



A criação de imagens nos quadrinhos de *Sandman*

Creating images in the Sandman comics

Amaro Xavier Braga Jr¹

Resumo: O trabalho analisa o processo de criação das imagens na HQ *Sandman*, enfatizando o vínculo existente no processo de criação dos desenhos e das páginas aos elementos de composição artística. São feitas associações críticas do nível de acepção plástica que pode ser identificada construção da imagem desenhada. Enfatiza como a plasticidade dos desenhos resulta na acepção de uma HQ de vanguarda inovadora e culturalmente híbrida no seu processo de criação.

Palavra-chave: Estética; Composição; Quadrinhos.

Abstract: This paper analyzes the process of creating the images in Sandman comics, emphasizing the link in the creation of drawings and pages to the elements of artistic composition. Associations are made critical level sense plastic that can be identified construction of the drawn image. Emphasizes how the plasticity of drawings results in a comic sense forefront of innovative and culturally hybrid in its creation process.

Keyword: Aesthetics; Composition; Comics.

Introdução

Na história da Arte, as análises da própria arte e sua produção plástica, levam em conta um panorama que, quase exclusivamente, se preocupa com as mudanças estéticas na capacidade de expressão artística do ideal de beleza e sua capacidade de produção técnica. É assim que se estuda uma série de períodos, artistas e segmentos que inovaram em sua linguagem, na técnica e na capacidade de interagir com o observador. É o panorama das escolas de expressão artística.

O objetivo deste trabalho é identificar algumas mudanças estilísticas introduzidas no design dos quadrinhos, em seu processo de constituição e criação, que permitiram compreender os quadrinhos como uma linguagem particularmente artística, evidenciando possíveis aproximações de algumas outras linguagens artísticas com a produção das HQs, registrando assim, um certo “(re)nascimento” estético, permitindo assim, alimentar o conjunto de elementos em que se sustentam os Diretores de Arte ou Editores de

¹ É Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais, Esp. em História das Artes e das Religiões, Esp. em Artes Visuais, Esp. em Gestão de EAD, Mestre e Doutorando em Sociologia. É professor efetivo no Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL. <http://axbraga.blogspot.com.br>

Produção, nas agências de criação e editoras que lidam com esta linguagem e evidentemente, seus produtores. Considerando assim que:

É necessário considerar a história intrínseca da história em quadrinhos como disciplina artística. Da mesma maneira que a história da arte permite compreender de **quais rupturas procedem as atitudes contemporâneas** dos artistas plásticos, [...] a história em quadrinhos atual não se compreende, em geral, que à luz das de ontem. (GROENSTEEN, 2004, p.47) [grifo nosso]

Uma série em quadrinhos intitulada *Sandman* foi escolhida para ser foco desta análise e explicitar os tópicos aqui discutidos. Compõe-se de uma série de 75 edições mensais, lançadas no fim da década de 1980. Nosso interesse na revista recai sobre sua estrutura visual, a composição dos desenhos, assim, descartamos quaisquer menções ao enredo ou outros elementos de quadrinização. Sua escolha - intencional – decorreu por dois fatores: primeiro, devido ao grande número de desenhistas e coloristas que trabalharam na revista, destacando assim, diversas escolas de produção estilística. Segundo, a presença de técnicas inovadoras e diversificadas na produção de quadrinhos, aproximando-se de uma vanguarda da produção da década dos anos de 1980.

São enaltecidos dois elementos para a análise de criação de imagens nestas HQs: a estética do expressionismo, francês e alemão; e, as técnicas de plasticidade da produção de artes visuais. Em outras palavras, traçar um panorama do desencadeamento de mudanças estilísticas na perspectiva das artes visuais que, pouco a pouco, conduzem a compreensão, não do surgimento dos quadrinhos, mas do início de uma nova estilística na criação de imagens nos quadrinhos.

1. O Expressionismo em *Sandman*

A primeira das ideias sobre o expressionismo, ou seu caráter pragmático, diz respeito a sua capacidade de induzir estados emocionais. Boa parte das abordagens sobre a visão do expressionismo na arte sugere a música como o agente propagador de tal situação. Seja no cinema ou no próprio exercício direto, sua interface provoca emoções devido ao seu componente rítmico. Considerando este princípio: o que existiria similar a música nos quadrinhos que ocasionaria este expressionismo? Parece evidente que as calhas estão para os quadrinhos tal como as partituras para música, se um é o agente de construção rítmica do segmento, nos convence que o outro haja com o mesmo

princípio. É o seu timbre, a plástica alterada das calhas emolduradas pelo tema do requadro, que na mão dos bons artistas, finda em sinfonia imagética que conduz qualquer leitor ao êxtase contemplativo. Talvez, sem desmerecimento, não tenha surgido, em nível similar, produção quadrinhística tal como aquela de Will Eisner.

No decorrer deste exercício, de inserir a imagem no contexto do expressionismo, a imagem aqui referida, diz respeito àquelas trabalhadas e produzidas em *Sandman*, de modo a permitir a visualização de uma interface proximal com seus sentidos e suas aplicações na história.

A definição realista, como transparece, atribui ao termo um caráter de ligação com a uma percepção realista e visível. Esta realidade seria um universo representado com algo que essencialmente fosse reconhecível pelo expectador. A aproximação com a mitologia ocidental é o grande fator reagente desta aproximação expressionista.

Em *Sandman* esta ambientação é utilizada em várias circunstâncias: existem três pilares estéticos e visuais. Primeiro a concepção criativa de Neil Gaiman, construindo um roteiro onírico, mítico e repleto de referências conceituais a religiosidade, magia e ao paganismo; segundo, a impressão de carência gráfica dos desenhistas Sam Kieth e Mike Drinberg, com um desenho que, aparentemente, contrasta com a qualidade do roteiro; e, terceiro, as inovações instigantes e experimentais das artes das capas de Dave McKean.

As aproximações estéticas que *Sandman* tem com as algumas das escolas de arte são tão evidentes, que impressiona a identificação tardia na prática da crítica especializada. Apesar da fama e divulgação desta revista em nível internacional, quase a totalidade dos trabalhos de pesquisa produzidos sobre suas performance, tratam do seu caráter mítico e de seus recursos literários. Porém, ainda mais evidente que seus recursos literários, são suas inovações na estética visual.

Com algumas variações estilísticas na Europa, o expressionismo será o agente produtor de dois outros grandes movimentos: o Expressionismo Alemão e o Fauvismo.

Duas linhas vanguardistas estão muito vinculadas. Uma é o fauvismo, e a outra, o expressionismo. Ambas deram muito espaço à subjetividade dos artistas e à emocionalidade. Fizeram referências às culturas primitivas e suas formas artísticas autênticas, marcadas pela espontaneidade que já era buscada pelos românticos. O fauvismo distingue-se pela ênfase no uso artificial da cor e pelas simplificações inspiradas nas gravuras japonesas. (HERMES, 2006, p.117)

Ao se tomar emprestado a linguagem expressionista no cinema e levantar alguns aspectos comuns nos filmes expressionistas, encontrar-se-á: (1) a Composição das imagens, sua cenografia, fotografia e o *mise-en-scène*; (2) a Temática com a tipologia dos personagens e as situações dramáticas; e, (3) a Estrutura Narrativa com os modos de organizar os fatos e contar as histórias (CÁNEPA, 2006). Ou como disposto por Vanoye e Goliot-Léte (2008, p.33): “A composição das imagens [expressionistas]: [possui] oposições fortes entre luz e sombras, estilização, espaço exageradamente picturalizado ou teatralizado [...] um universo resolutamente fictício, alucinado, inquietante, com suas cidades labirínticas, suas caricaturas estranhas[...].”

Para entender como esta lógica se processa nos quadrinhos, ter-se-ia que: (1) A ênfase na composição é reforçada por maquiagens e figurinos estilizados. Nestes filmes, personagens e objetos se transformam em símbolos de um drama eminentemente plástico. São feitas estratégias de alteração plástica da realidade para intensificar o drama, criando assim uma deformação expressiva. (2) As temáticas dos filmes do expressionismo alemão estão ligados ao universo da literatura romântica e fantástica. Imagens do inconsciente em atmosferas fantásticas de onde surgem personagens destituídos de bondade e isolados em estereótipos de maldade. Seu modo de produzir imagens parece totalmente aplicável ao universo de *Sandman*. Quando os críticos identificam que no Expressionismo se produziu uma expressão baseada em retratos grotescos ou figuras deformadas se configurou uma prática de criar imagens alucinadas da realidade. Caráter hoje relacionado à pós-modernidade como afirma Rahde (2000, p.36) ao citar Thomas (1994):

(...) a imagem deformada e as expressões grotescas da face humana vem se convertendo, **para o artista do período pós-moderno**, em ponto de partida para a execução de obras, e ao mesmo tempo, **como meio técnico de linguagem plástica**, (...) numa dimensão estética do bizarro. [grifo nosso]

Não é difícil perceber o quanto as imagens sombrias, nefastas e mortuárias têm preenchido a atenção dos expectadores da arte em torno da história da humanidade. Nas sociedades antigas encontramos esculturas e pinturas com estas representações, das mais explícitas com a estética mortuária dos egípcios, até os as sombras contemplativas do gótico medieval à escatologia nefasta da arte contemporânea.

A série em quadrinhos analisada demonstra uma grande interface com este universo, mostrando que a preocupação dos gregos na reprodução da imagem, mostrava que tudo não passa de um espectro. As capas de Mckean são uma construção imediata disso, e ainda mais **expressivos** são os desenhos internos (Veja Fig. 01 a 03).

Conforme expresso nas figuras 01 a 03, os desenhos iniciais de *Sandman* foram feitos com um traço muito rebuscado, repleto de sombras e linhas de expressão, com o destaque para as figuras humanas, com muitos close-ups, traços levemente deformadas e quase em posições de escorço, os tons escuros das páginas com grande predominância de preto em manchas que iniciam e terminam cada página. O branco explode na página causando ao expectador uma agressão visual, não só na última cena da Fig.03, pelo seu conteúdo grotesco, mas também nos borrões figurados pelo personagem principal nos semi-arcos da Fig. 01 e nos closes da Fig. 02. Não seria uma seqüência mais do que válida de elementos expressionistas no desenho?



Figura 01. Pág. 32 da Ed. Nº 01 de Sandman. © Neil Gaiman, 1988.



Figura 02 . Pág. 36 da Ed. Nº 01 de Sandman. . © Neil Gaiman, 1988.



Figura 03. Pág. 38 da Ed. Nº 01 de Sandman. . © Neil Gaiman, 1988.

(3) A Estrutura Narrativa é oblíqua permitindo uma série de suposições e considerações sobre o enredo, de maneira a propiciar um de equilíbrio ou insegurança na percepção da história como um todo, evitando assim as explicações conclusivas, inclusive com perigos não visualizados de maneira clara.

Em *Sandman*, em um dos arcos finais, as fúrias caçam o Rei do Sonhar para promover uma vingança. Praticamente as personagens não são mostradas se não pelas sombras ou na penumbra de maneira a esconder sua verdadeira aparência. Estas aproximações não param por ai. Ao considerar as características estéticas do

expressionismo francês, nominado como Fauvismo, encontrar-se-á outras similaridades, como disposto a seguir:

Nas figuras 04 a 07, a criação das páginas seguiu uma percepção visual do artista vinculada àquelas concepções fauvistas: grandes borrões de cores fortes sustentavam um cenário de tendência figurativa, onde certo traço primitivista posiciona as personagens no enredo da história sem haver uma preocupação com suas cores “reais”. É assim que nas figuras 04 e 05 grandes bolsões de azul claro preenchem os personagens sem nenhuma figuração adicional aparente. Apenas pelo diletantismo do artista colorista.



Figura 04. Pág. 25 da Ed. Nº 10 de Sandman. © Neil Gaiman, 1988.



Figura 05. Pág. 18 da Ed. Nº 10 de Sandman. © Neil Gaiman, 1988.



Figura 06. Pág. 07 da Ed. Nº 13 de Sandman. © Neil Gaiman, 1988.



Figura 07. Pág. 21 da Ed. Nº 14 de Sandman. © Neil Gaiman, 1988.

Na mesma sequência percebem-se algumas outras formas chapadas em tons de verde em cenários com fundo vermelho e laranja. Na fig. 06, a metade superior do quadro

se compõe de uma mesma cena, porém cada personagem se contra em uma cor com fundo complementar diferentes: uma mulher amarela em fundo lilás, e os dois homens em tons diferentes de azul com fundos magenta. Em outras sequências de páginas, encontram-se composições bem semelhantes onde os personagens são pintados em manchas vermelhas e suas sombras são feitas em verde ou vice-versa. Apesar do predomínio de cores quaternárias, nota-se o mesmo processo de concepção fauvista aqui referenciado.

2. A Plasticidade em *Sandman*

Além das considerações expressionistas, feitas anteriormente, pode-se agregar uma série de sensações estéticas com conteúdos veiculantes de significados sógnicos e expressivos para a composição gráfica. Não é difícil conceber que “visões de ‘diferentes realidades’ estão ligadas a tradições culturais e artísticas, percebíveis em obras de artistas contemporâneos.” (FRANGE, 1995, p.42). Este conjunto de elementos é definido aqui como *Plasticidade*. Aumont (1993) percebe a plasticidade como uma referencia a determinadas qualidades que a imagem possa possuir, entre elas explicitamente a “flexibilidade, a variabilidade e a modelabilidade (sic)” (1993, p.263) isto é, a capacidade de manipulação da imagem garante esta alcunha. Pretende-se daqui por diante identificar na produção de *Sandman* esta dimensão plástica da imagem nos quadrinhos, particularmente na ênfase em seu processo de criação, desenvolvendo parâmetros que nos possam propiciar um possível classificação estética para este processo de concepção gráfica das histórias em quadrinhos.



Figura 08. Pág.04 do Nº 10 de Sandman. © Neil Gaiman, 1988.



Figura09. Pág.02 do Nº 36 de Sandman. © Neil Gaiman, 1988.



Figura 10. Pág.49 do Nº 75 de Sandman. © Neil Gaiman, 1988.

As técnicas de colagem fruem em período imediatamente posterior, mas com o mesmo impulso influente. Em *Sandman* estes recortes da realidade, cada vez, de maneira mais enfática, procuram inserir uma veracidade incontestada no acompanhamento dos fatos, como expresso nas figuras 08 a 10, onde algumas fotografias, de uma modelo, um passarinho e um castelo, se inserem na história substituindo assim o tradicional desenho, já que tal técnica possui uma função de “estímulo mental” (SANTAELLA; NÖTH, 2001) e que reconhece uma *verdade* objetiva no desenho. Não é mais uma realidade desenhada, inventada e ficcional. É uma realidade vivida, visível e sensorial. Pela evolução da composição ou da liberdade do artista na inserção e aceitação destas técnicas no ambiente, nota-se o quanto isso foi se desenvolvendo ao longo das páginas da revista: da xerografia (fig. 08 e 09) à fotografia colorida (fig. 10), de um quadro da página (fig. 08), passando a uma página inteira (fig. 09 e 10). Da introdução na página (fig.08) até a criação sobre a fotografia (fig.10).

Muitas concepções do campo artístico foram incorporadas na linguagem das comunicações, mesmo que de maneira inconsciente. Do ponto de vista gráfico, as linguagens das vanguardas modernas vêm sendo cada vez mais utilizadas em função de desenvolvimentos técnicos, especialmente na computação. Esses permitem, de forma crescente, o uso das cores nas impressões, além de novos suportes e meios, como vem a ser a tela do computador. (HERMES, 2006, p.113)

Hermes em seu estudo sobre a influência sígnica da arte na produção da imprensa, percebeu que as ilustrações e desenhos publicitários se utilizam bastante de determinados gêneros: “Entre as diversas modalidades artísticas, podemos ver a questão da montagem e a colagem em diferentes configurações. Atualmente, elas aparecem de uma forma direta na produção visual das mídias.” (HERMES, 2006, p.114) significa que tais técnicas parecem ser expressivas para o desenvolvimento de uma semiótica, onde o aproveitamento dos valores contidos nas técnicas e nos recursos visuais característicos de cada uma destas escolas, aqui listadas, é utilizada para dar corpo e sentido ao desenho, a ilustração ou a HQ.

É assim que “inúmeros artistas gráficos modernos circulam entre a publicidade e a HQ, o cartaz e a pintura, a ilustração e o portfólio (...)” (QUELA-GUYOT, 1994, p.117) elemento presente em demasia nas capas realizadas por Dave McKean.

Hermes (1996, p.114), ao contextualizar as artes plásticas, considera que “(...) a montagem tem raízes na idéia de composição. Os elementos plásticos são combinados, ajustados, dispostos, de maneira que se crie uma idéia de totalidade, constituindo assim um objeto.” Não seria esta uma definição completamente aceitável para o cinema? E mais ainda para os quadrinhos? O que parece distingui-las é sumariamente a intensidade ou estrutura do movimento. Críticos e analistas da arte e do design vêm qualificando o movimento presente nas artes plásticas e no cinema. Entretanto, nas HQ esta percepção ainda é deficiente.

A colagem, concordam um grande número de críticos (GOMBRICH, 2002; HERMES, 2006), se inicia com o cubismo já com elementos construídos a partir da colagem como os jornais e as revistas) associando diversos valores do significado e dos significantes pela associação com a cultura de massa, o consumismo, a repetição e a composição, atribuindo a este último, o fator mais importante na criação artística.

A consciência como “colagem” manifesta-se nas representações da pintura e parece ter sido o tipo de representação que os meios técnicos evidenciaram ao longo do século XX, em relações de similaridade e contigüidade, constituindo signos da realidade. (...) A técnica da colagem, assim como pretendia o cubismo, evoca, sobretudo, os tipos de construção que a consciência faz nas tentativas de apreensão da realidade. Isso não ocorre só no plano individual, mas também na instância coletiva. (HERMES, 2006, p.119)

Legando ao design visual um mundo rico de informações a serem exploradas e produzidas, não se perderia tempo com a criação física da imagem, ampliando sua capacidade de manipulação e composição, agregando assim, maior valor artístico, ou a produção de “legissignos” (HERMES, 2006). É assim que o mundo da arte e o mundo do design começam a se fundir e incorporar múltiplas influências nos seus processos constitutivos. É assim que estas colagens se configuraram como o utensílio perfeito para a construção de *Sandman*: “Em colagens, ocorreriam associações não produzidas conscientemente, a exemplo do que acontece nos sonhos, em que as associações aparentemente absurdas revelam desejos inconscientes.” (HERMES, 2006, p.120) Fazendo referências diretas ao universo onírico, já que o personagem principal é o próprio reino do Sonhar, *Sandman* incorpora tal técnica como uma tentativa de impor ao

expectador seus sentidos, invadindo de todos os pontos possíveis (cognitivo, simbólico, visual e argutivo) com sua arte. E a porta de percepção inicial deste processo ocorreu com as capas plásticas de Mckean. Não haveria apelo mais publicitário que este. Tendo em vista que ao se deparar com miolo (os desenhos internos) o impacto da não continuidade desta qualidade artística visível ficava impactada. A plasticidade fotográfica das capas de *Sandman* foi decisiva no processo de apreciação e longevidade na obra estudada. A influência da fotografia no panorama de produção estético também:

A fotografia retirou do pintor a função de retratista, enquanto, ao lado de outros dispositivos técnicos, transformou as formas de percepção. Experiências com fotografias fizeram parte do repertório visual de artistas como Degas e Henri de Toulouse-Lautrec, famoso por seus cartazes publicitários. Alguns visionários reconheciam na fotografia uma nova possibilidade técnica para a arte, mas ela também contribuiu para a transformação das concepções da pintura [...]. (HERMES, 2006, p.116)

Apesar de esta alteração começar já no séc. XIX, com a revolução das artes modernas, sabe-se que foi um processo contínuo que livrou os artistas da preocupação com a representação real e os levou a captação da representação ideal.

Por uma breve análise na história da arte, se percebe que a vanguarda artística e a experimentação estética desempenham importante papel na percepção de seus grandes momentos como foi nas inovações de Picasso, na pintura; de Joyce na literatura; de Eisenstein no cinema, etc., o que pode deixar transparecer que as inovações estéticas de Dave Mckean e Neil Gaiman nesta revista, corroboraram para incluí-los neste panorama de inovações estilísticas que configuram uma **produção artística**. Uma arte.

Bibliografia

AUMONT, J. **A Imagem**. São Paulo: Papyrus, 1993.

CANEPA, L. L. Expressionismo Alemão in MASCARELLO, F. (Ed.). **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papyrus, 2006. p.55-88.

FRANGE, Lucimar Bello. **Por que se esconde a violeta? Isto não é uma concepção de desenho, nem pós-moderna, nem tautológica**. São Paulo: Anna Blume/Uberlândia: EDUFU, 1995.

GOMBRICH, E. H. **História da Arte**. São Paulo: LTC Editora, 2002.

- GROENSTEEN, T. **Histórias em Quadrinhos**: essa desconhecida arte popular. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2004.
- HERMES, G. Da história da arte para as mídias. **Revista Fronteiras** - estudos midiáticos, Unisinos. N.8, 2006, p.112-122.
- GAIMAN, Neil et al. **Sandman**. São Paulo: Ed. Vertigo/ DC Comics. 1989-ss. [on line] (coleção completa: 01-75). Disponível em: <www.portaldetonando.com.br/forum/quadrinhos-gaiman-neil-sandman-saga-original-t898.html>. Acesso em: 02 maio 2006.
- QUELLA-GUYOT, D. **A história em quadrinhos**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- RAHDE, M. B. F. **Imagem. Estética Moderna & Pós-moderna**, Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.
- SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: ed. Iluminuras, 2001.
- VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTE, A. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. 5ª Ed., Campinas: Papyrus Editora, 2008.