

[Digite texto]

Juliano Vinícius de Almeida Barbosa

Transformar o imaginário em realidade

UnB- UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Brasília-DF, 2º semestre de 2007.

[Digite texto]

Juliano Vinícius de Almeida Barbosa

Transformar o imaginário em realidade

Trabalho de conclusão do curso de Artes Plásticas, habilitação em Bacharelado, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Christus Menezes da Nóbrega

UnB- UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA -DF 2012

SUMÁRIO

	Página
<u>Introdução</u>	01
<u>CAPÍTULO I</u>	
História da Arte Sequencial	02
1.1– Antecedentes Históricos.....	02
1.2– Artistas Precursores	10
<u>CAPÍTULO II</u>	
Artistas com Influência sobre a Obra de Juliano Vinícius.....	13
2.1- Alex Ross.....	13
2.2- Frank Miller.....	16
2.3- Caravaggio.....	19
<u>CAPÍTULO III</u>	
“Transformar o Imaginário em Realidade”	21
3.1- Interesse pelas HQs e Arte Sequencial.....	21
3.2- Técnica Utilizada.....	23
<u>CONCLUSÕES</u>	31
<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	32

Introdução

No texto, trato do entendimento sobre Arte Sequencial, abrangendo sua trajetória desde a origem até os dias atuais. Discorro sobre o desenvolvimento das primeiras histórias em quadrinhos, citando os principais artistas precursores bem como suas influências sobre as HQs. Analiso a importância da Arte Sequencial dentro do mundo do entretenimento, incluindo setores em constante desenvolvimento como o cinema e a indústria de videogames.

Discorro sobre alguns artistas que possuem grande influência sobre meus trabalhos e obras, ressaltando uma parte da biografia de cada um, bem como suas principais características, em se tratando de técnica, temática e talento.

Explico meu gosto e paixão pela arte sequencial e histórias em quadrinhos, evidenciando toda a “magia” de se poder criar um mundo sem limites, onde é possível transformar o imaginário em realidade, transmitindo da forma mais envolvente possível, o conteúdo para o espectador.

Finalizando com a explanação da técnica que utilizo em minhas produções, bem como o porquê do uso dos materiais escolhidos.

Neste texto visio ressaltar a importância e paixão pela Arte Sequencial e pelas HQs, bem como a preocupação com a crescente exigência do mercado consumidor, que vêm transformando a arte de fazer quadrinhos em uma indústria de produção em massa.

Capítulo I:

História da Arte Sequencial

1.1- Antecedentes históricos.

A arte sequencial caracteriza-se pela sucessão de imagens que objetivam narrar uma história ou acontecimento. Tem origem desde os primórdios, na época dos homens primitivos, que retratavam seu cotidiano em pinturas sequenciais nas paredes das cavernas. Atualmente, conhecemos a arte sequencial por meio das famosas histórias em quadrinhos, tiras de jornais, *graphic novels*, chegando-se, inclusive, à indústria cinematográfica, a qual, muitas vezes, perfaz adaptações das narrativas desenvolvidas nos próprios quadrinhos.

Mas a arte sequencial começou a ser realmente valorizada quando, no final do século XIX, a disputa pelo mercado entre os maiores jornais americanos acirrou uma concorrência entre os mais importantes empresários da época: Joseph Pulitzer, do *New York World*, e William Randolph Hearst, do *New York Journal*. Nessa época, a disputa entre os jornais era imensa e, dentre as várias estratégias utilizadas para vencer a concorrência, estavam os quadrinhos *The Yellow Kid*, do americano Richard Fenton Outcault. Suas tiras para o jornal *The Pulitzer*, inauguradas em 1895, foram um marco na história da arte sequencial, um verdadeiro sucesso pela inovação do formato, atraindo uma massa de leitores. No ano seguinte, o *New York Journal* contratou o artista, originando uma disputa acirrada pelos quadrinhos de Outcault. A arte sequencial começa, então, a ser valorizada e a ganhar seu espaço na cultura de massa.¹

[Digite texto]



Figura 1-*The Yellow Kid*, Richard Outcault, 1897, *New York Journal American*.



Figura 2-*The Yellow Kid*, Richard Outcault, 1897, *New York Journal American*.

O que conhecemos, atualmente, sobre arte sequencial deve-se, então, à imprensa escrita, pois é fruto das novidades buscadas para suprir o mercado concorrente. Caracteriza-se, também, pela impressão e distribuição por meio de revistas, jornais ou álbuns. Os primeiros materiais impressos abordavam uma temática religiosa, entretanto, no decorrer dos séculos XVII e XVIII, diferentes temáticas vieram à tona, como aspectos da política e da vida social, que começaram a aparecer em gravuras e reproduções.

Outro fato marcante para o desenvolvimento da arte sequencial foi a publicação, em 1735, dos quadros de William Hogarth – uma série de oito

[Digite texto]

pinturas impressas em forma de gravura, que contam a história do personagem Tom Rakewell em Londres. Com esse feito e juntamente com o aprimoramento das técnicas de reprodução, diversos outros artistas vieram a experimentar a sequência de imagens para criar narrativas. Sendo assim, em 1865, o alemão Wilhelm Busch publica seu quadrinho dos garotos *Max und Moritz*. A obra é, até hoje, uma referência para a cultura de massa, em razão de seu grande impacto cultural nos países de língua germânica. Os quadrinhos de Busch foram traduzidos para diversas línguas. Nos países de língua inglesa, ficou conhecido como *Max and Moritz: A Story of Seven Boyshi Pranks*; no Brasil, foi lançado como *Juca e Chico*; e, no Japão, tornou-se o primeiro livro traduzido do estrangeiro e publicado no país.

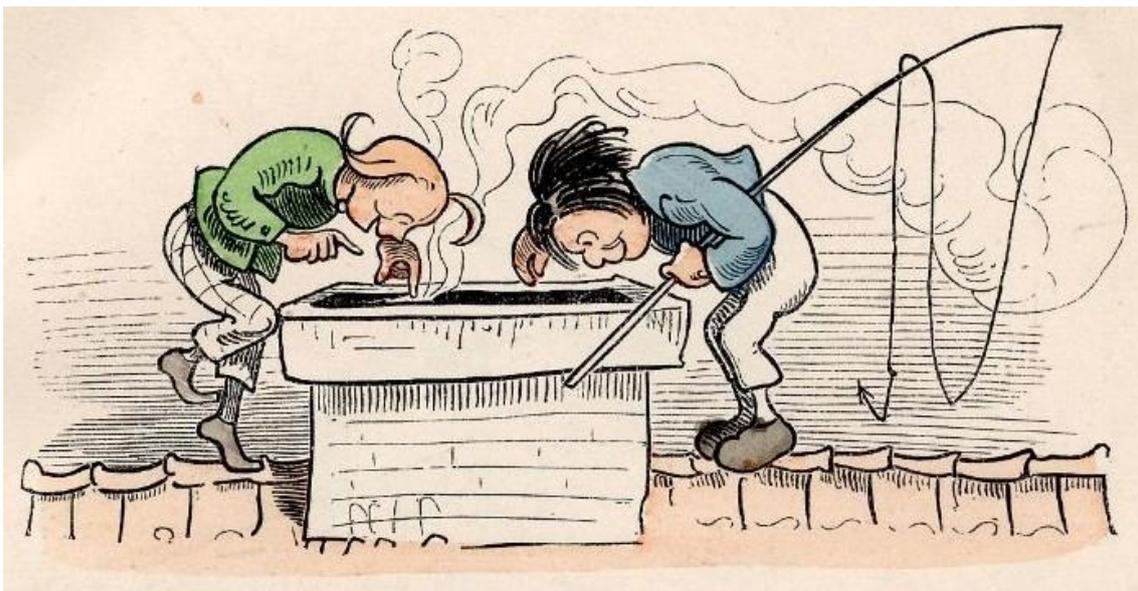


Figura 3- *Max und Moritz*, Wilhelm Busch, 1865, Munique.

A arte sequencial, no Brasil, não foi introduzida por um brasileiro, mas sim pelo italiano Angelo Agostini, que fez inúmeras charges e caricaturas políticas na época de Dom Pedro II, lutando pelo fim da escravidão. O artista colaborou tanto com desenhos como com textos nas publicações *O Mosquito* e *Vida Fluminense*. Em 30 de janeiro de 1869, Agostini publicou *Nhô-Quim*, ou *Impressões de uma Viagem à Corte*, considerada a primeira história em

quadrinhos brasileira e uma das mais antigas do mundo. Como um marco editorial no país naquela época, Angelo Agostini fundou a *Revista Ilustrada*, por meio da qual criou o personagem Zé Caipora (1883), cuja história em quadrinhos foi por muitos considerada a primeira com personagem fixo a ser lançada no Brasil.

Os quadrinhos nunca foram oficialmente batizados, eles são denominados de acordo com as circunstâncias em que se estabeleceram nos respectivos países. Nos Estados Unidos, por exemplo, são chamados de *comics*, pois as primeiras histórias eram de humor, cômicas; na França, são conhecidos como *bandes-dessinéess*, por terem sido originalmente publicados em tiras – *bandes* – diárias nos jornais da época; em Portugal, por *História aos Quadrinhos* ou *Banda Desenhada* ; na Itália, ganharam o nome dos balões que indicam as falas dos personagens, *fumetti*; na Espanha, são chamados de *tebeo*, nome de uma revista infantil (TBO), tendo o mesmo acontecido no Brasil, onde, até os dias de hoje, são chamados de *gibi*, também nome de uma antiga revista. Não obstante, apesar da diferença de nomenclatura, todas as denominações referem-se às mesmas histórias ou narrativas que são contadas em imagens quadro a quadro.

As décadas de 1920 e 1930 foram cruciais para a consolidação da indústria dos quadrinhos. Com o sucesso das tirinhas e pequenas histórias, os quadrinhos passaram a ser colecionados em revistas, dando origem aos primeiros *comic books*. Nessa época, surgem histórias destinadas ao público juvenil, como as britânicas *The Dandy* e *The Beano*. *Tin Tin* é criado na Bélgica por Hergé. Nos Estados Unidos, novos gêneros são experimentados, fugindo um pouco da comédia– histórias de ação, aventura e mistério são criadas. E, em 1938, ocorre a publicação da primeira história de super-heróis, a *Action Comics #1*, que angaria estrondoso sucesso com a primeira aventura do *Superman*, e dá origem , então, ao grande paradigma dos quadrinhos norte-americanos. Por meio dos super-heróis, a arte sequencial consolida-se na cultura da sociedade, transformando-se, rapidamente, em uma verdadeira indústria do entretenimento.

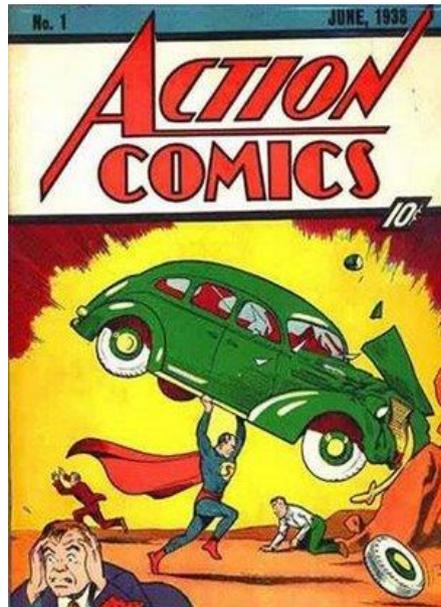


Figura 4- *Action Comics* #1, 1938, DC Comics.

Em 1978, Will Eisner publica um tipo diferente de quadrinhos, *A Contract with God and Other Tenement Stories*, e apresenta uma história mais madura, complexa e destinada a um público adulto. Surge, então, o termo *graphic novel*, estabelecendo uma nova categoria de arte sequencial. Apesar do sucesso comercial de *Um Contrato com Deus*, foi Richard Kyle o primeiro a usar o formato em suas publicações *Capa Alpha* #2(1964) e *Fantasy Illustrated* #5 (1966).

O termo *graphic novel* é utilizado para designar uma história mais adulta, com início meio e fim, diferente dos quadrinhos com histórias continuadas e seriadas. Serve para dissociar quadrinhos juvenis de histórias mais sérias, mais maduras e até literárias.

No entanto, o lançamento de coletâneas de histórias de super-heróis pelas editoras Marvel e DC Comics com o selo *graphic novel*, gerou muita polêmica entre os artistas. De 1982 a 1988, a Marvel lança a série *Marvel Graphic Novel*, que dura cerca de 35 edições, reunindo coleções de histórias com seus principais super-heróis. Para não ficar atrás da concorrente, a DC Comics começa a lançar suas próprias séries em forma de *graphic novels*, como *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), de Frank Miller. Tal

lançamento tornou-se um dos maiores sucessos editoriais de todos os tempos, principalmente por retratar um lado diferente dos super-heróis com os quais os leitores estavam acostumados. *The Dark Knight Returns* mostrava um Batman envelhecido e cheio de problemas, lutando em uma Gotham corrompida. Logo após o sucesso da *graphic novel* de Frank Miller, a DC lança, no ano seguinte, *Watchmen*, de Alan Moore uma história que retrata , explorando as relações de poder estabelecidas, um mundo pós-Hiroshima, onde os super-heróis viviam escondidos e caçados pelo governo.

Esses lançamentos das editoras *Marvel* e *DC Comics*, intitulados pelas mesmas como *graphic novels*, geraram muita polêmica entre os artistas, o que culminou no *manifesto da graphic novel*, escrito e publicado por Eddie Campbell em 2004, expressando uma preocupação com o “movimento” da *graphic novel*. O manifesto não repercutiu como esperado pelo autor e os grandes “mestres” do gênero desdenharam da rigorosidade dos termos que definem uma *graphic novel*. Alan Moore, criador de *Watchmen*(,) chegou a afirmar que o termo se tratava de uma questão de marketing, e que se contentava com a intitulação de “comics”. Já Neil Gaiman, criador do famoso *Sandman*, levou a situação na brincadeira, afirmando: “de repente fui informado de que ela não era uma prostituta, mas uma dama da noite”. Ainda assim, o termo *graphic novel* afirmou-se no mundo da arte sequencial, atingindo fortemente o mercado consumidor e se consolidando na indústria do entretenimento.

Vários fatores são similares entre arte sequencial e cinema, bem como a ideia de movimento ser apresentada pela justaposição de quadros e planos. Pelo sucesso que os quadrinhos estavam fazendo na época, o cinema se interessou em adaptar, para a tela grande, algumas das histórias de arte sequencial. Várias obras foram adaptadas pelo cinema, como *Superman* e *Batman*, já famosos nas HQs (histórias em quadrinhos) de super-heróis. Entretanto, somente no ano de 2000, com o sucesso dos quadrinhos da Marvel, incluindo *X-men* e sua adaptação para o cinema, foi que o gênero dos super-heróis se consolidou no meio cinematográfico, tornando-se a franquia mais lucrativa da indústria do entretenimento.

Antes limitado pela baixa tecnologia, o cinema quebrou a barreira das limitações analógicas, tornando-se hábil a reproduzir os espetáculos visuais de artistas e desenhistas das artes sequenciais. Dessa forma, as portas se abriram para o sucesso de diversas adaptações dos famosos quadrinhos, inclusive de *graphic novels*. Dentre as várias adaptações para o cinema, podem-se citar diversas criações da editora Marvel, como *Homem Aranha*, *Capitão América*, *Homem de Ferro*, *Hulk*, *Quarteto Fantástico*, *Os Vingadores*, *Blade*, filmes da franquia *X-men* e *O Justiceiro*. A DC Comics também não fica para trás com os sucessos *Batman Begins*, *Batman - The Dark Knight*, *Superman Returns* e *Lanterna Verde*. Como adaptações de *graphic novels*, foram lançados *Sin City*, *300* e *The Spirit*, de Frank Miller; *Watchmen*, de Alan Moore; e *Preacher*, de Garth Ennis e Steve Dillon. Certos lançamentos marcaram uma evolução importante do cinema, na qual se combinavam, com habilidade, cenários totalmente digitais com atores em *live action*.

Atualmente, a arte sequencial caminha junto com diversas áreas da indústria do entretenimento. Ela está presente no cinema, na literatura, nos próprios quadrinhos e *graphic novels*, e, também, em uma das maiores indústrias – senão a maior – da atualidade, a indústria de *games*. Por trás dos famosos jogos de videogame estão empregados diversos artistas, ilustradores e quadrinistas. Todos os cenários, personagens, e histórias passam primeiro pelas mãos dos artistas para depois entrarem no processo do jogo em si. Antes de se produzir uma cena em CG (computação gráfica), existe sempre um *storyboard*, ou seja, uma história em quadrinhos representando toda a cena. Dessa forma, a arte sequencial vem-se mostrando cada vez mais presente e influente na cultura de massa da sociedade contemporânea, abrangendo grande parte da indústria do entretenimento.

[Digite texto]

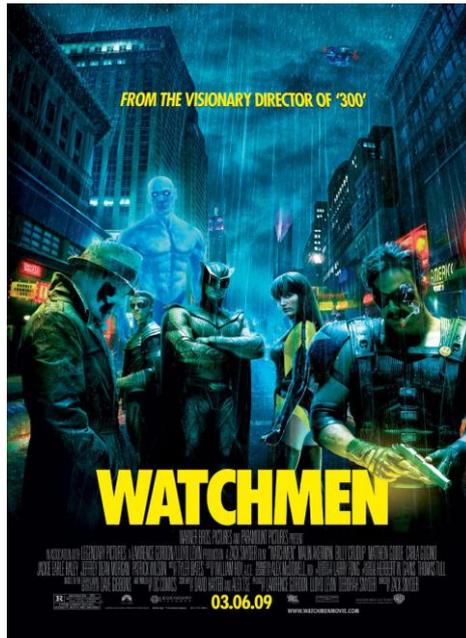


Figura 5- *Watchmen*, 2009, Zack Snyder.



Figura 6- *Os Vingadores*, 2012, Joss Whedon.

1.2- Artistas Precursores.

Como já foi discorrido, a arte sequencial existe desde a época dos homens pré-históricos, que retratavam seu cotidiano com pinturas seriadas nas paredes das cavernas. Essas pinturas tinham o objetivo de narrar um feito ou um acontecimento por meio de imagens sequenciais.

Vale citar artistas que se destacaram no período de ascensão da arte sequencial, como Richard Outcalt, criador da série em tiras *The Yellow Kid* e considerado o inventor da tira em quadrinhos moderna. Outcalt começou sua carreira como desenhista técnico e como arte-finalista em séries humorísticas nas revistas *Judge* e *Life*. Foi o artista que criou o padrão em que os quadrinhos seriam medidos, sendo um dos que faziam uso de múltiplos painéis e balões de diálogos.

Nesse tempo, os quadrinhos passaram a ser presentes nos jornais americanos e europeus, definindo-se a partir de temas como sátiras políticas e sociais, por meio de caricaturas acompanhadas de curtos diálogos humorísticos entre os personagens retratados. Em 1840, com as publicações do caricaturista suíço Rudolph Topffer, a arte sequencial impressa começa a se popularizar e a ganhar maior expressividade. Em 1837, Topffer publica a *Historie de M. Veux Bois*, considerada por muitos a primeira história em quadrinhos, consistindo-se em um caderno de 30 páginas agregado como suplemento ao jornal dominical. Cada página continha de um a seis quadros acompanhados de pequenos textos posicionados abaixo das imagens. Em 1842, a obra foi traduzida e republicada nos EUA com o nome de *The Adventures of Obdiah and Oldbuck*.



Figura 7- *The Adventures of Obdiah and Oldbuck*, Rudolph Toppfer, 1837, Europa.

A arte sequencial começa , então, a se popularizar cada vez mais pelo mundo. Em 1865, o alemão Wilhelm Busch publica seu quadrinho *Max und Moritz*, publicação que serve de referência até os dias atuais na cultura de massa. No Brasil, Angelo Agostini introduz a arte sequencial com várias charges e caricaturas políticas que contam sobre Dom Pedro II lutando a favor da abolição da escravatura. Em 1869, Agostini lança *Impressões de uma Viagem à Corte*, considerada a primeira história em quadrinhos brasileira. *Zé Caipora* é lançado em 1883, tornando-se o primeiro personagem fixo brasileiro nas histórias em quadrinhos seriadas.

Os gibis tornam-se, gradativamente, a representação da arte sequencial no Brasil. Em 1960, a revista *O Pererê*, com textos e ilustrações de Ziraldo (autor de *O Menino Maluquinho*), passa a ser publicada. Nessa história, o personagem principal era um saci (elemento da cultura brasileira), e quase sempre se evidenciava um fundo educacional e ecológico. No final da década de 60, o cartunista Henfil deu início ao formato “tira”, com seus personagens *Graúna* e *Os Fradinhos*. Foi nesse formato de tira que, em 1959, surgiram os personagens de Mauricio de Souza, que ganharam sua própria revista pouco tempo mais tarde. Já as *graphic novels* tiveram origem nos últimos anos, com

publicações vindas do exterior. No Brasil, dois dos precursores foram os premiados irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá, que fizeram a adaptação de uma das obras de Machado de Assis, *O Alienista*.

Em 1938, com a publicação da primeira revista em quadrinhos de super-heróis, *Action Comics#1*, o mercado se abre para uma temática que viria a dominar a indústria do entretenimento nos últimos tempos. Surgem, assim, os verdadeiros mestres no ramo dos quadrinhos de super-heróis. Em 1950, o famoso Stan Lee, em parceria com Jack Kirby e Steve Ditko, cria heróis complexos e problemáticos, dando um novo gênero ao tema, diferentemente dos personagens da DC Comics (*Batman*, *Superman* e *Mulher Maravilha*), que passam uma imagem de seres indestrutíveis e soberanos. Stan Lee é o responsável por transformar a empresa da Marvel de uma pequena editora de HQs na maior corporação multimídia de história em quadrinhos do mundo.

Um importante artista a ser citado também é Frank Miller. Conhecido por ser o autor de obras marcantes como *Sin City* e *300*, o artista norte-americano é conhecido por utilizar uma linguagem sombria e desenhos marcados por alto contraste, o que se assemelha aos filmes *noir*. Miller é um artista de bastante bagagem, que chegou a trabalhar como *freelancer* em diversas editoras, como Marvel e DC, fazendo com que algumas de suas obras fossem adaptadas para o cinema.

Importante, também, citar Neil Gaiman, criador do famoso *Sandman*, cujo personagem principal é *Sandman*, uma personificação do sonho, também conhecido como Morpheus, em uma referência à mitologia grega, além de seus irmãos *Morte*, *Delírio*, *Desejo*, *Desespero* e *Destruição*.

Com a solidificação do tema de super-heróis, o surgimento das *graphic novels* e o crescimento de grandes editoras de HQs, como DC Comics e Marvel, vários artistas se consagraram no ramo das histórias em quadrinhos, dentre os quais Alan Moore (*Watchmen*), o brasileiro Mike Deldato, o americano Alex Ross, Esad Ribic, Joe Jusko, Richard Isanove, Jae Lee, Gabrielle De'l Otto e muitos outros.

Capítulo II:

Artistas com Influência sobre a Obra de Juliano Vinícius

2.1-Alex Ross

O norte-americano Nelson Alexander Ross nasceu em 22 de janeiro de 1970 em Portland, Oregon. O artista é um desenhista e pintor de histórias em quadrinhos, aclamado pelo seu realismo fotográfico. Influenciado pela sua mãe Lynette Ross, que trabalhou como desenhista de moda, e por artistas como Norman Rockwell, Neal Adams e George Perez, Alex Ross também é conhecido por sua paixão pelos visuais antigos de personagens clássicos e pelo lado místico dos super-heróis (KIDD, Chip and SPEAR, Geof, *Mythology, The DC Comics Art of Alex Ross*, 2005, Pantheon Books, New York).

Dentre os trabalhos mais conhecidos do artista, destacam-se *Kingdom Come* (DC Comics, 1996) e *Marvels* (Marvel, 1994). O primeiro trabalho citado trata de uma sociedade em que os seres humanos não conseguem mais conviver com os super-humanos, além de abordar um lado diferente dos conhecidos super-heróis, sendo que personagens como *Superman, Batman, Lanterna Verde, The Flash*, dentre muitos outros, encontram-se velhos e problemáticos e têm que “voltar à ativa” em um mundo prestes a se autodestruir. Em *Marvels*, Ross mostra o ponto de vista dos seres humanos comuns, em um mundo recém-apresentado aos super-heróis. Esse estranho acontecimento é retratado pelo ponto de vista de um cidadão comum, desde sua juventude até constituir sua família, vivendo em um mundo em crise e tomado pela incerteza de quem realmente são os super-humanos.

Alex Ross estudou e se formou na Chicago's American Academy of Art, no mesmo lugar onde sua mãe se formara quarenta e um anos antes. Passou por diversos estudos artísticos, incluindo anatomia e composição de cores, até

[Digite texto]

dominar totalmente a técnica utilizada em suas ilustrações. Suas pinturas são feitas com tintas guache e aquarela, logo após um detalhado desenho a lápis, com as devidas marcações das sombras e tonalidades de cinza. Suas ilustrações aparentam ter vida própria e seus quadrinhos conduzem o leitor a uma experiência envolvente ao se deparar com personagens retratados com um impressionante realismo fotográfico.



Figura 8- *Kingdom Come*, DC Comics, 1996.



Figura 9- *Marvels*, ed. Marvel, 1994.

O trabalho de Alex Ross é tão conhecido e valorizado que foi utilizado até no cinema. No filme *O Homem Aranha 2*, as ilustrações do artista podem ser vistas na introdução do filme, na qual ele retrata cenas acontecidas no primeiro longa-metragem, dando, assim, abertura à seqüência da história.

Ross contribuiu com mais de mil e quinhentas páginas de quadrinhos em menos de quatorze anos. – dentre os trabalhos mais notáveis, pode-se citar *Uncle Sam* (Vertigo, DC Comics, 1997). Além da arte, participou também como roteirista e co-criador da série *Astro City*, que explora o mito dos heróis. Possui, ademais, em seu currículo, diversos outros trabalhos, como : *Earth X*; *Superman: Peace on Earth*; *Batman: War on Crime*; e *JLA: Liberty and Justice*; além de diversas capas de revistas para a editora Dynamite¹. Além de todos esses trabalhos, Alex Ross também fez parte da indústria dos *games*, ilustrando a capa do jogo *Mortal Kombat VS Dc Universe*, bem como a da edição de colecionador de *Assassin's Creed 3*.

O trabalho de Alex Ross influencia-me desde criança. Ler *Kingdom Come* pela primeira vez foi de grande impacto para mim. Percebi desde cedo

¹ KIDD, Chip and SPEAR, Geof, *Mythology, The DC Comics Art of Alex Ross*, 2005, Pantheon Books, New York, p.111.

uma diferença explícita entre o tipo de ilustração ali contida e os das outras histórias em quadrinhos com as quais eu estava acostumado. Parecia que cada personagem, cada cenário tinha recebido toda a atenção e a dedicação do ilustrador. Havia ali uma preocupação com a perfeição, com cada expressão de um personagem, com o ambiente que o cercava, com a iluminação, com as sombras e com o uso das cores, como se o artista se preocupasse em passar a sensação de dramaticidade, dor ou alegria para o leitor da forma mais naturalista – ou hipernaturalista – possível. Aquilo realmente me marcou e eu passei a ter uma preocupação maior com meus desenhos e com o que eu queria expressar por meio deles.

Não se tratava de uma revista feita às pressas, com prazos apertados, voltada inteiramente para o lucro da indústria, pela qual artistas são tratados pura e simplesmente como máquinas de produzir. Era diferente, era uma obra primorosa que obtinha sim um valor comercial, mas que transmitia e representava muito mais do que isso. Cada desenho era uma pintura, cada quadrinho era pintado à mão, nada de computadores, era como se cada página fosse uma tela. Era diferente, é diferente.

Alex Ross me inspira a me preocupar cada vez mais com os detalhes de cada ilustração, com a expressão de cada personagem, com os cenários retratados e, principalmente, com a emoção e a dramaticidade transmitidas em cada cena. Identifico-me não apenas com a temática do artista, mas também com o material utilizado. Assim como Ross, utilizo tintas guache e aquarela em minhas ilustrações, bem como o acabamento com aerografia. Procuro, assim como o artista, o diferencial dentro do mundo dos quadrinhos, com ilustrações únicas, ricas em detalhes, uma pintura a cada quadrinho.

2.2- Frank Miller

Frank Miller é um renomado autor e desenhista de histórias em quadrinhos norte-americano. Suas obras se destacam pelo tom sombrio e o alto contraste que faz lembrar os filmes *noir*, os quais apareceram no final de 1940, filmados em preto e branco, em um alto contraste, com raízes na cinematografia do expressionismo alemão. A temática girava em torno de filmes policiais, retratando seus personagens principais num mundo cínico e antipático.

Dentre as obras mais famosas de Miller, estão *Sin City* e *300* que acabaram por ganhar suas adaptações para o cinema. *Sin City* trata de um

mundo caótico, tomado por corrupção, assassinatos, bandidagem e drama. É a verdadeira “cidade do pecado”, onde a lei é feita pelo mais forte. Em *300*, Miller retrata a luta dos 300 soldados espartanos que não se renderam aos domínios do rei persa Xerxes (filho e sucessor de Dario I).

Miller começou a trabalhar muito jovem em *fanzines* (abreviação de *fanatic magazine*, revista editada por um fã), e logo mais tarde se tornou *freelancer* de editoras renomadas, como Marvel e DC Comics. Destacou-se na Marvel desenhando *O Incrível Homem Aranha*, ganhando seu posto como desenhista regular das histórias do *Daredevil* (*O Demolidor*, aqui no Brasil), e assumindo, também, mais tarde, seu papel como escritor. Foi nessa época que Miller criou a assassina *Elektra*, personagem à qual ficou mais associado em grande parte de sua carreira.

O artista possui um acervo de obras gigantesco, variando como desenhista e escritor. Em 1982, desenhou a mini-série *Wolverine*, escrita por Chris Claremont e, em 1993, escreveu a mini-série *Demolidor: O Homem sem Medo*, desenhada por Jhon Romita Jr. Escreveu roteiros para filmes como *Robocop 2* e *Robocop 3*, ficando decepcionado por nenhuma de suas ideias chegarem às versões finais dos filmes. Anos depois, tal desfecho seria diferente, por conta da realização das adaptações de *Sin City* e *300*, que foram as mais fiéis possíveis às suas obras.²

O que me surpreende nos quadrinhos do artista é a capacidade que ele tem de transmitir ao leitor exatamente aquilo que ele quer com traços relativamente simples e cores audaciosas, usadas cuidadosamente. Em *Sin City*, por exemplo, Miller utiliza basicamente o preto e o branco, com um alto contraste, com bastante uso do preto, utilizando algumas cores para enfatizar cenas ou personagens em determinadas horas. Um vermelho no sangue ou um amarelo no personagem “Yellow Bastard”, em meio ao preto utilizado, dão ênfase à cena e permitem com que a dramaticidade seja passada de forma mais forte, envolvendo o leitor ainda mais. A capacidade de retratar cenários chuvosos, interior de esgotos, fazendas e cidades apenas com preto e branco é algo fantástico. O clima sombrio se encaixa perfeitamente no roteiro de suas histórias e a facilidade com que o artista retrata suas cenas, expressões de personagens, com traços desapegados ao realismo fotográfico, transmitindo exatamente o que quer é realmente o forte de Frank Miller.

² Internet- Site: http://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Miller_%28comics%29

[Digite texto]



Figura 10- *Sin City*, Dark Horse, 1991; e a adaptação para o cinema *Sin City: A Cidade do Pecado*, 2005.

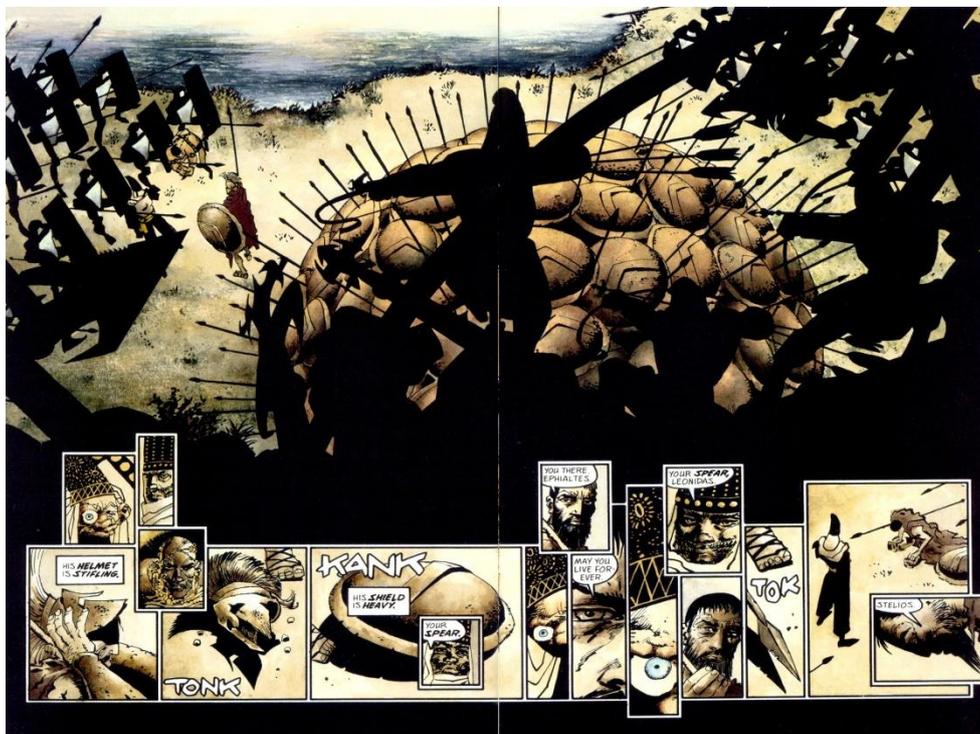


Figura 11- *300*, Dark Horse, 1998.

2.3- Caravaggio

Michelangelo Merisi da Caravaggio nasceu em Milão, em setembro de 1571. Foi identificado como o primeiro grande representante do estilo *Barroco*. Suas pinturas retratavam mais temas religiosos, a diferença era que o artista não se preocupava em representar suas figuras belas e delicadas para mostrar os acontecimentos bíblicos. Ao invés disso, Caravaggio utilizava modelos comuns, como prostitutas, crianças de rua e mendigos para posarem de personagens para suas obras. Dessa forma, o artista não se preocupava em esconder a feiura e as imperfeições dos modelos retratados em suas pinturas³.

A incrível técnica e habilidade de pintura do artista me inspiram bastante. A realidade que ele demonstrava em cada personagem, em suas expressões e formas que dão movimento e vida à cena era impressionante. Suas pinturas não representavam apenas uma imagem retratada. A sutileza, a fluidez dos traços e o uso das cores e sombras nos permitem ter uma ideia tão profunda da cena que está acontecendo que é como se nos sentíssemos presentes nela, como se participássemos da pintura.

O uso do claro e escuro de Caravaggio é uma das técnicas que mais me inspiram em minhas produções. Tal técnica permite um efeito ilusório de profundidade e preenchem toda a pintura, enfatizando a dramaticidade com um ar mais sombrio e tenebroso, ao mesmo tempo em que a luz dá vida ao acontecimento retratado, enfatizando os personagens e suas expressões.

O fato de Caravaggio não se apegar à beleza bíblica de seus personagens é algo, a meu ver, que permite com que suas pinturas sejam ainda mais envolventes e próximas ao realismo. Por utilizar modelos comuns para seus personagens, o artista permite que o espectador se identifique mais com a cena e com as figuras, observando todas as suas imperfeições e a “feiúra” de cada personagem. Isso permite que o observador não identifique a cena como algo inalcançável e, mesmo que os acontecimentos pintados por Caravaggio sejam bíblicos, sua técnica faz com que o observador se sinta mais “perto” da pintura, mais sensível às impressões que são transmitidas.

Esse impacto que cada pintura de Caravaggio causa no espectador é algo que eu busco expressar em minhas produções, principalmente na arte sequencial. Como se cada quadrinho fizesse com que o leitor se sentisse presente na história, transmitindo sentimentos, questionamentos, drama,

³ LONGHI, Roberto. *Caravaggio*. Editora Cosac Naify, 2012.

incertezas, tristeza, raiva e várias outras sensações que meus personagens possam ter. É o que se pode sentir com as telas de Caravaggio.

Em muitas das pinturas do artista, podemos notar e sentir o que cada personagem passa. O conjunto é tão completo – em se tratando de temática e técnica – que o espectador entra em um mundo de possibilidades e imaginação ao apreciar uma pintura de Caravaggio. Além da análise das cenas que estão sendo retratadas, suas pinturas são tão bem elaboradas, que se pode ir além do que está sendo visto. O espectador pode, ainda, ampliar seus horizontes e imaginar o que aconteceu antes e o que acontecerá depois da cena retratada, como aquela situação irá refletir no futuro de cada personagem e o que eles passaram até chegarem à cena escolhida para a pintura.

Esse é um dos fatores principais que procuro buscar nesse mestre barroco, que, além de sua técnica e temática espetaculares, consegue transmitir tais possibilidades para o espectador. É o diferencial que objetivo em minha produção. Um olhar adiante, sensações e envolvimento que levam o espectador a querer imaginar o restante da cena.



Figura 12- O *Sacrifício de Isaac*, óleo sobre tela, 1603, Caravaggio.

Capítulo III:

“Transformar o Imaginário em Realidade”

3.1- Interesse pelas HQ's e Arte Sequencial.

Desde criança, sou fascinado por desenhos animados e revistas em quadrinhos. Esse tipo de entretenimento tem feito parte da minha vida até os dias atuais. Sempre fui atraído pelo lado cômico dos desenhos animados, bem como pela ação dos desenhos e HQ's voltados para o público mais maduro. Essa paixão, porém, não se resume apenas à leitura das HQ's ou ao acompanhamento de animações televisionadas, mas do que isso: ajudou-me a construir meu lado artístico e a experimentar estilos diversificados de desenho.

Com o passar dos anos, fui direcionando meu estilo e gosto pela arte. Passei a conhecer, também, o mundo do cinema, além das diversas temáticas de filmes, como drama, terror, suspense, ação e ficção– gêneros estes os que mais me atraíam. E todo esse gosto por filmes, e desenhos era sempre transferido para o papel em forma de uma ilustração. Eu sempre buscava acrescentar informações às minhas produções, tentando atingir um resultado que me satisfizesse por completo.

Nunca gostei muito de reproduzir coisas estáticas, sem movimento, como um retrato, ou uma cesta de frutas, por exemplo. Meus personagens estavam sempre em ação: ou voando, fazendo poses, machucados por enfrentarem uma batalha, ou tristes pela morte de algum companheiro. Satisfazia-me mais quando meus desenhos expressavam mais vida, movimento, interpretações.

As obras de arte que mais me atraem são aquelas que se aproximam mais da realidade, nas quais os personagens retratados parecem realmente pessoas, cachorros são realmente cachorros e assim por diante. A capacidade de transferir para o papel a imagem tal como nossos olhos vêem é algo fantástico. Essa é a primeira coisa que me atrai, que me chama atenção: o fazer, a técnica. Depois vem a temática.

Caravaggio, por exemplo, não tem uma temática que me atrai muito. Retratar pessoas em seu cotidiano ou temas bíblicos não é algo que me chama muita atenção. Mas a sua capacidade e habilidade com a tinta, sua técnica e seu jogo de claro e escuro são impressionantes. Ele retrata as imperfeições e “feiúras” em seus personagens com uma anatomia fantástica, ultra-realista . Isso me prende por um bom tempo observando suas obras. Por conseguinte, tento manter minha arte sempre mais próxima da realidade. Por mais que a temática seja praticamente impossível na realidade, tal como super-heróis, personagens de filmes ou de *videogames*, sempre busco retratar os personagens de forma que impressionem o observador, com sua riqueza de detalhes, anatomia pormenorizada e um grande jogo de luz e sombra, que ajudam a dar vida à ilustração.

A liberdade criativa que uma ilustração nos proporciona é infinita. Podemos retratar o que quisermos e criar do jeito que bem entendermos. É claro que o grau de liberdade criativa varia conforme a habilidade técnica de cada um. Mas, para um artista ilustrador, acredito que esse é um dos fatores que mais agradam. Vendo por outro lado, é como se fôssemos deuses criando nosso próprio mundo, e tal “poder” não pode ser tirado por ninguém. Seria como transformar o imaginário em realidade. Transferir nossa mente, nossa imaginação para o papel. Esse é o poder. Quão fantástico é isso?

Todavia, infelizmente, por mais que a ilustração nos permita uma liberdade criativa infinita, somos limitados pelo nosso suporte e suas dimensões (papel, tela). E é aí que entra a paixão pela arte sequencial. Ela nos permite a liberdade de fazer várias ilustrações se transformarem em um acontecimento e carregarem um roteiro, uma história junto com elas. Seria como ser capaz de produzir um filme segmentado. Essa é a magia das HQ's.

As histórias em quadrinhos são tão fantásticas que alguns famosos artistas e escritores deram suas próprias considerações a respeito:

Alex Raymond (1909-1956, criador de *Flash Gordon*, *Jim of the Jungle* e *Nick Holmes*):

“Estou sinceramente convencido de que a arte dos quadrinhos é uma forma de arte autônoma. Reflete sua época e a vida em geral com maior realismo e, graças a sua natureza essencialmente criativa, é artisticamente mais válida do que a mera ilustração. O ilustrador trabalha com máquina fotográfica e modelos; o artista dos quadrinhos começa com uma folha de papel em branco e inventa sozinho uma história inteira - é escritor, diretor de cinema, editor e desenhista ao mesmo tempo.⁴”

⁴ Internet-Site: <http://www.dialogosuniversitarios.com.br/pagina.php?id=789>

[Digite texto]

Picasso:

"A grande mágoa da minha vida é nunca ter feito quadrinhos"

Scott McCloud (autor de *Zot* e *Desvendando os Quadrinhos*):

"Compreender os quadrinhos é um negócio sério. Hoje eles são uma das poucas formas de comunicação de massa na qual vozes individuais ainda têm chance de ser ouvidas. Hoje, as possibilidades do quadrinhos são, como sempre foram, ilimitadas. Os quadrinhos oferecem recursos tremendos para todos os roteiristas e desenhistas: constância, controle, uma chance de ser ouvido em toda parte, sem medo de compromisso... Oferece uma gama de versatilidade com toda a fantasia potencial do cinema e da pintura, além da intimidade da palavra escrita. É só necessário o desejo de ser ouvido, a vontade de aprender, e a habilidade de ver⁵."

Outro fator que me faz ser apaixonado pelos quadrinhos é a possibilidade de união entre diversas áreas, como cinema, *videogames*, animações, computação gráfica, literatura, música, entre outras. Todos esses meios desfrutam da arte sequencial. E trabalhar com esse tipo de arte proporciona-me estar trabalhando em todos esses setores também, e não só em revistas em quadrinhos. O campo agrega várias partes da indústria do entretenimento, abrangendo diversas áreas pelas quais sou fascinado.

3.2 – Técnica Utilizada.

Acredito que a grande maioria que é apaixonada pelo desenho e desenha, sempre começa com o lápis, o tradicional preto e branco do grafite. E realmente é uma fase muito importante na vida de um ilustrador, acredito eu, pois é uma técnica que permite estudo e grande evolução de cada artista. O uso das sombras, a leveza no traço, as tonalidades e graduações de cinza, o aprimoramento da técnica são fundamentais antes de se optar pelo uso das cores. Para mim, é uma técnica que nunca é esquecida ou deixada de lado por um ilustrador tradicional, pois, além da possibilidade de arte-finalizar um desenho em preto e branco, servir de rascunho, estudos e análises, ela pode

⁵ MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. M.Books, 2004, p.250.

servir também de base para a grande maioria das técnicas de pintura ou qualquer outra que adicione cor à ilustração.

Enfrentei diversas dificuldades até encontrar uma técnica para a adição de cores às minhas ilustrações. Desde cedo, eu era fascinado pelo trabalho do ilustrador de quadrinhos Alex Ross e pela realidade que ele atingia em cada personagem retratado, em cada cenário, em cada quadrinho. Eu sabia que era uma técnica tradicional, feita sem o uso de computadores, mas não conseguia descobrir ao certo qual era o material utilizado pelo artista.

Depois de diversas tentativas não tão convincentes com lápis de cores comuns e aquareláveis, percebi que nenhum resultado me possibilitava um efeito final que me agradasse. As ilustrações ficavam muito infantilizadas, grosseiras, tanto pela minha falta de habilidade quanto pela limitação do material. Foi aí que decidi experimentar as tintas guache e aquarela.

O passo adiante, o uso da tinta, tornou-se um desafio difícil e totalmente diferente dos quais eu estava acostumado a enfrentar em minhas produções. Passei muito tempo na fase de experimentação do material e tentando entender como funcionava o uso dos tipos de tinta que eu havia escolhido. O que me fez persistir no material foram os resultados satisfatórios que iam aparecendo aos poucos em cada ilustração.

Com muito treino, percebi que as tintas guache e aquarela se aproximavam mais do desenho pretendido do que as tintas óleo ou acrílica, por exemplo. Elas são mais aguadas e se misturam mais facilmente umas com as outras, além de possibilitar um degradê bem suave das cores. O material preenche todo o desenho com cor, de uma forma bem uniforme, além de criar camadas que dão profundidade e vida à ilustração.

Depois que se entende e se adquire prática com o material, percebe-se que a pintura com guache e aquarela se torna leve e precisa, assim como, o desenho a grafite o é. Os resultados são realmente satisfatórios e me permitem ilustrar personagens de forma que eles se aproximem cada vez mais da realidade. Um ser humano ilustrado se parece com um ser humano real, e os cenários, os efeitos, o jogo de luz, cores e sombra realmente dão um resultado mais maduro e realista às ilustrações.

Acredito que ilustrações com tinta guache e aquarela fiquem no intermédio entre o desenho e a pintura propriamente dita. As tintas dão vida ao desenho de uma forma suave e não tão carregada, pesada ou cheia de camadas como uma pintura a óleo. Ao mesmo tempo, pode-se dizer que é um desenho e uma pintura.

[Digite texto]

Além de todos esses fatores que me levaram ao uso desse tipo de material, as ilustrações à base de guache e aquarela me permitem produzir para várias finalidades, como quadros, livros, telas e, principalmente, para arte sequencial, para HQ's, que são minha paixão. Levando-se em consideração a dinâmica do mundo atual, conforme a qual a tecnologia se aprimora a cada dia, e a maioria das HQ's é produzida com o uso de computadores, acredito que produzir uma HQ na qual cada página é pintada à mão, do modo tradicional, seja um diferencial.

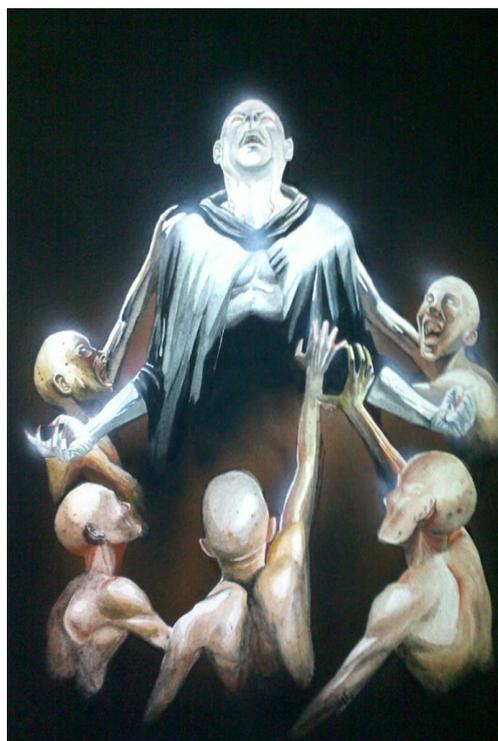


Figura 13- *Multiversians*, página de interior, 2011, Juliano Vinícius.



Figura 14- *Multiversians*, página de interior, 2011, Juliano Vinícius.

As duas figuras 13 e 14 são da HQ – ainda em produção – *Multiversians*, ilustrada por mim mesmo e com o roteiro de Diego Henrique. A HQ terá três volumes, dos quais o primeiro já está concluído e o segundo ainda se encontra em fase de produção. As imagens exemplificam uma HQ pintada com guache e aquarela, na qual cada quadrinho é basicamente uma pintura.

Multiversians é uma história que abrange diversas áreas, bem como ficção científica, temas sobre espiritualidade e sobrevivência humana. Trata do extermínio da raça humana por seres superiores alienígenas, com o objetivo de salvar o planeta Terra, impedindo assim um caos maior no futuro. A história se desdobrará até um grupo de sobreviventes do planeta, onde agora prevalece a lei do mais forte, em um mundo onde a raça humana está praticamente extinta.

Atualmente, os produtores (editoras) de revistas em quadrinhos vêm-se preocupando mais com a produção em massa do que com a qualidade do produto oferecido. Para atender o exigente e enorme mercado consumidor, a maior parte das HQ's é produzida em computador, com uma arte mais rápida e um acabamento menos detalhado, tudo para anteder à crescente demanda do mercado. Isso faz com que encontremos produtos cada vez menos diferenciados. Os ilustradores de HQ's trabalham de forma segmentada, ou seja, para se finalizar uma página, é preciso o trabalho de um desenhista, um "pintor" (quem adiciona cor aos desenhos) e um arte-finalista. Isso faz com que

as ilustrações pareçam um carro na linha de montagem de Henry Ford dentro de uma fábrica, onde o resultado é, digamos, “tudo igual”. É claro que existe a diferença de traço do desenho de cada artista, mas isso não é o suficiente para que se obtenha um produto final de qualidade diferenciada, única. As cores são adicionadas com o uso dos computadores e, pela pressão de prazos apertados, tornam-se cruas, chapadas, como se o colorista adicionasse o necessário para que aquela revista seja vendida no mercado. Por isso, estamos perdendo a beleza das HQ's.

Quero lembrar que me estou referindo à grande maioria das HQ's e de como elas se mostram atualmente. Ainda se encontram, contudo, algumas que se diferenciam notoriamente das outras. São aquelas de artistas mais renomados, nas quais os mesmos podem trabalhar suas ilustrações por mais tempo, com maior qualidade e, é claro, demonstrando seu talento excepcional. É o caso de artistas, ilustradores como Gabrielle dell’Otto, Alex Ross, Esad Ribic, Richard Isanov e alguns outros novos ilustradores que se vêm destacando nessa grande indústria. O trabalho desses artistas é notado de longe nas prateleiras das bancas, são trabalhos diferenciados em traço, estilo, acabamento, detalhes e talento. Dois desses artistas desenhavam, pintavam e arte-finalizam suas ilustrações com guache e aquarela, são os já citados Alex Ross e Esad Ribic. O problema é que, por precisarem de mais tempo para lançar seus trabalhos, artistas como esses não conseguem acompanhar a grande demanda e os curtos prazos que o mercado consumista exige, e acabam ficando apenas com as ilustrações de capa das HQ's; quando raro, lançam uma revista em quadrinho ilustrada por eles mesmos.

É esse um grande malefício do consumismo imediatista e não-aprimorado, pois o que se constata é a preocupação do público com a mera continuação de uma história, em quase total detrimento do modo como ela será redigida e ilustrada. Tal fenômeno está-nos fazendo perder a magia de todo o conjunto: ilustração mais roteiro. Os ilustradores e seus talentos são limitados pelo exigente mercado. A liberdade criativa e o talento dos próprios artistas estão sendo podados para se alimentar a indústria montadora de quadrinhos. O que se observa, por derradeiro, é uma improfícua robotização de atitudes e a indesejável “prostituição” da arte.

Em combate a esse quadro, tento aprimorar cada vez mais a minha arte dentro do ramo das HQ's, visando à qualidade e ao diferencial que possa vir a ser notado dentro do mercado, mostrando que revistas em quadrinhos são feitas por artistas, que produzem, antes de qualquer coisa, arte.

Acredito que quando a arte ilustrativa for mais valorizada, e nos tornarmos mais exigentes nesse quesito, faremos com que os próprios ilustradores sejam mais valorizados e possam trabalhar de uma forma menos

[Digite texto]

restrita e sufocante. Esse é meu objetivo ao idealizar, ilustrar e produzir uma HQ pintada à mão, com riqueza em detalhes, utilizando pincel e tinta, procurando sempre obter um produto final de qualidade, que realmente agrade o leitor e que faça com que ele se sinta parte da história, identificando-se com cada personagem e com seus detalhes, com o cenário e com todo o conteúdo que é oferecido dentro de uma HQ.



Figura 15- Multiversians fragmento, guache e aquarela, 2012, Juliano Vinícius

[Digite texto]



Figura 16- Multiversians fragmento, guache e aquarela, 2012, Juliano Vinícius



Figura 17- Multiversians fragmento, guache e aquarela, 2012, Juliano Vinícius

[Digite texto]

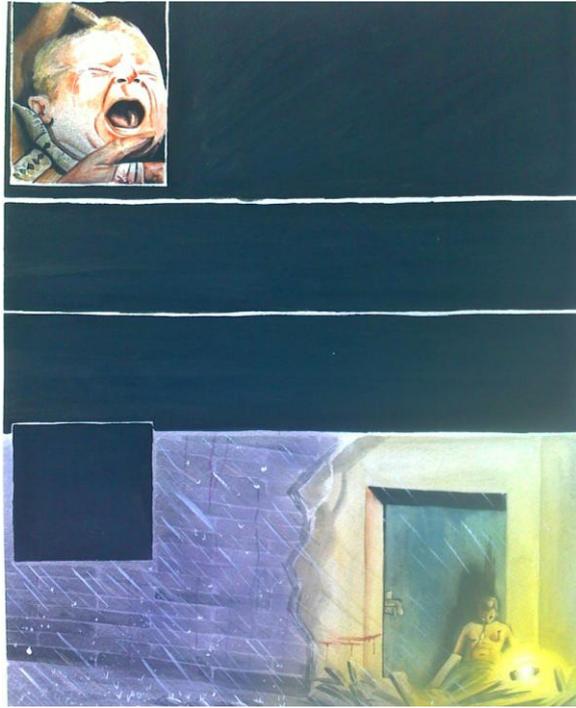


Figura 18- Multiversians fragmento, guache e aquarela, 2012, Juliano Vinícius

[Digite texto]



Figura 19- Multiversians fragmento, guache e aquarela, 2012, Juliano Vinícius

CONCLUSÕES

A ilustração e a arte-sequencial são meios de expressar a minha visão, o meu sentimento, o meu modo de enxergar determinados temas, personagens, situações e trazê-los para a realidade, para o papel. Atualmente, esses meios vêm-se voltando mais para o mercado consumidor e deixando de lado a verdadeira magia, expressão e talento de cada artista, assemelhando-se, cada vez mais, a uma indústria maquinal de produção em massa. Talvez seja esse um dos fatores pelos quais muitos desconsideram a ilustração como arte. Talvez seja até mesmo, quem sabe, a perda da sensibilidade das pessoas para a arte devido à industrialização da vida e dos sentimentos, da falta de tempo, da busca pelo tal “sucesso”, ou, quem sabe, ainda, pelo próprio sustento ou pela própria subsistência.

Gostaria de frisar a necessidade de se recorrer à internet, a “indústria da pressa e das informações mercadológicas” e, muitas vezes, desprovida da verdade completa (científica e histórica), de profundidade do saber, para encontrar dados mais completos sobre o tema, bem como a livros sobre determinados artistas e ilustradores, que falassem um pouco sobre a trajetória das HQ's até os dias atuais.

Mesmo não acreditando muito, espero que, com o passar do tempo, os artistas, ilustradores sejam mais valorizados, bem como o trabalho e o talento individual de cada um. Dessa forma, teremos trabalhos de melhor qualidade e com mais expressividade, com mais “do artista” do que “do mercado”. Quem sabe assim, as ilustrações e, conseqüentemente, a arte sequencial passem a ser ainda mais valorizadas e mais reconhecidas dentro da indústria do entretenimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAVALCANTI, Ionaldo. *Mundo dos Quadrinhos*. Editora Símbolo, São Paulo, 1977

DINI, Paul e Ross Alex. *Os Maiores Super Heróis do Mundo*. DC Comics e Panini Books, Chicago, 2009

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. Editora Martins Fontes, New York, 1999.

GOIDA, Andre Kleinert. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. São Paulo: L&PM Editores, 2011.

Internet – Site: http://pt.wikipedia.org/wiki/Banda_desenhada

Internet – Site: http://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Miller_%28comics%29

Internet - Site: <http://www.dialogosuniversitarios.com.br/pagina.php?id=789>

Internet – Site: <http://cafehistoria.ning.com/profiles/blogs/historia-da-origem-das>

Internet – Site: <http://en.wikipedia.org/wiki/Caravaggio>

Internet – Site: <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/quem-inventou-a-historias-em-quadrinhos>

KIDD, Chip and SPEAR, Geof, *Mythology. The DC Comics Art of Alex Ross*, Pantheon Books, New York, 2005.

LONGHI, Roberto. *Caravaggio*. Editora Cosac Naify, 2012.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Editora M.Books, New York, 2004

MOYA, Álvaro. *História da História em Quadrinhos*. Editora Brasiliense, 1996.

PROENÇA, Graça. *História da Arte*. Editora Ática, São Paulo, 2003.

ROSS, Alex e WAID, Mark. *O Reino do Amanha*. DC Comics, New York, 1970.

WÖLFFILN, Heinrich. *Renascença e Barroco*. Editora Perspectiva, São Paulo, 2000.

[Digite texto]