

A Arquitetura Funerária de Victor Brecheret aplicada ao Túmulo da Família Scuracchio - Ave Maria - Cemitério São Paulo.

Cristina Grafanassi Tranjan

Escola de Belas Artes – UFRJ
crisgtranjan@globo.com

Aurélio Antonio Mendes Nogueira

Escola de Belas Artes – UFRJ
aurelio@eba.ufrj.br

Resumo:

Este artigo trata da Arquitetura Funerária produzida por Victor Brecheret em 1945, no Túmulo da Família Scuracchio - Ave Maria – Cemitério São Paulo, São Paulo, Brasil, além de promover a utilização da tecnologia de Realidade Virtual (RV) através de panorâmicas, com visualização em monitores de PC ou em Salas de Visualizações e Cavernas Digitais, com uso de Cluster de PC.

A obra em questão, de Victor Brecheret, apresenta, como sempre em suas obras, tais como “Cruz”, túmulo da família Júlio Mesquita, no Cemitério da Consolação, em São Paulo, ou “Musa Impassível”, túmulo da poetisa Francisca Júlia, Cemitério do Araçá, São Paulo, uma linguagem expressiva de sentimento e afeições plásticas. Mas nessa o artista se superou, conjugando a escultura e a arquitetura. Apresenta um volume arquitetônico legível que nos permite compreender as estilizações decorativas criadas por ele. A utilização da Tecnologia de Realidade Virtual (RV) empregada nesta pesquisa através de panorâmicas, representou um excelente ganho para a visualização da obra, seja em monitores, salas de visualização ou Cavernas digitais, fugindo dos tradicionais slides 2D.

1. INTRODUÇÃO

Neste estudo procuramos analisar a linguagem arquitetônica e escultória adotada por Victor Brecheret na idealização de um exemplo de arquitetura funerária, buscando auxílio na tecnologia de Realidade Virtual para criarmos ambientes imersivos ou não, através de panorâmicas de sua obra, com visualização em simples monitores de PC, salas de visualizações ou Cavernas digitais com o uso de cluster de PC.

“Do ponto de vista da história da arte, esse tipo de produção oferece uma documentação vasta, porém dispersa e prestes a desaparecer. Pesquisar arte funerária significa abarcar um tipo de fonte menos convencional, a fim de detectar a relação dialética entre as condições objetivas da vida dos homens e a maneira como eles a narram, vivem e se expressam concretamente nos artefatos funerários.” [1]

Ao idealizarmos este trabalho não nos preocupamos em detalhar ou discutir a arquitetura funerária num todo, sem nos atentarmos para os sentidos morais, religiosos ou a questão da ocupação da sociedade burguesa destes espaços, mas sim, em criarmos condições para estudar a concepção arquitetônica desenvolvida

por Brecheret no túmulo da Família Scuracchio (Ave Maria), situada no Cemitério São Paulo (Figs. 1 e 2).



Fig. 1 – Vista frontal do túmulo

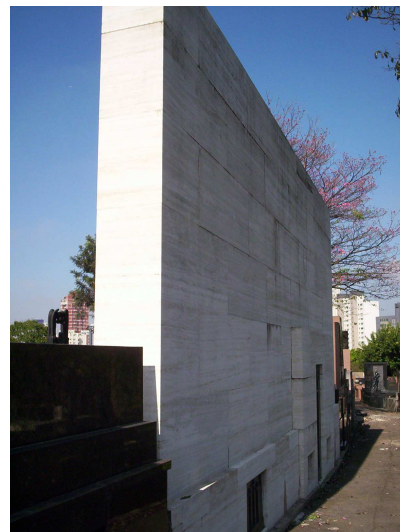


Fig. 2 – Vista posterior do túmulo

Gostaríamos de ressaltar que não somos especialistas em Arquitetura Funerária, porém arquitetos, acadêmicos e pesquisadores com área de interesse e atuação em Realidade Virtual, e que sentimos a necessidade de apresentar uma leitura de imagens tridimensionais da Arquitetura Funerária de Brecheret, de forma a proporcionarmos uma visão diferenciada aos interessados (leigos e estudiosos), da abrangência da utilização de RV nesta obra.

Sendo assim, apresentaremos tópicos relacionados ao tema, com embasamento sobre a vida de Brecheret, um pouco de evolução da arquitetura funerária mundial, a tecnologia de Realidade Virtual (RV), o uso da tecnologia e a sua validação como ferramenta exploratória em arquitetura e uma análise da obra do Túmulo da família Scuracchio, de forma que possam auxiliar outros profissionais da área na utilização das técnicas de Realidade Virtual (RV), para implementação em suas pesquisas.

2 - A biografia de Victor Brecheret

O artista não se faz, nasce, diz o provérbio. Assim podemos começar a descrever a biografia de Victor Brecheret, nascido em Fernese di Castro, Itália, em 15 de dezembro de 1894. Após o falecimento de seus pais, imigrou para o Brasil para viver com seus tios em São Paulo.

“Figura essencial do nosso modernismo, Brecheret foi bandeira de luta, juntamente com Anita Malfatti, para os jovens futuristas de São Paulo, nos anos que antecederam a Semana de 22. O artista desenvolveu, de 1919 até sua morte em 1955, uma longa e amorosa relação com a cidade, em diferentes momentos e locais, respondendo

com a eloqüência de suas esculturas às sensibilidades e utopias paulistanas.” [2]

Em 1912, passou a freqüentar o curso do Liceu de Arte e Ofícios, enquanto trabalhava de dia. No ano de 1913, partiu para a Europa com destino à Itália, para a cidade de Nápoles, financiado por seus tios, tornando-se aprendiz do escultor Arturo Dazzi, exercendo as tarefas de amassar barro e fazer armações. [3]

Dois anos depois, dedicou-se a trabalhar sozinho. Em 1914, viajou a Paris, despertando o interesse por Rodin, cuja obra pesquisou intensamente. Em 1916, conseguiu comentários favoráveis na exposição de Amatori e Cultori, com sua obra Despertar. Retornou a São Paulo em 1919, trabalhando solitariamente até 1920, onde teve oportunidade de se agrupar com os modernistas de São Paulo, conseguindo vários artigos com elogios, concebendo neste período os Monumentos às Bandeiras. [4]

Com esta fase positiva em sua vida profissional, Brecheret adquiriu um grande respeito no meio das artes. Em 1921 conseguiu uma bolsa de 5 anos para estudar em Paris com o ministro do interior Alarico Silveira, pensionada pelo governo de São Paulo. [5]

Em Paris, em 1923, ganhou uma premiação no Salon d’Automne, com exposições individuais em 1926, 1930 e 1935 em São Paulo e em 1934, no Rio de Janeiro. [6]

Em 1936 resolveu retornar ao Brasil. Em 1941, ganhou o concurso para o Monumento a Caxias. Neste período buscou outras frentes de trabalho, em virtude da falta de recursos humanos e matérias para execução das grandes obras. [7]

“O percurso artístico de Brecheret, entre a Europa e São Paulo, põe em relevo a importância da escolha da cidade como locus definitivo a partir de 1936 e evoca as ressonâncias de seu trabalho junto aos críticos, artistas, estetas e literatos, mediante a apresentação de suas vozes em excertos de artigos, cartas e apresentações em catálogos.” [8]

Já em 1948, buscou uma retrospectiva de sua obra das décadas de 20 e 30. Participou da Bienal de Veneza em 1950 e em 1952 expôs com outros artistas no Chile, a convite do Itamaraty. Foi a Paris e Itália revivendo sua trajetória de formação, falecendo em 17 de dezembro de 1955.

3 - A Arquitetura Funerária

A Arquitetura Funerária destina-se aos mortos, lugar de despedida, recolhimento, contemplação, percurso místico, mágico, simbólico de recordação e respeito, ponto de encontro e de memória. [9]

“A importância da arquitetura funerária pode ser atestada pelas várias formas e meios

que esses espaços apresentaram através dos tempos. Entretanto, apesar das evidências conotações, simbólicas e ancestrais, os espaços funerários muitas vezes são esquecidos como referenciais dentro da produção arquitetônica de uma época ou de uma sociedade". [10]

Através dos tempos vem se transformando a cada período de nossa história. Esse espaço, destinado a abrigar os restos mortais de nossos semelhantes, vem sofrendo modificações e intervenções de costumes, povos, culturas e religião e tem apresentado um processo de transformação no decorrer dos séculos, na restauração da relação dos vivos perante os mortos, no qual podemos destacar os diversos períodos:

- na pré-história, era usado o Dólmen, monumento funerário feito de pedras verticais dispostas em um espaço circular e cobertas por uma grande laje. [11]

- os Antigos Egípcios interpretavam o conceito de vida e morte num sentido muito liberal, sendo as suas construções funerárias representadas por pirâmides. Era transferida para o interior das pirâmides uma atmosfera do cotidiano, através de artigos de luxo, decoração das paredes internas com cenas de colheitas, caças e festas, e os objetos mais utilizados pelo morto, acreditando-se que o sepulcro seria um lar espiritual eterno.

- os Romanos conheciam a inumação (sepultamento) e a cremação, e diferentes tipos de túmulos (mausoléus e jazigos). A inumação situava-se à beira dos caminhos de acesso à cidade. Na incineração, as cinzas eram recolhidas e depositadas em urnas (columbários), enterradas em nichos em planta circular com câmeras funerárias e dispostas em anéis concêntricos, ou como torres quadradas de vários andares.

Com o início e o desenvolvimento do cristianismo, adotou-se a inumação, abolindo-se o uso da incineração para os cristãos. No século III, a catacumba foi adotada, chamada desta forma por extensão da denominação que, a princípio, era específica do Cemitério Romano de São Sebastião. A disposição das catacumbas apresentava uma série de galerias subterrâneas ou corredores estreitos para aproveitamento dos espaços destinados ao sepultamento, cujas paredes destinavam-se a abrir várias filas lóculos-nichos (gavetas) em sentido longitudinal.

Nesta seqüência, não poderíamos deixar de citar a Arquitetura Funerária da Índia da Dinastia Mongol, o Taj Mahal, construído pelo grande Rei Mogol Shah Jahan (1628-1658), para a Rainha Mumtaz Mashal.

Através deste panorama podemos constatar os mais diversos ritos funerários, onde se tem uma ocupação diferenciada em cada período da história, e a ocupação destes espaços destinados a sepultamento sofre influência nos mais diversos aspectos, ressaltando o valor da arquitetura funerária, praticada em diversos períodos que marcam a religiosidade e valores culturais de um povo. [12]

No Brasil, a partir do século XVII, a influência da igreja católica é grande, com poder sobre os mortos, onde se entrega o corpo e a alma do falecido, adotando-se o sepultamento em Igrejas (internamente no piso) e no seu entorno, integrando-se à estrutura urbana das cidades.

“Assim, podemos afirmar que a arte funerária apresenta um universo cultural próprio: é intemporal, foi feita no passado e sobrevive ao presente; é transmissora de significados peculiares, pois reflete a cultura emocional da época, o gosto dominante do grupo social de que procede e tem uma função ideológica relacionada com a ideologia da sociedade burguesa. Está imbuída de forte carga simbólica, pois nada é incorporado ao conjunto de modo aleatório. Diante do monumento funerário, podemos detectar seu significado artístico, religioso e moral; podemos tocá-lo, sentir sua textura, verificar o brilho dos cristais do mármore, reconhecer sua forma, sua função e, sobretudo emocionarmos.” [13]

A partir do século XVIII, os cemitérios passam por transformações: são construídos fora do perímetro urbano e com nova distribuição de setores integrando urbanismo, paisagismo e arquitetura em sua área.

No nosso século, os cemitérios têm seus acessos configurados a partir de vias públicas, criando um fluxo ordenado de acesso de serviços e de automóveis e veículos de carga, realizados através de pórticos que atingem os acessos internos (avenidas e alamedas) até as quadras, prédio administrativo, capelas e cruzeiro. As quadras abrigam carneiros onde são distribuídos os túmulos (jazidos simples, gavetas ou jazidos monumentais), e próximo aos muros nos fundos do cemitério encontram as valas¹.

Atualmente a performance da arquitetura funerária segue, via de regra, uma arquitetura convencional: os cemitérios têm as suas construções planas e horizontais, uma arquitetura vertical com gavetas e crematórios e uma arquitetura de parques.

Com este saldo positivo deixado por gerações passadas é que podemos desenvolver uma avaliação da Arquitetura Funerária e buscar as raízes da importância da obra de Victor Brecheret que nos possibilitem uma análise da excelente arquitetura funerária praticada no túmulo da família Scuracchio com a obra Ave Maria, no Cemitério São Paulo.

¹ Recomenda-se uma leitura do texto de BORGES, Maria Elizia, onde é bem tratada a delimitação dos cemitérios, bem como a sua ocupação por classes sociais diferenciadas.

4 - O túmulo da família Scuracchio com a obra Ave-Maria no Cemitério São Paulo.

Localizado no Cemitério São Paulo, SP, foi executado em 1945, sob encomenda de João Batista Scuracchio.

A aparência do conjunto ao visitamos pela primeira vez, foi de uma agradável surpresa, pois sua concepção foi desenvolvida para ser vista ao ar livre, e representa um grande potencial de expressão, mantendo-se numa linha contínua de observação, sem deformações na perspectiva do conjunto conseguida em vários ângulos. (Fig. 3)



Figura 3 - Vista lateral direita do eixo da alameda

O Túmulo tem na sua arquitetura uma composição harmoniosa e sóbria, traços distintos de Brecheret, característicos de um individualismo de observação de quem traz na bagagem uma vivência em grandes capitais artísticas, proporcionando uma criatividade produtiva. Também é notório o resultado conseguido na obra com as tendências da arte escultória contemporânea.

A composição do Túmulo se constitui de dois anjos idênticos, com as mãos unidas em oração, um em frente ao outro, apresentado entre eles uma cruz delgada e despojada, que define um equilíbrio plástico da obra. [19]

Nos anjos há um purismo de traços equilibrados, harmônicos, evocação de elementos da arte grega arcaicas. Do grupo em bronze emana a graça severa, a simplicidade e serenidade que se propõem a um ornamento tumular. (Fig. 4)

Por trás da peça se ergue uma parede de granito apresentando uma reentrância em arco românico que emoldura a cruz; à esquerda dessa parede estão inscritas as palavras da Ave Maria, em latim, e na parte superior se encontra um pequeno sino de bronze, onde Brecheret conseguiu compensar as deformações da perspectiva, possibilitando ao observador ter uma visualização da bela forma do conjunto regulando o fenômeno estético.

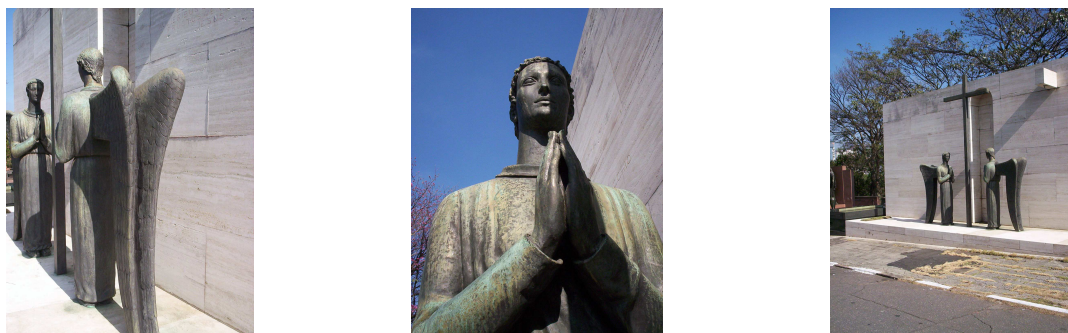


Fig. 4 – Vistas do Túmulo

Um outro fator interessante foi a aparência do conjunto, que teve um estudo minucioso de Brecheret, preocupado em estudar as distâncias para ser observado dentro do ângulo ótico de visibilidade perfeita, conferindo ao autor da obra a suprema investidura no juízo da criação plástica.

5 – Realidade Virtual

De acordo com Kirner [14], Realidade Virtual (RV) pode ser definida como sendo a forma mais avançada de interface do usuário de computador até agora disponível.

Com aplicação na maioria das áreas do conhecimento, e com um grande investimento das indústrias na produção de hardware, software e dispositivos de E/S especiais, a realidade virtual vem experimentando um desenvolvimento acelerado nos últimos anos e indicando perspectivas bastante promissoras para os diversos segmentos vinculados com a área. [15]

Até pouco tempo atrás não era tarefa muito fácil definir o sistema de Realidade Virtual, pois se apresentava por uma quantidade de definições, devido à natureza interdisciplinar da área. A literatura existente era apresentada para o mercado com vários sinônimos, tais como Ambientes Sintéticos, CiberEspaço, Realidade Artificial, Ambiente Virtual ou Virtual Environment e Tecnologia de Simulação entre outras. Porém Realidade Virtual se sobressaiu, e foi aceito em 1992 pela National Academy of Sciences – National Research Council Committee on Virtual Reality Research and Devevelopment. O surgimento desta nova tecnologia apresenta um processo resultante do somatório de contextos que envolvem o homem e sua cultura nas ciências, com aplicações simples e complexas distribuídas em diversas áreas desta tecnologia, através de sinais e sons simulados, de grande consistência como: engenharia, arquitetura, criação de jogos, navegação na Internet, medicina, simulações técnicas, educação, design, etc.

Em nossos dias somos cercados por uma infinidade de tecnologias, interligadas pela relação de interação entre o homem (usuário) x máquina (computador), no qual nos deparamos com RV em seus mundos virtuais, compartilhados e objetivos, possibilitando como se fosse um novo conceito de arte contemporânea, e de uso tão ilimitado. [16]

“Os processos de modernização tecnológica, seus conceitos, métodos e ferramentas ampliam-se e diversificam-se devido à complexidade que se apresentam no

desenvolvimento destes novos processos, os investimentos financeiros em pesquisas na área computacional geram aprimoramentos. A potencialização dos tradicionais processos de produção, negócios e serviços possibilitaram uma gama de novas aplicações em Realidade Virtual em imagens com idéias, mutação de espaços, cor, luz, sombra e etc. Constituindo-se um processo mais elaborado dentro do processamento e do trabalho com as imagens produzidas com auxílio das tecnologias do século XXI.” [17]

6 – O uso das panorâmicas na construção de ambientes sintéticos [18]

Podemos definir um panorama como sendo uma imagem alongada que proporciona um campo de visão maior que se pode ver, apresentando a imagem atrás do observador. Para se formar um panorama de 360° são geradas fotos tiradas em um único local, no qual a câmera é posicionada sobre um tripé e girada ao redor do próprio eixo.

A técnica permite a utilização por leigos e especialistas, apresentando uma boa performance, fidelidade do ambiente real e interatividade para o usuário, permitindo passeios, através de Sala de Visualização ou Caverna digital ou até mesmo na Internet, com auxílio de um browser e um plugin em PC, possibilitando compartilhar e discutir idéias para, de forma rápida e inovadora, ter a compreensão dos espaços. (Fig. 5)



Sala de Visualização

Caverna Digital



PC

Figura 5: Ilustração de uma Sala de Visualização, Caverna Digital e PC

7- O uso da tecnologia de RV e a sua validação como ferramenta exploratória em arquitetura.

Com os avanços tecnológicos dos últimos tempos, cada vez mais temos que buscar a excelência em meios consagrados ou em fase de testes para interpretarmos e visualizarmos a arquitetura, na intenção de tornar mais fácil a sua compreensão e tomarmos medidas para aprimorar um projeto ou simplesmente conhecer o seu valor histórico. Para isso, é necessário buscar melhorias nos processos e na construção de sistemas de visualização e construção de modelos tridimensionais. É importante que este conhecimento seja gerado, registrado, atualizado, compartilhado e possua facilidades de acesso, de modo que qualquer um possa obter informações sobre o estudo existente, aberto a sugestões de modificações por parte dos diferentes usuarios.

Deste modo, a utilização da Tecnologia de Realidade Virtual (RV) como proposta de construção de um modelo tridimensional do Túmulo da Família Scuracchio - Ave Maria - Cemitério São Paulo, através de panorâmicas, serviu como apoio no conhecimento da obra, bem como para realização de testes exploratórios, representando um excelente ganho para o seu estudo, empregado-se a visualização com auxílio em monitores, salas de visualização ou Cavernas digitais e possibilitando uma fuga dos tradicionais slides 2D, apresentados para estudos em obras de arte e arquitetônicos.

Na validação deste estudo, através dos testes exploratórios, podemos considerar que a utilização de Tecnologia de Realidade Virtual (RV) como proposta de construção de um modelo tridimensional através de panorâmicas é uma ferramenta que possui uma grande contribuição na gestão do conhecimento.

Desde o início do ciclo de desenvolvimento da proposta, não houve fatores negativos ou inibitórios para obter os requisitos do produto, de forma a oferecer uma leitura das imagens tridimensionais da Arquitetura Funerária de Brecheret, onde se proporcionou uma visão diferenciada aos interessados (leigos e estudiosos), em testes realizados na Escola de Belas Artes, com alunos de cursos desta escola.

A elaboração desta proposta ainda possibilitou a retenção, sustentação e disseminação do conhecimento existente na equipe de testes, proporcionando um melhor controle sobre o processo de desenvolvimento, um aperfeiçoamento do processo e uma ferramenta analítica rigorosa para os testes exploratórios.

8 – Conclusão

Podemos dividir a conclusão em duas partes, uma relativa à Arquitetura Funerária de Brecheret e a outra o uso da Tecnologia de Realidade Virtual da seguinte forma:

1 - A Arquitetura Funerária do Túmulo da Família Scuracchio - Ave Maria – Cemitério São Paulo, de Victor Brecheret, como sempre em suas obras apresenta uma linguagem expressiva de sentimento e afeições plásticas, porém nesta obra se superou conjugando a escultura e a arquitetura.

Apresenta um volume arquitetônico legível e de essência que nos proporciona compreender a representatividade homogênea do espaço idealizado. Representado harmoniosamente como uma grande escultura escavada no espaço, apresenta os dois anjos, a cruz, o sino, o arco, as inscrições em latim e as paredes de granito, em torno dos quais podemos caminhar e observar as três dimensões da obra e encontrar vários ângulos que vem nos possibilitar a percepção visual para explorar a sua escala, ritmo e massa arquitetônica e escultória.

2 – A utilização da Tecnologia de Realidade Virtual (RV) empregada nesta pesquisa através de panorâmicas representou um excelente ganho de visualização, seja em monitores, salas de visualização ou Cavernas digitais, fugindo dos tradicionais slides 2D.

Esta técnica proporciona uma dinâmica expositiva, evita deslocamentos constantes ao local da obra estudada, incrementa e otimiza o projeto de pesquisa e divulgação, unindo esforços de diversos seguimentos profissionais ou empresas com diferentes especialidades, que trabalham em grupos de forma cooperativa, bem como dá apoio para a elaboração de relatórios técnicos e futuras restaurações

9 – Agradecimentos

Devemos agradecer especialmente à Prof^a. Daisy Peccinni, da USP/MAC, pela disponibilidade em guiar-nos até o Túmulo da Família Scuracchio. Agradecemos também aos professores do Departamento de Técnicas de Representação da EBA/UFRJ, pelo incentivo à pesquisa na área das artes plásticas e arquitetura.

10 – Referências Bibliográficas

- [1] BORGES, Maria Elizia. A estatuária funerária no Brasil. Representação iconográfica da morte burguesa. <http://pt.scribd.com/doc/43132247/A-ESTATUARIA-FUNERARIA-NO-BRASIL>. Acessado em 13/06/2011.
- [2] PECCININI, Daisy. Anotações para o livro VICTOR BRECHERET - O ESCULTOR DE S.PAULO. S.Paulo, 20 de junho de 2004.
- [3] GONÇALVES, Paulo. Como Compreendo a Arte de Brecheret. *Jornal da Noite*, Santos, 28/10/1920.
- [4] Notícia da chegada de Brecheret. *DIÁRIO POPULAR*. São Paulo, 28/03/1919. Monumento às Bandeiras. *Jornal do Comércio*, São Paulo, 30/07/1920. Maquete dos Bandeirantes. *Diário Popular*, São Paulo, 31/07/1920. Monumento das Bandeiras. *Jornal do Comércio*. São Paulo, 18/08/1920. PICCHIA, Menotti del. Brecheret. *Correio Paulistano*. São Paulo, 15/01/1920.
- [5] ANDRADE, Mário de. Victor Brecheret. *Jornal dos Debates*, São Paulo, 18/01/1921.
- [6] BATISTA, Marta Rosseti. Os Artistas Brasileiros na Escola de Paris – Anos 20. Tese de doutorado, ECA-USP, 1986, p.192-193.
- [7] Diário de São Paulo, São Paulo, 13/04/1941.
- CAXIAS, a maior estátua eqüestre desta parte do Continente Americano. *A Noite*, São Paulo, 31/07/1944.
- [8] PECCININI, op. Cit.

[9] MASSAD, Fredy, GUERRERO YESTE, Alicia. Enric Miralles: A inconclusa arquitetura do sentimento. *Arquitextos* n. 048.01. São Paulo, Portal Vitruvius, maio 2004.

<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.048/581/pt>

Acessado em 13/06/2011.

[10] SILVEIRA, Gicelda Weber. Estrutura de luz e sombra: o caso do cemitério São Miguel e Almas. Dissertação de Mestrado, UFRGS, 2000.

http://www.ufrgs.br/propar/dissertacoes/thc/fr_silveira.htm

Acessado em 10/05/2011.

[11] WIKIPEDIA, a Enciclopédia Livre

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Dólmen>

Acessado em 10/05/2011.

[12] NOGUEIRA, Aurélio Antonio Mendes. Anotações ministradas em Aula de Teoria da Arquitetura I, Faculdade Silva e Souza, 2000, RJ.

[13] BORGES, op. Cit.

[14] KIRNER, Cláudio. Sistemas de Realidade Virtual. In: CANDIA A. M. C.; NUNES R. C.. (Org.). Anais da V Escola Regional de Informatica da SBC Regional Sul. 01 ed. UFSC - UEM - UFSM: Sociedade Brasileira de Computacao - Regional Sul, 1997, v. 01, p. 72-100.

[15] TRANJAN, Cristina Grafanassi. ESTUDO DE SOLUÇÕES PARA VISUALIZAÇÃO E SIMULAÇÃO EM PROJETOS DE EVOLUÇÃO URBANA E PLANEJAMENTO URBANO: O BAIRRO DA LAGOA NO RIO DE JANEIRO. Tese de Doutorado. COPPE/UFRJ, 2007.

[16] NOGUEIRA, Aurélio Antonio Mendes, SANCHOTENE, Isolina Severo. Brecheret: o escultor de São Paulo. Artigo de Maio de 2005.

[17] NOGUEIRA, Aurélio Antonio Mendes. Metodologia Para Ambientes Sintéticos Abaixo Da Lâmina D'Água em Tempo Real. Tese de Doutorado, COPPE/UFRJ, 2005.

[18] TRANJAN, Cristina Grafanassi, NOGUEIRA, Aurélio Antônio Mendes. Passeio Virtual ao Ateliê de Pintura da Escola de Belas Artes da UFRJ. Artigo de Maio de 2005.

[19] PECCINNI, Daisy. Catálogo gráfico da obra de Victor Brecheret. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Filosofia, USP, 1984, pág. 137