

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Curso de Artes Visuais

Hugo Manoel Vinhal Souza

Narrativa visual nas artes das capas de Frank Frazetta

Belo Horizonte

2018

Hugo Manoel Vinhal Souza

Narrativa visual nas artes das capas de Frank Frazetta

Monografia apresentada ao Colegiado do curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Lucia Gouvêa Pimentel

Belo Horizonte

2018

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à minha mãe por tudo.

Aos meus professores, e em especial à professora Lúcia Pimentel, pela compreensão e pelo apoio na orientação neste trabalho.

À minha vovó Alaíde, que não está entre nós faz alguns anos, quem me ensinou desde pequeno a ter paciência e levar uma coisa de cada vez na vida, algo que precisei durante todo meu curso e todo o processo para que este TCC fosse feito.

Aos colegas com quem tive contato e troquei experiências no curso.

E, por fim, aos amigos que a Universidade me deu, Alexandre e Naiara.

RESUMO

Este trabalho aborda a narrativa visual em algumas das obras do artista Frank Frazetta, responsável por uma revolução na década de 1970 no modo de produção das ilustrações para capas de livros, pôsteres de cinema para os filmes em cartaz, histórias em quadrinhos etc. Mostra como e porque também mudou o modo de interação do leitor, observador e consumidor ao longo desse período e durante as décadas seguintes. Traz, ainda, com imagens, um pouco de minha trajetória no Curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais - EBA/UFMG.

ABSTRACT

This work addresses the visual narrative in some of the works of the artist Frank Frazetta, who was responsible for a revolution in the 1970s in the production mode of illustrations for book covers, movie posters for the movies in print, comics, etc. It shows how and why it also changed the mode of interaction of the reader, observer and consumer throughout this period and during the following decades. It also brings a bit of my trajectory in the Visual Arts Course of Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais - EBA/UFMG.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Frank Fazetta, Personal Love nº24, 1952.	11
Figura 2: Hugo Souza, WAYA – O Guerreiro Xamã, c.2002.	12
Figura 3: Ethan Van Sciver, Revista Green Lantern #1, 2011.	15
Figura 4: Página Splash da Creepy, número 1, 1964.	16
Figura 5: Lion Queen, 1969.	17
Figura 6: Capa do fanzine Frazetta#1.	17
Figura 7: Frank Frazetta. Count Dracula, 1966.	20
Figura 8: A) Frank Frazetta. <i>Creepy</i> v1 #5, 1965, e B) Gene Colan. <i>Tomb of Dracula</i> , Vol 1 #55, 1977.	22
Figura 9: Frank Frazetta, <i>Creepy's Loathsome Lore!</i> 1964.	23
Figura 10: Frank Frazetta. <i>Conan, The Adventurer</i> , 1966, óleo sobre tela.	24
Figura 11: Robert E. Howard e L. Sprague de Camp, Conan the Adventurer, 1966.	25
Figura 12: Jack Kirby, Amazing Fantasy #15, 1962.	26
Figura 13: Jack Kirby, The Fantastic Four #5, 1962.	27
Figura 14: Capa do disco “Molly Hatchet” da banda de mesmo nome (1978).	30
Figura 15: Frank Frazetta. Death Dealer, 1973.	31
Figura 16: Frank Frazetta. <i>Flashman at the Charge</i> , 1976.	33
Figura 17: <i>The Thing and the Sentry. Fantastic Four</i> 64. 07/1967.	35
Figura 18: Frank Frazetta. Flashman at the Charge, 1976.	36
Figura 19: Frank Frazetta. Flashman at the Charge, 1976.	36
Figura 19: Frank Frazetta. Flashman at the Charge, 1976.	37
Figura 21: Brian Windsor-Smith. Marvel Comics Presents Weapon X, 1991.	38
Figura 22: Steven Mcniven. Giant-Size Wolverine Old Man Logan, 2009.	39
Figura 23: Pintura capa para a revista Lobo Unbound Vol 1 #1 – DC Comics, 2003.	40
Figura 24: Heavy Metal Volume 27 # 5, 2003.	41

Figura 25: Vampirella #10, 2002.....	42
Figura 26: Hugo Souza. <i>Mestre Yoda</i> , 2012.....	43
Figura 27: Hugo Souza. <i>Paisagem sem título</i> , 2012	44
Figura 28: Hugo Souza. <i>Guardiãs da floresta</i> , 2013.....	45
Figura 29: Hugo Souza. <i>Cpt Ahab e Moby Dick</i> , 2013.	46
Figura 30: Hugo Souza. Leão, 2013.....	47
Figura 31: Hugo Souza. <i>Death's resting place</i> , 2015.	48
Figura 32: Hugo Souza. <i>Bettie Page, Liga da Justiça (Trindade) e Princesa Mononoke</i> , 2015.....	49
Figura 33: Hugo Souza. <i>Heads Will Roll</i> , 2015.	50

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
AS CAPAS NOS ANOS 1960 /1970 E A VOLTA DO PULP	19
A EXPERIÊNCIA DO OBSERVADOR AO CONTEMPLAR OBRAS DE FANTASIA, NARRATIVA VISUAL E ALGUNS CONCEITOS	29
UM POUCO SOBRE AS CAPAS NOS DIAS DE HOJE.....	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	52

INTRODUÇÃO

A capa, às vezes, é considerada a parte mais importante de um livro, uma revista ou um disco de Música. É onde temos mais ou menos do que se trata o conteúdo, junto ao título, e o que pode vir a garantir a venda e o sucesso comercial daquele produto. Afinal, é a primeira coisa que notamos quando procuramos algo nas prateleiras da banca de jornal, da livraria ou da loja de discos. No início do século XX, as capas eram invólucros simples, em papel cartão, apenas com o nome do artista. Em meados de 1950, designers já se preocupavam com a estética das capas, mas aos poucos essa preocupação se aliou à de tratar a capa como elemento fundamental para a venda de discos. Assim, nas décadas seguintes, ilustradores, fotógrafos e artistas gráficos foram contratados para elaborarem capas de discos. Aos poucos se buscava também criar uma identidade visual para o artista.

Nas Revistas em Quadrinhos e também em livros, o século XX é repleto de bons exemplos da importância e da eficácia dessas imagens produzidas quando se fala de vendas. Algumas capas, devido ao aspecto visual que impressionava, eram até motivo principal de compra pelos leitores e colecionadores que, com o tempo, além dos originais, teriam edições impressas da época chegando a valer milhões de dólares.

Neste trabalho vamos explorar um pouco a ideia de Narrativa Visual por meio da estruturação dos elementos da imagem a partir da sua composição; ou seja, o momento de criação pensado pelo artista, escolha das cores, elementos figurativos etc. Para este estudo, foi escolhido o artista Frank Frazetta, sendo a análise direcionada aos trabalhos de capa desse ilustrador. Este estudo parte do pressuposto de que a estruturação da narrativa conta uma certa “história”, ali mesmo, através da experiência com o observador; algumas até se relacionam com alguns fatos históricos da época nas obras usadas como exemplo.

Entendemos que o tema é pouco pesquisado e que as narrativas estruturadas em capas têm o seu grau de importância na apresentação do conteúdo das publicações. As capas bem elaboradas nos apresentam, de antemão, uma prévia da história que nos será apresentada, e essa informação prévia virá, muitas vezes, de uma leitura inconsciente - por parte do leitor - dos elementos composicionais da imagem.

A narrativa visual nos rodeia de várias formas. Temos histórias sendo contadas em quase tudo com o que interagimos, seja uma imagem em um *outdoor*, com um *slogan*

de alguma marca, ou até mesmo um *graffiti* em um muro que retrata uma figura pública de forma satírica.

A escolha pelos trabalhos do artista Frank Frazetta se dá pelo fato de que seu trabalho ganhou grande popularidade nos anos 1970 por suas pinturas do personagem Conan, utilizadas como capas das coletâneas de histórias publicadas pela editora *Lancer Books*, editora estadunidense que funcionou entre 1961 a 1973¹, publicando vários livros no gênero. Essa escolha se dá, também, por ser ele uma referência para meus trabalhos de desenho e pintura feitos ao longo dos anos em que estudei na EBA/UFMG.

Sempre gostei de histórias. De ouvir e de contá-las, desde criança. Com o contato com os quadrinhos na infância, descobri que era possível criar imagens para ilustrar qualquer história ou criar uma história, ou uma experiência de história a partir de uma imagem.

Note-se que há uma diferença entre ilustração e os quadrinhos, ao contar uma história. Nas Histórias em Quadrinhos - HQs, a narrativa acontece a partir da sequência de imagens nos quadros, uma dependendo da outra para fazer sentido junto do texto em balões de diálogo, caixas de narração e, às vezes, alguma onomatopeia. Como aponta Eisner, em relação às HQs, há a “disposição impressa de arte e balões em sequência [...]”²

Na ilustração, a narrativa acontece de forma resumida, por assim dizer, e nem sempre acompanha algum texto ao qual dá suporte visual, apenas resume uma ideia, como em capas de livros, discos etc.

¹ WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. *Lancer Books*. Wikipedia, The Free Encyclopedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Lancer_Books&oldid=863835913>. Acesso em: 03/08/2018.

² EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. Tradução Luigi del Manto. São Paulo: Devir, 2005, p. 10.



Legacy: Frank Frazetta

39

Figura 1: Frank Fazetta, Personal Love nº24, 1952.

Contudo, quando comecei a fazer meus trabalhos gráficos, não tinha um conhecimento mais aprofundado, então, não me atinha muito aos quadrinhos. Às vezes escrevia antes, de maneira a narrar a história como em um livro, e depois ilustrava a partir das ideias do texto para criar uma página de quadrinhos. Eu não tinha ideia de que estava fazendo um processo de criação de ilustrações e não de uma página de HQ, onde um roteiro, como um de um filme, é utilizado.



Figura 2: Hugo Souza, WAYA – O Guerreiro Xamã, c.2002.

O roteiro original eu não tenho mais, mas consegui encontrar um roteiro que revisei seis anos depois. Nele é visível como escrevia de uma maneira a que, caso seja estruturada corretamente, se encaixa em um formato mais literário, mas não como roteiros para quadrinhos são escritos, como no exemplo do da editora DC, que publica histórias do Superman, da Mulher Maravilha, Batman etc.

“[Waya está em seu quarto em mecanotrópolis se arrumando pra sair]

P1:

W: Oh...Olá...Deve querer saber o que faço aqui certo? Pois bem... Esse é meu cantinho hehe... Aqui é onde descanso após atender a chamados da Resistência... Quem

são eles? Bom... São um grupo de pessoas que lutam contra a tirania dos Supremos, os quais controlam o mundo junto às maquinas... Hoje até existe uma grande parte da humanidade livre deles graças a nossa luta...

W: Oh! E me desculpem, meu nome é Waya Unequa, podem me chamar apenas de Waya... Esse mundo passou por coisas inacreditáveis... Tantas aventuras que passei quando era mais jovem ajudando essa gente... Hoje eu sou como qualquer bom samaritano quando fica mais velho, apenas dou certa assistência hehe...

[Clack! Clack!]

P2:

W: Esta cidade, quando cheguei aqui, era um caos só... Gente gritando, gente morrendo, gente sangrando, maquinas destruindo o que achavam pelas ruas, pessoas sendo escravizadas, mutações genéticas acontecendo na área pobre daqui...

[Pega os óculos]

W: Agora eu vou fazer o que um homem merece fazer após um dia duro...

P3:

W: Já tiveram um sonho? Pois é, um dia eu tive o meu... > Obrigado Paul. > Minha missão na verdade seria procurar por sobreviventes da minha aldeia... Mas quando me deparei com tanta coisa ruim acontecendo ao meu redor, eu não tive escolha... Minha jornada começa no Vilarejo da Lua, de onde tenho origem..."

Abaixo segue o roteiro (2005)³ de Lanterna Verde #1 por Geoff Johns, traduzido livremente por mim.

"Página um.

NOTA: Das páginas 1 a 4 e a porção do topo da 5a vão ser desenhadas por Ethan Van Sciver. A porção de baixo da 5a a 30 pelo Carlos (Pacheco).

QUADRO UM:

Terra. Flutuando no Espaço. Isolada da verdadeira natureza do Universo.

³ Ver: <http://www.comicsexperience.com/scripts/>

1. Piloto #1 (de fora do quadro): Sabe o que aconteceu com ele?

QUADRO DOIS:

Tomada panorâmica do aeroporto "FERRIS AIRCRAFT" na sua melhor época. Ethan talvez vá ser como na pagina 6, no quadro 2 da Lanterna Verde:
RENASCIMENTO #1.

Mesmo ângulo, porém os hangares estão em excelente forma, de portas abertas, as pistas perfeitas e a Torre em funcionamento. E tem que ter uma placa escrito "FERRIS AIRCRAFT".

Não há aviões voando, todos pousados.

2. PILOTO #2 (DE FORA DO QUADRO): Você diz, se eu sei o que ele FEZ?

QUADRO TRÊS:

2 pilotos jovens, de porte físico médio, não tão fortes como Hal. Estão usando os uniformes de pilotar, verdes e com a identificação que diz B. GEORGE e N. BOUCHARD.

Em um dos hangares há um avião desmontado com um motor de fora em um bloco.

3. PILOTO #2: Diabos! Todo mundo sabe.

4. PILOTO #2: Aquela BOBAGEM que ele armou para o EDWARDS. Ele tem sorte que não foi PRESO.

5. PILOTO #1: Tem mesmo.

6. PILOTO #2: E vamos CONFIAR NOSSAS asas a ELE?

7. PILOTO #1: Ferris foi o único lugar que recebeu o cara.

8. PILOTO #1: A Carol fica encarando ele igual uma ADOLESCENTE. "



Figura 3: Ethan Van Sciver, Revista Green Lantern #1, 2011.

Mais tarde, com o contato com a internet na minha adolescência, fui pesquisando e aprendendo alguns fundamentos técnicos de desenho, de pintura etc. Nessa busca de "dar vida" às minhas imagens, aprendi como representar melhor os elementos visuais (figuras, objetos, cores, luz e sombra etc.) que comporiam os trabalhos que desenvolvesse. Também tive conhecimento dos trabalhos de Frank Frazetta e dos artistas da mesma época, o que foi um "choque nas ideias". Fiquei fascinado com a riqueza de detalhes, tanto nos personagens representados, quanto no cenário, no uso de cores e nas sugestões nas pinceladas dos trabalhos, e como tudo parecia tão vivo e em movimento.



Figura 4: Página Splash da Creepy, número 1, 1964.

A ilustração feita em 1969 Lion Queen (Fig. 5), por Frazetta, a lápis de cor, foi capa do fanzine Frazetta #1, em preto e branco (Fig. 6).

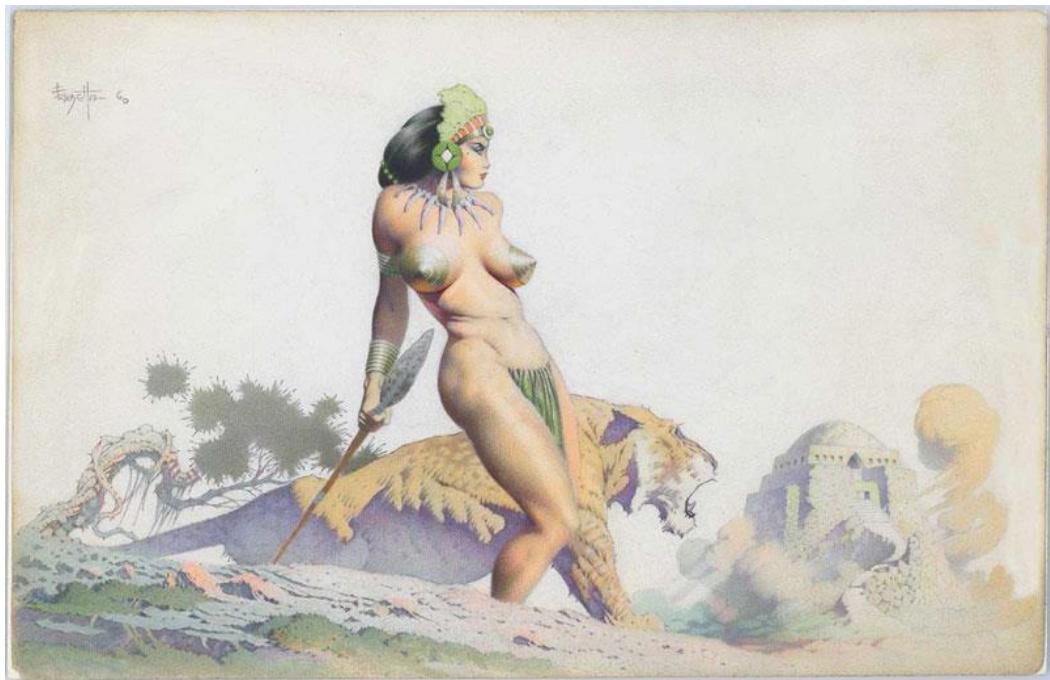


Figura 5: Lion Queen, 1969.



Figura 6: Capa do fanzine Frazetta#1.

Meu interesse pelos trabalhos de Frazetta me acompanharam durante meu percurso no Curso de Artes Visuais da EBA/UFMG e se tornaram meu tema de pesquisa.

Este Trabalho de Conclusão de Curso - TCC está composto por três partes. Na primeira parte, *As capas nos anos 1960 /1970 e a volta do Pulp*, discorro sobre as publicações das décadas de 1960 e 1970 nos Estados Unidos. Via internet, tive conhecimento deles na minha adolescência e sofri a influência dos artistas ilustradores dessa época, na minha formação como pessoa e como artista.

Na segunda parte, *A experiência do observador ao contemplar obras de Fantasia, Narrativa Visual e alguns conceitos*, apresento a partir do que se dá essa experiência através da parte técnica da produção etc.

Na terceira parte, *Um pouco sobre as capas nos dias de hoje Um pouco sobre as capas nos dias de hoje e minha passagem na EBA*, trago um pouco mais da minha produção, indicando as contribuições do Curso de Artes Visuais para meu trabalho que podem não ser identificáveis à primeira vista, mas que para mim foram importantes para que eu os desenvolvesse.

AS CAPAS NOS ANOS 1960 /1970 E A VOLTA DO PULP

Nos quadrinhos, em grande parte no século XX, tivemos capas em que o texto auxiliava bastante no modo em que a narrativa acontecia, tal como são nas páginas do interior das revistas, com balões e caixas de texto. Segundo Stan Lee (1984),⁴ era basicamente um painel (ou quadro) o que o editor, às vezes, usava para propor a ideia da capa a ser criada junto ao artista, que resumia o que se tratava o interior, como forma de chamar a atenção dos leitores/compradores.

Esse padrão de processo criativo das capas mudou um pouco ao final da década de 1960 e meados de 1970, com uma explosão na popularidade do gênero Pulp, que inclui a Ficção de Fantasia (este em que Conan o Bárbaro, personagem que Frazetta ilustrou vários trabalhos, é pertencente). O gênero Pulp surge nos anos 1900 na literatura popular, sendo de fácil acesso, e barata, pela qualidade do papel em que era impressa.

Pulp, como o nome sugere, era impresso em papel de baixo custo manufaturado através de polpa de madeira quimicamente tratada e um processo inventado nos anos de 1880. O papel é bruto, absorvente e ácido. Com um cheiro acentuado muito adorado por colecionadores de revistas antigas. O papel da polpa, amarela e se torna frágil, pelo seu conteúdo ácido. Por causa da grossura do papel, revistas pulp eram bem volumosas, com quase 1,25 cm ou mais de largura (na encadernação)⁵.

Na chamada Literatura Pulp incluem-se os subgêneros da Ficção tais como: Ficção Científica, Ficção de Fantasia, Terror e Ocultismo, entre outros. Ficção Científica (também chamada *Sci-fi*, ou *Science Fiction*, no inglês): engloba histórias com cenários fictícios com invasões alienígenas, desastres naturais, guerras nucleares, aventuras espaciais e coisas parecidas. Um exemplo bom e bastante popular dessa época, e que rendeu um filme da Disney intitulado *John Carter Entre Dois Mundos* (2012), é John Carter, do autor Edgar Rice Burroughs, que utilizava o nome de Norman Bean, tendo a primeira publicação na revista *pulp All Story* estadunidense, com o título de *Under the Moon of Mars* (Sob a Lua de Marte), em 1912⁶ (SFE, ERBzine).

⁴ LEE, Stan; BUSCEMA, John. *How to draw comics the Marvel way*. New York: Simon and Schuster, 1984, p.137.

⁵ CULTURE. *Pulp*. In: Science Fiction Encyclopedia. Disponível em: <<http://www.sfencyclopedia.com/entry/pulp>>. Acesso em: 08/10/2018. Adaptado e traduzido por mim.

⁶ CULTURE. *Pulp*. In: Science Fiction Encyclopedia. Disponível em: <<http://www.sfencyclopedia.com/entry/pulp>>. Acesso em: 08/10/2018. Adaptado e traduzido por mim.

A Ficção de Fantasia é o gênero da ficção em que as obras contêm mundos imaginários, criaturas extraordinárias, feiticeiros, magos, aventuras épicas e magia⁷. O gênero Terror e Ocultismo inclui temas que contêm possessão, pessoas ou criaturas mortas-vivas (como vampiros, zumbis, esqueletos reanimados etc.), personagens com poderes psíquicos ou habilidades ocultas, feiticeiros, bruxas etc⁸.

Esses temas, desde criança, foram de grande interesse para mim pelas possibilidades de histórias que podem ser contadas de várias maneiras nas várias formas de arte. E impulsionam minha imaginação até hoje. No trabalho de Frazetta temos muitos deles representados em suas ilustrações. Uma que eu gosto bastante é o Conde Drácula, de 1966 (Fig. 7). O vampirão anda por uma espécie de pântano num inferno flamejante, com almas pegando fogo e morcegos voando por esse cenário aterrorizante.



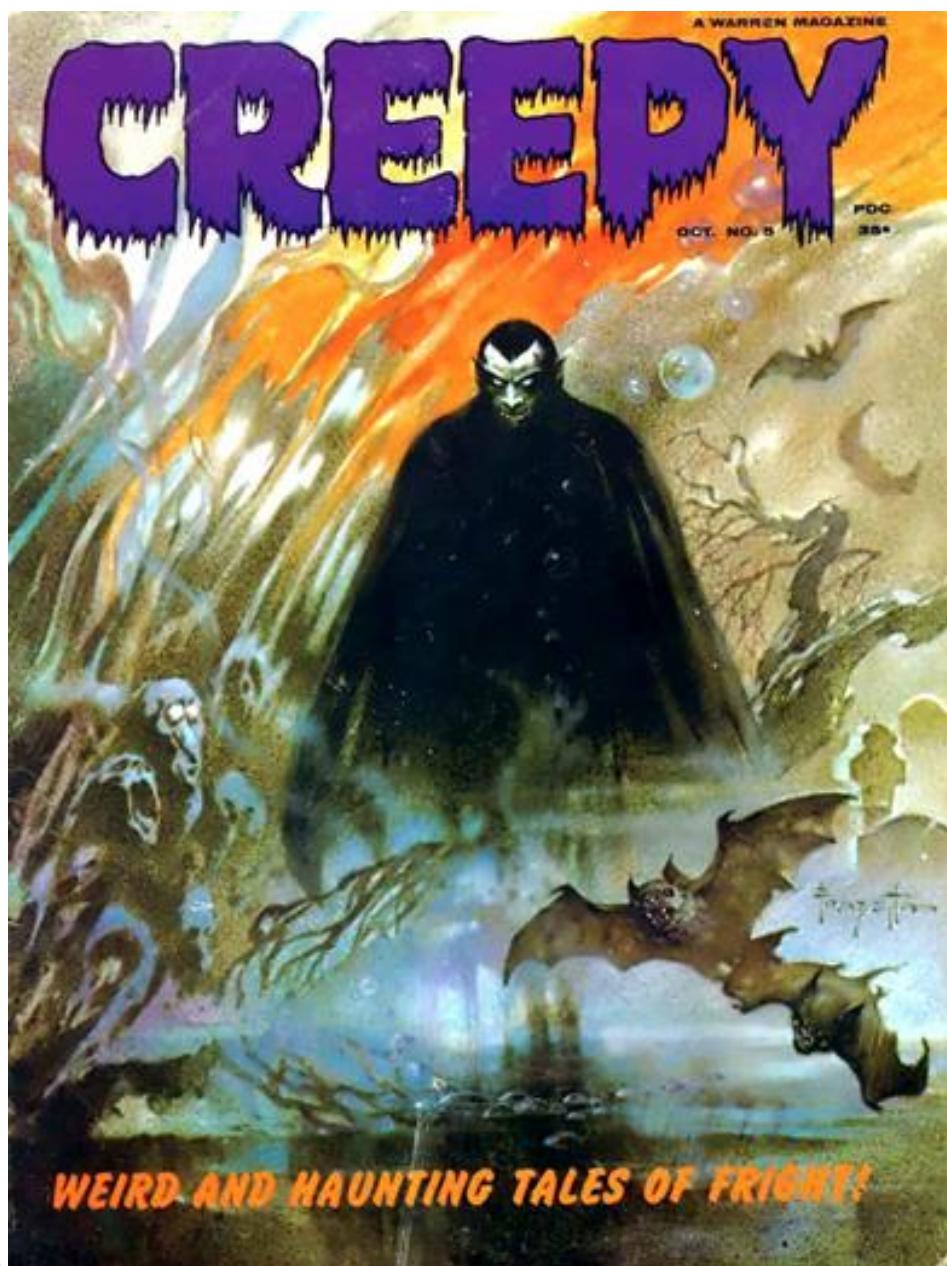
Figura 7: Frank Frazetta. Count Dracula, 1966.⁹

⁷ WORLDCAT.ORG. *Fantasy fiction*. Disponível em:<<http://www.worldcat.org/genresfantasy-fiction.html>>. Acesso em: 02/10/2018.

⁸ WORLDCAT.ORG. *Horror fiction*. Disponível em: <<http://www.worldcat.org/genres/horror-fiction.html>>. Acesso em: 03/10/2018.

⁹ FRAZETTA, Frank. In: Art History Archive. Disponível em:< <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/fantasy/images/FrankFrazetta-Count-Dracula-1966.jpg>>. Acesso em: 10/10/2018.

A partir desse momento, o artista tinha um pouco mais de autonomia na criação das imagens que estampavam as revistas. O Editor, então, passa a ser um avaliador final que decide se as imagens propostas pelos artistas seriam publicadas ou não. As ilustrações que eram, em sua maioria, pinturas a óleo, eram ricas em detalhes e elementos de encher os olhos.



A)



Figura 8: A) Frank Frazetta. *Creepy* v1 #5, 1965, e B) Gene Colan. *Tomb of Dracula*, Vol 1 #55, 1977.

Na Figura 8 podemos ver a diferença de uma capa de quadrinhos de Frazetta para a revista *Creepy Magazine* da editora Warren, com uma das minhas pinturas favoritas mencionada antes, e ao lado, a capa de uma revista *The Tomb of Dracula Lord of Vampires*, publicada pela editora Marvel desenhada por Gene Colan. Mais à frente será feita uma análise demonstrando melhor essas diferenças.

Frank Frazetta (1928-2010) é um dos artistas desse período que se destaca, tendo suas pinturas servido de capas para os livros, como os da editora Lancer Books, e também para revistas de Quadrinhos, como a antiga *Creepy* da editora Warren Publishing, em que que Frank trabalhou também como desenhista.



Figura 9: Frank Frazetta, *Creepy's Loathsome Lore!* 1964.¹⁰

Conan, o Bárbaro, criado por Robert E. Howard em sua primeira história intitulada *The Phoenix on The Sword* na revista *Weird Tales* de 1932, foi popularizado com o trabalho de Frazetta que ilustrava as capas das coletâneas de histórias do personagem publicadas pela editora Lancer no final dos anos 1960.¹¹

O roteirista de cinema John Milius,¹² em uma matéria¹³ sobre o falecimento de Frank, para o *Hero Complex* do LA Times em 2010, afirma que foram as pinturas de

¹⁰ FRAZETTA, Frank. *Frazetta's Creepy's Loathsome Lore*. Comic Art Fans. Disponível em: <<https://www.comicartfans.com/GalleryPiece.asp?Piece=1391811>>. Acesso em: 10/10/2018.

¹¹ LATTAS, JEFFREY BLAIR. *The Cimmerian Collection*. Disponível em:< <http://www.pulpanddagger.com/conan/Usurper.html>>. Acesso em: 09/05/2016.

¹² John Milius trabalhou em *Apocalypse Now*, filme de 1979, e *Conan, O Bárbaro* (1982), onde estrelou Arnold Schwarzenegger.

¹³ LOS ANGELES TIMES. Disponível em:<<http://herocomplex.latimes>>. Acesso em: 29/09/2016.

Conan feitas por Frazetta, cheias de músculos, que definiram o personagem para ele e futuras gerações de fãs.

O primeiro número das coletâneas publicadas com título *Conan, The Adventurer* (1966) (Fig. 10), pela Lancer, tem como capa uma pintura a óleo (Fig. 11) de mesmo nome. O artista não a via como favorita, mas até hoje, depois do falecimento do artista, é orgulho da família, segundo o site do Frazetta Museum¹⁴ (administrado pelo filho Frank Jr), pois foi com esse trabalho que Frank ficou conhecido, influenciando vários outros artistas a partir de então.



Figura 10: Frank Frazetta. *Conan, The Adventurer*, 1966, óleo sobre tela.¹⁵

¹⁴ FRAZETTA MUSEUM. Disponível em: <<http://frazettamuseum.com/MUS.html>>. Acesso em: 05/10/2016.

¹⁵ CONAN THE ADVENTURER. Disponível em:< <http://www.propositto.com.br/wordpress/2010/12/di>

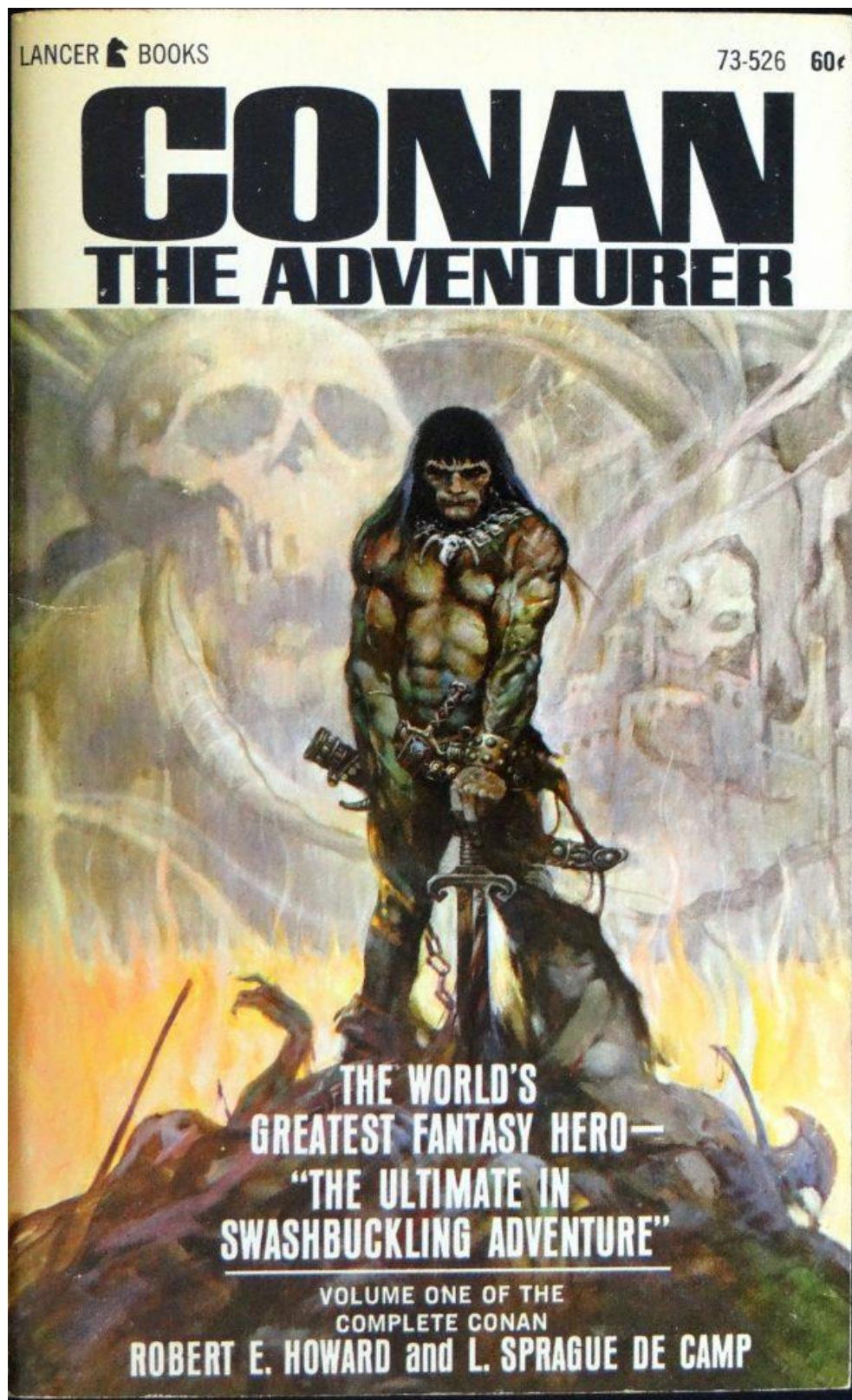


Figura 11: Robert E. Howard e L. Sprague de Camp, *Conan the Adventurer*, 1966.¹⁶

ca-de-filme-frank-frazettapainting-with-fire/>. Acesso em: 10/05/2016.

¹⁶ CONAN THE ADVENTURER. Disponível em:<<http://www.propositto.com.br/wordpress/2010/12/dica-de-filme-frank-frazettapainting-with-fire/>>. Acesso em: 10/05/2016.

Nota-se a diferença em como abordar capas ao comparar os padrões de capas da época até então e o Pulp. Como exemplo, podem ser vistas duas capas, nas quais é empregada a linguagem das páginas de quadrinhos e eram os *eye-catcher*¹⁷ dos consumidores. São imagens produzidas pelo co-criador de vários personagens dos Quadrinhos de Super Heróis modernos, Jack Kirby.



Figura 12: Jack Kirby, Amazing Fantasy #15, 1962.

¹⁷ DICTIONARY OF THE ENGLISH LANGUAGE. *Eye-catcher*. Fifth Edition, 2011, Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company. Disponível em: <<https://www.thefreedictionary.com/eye-catcher>>. Acesso em: 11/05/2016.



Figura 13: Jack Kirby, The Fantastic Four #5, 1962.¹⁸

As capas (Fig.12 e 13) são de grande significado histórico por terem sido as primeiras aparições de dois personagens muito conhecidos hoje em dia: o querido “Amigo da Vizinhança” Homem-Aranha e o grande vilão do Quarteto Fantástico Doutor Destino. Esses personagens foram criados por Stan Lee, Steve Ditko e Jack Kirby (que ilustra essas capas e as páginas do interior das revistas).

¹⁸ FANTASTIC FOUR #5. Disponível em:<<https://comicvine.gamespot.com/fantastic-four-5-prisoners-of-doctor-doom/4000-5974/>>. Acesso em 12/11/2018.

As HQs nas capas causavam, de certa maneira, alguma poluição visual, tendo balões e caixas de texto que davam suporte ao drama da história que é contada, diferindo bastante das capas de publicações dos quadrinhos do gênero citado anteriormente, nas quais havia uma imagem que se sustentava por si só, sem o auxílio dos elementos de HQ.

A EXPERIÊNCIA DO OBSERVADOR AO CONTEMPLAR OBRAS DE FANTASIA, NARRATIVA VISUAL E ALGUNS CONCEITOS

Para entender melhor como se dava essa diferença do padrão das capas de revistas dos gêneros Pulp sobre o das revistas de Super Heróis, tem-se que partir da experiência do observador, ou seja, que impressões o leitor tinha ao se deparar com aquelas ilustrações, tal como acontece ao contemplarmos uma obra exibida em uma galeria. Tendo em vista que eram, em sua grande maioria, pinturas e que, em alguns pontos – principalmente nas obras de Frazetta – sugestões eram feitas, Gombrich (1986) menciona a experiência do observador com a obra no período dos impressionistas.

O observador de boa vontade reage à sugestão do autor porque tem prazer na transformação que ocorre diante dos seus olhos. [...] e [...] O artista dá ao observador ‘mais o que fazer’: ele o atrai para o círculo mágico da criação e lhe permite experimentar um pouco do frêmito do ‘fazer’, que foi um dia privilégio do artista.¹⁹

O autor destaca o fator *imaginação*, ao experienciar a arte por parte de quem produz, e pela pessoa que visualiza e frui com a obra por meio de uma história de Apolônio e seu biógrafo Damis.²⁰ Os dois personagens conversam sobre pintura se referindo às sugestões registradas pelo artista. Em uma fala de Apolônio, ao questionar o que chamaram de “Imitação Dupla”, explica ser o uso das mãos para produção pelo artista e o uso da mente pelo observador para a leitura.

No caso das capas em questão, as de Frank Frazetta que são utilizadas nesta análise, temos como característica o fato de serem mais detalhadas no centro e, à medida que se distanciam daquele ponto, a tendência é de ficarem cada vez menos definidas e se tornarem cada vez mais sugestivas. Logo, nos levam apenas perceber a intenção de representação do artista pelo conjunto da obra. Um bom exemplo dessa ocorrência é *Death Dealer* (1973) que, em 1978, se tornou capa do primeiro disco da banda de rock estadunidense Molly Hatchet, de álbum com o mesmo título (Fig. 14).

¹⁹ GOMBRICH, E. H. A *história da arte*. Tradução de Álvaro Cabral. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos, 1999, p. 169.

²⁰ Apolônio de Tina foi um filósofo romano, discípulo de Pitágoras.

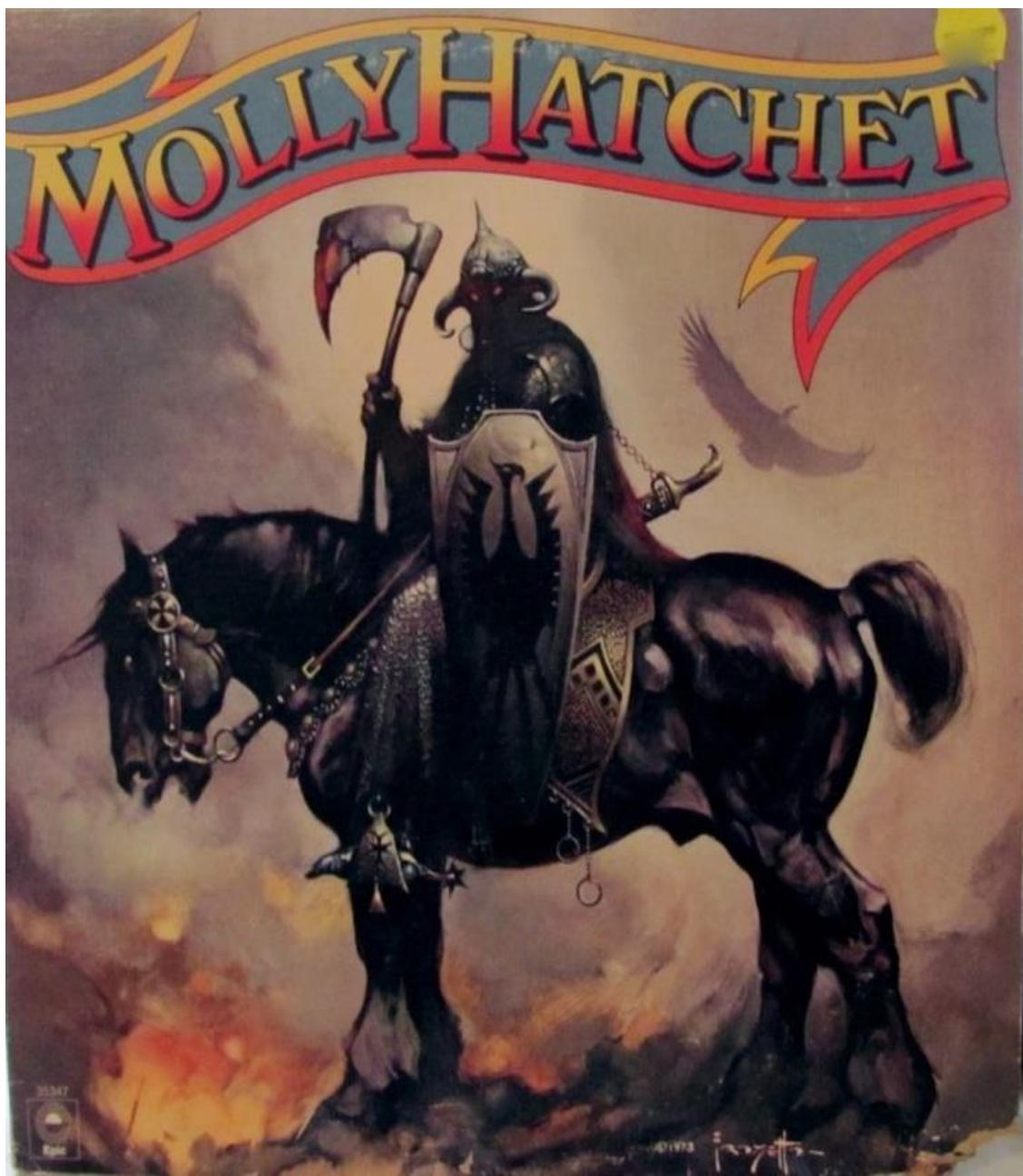


Figura 14: Capa do disco “Molly Hatchet” da banda de mesmo nome (1978).²¹

²¹ STAFFORD, JAMES. *From the Stacks: Molly Hatchet (Self-Titled)*. In: Why It Matters. Music, Memoir, More. Disponível em:<<https://wimwords.com/>>. Acesso em: 05/2016.



Figura 15: Frank Frazetta. Death Dealer, 1973.²²

Para poder ainda melhor compreender o ponto central mencionado anteriormente e a experiência com as obras, é preciso falar um pouco sobre composição. Segundo Harry

²² DEATH DEALER (pintura). Disponível em:< <https://en.wikipedia.org/wiki/File:DeathDealer.jpg>> Acesso em: 10/05/2016.

Sternberg, composição é o *design*, a organização e estruturação de uma imagem usando linha, tons e cores para criar formas posicionadas em relação as bordas, o tamanho, a direção, valores tonais, cores ou texturas.²³ Kandinsky confirma essa definição, ao dizer que a obra se apresenta através da composição, e completa fazendo menção às tensões contidas ali ao abordar o elemento ponto, que é onde a obra se origina.²⁴ No caso das obras de Frazetta, o ponto central corresponderia ao centro das suas obras.

Sternberg (1958) ainda diz que essa organização da imagem performa várias funções, como a de guiar os olhos do observador na leitura de velocidade do movimento, servindo para dirigir essa leitura para a escolha do clímax feito pelo artista. E é nesse sentido que a narrativa visual se demonstra. Ou seja, por meio da experiência da obra pelo observador.

É notável que, nas obras de Frazetta até aqui demonstradas, essa composição centralizada é presente. Isso se deve ao fato de ser uma composição simples, que funciona bem. Sternberg (1958) diz que, apesar de toda complexidade que os elementos representados têm nas suas estruturas, tudo na natureza pode ser transformado em suas formas básicas: o triângulo, o círculo e o quadrado. É mais fácil para o artista compor sua imagem pensando assim e, somente quando se há um design sólido, é que os detalhes entram. Reduziremos, por exemplo, a obra de título *Flashman at the Charge* (1976) (Fig.16), primeiro removendo os detalhes que dão características às figuras e, em seguida, a forma mais básica, para enxergarmos como esse princípio de composição funciona.



²³ STERNBERG, Harry. *Composition: the anatomy of picture making*. New York, NY: Pitman, c1958.

²⁴ KANDINSKY, Wassily. *Ponto e linha sobre plano*: contribuição à análise dos elementos da pintura. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1997, p.xxxvi.



Figura 16: Frank Frazetta. *Flashman at the Charge*, 1976.²⁵

A obra foi reduzida de três maneiras diferentes, para que, em cada uma delas, seja possível visualizar os aspectos da composição e construção da imagem. Na primeira, há

²⁵ Ver: <http://www.museumsyndicate.com/item.php?item=25044>

maior definição e remete a imagem original (obra finalizada), onde está representado um homem montado em um cavalo, carregando uma donzela nua e que corre em direção ao visualizador em uma superfície indefinida. Na segunda, o espaço negativo e positivo da composição se apresenta. E a terceira, e mais básica redução, onde há duas formas elementares, o triângulo (nesse caso, isósceles, que tem a base maior que os outros lados), que se encaixa quase perfeitamente ali. Podemos ver também, pelas demais formas dos tons mais claros, uma espécie de espiral se formando a partir do topo esquerdo. Esse que, no sentido horário, nos direciona até o centro escuro da composição. Logo, uma forma básica também se revela ali, o círculo.

O círculo que aparece ajuda a guiar os olhos do visualizador que experiencia a história contada ali (narrativa) de maneira diferenciada. Para reforçar essa ideia, um exemplo interessante é o que é visto na obra de Jack Kirby (1917-1994) que, apesar de ter semelhança na questão de trabalhar a narrativa com o trabalho de Frazetta nas capas, o fazia no interior das revistas que ilustrava.

Quadrinista conhecido por ter sido co-criador do Quarteto Fantástico, junto a Stan Lee (roteirista) nos anos 1960,²⁶ usa dessa forma básica bastante seu como elemento estrutural composicional dos quadros das páginas que desenhava e de suas ilustrações, de capas que incluem recursos textuais e em páginas de quadrinho *Splash*, nas quais somente uma ilustração é feita.²⁷ Isso segundo Greg Theakson, que chamou o recurso circular de “Grande O” em um artigo em Amazing Heroes 100, de 1986:

[...] com o "Grande O", Jack adiciona elementos na porção interior e exterior, direcionando o olhar. Um incrível exemplo de composição é encontrado no primeiro quadro da página 11(figura 17) de "O Sentinel Sinistro!"(traduzido livremente) que fez sua primeira aparição em Quarteto Fantástico #64 (julho, 1967). O Coisa, é o ponto de interesse do quadro. O robô e O Coisa agem como um "Grande O", que se dá seguindo a linha do ombro do Coisa passando pelas costas, o outro braço e pernas. Ao mesmo tempo, os braços e pernas do robô também apontam de volta ao formato do Coisa. As linhas de ação e os anéis de areia abaixo do robô, nos mantém fora do quadro na porção inferior da esquerda. (...) é dinâmico, funciona bem, conta uma história claramente e sempre leva o olhar de volta para a cabeça do Coisa. (...) Bom design de quadro é efetivo não importa quantas vezes é visualizado.²⁸

²⁶ Artigo sobre os dois autores e o Quarteto Fantástico disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/quarteto-fantastico/13>

²⁷ Splash page são páginas de quadrinhos com um quadro só, ou seja, somente uma cena sendo representada na página inteira. – Mais sobre as Splash pode ser encontrado em <https://splashpages.wordpress.com/sobre/>

²⁸ THEAKSTON, Greg. *That Old Jack Magic* (Originally published in Amazing Heroes 100 by Fantagraphics in 1986).

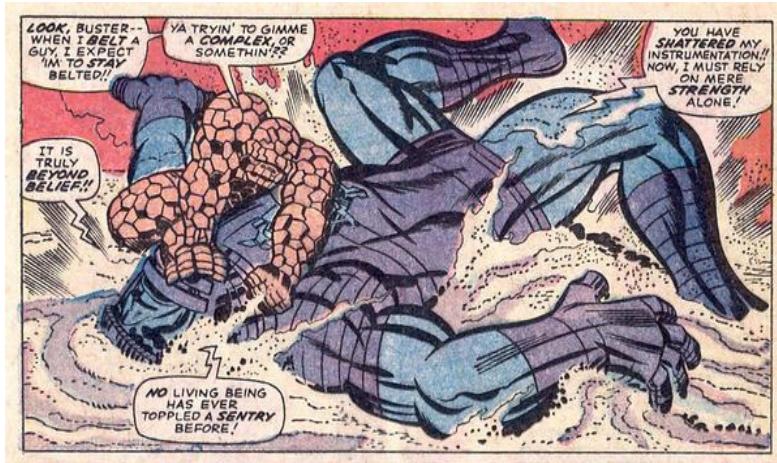


Figura 17: *The Thing and the Sentry*. *Fantastic Four* 64. 07/1967.

Nas reduções feitas na pintura de Frazetta (Fig. 16), no segundo estágio, estão representados o espaço negativo e o positivo. Espaço negativo, segundo Sternberg (1958), são as bordas da imagem, ou o que a emoldura. Logo, os espaços superior e inferior de tom mais claro são o espaço negativo; onde estão situados objetos ou formas que estão na área escura, segundo Sternberg (1958) são o espaço positivo. Esse princípio é utilizado para dar a ilusão de espaço em terceira dimensão, como pode ser percebido voltando ao primeiro estágio dessa redução e observando as diferenças tonais entre áreas claras e escuras. Algumas dão impressão de estarem recuadas e outras dão a impressão de estarem adiante, dando a noção de profundidade, ou seja, o efeito 3D. Como Sternberg, Theakston (1986) também menciona o uso do espaço positivo e negativo por Kirby em seu artigo, ao dizer que:

[...] A ideia é que quando um ponto escuro é colocado por trás de um objeto, o faz avançar e definir a silhueta da forma. É também utilizado para emoldurar itens de importância. Formas menores, vão saltar com mais claridade quando uma área de maior escuridão está atrás. O inverso funciona também quando um objeto escuro se separa do fundo claro.²⁹

Os dois artistas têm semelhança quando se trata dos elementos em espaço negativo, que ajudam também a guiar o olhar do visualizador, como vimos no quadro da luta do Coisa contra o robô Sentinel, sendo, nessa obra, a areia, as linhas de ação etc. Na obra *Flashman At the Charge* (figura 17) de Frazetta, temos alguns elementos de fundo que agem da mesma maneira na composição da narrativa.

²⁹ <https://kirbymuseum.org/blogs/effect/jackmagic/>



Figura 18: Frank Frazetta. Flashman at the Charge, 1976.

Na Figura 18, da seta superior a esquerda à ponta na direita, temos uma sugestão de um exército de guerreiros armados com o que parecem ser lanças e armas pontiagudas que compõem essa porção do fundo, separando os planos entre os personagens à frente. Circulei a cabeça de um dos guerreiros, que Frazetta parece ter feito questão de dar maior definição, para que, ao percorrer a imagem com os olhos, fazemos como ele gostaria que fosse feito. Abaixo da cabeça, temos o pé da donzela nua em sombra, no espaço negativo, que salta à frente pela diferença do claro escuro com o guerreiro ao fundo.



Figura 19: Frank Frazetta. Flashman at the Charge, 1976.

Na Figura 19, Frazetta segue nos sugerindo seguir esse movimento circular. Dos pés e pernas, vamos para a sombra que as três figuras (cavalo, donzela e *Flashman*) projetam no chão de terra que está deformando com a força com que o cavalo corre. Essa sombra dá sustentação aos três e, como um elemento de espaço positivo em contrapartida com o cavalo que é mais claro em espaço negativo, na obra final, o joga para frente, quase saindo de dentro da pintura em direção ao visualizador. A pata direita prepara para tocar o solo; a esquerda, junto à terra, que é jogada para cima, completa o movimento circular dessa composição, o que faz com que voltemos nosso olhar para o rosto do *Flashman* novamente.



Figura 19: Frank Frazetta. Flashman at the Charge, 1976.

O “Grande O” que Theakston (1986) define para Kirby, portanto, acontece aqui também como demonstrado na Figura 20 pelo círculo em azul ciano; a seta em lilás se refere ao movimento de leitura da imagem sugerido pelo artista. E assim, agora com esses conceitos apresentados, a magia que Gombrich comenta, registrada no início do Capítulo 1, pode ser melhor compreendida.

UM POUCO SOBRE AS CAPAS NOS DIAS DE HOJE

Nas figuras 21 e 22, podemos ver como, após os anos 1970, Frazetta e outros artistas foram influentes para que o modo que as capas de quadrinhos mudassem. Dos anos de 1990 em diante as imagens se sustentam por si só, resumindo mais ou menos o que se trataria o interior das revistas, sem os recursos textuais utilizados nas décadas anteriores. São exemplos *Marvel Comics Presents Weapon-X* (1991) (Fig. 21), do quadrinista e ilustrador Brian Windsor-Smith, que também trabalha nas páginas do interior, e *Giant Size Wolverine #1* (2009) (Fig. 22), do também ilustrador e quadrinista Steven Mcniven. Outra coisa que mudou foi o processo da produção das imagens; no caso da de 2009, temos edição e cores feitas no computador, em contrapartida com a de 1991, que ainda era inteiramente produzida manualmente.

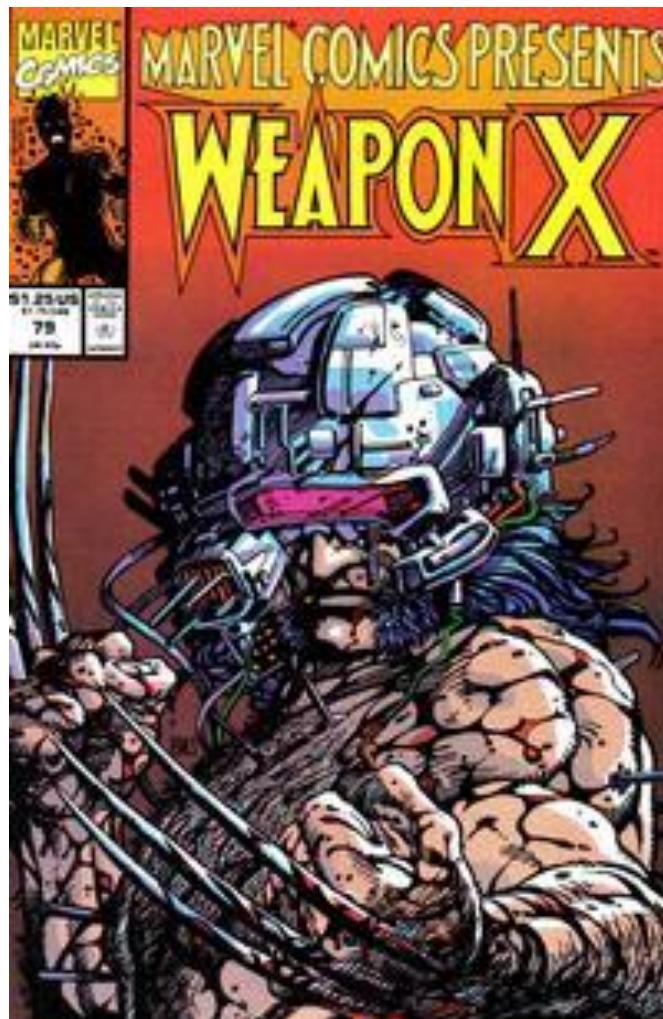


Figura 21: Brian Windsor-Smith. *Marvel Comics Presents Weapon X*, 1991.

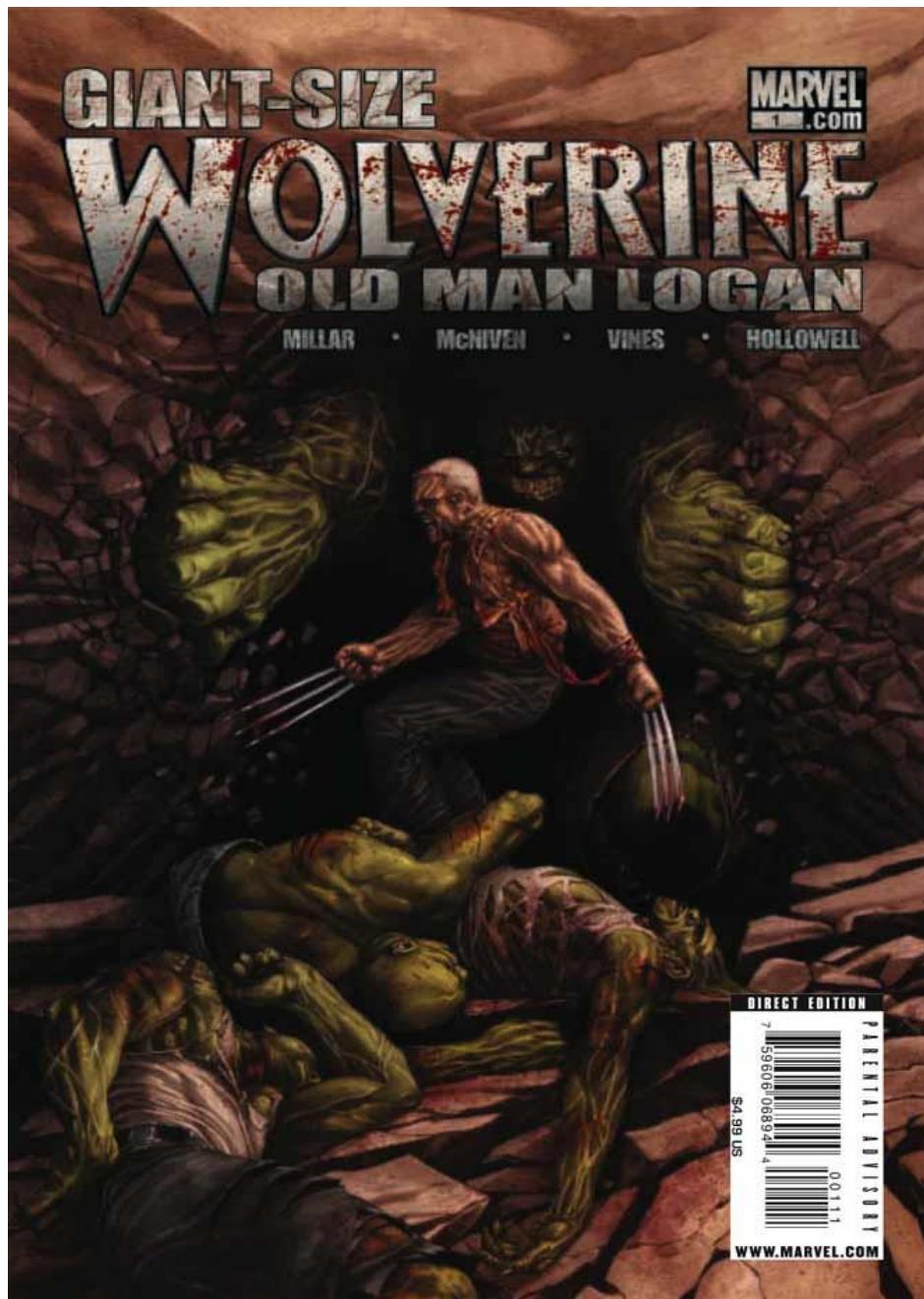


Figura 22: Steven Mcniven. Giant-Size Wolverine Old Man Logan, 2009.³⁰

A tecnologia avançou de maneira a podermos criar tudo através de um computador. Porém, não extinguiu a arte tradicional e só nos deu mais uma ferramenta e mais possibilidades de criar. Um exemplo dos anos 1990 e anos 2000 que eu gosto bastante, é o trabalho de Alex Horley³¹, um ilustrador italiano que, como eu, teve influência de Frazetta. No caso dele, essa influência é bem clara, pois ele incorporou o

³⁰ Ver: <http://www.comics.org>.

³¹ Mais sobre o artista pode ser lido em sua biografia: <http://www.alexhorleyart.com/bio.html>.

estilo visual de Frazetta em seu trabalho, dando a ele sua personalidade. Conheci seu trabalho a partir da minissérie *Lobo Sem Limites* (Fig. 24), publicada no Brasil pela editora Panini em 2004, pois gostava bastante do personagem. Depois descobri que ele fazia outros trabalhos também na temática Pulp (Fig. 25 e 26).

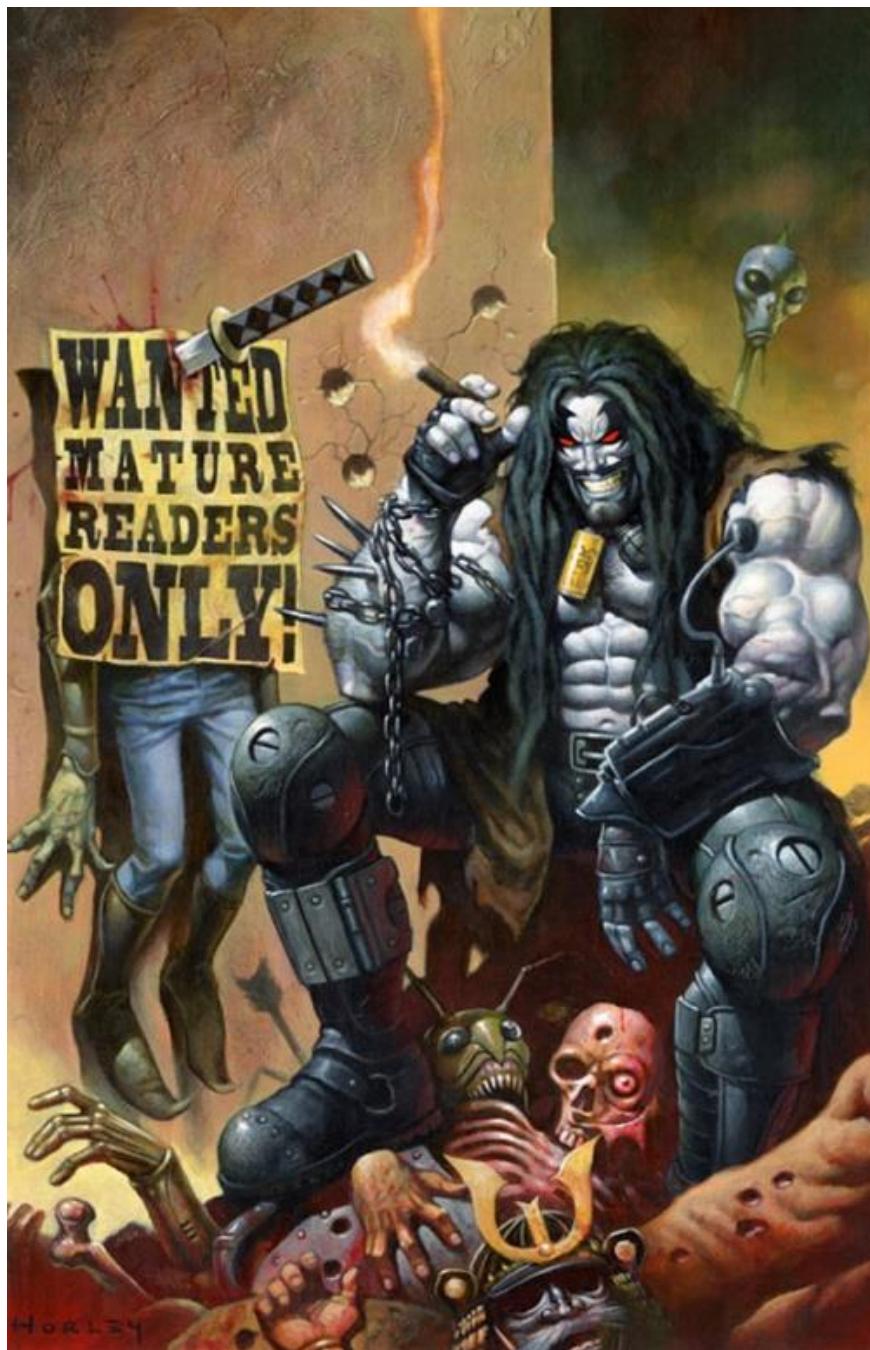


Figura 23: Pintura a acrílica e óleo que serviu de capa para a revista Lobo Unbound Vol 1 #1 – DC Comics, 2003.³²

³² Ver: <https://www.deviantart.com/alexhorley/art/Lobo-Unbound-315344950>.

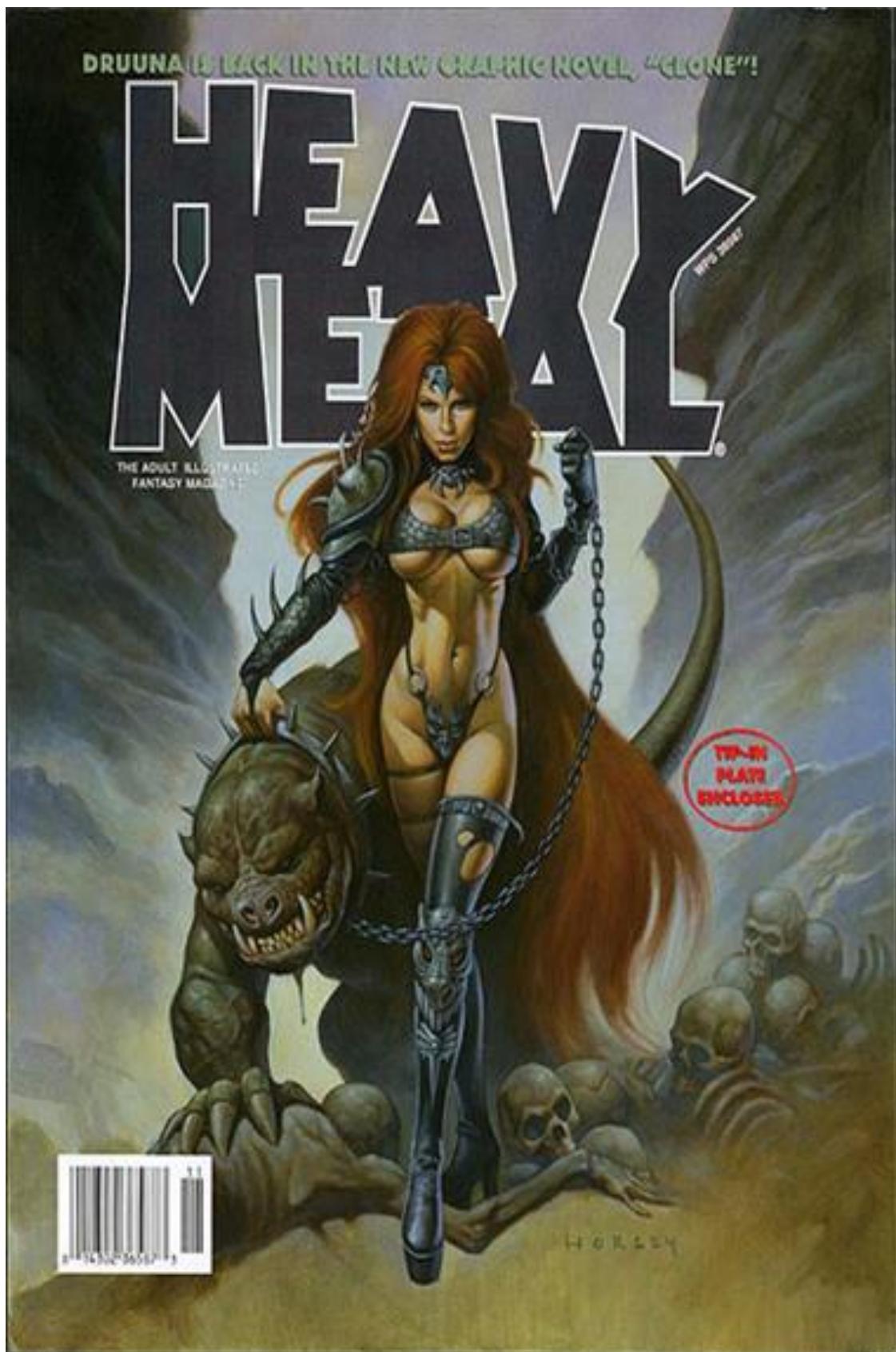


Figura 24: Heavy Metal Volume 27 # 5, 2003.



Figura 25: Vampirella #10, 2002.³³

³³ Ver: <http://www.alexhorleyart.com/covart.html>.

A lista de artistas influenciados por Frank Frazetta - que também me influenciaram - é enorme e deixo apenas esses poucos exemplos para ilustrar. Sempre fui muito estudioso e foram anos para que eu desenvolvesse meus trabalhos, a partir de trabalhos como as páginas de quadrinhos apresentadas anteriormente, e chegasse ao que consigo produzir hoje em dia.

Minha passagem pela Escola de Belas Artes da UFMG me deu oportunidade de refinar os conhecimentos construídos durante os anos anteriores ao curso de Artes Visuais. Escolhi a pintura como habilitação, pois a pintura tradicional com o pincel, tinta e suportes - sejam eles quais forem - era algo que nunca tinha me colocado a fazer. Depois que tive oportunidade de adquirir uma mesa digitalizadora, das mais simples na época, há mais ou menos 10 anos, eu larguei o lápis por um tempo e me dediquei a aprender sobre colorização e pintura digital. Assim aprendi os conceitos de cor que utilizei para produzir nesses últimos (quase) 7 anos de curso na EBA.

A primeira pintura que de fato realizei foi uma espécie de paisagem de praia para ver como pincéis e tintas funcionavam. Dias depois, muito incomodado pelo teste, pintei por cima o mestre Yoda (Fig. 26), personagem do filme *Guerra nas Estrelas*. A pintura se mantém com o lado direito inacabado.



Figura 26: Hugo Souza. *Mestre Yoda*, 2012. Óleo sobre tela (30x20cm).

Na segunda pintura que também retrabalhei em uma outra ocasião (Fig. 27), eu seguia experimentando para descobrir como a tinta óleo se comporta.



Figura 27: Hugo Souza. *Paisagem sem título*, 2012. Óleo sobre tela (14x21cm).

Depois disso, realizei mais alguns testes nas disciplinas seguintes de Pintura A, B e C. Nesse período tive contato com a aquarela e a tinta acrílica. No Ateliê de Pintura B, junto do professor Mário Azevedo, produzi duas pinturas de importância (Fig. 28 e 29), ambas muito inspiradas em artistas dos anos 1970, como o próprio Frank Frazetta.



Figura 28: Hugo Souza. *Guardiãs da floresta*, 2013. Acrílica sobre tela (40x60cm).



Figura 29: Hugo Souza. *Cpt Ahab e Moby Dick*, 2013. Acrílica sobre tela (40x60).

Com o Professor Mário Azevedo também tive oportunidade de conhecer a têmpera guache, fiz algumas experimentações, sendo o estudo do Leão (Fig. 30) de mais importância, já que foi um dos últimos que trabalhei e fiquei bastante satisfeito, depois de me familiarizar com o material.



Figura 30: Hugo Souza. Leão, 2013. Têmpera gouache sobre papel (20x30cm).

Mais tarde, já no Ateliê 4, com o Professor Mário Zavagli, que conversava bastante sobre as coisas que tínhamos em comum quando se fala de quadrinhos, produzi poucas coisas. Foquei em praticar minha técnica de pintura, então a maioria dos trabalhos estão inacabados. Na época, estava desenhando também, buscando ainda mais uma identidade no meu trabalho. *Death's Resting Place* (figura 31), como optei por chamar o trabalho, em inglês mesmo, é uma das poucas pinturas que finalizei. A maioria das pinturas foi realizada em tamanho menor.



Figura 31: Hugo Souza. *Death's resting place*, 2015. Acrílica sobre tela (20X30cm).

A ideia era que, ao mesmo tempo em que buscava aperfeiçoar minha técnica ao pintar, eu praticasse minha narrativa visual também, motivo de ser meu tema de pesquisa neste TCC. Por isso, me voltei a um projeto para criar ilustrações que fariam parte de um portfólio que estava montando. O projeto não foi para frente, mas me rendeu alguns trabalhos que achei interessantes por ter trabalhado.

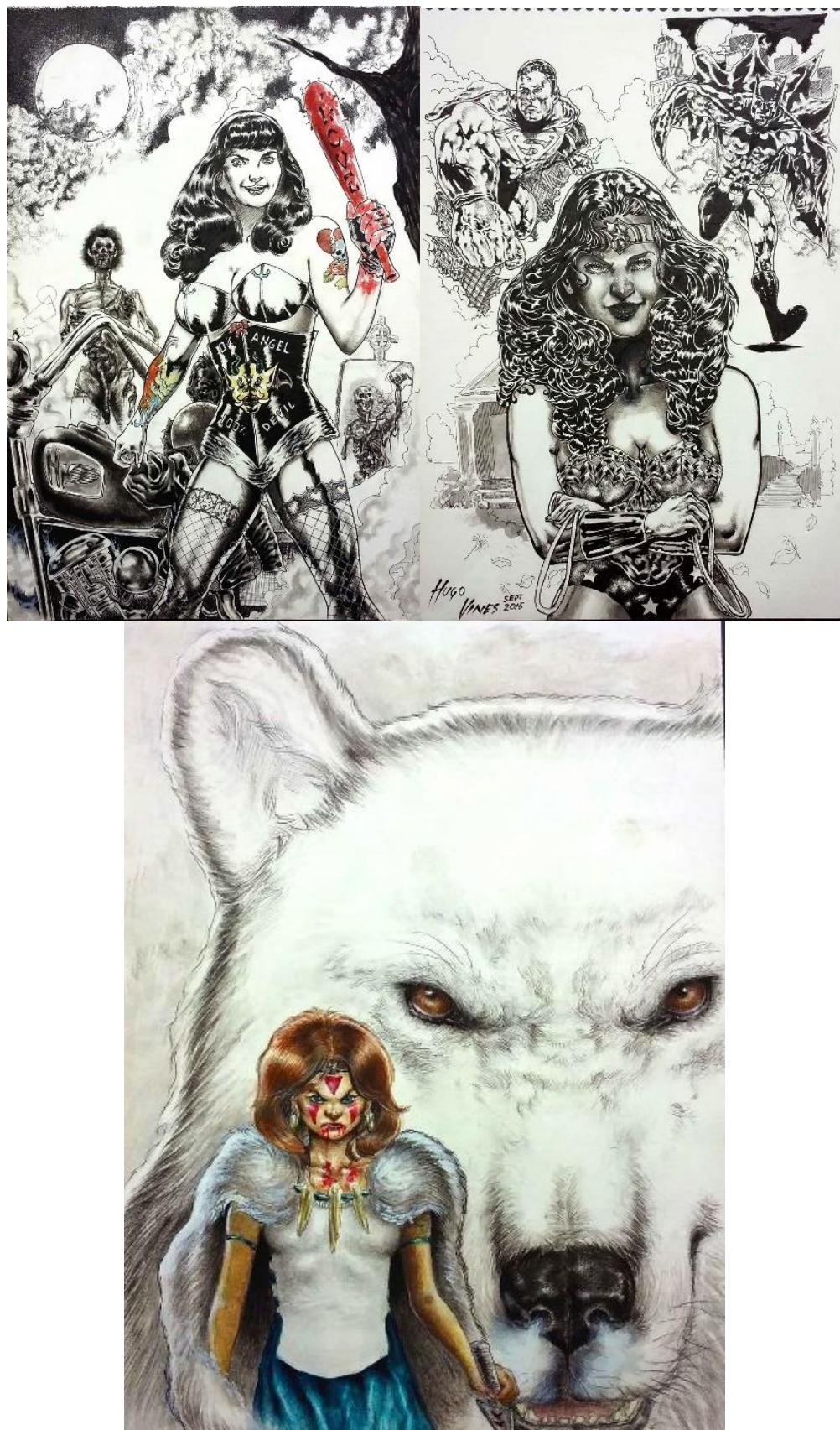


Figura 32: Hugo Souza. *Bettie Page, Liga da Justiça (Trindade) e Princesa Mononoke*, 2015. Técnica mista sobre papel Canson 200g (A4).



Figura 33: Hugo Souza. *Heads Will Roll*, 2015. Técnica mista sobre papel canson 200g.

Daqui em diante foquei na pesquisa, o que, de certo modo, fechou o círculo da minha passagem pela Escola de Belas Artes da UFMG.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Creio que, com a minha passagem na EBA/UFMG, aprendi muito pelas vivências que tive, tanto com meus colegas, quanto com os professores. Agradeço a todos que tiveram comigo durante o curso pelas trocas de experiências e conhecimento. Nos últimos anos olhei bastante para trás, pensando que havia perdido tempo que poderia ter investido de outra forma, porém reconheço que saio uma pessoa melhor que quando iniciei o curso de Artes Visuais. Passei por algumas dificuldades nesses sete anos que me faziam pensar em desistir várias vezes, mas creio que não sou o único que se sente assim ao enfrentar um curso superior na UFMG.

Ter feito a habilitação em Pintura me deu possibilidade de adentrar um espaço que, talvez, nunca tivesse trilhado por minha iniciativa se estivesse fora da Escola. Mesmo que eu não tenha continuado com a pintura, são conhecimentos que posso usar de uma forma ou de outra em meus trabalhos. Pesquisar sobre Frank Frazetta e poder divulgar um pouco sobre seu trabalho também me ajuda a pensar nas imagens que crio e nas questões artísticas dessas imagens.

REFERÊNCIAS

Livros

CONAN THE ADVENTURER. Disponível em:<<http://www.propositto.com.br/wordpress/2010/12/dica-de-filme-frank-frazettapainting-with-fire/>>. Acesso em: 10/05/2016.

CULTURE. *Pulp*. In: Science Fiction Encyclopedia. Disponível em: <<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/pulp>>. Acesso em: 08/10/2018.

DEATH DEALER (pintura). Disponível em:<<https://en.wikipedia.org/wiki/File:DeathDealer.jpg>> Acesso em: 10/05/2016

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. Tradução Luigi del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

DICTIONARY OF THE ENGLISH LANGUAGE. *Eye-catcher*. Fifth Edition, 2011, Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company. Disponível em: <<https://www.thefreedictionary.com/eye-catcher>>. Acesso em: 11/05/2016.

FENNER, Arnie; FENNER, Cathy; FRAZETTA, Frank. *Legacy: Selected Paintings and Drawings Paperback*. Grass Valley, California: Underwood Books, 1999.

FRAZETTA, Frank. In: Art History Archive. Disponível em:<<http://www.arthistoryarchive.com/arhistory/fantasy/images/FrankFrazetta-Count-Dracula-1966.jpg>>. Acesso em: 10/10/2018.

FRAZETTA, Frank. *Frazetta's Creepy's Loathsome Lore*. Comic Art Fans. Disponível em: <<https://www.comicartfans.com/GalleryPiece.asp?Piece=1391811>>. Acesso em: 10/10/2018.

GOMBRICH, E. H. *A história da arte*. Tradução de Álvaro Cabral. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos, 1999.

GOMBRICH, E. H. *Arte e ilusão*: um estudo da psicologia da representação pictórica. Tradução: Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

JEFFREY BLAIR LATTA'S. *The Cimmerian Collection*. Disponível em:<<http://www.pulpanddagger.com/conan/Usurper.html>>. Acesso em: 09/05/2016.

JOHN CARTER. *Internet Movie Database*. Disponível em:<<https://www.imdb.com/title/tt0401729/>>. Acesso em: 03/10/2018

KANDINSKY, Wassily. *Ponto e linha sobre plano*: contribuição à análise dos elementos da pintura. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1997, p.xxxvi.

LEE, Stan; BUSCEMA, John. *How to draw comics the Marvel way*. New York: Simon and Schuster, 1984.

POORE, H.R. *Pictorial Composition* – And the Critical Judgment of Pictures: A handbook for Students and Lovers of Art, 6th ed. New York: The Baker & Taylor Co., New York, 1903.

STAFFORD, JAMES. From the Stacks: Molly Hatchet (Self-Titled). In: Why It Matters. Music, Memoir, More. Disponível em:<<https://wimwords.com/>>. Acesso em: 05/2016

STERNBERG, Harry. *Composition*: the anatomy of picture making. New York, NY: Pitman, c1958.

THEAKSTON, Greg. *That Old Jack Magic* (Originally published in Amazing Heroes 100 by Fantagraphics in 1986).

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. *Lancer Books*. Wikipedia, The Free Encyclopedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Lancer_Books&oldid=863835913>. Acesso em: 03/08/2018.

WORLDCAT.ORG. *Fantasy fiction*. Disponível em: <<http://www.worldcat.org/genres/fantasy-fiction.html>>. Acesso em: 02/10/2018.

WORLDCAT.ORG. *Horror fiction*. Disponível em: <<http://www.worldcat.org/genres/horror-fiction.html>>. Acesso em: 03/10/2018.

Sites

FRAZETTA MUSEUM. Disponível em: <<http://frazettamuseum.com/MUS.html>>. Acesso em: 05/10/2016.

LOS ANGELES TIMES. Disponível em:<<http://herocomplex.latimes>>. Acesso em: 29/09/2016.

COMICS EXPERIENCE. Disponível em: <<http://www.comicsexperience.com/scripts/>>. Acesso em: 12/10/2018.

Revistas

Amazing fantasy. N. 15, 1962.

Conan the adventurer. 1966.

Creepy. N.1, 1964.

Creepy. V.1, n.5, 1965.

Fantastic Four. V. 64, 1967.

Fanzine Frazetta. N.1, 1969.

Giant-size Wolverine Old Man Logan. 2009.

Green lantern. N. 1, 2011.

Heavy metal magazine. V. 27, n. 5, 2003.

Lobo unbound. V. 1, n. 1, 2003.

Marvel Comics presents Weapon X, 1991.

Personal Love. N. 24, 1952.

The fantastic four. N. 5, 1962.

Tomb of Dracula. V. 1, n. 55, 1977.

Vampirella. N. 10, 2002.