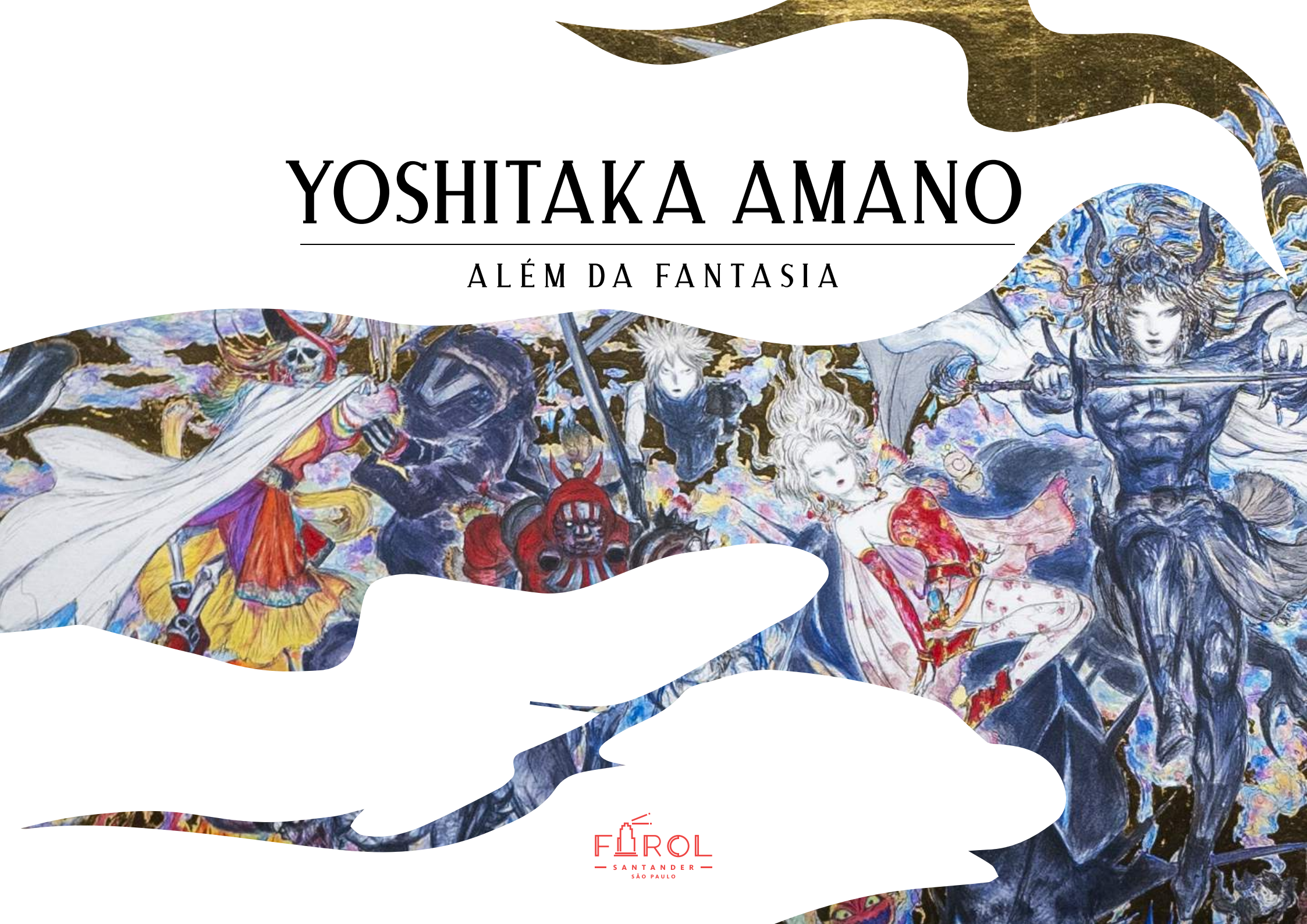
YOSHITAKA AMANO

ALÉM DA FANTASIA



FAROL
SANTANDER
SÃO PAULO

Ministério da Cultura, **Esfera**, **Zurich Santander**, **Webmotors** e **Santander** apresentam

YOSHITAKA AMANO

ALÉM DA FANTASIA

CURADORIA
ANTONIO CURTI

DIREÇÃO
FELIPE SZTUTMAN

FAROL SANTANDER SÃO PAULO

Lei de Incentivo à Cultura
Lei Rouanet

PATROCÍNIO
Santander
webmotors
ZURICH Santander
SEGUROS E PREVIDÊNCIA BRASIL

PRODUÇÃO
Esfera_
conceito

MINISTÉRIO DA CULTURA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

É com alegria que o Santander, em parceria com o Ministério da Cultura, apresenta a exposição *Yoshitaka Amano – além da fantasia.*

Nascido no Japão em 1952 Amano é um artista múltiplo, designer, cenógrafo, figurinista, ilustrador, pintor, ganhou evidência mundial por suas ilustrações de Vampire Hunter D, além de logos para serie de videojogos, além da emblemática e inovadora capa da revista de moda Vogue.

Seu trabalho é minucioso, colorido e preciso e tem forte influência dos movimentos art-nouveau, surrealismo e pop art, o que traz ao grande público um particular encantamento visual. Ganhador de inúmeros prêmios internacionais esta é sua primeira exposição na América do Sul.

Desejamos a todos os visitantes uma ótima experiencia estética, provocativa e intelectual!

MAITÊ LEITE
Vice-Presidente Executiva Institucional

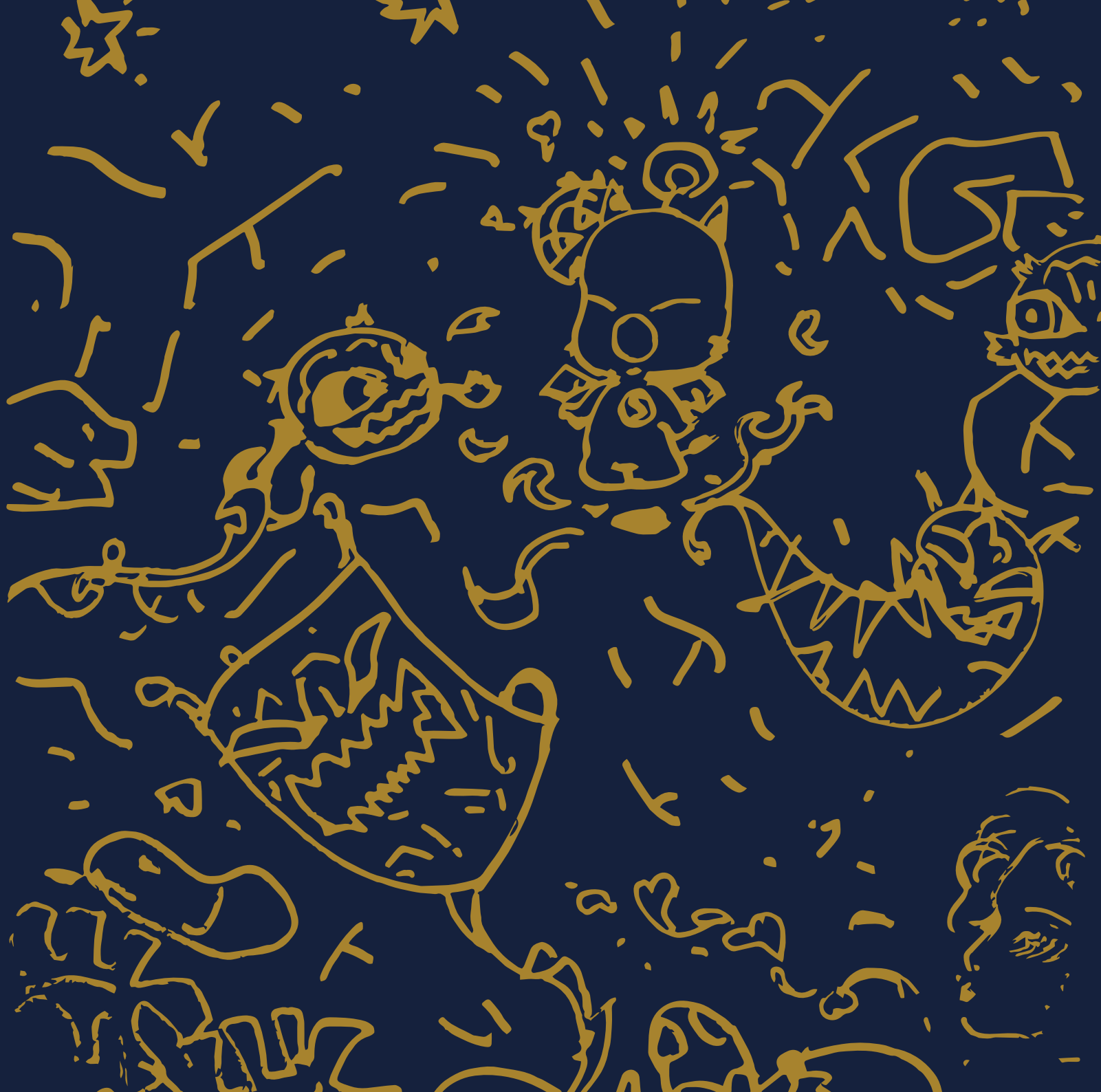
Santander

05 Texto Curatorial

07 Sobre Yoshitaka Amano

11 Exposição

65 Versão em Inglês
English Version



A arte é um convite à transcendência, um portal para um universo onde a fronteira entre o físico e o fantástico é tão tênue quanto a linha que separa o sonho da realidade. Dentro do espectro artístico, é possível imergir em um espaço onde a imaginação não conhece limites e a beleza se manifesta em suas formas mais puras e etéreas. Estas experiências não são meramente visuais, mas sim convites para explorar reinos desconhecidos e refletir sobre as nuances da existência humana.

Yoshitaka Amano é uma fusão poética de sonhos e realidade, uma tapeçaria intrincada que entrelaça o mitológico, o fantástico e o surreal em uma narrativa visual única. Seu trabalho transcende as fronteiras convencionais da ilustração e do design, posicionando-se em um reino onde a arte não apenas embeleza ou conta histórias, mas também evoca sensações profundas, questionamentos e reflexões. O artista une a sua herança do tradicionalismo japonês com inspirações colhidas do movimento art nouveau, do surrealismo e da pop art, criando um idioma visual que é ao mesmo tempo ancestral e inovador. Suas criações habitam um espaço onírico, onde se fundem com elementos da natureza, tecnologia e fantasia, refletindo uma visão de mundo que abraça tanto o passado quanto o futuro. Seja pelas paisagens e personagens impactantes de “Final Fantasy”, que

definiram o visual de uma das franquias de videogame mais amadas do mundo, ou pelas sombrias narrativas góticas de “Vampire Hunter D”, Amano cria universos onde a beleza se mescla com o estranho, capturando a essência da aventura e do mistério. Suas colaborações com ícones da cultura pop e marcas globais, desde a DC Comics até projetos com a Vogue, demonstram sua versatilidade e a capacidade de introduzir o seu mundo extraordinário em diversas mídias.

Yoshitaka Amano, com sua paleta etérea e estilo distintamente fluido, convida-nos a explorar universos onde a beleza se manifesta tanto na luz quanto na sombra, e onde cada pincelada é um convite para viajar além da fantasia.

ANTONIO CURTI
Curador

ARTISTA

Yoshitaka Amano é um artista japonês multifacetado, conhecido mundialmente por seu trabalho distinto que cruza os limites entre a arte e a cultura pop. Nascido em 1952, Amano começou sua carreira como animador, trabalhando para a Tatsunoko Production (empresa que criou Speed Racer e muitos outros desenhos da época), onde contribuiu para várias séries de animação de sucesso durante os anos 60 e 70. Seu trabalho posterior como ilustrador de personagens e designer visual para a série de videogames “Final Fantasy” (1987), da Square Enix, catapultou Amano para a fama internacional. Seu estilo único, que combina influências do art nouveau, da arte tradicional japonesa e do surrealismo, criou algumas das mais icônicas imagens da cultura pop contemporânea.

Além de seu trabalho em “Final Fantasy”, Amano tem uma carreira artística diversificada que inclui ilustrações para romances, como a famosa série “Vampire Hunter D”, colaborações com artistas e escritores de várias partes do mundo como Neil Gaiman em “Sandman”, e diversas parcerias com a DC Comics realizando ilustrações para personagens como Batman, Superman e Harley Quinn.

A influência de Yoshitaka Amano na cultura pop e na arte moderna é indiscutível. O Artista transcende as barreiras entre diferentes formas de mídia, criando um legado que inspira não apenas outros artistas, mas também uma vasta audiência global. Amano é frequentemente celebrado em exposições ao redor do mundo, onde suas obras são exibidas para admiradores e críticos de arte, destacando sua contribuição significativa tanto para o mundo dos videogames, e do mundo geek, quanto para o campo da arte visual. A partir de sua visão artística única e seu comprometimento em explorar novos territórios criativos, Yoshitaka Amano continua a ser uma figura influente e respeitada no cenário artístico internacional.

OBRA

A obra de Yoshitaka Amano é uma jornada rica e diversificada que desafia categorizações simples, marcada por uma fusão única de influências que vão desde a arte tradicional japonesa até o art nouveau e o surrealismo. Sua habilidade em mesclar elementos fantásticos com uma estética etérea cria visuais memoráveis que permanecem gravados na memória coletiva de sua audiência.

O trabalho de Amano é amplamente reconhecido por sua capacidade de transcender os limites da ilustração tradicional, incorporando uma variedade de mídias e técnicas para expressar visões que são simultaneamente futuristas e enraizadas em tradições ancestrais. Seja através de suas ilustrações para videogames, livros ou obras fine art, Amano consegue evocar um mundo repleto de beleza, mistério e emoção, demonstrando um domínio excepcional da cor, forma e composição. O trabalho de Amano não apenas enriquece visualmente as narrativas às quais se associa, mas também eleva o padrão do que pode ser alcançado na interseção da arte e do entretenimento.

VOGUE
NO PHOTOSHOOT PRODUCTION WAS REQUIRED IN THE MAKING OF THIS ISSUE

VAMPIRE HUNTER D

"Vampire Hunter D" é uma influente série de light novels de fantasia sombria escrita por Hideyuki Kikuchi, que mergulha os leitores em um mundo pós-apocalíptico onde a humanidade é assolada por vampiros, monstros, e outras criaturas sobrenaturais. Centralizada na figura misteriosa e carismática de D, um vampiro que caça vampiros, a série se destaca por sua combinação única de horror, ficção científica e elementos góticos.

A contribuição de Yoshitaka Amano para "Vampire Hunter D" é notavelmente significativa, pois suas ilustrações capturam a essência sombria e a atmosfera enigmática da narrativa com sua estética distintamente etérea e elegante. Amano não apenas dá vida ao personagem icônico D e ao mundo ao seu redor com sua arte visionária, mas também eleva a história, adicionando uma camada de profundidade visual e emocional que complementa perfeitamente o texto de Kikuchi, tornando a experiência de "Vampire Hunter D" ainda mais imersiva e visualmente deslumbrante. A série recebeu uma adaptação em anime (animação japonesa) cujo trabalho de Amano foi crucial para as inspirações visuais e estéticas.

VAMPIRE HUNTER D

“Vampire Hunter D” é uma influente série de light novels de fantasia sombria escrita por Hideyuki Kikuchi, que mergulha os leitores em um mundo pós-apocalíptico onde a humanidade é assolada por vampiros, monstros, e outras criaturas sobrenaturais. Centralizada na figura misteriosa e carismática de D, um vampiro que caça vampiros, a série se destaca por sua combinação única de horror, ficção científica e elementos góticos.

A contribuição de Yoshitaka Amano para “Vampire Hunter D” é notavelmente significativa, pois suas ilustrações capturam a essência sombria e a atmosfera enigmática da narrativa com sua estética distintamente etérea e elegante. Amano não apenas dá vida ao personagem icônico D e ao mundo ao seu redor com sua arte visionária, mas também eleva a história, adicionando uma camada de profundidade visual e emocional que complementa perfeitamente o texto de Kikuchi, tornando a experiência de “Vampire Hunter D” ainda mais imersiva e visualmente deslumbrante. A série recebeu uma adaptação em anime (animação japonesa) cujo trabalho de Amano foi crucial para as inspirações visuais e estéticas.

A Dream on the Moon
1990
51.5 x 36.4 cm

Vampire Huter D'Tyrants Stars parts 4
2001
97 x 76,5 cm

Melancholy
1983
53 x 69 cm

Vampire Huter D Tale of the Deathchase
Sem data
57 x 38 cm

Vampire Huter D Dark Nocturne
Sem data
57 x 38 cm

Encounter
Sem data
65.5 x 50 cm

TATSUNOKO
Tatsunoko Production é um renomado estúdio de animação japonês fundado em 1962 por Tatsuo Yoshida e seus irmãos. Conhecido por sua inovadora contribuição ao mundo do anime, Tatsunoko se destacou por produzir séries icônicas que marcaram gerações, como "Speed Racer", "Gatchaman" e "Tekkaman: The Space Knight". No início de sua carreira, Yoshitaka Amano juntou-se à Tatsunoko, onde seu talento artístico floresceu enquanto trabalhava como designer de personagens e na arte conceitual para diversas dessas produções. Durante seu tempo na Tatsunoko, Amano desenvolveu um estilo visual distinto que mesclava influências tradicionais japonesas com elementos modernos e futuristas, contribuindo significativamente para o visual e a identidade das séries do estúdio. Essa fase inicial da carreira de Amano não apenas solidificou sua reputação como um artista versátil e inovador, mas também estabeleceu a base para seus futuros projetos no mundo da arte e do design de entretenimento.

TATSUNOKO

Tatsunoko Production é um renomado estúdio de animação japonês, fundado em 1962 por Tatsuo Yoshida e seus irmãos. Conhecido por sua inovadora contribuição ao mundo do anime, Tatsunoko se destacou por produzir séries icônicas que marcaram gerações, como “Speed Racer”, “Gatchaman” e “Tekkaman: The Space Knight”. No início de sua carreira, Yoshitaka Amano juntou-se à Tatsunoko, onde seu talento artístico floresceu enquanto trabalhava como designer de personagens e na arte conceitual para diversas dessas produções. Durante seu tempo na Tatsunoko, Amano desenvolveu um estilo visual distinto que mesclava influências tradicionais japonesas com elementos modernos e futuristas, contribuindo significativamente para o visual e a identidade das séries do estúdio. Essa fase inicial da carreira de Amano não apenas solidificou sua reputação como um artista versátil e inovador, mas também estabeleceu a base para seus futuros projetos no mundo da arte e do design de entretenimento.

Heroes D-13
2010
50 x 50 x 10 cm

Heroes S-11
2010
50 x 50 x 10 cm

Sem Título
Sem data
130.3 x 97 x 2.7 cm

Goshogun
1983
32.5 x 45.5 cm

Tatsunoko Girls
1982
25.8 x 35.8 cm

YattodetaMan
1981
32.5 x 45.5 cm

Casshem and Luna
1995
38 x 56.7 cm

G-Force
Sem data
49 x 54 cm

Sisters I
2009
70 x 50 x 5 cm

G-Force (Ken and Joe)
1987
43.3 x 35.3 cm

VAMPIRES
HARLEY QUINN
SUICIDE SQUAD

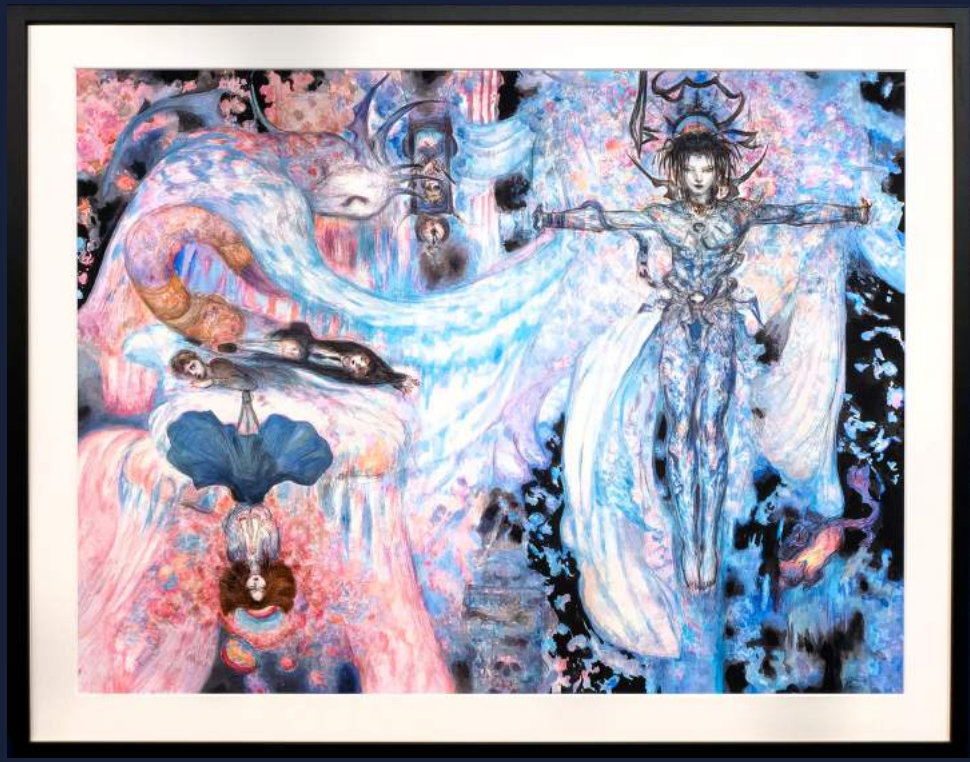
COLLAB
As colaborações de Yoshitaka Amano com projetos e entidades diversas como "Sandman" de Neil Gaiman, DC Comics, "Magic: The Gathering" e Vogue, destacam sua versatilidade e influência transcultural como artista. Ao trabalhar em "Sandman", Amano trouxe sua estética única e etérea para o universo de Gaiman, criando ilustrações que capturam perfeitamente o tom onírico e sombrio da série.
Suas contribuições para a DC Comics, por outro lado, permitiram-lhe infundir personagens icônicos com seu estilo distintamente fluido e surreal, oferecendo uma nova interpretação visual que ressoa tanto com fãs de longa data quanto com novos leitores. Sua obra para "Magic: The Gathering" enriquece o jogo com uma carta que é um tesouro visual, repleto de detalhes e imaginação. A colaboração com a Vogue evidencia ainda mais a amplitude de seu talento, adaptando sua habilidade artística para o mundo da moda, onde suas ilustrações não apenas embelezam as páginas da revista, mas também dialogam com a alta costura de uma maneira única e imaginativa.
Estes projetos, entre outros, não apenas ampliam o alcance de Amano como artista, mas também ilustram sua capacidade de cruzar fronteiras entre diferentes mídias e gêneros, mantendo sua assinatura visual inconfundível e sua habilidade em contar histórias a partir de imagens evocativas.

COLLAB

As colaborações de Yoshitaka Amano com projetos e entidades diversas como “Sandman” de Neil Gaiman, DC Comics, “Magic: The Gathering” e Vogue, destacam sua versatilidade e influência transcultural como artista. Ao trabalhar em “Sandman”, Amano trouxe sua estética única e etérea para o universo de Gaiman, criando ilustrações que capturam perfeitamente o tom onírico e sombrio da série.

Suas contribuições para a DC Comics, por outro lado, permitiram-lhe infundir personagens icônicos com seu estilo distintamente fluido e surreal, oferecendo uma nova interpretação visual que ressoa tanto com fãs de longa data quanto com novos leitores. Sua obra para “Magic: The Gathering” enriquece o jogo com uma carta que é um tesouro visual, repleto de detalhes e imaginação. A colaboração com a Vogue evidencia ainda mais a amplitude de seu talento, adaptando sua habilidade artística para o mundo da moda, onde suas ilustrações não apenas embelezam as páginas da revista, mas também dialogam com a alta costura de uma maneira única e imaginativa.

Estes projetos, entre outros, não apenas ampliam o alcance de Amano como artista, mas também reforçam sua capacidade de cruzar fronteiras entre diferentes mídias e gêneros, mantendo sua assinatura visual inconfundível e sua habilidade em contar histórias a partir de imagens poderosas e evocativas.



The Sandman Universe
2022
61 x 80.3 cm
© DC Comics

The Sandman The Dreams Hunters
Sem data
93 x 73.5 cm
© DC Comics

The Sandman The Dreams Hunters
Sem data
75 x 52 cm
© DC Comics

The Shape of the Water
2018
53 x 75 cm

Sem Título
Sem data
65.2 x 50 x 23 cm

VOGUE II
2019
55 x 80 cm

VOGUE
2019
38.4 x 30.5 cm

Superman
2020
61 x 40 cm
© DC Comics

Batman
2022
67 x 51.8 cm
© DC Comics

Harley Quinn
2020
50.5 x 40.5 cm
© DC Comics

Liliana Dreadhorde General
2019
53 x 38 cm
© 2024 Wizards of the Coast LLC.

Sem Título
Sem data
38 x 28 cm

Tomb Raider
2021
80 x 61 cm

CANDY GIRL

"Candy Girl" é um dos projetos de Amano que se destaca em seu vasto portfólio por sua abordagem única e estilística que mistura elementos de fantasia, arte pop e surrealismo. "Candy Girl" foi concebida para o artista demonstrar seu trabalho sem amarras, e também reverenciar as suas origens na concepção de personagens e na pop art que o influenciou tanto. As obras refletem a capacidade do artista de explorar temas de inocência, feminilidade e a complexidade do crescimento em um mundo imaginário repleto de cores vibrantes e formas oníricas. Suas ilustrações para "Candy Girl" exibe sua assinatura artística de linhas fluídas e uso magistral de cores, criando imagens que são ao mesmo tempo etéreas e profundamente emotivas. Este projeto exemplifica a habilidade de Amano em transcender os limites entre diferentes mídias e gêneros artísticos, solidificando sua reputação como um artista versátil e inovador.

CANDY GIRL

“Candy Girl” é um dos projetos de Amano que se destaca em seu vasto portfólio por sua abordagem única e estilística que mistura elementos de fantasia, arte pop e surrealismo. “Candy Girl” foi concebida para o artista demonstrar seu trabalho sem amarras, e também reverenciar as suas origens na concepção de personagens e na pop art que o influenciou tanto. As obras refletem a capacidade do artista de explorar temas de inocência, feminilidade e a complexidade do crescimento em um mundo imaginário repleto de cores vibrantes e formas oníricas. Suas ilustrações para “Candy Girl” exibe sua assinatura artística de linhas fluidas e uso magistral de cores, criando imagens que são ao mesmo tempo etéreas e profundamente emotivas. Este projeto exemplifica a habilidade de Amano em transcender os limites entre diferentes mídias e gêneros artísticos, solidificando sua reputação como um artista versátil e inovador.

Sem Título
Sem data
38.7 x 56 cm

Candy Girl S-148
2017
50 x 50 x 10 cm

Candy Girl S-125
2016
50 x 50 x 10 cm

Candy Girl S-122
2016
50 x 50 x 10 cm

Candy Girl S-219
2020
50 x 50 x 10 cm

Candy Girl S-133
2016
50 x 50 x 10 cm

Candy Girl S-107
2016
90 x 90 x 10 cm

Candy Girl S-99
2016
50 x 50 x 10 cm

Candy Girl S-143
2017
70 x 60 x 10 cm

Candy Girl M-168
2016
90 x 90 x 10 cm

Candy Girl S-123
2016
50 x 50 x 10 cm

Candy girl M-14
2016
100 x 140 x 10 cm

FINAL FANTASY

“Final Fantasy” é uma das franquias de videogames mais influentes e aclamadas da história criada pela Square Enix (anteriormente Square). Lançada pela primeira vez em 1987 para o console Nintendo Entertainment System (NES), a série tornou-se um pilar da indústria dos jogos. “Final Fantasy” é conhecido por sua inovação constante, apresentando gráficos de ponta, trilhas sonoras memoráveis, narrativas profundas e um gameplay que mistura elementos de RPG tradicionais com as mais novas soluções do mercado de games.

Yoshitaka Amano desempenhou um papel fundamental na definição da identidade visual de “Final Fantasy”, contribuindo com seu talento artístico desde os primeiros jogos da série. Seu estilo distintivo, caracterizado por linhas fluidas, cores vibrantes e uma fusão de elementos fantásticos com motivos tradicionais japoneses, ajudou a criar um visual icônico que se tornou sinônimo de “Final Fantasy”.

Amano foi responsável por desenhar personagens, ambientes e elementos conceituais, além de criar logos e artes promocionais que capturaram a essência de cada título. Suas obras para a franquia são celebrações da fantasia e da imaginação, enriquecendo a experiência dos jogadores e elevando as narrativas dos jogos. Mesmo após a série adotar gráficos 3D e outros artistas assumirem a liderança no design de personagens em jogos posteriores, a influência de Amano permaneceu, mantendo uma conexão visual e espiritual com as raízes artísticas da série.

Final Fantasy 35thh Anniversary
2022
80 x 195.5 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Water Warrior
Sem data
71 x 56 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Zidane & Dagger
2000
57.3 x 76.5 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Vivi Ornitier
2000
75 x 53 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Over the Cloud
Sem data
56 x 76.3 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

In the Forest
2000
76.2 x 56 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Zidane Tribal
2000
76 x 56.7 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Final Fantasy X Original Logo
Sem data
36.4 x 51.5 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

noble Maiden
Sem data
65 x 38 cm

The City
1994
56 x 76 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Japan I
1994
120 x 240 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Departure
1992
50 x 66 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Twin Sword
1990
50 x 66 cm

First Sword
1987
36.4 x 44.5 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

First Sword (Another Version)
Sem data
34.5 x 50 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Red Sword
1989
38 x 46.8 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Whet
1997
101.5 x 74.5 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Defy
1997
101.5 x 74.5 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Twinkle
1997
74.5 x 101.5 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Final Fantasy VII Original Logo
Sem data
25.7 x 36.4 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

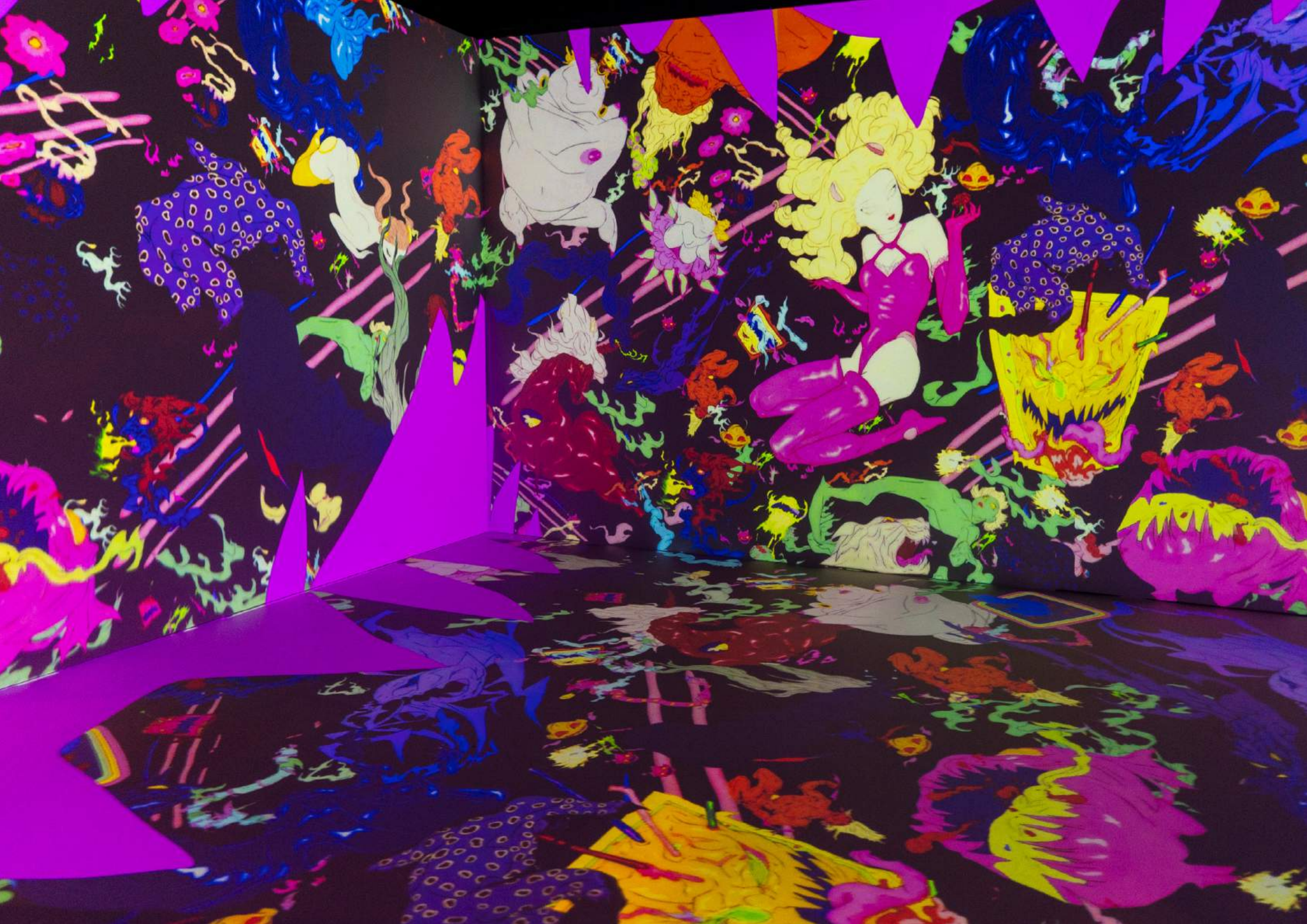
Sem Título
Sem data
36.4 x 51.5 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Worthy Rival
1998
65 x 63.8 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Lightning
2009
75.8 x 57.2 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Final Fantasy XVI Original Logo
2020
51.5 x 72.8 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.

Monsters
1988
56.5 x 76 cm
© SQUARE ENIX CO.,LTD.



DEVA LOKA

As colaborações de Yoshitaka Amano com projetos e entidades diversas como “Sandman” de Neil Gaiman, DC Comics, “Magic: The Gathering” e Vogue, destacam sua versatilidade e influência transcultural como artista. Ao trabalhar em “Sandman”, Amano trouxe sua estética única e etérea para o universo de Gaiman, criando ilustrações que capturam perfeitamente o tom onírico e sombrio da série.

Suas contribuições para a DC Comics, por outro lado, permitiram-lhe infundir personagens icônicos com seu estilo distintamente fluido e surreal, oferecendo uma nova interpretação visual que ressoa tanto com fãs de longa data quanto com novos leitores. Sua obra para “Magic: The Gathering” enriquece o jogo com uma carta que é um tesouro visual, repleto de detalhes e imaginação. A colaboração com a Vogue evidencia ainda mais a amplitude de seu talento, adaptando sua habilidade artística para o mundo da moda, onde suas ilustrações não apenas embelezam as páginas da revista, mas também dialogam com a alta costura de uma maneira única e imaginativa.

Estes projetos, entre outros, não apenas ampliam o alcance de Amano como artista, mas também reforçam sua capacidade de cruzar fronteiras entre diferentes mídias e gêneros, mantendo sua assinatura visual inconfundível e sua habilidade em contar histórias a partir de imagens poderosas e evocativas.

Deva Loka
2008
240 x 700 x 10 cm (7 peças)

It is with joy that Santander, in partnership with the Ministry of Culture, presents the Yoshitaka Amano exhibition – beyond fantasy.

Born in Japan in 1952 Amano is a multiple artist, designer, set designer, costume designer, illustrator, painter, he gained worldwide attention for his illustrations of Vampire Hunter D, as well as logos for a video game series, as well as the emblematic and innovative cover of the fashion magazine Vogue.

His work is detailed, colorful and precise and has a strong influence from the art-nouveau, surrealism and pop art movements, which brings a particular visual enchantment to the general public. Winner of numerous international awards, this is his first exhibition in South America.

We wish all visitors a great aesthetic, provocative and intellectual experience!

MAITÊ LEITE
Institutional Executive Vice President

Santander

Art is an invitation to transcendence, a portal to a universe where the boundary between the physical and the fantastical is as delicate as the line separating dream from reality. Within the artistic spectrum, it is possible to immerse oneself in a space where imagination knows no limits, and beauty manifests in its purest and ethereal forms. These experiences are not merely visual but invitations to explore unknown realms and reflect on the nuances of human existence.

Yoshitaka Amano is a poetic fusion of dreams and reality, an intricate tapestry that intertwines the mythological, the fantastical, and the surreal in a unique visual narrative. His work transcends the conventional boundaries of illustration and design, positioning itself in a realm where art not only beautifies or tells stories but also evokes deep sensations, questions, and reflections. The artist combines his heritage from traditional Japanese art with inspirations drawn from the Art Nouveau movement, surrealism, and pop art, creating a visual language that is both ancestral and innovative. His creations inhabit a dreamlike space, merging with elements of nature, technology, and fantasy, reflecting a worldview that embraces both the past and the future.

Whether through the impactful landscapes and characters of "Final Fantasy," which defined the visual style of one of the world's most beloved video game franchises, or the gothic narratives of "Vampire Hunter D," Amano creates universes where beauty blends with the strange, capturing the essence of adventure and mystery. His collaborations with icons of pop culture and global brands, from DC Comics to projects with Vogue, showcase his versatility and the ability to introduce his extraordinary world into various media.

Yoshitaka Amano, with his ethereal palette and distinctly fluid style, invites us to explore universes where beauty manifests in both light and shadow and where each brushstroke is an invitation to travel beyond fantasy.

ANTONIO CURTI
Curator

ARTIST

Yoshitaka Amano is a multifaceted Japanese artist, known worldwide for his distinctive work that transcends the boundaries between art and pop culture. Born in 1952, Amano began his career as an animator, working for Tatsunoko Production (the company that created "Speed R acer" and many other cartoons of the time), where he contributed to several successful animations during the 1960s and 1970s. His later work as a character illustrator and visual designer for the Square Enix video game series "Final Fantasy" (1987) catapulted Amano to international fame. His unique style, which combines influences from Art Nouveau, traditional Japanese art, and surrealism, has created some of the most iconic images of contemporary pop culture.

In addition to his work on "Final Fantasy," Amano has had a diverse artistic career that includes illustrations for novels, such as the famous "Vampire Hunter D" series, collaborations with artists and writers from various parts of the world, such as Neil Gaiman in "Sandman," and various partnerships with DC Comics, creating illustrations for characters such as Batman, Superman, and Harley Quinn.

Yoshitaka Amano's influence on pop culture and modern art is indisputable. The artist transcends the barriers between different forms of media, creating a legacy that inspires not only other artists but also a vast global audience. Amano is often celebrated in exhibitions worldwide, where his works are displayed for admirers and art critics, highlighting his significant contribution to the world of video games, the geek world, and the field of visual art. With his unique artistic vision and commitment to exploring new creative territories, Yoshitaka Amano continues to be an influential and respected figure on the international art scene.

ARTWORK

Yoshitaka Amano's work is a rich and diverse journey that defies categorization, marked by a unique fusion of influences ranging from traditional Japanese art to Art Nouveau and surrealism. His ability to blend fantastic elements with an ethereal aesthetic creates memorable visuals that remain etched in the collective memory of his audience. Amano's work is widely recognized for his capacity to surpass the limits of traditional illustration by incorporating a variety of media and techniques, expressing visions that are simultaneously futuristic and rooted in ancestral traditions. Whether through his illustrations for video games, books, or fine art, Amano manages to evoke a world full of beauty, mystery, and emotion, demonstrating mastery in exceptional color, shape, and composition. His work not only visually enriches the narratives it associates with but also sets a high standard for what can be achieved at the intersection of art and entertainment.

VAMPIRE HUNTER D

"Vampire Hunter D" is an influential series of dark fantasy light novels written by Hideyuki Kikuchi, immersing readers in a post-apocalyptic world where humanity is plagued by vampires, monsters, and other supernatural creatures. Centered around the mysterious and charismatic figure of D, a dhampir who hunts vampires, the series stands out for its unique combination of horror, science fiction, and gothic elements. Yoshitaka Amano's contribution to "Vampire Hunter D" is notably significant, as his illustrations capture the dark essence and enigmatic atmosphere of the narrative with his distinctly ethereal and elegant aesthetic. Amano not only brings the iconic character D and the world around him to life with his visionary art but also enhances the story, adding a layer of visual and emotional depth that perfectly complements Kikuchi's text, making the "Vampire Hunter D" experience even more immersive and visually stunning. The series has received an anime adaptation, where Amano's work was crucial to the visual and aesthetic inspirations.

TATSUNOKO

Tatsunoko Production is a renowned Japanese animation studio, founded in 1962 by Tatsuo Yoshida and his brothers. Known for its innovative contributions to the world of anime, Tatsunoko has stood out for producing iconic series that have left a lasting impact on generations, such as "Speed Racer," "Gatchaman," and "Tekkaman: The Space Knight." Early in his career, Yoshitaka Amano joined Tatsunoko, where his artistic talent flourished as he worked as a character designer and in conceptual art for various productions. During his time at Tatsunoko, Amano developed a distinctive visual style that blended traditional Japanese influences with modern and futuristic elements, contributing significantly to the look and identity of the studio's series. This early phase of Amano's career not only solidified his reputation as a versatile and innovative artist but also laid the foundation for his influential future projects in the realms of art and entertainment design.

COLLAB

Yoshitaka Amano's collaborations with various projects and entities such as Neil Gaiman's "Sandman," DC Comics, "Magic: The Gathering," and Vogue, highlight his versatility and transcultural influence as an artist. While working on "Sandman," Amano brought his unique and ethereal aesthetic to Gaiman's universe, creating illustrations that perfectly captured the dreamlike and dark tone of the series. His contributions to DC Comics, on the other hand, allowed him to infuse iconic characters with his distinctly fluid and surreal style, offering a new visual interpretation that resonates with both longtime fans and new readers.

His work for "Magic: The Gathering" enriches the game with a visually stunning card, filled with details and imagination. The collaboration with Vogue further emphasizes the breadth of his talent, adapting his artistic skill to the world of fashion, where his illustrations not only beautify the magazine's pages but also engage with high fashion uniquely and imaginatively.

These projects, among others, not only expand Amano's reach as an artist but also reinforce his ability to cross boundaries between different media and genres, maintaining his unmistakable visual signature and his skill in storytelling through powerful and evocative images.

CANDY GIRLS

"Candy Girl" is one of Amano's projects that stands out in his extensive portfolio for its unique and stylistic approach that blends elements of fantasy, pop art, and surrealism. "Candy Girl" was conceived for the artist to showcase his work without constraints, while also paying homage to his roots in character design and the pop art that influenced him so much. The works reflect the artist's ability to explore themes of innocence, femininity, and the complexity of growth in an imaginary world filled with vibrant colors and dreamlike forms. His illustrations for "Candy Girl" showcase his artistic signature of fluid lines and masterful use of colors, creating images that are simultaneously ethereal and deeply emotive. This project exemplifies Amano's skill in transcending the boundaries between different media and artistic genres, solidifying his reputation as a versatile and innovative artist.

FINAL FANTASY

"Final Fantasy" is one of the most influential and acclaimed video game franchises in history, created by Square Enix (formerly Square). First released in 1987 for the Nintendo Entertainment System (NES) console, the series has become a cornerstone of the gaming industry. "Final Fantasy" is known for its constant innovation, featuring cutting-edge graphics, memorable soundtracks, deep narratives, and gameplay that blends elements of traditional RPGs with the latest solutions in the gaming market.

Yoshitaka Amano played a crucial role in shaping the visual identity of "Final Fantasy," contributing to his artistic talent since the early games of the series. His distinctive style, characterized by fluid lines, vibrant colors, and a fusion of fantastical elements with traditional Japanese motifs, helped create an iconic look that became synonymous with "Final Fantasy." Amano was responsible for drawing characters, environments, and conceptual elements, as well as creating logos and promotional art that captured the essence of each title. His works for the franchise are celebrations of fantasy and imagination, enriching the players' experience and elevating the game narratives. Even after the series adopted 3D graphics and other artists took the lead in character design in later games, Amano's influence persisted, maintaining a visual and spiritual connection with the artistic roots of the series.

DEVA LOKA

DEVALOKA, a term derived from Sanskrit that can be translated as "world of the gods," is one of Yoshitaka Amano's artistic projects that showcases his fascination and visual interpretation of mythological and spiritual realms. In this project, Amano delves deeply into his interest in mythology, spirituality, and the transcendental, using his signature mixed media techniques to create a visually stunning universe that invites viewers to explore a world beyond tangible reality.

Amano's work in DEVALOKA is characterized by the intention to create his universe or myth. The pieces draw inspiration from all of his previous works and different influences, presenting themselves in the form of vibrant colors and clustered fantastical elements, all crafted with the exceptional skill and ethereal style for which the artist is known. DEVALOKA not only reflects Amano's ongoing exploration of fantasy and transcendence but also highlights his ability to conjure images that reside on the border between dream and reality, offering an immersive experience that challenges conventional perceptions and invites reflection on the nature of the divine and the mystical in the context of contemporary art.

SANTANDER BRASIL

PRESIDENTE
Mario Leão

VICE-PRESIDENTE EXECUTIVA INSTITUCIONAL
Maitê Leite

HEAD - EXPERIÊNCIAS & CULTURA
Bibiana Berg

FAROL SANTANDER SÃO PAULO

HEAD - FARÓIS SANTANDER SÃO PAULO E PORTO ALEGRE E COLEÇÃO SANTANDER BRASIL
Carlos Eugênio Trevi

ESPECIALISTA - EXPOSIÇÕES
Danielle Domingues

ESPECIALISTA - EVENTOS
Catiuscia Michelin

ESTAGIÁRIA
Giovanna Lagoeiro Nunes

GESTÃO PREDIAL
Barbara Rema
Tools Digital Services

Caio Guimarães
Geany Xavier
Cushman Wakefield

MANUTENÇÃO PREDIAL E MISSÃO CRÍTICA
Diogo Machado
Tools Digital Services

MANUTENÇÃO PREDIAL
Aguinaldo Evangelista dos Santos
Arlon de Jesus Aroucha
Celso Primo
Diego de Oliveira dos Santos
Diogo Willians de Oliveira
Ednaldo Santos Nascimento
Fabio Floriano da Silva
Francisco Wanderson
Gabriela Silva Monteiro
Giovanni Romano Pitarello Sanches
Ivan Veloso
Junio da Silva Santos
Paulo Roberto Lima Luciano da Silva
Paulo Rubens Abreu Kaminsky
Renato Marino Dias
Conbras Serviços Técnicos de Suporte

Rafael Esteves
Rian Pereira Santos
Manserv

ÁUDIO E VÍDEO
Marcelo Nunes
Quézia Sales Alexandrino
Empresa SEAL

COORDENADORAS DE ASSISTENTES CULTURAIS
Joelma Lopes da Silva
Vanessa Cristina Rosa dos Santos
Sympla

ASSISTENTES CULTURAIS
Alana Cardoso Batista
Ana Clara Dantas Beserra
Azeni Lucas dos Santos
Beatriz Vieira dos Santos
Breno Tavares Carvalho Nogueira
Ettore Thierry de Lima Leite
Fernanda Muniz Damasceno Jorge
Francielle Aparecida Custódio
Jane Cleide da luz Modesto
João Victor de Brito
Jonathan Aguiar Cruz
Jose Eduardo Nogueira de Oliveira
Lucas Miguel de Almeida
Sympla

ESPECIALISTA DE SEGURANÇA
Renato Ferreira dos Santos

SUPERVISOR DE SEGURANÇA
Edson Costa
Grupo Espartaco

BOMBEIROS, VIGILANTES E CONTROLADORES DE ACESSO
Alexandre Antonio da Silva
Alex Saraiva Belo
Alisson Gabriel Tavares Pina
Allan Vital da Silva
Alysson Luiz da Silva
Ana Claudia da Silva
Antonio José Nunes da Silva
Antonio Raimundo C. de Jesus
Beatriz Almeida dos Santos
Carlos Alexandre Jesus
Danilo Pereira Belo
Denis Franciscus Alves Silva
Diego Michel Freire Santos
Douglas Lopes da Silva
Edson Andre da Silva
Elaine C. Silva Moreira
Eliane C. dos Santos Fernandes
Emiliano da Silva
Fabiana X. dos S. Nascimento
Felipe Adorno Ikeda
Flavio de Oliveira Lobo
Gianluca Ribeiro Galli
Gilmar Santana Hipólito
Gilmara Santana
Gleison da Silva Souza
Guilherme Castelo Teixeira
Helio Gonçalves da Silva
Iranilson Candido Silva
Jean Paulo Martins Santos
Jesilene Lopes de Morais
Josenil Sandes Santos
Leandro Bueno
Lucas Guzzo Pereira
Lucas Nogueira Rodrigues
Luiz Felipe Correia de Freitas
Luiz Fernando Inacio Silva
Matheus Ferreira de Araujo
Nádia Aleixo de Souza
Patricia Rossi Bronze
Pedro Cremildo de Souza
Rafael dos Santos Ferreira
Rita de Cassia Silva A. da Costa
Rodrigo Faustino Miranda
Sebastião Arodo de Lima
Sebastião Rabelo da Silva
Sergio Carrara
Sinatiely Lorena da Silva Avelino
Tarciso do Vale Santos
Tiago Oliveira de Souza
Ulisses Caetano de Oliveira
Victor Hugo Lima de Souza
Vinicius Alexandre R. Leitão
Vinicius Maturchi Santos
Grupo Espartaco

RECEPÇÃO
Gisele Cristina Batista de Oliveira
Luana Ferreira de Paula
Verônica Alves Santos da Silva
Empresa OSESP Serviços

COORDENAÇÃO DE LIMPEZA PREDIAL
Daniela Mayumi
Fabiana Silva de Jesus
Marcia Cardoso dos Santos
Grupo GPS

LIMPEZA PREDIAL
Alciene Lopes
Amarildo Assunção
Anna Paula Ferraz
Carolina Beatriz
Edilene Silva
Elaine Cristina de Almeida
Elizabete Maria do Nascimento
Elizeu França
Erika Anielle
Gilvan Augustinho
Jaqueline Pereira
Jefferson de Oliveira
Joana Darc
Joselita Nascimento
Josiane Jesus
Keyla Beatriz Ribeiro
Luciene Serafim
Maria Eliane
Nancy Mara
Nathally Weida Dias Pereira
Raimunda Nonata
Raimundo Clerio
Renata Patricia Gomes
Renato Bessa
Rodrigo Santana
Tainara Caetano
Valdenice Costa
Valeria Adriana
Wesley Serafim
Grupo GPS

YOSHITAKA AMANO

ALÉM DA FANTASIA

CURADORIA
Antonio Curti

DIREÇÃO EXECUTIVA
Felipe Sztutman

ARTISTA
Yoshitaka Amano

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
Rodrigo Primo

PRODUÇÃO YOSHITAKA AMANO STUDIO NOVA IORQUE
Akiko Mukae
Atsuyo Yang

PRODUÇÃO YOSHITAKA AMANO STUDIO TÓQUIO
Hasegawa Fumiko

ASSISTENTE DE CURADORIA
Gabriela Gonçalves

ARQUITETURA
Brígida Garrido

COMUNICAÇÃO VISUAL
Ana Curti Sanches

CONCEPÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE SALA IMERSIVA
AYA Studio

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL
João Alencar

MOTION DESIGNER
João Alencar
Raphael Minhoso

DECUPAGEM DE MATERIAL DIGITAL
Thiago Daudt

PRODUTOR TÉCNICO
Ihon Yadoya

COMPOSIÇÃO DE TRILHA SONORA
Juvi

REGISTRO FOTOGRÁFICO E VIDEOGRÁFICO
Lua Morales

CENOGRAFIA
EPROM Secall

ADMINISTRAÇÃO
João Calmon

PROJETO DE ILUMINAÇÃO
André Boll

ILUMINAÇÃO
Santa Luz

ELÉTRICA
MMV

PLOTTER E ADESIVOS
Tipografia

SEGURO
Affinité

MONTAGEM AUDIOVISUAL
BUCK

MONTAGEM OBRAS DE ARTE
Felipe Albertin
Hélio Bartsch

MOLDURAS
JINPA

VIDROS ANTI-REFLEXO
Nilton Ribeiro

IMPORTAÇÃO INTERNACIONAL
Macimport

TRANSPORTE INTERNACIONAL
SHINWA

TRANSPORTE NO BRASIL
Millenium

PASSAGENS AÉREAS
PB Travel

CONTABILIDADE
Suprema Associados

DEPARTAMENTO JURÍDICO
Olivieri Associados

CONSERVAÇÃO
Livia Lira
Marilia Fernandes

COORDENAÇÃO EQUIPE EDUCATIVO
Ludimilla Fonseca

Lei de Incentivo à Cultura – Lei Rouanet

PATROCÍNIO
Santander
webmotors
ZURICH Santander SEGUROS E PREVIDÊNCIA BRASIL
Esfera

PRODUÇÃO
conceito

MINISTÉRIO DA CULTURA
GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

FAROL
SANTANDER
SÃO PAULO