O trabalho de Amano une o mitológico, o fantástico e o surreal em uma estética que combina tradição japonesa com ecos do *art nouveau*, surrealismo e *pop arte*. “Suas criações habitam um espaço onírico onde natureza, tecnologia e fantasia se encontram, refletindo uma visão de mundo que dialoga com o passado e aponta para o futuro”, destaca o curador.

Entre as atmosferas góticas de *Vampire Hunter D*, a leveza estilizada de séries como *Candy Girl* e colaborações com personagens icônicos como Batman, Superman e Sandman, além de projetos para a DC Comics e para a Vogue Itália, sua versatilidade comprova a rara capacidade de transitar entre mundos sem perder identidade.

Para Fabricio Reis, diretor comercial e de produtos da BB Asset, apoiar a exposição é parte do compromisso da gestora para a promoção da arte e da cultura. “Nossa missão vai além da gestão de ativos, que é o nosso core business. Como líderes do setor, entendemos que temos o compromisso de contribuir para uma sociedade mais conectada ao conhecimento, justa e inclusiva. Por isso, apoiamos iniciativas que ampliam o acesso à arte, estimulam reflexões e proporcionam vivências enriquecedoras”.

Apresentada pelo Ministério da Cultura e com patrocínio da BB Asset por meio da Lei Rouanet, a exposição chega ao CCBB RJ após grande sucesso no CCBB BH, onde alcançou a marca de 118 mil visitantes. Após a temporada carioca, até 22 de junho de 2026, a mostra seguirá para o CCBB Brasília (DF).

NÚCLEOS TEMÁTICOS

A mostra estará dividida em sete núcleos temáticos:

- **Candy Girl**

Obra referência: Candy Girl M-14

Neste núcleo serão apresentadas pinturas da série *Candy Girl*, em sua maioria feitas com tinta automotiva sobre painel de alumínio. Iniciada nos anos 2000, mistura fantasia, arte pop e surrealismo. As obras usam cores vibrantes e saturadas capazes de refletir a capacidade do artista de explorar temas de inocência, feminilidade e a complexidade do crescimento em um mundo imaginário. Além de reverenciar suas origens, ele traz influências da *pop art*, como Hello Kitty e Betty Boop, e segue os passos de artistas pop americanos como Andy Warhol e Roy Lichtenstein.

- **Tatsunoko**

Obra de referência: *Casshern and Luna*

Em 1967, Amano encontrou na *Tatsunoko Production* o laboratório ideal para seu florescimento. Com apenas 15 anos, passou pelo treinamento e certificação do estúdio onde permaneceu até 1982. Nesse período, colaborou em produções que marcaram gerações, como *Speed Racer*, *Gatchaman* e *Tekkaman: The Space Knight*. Seu talento rapidamente chamou a atenção do fundador, Tatsuo

Yoshida, que o promoveu de animador a *character designer*, uma função inédita à época, que unia arte e narrativa visual. Foi nesse período que Amano desenvolveu sua linguagem: personagens de traços longos e etéreos, mundos vibrantes e trágicos, uma estética que unia o design gráfico japonês às formas da arte ocidental.

Neste núcleo, portanto, estão as obras mais antigas da exposição, do início da trajetória de Amano. Os trabalhos possuem várias técnicas, que vão desde desenho sobre papel até pinturas em painéis de alumínio. Esse é o único núcleo que possui células de animação – folhas transparentes de acetato utilizadas na animação tradicional, onde personagens e objetos em movimento são desenhados e pintados à mão. Essas camadas transparentes são sobrepostas a um fundo fixo e fotografadas quadro a quadro para criar a ilusão de movimento, técnica padrão antes da era digital.

- **Angel's Egg**

Obra de referência: Angel's Egg — 想空・そら – Ideia Vazia

Entre 1982 e 1986, Amano mergulha em uma fase experimental que culmina no filme *Tenshi no Tamago (Angel's Egg)*, criado em parceria com o visionário Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*). Ambos já tinham trabalhado juntos na Tatsunoko em algumas versões dos filmes de *Lupin III* que nunca viram a luz do dia. A animação, quase sem diálogos, é uma meditação sobre fé, solidão e criação, e foi relançada recentemente. Cada cena é uma pintura em movimento: uma arquitetura gótica submersa em penumbra, figuras frágeis e luminosas que caminham em um mundo sem tempo.

Nesse núcleo haverá obras do início da carreira do artista, datadas de 1985. São desenhos com tinta acrílica sobre papel e sobre tela, que deram origem ao filme, que consolidou Amano como um poeta visual, alguém que não precisa de palavras para narrar. É, talvez, sua obra mais espiritual, um sonho desenhado em luz.

- **Devaloka**

Obra de referência: Devaloka

Obras em grandes dimensões fazem parte deste núcleo, incluindo painéis de alumínio pintados com tinta automotiva e desenhos sobre papel. A única obra tridimensional feita pelo artista também estará neste núcleo: uma pintura políptica feita sobre um biombo japonês. Em *Devaloka*, palavra sânscrita para “mundo dos deuses”, Amano dá forma ao seu próprio cosmos. Cores incandescentes, figuras aladas, templos imaginários e constelações de ouro se misturam em um cenário que parece flutuar entre o físico e o espiritual. Cada pintura é um portal para o divino: deuses, anjos, espíritos e entidades híbridas habitam esse universo onde o tempo se dissolve. *Devaloka* é mais do que uma série de obras, é uma cosmogonia pessoal. Amano se torna, aqui, não apenas um artista, mas um criador de mundos, reinventando o mito à sua própria imagem. Essa fase sintetiza tudo o que o define: a fusão entre técnica e transcendência, tradição e futuro, corpo e sonho.

- **Final Fantasy**

Obra de referência: Final Fantasy 35th Anniversary

Esse será o maior núcleo da exposição, com pinturas e desenhos cobrindo os 16 jogos de *Final Fantasy*, bem como artes originais inspiradas nos jogos. A obra *Monster* será exposta pela primeira vez.

Desde 1987, Amano é o arquiteto visual de Final Fantasy, franquia que revolucionou os videogames e redefiniu o conceito de fantasia moderna. Seu traço deu forma a heróis e heroínas eternos, criaturas etéreas e mundos inteiros, criando uma mitologia contemporânea que une poesia visual e tecnologia. Seu estilo distintivo, caracterizado por linhas fluidas, cores vibrantes e uma fusão de elementos fantásticos com a tradição japonesa, ajudou a criar um visual icônico que se tornou sinônimo da franquia. Ele trouxe para os jogos um senso de grandeza e melancolia raramente visto no gênero, elevando o jogo ao status de obra de arte.

- **Vampire Hunter D**

Obra de referência: *The Nobel Army that Disappeared*

Esse núcleo possui artes originais do anime *Vampire Hunter D*, incluindo cinco obras que serão expostas pela primeira vez. No sombrio universo de *Vampire Hunter D*, Amano se une ao escritor Hideyuki Kikuchi para criar um épico gótico que mistura ficção científica, horror e poesia trágica. Suas ilustrações capturam o silêncio e a elegância do protagonista, um vampiro solitário que caça sua própria espécie, com uma beleza melancólica e enigmática. A estética de Amano para *Vampire Hunter D* é cinematográfica: sombras densas, detalhes barrocos e contrastes sutis entre o grotesco e o sublime. Essa colaboração consolidou Amano como um dos maiores ilustradores do gênero fantástico. Sua arte deu à série uma dimensão mítica, transformando-a em referência estética para toda uma geração de artistas e diretores de animação.

- **Colaborações**

Obra de referência: Sandman – Capa da edição brasileira de Caçadores de Sonhos (nº137 da exposição)

De Sandman, de Neil Gaiman, à Vogue Itália, passando por *Magic: The Gathering*, DC Comics e outras parcerias internacionais, Amano expande continuamente suas fronteiras criativas. Sua arte habita tanto galerias quanto revistas, capas de livros, cartas colecionáveis e universos digitais, sempre com a mesma assinatura etérea e inconfundível. Para *Sandman: Dream Hunters*, Amano criou imagens que capturam o tom onírico e sombrio da narrativa de Gaiman, transformando o quadrinho em um conto visual de rara delicadeza. Na DC Comics, reinterpretou ícones como Batman e Mulher-Gato sob a ótica de um artista japonês que enxerga o herói como arquétipo mitológico. Sua colaboração com *Magic: The Gathering* trouxe novas dimensões visuais ao jogo, enquanto sua participação na campanha histórica da Vogue Itália em 2020 marcou a primeira edição da revista sem modelos, substituídas por ilustrações que redefiniram o conceito de beleza feminina.

Esse núcleo contém desenhos, pinturas e objetos, como revistas em quadrinhos e cartas de jogos, que foram ilustrados por Amano para diferentes empresas.

EXPERIÊNCIA IMERSIVA

Como parte da exposição, uma sala imersiva, desenvolvida em parceria com a AYA Studio, convidará o visitante a adentrar a obra de Amano por meio da tecnologia. Treze obras da série *Devaloka* foram escolhidas para dar vida à imersão. Neste trabalho, Amano sintetiza todas as suas influências artísticas em uma mitologia pessoal, onde referências orientais e ocidentais convergem.

“Cores incandescentes aplicadas sobre painéis de alumínio com tinta automotiva metálica, figuras aladas, deuses e demônios, criaturas psicodélicas e elementos de ficção científica compõem um universo onde o tempo se dissolve entre o material e o

espiritual”, conta Felipe Sztutman, diretor executivo da exposição. O desafio, segundo ele, não era animar, mas revelar o que já existe latente nessas obras: ondas que se expandem, serpentes que circulam, personagens que respiram. “Essa experiência partiu de um estudo técnico sobre como expandir as ilustrações além do suporte bidimensional. Cada imagem foi digitalizada, recortada, separada em camadas e transformada em movimento, sempre respeitando a fluidez do traço original e a intensidade poética que o caracteriza”, ressalta Sztutman.

SOBRE O ARTISTA

Yoshitaka Amano, que vive hoje em Tóquio, nasceu em 1952, na província de Shizuoka, aos pés do Monte Fuji, no Japão. Criado em uma família modesta, era o mais novo de quatro irmãos. Seu pai, Yoshio Amano, era artesão e dominava as técnicas tradicionais de laca em madeira, um ofício que utiliza pigmentos intensos de preto, vermelho e dourado, cores que se tornaram uma marca essencial na obra do artista.

Desde a infância, Amano é fascinado por histórias e personagens. Passava horas copiando as criações de Osamu Tezuka, o lendário autor de *Astro Boy* e pioneiro do mangá moderno. Em 1967, aos 15 anos, passa por um treinamento e certificação ao ingressar na *Tatsunoko Production*, um dos estúdios mais inovadores do Japão. Lá, iniciou uma trajetória que o transformaria em um dos artistas mais influentes do universo pop, quadrinhos e games da atualidade.

SOBRE O CCBB RJ

Inaugurado em 12 de outubro de 1989, o Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro marca o início do investimento do Banco do Brasil em cultura. Instalado em um edifício histórico, projetado pelo arquiteto do Império, Francisco Joaquim Bethencourt da Silva, é um marco da revitalização do centro histórico da cidade do Rio de Janeiro. São 35 anos ampliando a conexão dos brasileiros com a cultura com uma programação relevante, diversa e regular nas áreas de artes visuais, artes cênicas, cinema, música e ideias. Quando a cultura gera conexão ela inspira, sensibiliza, gera repertório, promove o pensamento crítico e tem o poder de impactar vidas. A cultura transforma o Brasil e os brasileiros e o CCBB promove o acesso às produções culturais nacionais e internacionais de maneira simples, inclusiva, com identificação e representatividade que celebram a pluralidade das manifestações culturais e a inovação que a sociedade manifesta. Acessível, contemporâneo, acolhedor, surpreendente: pra tudo que você imaginar.

SOBRE A BB ASSET

A BB Asset, empresa do Banco do Brasil, é responsável pela gestão de mais de 1200 fundos de investimento para 2 milhões de pessoas que buscam realizar seus sonhos. Líder nacional no setor de fundos de investimento, detém aproximadamente 19% do mercado e administra um patrimônio líquido de cerca de R\$ 1,8 trilhão*. Além disso, é reconhecida pela qualidade de sua gestão com as maiores notas das agências de classificação de risco Fitch Rating e Moody's. Nossas soluções de investimento estão disponíveis para atender a ampla variedade de objetivos de nossos clientes. Como líder de mercado, entendemos nossa responsabilidade na atuação em prol dos desenvolvimentos ambiental, social, de governança corporativa e cultural. Com o objetivo de agregar valor à sociedade, a BB Asset patrocina iniciativas como a exposição “Além da Fantasia”. Porque, além de gerir ativos financeiros, investir em arte e cultura - para a maior gestora de fundos do Brasil - também é melhorar a vida das pessoas! E esse é o nosso propósito! BB Asset: invista com quem é líder.

*Dados do ranking da ANBIMA de outubro de 2025.

Serviço: “Yoshitaka Amano – Além da Fantasia”

22 de abril a 22 de junho de 2026

Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro (2º andar)

Quarta a segunda, das 9h às 20h. Fechado às terças-feiras.

Classificação indicativa: livre

Entrada gratuita

Ingressos disponíveis na bilheteria física ou pelo site do CCBB - bb.com.br/cultura.

Realização: Ministério da Cultura e Centro Cultural Banco do Brasil

Patrocínio: BB Asset

Centro Cultural Banco do Brasil

Rua Primeiro de Março, 66, Centro, Rio de Janeiro (RJ)

Contato: 21 3808-2020 | ccbbrio@bb.com.br

Mais informações em bb.com.br/cultura

Siga o CCBB nas redes sociais:

facebook.com/ccbb.rj | instagram.com/ccbbrj | tiktok.com/@ccbbcultura

Funcionamento: De quarta a segunda, das 9h às 20h (fecha às terças).

ATENÇÃO Domingos, das 8h às 9h - horário de atendimento exclusivo para visitaç o de pessoas com defici ncias intelectuais e/ou mentais e seus acompanhantes, conforme determina  o legal (Lei Municipal n  6.278/2017).

Assessoria de Imprensa CCBB RJ: Giselle Sampaio

gisellesampaio@bb.com.br

(21) 3808.0142

(21) 99972.6933

Informa  es para a imprensa: Midiarte Comunica  o

Beatriz Caillaux

beatriz@midiarte.net

(21) 98175.9771

www.midiarte.net