



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL,**  
**PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**VÍTOR HUGO DE SOUZA ORÉM**

**ARTBOOK ASSEMBLE:**  
**ilustrações em busca de um estilo próprio**

**Brasília - DF**  
**2019**

**Vítor Hugo de Souza Orém**

**15/0151705**

## **ARTBOOK ASSEMBLE:**

### **ilustrações em busca de um estilo próprio**

Produto apresentado à Universidade de Brasília  
como requisito necessário para a conclusão do Curso  
de Comunicação Social.

Orientador: Professor Luciano Mendes

**Brasília - DF**

**2019**

## RESUMO

Este projeto de pesquisa explica o método de desenvolvimento do livro de arte intitulado *Artbook Assemble*, criado a partir de conhecimentos obtidos nas aulas, atividades e projetos de disciplinas de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda. Este é um produto que busca, por meio de experimentações, refletir sobre a necessidade de um artista em encontrar um estilo próprio de ilustração. Para guiar a experimentação e criar o conteúdo necessário para a criação do livro, foi utilizada como referência a produção cinematográfica Vingadores: Guerra Infinita. A partir de estudos do material audiovisual e conteúdos complementares relacionados, foram criadas diversas ilustrações inspiradas por estilos de diferentes ilustradores do mundo dos quadrinhos, levando a uma investigação sobre a eficiência de uma metodologia como essa para encontrar um estilo individual de ilustração.

Palavras-chave: Livro de arte; Ilustração; Experimentação; Histórias em Quadrinhos; Super-heróis; Comunicação; Publicidade.

## ABSTRACT

This project of research explains the method used to create an art book entitled *Artbook Assemble*, created based on knowledge acquired at classes, activities and projects from the Social Communication course at University of Brasília. This is a product that uses experimentation as tool to consider the need for an artist to have his own illustration style. Avengers: Infinity War was the mediatic product used as reference to guide all experimentations and creations needed to develop the book. Illustrations were created based on studies from the movie and other products related, and inspired by the style of some illustration artists from the comic books scenario. All the illustrations led to an investigation about the efficiency of the method used to discover an individual illustration style.

Key-words: Art Book; Illustration; Experimentation; Comicbook Stories; Super Heroes; Communication; Publicity.

# Sumário

## RESUMO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. PERGUNTA DE PESQUISA.....	7
3. ESTADO DA QUESTÃO.....	7
4. JUSTIFICATIVA.....	10
5. OBJETIVOS.....	11
5.1 Gerais.....	11
5.2 Específicos.....	11
6. METODOLOGIA.....	12
7. DESENVOLVIMENTO .....	13
7.1 Tipos de desenho e estilos de ilustração .....	13
7.2 Etapa de <i>Sketches</i> .....	18
7.2.1 Ilustrações da etapa de <i>Sketches</i> .....	21
7.3 Etapa de Experimentação.....	25
7.3.1 Ilustrações da etapa de Experimentação.....	28
7.3.1.1 Tipo de desenho: Caricato .....	28
7.3.1.2 Tipo de desenho: <i>Comics</i> Estilizado .....	34
7.4 Etapa Final: Identificação.....	40
7.4.1 Ilustrações da etapa de Identificação.....	45
8. Projeto Gráfico.....	54
8.1 Nome do produto.....	55
8.2 Formato do produto.....	55

8.3 A Capa.....	57
8.4 Paleta de cores.....	61
8.5 Paleta tipográfica.....	62
8.6 Acabamento.....	63
9. Conclusão.....	65
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>68</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O desenho, por séculos, tem sido uma das grandes formas de expressão do homem. Desde o período pré-histórico nossos ancestrais já utilizavam desenhos como forma de se comunicar e transmitir mensagens. Quando criança, antes mesmo de nos alfabetizarmos, encontramos no desenho uma forma de expressar nossa criatividade, de criar mundos e dar vida a coisas que habitam nossa mente.

O desenho hoje está presente em diversos meios de comunicação como instrumento para entreter e comunicar, como objeto auxiliar na transmissão de uma mensagem ou sendo a própria mensagem. Dentre os vários tipos de mídia, o quadrinho se destaca por possuir uma gama variada de estilos e artistas que ilustram histórias de forma brilhante e que vem ao longo dos anos sendo cada vez mais estudada.

Um dos maiores desafios para grande parte dos ilustradores iniciantes, seja no mundo dos quadrinhos ou qualquer outro, é encontrar um estilo próprio, sua marca registrada que o difere de todos os outros artistas. Muitas vezes o traço e estilo adotado pelo artista se baseia em referências, mas nunca é idêntico à elas e costuma se destacar nesse meio. Muitos quadrinistas são considerados grandes ilustradores e seu traço/estilo é reconhecido em poucos segundos pelos amantes das HQs.

Ao mesmo tempo, o mercado de trabalho para ilustradores mostra-se cada vez mais interessado por artistas versáteis, capazes de explorar vários tipos de desenho, sem necessariamente se prender a um só. Isso pode se justificar pela praticidade de se ter um artista com uma gama maior de possibilidades de desenho, ao invés de vários artistas contratados para projetos específicos.

A ideia deste trabalho veio de um desejo pessoal de encontrar um estilo próprio de ilustração e da vontade de praticar mais e melhorar minhas habilidades com desenho e arte digital, tanto na busca de realização própria quanto para evoluir profissionalmente.

Neste trabalho fiz uma experimentação com ilustração em forma de *Artbook*, tendo como base um produto audiovisual, inspirado nos quadrinhos, na tentativa de refletir sobre a importância de desenvolver ou não um estilo próprio de ilustração. Avaliando se o praticar é mais importante que definir um estilo próprio.

Para nortear essa experimentação escolhi um produto da cultura pop de grande relevância para o período atual, o filme Vingadores: Guerra Infinita. Além de ser um dos maiores ícones atuais, o filme é carregado de material narrativo e gráfico-visual dos quadrinhos, sendo essa a maior fonte de inspiração para a produção do longa. Assim, além de poder trabalhar com um produto que pessoalmente gosto bastante, tive insumos tanto do filme quanto dos quadrinhos na hora de experimentar estilos diversos em minhas ilustrações.

## **2. PERGUNTA DE PESQUISA**

Como a experimentação e o exercício de produzir um *artbook* pode ajudar um ilustrador na reflexão sobre a necessidade de um estilo próprio e no desenvolvimento seu estilo de ilustração?

## **3. ESTADO DA QUESTÃO**

As Histórias em Quadrinhos fazem parte do nosso dia-a-dia a mais de 100 anos, e desde então tem ganhado espaço como produto da cultura pop não só nas revistas e jornais mas na TV e no cinema. Segundo a obra do autor Jeffrey Johnson (2012), *Super-History: Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present*, no início dos anos 40 os Estados Unidos, recém entrados na segunda guerra mundial encarava algumas mudanças. Os “papéis” das mulheres estavam mudando devido ao envolvimento com a guerra, milhares de imigrantes estavam entrando no país fugindo da Europa e o período foi consideravelmente oportuno para vários artistas, editores e outros profissionais, em especial os que atuam nos quadrinhos do gênero “Super-Heróis”, que se inspiraram as situações e eventos daquela época para criar ícones das HQs como Capitão América, Mulher maravilha e Super Homem.

Nos anos 60, a Marvel se destacou utilizando os super-heróis como referência as diversas lutas por direitos civis que iniciaram nesse período. Os elementos de luta contra os padrões e pelos direitos das minorias inspiraram a criação de super-heróis como Luke Cage, nos anos 70, e tiveram grande importância e contribuição para o cenário atual, com maior diversidade de personagens com super poderes e habilidade sobre humanas.

A linguagem adotada pelos quadrinhos uniu a criação de roteiristas e ilustradores em um produto só, trazendo aos leitores emocionantes histórias ricas em roteiros e imagens. Alguns dos elementos que o quadrinho traz em suas páginas não existem em nenhuma outra mídia, como por exemplo, a visualização da página da história. Várias mídias podem contar

histórias, mas poucas ou quase nenhuma te permite visualizar todos os quadros de uma cena de uma vez, a leitura no quadrinho é mais livre e pode assumir várias formas. Essas formas são muito marcadas pelas ilustrações e composições feitas pelos artistas que criam quadrinhos, e cumprem papel fundamental na linguagem desse meio.

Baseado em um curso muito concorrido da *School of Visual Arts* de Nova Iorque, *Quadrinhos e arte sequencial* de Will Eisner (1985) é uma obra essencial para estudantes, professores e profissionais de artes gráficas. Dentre os vários temas abordados no livro sobre a linguagem dos quadrinhos, anatomia, enquadramento, dinamicidade etc. são fundamentais para a tradução de qualquer produto, sobretudo um audiovisual, para um *artbook* ilustrado.

A obra de Eisner inspira também o livro de Scott Mccloud (1994), *Desvendando os Quadrinhos*, que funciona perfeitamente como um aprofundamento e atualização dos conceitos abordados por Eisner em *Quadrinhos e arte sequencial*. Mccloud aborda outros fatores relacionados a ilustração que complementam a fala de Eisner e são fundamentais para artistas e ilustradores que buscam encontrar um estilo próprio de ilustração, partindo inclusive do princípio de que diferentes tipos de desenho podem transmitir mensagens diferentes.

A ilustração nos quadrinhos sempre foram uma porta de entrada aos vários gostos dos leitores. Dentre os inúmeros gêneros possíveis nas HQ's, algumas pessoas gostam de quadrinhos do gênero de super-heróis, algo que se assemelha ao estilo de ilustração de Frank Miller, por exemplo, que se destacou por HQs como *Demolidor* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, onde usa de traços menos refinados, mais sujos e dinâmicos. Outros podem se interessar por um gênero *Tirinhas*, com enredo mais simples, que se assemelha ao estilo de ilustração de Bill Watterson, autor de *Calvin e Haroldo*, onde utiliza de traços mais orgânicos e formas mais simples. Assim, estilos de ilustração podem ser usados para auxiliar na linguagem dos quadrinhos e com a mensagem que se pretende passar ao leitor.

O estilo individual de Frank Miller é marcado por traços grosseiros<sup>1</sup>, não vemos muito refinamento de linhas em sua arte final, aproximando-a de um *sketch*. Ainda assim, o nível de detalhamento de suas ilustrações é bem elevado, tanto nos traços dos personagens quanto no uso de texturas e cores com maior contraste e mais sombrias, o que torna suas peças – mesmo que com o traço mais cru – mais complexas. Outra marca registrada de Frank Miller é a

---

<sup>1</sup> O termo foi usado para caracterizar traços orgânicos mais agressivos, rápidos e com feitos com pouco cuidado.

estilização dos personagens e a brincadeira com proporções, como no exemplo abaixo, nas mãos dos personagens na capa de *Demolidor*.



Frank Miller

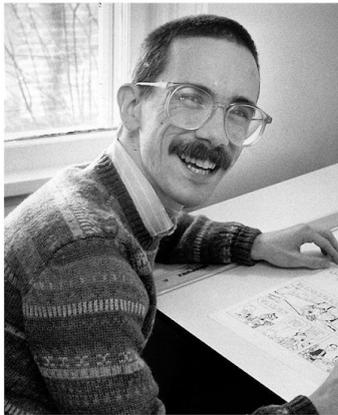


Figura 1. Ilustrações de Frank Miller em Demolidor e Batman: o cavaleiro das trevas

O estilo de Bill Watterson possui traços orgânicos<sup>2</sup>, mas de forma mais refinada e menos rabiscada. Nas ilustrações de Watterson, não vemos a necessidade de aproximar os personagens fielmente a forma humana ou animal no uso dos traços, que são bem estilizados. A complexidade da arte é menor que no estilo de Miller, por usar texturas mais simples e cores mais leves.

---

<sup>2</sup> Traços orgânico, neste trabalho tem como principal característica que o define as linhas fluidas, que são criadas, principalmente, por traços feito com pincéis ou canetas que simulam essa ferramenta. Dessa forma é possível ver uma variação de tamanhos e larguras das linhas feitas, além de texturas também advindas do material usado para criá-las.



Bill Watterson

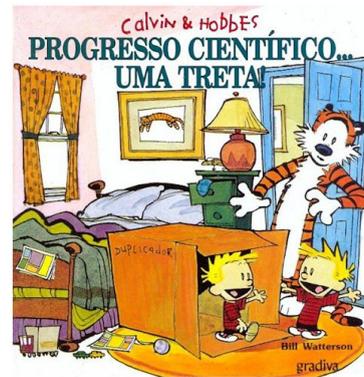
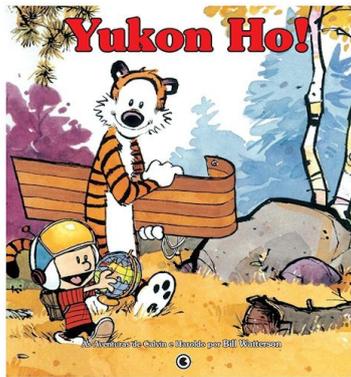


Figura 2. Ilustrações de Bill Watterson em Calvin e Haroldo: Yukon Ho! e Calvin e Haroldo: Progresso científico... uma treta!

#### 4. JUSTIFICATIVA

A relevância deste trabalho vem principalmente do exercício de experimentações como forma de alcançar ou não um estilo próprio de ilustração e refletir sobre sua importância, tendo como desafio/inspiração um determinado tema. Ao descrever a metodologia e apresentar os experimentos feitos neste projeto, pude dar uma possível direção a ilustradores que procurem encontrar um estilo próprio de ilustração e mostrar um tipo de estudo que pode contribuir para isso.

É uma tarefa complicada definir traços de sua própria ilustração como um estilo próprio, e por isso não é necessário defini-lo antes de iniciar uma arte ilustrada. Contudo, possuir um estilo próprio tem se mostrado cada vez mais relevante para artistas que buscam se destacar no mercado dos quadrinhos ou qualquer outro em que haja produção de ilustrações como ferramenta de comunicação. Além disso, promove ao artista a realização pessoal de se identificar com um estilo individual.

Por outro lado, um artista versátil que consegue caminhar sob vários estilos e tem domínio sobre diversos tipos e gêneros de ilustração também tem grande relevância, por apresentar mais repertório e uma gama maior de possibilidades ao trabalhar em um projeto, seja profissional ou pessoal.

Independente do caminho que o artista optar, tendo definido ou não seu estilo próprio, e trabalhando com um ou mais estilos, os tipos de desenho são importantes pois segmentam os mercados, linguagens e gêneros nos quais ilustradores podem produzir seus trabalhos. Por isso, um artista cujo estilo de ilustração segue tendências mais realistas pode produzir

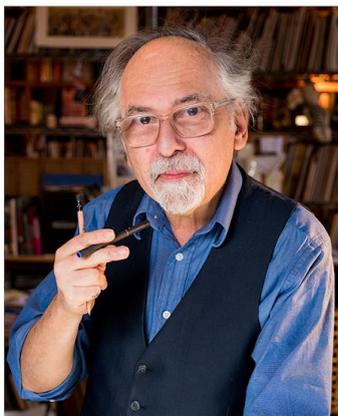
trabalhos de gêneros como o de super-heróis, enquanto um ilustrador cujo estilo segue uma linha mais cartunizada pode produzir trabalhos de gênero de tirinhas, por exemplo. Ainda assim, não existem regras para os possíveis caminhos em que os estilos podem percorrer. McCloud diz que desenhos mais simples podem gerar uma aproximação maior com o leitor que um desenho realista (MCCLLOUD, 1995, p. 45), podemos ver no desenho de Spielgeman em *MAUS*, por exemplo, um estilo mais caricato sendo usado para retratar o Holocausto. Isso mostra que existem direções, mas que é possível experimentar e explorar linguagens de várias outras formas.



Scott McCloud



Figura 3. Desvendando os quadrinhos, Scott McCloud.



Art Spiegelman



Figura 4. MAUS, Art Spielgeman.

## 5. OBJETIVOS

**5.1. Geral:** Produzir um *artbook* ilustrado de Vingadores: Guerra Infinita, apresentando conteúdo escrito e ilustrado sobre os processos criativos, escolha dos tipos de desenho e *sketchs* do início da produção até as ilustrações finalizadas.

**5.2. Específicos:**

- Analisar estilos e tipos de desenho utilizados nas HQs;
- Buscar artistas e quadrinistas cujo estilo de ilustração sirva de referência para o trabalho;
- Analisar a linguagem e composição das ilustrações nos quadrinhos como referência para minhas próprias ilustrações;
- Analisar a composição visual do filme Vingadores: Guerra Infinita;
- Traduzir os elementos visuais e personagens do filme Vingadores: Guerra Infinita em forma de ilustração;
- Experimentar diferentes tipos de desenho;
- Identificar a relevância de algum dos tipos de desenho como base para meu estilo próprio;
- Refletir se o exercício de ilustrar é mais importante do que encontrar um estilo próprio e definido.

**6. METODOLOGIA**

- Para o desenvolvimento deste projeto foi necessário assistir ao filme Vingadores Guerra infinita com a finalidade de observar os personagens, cenários, o tom das cenas e lutas.
- Além disso, uma pesquisa mais profunda sobre a construção visual do filme por meio do livro de *Concept arts, Marvel's Avengers: Infinity War - The Art of the Movie* (2018), foi fundamental para o desenvolvimento do trabalho.
- Foi realizada uma pesquisa sobre os possíveis tipos de desenho mais utilizados nos quadrinhos, e que tenho mais afinidade ou que acho mais interessantes. E em seguida, executada a primeira etapa prática: um exercício, com uma seleção desses tipos de

desenho, em forma de *sketch* para a escolha de dois tipos a serem experimentados com maior profundidade. Essa primeira etapa foi chamada “Etapa de *Sketches*”.

- Foram selecionadas uma cena e três personagens, ilustrados na segunda etapa prática. Essas cenas e personagens foram experimentados com os dois tipos de desenho definidos após a etapa de *sketches* com base na afinidade e aptidão com que trabalhei cada um desses. Essa fase foi denominada “Etapa de Experimentação”.
- Em seguida foi escolhido, entre os dois tipos, um principal, que foi usado em mais ilustrações para a terceira e última etapa prática do projeto.
- E por fim, foi produzido um *artbook* com as ilustrações, processos criativos, *sketchs* e a contextualização das mesmas.

## **7. DESENVOLVIMENTO**

### **7.1. Tipos de Desenho e estilos de ilustração**

No início da experimentação prática, procurei por diferentes tipos de desenho de modo geral e especificamente no âmbito dos quadrinhos, buscando também por definições que possam me auxiliar e me direcionar melhor no que de fato é um tipo de desenho.

Para este trabalho, o “tipo de desenho” remete a forma como são utilizados os recursos e elementos na composição de uma ilustração, como traço, cor, a dinâmica entre os elementos, perspectiva etc. Alguns dos possíveis tipos de desenho que poderiam ser abordados nas experimentações do projeto, por exemplo, são: ilustração realista, hiper-realista, ilustração infantil, caricatura, cartoon, doodle, entre outros. Cada um desses usa de forma diferente os elementos de sua composição, umas possuem o traço mais marcado, uma complexidade maior na escolha e uso de cores, alguns possuem perspectivas mais complicadas, já outros podem usar apenas um plano 2D para compor o desenho. O conjunto de fatores e a forma como são usados são o que, basicamente, difere um tipo de outro e isso afeta diretamente na linguagem que o produto final carrega.

Diferente do tipo de desenho, o estilo de ilustração é algo pessoal do artista que cria a obra. Um mesmo tipo de desenho pode ser usado por inúmeros artistas, ainda assim, o estilo de cada uma das ilustrações feitas por eles pode mudar bastante entre si. O estilo é uma

construção mais pessoal, formada por alguns fatores internos e externos, mas que muda de artista para artista. Em minhas pesquisas, encontrei um artigo, *Análise diacrônica dos estilos de desenho nas histórias em quadrinhos*, em que está conceituado o que é “estilo” de ilustração, desde a origem da palavra a definições mais específicas que se mostraram essenciais para meu trabalho.

Neste ponto, podemos identificar, inicialmente, dois elementos determinantes do estilo individual, um de natureza material - a tecnologia (ferramenta) - outro de natureza bio-psíquica - o temperamento do artista. Estes dois elementos se interpõem em todo o campo da expressão humana, da escultura à arquitetura, da poesia escrita à poesia visual.

Os fatores bio-psíquicos determinam a intenção do artista enquanto lança mão das possibilidades expressivas do utensílio material que escolhe para manifestar suas ideias.

(MIRA, 2011, p.5)

Segundo descreve Fabrício Mira (2011, p.5), existe o estilo individual, fruto da parte cognitiva inerente a cada artista. Este é único e diferente, varia de pessoa para pessoa, mesmo que sejam expostas à mesma cena ou objeto de referência. O autor aponta também o estilo coletivo, que diz respeito aos estímulos culturais que influenciam os artistas de determinada época. Eles são expostos a aspectos socioculturais que afetam o estilo de cada um, resultando em determinadas características de conteúdo, traço e composição em comum entre suas ilustrações.

Para dar início ao meu projeto, pesquisei alguns dos tipos de desenho mais utilizados nos quadrinhos, tanto no gênero de super-heróis, quanto no gênero de tirinhas, com os quais me familiarizo mais. Escolhi quatro a servirem como base para minhas ilustrações, como forma de metodologia para guiar as experimentações. Limitando esses tipos de desenho a serem trabalhados, a experimentação do projeto se torna mais direcionada e assim pude definir parâmetros de comparação ao avaliar minhas ilustrações.

Os tipos de desenho foram escolhidos primeiramente com base no meu gosto pessoal, uma vez que o objetivo do exercício deste projeto é encontrar meu estilo individual. Para diferenciar cada tipo de desenho, usei quatro artistas cujos estilos de ilustração caminham pelos gêneros super-heróis ou tirinhas como referência e suas produções como inspiração

para encontrar meu estilo próprio. O critério de escolha dos artistas se deu, primeiramente, por serem artistas que admiro e sigo o trabalho, tendo-os como referência pessoal para meus trabalhos. Além disso, são profissionais cuja ocupação principal é ilustrar, seja para veículos de comunicação como jornais e revistas, seja para produção de curta metragens animados ou criação e produção de histórias em quadrinhos de fato.

Diferenciei os estilos de cada artista em quatro tipos de desenho diferentes nomeados para este trabalho como: “cartunizado”, “caricato”, “comics estilizado” e “comics realista”. Os artistas escolhidos para enquadrar cada um dos tipos de desenho foram, respectivamente: Ruis Vargas (Figura 5), Caio Gomez (Figura 6), Thobias Daneluz (Figura 7), Jim Lee (Figura 8).

Ruis Vargas é um quadrinista, autor de obras como O Bobo da Corte, Doces Bárbaros e Deep. Iniciando sua carreira em Recife em 1990, com publicações em imprensa alternativa, no Jornal do Commercio e na Folha de Pernambuco, Ruis consolidou-se em São Paulo, sua terra natal com a obra O Bobo da Corte.

O estilo de Ruis Vargas segue uma linha visual menos complexa, com traços e formas simplificadas, orgânicas e com menor refinamento. Vemos que os personagens retratados e ilustrados pelo artista são bem caricatos, as formas utilizadas para ilustrá-los condizem muito com o caráter de cada um, sua linguagem e suas ações. As composições também são mais simples, Ruis utiliza muito de texturas de traço e cores para compor cenários. Isso aliado ao formato de tirinhas, mais recorrente em suas ilustrações e utilizado nas referências apresentadas abaixo, faz necessário um nível menor de detalhamento nas ilustrações como um todo, uma vez que muitos detalhes podem torná-la muito poluída.



Ruis Vargas  
Instagram: @ruisvargas

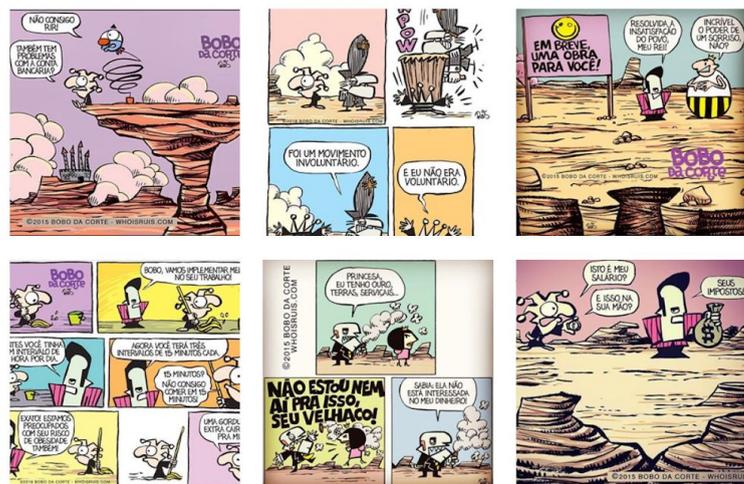


Figura 5. Ilustração de Ruis Vargas, em tipo definido como cartunizado.

Natural de Brasília, Caio Gomez também é um cartunista, começando sua carreira em 2007, principalmente com tirinhas independentes e trabalhos ilustrados para capas de livros, posters etc. Hoje é cartunista de tiras e ilustrador para o veículo de comunicação Correio Braziliense, onde produz ilustrações periódicas semanais para os conteúdos do jornal.

O estilo de Caio Gomez bebe de muitas das características do estilo de Ruis Vargas. Os traços também são simplificados e as formas mais orgânicas, de forma similar ao estilo de Ruis. No entanto, podemos ver um nível maior de detalhamento nas composições e ilustrações do artista. Os personagens e seu posicionamento, os cenários, as texturas e a composição dos elementos de sua arte se mostram um pouco mais complexos e ganham mais clareza e riqueza em detalhes.



Caio Gomez  
Instagram: @gomezstudios



Figura 6. Ilustração de Caio Gomez, em tipo definido como caricato.

Thobias Daneluz é um ilustrador formado em Design pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM). Iniciou seus trabalhos como ilustrador com 17, fazendo caricatura em eventos. Já foi ilustrador oficial do portal de entretenimento Omelete, e hoje é sócio e ilustrador do canal *Society of Virtue* no Youtube, onde produz trabalhos ilustrados para animações em vídeo.

O estilo de ilustração de Thobias Daneluz dá outro passo a frente no nível de complexidade e detalhamento quando o comparamos com os dois artistas anteriores. Seu traço e suas composições são bem marcantes e se aproximam do realismo, o que fica claro ao vermos os personagens retratados em suas ilustrações e sua semelhança inconfundível com os

atores que interpretam esses personagens em filmes e séries *live action*. Mesmo com essa aproximação ao realismo o estilo de Thobias ainda é, evidentemente estilizado e se enquadra muito bem como uma ilustração para histórias em quadrinhos do gênero super-herói. Apesar de um detalhamento maior, vemos o uso de poucos traços, feitos de forma bastante efetiva na construção das expressões e posicionamento dos personagens.



Thobias Daneluz  
Instagram: @thobiasdaneluz

Figura 7. Ilustração de Thobias Daneluz, em tipo definido como *comis* estilizado.

Jim Lee é um desenhista, arte-finalista, roteirista e editor de histórias em quadrinhos sul-coreano. Naturalizado americano, trabalhou para editoras como Marvel Comics, desenhando os X-Men, DC Comics desenhando o Batman e depois Superman. Foi vencedor do prêmio *Harvey* como novo talento em 1990 e hoje é co-editor da DC Comics.

O estilo de Jim Lee, por fim, chega ao último estágio nessa “rota de estilos”. Com uma raiz bem forte no mundo dos quadrinhos, no gênero dos super-heróis, Jim Lee traz ilustrações extremamente detalhadas e complexas. Seu estilo é o que mais se aproxima do realismo, dentre os selecionados neste trabalho, mesmo se tratando de um material ficcional e fantástico, por se assemelhar fielmente a forma humana como se estivessemos sendo expostos a uma fotografia. Seu estilo, apesar desses fatores, não se enquadra como realista, e cumpre seu propósito como um estilo de ilustração para quadrinhos. A riqueza em detalhes nos traços, texturas e cenários é sem dúvida a maior entre os quatro estilos abordados neste trabalho.



Jim Lee  
Instagram: @jimlee

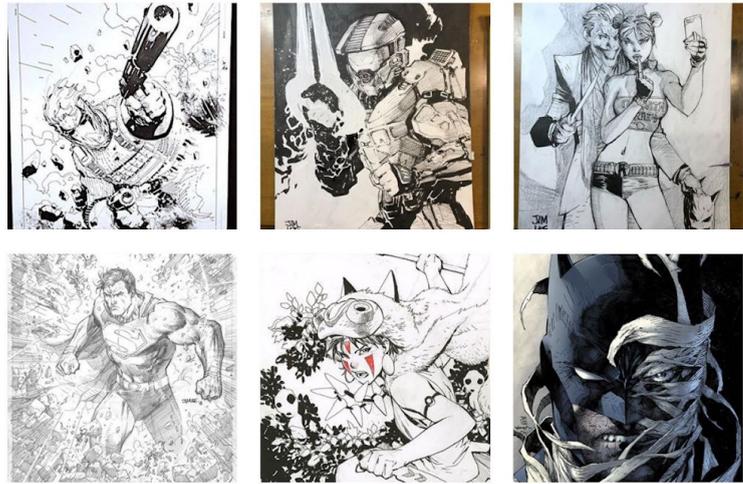


Figura 8. Ilustração de Jim Lee, em tipo definido como *comics* realista.

## 7.2. Etapa de *Sketches*

Escolhidos e definidos os quatro tipos de desenho, iniciei o processo de experimentação do trabalho com uma etapa inicial que denominei de “Etapa de *Sketches*”. Nela, exercitei cada um desses tipos, me inspirando no estilo de cada um dos artistas de referência, e comparei as produções seguindo alguns parâmetros. Foram eles: tempo gasto na produção de cada *sketch*, o nível de detalhamento necessário para concluí-los, a facilidade com que trabalhei os tipos de desenho e minha afinidade com cada um.

O propósito desta etapa era exercitar esses quatro tipos de desenho de forma ágil e despreocupada, já que a proposta era a de produzir um rascunho inicial, e não um trabalho finalizado. Segundo Gombrich (2012, p. 216):

Ele [Leonardo] deixou claro em seu Trattato que, ao fazer esboços, o artista deve evitar uma finalização cuidadosa para não impedir o fluxo de sua imaginação. O que ele chamou de *un componimento inculto*, um esboço mal feito era preferível para o estímulo a mente.

Realizando essa parte do processo, procurei principalmente me familiarizar com cada tipo de desenho. Por isso, dei mais atenção à composição do *sketch* do que ao detalhamento, e me preocupei em manter a essência de cada tipo de desenho. Por se tratar de um exercício rápido e que não demanda finalização, optei por realizá-lo com *sketches* feitos no papel com grafite. Essa escolha, sob uma ótica metodológica, permite que o rascunho cumpra seu

propósito de ser mais fluido e menos atrelado a detalhes, uma vez que não há recurso para desfazer ou apagar o que foi desenhado, pois exclui a possibilidade de utilizar borracha nesta etapa para fazer composições instintivas de fato.

Para comparar as produções com os parâmetros definidos e cumprir a finalidade deste *artbook* inspirado em uma obra específica, escolhi duas cenas do filme *Vingadores: Guerra Infinita*, as quais nomeei “Cena #1”(minuto 20 segundo 44, Vingadores: Guerra Infinita) e “Cena #2”(minuto 32 segundo 55, Vingadores: Guerra Infinita). Assim, o volume de produção para essa etapa não se tornou extenso por se tratar de um exercício primário que não exige muito aprofundamento.

As cenas escolhidas foram selecionadas levando em conta a característica do exercício proposto para a “Etapa de *Sketches*”. Sendo assim, foram duas cenas necessariamente de comédia, com presença de diálogo entre heróis do filme e composição simplificada, com pouca dinamicidade e pouca ação naquele dado momento. Cada cena foi ilustrada com os quatro tipos de desenho, somando para essa etapa oito *sketches*.

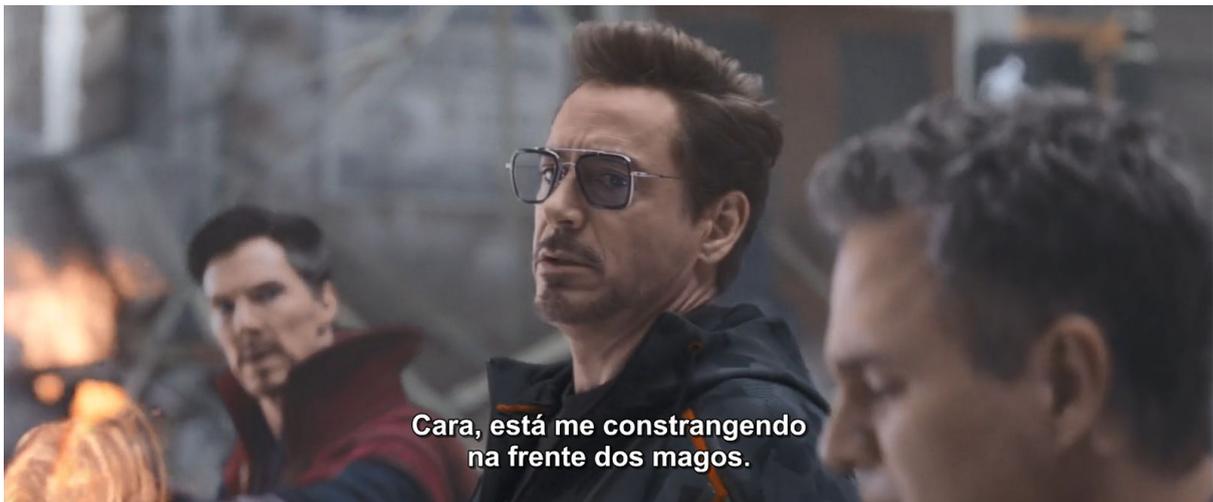


Figura 9: Cena #1 - Minuto 20, segundo 44, Vingadores: Guerra Infinita



Figura 10: Cena #2 - Minuto 32, segundo 55, Vingadores: Guerra Infinita

### 7.2.1 Ilustrações da etapa de *Sketches*



Figura 11: *Sketch 1* - Tipo de desenho: Cartunizado - Cena #1



Figura 12: *Sketch 2* - Tipo de desenho: Cartunizado - Cena #2



Figura 13: *Sketch 3* - Tipo de desenho: Caricato - Cena #1

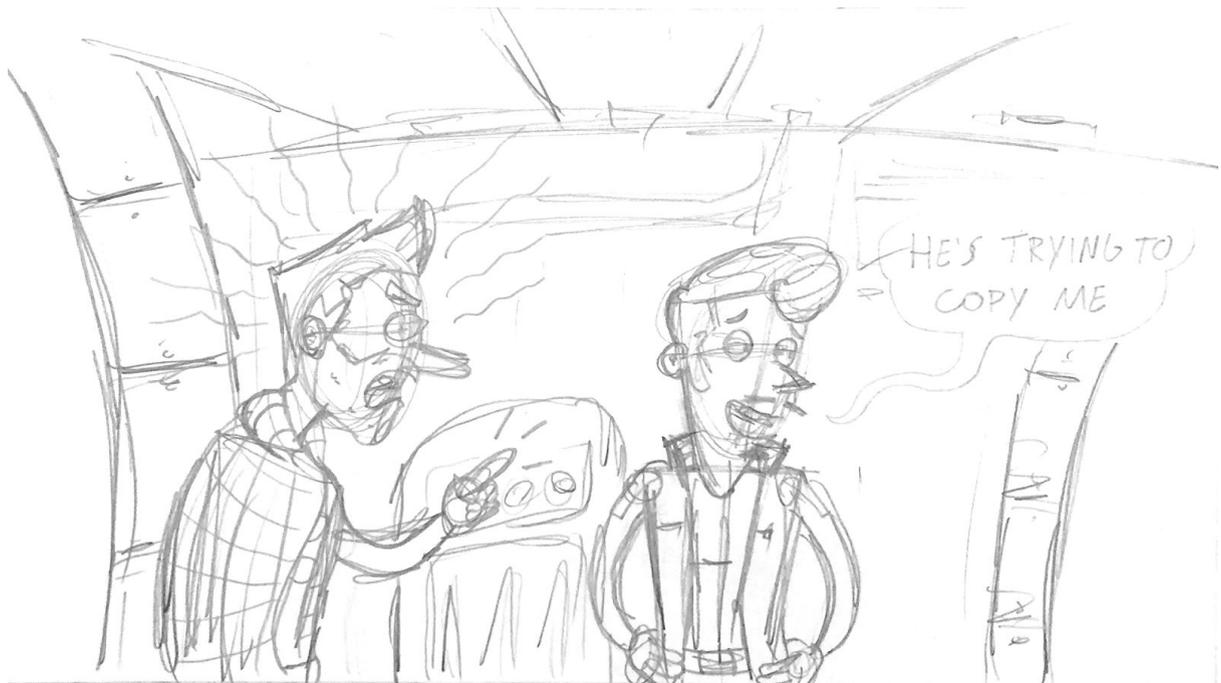


Figura 14: *Sketch 4* - Tipo de desenho: Caricato - Cena #2



Figura 15: *Sketch 5* - Tipo de desenho: Comics Estilizado - Cena #1



Figura 16: *Sketch 6* - Tipo de desenho: Comics Estilizado - Cena #2



Figura 17: *Sketch 7* - Tipo de desenho: Comics Realista - Cena #1



Figura 18: *Sketch 8* - Tipo de desenho: Comics Realista - Cena #2

Após ter concluído os *sketches* desta etapa, optei por definir os tipos “caricato” e “comics estilizado” como os principais para usar na próxima fase do trabalho. Nessa definição levei em conta a facilidade com que fiz os *sketches* de cada cena usando os estilos como referência. Percebi que, quando desenhando nesses dois estilos, gastei menos tempo

para concluir as cenas. Além disso, a composição e a clareza dos elementos me agradou mais que nos outros dois estilos. De forma resumida, senti mais fluidez em meus traços, as cenas ficaram mais claras e a composição foi mais satisfatória. Acredito que esses pontos são fundamentais na busca de um estilo próprio de ilustração.

### 7.3. Etapa de Experimentação

Na etapa seguinte, que nomeei de “Etapa de Experimentação”, usei os dois tipos de desenho que tive mais afinidade na etapa anterior. Nesta fase, aprofundi mais os tipos escolhidos, aumentei a quantidade de produção e, portanto, seu exercício, a fim de experimentar as características de cada um.

Uma vez que aumentei o nível de complexidade da etapa anterior, as ilustrações produzidas também seriam mais refinadas. Na Experimentação, mantive o método de iniciar a ilustração com rascunhos, como na fase anterior, e incluí versões focadas no traço de forma mais detalhada, evidenciando mais os elementos e a composição da ilustração como um todo. Nesta etapa, ainda não abordei a finalização completa da ilustração com cores e iluminação, que julgo serem elementos importantes para a definição de meu próprio estilo. Essas características foram abordadas apenas na etapa seguinte de produção, mantendo a complexidade do trabalho e dos exercícios evoluindo progressivamente.

Tratando-se de uma etapa mais elaborada do trabalho, que demanda mais tempo e complexidade de produção, optei por trabalhar as ilustrações no formato digital. Essa escolha me permite trabalhar melhor as ferramentas usadas tanto para o *sketch* quanto para o detalhamento do traço. Ao usar o formato digital, descarto a necessidade de alterar ou trabalhar por cima de algo produzido, como acontecia no papel. Isso porque, com ferramentas digitais<sup>3</sup>, uso o recurso de camadas ao meu favor, preservando a integridade de cada etapa do processo.

Como na etapa anterior, escolhi como base para uma comparação mais justa entre as ilustrações produzidas, elementos retirados do filme Vingadores: Guerra Infinita, mais especificamente três personagens e uma cena do filme. Os elementos escolhidos para essa

---

<sup>3</sup> Para trabalhar com desenho digital, utilizei um *iPad Pro* de 10,5’’ 3ª geração com 64gb de armazenamento e auxílio de uma *Apple Pencil* compatível com o aparelho. O software utilizado para ilustrar foi o *Procreate V4.3*, onde trabalhei com *brushes* de esboço nativos do aplicativo (Lápis 6B para *rough* e Lápis Narinder para rascunho mais preciso), e *brushes* de tinta (Caneta Técnica para detalhes mais finos e Caneta Estúdio para *outline*). No software utilizei bastante o recurso de camadas, criando uma para o *rough*, uma para o rascunho mais preciso e várias camadas para trabalhar com linhas, cores e detalhes.

etapa agregaram a característica do exercício, que demanda mais produção, mais detalhe e mais aprofundamento. Agora, me distanciando um pouco do exercício anterior, não produzi apenas uma ilustração para cada personagem e cena com os tipos selecionados. Decidi trabalhar cada elemento de referência escolhido de diversas formas, a fim de encontrar, nos dois tipos de desenho, traços do meu estilo individual.

Os personagens trabalhados na etapa Experimental do trabalho foram escolhidos com base no nível de importância e participação na trama do filme. A cena, por sua vez, foi definida com foco em sua composição no filme. Nela deveria haver mais dinamicidade e complexidade que nas cenas da Etapa de *Sketches*. Apesar de ser uma cena mais chamativa e de ação, ainda não poderia ser uma das mais icônicas do filme, guardada para a etapa seguinte do trabalho. Os personagens escolhidos para esse exercício foram: Homem de Ferro, Gamora e Thanos. A cena escolhida foi identificada como “Cena #3” (minuto 39 segundo 40, Vingadores: Guerra Infinita).



Homem de ferro



Gamora



Thanos

Figura 19: Personagens - Vingadores: Guerra Infinita



Figura 20: Cena #3 - Minuto 39, segundo 40, Vingadores: Guerra Infinita

### 7.3.1. Ilustrações da etapa de Experimentação:

#### 7.3.1.1. Tipo de desenho: Caricato



Figura 21: Sketch 9 - Tipo de desenho: Caricato - #Homem de Ferro



Figura 22: Sketch 10 - Tipo de desenho: Caricato - #Homem de Ferro



Figura 23: Ilustração 1 - Tipo de desenho: Caricato - #Homem de Ferro

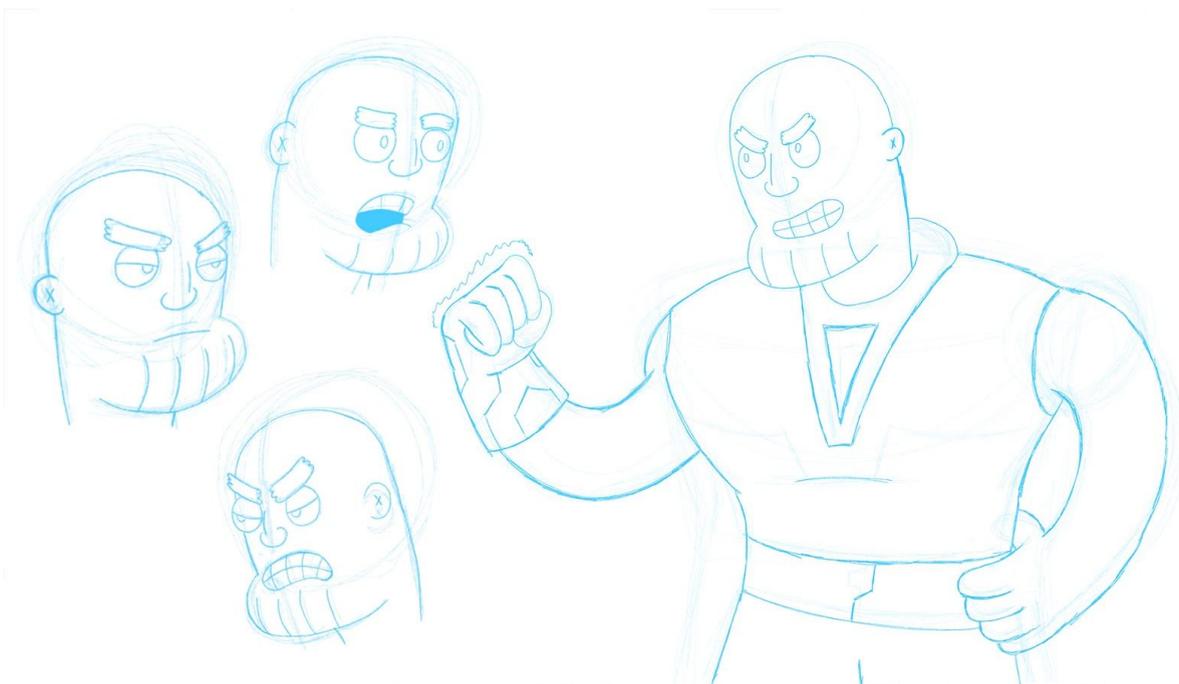


Figura 24: Sketch 11 - Tipo de desenho: Caricato - #Thanos



Figura 25: Sketch 12 - Tipo de desenho: Caricato - #Thanos



Figura 26: Ilustração 2 - Tipo de desenho: Caricato - #Thanos

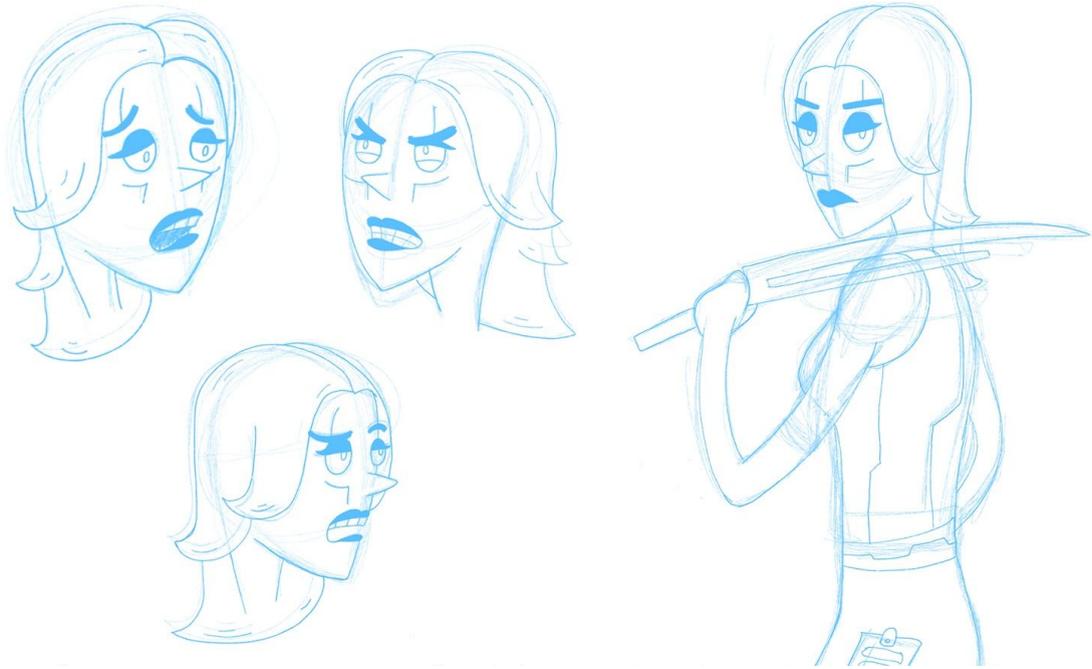


Figura 27: Sketch 13 - Tipo de desenho: Caricato - #Gamora

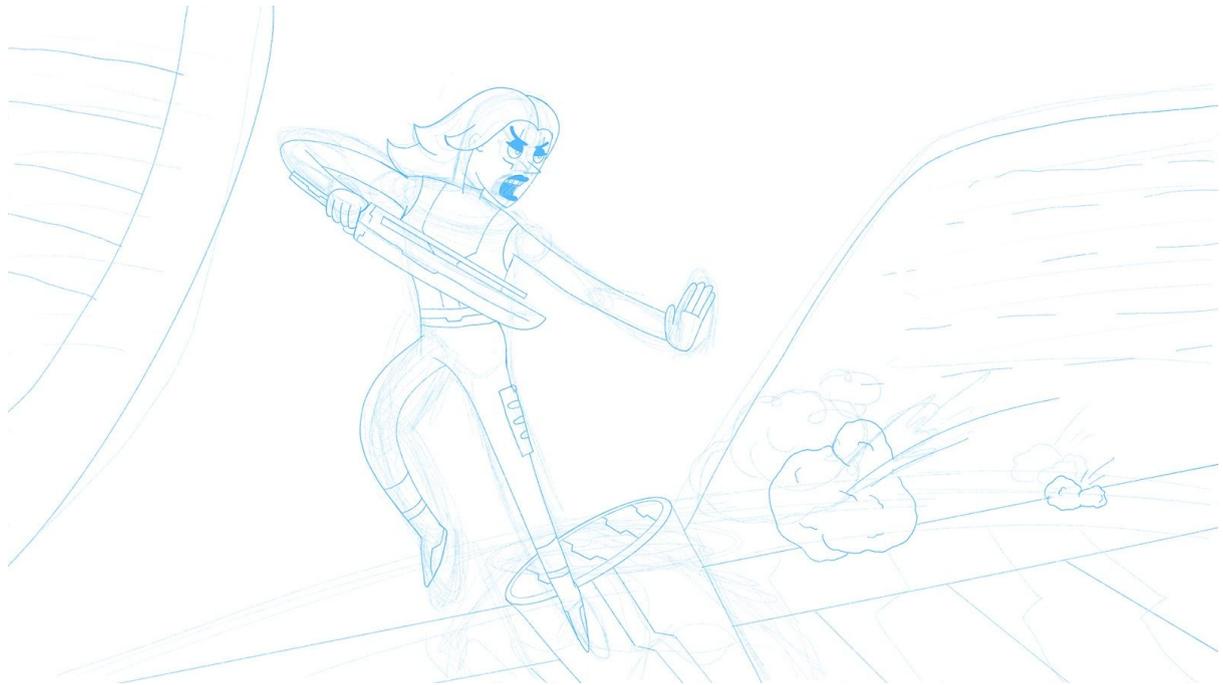


Figura 28: Sketch 14 - Tipo de desenho: Caricato - #Gamora



Figura 29: Ilustração 3 - Tipo de desenho: Caricato - #Gamora

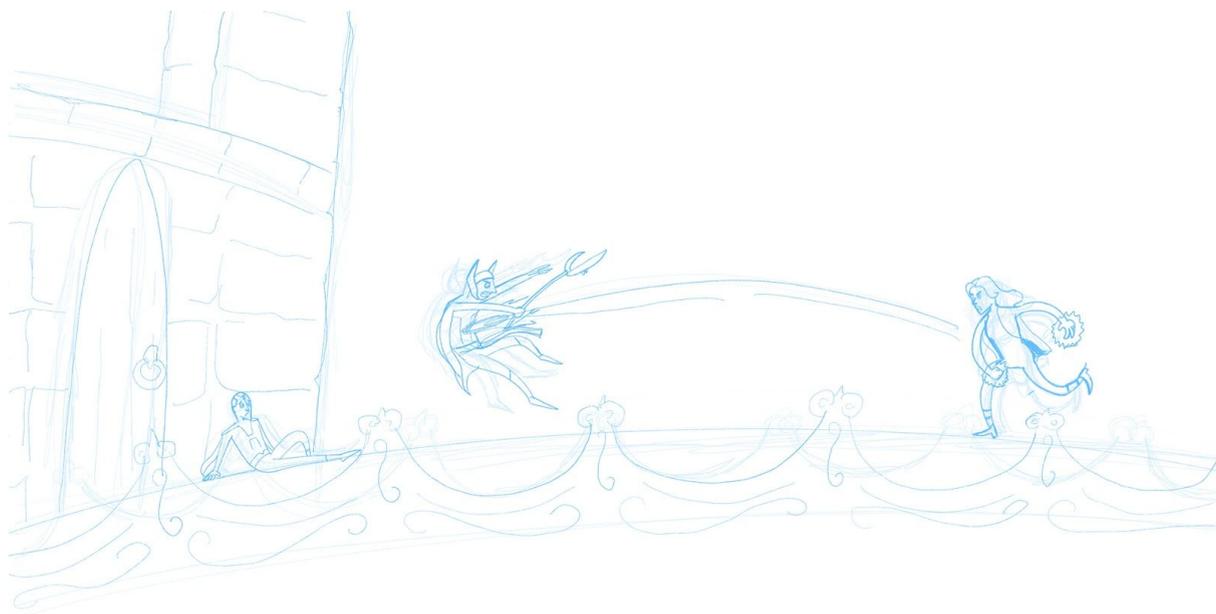


Figura 30: Sketch 15 - Tipo de desenho: Caricato - Cena #3

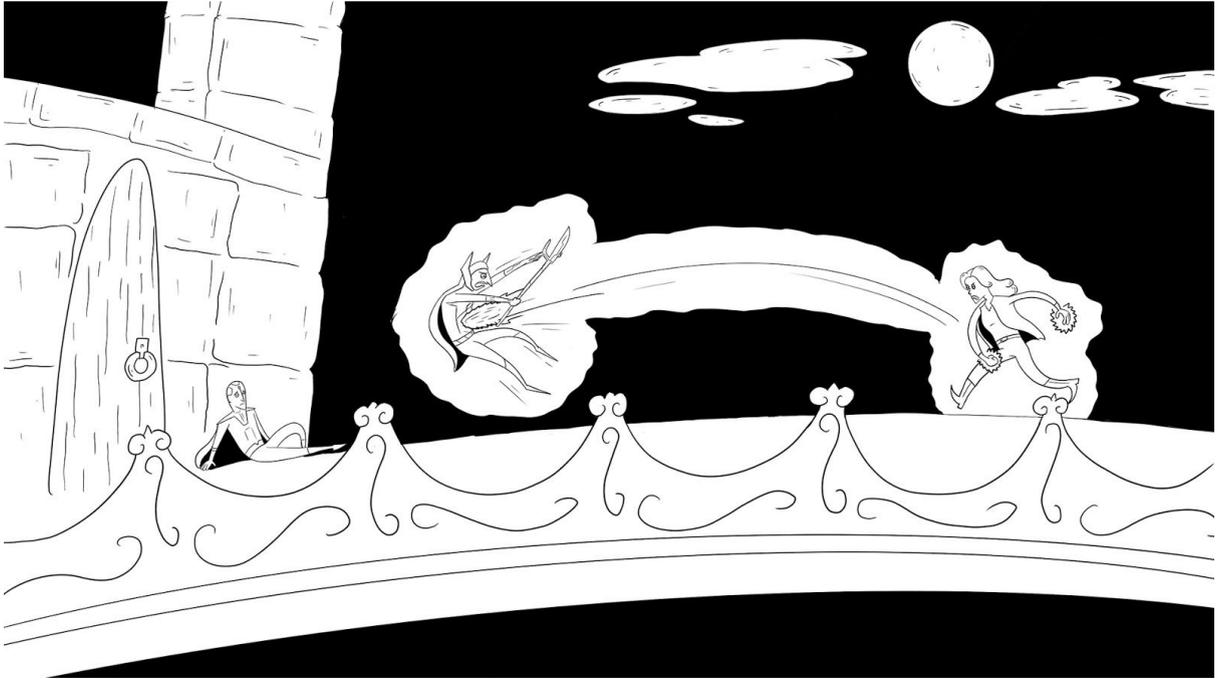


Figura 31: Ilustração 4 - Tipo de desenho: Caricato - Cena #3

### 7.3.1.2 Tipo de desenho: *Comics Estilizado*



Figura 32: *Sketch 16* - Tipo de desenho: *Comics Estilizados* - #Homem de Ferro

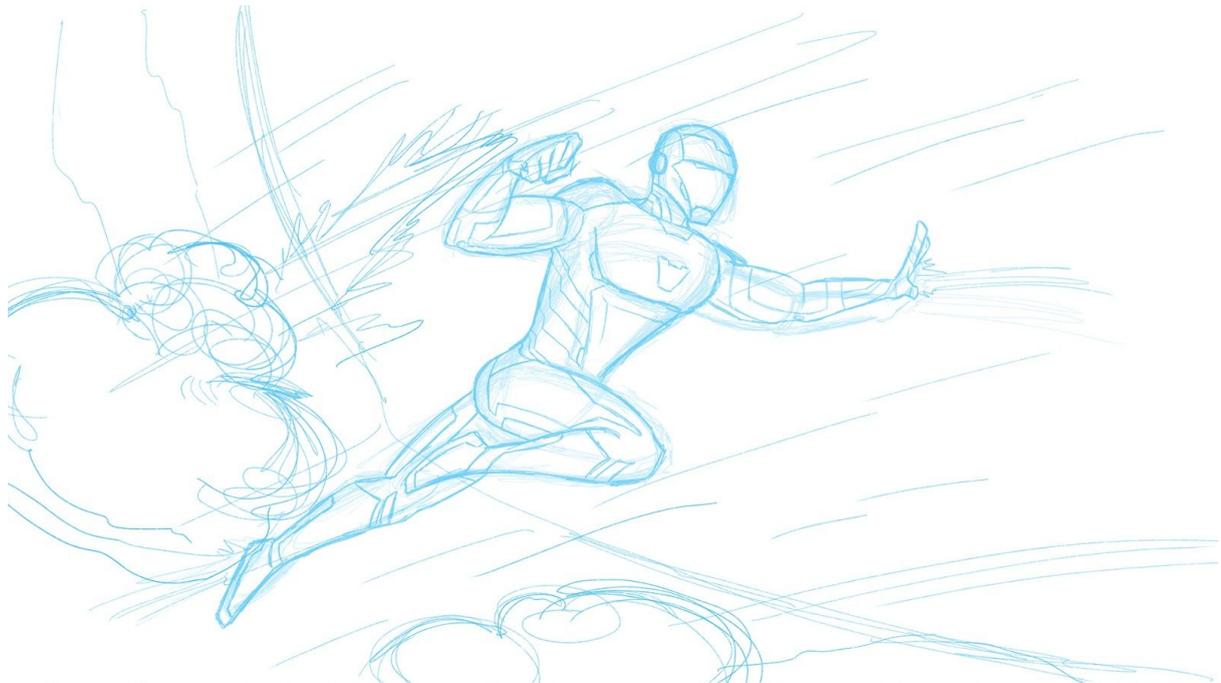


Figura 33: *Sketch 17* - Tipo de desenho: *Comics Estilizado* - #Homem de Ferro



Figura 34: Ilustração 5 - Tipo de desenho: Comics Estilizado - #Homem de Ferro



Figura 35: Sketch 18 - Tipo de desenho: Comics Estilizado - #Thanos

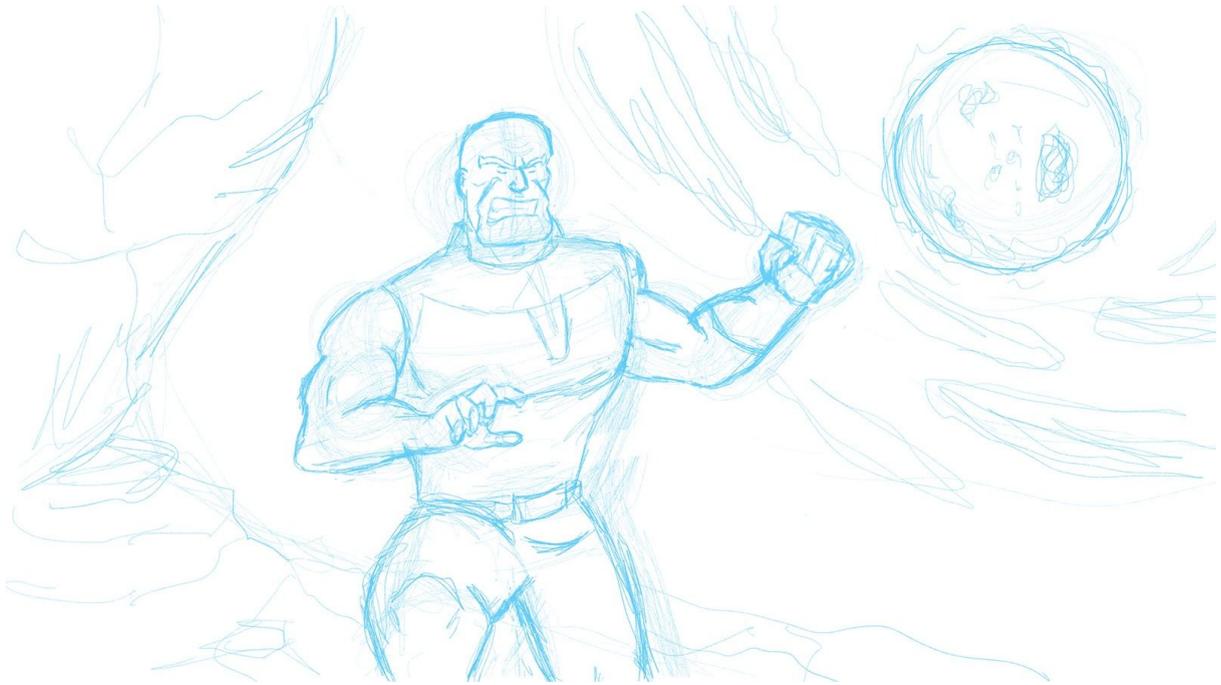


Figura 36: *Sketch 19* - Tipo de desenho: Comics Estilizado - #Thanos



Figura 37: *Ilustração 6* - Tipo de desenho: Comics Estilizado - #Thanos

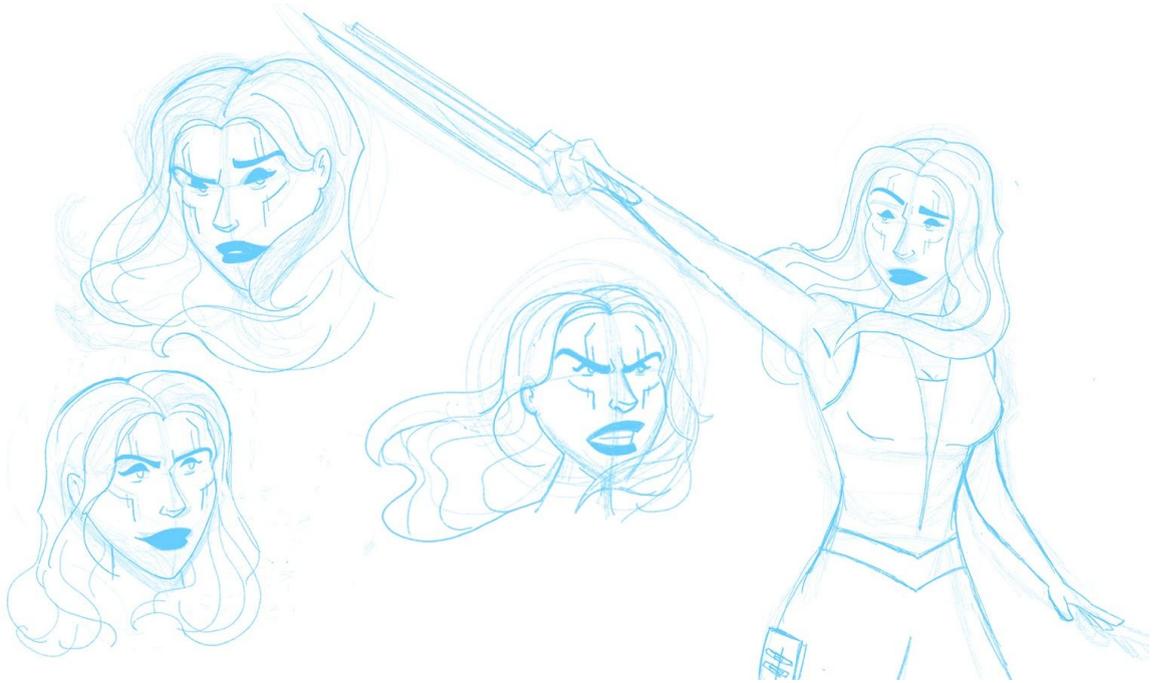


Figura 38: *Sketch 20* - Tipo de desenho: Comics Estilizado - #Gamora

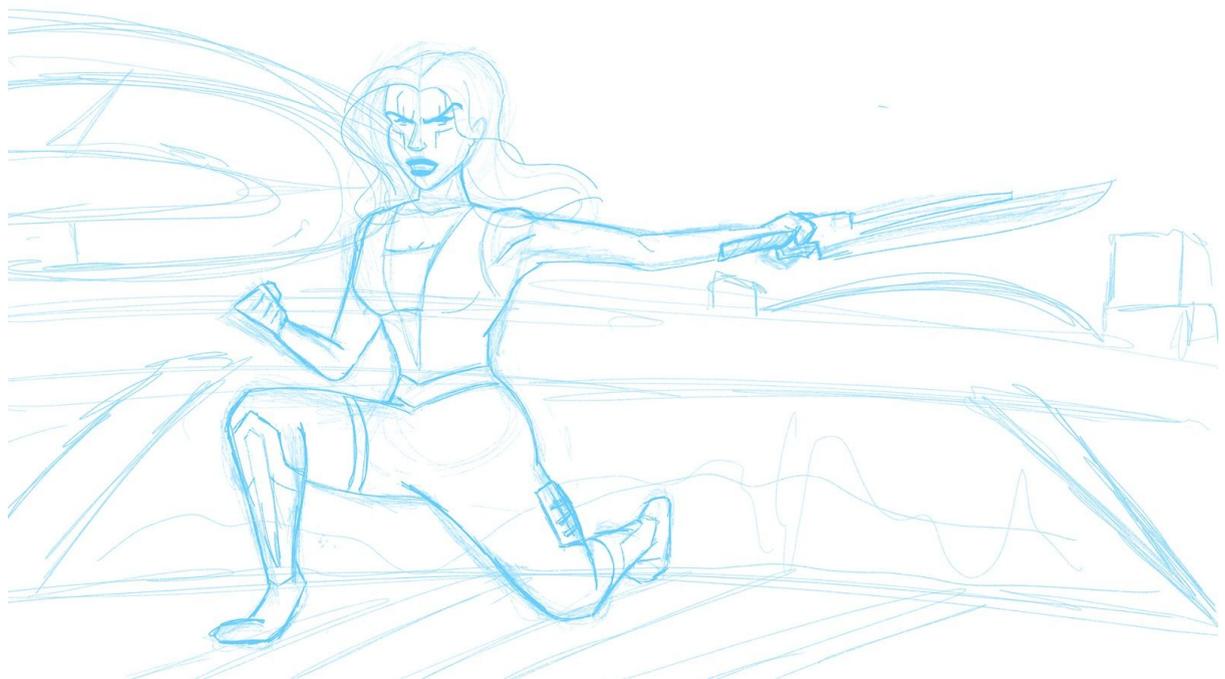


Figura 38: *Sketch 21* - Tipo de desenho: Comics Estilizado - #Gamora



Figura 39: Ilustração 7 - Tipo de desenho: Comics Estilizado - #Gamora

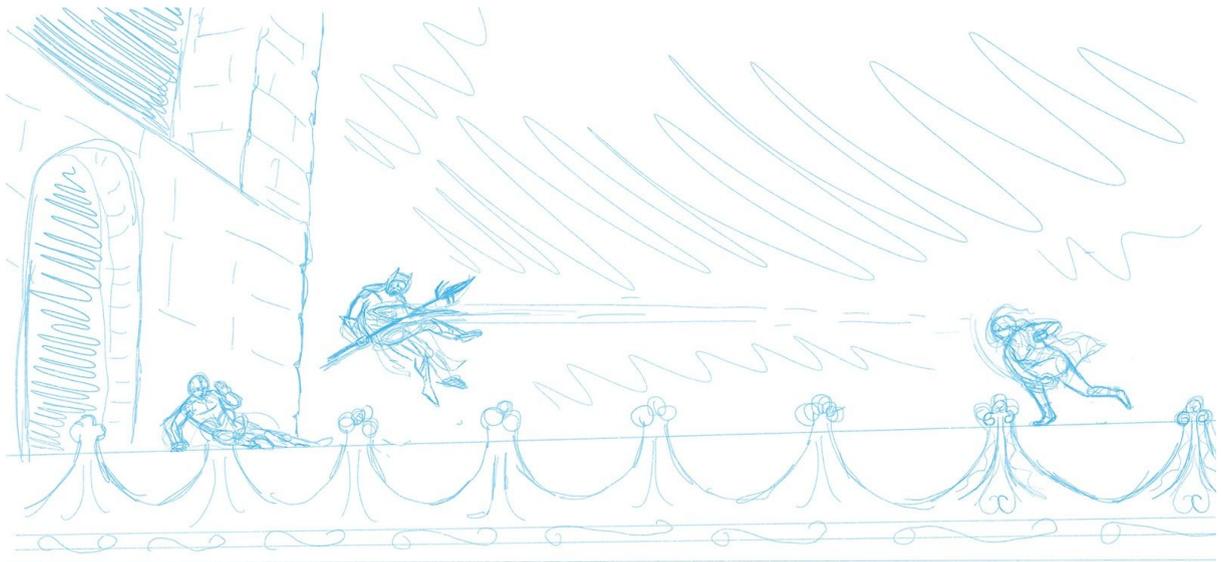


Figura 40: Sketch 22 - Tipo de desenho: Comics Estilizado - Cena #3

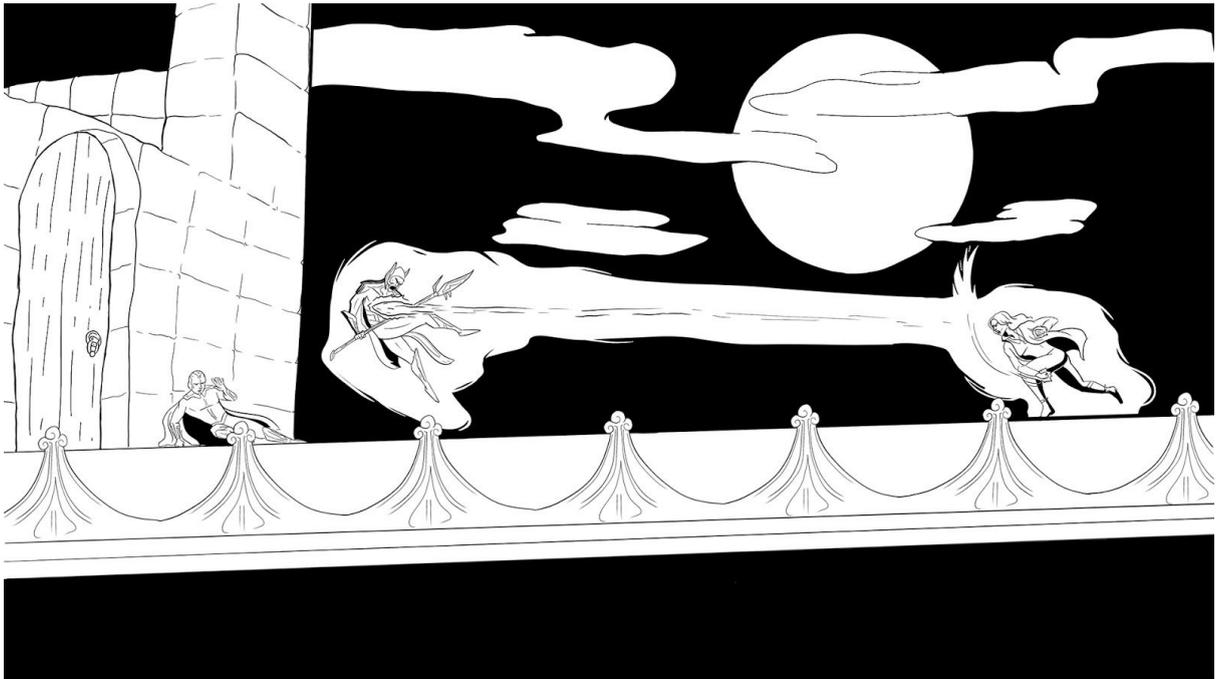


Figura 41: Ilustração 8 - Tipo de desenho: Comics Estilizado - Cena #3

Nesta etapa desenvolvi estudos ilustrados de cada um dos personagens definidos. A ideia desse estudo era buscar uma forma de ilustrar o mesmo personagem, padronizando suas características a cada desenho, e mantendo assim sua identidade. O exercício de repetir desenhos de um mesmo personagem em posições diferentes e com expressões distintas foi importante para descobrir a maneira como minhas ilustrações ganham forma dependendo do tipo de desenho que foi usada como referência. Também me ajudou a encontrar padrões de traços e formas de desenhar cada detalhe dos personagens. Dessa maneira é possível ver que mesmo com personagens diferentes um estilo individual começa a se formar e se mostra presente em todas as ilustrações de um mesmo padrão.

Observando as ilustrações acima, é notável no tipo “caricato” que alguns traços se repetem entre os personagens, como a orelha, a forma de desenhar os olhos, os pelos faciais etc. O mesmo ocorre com o tipo “comics estilizado” onde traços identitários apesar de serem diferentes apresentam uma forma parecida, como no nariz dos personagens, nos olhos, nas mãos, entre outros.

Ao avançar uma etapa, evoluindo o *sketch* para um desenho mais refinado com linhas encontrei também o início de um processo criativo próprio que está presente independente do tipo de desenho que utilizo como referência. Em todas as ilustrações feitas na experimentação eu iniciei meu processo com uma camada de *rough* onde apenas esbocei os personagens e o

cenário (quando existente) para ter uma noção de composição antes de detalhar o desenho. A partir daí, criei uma camada de esboço com um pouco mais de detalhamento, com traços do rosto e roupas dos personagens, alguns detalhes e elementos do cenário, tornando a ilustração um pouco mais limpa e mais clara. Por fim, iniciei o processo de traço final, desenhando todas as linhas da ilustração que permanecerão até a finalização com cores em etapas futuras do projeto.

Para a próxima e última etapa do trabalho, selecionei apenas um dos dois tipos de desenho usados na experimentação. Ilustrando com o tipo “caricato” encontrei muita dificuldade em desenvolver os personagens. Muitos dos traços identitários dos personagens ficaram similares, tornando difícil a identificação de personagens similares. O tipo de desenho também me pareceu limitar muito a forma como pude posicionar os personagens em cenas mais dinâmicas, me impossibilitando assim de elaborar mais as composições. Isso mostra que não me familiarizei tão bem com esse tipo de desenho como outros artistas que conseguem elaborar muito mais suas ilustrações ao criar com o tipo caricato.

Ao ilustrar com o tipo “*comics* estilizado” me senti mais confortável em desenvolver a composição da cena de referência, consegui traduzir mais fielmente o tom e dinamicidade da cena. Consegui também desenvolver melhor os personagens em suas posições e feições diferentes, mantendo suas características identitárias em cada desenho, e diferenciando melhor cada personagem e seus traços dos demais. A fluidez com que desenvolvi as ilustrações conforme o processo que descrevi anteriormente foi maior com “*comics* estilizado” em detrimento do “caricato”. Portanto, o tipo de desenho escolhido para a etapa final do trabalho foi “*comics* estilizado”.

#### **7.4. Etapa Final: Identificação**

Na etapa final do trabalho, usei como referência o tipo de desenho “*comics* estilizado”, selecionado anteriormente, para as últimas ilustrações que alimentariam o *artbook* produzido. O objetivo principal desta etapa era identificar meu estilo individual de ilustração, que no decorrer do trabalho se encaixou melhor com tipo de desenho escolhido nas etapas anteriores. Para identificar e confirmar esse estilo próprio foi necessário exercitar ainda mais profundamente minhas ilustrações, agora além de fazer *sketches* e traços finais, usei também cores e iluminação para finalizar algumas artes dessa etapa.

Como referência para minhas criações nessa etapa, selecionei novamente elementos do filme Vingadores: Guerra Infinita. Os elementos dessa etapa foram grupos com alguns dos principais heróis, que defini usando como suporte o livro: *Marvel's Avengers: Infinity War - The Art of the Movie*. Dividi os heróis nos grupos “Titan<sup>4</sup>”, “Wakanda<sup>5</sup>”, “Nidavellir<sup>6</sup>” e “Vilões”, que serão estudados e ilustrados separadamente. O critério de definição dos grupos leva em conta a separação dos heróis presente na narrativa do filme, e dessa forma consigo contemplar os personagens mais importantes da trama em meu produto final, ilustrando-os.

Para acrescentar a experimentação selecionei duas cenas icônicas do filme nomeadas Cena #4 (Hora 2, Minuto 10, Segundo 22) e Cena #5 (Hora 2, Minuto 7, Segundo 40). O critério de definição das cenas é exatamente o nível de importância que ela tem para a trama do filme, pois o vilão e protagonista do filme está presente nas batalhas retratadas por elas.

## Grupo Titan

Senhor das Estrelas,  
Homem de Ferro,  
Homem Aranha,  
Dr. Estranho e  
Nebulosa



Figura 42: Grupos Titan - Vingadores: Guerra Infinita

---

<sup>4</sup> Titan, no universo cinematográfico e nos quadrinhos da Marvel é o planeta natal de Thanos, onde o grupo de heróis descrito acima entra em conflito com o grande vilão do filme.

<sup>5</sup> Wakanda, nos filmes e HQs da Marvel é um país situado no continente Africano, lá vivem os wakandianos, liderados pelo herói Pantera Negra.

<sup>6</sup> Nidavellir é um local no espaço onde uma estrela dá energia para a criação e forja de armas super-humanas, no filme Vingadores: Guerra Infinita é onde são criadas tanto a manopla que Thanos utiliza para controlar as jóias do infinito quanto o martelo Stormbreaker, utilizado como arma para o herói Thor.

## Grupo Wakanda

Capitão América, Visão,  
Feiriceira Escarlata,  
Viuva negra, Bruce Banner,  
e Pantera Negra.



Figura 43: Grupos Wakanda - Vingadores: Guerra Infinita

## Grupo Nidavellir

Groot, Rocket e Thor



Figura 44: Grupos Nidavellir - Vingadores: Guerra Infinita

## Grupo Vilões

Thanos, Fauce de Ébano  
Próxima Meia Noite,  
Corvus Glaive e Anão Negro.



Figura 45: Grupos Vilões - Vingadores: Guerra Infinita



Figura 46: Cena #5 - Hora 2, Minuto 10, Segundo 22, Vingadores: Guerra Infinita



Figura 47: Cena #5 - Hora 2, Minuto 7, segundo 40, Vingadores: Guerra Infinita

#### 7.4.1. Ilustrações da etapa de Identificação:



Figura 48: *Sketch 23 - Grupo Titan*



Figura 49: *Sketch 24 - Grupo Wakanda*

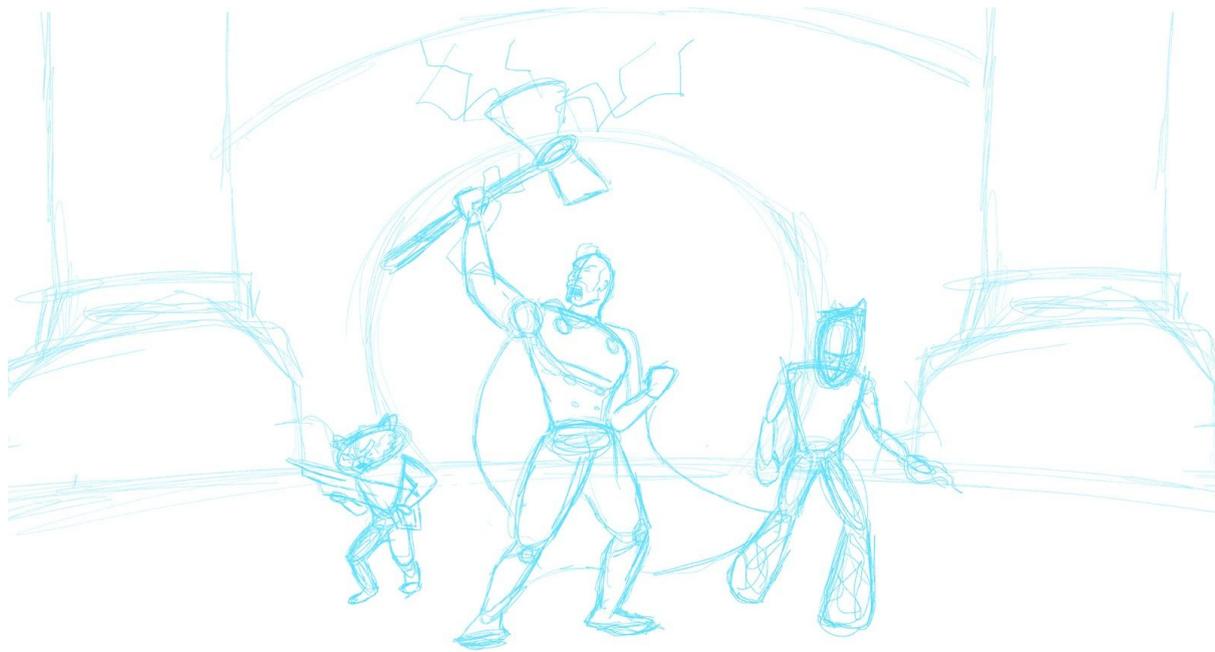


Figura 50: *Sketch 25* - Grupo Nidavellir



Figura 51: *Sketch 26* - Grupo Vilões



Figura 52: *Sketch 27 - Cena #4*

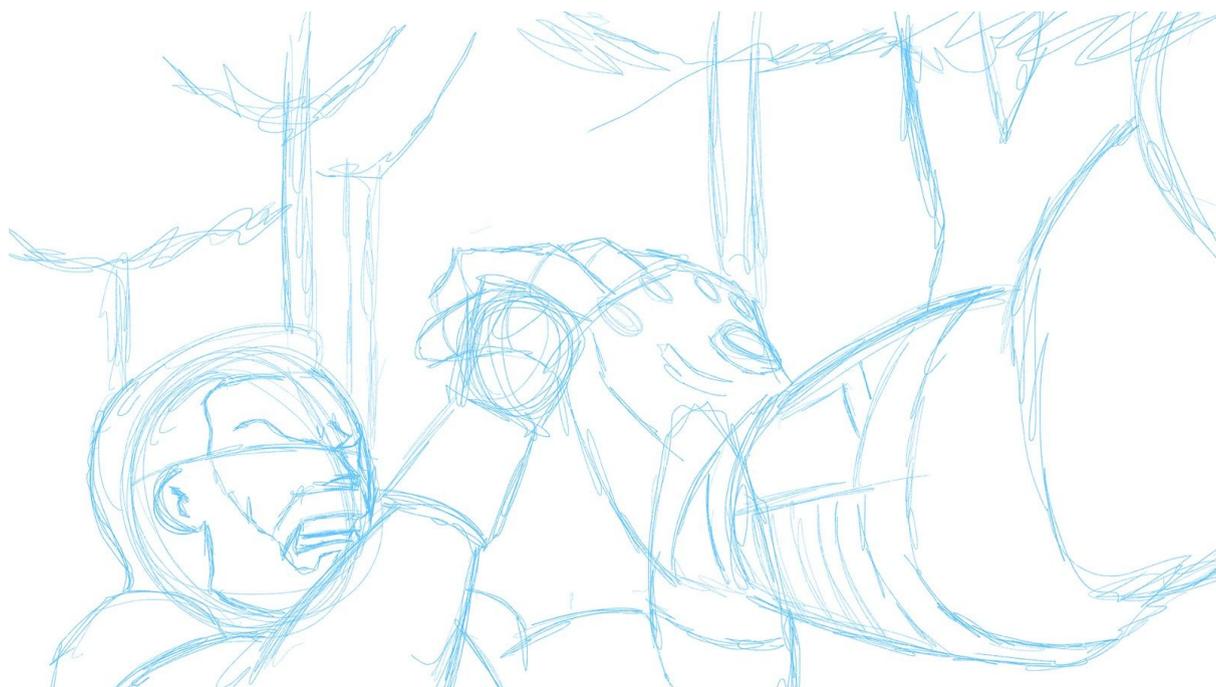


Figura 53: *Sketch 28 - Cena #5*

No desenvolvimento da etapa final do trabalho, o aprofundamento com que abordei os elementos de referência trouxe várias contribuições para a pergunta principal deste produto, e outras que não haviam sido questionadas anteriormente mas são pertinentes para o trabalho.

Explicando o que foi desenvolvido, iniciei as ilustrações com rascunhos. Inicialmente imaginei uma composição com os personagens a serem desenvolvidos, e esbocei de forma despreocupada o posicionamento de cada um e o cenário em que estariam presentes. Passei então para um processo de refinamento desse esboço para uma segunda versão de sketch, onde é possível ver com mais clareza onde entraram os traços e detalhes da ilustração.



Figura 54: Outline 1 - Grupo Titan



Figura 55: Outline 2 - Grupo Wakanda

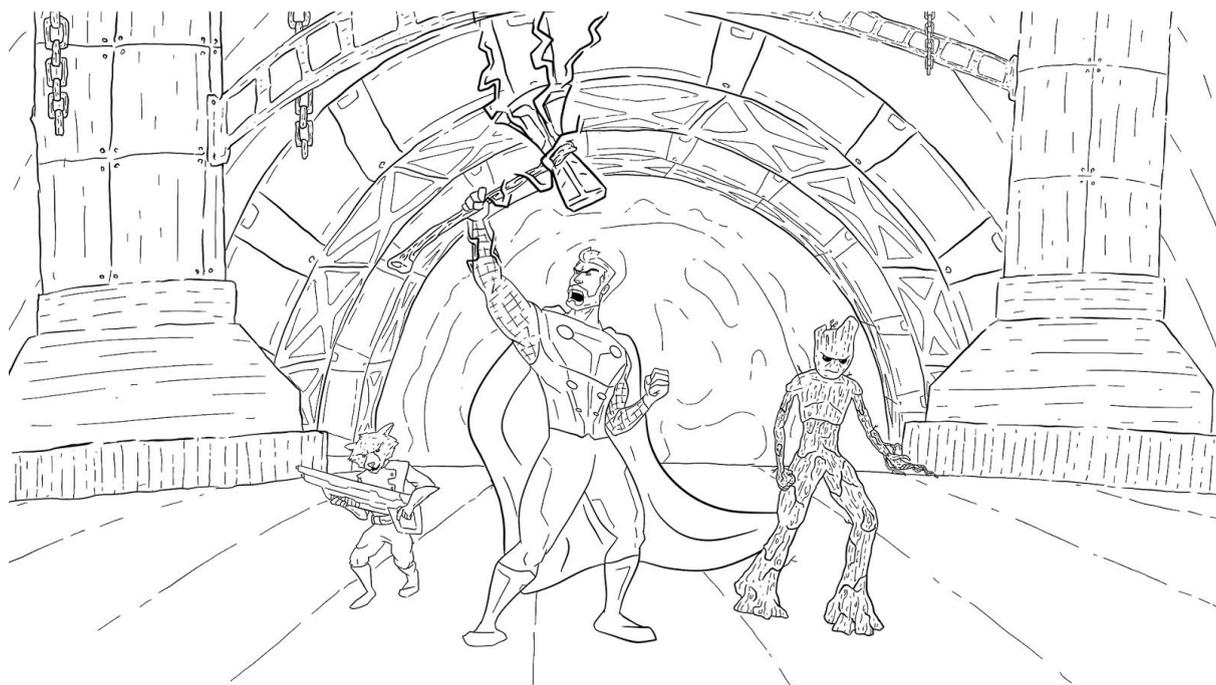


Figura 56: Outline 3 - Grupo Nidavellir



Figura 57: Outline 4 - Grupo Vilões



Figura 58: Outline 5 - Cena #4



Figura 59: Outline 6 - Cena #5

Seguindo o processo, passei as linhas finais usando o *sketch* como base para o desenho, enriquecendo-os com detalhes, dando forma aos personagens e aos cenários. Nas ilustrações dos grupos de personagem terminei as ilustrações nessa etapa do processo, deixando-os apenas com as linhas finais (*outline*) em preto e branco. Porém, no desenvolvimento das cenas avancei ainda mais no processo de criação, adicionando cor, luz e sombra. Para essa nova etapa, usei como referência para a definição da paleta de cores um trecho do quadrinho *Infinity* (2013), como forma de homenagear esse produto que inspirou não só a produção do filme mas também o desenvolvimento deste trabalho. No trecho escolhido ocorre uma batalha entre Thanos e Thor. Essa paleta foi utilizada nas ilustrações das cenas #4 e #5.



Figura 57: Infinity, Marvel Comics, 2013. Colorizado pelos artistas: Frank Martin, Rain Beredo, Edgar Delgado, Justin Ponsor, Sunny Gho, David Curiel, Paul Mounts, Ive Svorcina

Após a definição da paleta, inseri no desenho já com *outline* as cores base de cada elemento. Para finalizar as ilustrações, utilizei variações de branco e preto nos tons de cor escolhidos para enriquecer as composições com luzes e sombras, aumentando o nível de detalhamento e tornando-as mais completas.



Figura 58: Ilustração final 1 - Cena #4



Figura 59: Ilustração final 2 - Cena #5

Concluindo a etapa final do trabalho percebi uma evolução considerável na facilidade com que desenvolvi tanto os rascunhos iniciais e *sketches* mais elaborados quanto o *outline* da primeira para a última ilustração quando as comparamos nas imagens acima. Quando iniciei a ilustração das duas cenas, consegui desenvolver de forma melhor e mais rápida essas etapas e parti para o trabalho com cores, onde encontrei dificuldade em retratar cada elemento da composição com sua devida importância, usando as cores como forma de destacar os pontos importantes da ilustração e tirar o destaque de informações não essenciais para a cena. Ainda assim, acredito que o resultado final das ilustrações completas, com linhas, cores, luzes e sombra foi satisfatório e acrescentou ao produto final. A principal contribuição para meu estilo individual nesta etapa do trabalho foi evidenciar a necessidade de exercitar mais minhas ilustrações com cores para que eu possa melhorá-las cada vez mais.

## 8. Projeto gráfico

Para a produção do produto final deste trabalho, já tendo criado todo o conteúdo ilustrado e textual para preenchê-lo, foi necessário antes definir o que é um *Art book*. Após uma leitura no artigo de Bruno Moreschio, *ART BOOK: a construção de uma enciclopédia de artistas e suas considerações (2014)*, defini para meu produto o *Artbook* ou *Livro de Arte*, como um produto criado a partir de experimentações de um determinado artista, a respeito de um ou vários temas. Pode também se tratar de uma curadoria e escolha de um compilado de produtos artísticos, organizados por uma pessoa interessada por eles. O modelo que escolhi seguir para meu *artbook* é de um formato livre de criação, em um primeiro momento, que ganha ordem e sentido à medida que se passa a produzir o conteúdo deste produto, tornando-se assim um projeto enriquecedor para o artista que o produz e para outros que tenham interesse nos processos utilizados para sua criação.

Busque os meios, uma obra de arte é um conjunto de meios tendo em vista um esforço. Os artistas não são penitentes que expõem seus pecados, são construtores com um objetivo, têm um ofício. Um romance é construído da mesma maneira que uma roupa, com cortes e moldes. Tanto melhor se conseguirmos passar algo de nosso, mas antes é preciso aprender como forjá-lo, qual seu contexto, como conduzi-lo, como solucioná-lo. Quem fala? Por que fala? Onde está? Aonde vai? Por quê?

(ASSOULINE, 2008 apud PIERRE, 2008, p.35)

Assim sendo, o *Artbook*, para este projeto, pode ser considerado um “Livro de Artista”, uma vez que seu conteúdo expressa intimamente os processos e as criações de um artista, desde o conteúdo até a forma como é produzido e ordenado para a montagem do produto final.

O ‘livro do artista’ é criado como um objeto de design, visto que o autor se preocupa tanto com o ‘conteúdo’ quanto com a forma e faz desta uma forma-significante. Enquanto o autor de texto tem uma atitude passiva em relação ao livro, o artista de livros tem uma atitude ativa, já que ele é o responsável pelo processo total de produção, porque não cria na dicotomia ‘continente-conteúdo’, ‘significante-significado’.

(PLAZA, 1982, p.3)

## 8.1. Nome do produto

Com a contextualização sobre o produto final deste projeto passei a elaborar um nome para esta obra. Busquei relacionar meus objetivos iniciais que me levaram a produzir um *artbook* e também elementos da produção cinematográfica que inspira todo o conteúdo produzido por mim, o filme Vingadores: Guerra Infinita. Para os leitores de quadrinhos e amantes dos filmes que compõem o Universo Cinematográfico da Marvel, uma frase importantíssima dita por um dos mais icônicos personagens, Capitão América, e que já deu nome a várias edições de HQ's é: "Avengers, assemble!". A frase emblemática, muito presente nos quadrinhos, foi dita pela primeira vez por Capitão América em *Avengers #10* (1964) como comemoração pela união dos heróis em meio a uma batalha, mas somente se tornou o importante grito de guerra dos super-heróis, e ganhou tal notoriedade para os fãs, em *Avengers #16* (1965). "*Avengers Assemble*" ainda não havia sido dita em nenhum dos filmes que antecedem Vingadores: Guerra infinita, e também não foi dita neste. Assim, surge uma esperança em meio aos fãs de que essa frase seja abordada em algum momento nos futuros filmes da Marvel.

Como uma forma de homenagear a fonte de onde tirei os conteúdos deste produto e contextualizar minha produção optei por intitular meu *artbook* de "*Artbook, assemble: ilustrações em busca de um estilo próprio!*". Dessa maneira contemplo um elemento de grande importância para o Universo Cinematográfico da Marvel e seus fãs, e minha busca por um estilo individual de ilustração e as experimentações que me ajudariam a encontrá-lo.

## 8.2. Formato do produto

Para o andamento do projeto gráfico, alguns pontos são fundamentais. O mais importante, e o primeiro a ser definido, é o formato escolhido para o *artbook*, neste tópico analisei quatro produtos similares ao que estou desenvolvendo, "*The Art of Avengers: Infinity War*", "*Artbook Sociedade da Virtude Vol. I*", "*Renato Guedes Artbook*" e "*Artbook Geraldo Borges*". Me vi então, com duas possíveis direções: formatos verticais e horizontais. Quando analisando formatos de *artbook* inspirados em quadrinhos, o mais comum com certeza é o vertical, isso por conta da linguagem que o quadrinho segue, levando em conta seu sentido de leitura e organização da narrativa visual. Porém, quando buscamos por referências de *artbook*

cuja inspiração ou produto é audiovisual, encontramos algumas opções de *artbooks* na horizontal.

Artbooks na horizontal com inspiração audiovisual



Figura 60: *Artbooks* de referência - “The Art of Avengers: Infinity War”, “Artbook Sociedade da Virtude Vol. I”

Artbooks na Vertical com inspiração nos quadrinhos

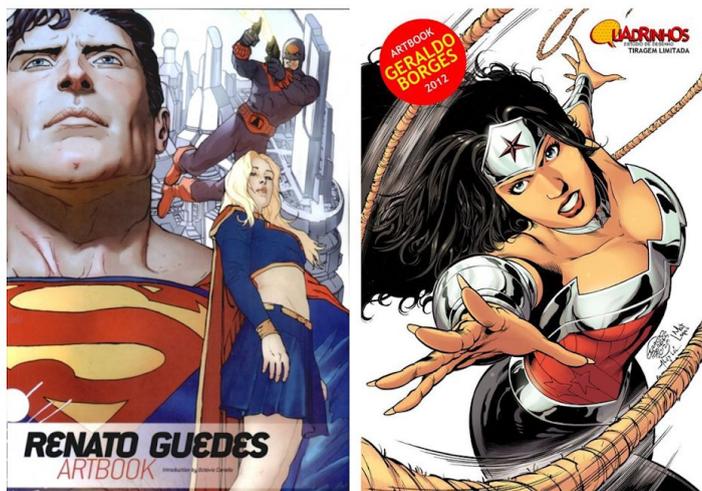


Figura 61: *Artbooks* de referência - “Renato Guedes Artbook” e “Artbook Geraldo Borges”

Dessa forma é possível ter uma visão mais clara e abrangente de uma cena ilustrada nesse formato, sem interrupções de divisão de páginas e seguindo essa linguagem mais cinematográfica, focada em um momento específico. Portanto, para meu projeto escolhi o formato de *artbook* horizontal retangular, porém mais próxima a um formato quadrangular, com 26x20cm onde pude inserir o conteúdo ilustrado seguindo as dimensões 16:9, que o aproxima fielmente ao filme que inspira o trabalho, e também o conteúdo escrito de suporte para o trabalho.

### 8.3. A Capa

No desenvolvimento da capa do *artbook* refleti sobre o uso de uma das ilustrações feitas para o projeto como representação da obra como um todo. No entanto, acredito que uma peça finalizada somente não carregaria a importância do processo todo que levou a criação dela. Ao optar por uma ilustração com um tipo específico dentre os quatro que trabalhei, eu estaria deixando de representar os outros e focando numa etapa final da ilustração, sem contemplar as anteriores como os *sketches*, por exemplo.

Para sanar este problema e focar na essência do projeto, que foi a experimentação e o processo até meu estilo final, optei por trabalhar na criação de um logotipo com o título do produto: “*Artbook Assemble: ilustrações em busca de um estilo próprio!*”. Usei como referência na criação do logo do *artbook* a própria identidade de Vingadores: Guerra Infinita. Com o logo do filme, fiz a construção de letras que seguissem sua forma tipográfica e mantivessem sua identidade. O desenho das letras foi feito no mesmo software das ilustrações, em formato digital.

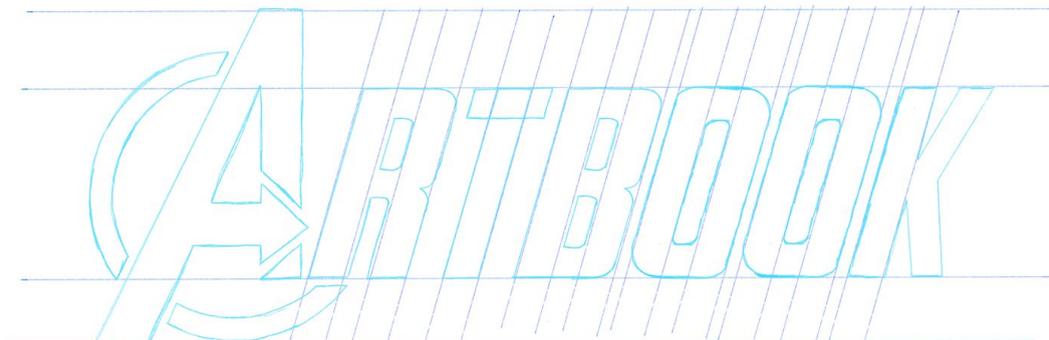


Figura 62: Processo do logo - Desenho das letras

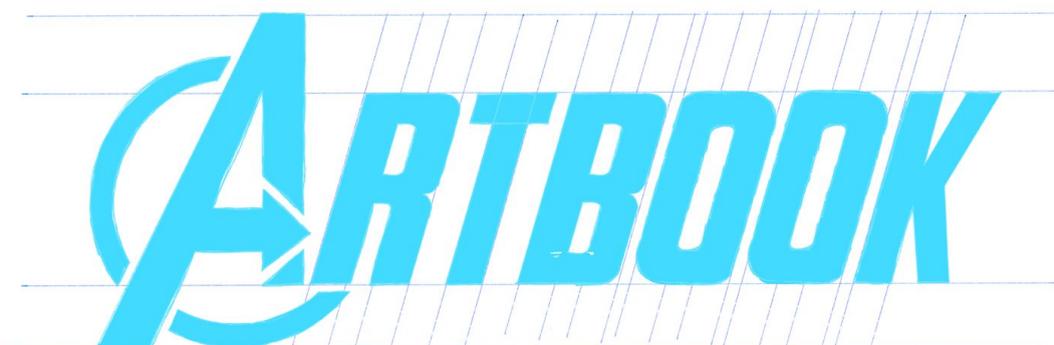


Figura 63: Processo do logo - Preenchimento



Figura 64: Processo do logo - Composição completa

Depois do desenho manual no iPad, passei o *sketch* do logo para o computador onde usei o software Illustrator CC 2019 para fazer sua vetorização e a partir daí compor o arquivo da capa de fato.



Figura 65: Processo do logo - Vetorização

Partindo para a criação da capa do *Artbook* utilizei como referência o livro de arte do filme, “*The Art of Avengers: Infinity War*” para a definição de paleta de cores e das imagens que foram utilizadas. Além disso, trabalhei o logo criado previamente para seguir, também, uma identidade mais próxima do filme. O trabalho no logo da saga Vingadores é sempre presente e condiz com a identidade criada para cada um dos filmes. Este logo como conhecemos hoje foi criado pelo artista Gaspar Saladino em 1970. Desde então, sofre pequenas modificações tanto nos quadrinhos quanto no Universo Cinematográfico da Marvel. Nos filmes, nunca é utilizado somente o logotipo vetorizado com uma cor, sempre é realizado um trabalho a mais de contextualizar o logo a realidade de cada filme.



Figura 66: Identidades Avengers - The Avengers (2012)



Figura 67: Identidades Avengers - Avengers: Age Of Ultron (2015)



Figura 68: Identidades Avengers - Avengers: Infinity War (2018)

Por fim, uni o logotipo criado para o *artbook* com as imagens selecionadas em um banco de imagens gratuito chamado *Pexels* e tratadas no software Photoshop CC 2019 e fiz a composição e o *layout* final da capa.



Figura 69: *Artbook Assemble*: ilustrações na busca por um estilo próprio! - Capa finalizada.

#### 8.4. Paleta de Cores

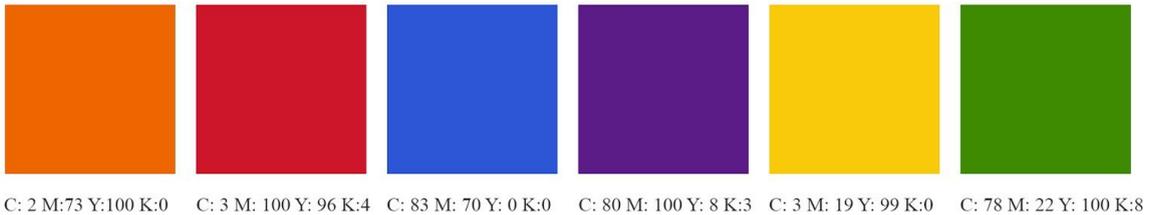
Um dos elementos importantes para a criação da identidade do *art book* é a paleta de cores, que possui sistemas e padrões que dão unidade ao projeto criado. Para o meu produto, busquei no filme referência deste trabalho uma inspiração que pudesse me ajudar na escolha de cores e tons.

Como mais uma forma de homenagear o conteúdo que inspira este trabalho, escolhi criar uma paleta de cores com base nas Jóias do Infinito<sup>7</sup>. As cores escolhidas são bem diversificadas, o que me traria liberdade para explorá-las ao longo do produto. São elas: azul, verde, vermelho, amarelo, laranja e roxo.

---

<sup>7</sup> As Jóias do Infinito estão presentes nos filmes da Marvel desde o começo da saga iniciada em 2008 com o primeiro filme do Homem de Ferro. Elas fazem aparições importantes em vários dos filmes desse Universo Cinematográfico como Capitão América, Thor, Guardiões da Galáxia e principalmente nos filmes dos Vingadores. O filme Vingadores: Guerra Infinita é o primeiro onde vemos o poder máximo de cada uma dessas Jóias e como elas funcionam de forma conjunta, por isso a importância de representar esses poderosos elementos de alguma forma em meu trabalho.

Com essa gama de cores a serem trabalhadas, o projeto poderia acabar não ganhando uma identidade própria e ficando confuso para o leitor. Para resolver esse problema optei pela não utilização dessas cores em conjunto, e sim em sessões separadas. Assim, cada parte do trabalho teria uma identidade padrão que funcionaria independente da cor que estivesse sendo usada como suporte.



### 8.5. Paleta Tipográfica

Outro elemento gráfico fundamental para o projeto é a escolha de fontes que seriam usadas. Para o *artbook*, busquei por duas famílias tipográficas distintas e gratuitas, uma para ser utilizada em títulos, subtítulos e destaques do texto, outra para ser utilizada em textos e conteúdos mais extensos. De forma resumida, uma fonte “principal” e uma fonte “suporte”, respectivamente.

Para a fonte principal, busquei por famílias com mais de três pesos que fossem sem serifa. Para a fonte suporte, procurei por famílias com serifa que também tivessem mais de três pesos. A escolha de fonte para texto - suporte - foi feita por se tratarem de fontes mais confortáveis para leitura e mais comumente usadas para textos de corpo menor. A escolha de fontes para título - principal - foi feita pensando em criar um contraste com a fonte suporte, usando-as com corpo e peso maiores.

---

## Kanit

---

Glyph

Kk

Characters

ABCČĆDĎEFGHIJKLMNOPQRSŠTUVWXYZŽabcčć  
dďefghijklmnopqrsštuvwxyzžกขฅงจฉชฌญฎ  
ฏฐทฒณดตถทธนบปผฝพฟภมยรลวศษหฬอออะาเใใ  
ฤฤฎำĂÂÊÔŮǎâêôσυ1234567890๐๑๒๓๔๕๖๗๘๙'  
?'"!(%)[#{@}/&\<-+÷×=>®©\$€£¥¢:;,.\*๑๒๓๔๕๖๗๘๙๐๑

Styles

---

Figura 70: Fonte principal - Kanit

---

## Merriweather

---

Glyph

M  
m

Characters

ABCČĆDĎEFGHIJKLMNOPQRSŠTUVWXYZŽa  
bcčćdďefghijklmnopqrsštuvwxyzžАБВГГДТ  
ЕЁЄЖЗСИІЙЈКЛЉМНЊОПРСТЊУЎФХЦЧЦ  
ШЩЪЫЬЭЮЯабвггдђеєжзсииійјклљмнњ  
опрстћуўфхцчцшщъыьэюяĂÂÊÔŮǎâêôσ  
υ1234567890'?''"!(%)[#{@}/&\<-+÷×=>  
®©\$€£¥¢:;,.\*

Styles

---

Figura 71: Fonte suporte - Merriweather

## 8.6. Acabamento

Para o acabamento do *artbook*, optei por capa dura, dado que se trata de um livro de arte, ou livro de artista, carregando assim uma herança histórica de um produto com características bem definidas. Além de promover maior proteção para um trabalho rico em

estudos e experimentações, a capa dura carrega também uma experiência específica que somente um livro passa, tanto se tratando do conteúdo quanto da leitura. O caráter do produto muda com essa decisão e seu valor como obra aumenta.

## 9. Conclusão

Dos objetivos propostos para o projeto, listados no início deste memorial, grande parte foram respondidos e concluídos. A produção do *artbook*, produto final do trabalho foi feita com sucesso. Os conteúdos ilustrados e textuais criados para o desenvolvimento do livro foram suficientemente enriquecedores e deram um bom volume a obra.

Analisando o que foi proposto nos objetivos específicos, acredito que o estudo de tipos de desenho presente nas HQs foi fundamental para encontrar os artistas usados como referência para as experimentações ao longo de todo o trabalho, mas ainda podia ter sido mais aprofundado, principalmente no que se diz respeito as etapas até a finalização de uma arte para quadrinhos. A análise da linguagem dos quadrinhos foi enriquecedora principalmente no que diz respeito a composição das ilustrações, trabalhadas cada vez mais com o decorrer do projeto, quando os estudos passaram a se aprofundar mais em cada tipo de desenho.

Apesar de ser uma importante fonte de inspiração para o trabalho, não tinha como objetivo produzir uma revista em quadrinhos, mas um *artbook* que compilasse artes feitas por mim com inspiração no filme Vingadores: Guerra Infinita. E acredito que, tendo isso proposto como norte para meu trabalho, as ilustrações produzidas apresentam um bom resultado da minha evolução no processo de identificação de meu estilo próprio, ainda que se distancie bastante de ilustrações feitas para quadrinhos.

A análise e tradução dos elementos do filme Vingadores: Guerra infinita foram essenciais no momento de produção do produto final em si. Todo o conteúdo criado para tornar o *artbook* um produto a respeito do filme teve embasamento profundo nessa análise.

Quando iniciei este projeto, tinha como os últimos objetivos encontrar um tipo de desenho e identificar sua relevância para o desenvolvimento de meu estilo próprio. Esse ponto foi contemplado através do exercício do desenho de diversas formas, experimentando com tipos diferentes e buscando uma evolução que pudesse me apontar uma direção nessa jornada.

A partir deste trabalho e dos processos que me levaram a criação do *artbook*, é possível extrair algumas ideias e perspectivas de trabalhos futuros que os complementem e o enriqueçam ainda mais. Apesar de praticar e exercitar bastante minhas ilustrações, o uso das cenas de referência e dos personagens tornou o conteúdo ilustrado um tanto quanto repetitivo. Uma possível abordagem futura é trabalhar elementos de referência de outros filmes da saga

Vingadores, por exemplo, de forma mais fluida, sem tornar a produção presa a referência, e sim usá-la como suporte para criar composições novas e então reuni-las em um novo produto.

Por ter muitas etapas do processo que levou a seleção de estilos, o produto final tem como fonte principal de conteúdo, etapas e esboços usados como base para as ilustrações finais. Uma outra possibilidade para projetos futuros é criar produtos com foco maior em ilustrações finalizadas, e menor no processo e estudo que levou a elas. Desta forma a linguagem e o conteúdo escrito do produto final pode ser outro.

Além disso, estudos mais aprofundados na composição da cena também trariam novas abordagens para futuros produtos. Produções com foco em cenários, acessórios e utensílios usados pelos personagens principais seriam interessantes para enriquecer o trabalho, como são abordadas em algumas das referências deste projeto como *The Art of Avengers: Infinity War* e *The Art of Spider-Man: into the spider-verse*, que abordam o processo usado como suporte para os longas desde a criação dos personagens aos mínimos detalhes de vestuário, por exemplo. Esses são *artbooks* com foco maior na conceituação que inspira o produto.

Ao final de todas as experimentações exercidas no decorrer do projeto, me familiarizei com alguns tipos mais do que outros, e descobri um traço característico ao trabalhar cada um deles. Me identifiquei melhor com dois dos quatro tipos iniciais que selecionei e tenho facilidade em desenvolver ilustrações com ambos, mas o tipo de desenho com que me identifiquei melhor e consegui expressar melhor meus desenhos foi o que defini como “comics estilizado”.

Apesar disso, acredito que ainda não encontrei meu estilo individual de ilustração. Todas as etapas experimentadas nesse projeto foram fundamentais para me direcionar a um estilo que me sinto confortável ilustrando, onde pude observar traços e formas de retratar os elementos da composição comuns, e de certa forma, característicos da forma como desenho. Mas percebi no projeto que também me identifico com formas diferentes de ilustrar, e também tenho particularidades e características distintas dessa direção que encontrei, principalmente na última fase do trabalho.

Acredito que a maior contribuição deste trabalho não é mostrar uma fórmula para encontrar seu estilo próprio de ilustração, e sim mostrar que o exercitar é muito mais enriquecedor que buscar um rótulo para o desenho de um determinado artista. Ao exercitar cada uma das fases com suas propostas, não só evolui a qualidade de minhas ilustrações, mas

encontrei uma rotina, desenvolvi um processo para desenhar, que permanece o mesmo e é eficiente independente do estilo e tipo de desenho que me proponho a produzir.

## **BIBLIOGRAFIA**

- EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- MCCLLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MCCLLOUD, S. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2006.
- FERNANDES, I e DANELUZ, T. **Artbook Sociedade da Virtude Vol.1**. São Paulo: Ian Fernandes e Thobias Daneluz, 2017.
- NUNES, F. **Klaus**. São Paulo: Balão Editorial, 2014.
- VARGAS, R. **Doces Bárbaros**. São Paulo: Bacon Flutuante, 2017.
- MILLER, F. **The Dark Knight Returns**. Estados Unidos: DC Comics, 1986.
- MILLER, F. **Sin City: A Dame to Kill For**. Estados Unidos: Dark Horse, 1993.
- MILLER, F. **Daredevil: The Man Without Fear**. Estados Unidos: Marvel, 1993.
- JOHNSON, J. **Super-History: Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present**. Estados Unidos: McFarland & Company, 2012.
- WATTERSON, B. **Calvin e Hobbes**. Estados Unidos: Andrews McMeel Publishing, 1985.
- MIRA, F. **Análise Diacrônica dos Estilos de Desenho nas Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Desenho Industrial/ Programação Visual, UNESP, 2011
- PLAZA, J. **O Livro Como Forma De Arte (I)**. São Paulo: Arte em São Paulo, 1982.
- MORESCHI, B. **Art Book: a construção de uma enciclopédia de artistas**. São Paulo: Instituto de Artes, UNICAMP, 2014.
- ASSOULINE, P. **Henri Cartier-Bresson: o olhar do século**. Porto Alegre: L&PM, 2008.
- GUEDES, R. **Renato Guedes Artbook**. São Paulo: Renato Guedes, 2011.
- BORGES, G. **Artbook Geraldo Borges**. Fortaleza: Geraldo Borges, 2012.
- ZAHED, R. **Spider-Man - Into the Spider-Verse - The Art of The Movie**. Estados Unidos: Titan Books USA, 2019.
- ROUSSOS, E. **Marvel's Avengers: Infinity War - The Art of the Movie**. Estados Unidos: Marvel Books, 2018.
- CRONIN, B. **When Did Captain America First Yell 'Avengers Assemble!' in the Comics?** Estados Unidos: CBR.com, 2019.