

Carolina Lisbôa Maia

**CRIAÇÃO VISUAL DE PERSONAGENS FEMININOS DO
LIVRO O SILMARILLION DE TOLKIEN**

Projeto de Conclusão de Curso
(PCC) submetido ao Programa de
Graduação da Universidade Federal
de Santa Catarina para a obtenção
do Grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Mário César
Coelho


Florianópolis
2016

Carolina Lisboa Maia

**CRIAÇÃO VISUAL DE PERSONAGENS
FEMININOS DO LIVRO O SILMARILLION DE TOLKIEN**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 30 de Junho de 2016.



Prof. Dr. Luciano Patrício Souza de Castro
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:



Prof. Dr. Mário César Coelho
Orientador

Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. M. Clóvis Geyer
Universidade Federal de Santa Catarina



Profa. M. Cristina Colombo Nunes
Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

Este projeto buscou adaptar visualmente as personagens femininas do livro *O Silmarillion*, de J.R.R. Tolkien, tendo como base o levantamento teórico acerca da vida e obra do autor e ícones da história do design com a finalidade de criar ilustrações coerentes com seu universo literário. Foi dada ênfase na representação da figura feminina e interpretação dos conceitos de personagens literários e na conciliação entre ideais artísticos clássicos e a técnica da pintura digital. A pesquisa, o processo de desenvolvimento, interpretações e ilustrações compõem um artbook, cuja finalidade é destacar o embasamento teórico necessário para o processo de adaptação visual de uma obra literária para as artes visuais.

Palavras-chave: artbook, design de personagem, ilustração, Tolkien, *Silmarillion*

ABSTRACT

This project aimed to visually adapt the female characters from *Silmarillion*, by J.R.R. Tolkien, researching his life and work, and history of design to create illustrations consistent on Tolkien's literary worldbuilding. It was given significance to the portrayal of female figure, understanding the character's concept and balancing classical artistic ideals and digital painting. The research, process and pictures compose an artbook to emphasize the theoretical basis needed to adapt literature to visual arts.

Keywords: artbook, character design, illustration, Tolkien, *Silmarillion*

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Método Double Diamond	04
Figura 2 - Arte da capa de O <i>Silmarillion</i>	08
Figura 3 - <i>Strawberry thief</i> , design de William Morris	12
Figura 4 - Sarah Bernhardt como <i>La Princesse Lointaine</i>	14
Figura 5 - <i>The Beguiling of Merlin</i>	15
Figura 6 - Artistas do século XIX e misticismo como tema.	16
Figura 7 - Varda: Painel semântico	21
Figura 8 - Estudo de poses	22
Figura 9 - Varda: Estudo de personagem	23
Figura 10 - Varda: Conceito descartado	23
Figura 11 - Figura 11 - Varda: Processo	24
Figura 12 - Varda: <i>concept</i>	25
Figura 13 - Varda: Detalhe do rosto	26
Figura 14 - Painel semântico	28
Figura 15 - Esboços iniciais de Yavanna	28
Figura 16 - Esboço para Yavanna	29
Figura 17 - Yavanna: Composição e cores iniciais	30
Figura 18 - Yavanna: Processo	30
Figura 19 - Yavanna: <i>Concept</i>	31
Figura 20 - Yavanna: Detalhe do rosto	32
Figura 21 - Esboço de Lúthien	34
Figura 22 - Esboços de Lúthien	34
Figura 23 - <i>Concept</i> inicial de Lúthien	35
Figura 24 - Lúthien: processo	36
Figura 25 - Lúthien: <i>Concept</i>	37
Figura 26 - Lúthien: Detalhe do rosto	38
Figura 27 - Galadriel: Painel semântico	41
Figura 28 - Galadriel: Esboço	42
Figura 29 - Galadriel: Processo	42
Figura 30 - Galadriel: <i>Concept</i>	43

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	1
1.1 - OBJETIVOS	2
1.2 - JUSTIFICATIVA	2
1.3 - METODOLOGIA PROJETUAL	3
2 - PESQUISA	7
2.1 - O <i>SILMARILLION</i> DE TOLKIEN	7
2.2 - IDEAIS E REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS	8
2.2.1 - Tradição e Modernidade	9
2.2.2 - Representação das mulheres no <i>Art Nouveau</i>	13
2.2.3 - Influência Pré-rafaelita	15
2.3 - <i>ARTBOOK</i>	16
3 - DESENVOLVIMENTO	19
3.1 - VARDA	19
3.1.1 - Conceito	19
3.1.2 - Desenvolvimento	21
3.2 - YAVANNA	27
3.2.1 - Conceito	27
3.2.2 - Desenvolvimento	29
3.3 - LÚTHIEN	32
3.3.1 - Conceito	33
3.3.2 - Desenvolvimento	35
3.4 - GALADRIEL	39
3.4.1 - Conceito	40
3.4.2 - Desenvolvimento	41
4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	46

1- INTRODUÇÃO

Contos de fadas e a literatura fantástica contém metáforas que transcendem as fronteiras físicas dos homens e a ação do tempo na cultura, onde os cenários se adaptam, os arquétipos são camuflados em diferentes personagens, mas as ideias as quais eles estão conectados permanecem através dos anos. Unidas nessa linguagem simbólica, palavras e imagens expressam ideias, estimulam a criatividade e guiam o leitor no universo fantástico. (ÉSTES, 2005, prefácio)

Este projeto trata de ilustrar personagens do universo de J.R.R. Tolkien, diretamente vinculados à sua matriz no livro *O Silmarillion*, com apoio em outros textos do autor, estudando as suas possibilidades de representação.

Com o avanço nos recursos cinematográficos, animação e da massificação da mídia nos vemos presos apenas a uma forma de interpretação dessas histórias, ou seja, a versão produzida por um grande estúdio de cinema. Seguindo o exemplo do grande sucesso da trilogia de filmes do diretor Peter Jackson (lançados nos anos 2001, 2002 e 2003), o livro *O Senhor dos Anéis* de Tolkien foi adaptado para inúmeras mídias, incluindo filmes, animações, jogos digitais, de cartas e de tabuleiro, e até mesmo um musical, o que contribuiu para que novos leitores conhecessem a Terra-Média. Mesmo assim, a interpretação visual dominante desse mundo fantástico é a do cinema, influenciando as diferentes versões que surgiram posteriormente.

1.1 - OBJETIVOS

Objetivo Geral:

- Este projeto tem como objetivo criar ilustrações, produzir e apresentar amostras de ilustrações que irão compor um *artbook* do universo do livro *O Silmarillion* de J.R.R. Tolkien.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver o estudo das personagens femininas destacando suas características e as representando coerentemente ao universo de Tolkien;

- Estudar a representação da figura feminina na ilustração justificando a direção artística com base em conhecimento teórico obtido por meio de pesquisa de referências;

- Desenvolver as ilustrações nas quais o foco está na adaptação da linguagem literária para a visual.

1.2 - JUSTIFICATIVA

As ilustrações deste Projeto tem como conteúdo as personagens femininas do livro *O Silmarillion*. Tolkien certamente é uma referência clássica no estilo da alta fantasia, criando um novo mundo, com história, cosmogonia, criaturas e idiomas próprios que influenciaram tanto seus contemporâneos como C.S. Lewis¹ (autor da obra *As Crônicas de Nárnia*) quanto as novas gerações de escritores, desenvolvedores de jogos e artistas. O estudo da sua obra é relevante pelo caráter atemporal e mítico de suas histórias, principalmente quando visualizamos personagens e contos poucos conhecidos e pouco discutidos, como é o caso de *O Silmarillion*. A fantasia medieval está impregnada em vários níveis da cultura popular, onde é mais expressivo na literatura, cinema, jogos e música.

Por ser uma publicação póstuma, incompleta e complexa, essa obra possui um público diferenciado dos outros livros mais populares do autor, *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*², muitas vezes procurado como

1 C.S. Lewis era amigo pessoal de Tolkien.

2 O livro é publicado tanto em volume único como no formato de uma trilogia.

complemento para esses títulos mais acessíveis. Existem diversos níveis de aprofundamento e interpretação dos contos e de seus personagens, possuindo assim potencial para ser ilustrado sob diversas óticas, temáticas e estilos. Neste projeto, o foco nos personagens femininos deve-se ao fato de que muitas delas são associadas secundariamente aos eventos principais, mas ainda possuem conceito próprio e permitem que estes sejam expressados diversificadamente.

O *Silmarillion* foi escolhido entre as obras do autor por ainda não ter sido representado na indústria cinematográfica³, pela indústria cultural, garantindo que seus personagens ainda não fossem influenciados por uma interpretação visual e conceitual dominante, adaptada para agradar à audiência contemporânea.

Afinal, como diz Tolkien em seu ensaio Sobre Contos de Fadas (2013, p.75):

Se uma história diz “ele subiu uma colina e viu um rio no vale lá embaixo”, o ilustrador pode captar, ou quase captar sua própria visão de uma cena como essa; mas cada ouvinte das palavras terá sua própria imagem, e ela será feita de todas as colinas, rios e vales que ele já viu, mas especialmente da Colina, do Rio, do Vale que foram para ele a primeira corporificação da palavra.

Existe uma infinidade de artistas, profissionais ou não, que dedicaram seu tempo e talento ilustrando esse universo, versões cheias de personalidade, nos mais variados estilos e técnicas, pois não há a ideia conclusiva de uma versão correta, apenas as expectativas pessoais dos artistas, todas relevantes e enriquecidas pela imaginação.

1.3 - METODOLOGIA PROJETUAL

O projeto tem como base o método Double Diamond, como proposto pelo Design Council em 2005.

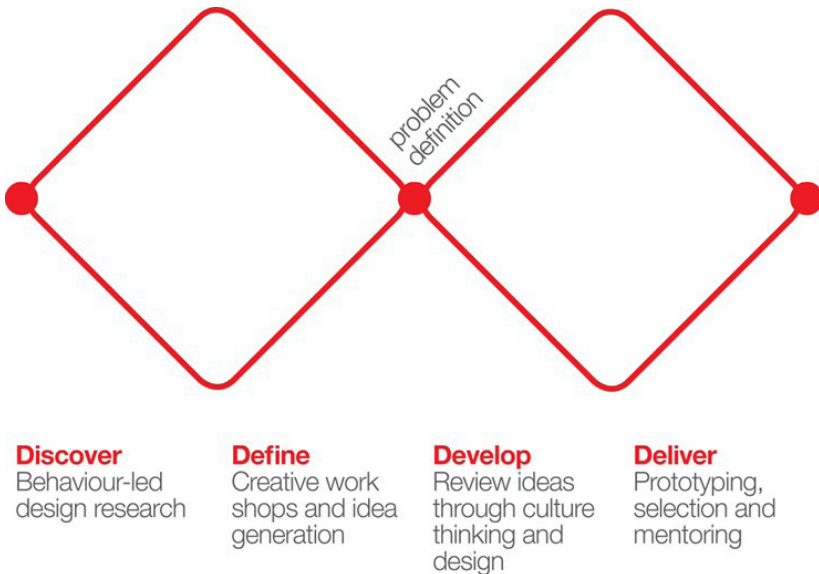
Este método divide-se em quatro fases principais envolvendo os principais estágios de soluções de problemas do design: descobrir, definir, desenvolver e finalizar. As etapas foram adequadas e aplicadas neste

³ A Família Tolkien não tem interesse em se desfazer dos direitos de filmagem do *Silmarillion*. (COLLIER, 2014)

projeto com o propósito de melhor adaptarem-se ao processo de criação:

- **Descobrir:** Esta é a etapa inicial, geralmente começando com uma ideia preliminar ou inspiração. São identificadas as necessidades, os objetivos, o tema, as dificuldades e limitações da inspiração inicial, mas mantendo as opções abertas para o projeto.
- **Definir:** Etapa em que as ideias serão avaliadas e selecionadas, convergindo em soluções.
- **Desenvolver:** O projeto é aprovado para desenvolvimento, sendo escolhidos um ou mais *concepts* que apresentam as soluções desejadas na etapa anterior, focando em sua realização .
- **Finalizar:** O conceito final do produto é finalizado, apresentado, avaliado e lançado, uma vez que ele solucione o problema do projeto.

Figura 1 - Método Double Diamond



Fonte: <http://www.thecreativeindustries.co.uk>

Foi consultado o livro *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective* de Alan Male, focado no aluno de ilustração avançado, com o

desenvolvimento de uma iconografia pessoal através do desenho, técnicas e interpretação visual. Deve ser considerado a complexidade do processo criativo e a pesquisa relacionada à solução de problemas da comunicação visual contextualizada. O autor também defende que o trabalho deve ser escolhido por afinidade ou área de interesse. O objetivo deve ser claro, resolvendo um problema de comunicação visual e desenvolvendo as habilidades teóricas e práticas do artista.

A partir desse contexto, foram definidas a finalidade e o tema das ilustrações. As etapas para a elaboração de cada personagem individual consistem em pesquisa semântica, estudo de personagem, estudo de estilos, geração de alternativas, desenvolvimento de rascunhos e colorização.

A audiência deste projeto abrange os fãs dos livros de Tolkien, já familiarizados com os personagens e suas histórias, fãs interessados em ilustração de fantasia, e leitores novos buscando obras clássicas. As ilustrações devem despertar a curiosidade do público novo, enquanto oferece uma visão nova de personagens conhecidos ao público antigo. Com isso, a direção do projeto deveria voltar-se para uma interpretação fiel à obra original, respeitando as características do mundo de Tolkien.

Iniciou-se a pesquisa para referências e domínio necessário do assunto para o desenvolvimento seguro de ideias, marcando a segunda etapa do Double Diamond. Escolheu-se a metodologia adequada, registros das pesquisas, notas de percepções pessoais sobre o assunto. Na conclusão desta primeira etapa era esperada uma amostra de materiais visuais experimentais, apresentando o novo conhecimento obtido. Eram recomendados relatórios, análises críticas e reflexivas do assunto e do seu contexto.

O início do processo criativo, terceira etapa do Double Diamond, consistia em gerar ideias e conceitos a partir da primeira e segunda etapas, e do conhecimento adquirido na pesquisa. O ilustrador deve se cercar de imagens, referências e influências, enquanto registra inspirações iniciais e experimenta essas ideias em potencial através do desenho e notas visuais. Ao final desta etapa, existia um conceito amadurecido, pronto para a realização.

Durante as etapas de Definir e Desenvolver o desenho foi fundamental para a pesquisa visual, análise e compreensão do assunto para a representação dos elementos. Esboços de objetos e texturas são essenciais para compreender a figura em sua forma, função, comportamento, suas

características físicas e relação com o ambiente, pois ao esboçar, são criadas diversas interpretações do mesmo objeto e assunto, explorando novas visões e estimulando a criatividade.

2 - DESCOBRIR: PESQUISA

A pesquisa inicial concentrou-se em torno da obra de Tolkien e na vida do próprio autor. Era importante compreender as intenções do criador ao escrever cada uma de suas personagens e conhecê-las em suas formas originais dentro do contexto literário.

2.1 - O *SILMARILLION* DE TOLKIEN

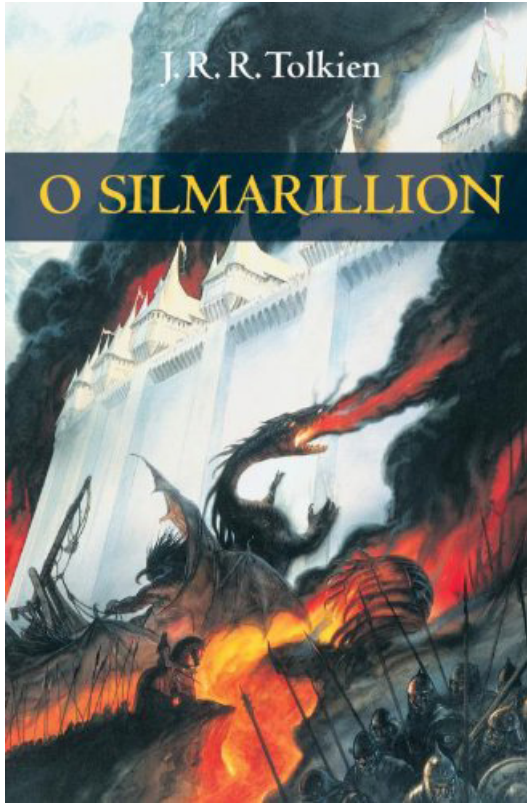
John Ronald Reuel Tolkien foi um escritor, professor e filólogo, nascido no dia 3 de janeiro de 1892. É conhecido pela autoria de *O Senhor dos Anéis*, mas considerava *O Silmarillion* como sua obra mais importante, falhando publicá-lo, como escreveu seu filho Christopher⁴ (TOLKIEN, 2002, prefácio):

O Silmarillion, publicado agora, quatro anos após o falecimento do seu autor, é um relato dos Dias Antigos, a Primeira Era do Mundo. Em *O Senhor dos Anéis*, foram narrados os grandes eventos do final da Terceira Era; as histórias de *O Silmarillion*, no entanto, são lendas derivadas de um passado muito mais remoto, quando Morgoth, o primeiro Senhor do Escuro, habitava a Terra-Média, e os altos-elfos guerrearam com ele pela recuperação das Silmarils.

Tolkien diz que por causa de sua paixão pelos mitos, contos de fadas e lendas heroicas lhe afligia que seu próprio país, a Inglaterra, não tivesse histórias como as dos povos gregos, celtas, românicos, germânicos, escandinavos e finlandeses, contando com o mundo arthuriano, mas lhe incomodava a temática cristã impregnada nele. Suas ambições então eram de criar um grande corpo de lendas, com peças abrangendo do cosmogônico até o conto de fadas romântico. Essas lendas mais elevadas são a essência do *Silmarillion*, contadas sob um ponto de vista erudito dos elfos deste universo. (TOLKIEN, 2006)

4 Christopher Tolkien editou muitas das obras póstumas de seu pai como *O Silmarillion*, *Contos Inacabados* e *a Lenda de Sigurd e Gudrún*.

Figura 2 - Arte da capa de O *Silmarillion*



Fonte: <http://www.livrariacultura.com.br/>

2.2 - IDEIAS E REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS

A pesquisa de referências foi direcionada para o século XIX para apresentar o contraste com o estilo adotado para as ilustrações de fantasia atualmente. Com a popularização do gênero para a literatura infanto-juvenil, jogos digitais, quadrinhos e animações em 3D, a ilustração fantástica e mitológica sofre da artificialidade causada pela influência das outras mídias.

2.2.1 - Tradição e Modernidade

Considerando que as origens do universo de Tolkien são da década de 1910 e amadureceu a partir disso, foram buscadas referências visuais com um apelo clássico. Com base na pesquisa sobre a vida e a obra do autor, foi identificada uma afinidade entre as intenções de Tolkien e dos movimentos Pré-rafaelita e Artes e Ofícios.

Tanto em seu trabalho quanto em sua vida pessoal, Tolkien (2006, 143) associa a máquina e a industrialização com formas de dominação. Ele vê o maquinário como um instrumento para a guerra, e faz sua crítica em uma carta para seu filho Christopher durante a Segunda Guerra Mundial (2006, p.86):

Lá toda a tragédia e o desespero de todo maquinário são revelados. Ao contrário da arte, que se contenta em criar um novo mundo secundário na mente, ele tenta tornar real o desejo e, desse modo, criar poder neste Mundo; e isso não pode ser realizado com satisfação real alguma. O maquinário para economizar trabalho cria apenas um trabalho pior e interminável.

Sobre suas histórias, o escritor é ainda mais enfático à sua aversão, deixando clara a diferença entre as magias existentes em seu mundo, onde a magia do inimigo é a máquina e a dos elfos assemelha-se à arte (TOLKIEN, 2006, p. 143)

[...] o subcriador deseja ser o Senhor e Deus de sua criação particular. Ele irá rebelar-se contra as leis do Criador - especialmente contra a mortalidade. Essas duas condições (isoladas ou juntas) levarão ao desejo por Poder, para tornar a vontade mais rapidamente efetiva - e, assim, à Máquina (ou Magia). [...] A Máquina é nossa forma moderna mais óbvia, embora mais intimamente relacionada a Magia do que se costuma reconhecer. [...] A “magia” deles [dos Elfos] é Arte, livre de muitas das suas limitações humanas: com menos esforço, mais rápida, mais completa (produto e

visão em correspondência sem imperfeições). E seu objeto é Arte, não Poder; subcriação, não dominação e reforma tirânica da Criação. [...] O Inimigo, em sucessivas formas, sempre se ocupa “naturalmente” da mera Dominação, sendo o Senhor da magia e das máquinas; mas o problema - de que esse mal aterrorizante pode, e surge, de uma raiz aparentemente boa, o desejo de beneficiar o mundo e os demais, rapidamente e de acordo com os próprios planos do benfeitor - é um motivo recorrente.

Pode-se observar a semelhança das motivações de Tolkien e do impulso inicial do Artes e Ofícios, ambos divididos entre o passado tradicional e o futuro tecnológico. Conforme contextualiza Heyl:

Chaminés fumegantes e seres humanos a trabalhar no ritmo das máquinas: era esta a imagem da Revolução Industrial em meados do século XIX. Na opinião da Friedrich Engels, era a consequência da história do mundo. O resultado da aplicação de novas técnicas foi a produção em massa, que se estendeu pela Europa como um monstro que tudo engolia. Pelo caminho ficaram a criatividade e a qualidade de vida. No entanto como ocorre com frequência, estas mudanças arrastaram também consigo outra série de reações, pelo que as pessoas se sentiram obrigadas a procurar novos modelos para a vida, para o trabalho e, sobretudo, para a arte. A situação evoluiu de tal modo que chegou a confiar-se na arte como a única solução para a aquela crise existencial. (2009, p,13)

O movimento Artes e Ofícios buscava reviver uma visão do passado romântico medieval, a figura do artesão e rejeitava a nova tecnologia, o comércio e os produtos fabricados em série. Este era o ponto de vista do escritor e crítico de arte John Ruskin que segundo Meggs (2009, p. 217) era a inspiração filosófica para o movimento questionando a qualidade de

vida da sociedade, pois ela havia se afastado da arte:

Ruskin rejeitava a economia mercantil e apontava para a união da arte e do trabalho a serviço da sociedade, conforme exemplificado no design e na construção da catedral gótica medieval. Considerava que era essa a ordem social que a Europa devia “reconquistar para seus filhos”. De acordo com Ruskin, após o Renascimento havia se iniciado um processo de separação entre arte e sociedade. A industrialização e a tecnologia levaram essa cisão gradual a um estágio crítico, isolando o artista. (Meggs, 2009, p. 217)

Acerca da sua influência e de seu discípulo e artesão William Morris, estavam os pintores pré-rafaelitas, e desta parceria, ao decorar objetos, tecidos e mobiliário surgiu a versatilidade do estilo. Morris manteve uma longa amizade com Edward Burne-Jones e juntos tornaram-se artistas. Morris tinha recursos financeiros para buscar seus interesses, que o levou ao pintor pré-rafaelita Dante Gabriel Rossetti, porém inclinou-se para o design. Ele iniciou uma empresa de decoração com equipes de artesãos, e seus diversos padrões possuíam influência do estilo medieval e da observação da natureza (Meggs, 2009).

Profundamente preocupado com os problemas da industrialização e do sistema fabril, Morris tentou implementar as ideias de Ruskin: a insipidez dos bens produzidos em massa e a falta de trabalho digno podiam ser sanadas pela junção de arte e ofício, A arte e o ofício poderiam combinar-se para criar belos objetos, de prédios a roupas de cama; os trabalhadores poderiam novamente encontrar alegria no trabalho, e o ambiente feito pelo homem - que havia decaído nas cidades industriais com cortiços asquerosos e deprimentes, cheios de bens manufaturados de gosto vulgar - poderia ser revitalizado. (Meggs, 2009 p. 218)

Por fim, Morris dedicou-se aos projetos de impressão de livros,

influenciado pelos manuscritos medievais e obras que remontam aos primórdios da imprensa, transformando o livro em arte. Quanto a sua contribuição para o futuro, diz Meggs:

Seu clamor pelo ofício manual, fidelidade aos materiais, a conversão do útil em belo e a adequação do design à função são comportamentos adotados pelas gerações posteriores, que procuravam unificar não a arte e o ofício, mas a arte e a indústria. (2009, p. 226)

Figura 3 - *Strawberry thief*, design de William Morris



Fonte: <https://www.william-morris.co.uk>

2.2.2 - Representação das mulheres no *Art Nouveau*

O Artes e Ofícios, apesar de compartilhar alguns dos ideais de Tolkien, foi um movimento expressivo em design tipográfico, decoração e objetos do dia-a-dia. Para este projeto era necessário obter referências de ilustrações e pinturas que representassem a figura feminina como protagonista.

Desenvolvendo-se no fim de 1880, o *Art Nouveau* foi a consequência do movimento anterior e ainda possui características coerentes ao tema deste projeto. É notável a presença de formas orgânicas, linhas sinuosas, estudos de plantas, insetos, aves, flores, frutos e tecidos no *Art nouveau* e o uso destes elementos na elaboração de padrões é observável desde o Artes e Ofícios. Existe também o entusiasmo pelos padrões encontrados na arte celta e viking, com o interesse pelos estilos antigos.

Entre os artistas do movimento. Alfons Mucha destaca-se com seus cartazes icônicos. Segundo Heyl (2009, p.143), a fama de Mucha alavancou quando a atriz Sarah Bernhardt encomendou um cartaz para fazer publicidade de sua peça de teatro. A estética de Mucha transformava o rosto da atriz em uma figura sagrada, rica em detalhes intrincados, qualidades presentes no restante de suas obras.

Figura 4 - Sarah Bernhardt como *La Princesse Lointaine*: poster para a revista 'La Plume'



Fonte: <http://www.muchafoundation.org/>

Dessa referência, para este trabalho foram aproveitados os tecidos leves e fluidos, as curvas realistas do corpo feminino, as ondulações e movimento dos cabelos longos soltos, a iluminação suave, as

transparências e os gestos delicados. Observou-se também o contraste entre áreas de cores sólidas e o detalhamento na pintura.

2.2.3 - Influência Pré-rafaelita

Da prosperidade da Era Vitoriana no século XIX, originou-se na Inglaterra a Irmandade Pré-rafaelita, cujas pinturas mostravam um alto valor poético, espiritual, emocional e místico. Os temas variavam dentro do contexto medieval, da literatura e da mitologia, como visto nas obras de Edward Burne-Jones *The Beguiling of Merlin*⁵ e *The Last Sleep of Arthur in Avalon*⁶, a série O Mito de Perseu, entre várias outras pinturas e estudos do artista que representam esses temas além da cavalaria medieval e da temática religiosa.

Figura 5 - *The Beguiling of Merlin*



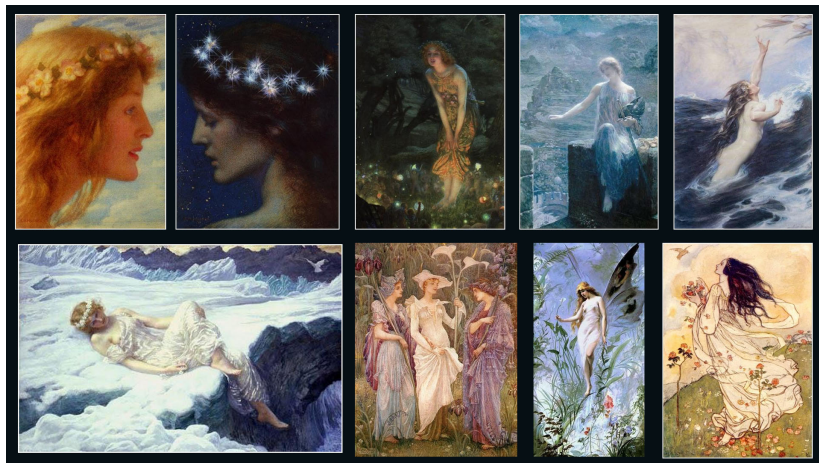
Fonte: https://wikimedia.org/wikipedia/commons/2/29/Beguiling_of_Merlin.jpg

5 Tradução livre da autora: A ilusão de Merlin

6 Tradução: O último sono de Arthur em Avalon

Entre os artistas influenciados pelo movimento, Edward Robert Hughes destacou-se na pesquisa pelo apelo onírico em seu trabalho e sua atenção com o realismo. Outros que também se sobressaíram na pesquisa foram Emma Florence Harrison, Walter Crane e Luis Ricardo Falero pelo uso constante de temáticas fantásticas, evidenciando a magia com beleza e naturalidade.

Figura 6 - Painel semântico: Artistas do século XIX e misticismo como tema.



Fonte: Painel elaborado pela autora. Imagens disponíveis em <http://www.artmagick.com/>

2.3 - ARTBOOK

A principal finalidade de um *artbook* é mostrar uma coleção de trabalhos visuais, agrupadas por um tema, podendo ser um artista específico, um movimento artístico, uma técnica (fotografia, tinta a óleo, aquarela), o desenvolvimento visual de um filme, jogo ou série de televisão, entre outros assuntos, focando na apresentação e qualidade das imagens. Por causa desta característica, esse tipo de publicação não é uma obra literária, pois o objetivo é a apreciação das ilustrações. Desta forma, o texto do *artbook* é o complemento, contextualizando as imagens de acordo com o objetivo do artista ou do autor.

O *artbook* oficial do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim Collectors*

Edition Artbook (Bethesda, 2011), optou por um formato que valoriza as artes conceituais, possuindo um sumário, uma introdução escrita pelo *Game Director*, e breves comentários ao longo das imagens, quando necessário, com o objetivo de inspirar. Nesse caso, a empresa desenvolvedora do jogo Bethesda Softworks leva a autoria pelo *artbook*, mas apresenta os indivíduos da equipe de arte, credita os comentários e a edição e layout.

Contrapondo o propósito dessa publicação, *O Livro dos Personagens de Harry Potter* (Revenson, 2015) foi editado como um guia para a série de filmes.

A autora Jody Revenson entrevista a equipe responsável pelo desenvolvimento da caracterização dos personagens, com foco na direção, direção de arte, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Nesse caso, o texto é relevante, apresenta curiosidades e enriquece o significado das imagens, principalmente *sketches* dos figurinos e *screenshots* do resultado final no filme.

É também interessante comparar esses exemplos pois o *artbook* de *Skyrim* apresenta cenários, armas, roupas, arquitetura, criaturas e diversos itens que compõe o universo do jogo em capítulos formando um único livro rico em arte enquanto o de *Harry Potter* é vendido em séries de livros divididos por tópicos (atualmente disponíveis são os de personagens, criaturas e lugares), trazendo curiosidades do processo de criação.

O formato do *artbook* mostrou-se coerente como o produto final deste projeto, atendendo as necessidades de agrupar um conjunto de pinturas digitais permitindo ainda a contextualização das imagens, a apresentação do processo criativo e as ideias para cada ilustração. Apesar de não ser um material didático, o *artbook* também possibilita transmitir o conteúdo das pesquisas de forma mais rica e completa uma vez que processo do projeto é valorizado tanto quanto seu resultado final.

3 - DEFINIR E DESENVOLVER

As personagens seguintes foram inicialmente selecionadas por serem figuras conhecidas com participação relevante na história, com aparência e temperamentos melhor desenvolvidos pelo autor, que proporcionaram diferentes possibilidades de representação durante o processo de criação.

3.1 - VARDA

Varda, a Rainha das Estrelas e Rainha dos Valar⁷, é a mais importante e poderosa entre os seres divinos da mitologia. Ela representa primariamente a luz imutável das estrelas e o brilho sagrado. É a ela que os elfos recorrem das sombras da Terra-Média, invocando-a com hinos e canções. Os muitos nomes e títulos que ela recebe referem-se a luz das estrelas, brilho, alvura e autoridade como “Sempre branca” e “branca-de-neve”. De acordo com o *Silmarillion* (TOLKIEN, 2009, p.16):

Sua beleza é por demais majestosa para ser descrita nas palavras de homens ou elfos, pois a luz de Ilúvatar ainda vive em seu semblante. Na luz estão seu poder e alegria.

Apesar dos muitos títulos atribuídos e importância da personagem para o desenvolvimento da história, pouco é dito sobre sua forma física e personalidade, mas seus atos demonstram grande benevolência, autoridade e justiça.

Uma vez que os conflitos centrais do *Silmarillion* são causados pelo contraste bem e mal, ou luz e escuridão, Varda é a personificação da luz, sendo o ser mais belo e puro, inspirando e confortando os povos livres e opondo-se à escuridão do Inimigo.

3.1.1 - Definir: Conceito

Dado o conceito da personagem, era importante compreender suas características dentro do contexto, pois à primeira impressão, o branco e

⁷ Valar são os seres semelhantes a anjos do universo de Tolkien, que construíram a Terra, e a protegem.

a luz estão relacionados à pureza, possibilitando a uma interpretação de inocência e portanto, inexperiência.

Segundo Heller (2013, p.157), o branco é a cor dos deuses, e combinada com o azul, vira a cor das virtudes espirituais. Assim como Tolkien usa a metáfora luz e escuridão, a autora compartilha do mesmo ponto de vista ao relacionar o branco e o preto com o bem contra o mal, dia contra a noite e anjos contra demônios. A autora ainda afirma que essa é a cor do silencioso, reservado e passivo. Essas são qualidades que podem ser percebidas na personagem quando vista pelos outros seres na história, pois a presença dos deuses é discreta.

Foram testadas, através de desenhos, opções de expressões corporais e faciais que transmitissem a ideia de uma personalidade solene e majestosa. Após a escolha da pose, foram buscadas soluções para as suas vestes, que acentuassem a figura, focando em um tecido fluido que a mantivesse etérea. Para representar as estrelas, foram testados adornos de pérolas, que possuem um brilho discreto, aparentando ser mais leve que cristais ou diamantes.

Figura 7 - Varda: Painel semântico



Fonte: Elaborado pela autora. Banco de imagens Pinterest

3.1.2 - Desenvolver e Finalizar

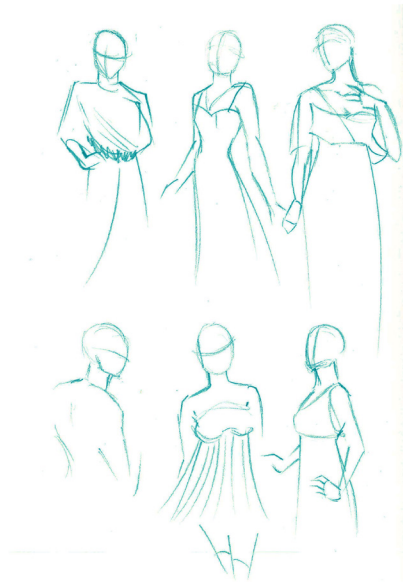
Após a pesquisa semântica, a maior dificuldade mostrou-se ser representar o que no livro chama-se “a luz de Ilúvatar”⁸, característica que torna a aparência de Varda tão majestosa aos olhos dos elfos, e usar adequadamente o branco e a luz. No rascunho inicial, ela teria o cabelo loiro claro, pele branca e um vestido branco leve. O contraste entre o claro e escuro seria com o fundo, que para obter um resultado satisfatório, foi adicionado cada vez mais azul marinho e tons de cinza e lilás. Com a colorização inicial, a posição da personagem, porém, remetia à representações cristãs, com as mãos espalmadas e os braços abertos, criando este vínculo simbólico não desejado. Foi feito um novo rascunho, mantendo a postura reta, mãos abertas, mas o posicionamento dos braços

⁸ Ilúvatar é o deus único criador da cosmogonia de Tolkien.

criando uma personalidade mais ativa.

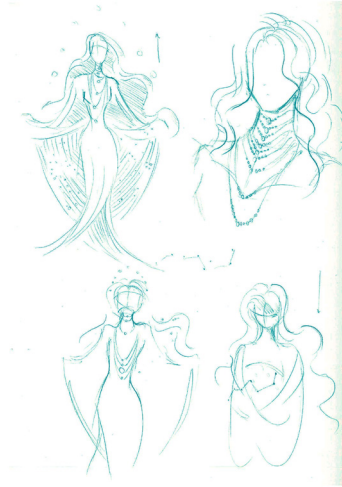
A composição triangular e simétrica que a proposta anterior formava criava uma sensação de peso e estabilidade. Na nova proposta, o cabelo é liso e branco, fazendo curvas que dão movimento à ilustração, captando e direcionando o olhar pela figura, e servindo como uma fonte de luz, os fios então contribuíram para a leveza no conceito da personagem. O branco concentra-se neles, para não perder o contraste com o restante da figura. O rosto é iluminado, mas a palidez da personagem foi evitada para não causar estranheza e mostrar força.

Figura 8 - Estudo de poses



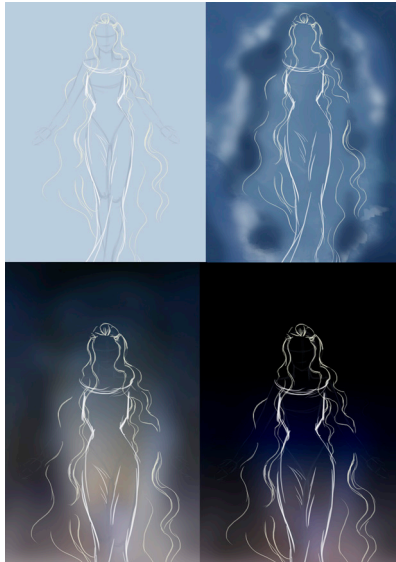
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 9 - Varda: Estudo de personagem



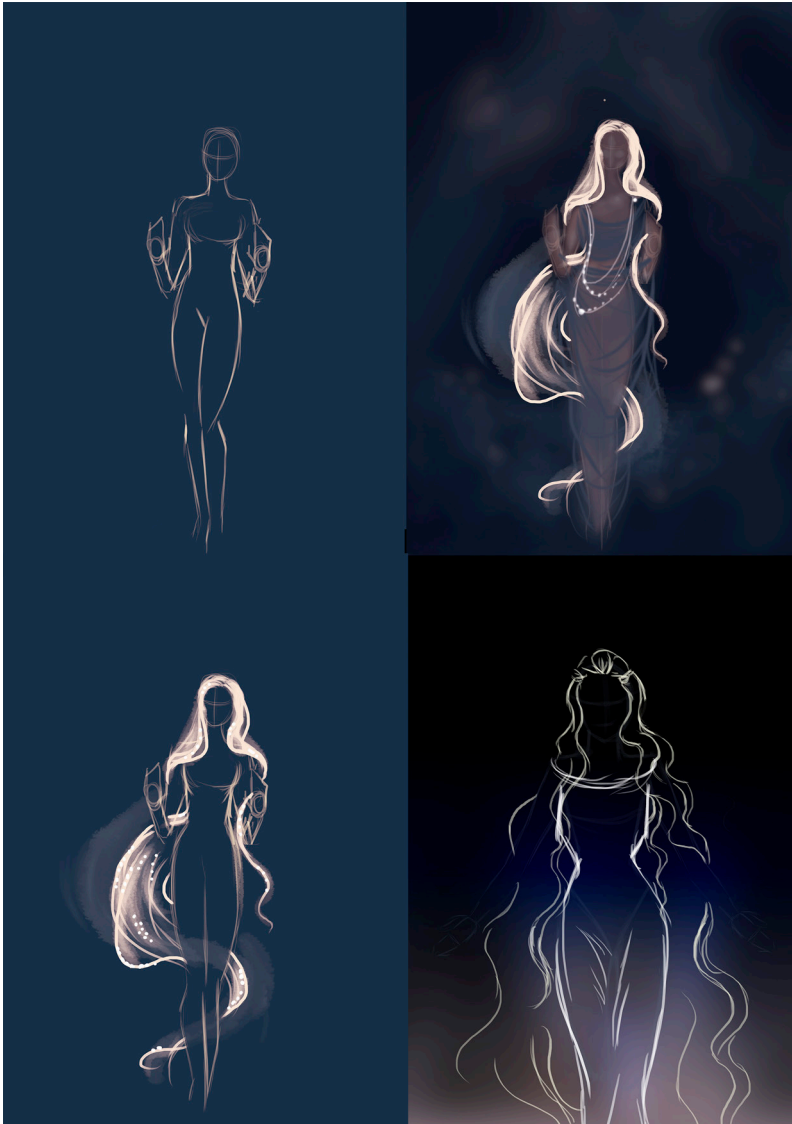
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 10 - Varda: Conceito descartado



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 11 - Varda: Processo



Fonte: Elaborado pela autora

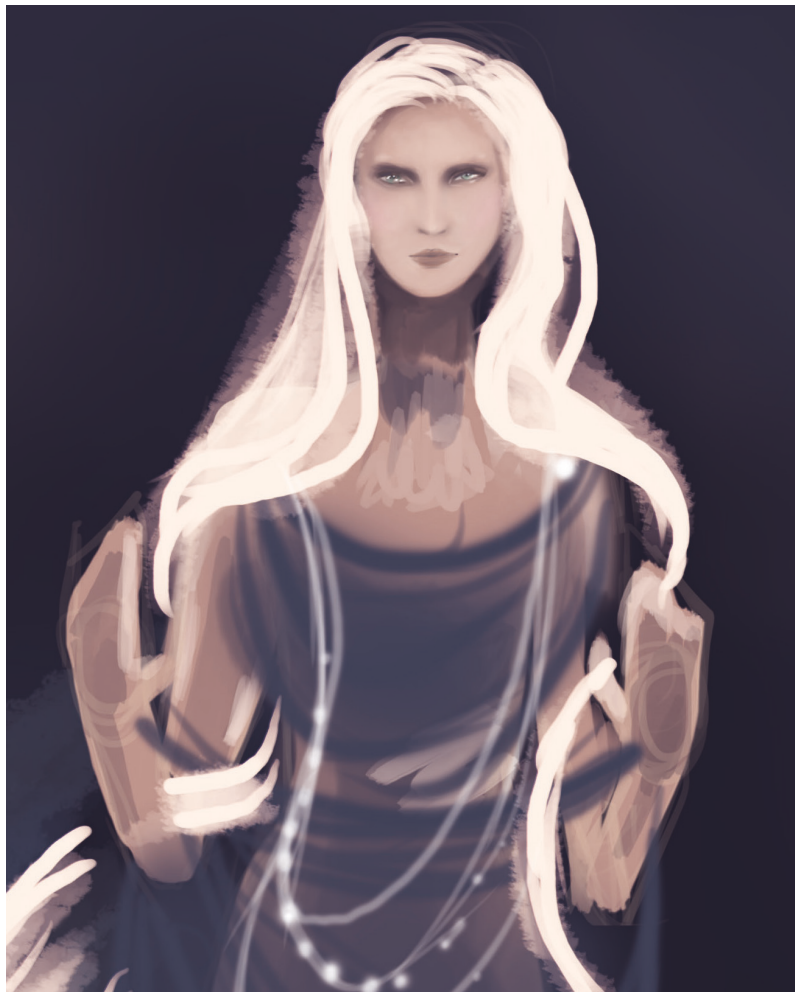
Figura 12 - Varda: *concept*



Fonte: Elaborado pela autora

Paleta de cores: 

Figura 13 - Varda: Detalhe do rosto



Fonte: Elaborado pela autora

3.2 - YAVANNA

Provedora de Frutos e Rainha da Terra, Yavanna é a responsável por todas as criaturas que nascem na natureza, as árvores e plantas sendo suas preferidas. Entre todos os seres que ela imaginou, as Árvores de Valinor⁹ são as mais louváveis. O destino do mundo está entrelaçado ao das Árvores, cuja morte desencadeou os eventos que moldaram a história e marcaram o passar das Eras.

Em *O Silmarillion*, é dito sobre sua aparência física (TOLKIEN, 2009, p.18):

Na forma de mulher, ela é alta e se traja de verde; mas às vezes assume outras formas. Há quem a tenha visto em pé como uma árvore sob o firmamento, coroada pelo Sol; e, de todos os seus galhos, derramava-se um orvalho dourado sobre a terra estéril, que se tornava verdejante com o trigo.

3.2.1 - Definir: Conceito

Inicialmente, o conceito de Yavanna era semelhante ao de Varda, pois ambas são seres divinos e etéreos, porém ainda não havia individualidade suficiente na personagem.. Foi necessária uma outra abordagem partindo do princípio de que estes seres vestem-se com ideias. Yavanna representa a ideia do mundo material em contraste com a luz das estrelas e o céu intocável de Varda. Após a pesquisa semântica ficou claro que a personagem deveria cobrir-se com tecidos pesados, em camadas, e texturas naturais, remetendo à folhas, musgo e madeira. Para enfatizar uma aparência natural, o cabelo é longo, ondulado, e castanho.

⁹ Valinor, a cidade dos Valar era iluminada por duas grandes árvores, uma dourada e outra prateada. A luz das árvores refletem nas joias chamadas de Silmaril.

Figura 14 - Painel semântico



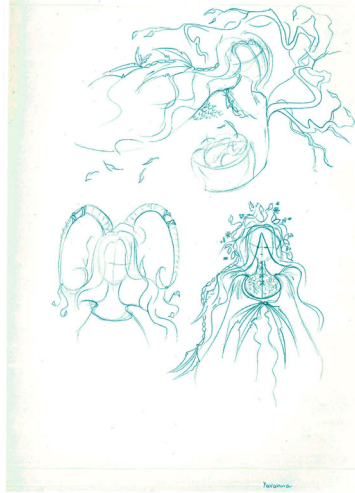
Fonte: Elaborado pela autora. Banco de imagens Pinterest.

Figura 15 - Esboços iniciais de Yavanna



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 16 - Esboço para Yavanna



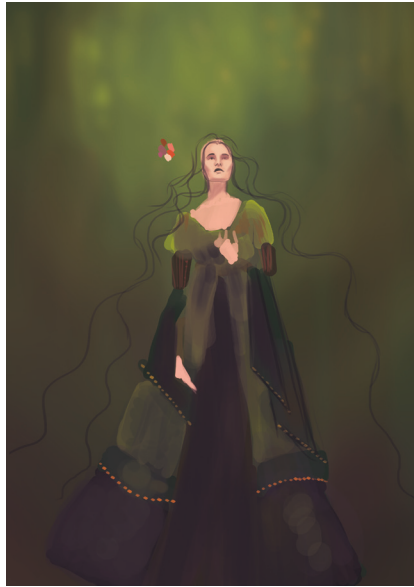
Fonte: Elaborada pela autora

3.2.2 - Desenvolver e Finalizar

Como existia a necessidade de criar a sensação de peso, foi aproveitada a composição estável e triangular da proposta rejeitada de Varda, mas desta vez proposital e coerente com Yavanna. O vestido pesado acompanha o movimento aberto do cabelo com detalhes que quebram a simetria e conduzem o olhar de cima para baixo na ilustração. As mãos foram reposicionadas para criar um alinhamento vertical com o rosto organizando a figura. A personagem segue com sua origem divina com a iluminação no rosto e o olhar voltado para o alto.

Havia uma preocupação com o uso do verde, pois inicialmente ele dava uma sensação de venenoso, radioativo ou artificial. Esse efeito foi neutralizado com tons de sépia e a iluminação menos destacada. A textura do vestido assemelha-se com veludo ou musgo e para atrair o olhar, pintado com diferentes tons de verde-musgo e verde-limão. Para o cabelo, foi buscado um tom de castanho avermelhado enriquecido com roxo, para harmonizar com os tons de verde. A cor avermelhada e escura nos lábios atrai o olhar pelo contraste com a pele.

Figura 17 - Yavanna: Composição e cores iniciais



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 18 - Yavanna: Processo



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 19 - Yavanna: *Concept*



Fonte: Elaborado pela autora

Paleta de cores: 

Figura 20 - Yavanna: Detalhe do rosto



Fonte: Elaborado pela autora

3.3 - LÚTHIEN

Entre as personagens femininas do *Silmarillion*, Lúthien Tinúviel recebe destaque por ser protagonista em seu conto, influenciando diretamente uma série de ocorrências marcantes na história. Sua história é sobre amor vencendo as maiores adversidades, incluindo a morte. Seu relacionamento com Beren¹⁰ é único no livro, pois foi o primeiro entre um mortal e uma elfa, e em função disso, há muito sofrimento e tristeza nessa busca.

Lúthien é um personagem único pois a inspiração para sua aparência e seu conto foi a própria esposa de Tolkien, Edith. De uma carta sobre o epitáfio no túmulo de Edith (com a adição de Lúthien após seu nome),

10 Beren é um homem mortal de linhagem nobre, mas exilado de seu próprio povo.

Tolkien escreve para seu filho Christopher (TOLKIEN, 2006, p.397):

Nunca chamei Edith de Lúthien - mas ela foi a fonte da história que no devido tempo tornou-se a parte principal do *Silmarillion*. Foi primeiramente concebida em uma pequena clareira em um bosque repleta de cicutas em Roos em Yorkshire (...) . Naqueles dias seu cabelo era preto, sua pele clara, seus olhos mais brilhantes do que você os viu, e ela sabia cantar - e dançar. Mas a história deu errado e fui deixado, e eu não posso implorar diante do inexorável Mandos.

Dessa forma, é possível observar que Tolkien buscou trazer a admiração que sentia pela esposa para a personagem cuja a fama é de ser a mais bela mulher, entre elfos e mortais, e assim a descreve (TOLKIEN, 2009, p.207):

Nesse instante, toda a lembrança de sua dor abandonou Beren, e ele foi dominado pelo encantamento, pois Lúthien era a mais bela de todos os Filhos de Ilúvatar. Azuis eram seus trajes como o firmamento sem nuvens, mas seus olhos eram cinzentos como a noite estrelada; seu manto era bordado com flores douradas, mas seus cabelos eram escuros como as sombras do crepúsculo. Como a luz sobre as folhas das árvores, como a voz de águas cristalinas, como as estrelas acima das névoas do mundo, tal era sua glória e sua beleza. E em seu rosto havia um brilho esplendoroso.

3.3.1 - Definir: Conceito

Lúthien tem símbolos muito fortes e definidos que deveriam ser mantidos para não comprometer a identificação da personagem. Em todos os rascunhos que foram feitos ela tem o cabelo escuro como as sombras, uma luz no rosto branco e as vestes azuis. Como visto no Senhor dos Anéis (TOLKIEN, 2000, p.203), essas características foram lembradas com o passar das eras, inclusive alguns detalhes do cenário como a

clareira cheia de cicutas.

Observou-se que apesar dos grandes feitos e aventuras na história, ela é essencialmente uma donzela élfica, um personagem trágico e o foco em suas ações é seu relacionamento com Beren. Por isso, ela deveria possuir uma postura e feições suaves, tímidas ou melancólicas.

Figura 21 - Esboço de Lúthien



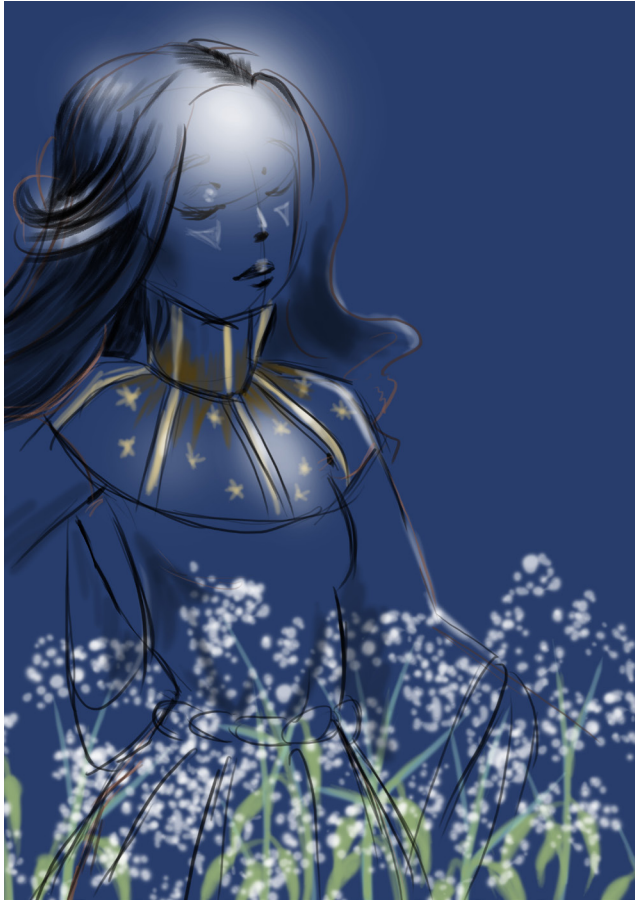
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 22 - Esboços de Lúthien



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 23 - *Concept* inicial de Lúthien



Fonte: Elaborado pela autora

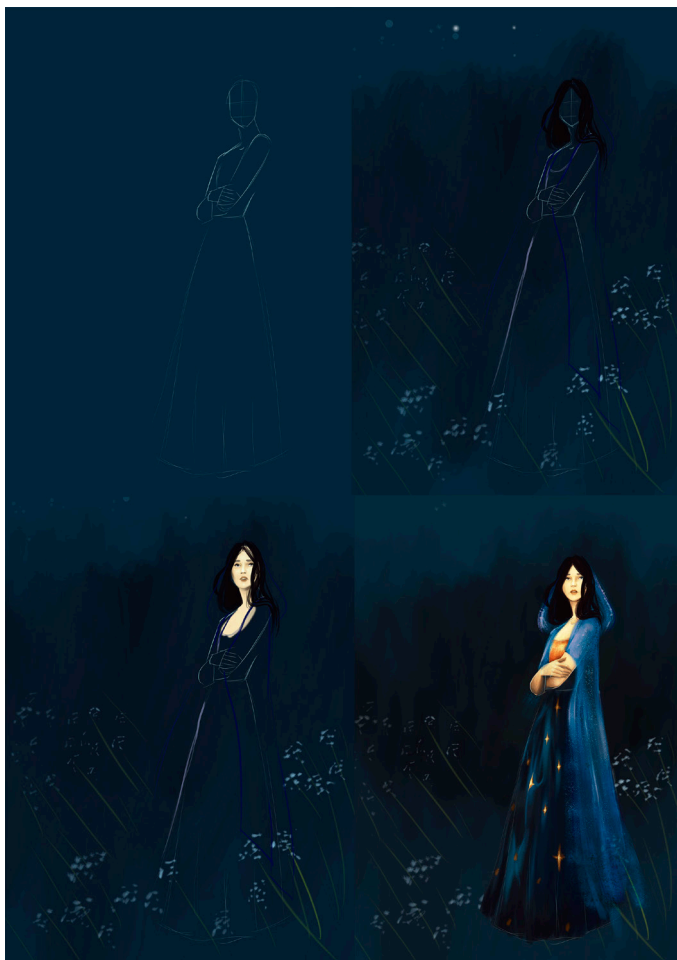
3.3.2 - Desenvolver e Finalizar

O momento escolhido para ser ilustrado é a noite quando Beren chama por Lúthien e ela para ao ouvir, pois a voz a prende (Tolkien, 2000, p.204). Quanto à postura da personagem, ela foi desenhada alta e magra para passar a agilidade descrita no livro, e seu gesto com os braços cruzados mostra proteção, e em seu rosto surpresa e atenção, pois percebe

que um estranho a observa. A personagem parece imóvel enquanto o vento movimenta o cabelo e as flores. A iluminação é focada na pele, pois frequentemente é citado esse brilho sobrenatural dos elfos.

O vestido e o manto azul e dourado já possuíam uma forte combinação de cores necessitando o cuidado de colocar estes mesmos tons refletindo e escurecendo a pele de Lúthien para manter o equilíbrio na pintura.

Figura 24 - Lúthien: processo



Fonte: Elaborado pela autora

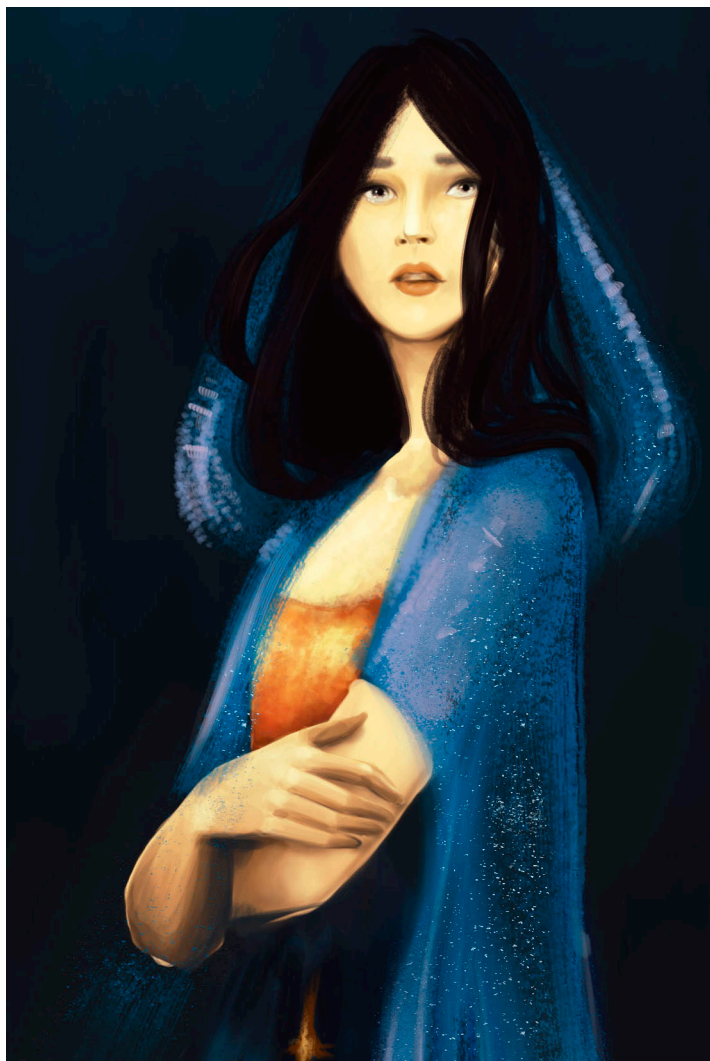
Figura 25 - Lúthien: *Concept*



Fonte: Elaborado pela autora

Paleta de cores: 

Figura 26 - Lúthien: Detalhe do rosto



Fonte: Elaborado pela autora

3.4 - GALADRIEL

Como visto em *O Silmarillion*, O Senhor dos Anéis e Contos Inacabados, a história de Galadriel foi modificada diversas vezes por Tolkien ao longo dos anos, com muitas discordâncias quanto as motivações da personagem, seu exílio na Terra-Média e sua vida antes de ser a Senhora de Lothlórien, Mas ao que se refere à essência da personalidade e aparência, desde o começo de sua vida, ela é descrita como a maior em sabedoria e vontade entre os elfos. Quanto a sua beleza, Tolkien enaltece sempre o seu cabelo loiro (TOLKIEN, 2009, p.257):

[...] era forte de corpo, mente e vontade, rivalizando tanto com os sábios quanto com os atletas dos eldar nos dias da juventude destes. Era considerada bela mesmo entre os eldar, e seu cabelo era tido como maravilha sem par. [...] Muitos pensavam que foi essa expressão que deu primeiro a Fëanor a ideia de aprisionar e misturar a luz das Árvores que mais tarde tomou a forma em suas mãos como as Silmarils.

Na versão publicada no *Silmarillion*, Galadriel deseja conhecer terras vastas onde poderia estabelecer um reino e moldá-lo à sua maneira. Essa ambição é o seu diferencial em relação ao seu povo, assim como seu orgulho exacerbado. Porém, ela é primordialmente pura em suas boas intenções, legítimas. Ela carrega o pesar e a nostalgia de seus dias de juventude em Valinor¹¹ (na história é a terra onde os elfos e deuses habitam) nas eras antigas.

A versão mais conhecida da personagem, é a do Senhor dos Aneís, Após a última grande guerra que termina a história das Silmarils, Galadriel é a última remanescente dos líderes exilados de Aman¹², e em seus próximos atos fundam-se as bases para a grande Guerra do Anel, do Senhor dos Anéis, com o forjamento dos Três Anéis élficos. Nessa Era, os elfos estão em declínio, voltando para o Oeste, enquanto Galadriel é Senhora de Lothlórien e permanece nesse território até o final da Guerra do Anel, deixando então a Terra-Média para sempre.

11 Cidade sagrada a oeste da Terra-Média.

12 Também chamado de Terras Imortais, é o continente a oeste da Terra-Média.

3.4.1 - Definir: Conceito

No Senhor dos Anéis (TOLKIEN, 2000, p.377), quando Frodo encontra Galadriel pela primeira vez, a primeira impressão era de uma mulher muito alta, com trajes brancos, cabelo dourado profundo e sem sinais de idade no rosto a não ser os olhos profundos. Na primeira vez que ela fala, sua voz é límpida e musical, mas muito grave para uma mulher.

Como visto em Contos Inacabados, em diversos textos e ensaios Tolkien concede à essa personagem algumas características que a distingue de qualquer mulher comum nesse universo. Ele equilibra as qualidades do espectro feminino da personagem como calma, silenciosa, ponderada e intuitiva com aspectos frequentemente associados aos homens, como alta, forte, atlética, orgulhosa e ambiciosa.

A ambição de Galadriel foi a motivação para criar e se tornar a Senhora do coração de todos os reinos élficos, Lothlórien, florestas cujas árvores, *mallorn*, são altas, com os troncos brancos e folhas douradas no outono. Elas são antigas e viverão apenas enquanto o poder de sua Senhora permitir.

Figura 27 - Galadriel: Painel semântico



Fonte: Elaborado pela autora. Banco de imagens Pinterest.

3.4.2 - Desenvolver e Finalizar

Foi interpretado que a floresta de Lothlórien é um reflexo de sua criadora, portanto, buscou-se uma silhueta reta e firme, remetendo às árvores longilíneas. Nessa ilustração, o cenário era mais significativo, com o vestido iconicamente branco refletindo suas cores.

Lothlórien possui um clima de sonho, um lugar à parte da realidade do mundo, portanto foram escolhidos tons de azul mesclados com lilás para as sombras e um leve brilho amarelo indicando o amanhecer.

O foco da ilustração é o cabelo de Galadriel sua característica física mais feminina, pintado para lembrar ouro, com tons claros, alaranjados e lilás, captando muita luz, e aparentando peso e movimento. Para mostrar as qualidades masculinas, foram enfatizados os ombros largos ultrapassando os quadris, braços retos e maxilar largo.

Figura 28 - Galadriel: Esboço



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 29 - Galadriel: Processo



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 30 - Galadriel: *Concept*



Fonte: Elaborado pela autora



4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inspiração inicial para este projeto foi a vontade de contribuir e se aprofundar no tema da ilustração da literatura fantástica, o quanto a produção de uma imagem pode guiar o leitor ou diminuir o seu potencial criativo. É curioso o quanto uma adaptação visual ou cinematográfica pode render uma polarização de opiniões entre o público, exceder as palavras de um autor, criar versões definitivas e icônicas. Ao mesmo tempo, pode criar uma rejeição por parte de um grupo de fãs, aqueles que acabam não aceitando as mudanças do material original para a adaptação.

Considerando-se essa observação foi decidido que o foco do projeto seria o de resgatar a essência do livro e dos personagens buscando soluções no próprio autor, que mostrou-se uma figura interessante. O livro *As Cartas de J.R.R. Tolkien* foi um material chave para compreender quem era esse escritor, pois teve-se acesso a cartas pessoais, para editores e para fãs, possibilitando um entendimento de seus objetivos e expectativas para sua obra.

Afinal, quanto o autor tem de domínio sobre as interpretações pessoais de seu público? Existe uma adaptação visual correta quando lidamos com literatura? Tolkien valoriza as metáforas, como a luz no rosto de seus personagens, cabelos de ouro e prata ou olhos profundos, mas não sabemos como se vestem, e há debates sobre a representação correta dos elfos, a presença ou ausência de pelos faciais ou orelhas pontudas, pois no livro eles representam um ideal de beleza e nobreza, como o ser humano perfeito, porém a palavra “elfo” nos remete a uma criatura mitológica que já possuía uma carga de representações, das mais caricatas até as fadas - interpretação que o escritor veementemente rejeitava.

Nestas questões, o levantamento teórico amadureceu o senso crítico em relação às decisões tomadas e a direção das artes. Quanto mais informações sobre Tolkien e sua obra eram obtidas, melhores eram as interpretações dos personagens e a forma que deveriam ser representadas, pois existem detalhes em outros textos do escritor que podem mudar a visão de uma história. Ainda na pesquisa, optou-se por referências buscadas na história do design e da arte, com o intuito de conciliar uma visão clássica com a pintura digital, que contribuíram para o amadurecimento da técnica e estilo pessoal da artista.

REFERÊNCIAS

ÉSTES, Clarissa Pinkola. **Contos dos irmãos Grimm**. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

HARDY, William. **Guia de Arte Nova**. Lisboa: Editorial Estampa, 1996.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.

HEYL, Anke von. **A Arte Nova**. H.f.ullmann, 2009.

MALE, Alan. **Illustration: A Theoretical And Contextual Perspective**. AVA Publishing, 2007.

PEREIRA, E.G.F.; FIALHO, F.A.P. **Tipologias e Arquétipos**. Florianópolis: Insular, 2014.

TOLKIEN, J.R.R. **Árvore e folha**, 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

TOLKIEN, J.R.R. **As Cartas de J. R. R. Tolkien**. 1.ed. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

TOLKIEN, J.R.R. **Contos Inacabados**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes 2009.

TOLKIEN, J.R.R. **O Senhor dos Anéis, A Sociedade do Anel**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

TOLKIEN, J.R.R. **O Silmarillion**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3744/pre-rafaelitas>> Acesso em: 11/2014.

Mucha Foundation. Disponível em: <<http://www.muchafoundation.org/>> Acesso em 10/2014.

INNOVATION AND ENTREPRENEURSHIP IN EDUCATION,
Disponível em: <https://innovationenglish.blogs.ku.dk/model/double-diamond-2/> Acesso em: 03/04/2016.

“Designing Middle-earth”, *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Extended Edition*. Direção: Michael Pellerin, Ano: 2002.

Uol Educação, **Arte britânica: Um panorama das artes visuais**
Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/disciplinas/artes/arte-britanica-um-panorama-das-artes-visuais.htm> Acesso em: 22/05/2016.

TOLKIEN LIBRARY. "Will we ever see The Silmarillion on the big screen?". Disponível em <http://www.tolkienlibrary.com/press/1180-on-the-possibility-of-a-silmarillion-movie.php>. Acesso em: 23 de maio de 2016.