

POR UMA DECA-ANÁLISE DA CRIAÇÃO DA IMAGEM NOS QUADRINHOS

FOR A DECAIL ANALYSIS OF IMAGE CREATION IN THE COMICS

10.19177/memorare.v6e22019155-184

Amaro Xavier Braga Jr.⁷⁰

Resumo: Este trabalho analisa o processo de produção de imagens em histórias em quadrinhos, focado nas páginas da revista *Sandman*, de Neil Gaiman, enfatizando o vínculo existente no processo de criação dos desenhos e das páginas aos elementos de composição artística. São feitas associações críticas com dez10 elementos de criação nas artes visuais com base na sintaxe da linguagem visual de Donis A. Dondis: movimento, leveza, montagem, sinuosidade, geometria, repetição, fragmentação, abstração, distorção e profusão. A construção da imagem desenhada nos quadrinhos de Sandman procura ser associada à estética e à plasticidade, resultando na aceção de uma história em quadrinhos de vanguarda inovadora e culturalmente híbrida no seu processo de criação.

Palavras-chaves: Quadrinhos. Análise Estética. Linguagem visual.

Abstract: This paper analyzes the process of producing images in comics, focused on the pages of Neil Gaiman's *Sandman* magazine, emphasizing the link in the process of creating drawings and pages to elements of artistic composition. Critical associations are made with 10 creative elements in the visual arts based on the syntax of Donis A. Dondis's visual language: movement, lightness, montage, winding, geometry, repetition, fragmentation, abstraction, distortion and profusion. The construction of the image drawn in *Sandman*'s comics seeks to be associated with aesthetics and plasticity, resulting in the sense of an innovative and culturally avant-garde comic strip in its creation process.

Keywords: Comics. Aesthetic analysis. Visual language.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Ao se estudar as Histórias em Quadrinhos (HQ's), costuma-se questionar seu surgimento e principais influências históricas na construção das personagens e circuitos ao qual foram produzidos. Encontram-se muitos estudos em torno das mudanças estéticas que assinalam a originalidade e o poder comunicacional de um tipo de linguagem comunicacional que é fortemente associada às HQ's, de um provável surgimento, na chamada "Pré-história" com a arte rupestre, se ampliando no traço fino da *Bandé Dessinée* europeia, à monotipia dos fumetti italianos, passando pelas renovações estilísticas dos mangás japoneses até as interfaces digitais nos Comics americanos atuais e sua versão on line.⁷¹

⁷⁰ Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais, Esp. em Ensino de História da Arte e das Religiões, Esp. em EAD, Esp. em Artes Visuais – Cultura e Criação, Mestre em Antropologia Social, Mestre e Doutor em Sociologia. Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas. E-mail: axbraga@gmail.com.

⁷¹ Estas nomenclaturas não são apenas os nomes que a História em Quadrinhos recebe nestes países, mas; sobretudo, uma intensa definição estética de cada linguagem de quadrinhos neles produzida: *Bandé Dessinée* é o quadrinho

Entretanto, nenhum desses trabalhos se ocupa em propor um escalonamento que leve em consideração a linguagem própria das histórias em quadrinhos. Boa parte das abordagens são historicistas e constroem uma história das histórias em quadrinhos de maneira linear, sem avaliar suas mudanças ou inovações estéticas.

É salutar pensar que, como alguns autores e historiadores defendem (MOYA, 1993), há uma tendência a enxergar o surgimento dos quadrinhos no século XIX, a partir das *splash pages* dominicais dos jornais americanos, ou até um pouco antes, com as gravuras sequenciais europeias. Apesar de não ser difícil ignorar esta limitação e perceber os quadrinhos, isto é, a linguagem sequencial, presente lá nas pinturas rupestres, passando pelos murais egípcios, os livros hebreus, a escrita oriental, os vasos gregos, afrescos romanos, arabescos árabes e iluminuras e tapeçarias medievais, as gravações em pedra dos maias, até nos impressos das tipografias mecanizadas do século XX (BAGNARIOL, 2004).

Antes de tratar da imagem, necessita-se descompor uma associação recorrente que se estabelece (e em boa parte dos estudos se percebe isso), a vinculação da imagem com o texto. Sabemos também que a escrita começou pelas imagens, nas artes rupestres, nos hieróglifos egípcios, nos caracteres chineses e assim por diante. Falar nunca foi uma prerrogativa da voz, mas da imagem. E não é surpresa perceber o quanto disso se relaciona com os quadrinhos. Diversos autores se debruçaram na tentativa de explicitar a longínqua linguagem dos quadrinhos⁷² no percurso histórico da humanidade (BAGNARIOL, 2004; BRAGA JR, 2005), denunciando o quão longínquo é sua ascendência, apesar da grande insistência de outros pesquisadores na delimitação do espaço de surgimento pós-imprensa (MOYA, 1993; FEIJÓ, 1997; IANNONNE e IANNONNE, 2004). A imagem e os quadrinhos têm uma origem comum. Feito esta afirmação, pode-se analisar os quadrinhos por uma perspectiva muito próxima da análise da imagem.

Por mais que se encontre referências ainda imprecisas sobre seu surgimento, por exemplo, com grandes divergências entre os diversos pesquisadores, outras questões são vitais para entender o panorama social no qual se insere essas HQ's. Este trabalho pretende levantar uma dimensão problematizadora para colaborar com este processo de compreensão: **seus processos de apropriação e criação Estética**. Essa preocupação foi o ponto que guiou a construção deste trabalho e intuiu sua aplicação para o universo das artes, do design e da crítica artística.

francês, de traço fino e delicado; *fumetti* são os quadrinhos italianos, tendenciosamente preto-e-branco, rico em ranhuras e hachuras; *mangás* são as hq's japonesas, verticalizadas, cinéticas, e produzidas numa conflitante mistura de simplicidade e exuberância (Vide BRAGA JR, 2005); os *Comics* são ricos em cenários de fundo e coloridos em demasia, principalmente com a inserção de elementos digitais e supra-tecnológicos. Apesar de serem transliterações idiomáticas, é preciso problematizar que também se constituem, em determinada medida, como escolas estilísticas.

⁷² Aqui há uma diferença significativa entre a "linguagem dos quadrinhos" e os "quadrinhos" propriamente ditos, entretanto, o espaço não possibilita o debate apropriado dessa distância e me permito, mesmo correndo o risco de ser mal interpretado, suplantando essa problemática para apresentar o escopo de análise visual, objetivo principal deste trabalho.

O objetivo deste trabalho, portanto, é compreender quais as mudanças estilísticas foram introduzidas no design dos quadrinhos, em seu processo de constituição, criação e circulação, que permitiram compreender os quadrinhos como uma linguagem particularmente artística, evidenciando possíveis aproximações de algumas outras linguagens artísticas com a produção das HQ's, registrando, assim, um certo “(re)nascimento” estético. 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 meu]

Com base nisso, foi selecionada uma série em quadrinhos estadunidense, intitulada “Sandman”, para ser foco dessa análise e explicitar os tópicos aqui discutidos. Sua escolha - intencional - se mostrou significativa tendo em vista estudos preliminares. Foram analisadas 75 edições, a série completa, a partir de uma coleção digital, publicadas a partir de 1989 no Brasil. A escolha desse quadrinho se deu pela diversidade de autores, formas de desenhar e organizar as páginas, permitindo, assim, numa única obra, identificar todos os elementos propostos de organização visual da linguagem dos quadrinhos.

O ensaio e análises desenvolvidas a seguir se preocupam em apresentar as qualidades do fenômeno de criação estética dos quadrinhos e sua funcionalidade comunicacional, e em apontar as qualificações do design próprio das HQ's. É com esse fim que algumas das reflexões sobre o processo de criação da imagem surgiram, a partir dos conceitos filosófico-estéticos generalizados sobre a imagem em associação com a percepção visual nas formas, cores, composição e textura; e que constituirão, a seguir, boa parte das análises sobre a produção visual de *Sandman*.

2 DA DECA-ANÁLISE DE CRIAÇÃO DA IMAGEM

Sugere-se, aqui, uma instância para se analisar a construção da imagem nos quadrinhos: temáticas de composição visual baseadas em dez categorias constantemente associadas, nas artes visuais, ao processo criativo do artista enquanto recurso estético valorativo da composição de sua obra, aqui nomeada de *deca-análise*.

A *deca-análise* toma como base os estudos de Dondis (1991) na sintaxe da linguagem visual, que se propõe avaliar a imagem sobre dez categorias arquetípicas baseadas em conceitos plásticos, assim sugeridos: movimento, leveza, abstração, fragmentação, distorção, geometria, montagem, profusão, repetição e sinuosidade. A técnica-estilística já percebe a criação da imagem com base nos processos característicos de cada um dos segmentos culturais de quadrinhos, explicitando suas

particularidades “nacionalizadas”. Propõe-se, a seguir, exercitar a aplicação destes conceitos na identificação de seus elementos em algumas histórias em quadrinhos e, posteriormente, no objeto fim desse estudo: a revista *Sandman*, exclusivamente avaliando as páginas das edições desta história em quadrinho; pois, como nos revela McCloud (2006, p. 221): “esta pequena tecla retangular que chamamos de ‘página’ constitui único foro para as histórias em quadrinhos longas durante o século, e várias gerações de artistas conceberam milhares de soluções criativas para os problemas que ela apresenta”.

O que demonstro a seguir são justamente estas “soluções criativas” instauradas pelos desenhistas de Sandman na construção de suas páginas, servindo não só para avaliar a qualidade do processo de criação dessas imagens; mas, ao mesmo tempo, instaurar bases metodológicas para analisar visualmente a produção de histórias em quadrinhos.

2.1 O MOVIMENTO NOS QUADRINHOS

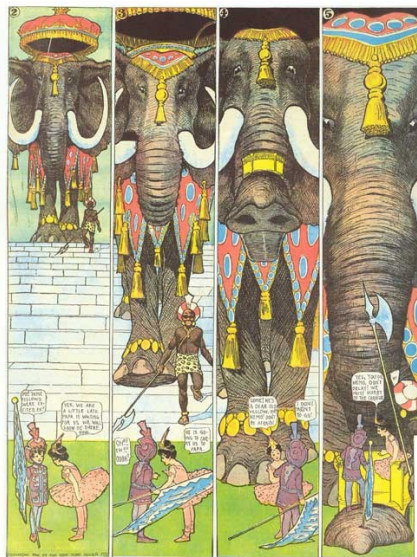
“Movimento” é um processo de deslocamento, espacial ou significativo, de um registro imagético. Apesar da grande importância que o *movimento* tem hoje na modernidade, sua trajetória pode ser a mesma do desenvolvimento artístico. Em cada passagem de período estético, percebe-se que a procura pelo movimento foi buscada à exaustão, chegando a criar escolas bem específicas (como o futurismo e o cubismo, por exemplo). Nos quadrinhos, assume a mesma forma. Inclusive, diversos meios de conseguir movimento através de uma imagem bidimensional foram inauguradas nas HQ’s, como o *zoom* em “Little Nemo in the Sumberland” (fig.01 e 02), presente nos quadrinhos de *Sandman* com os mesmos recursos gráficos (fig.03 e 06)⁷³.

Figura. 01 - Little Nemo de Winsor McCay. Figura. 02 - Little Nemo de Winsor McCay Figura. 03

⁷³ A influência de McCay em Sandman é explícita e denunciada pelo autor. Em uma das edições da revista, o próprio autor concebeu uma página de homenagem ao Nemo, seguindo a mesma composição do original.



Fonte: passodotempo.files.wordpress.com/2008/06/nemo.jpg



Fonte: www2.mrbklyn.com/images/LittleNemo.jpg



Fonte: p. 13 do N° 02 de Sandman

Os desenhos colocados justapostamente lado-a-lado dão uma indicação precisa de movimentação espacial da figura-objeto, indicando assim uma passagem, um deslocamento. O que McCay inaugurou foi transformar isso em sistema de aproximação e distanciamento, criando efeitos visuais inovadores, posteriormente muito utilizados no Cinema.

Na figura 06, encontra-se uma indicação de movimento escalonada de seqüências complementares, identificadas por McCloud (2005) como “cena-a-cena”, em que a movimentação das personagens se processa mentalmente, ao passo que os intervalos

Figura 04



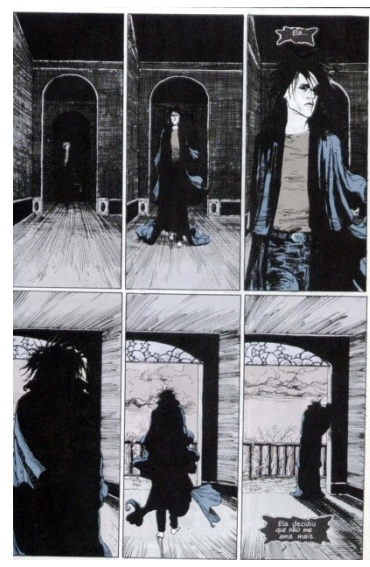
Fonte: p. 17 do N° 11 de Sandman.

Figura 05



Fonte: p. 17 do N° 11 de Sandman.

Figura 06



Fonte: p. 03 do N° 42 de Sandman.

entre as cenas são completados pelo olhar mental do leitor. As fig. 04 e 05 mostram uma sequência de duas páginas nas quais o movimento da cena desenhada é seguido pelo compasso do voo do corvo que emoldura o fim das duas páginas. Nessa inferência vemos a representação do “Timing”:

[O tempo] é uma dimensão essencial na arte sequencial. (...) [ele] se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles. (...) [enfim,] uma ação simples em que o resultado (...) é prolongado para realçar a emoção. (EISNER, 1989, p.25)

Essa representação bem particular de movimento aparece de forma bem incisiva em *Sandman*. Na página 14 do nº 29 (fig. 07), uma dimensão de movimento temporal é realizada praticamente mudando apenas um único quadro numa sequência de cinco: os dois primeiros quadros se repetem depois do terceiro, invertendo a ordem. Uma clara dimensão do movimento gráfico. Já nas fig. 08 e 09 temos um Timing paralelo à cena principal. Na primeira, o enquadramento, congelado no 1º plano, vai se inclinando fazendo com que a figura do *Sandman* se torne mais visível, ao passo que um anjo desce, e todos se encontram no último quadro. Na segunda, enquanto um diálogo se desenvolve no centro do quadro, um personagem interage fisiologicamente com o cenário.

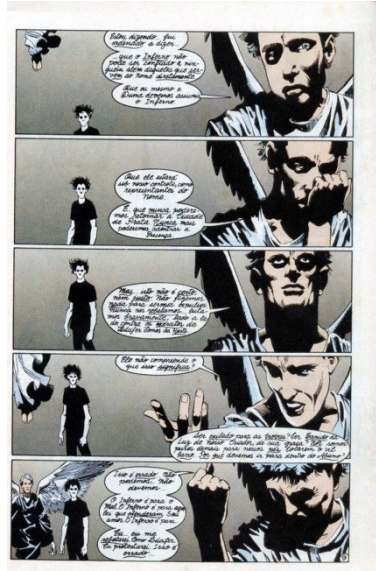
São a estas sutis referências visuais que acompanham alguma cena mais estagnada, porém que se apresenta com grande indício de movimento, principalmente temporal, a que se identifica o efeito, denominado por Eisner (1989), de ‘Timing’ ou de ‘Ralenti’ como é definido Gubern (1979, p.143) onde a “distorção do fluxo do tempo real a fim de produzir a impressão de que uma ação dura mais do que aconteceria na realidade”.

Figura. 07



Fonte: p. 14 do N° 29 de Sandman

Figura. 08



Fonte - p. 08 do N° 27 de Sandman

Figura 09



Fonte: p. 15 do N° 30 de Sandman

Essa representação gráfica do tempo, indicando movimento, se apresenta de diversas outras formas ao se considerar a estética vinculada à nacionalidade. Assim aquelas desenvolvidas pelos japoneses e seus mangás terminaram por apresentar uma estética totalmente própria e inaugural:

Ele [o *manga*] tem formas próprias, a começar pelas páginas em duas cores e o formato original invertido, que mantém o modo de leitura japonês. (...) É muito importante também notar a diagramação desses quadrinhos, o uso de grandes onomatopeias e linhas de fundo para dar noção de velocidade, e a chamada linguagem cinematográfica, com perspectivas que exploram a ação e o sentimento dos personagens. (BRAGA JR, 2005, p. 75)

O movimento nos mangás é intermitente e indicado de duas formas, aparentemente antagônicas: primeiro, as linhas de velocidade (como na fig. 12) nos fundos dos desenhos que, ao desfocar um cenário, indicam visualmente o deslocamento físico do personagem, como o efeito posteriormente surgido no cinema, pelo qual a lente de câmera fica focada no primeiro plano da imagem, enquanto o cenário se desloca; e, segundo, a temporalização de uma cena, muitas vezes construída como uma sequência de imagens em câmera lenta ou sem auxílio de textos que recortam imagens, que, quando processadas pelo olhar, indicam claramente um movimento, não necessariamente espacial, mas temporal, como afirma Eisner (1989, p.30): “o número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo”; o que se pode perceber nas figuras 10 e 11.

Na fig. 10, o tempo fica determinado pelo plano geral recortado. Os olhos se detêm em cada calha aberta, gerando uma grande passagem de tempo. Por estarem em preto, ampliam ainda mais este efeito. (Efeito semelhante ocorre na fig. 11).

Figura 10

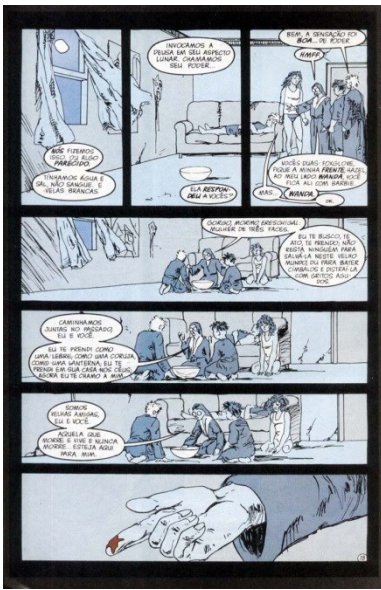


Figura 11

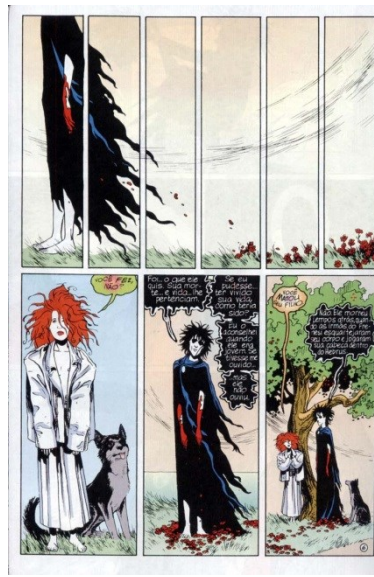


Figura 12



Fonte: p. 19 do N° 34 de Sandman

Fonte: p. 12 do N° 49 de Sandman

Fonte: p. 20 do N° 02 de Sandman

O tempo da cena passa bem devagar devido ao número de calhas presentes, sendo ampliado pela composição do desenho que indica uma angulação diferenciada na veste e no cair das folhas, elementos que, quando em organização, produzem o efeito de tempo parado ou em câmera lenta.

De certa forma, é o movimento oriundo de uma percepção ou leitura de base tecnológica (o cinema, os efeitos mecânicos do maquinário, por exemplo), porém reinseridos em um sistema tradicional e pré-tecnológico: o desenho. O que os japoneses implantaram em seus desenhos sequenciais é resultado de uma percepção advinda da fusão óptica inaugurada pelo cinema, ao projetar imagens sequenciais em alta velocidade em um mesmo ambiente, evidenciando a contínua troca estética entre as linguagens artísticas discutidas anteriormente.

Essas indicações do movimento, por si, também aparecem nos quadrinhos, na utilização de linhas curvas na composição dos quadros ou na arte-final dos personagens. É assim que, baseados no manifesto futurista que considerava os efeitos de luz e velocidade sobre a forma, diminuindo sua configuração visual, alguns desenhistas, na preocupação da indicação de movimento, desmaterializaram seus objetos, na tentativa de induzir essas ações⁷⁴.

O último sentido do *movimento* aqui analisado é aquele proposto por Duchamp, ao desenvolver as técnicas do *Ready-made*, isto é, a apropriação que o artista faz das coisas já prontas, enaltecendo assim que a criação se direciona ao contexto que a obra se insere, não propriamente a sua criação plástica. Com base nessa máxima, o deslocamento de um objeto de sua função original

⁷⁴ Efeito que acomete algumas obras de arte como em “Nú descendo as escadas” de Duchamp e cujo efeito semelhante é reproduzido nas corridas do personagem “Flash” da DC Comics e vários mangás japoneses.

e utilitária se configuraria como um movimento, já que ganharia uma função artística, agregando-lhe função estética ou conceitual.

Ou, ao se tentar perceber como transportar o conceito de *ready-made* para as histórias em quadrinhos, não é difícil achar referências no trabalho de um artista chamado **Dave McKean**⁷⁵, capista da série *Sandman*, cujas capas refletem bem esse discurso. O que é interessante foi sua ousadia em fazer uma HQ, utilizando outras coisas que não o desenho ou a pintura. No meio das sequências das histórias, ele introduz fotos, montagens de recorte de papel, instalações com lixo, formando imagens; e pedaços de corrente, filme, qualquer outra coisa que não se imaginaria fazer parte de uma HQ. É o "deslocamento" que se inaugura nesse movimento. Essa última característica será muito recorrente na avaliação da revista *Sandman*, apresentada mais adiante no tópico Montagem.

2.2 A LEVEZA NOS QUADRINHOS

A *Leveza* nas artes visuais pode estar associada a dois fatores: plásticos e conceituais. O conceitual envolve a associação com elementos associados simbolicamente à leveza: nuvens, fumaça, vento, penas, enfim, qualquer signo cujo valor estético, culturalmente, lhe seja atribuído, como embriaguez ou dança, por exemplo. Já o plástico envolve a percepção visual da claridade, dos traços finos e rápidos, da transparência na pintura ou cores com tons suaves, da iluminação, clareza nas formas e superfícies lisas, na verticalidade dos planos, tais quais aqueles propostos pela Escola de Gasglow (SENAC, 2008).

Ao se associar *Leveza* aos quadrinhos, a questão do traço desenhado ou o tipo de arte-final pode atribuir ao segmento essa qualificação. A linguagem da *Bandé Dessinée* (BD) se configura nesses moldes. Também conhecida como escola belga de desenho, consiste na produção dos desenhos sequenciais com um traço fino, com poucas linhas curvas prolongadas e sem ranhuras estridentes ou manhas de grandes proporções, que terminam por atribuir ao desenho um caráter de limpidez ao conjunto geral de uma página. Nesse aspecto se destaca o trabalho de Hugo Pratt (fig.13), na produção do personagem chamado Corto Maltês, cujas histórias, além do traço fino finalizado no nanquim, são repletas de referências a nuvens, vento e regiões náuticas ou praias; elementos que, continuamente, são associados à leveza.

O mesmo recurso estilístico é usado em *Sandman*. Algumas sequências, com o intuito de serem associadas ao Sonhar ou demais conceitos relacionados à leveza, se utilizam de traços finos ou mesmo sem arte-final, ficando só no lápis claro para indicar suavidade (Fig.14).

⁷⁵ Desenhista de um álbum sobre um personagem bem famoso: **Batman: Asilo Arkan, cujos elementos gráficos de composição são relacionados diretamente a essa acepção da montagem.**

Figura 13

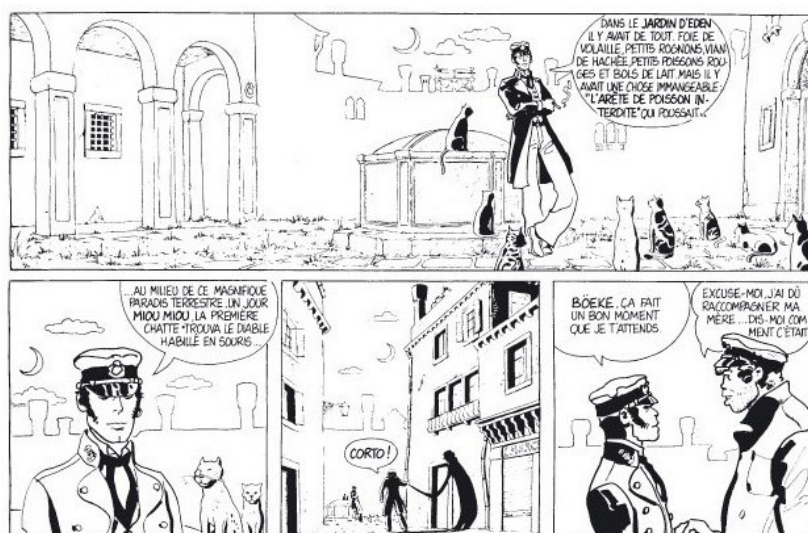
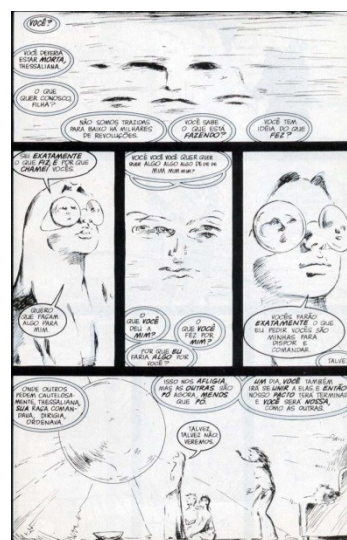


Figura 14



Fone: página de BD de Corto Maltese de Hugo Pratt. Fonte: <http://apu.mabul.org/up/apu/2008/06/19/img-150017legiy.jpg>

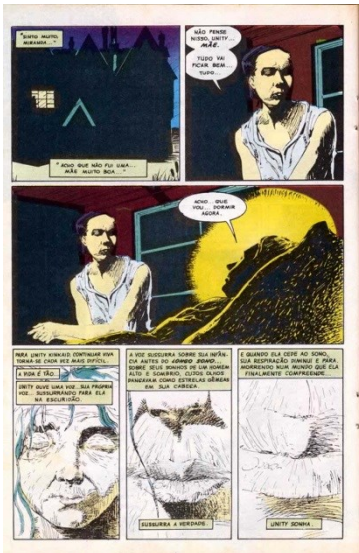
Fonte: p. 20 do N° 34 de Sandman

A linha fina ainda é acompanhada de um cenário que se dissolve em traços de espessura menor que não interferem na percepção visual dos quadros. Isto é, não há uma competição visual entre imagem de primeiro plano e segundo e terceiro plano. Quando a coloração é abandonada e substituída por traços finos e leves (fig.15) e suas histórias se produzem quase sem o desenhar, só pequenos traços (fig. 16) são utilizados de maneira a brincar com o negativo ou positivo da aquarela (fig. 17), por exemplo, lembrando as experimentações plásticas de Toulouse Lautrec na produção dos cartazes de cabarés.

Figura 15

Figura 16

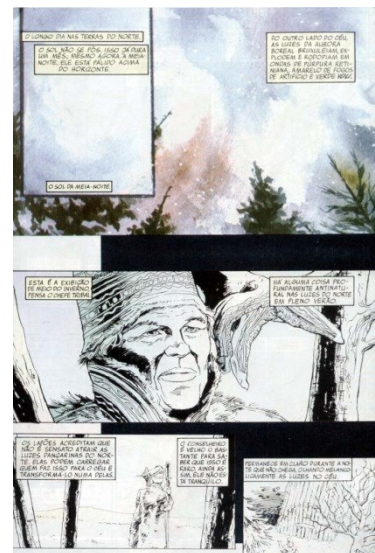
Figura 17



Fonte: Pág. 09 do N° 16 de Sandman



Fonte: p. 23 do N° 34 de Sandman



Fonte: p. 03 do N° 44 de Sandman

Um outro segmento dos quadrinhos a incorporar bastante o aspecto de *leveza* é o mangá. O desenho japonês segue um traço limpo, sem muitas ranhuras ou sombreados, de forma a contornar o desenho. As sombras e texturas não são atribuídas no desenho, e sim na arte-finalização com o auxílio de retículas, porém em tons de cinza muito próximos do tom do lápis. Os personagens tendem a apresentar traços simples, cuja definição é atribuída em poucas linhas. Há uma preocupação com as expressões faciais e corporais, assim como o cabelo, interferindo na própria constituição dos personagens. Cortes, formas, volumes e tamanhos são executados ao extremo. Existe, portanto, uma grande preocupação com a cabeça dos personagens e suas vestes que sempre são bem trabalhadas, nos mínimos detalhes. Já outros elementos, como estrutura do corpo, detalhes dos membros, compleição física e proporções reais são deixados de lado. Cenários são muitas vezes dispensados: são desenhados em fundos brancos ou acompanhados de linhas de ação. Os desenhos tendem a uma caricatura e ao estereótipo; ou os rostos são extremamente perfeitos e equilibrados ou apresentam características peculiares que são levadas ao extremo. Elementos esses que podem ser percebidos também entre as páginas de *Sandman*.

2.3 A MONTAGEM NOS QUADRINHOS

“Montar é unir elementos com a finalidade de se produzir um todo coerente, portanto a montagem é o resultado das combinações e justaposições estabelecidas entre esses elementos” (SENAC, 2008, s/p). A montagem, aliada a colagem, foi um grande propulsor de desenvolvimento da plasticidade contemporânea. Inúmeros artistas a partir de Picasso, passando por Braque, Hausmann até Wahol, construíram linguagens próprias e particulares utilizando esses princípios. Às

vezes essas montagens se constroem com uma articulação entre planos e linhas de materiais de naturezas diversas, mas que se complementam na produção do artista, produzindo um diálogo, na maioria das vezes decifrável pelo observador. A coerência da montagem consiste em reunir signos que se comuniquem com um sentido linear de leitura da imagem. Desvendado o sentido, muitas vezes orientado pelo título ou contexto que se insere a obra, a coerência é conseguida. Pode-se enxergar a *montagem* como um concílio de várias visões plásticas sobre um mesmo suporte de modo a estabelecer uma comunicação entre eles ou criarem um sentido.

O último, e talvez mais recorrente dos sentidos da *montagem*, é aquele associado ao cinema: onde a estrutura narrativa é construída por uma sequência ininterrupta de cenas ou planos de imagem, anteriormente dispostos de forma diferente. O esquema cinematográfico e posteriormente, o televisivo, que lhe é complementar, produz um grande efeito norteador: montar é o conduzir. A montagem se configura na vídeo-arte e no cinema como os meios necessários por onde a estética artística flui e é percebida pelo observador.

Nos quadrinhos, a montagem é o coração da sequencialidade. Montar é justapor os quadros desenhados em sequência. É criar o ritmo da história. É dar sentido ao inúmero conjunto de imagens que lhes compõem. A montagem é conseguida, portanto, se utilizando dos requadros: as linhas fechadas que circundam o desenho ou parte dele, atribuindo tempo, velocidade e sentido a leitura, seja de forma tradicional (fig. 19), seja de forma inovadora (fig. 21). Esses requadros se organizam em vinhetas que por sua vez se constituem em pranchas, que comporão de forma imediata uma página. Assim como a montagem toma como parâmetro uma sequência finita e já tradicional de organização de sua exibição, daí porque a montagem cinematográfica pressupõe 16 quadros por segundo, os quadrinhos estão também circunscritos aos modelos gráficos de impressão, o chamado corte “ortogonal estático” (QUELLA-GUYOT, 1994, p. 118)

Figura 18



Fonte: p. 26 do N° 02 de Sandman

Figura 19



Fonte: p. 18 do N° 65 de Sandman

Figura 20



Fonte: p. 03 do N° 01 de Sandman.

Figura 21



Fonte: p. 21 do N° 01 de Sandman.

Assim, idealiza-se, a partir de outros estudos que analisaram a dinâmica visual de organização das páginas de quadrinhos (Cf. BRAGA JR, 2005) e das análises das próprias páginas de *Sandman*, um esquema teórico-metodológico para analisar a montagem nas HQ's, que parte da composição das vinhetas ou requadros, sobre quatro princípios básicos:

(1) *Submisso à Narrativa Textual*, (Fig. 19), na qual normalmente aparecem requadros justapostos de maneira contínua e uniforme, sem alteração de tamanho, posição ou dimensão.

Normalmente se organizam em 3 ou 4 conjuntos de quadros, em fileira de $\frac{1}{3}$ ou $\frac{1}{4}$ da página. Esse tipo de montagem deixa o desenho dependente do roteiro e atribui a este uma maior responsabilidade de concepção, e que limita, por parte do quadrinhista, o uso do balonário ou texto, já que sua repetição demasiada implicaria em poluição visual da página.

(2) *Submisso à Narrativa Estética*, (Fig. 20), na qual os quadros se alternam de tamanho e posição para criar efeitos visuais nas páginas, independentemente da importância de determinada cena, normalmente com os elementos ultrapassando as cenas de requadro ou em proporções avantajadas ou ângulos inusitados. Esse esquema de montagem proporciona ao artista gráfico expor grandes elementos plásticos e visuais que enriquecem a composição visual da página como um todo.

(3) *Submisso à Narrativa Retórica*, (Fig. 21), na qual a disposição dos quadros e desenhos segue as necessidades da narrativa textual, necessariamente apoiando os objetivos de informação e conduzindo os sentidos do observador, como arquitetado na composição da montagem da figura 21, na qual o requadro é circular, imitando o olho mágico narrado na história. Apesar da riqueza plástica que essa técnica propicia, é comum que seu uso se limite entre algumas páginas de uma história, já que seu uso contínuo fragilizaria seu próprio efeito.

(4) *Submisso à Narrativa Tabular*, (Fig. 18), na qual os quadros e desenhos não se encaixam, necessariamente, nem na narração, nem na estética visual; mas na organização dos quadros na página, se alongando a fotografia ou recorte da imagem de acordo com o espaço disponível para construí-la, gerando imagens pouco funcionais e ações de preenchimento dos espaços vazios. Esse tipo de montagem é o menos expressivo dos quatro.

Figura 22

Figura 23

Figura 24

Figura



25

Fonte: p. 14 do N° 02 de Sandman Fonte: p. 15 do N° 02 de Sandman



Fonte: p. 16 do N° 02 de Sandman



Fomte: p. 17 do N° 02 de Sandman

Apesar da *Narrativa Retórica* ser mais frequente nos quadrinhos contemporâneos, posteriormente ao surgimento das *Grafic Novels*, encontra-se um crescimento considerado das *Narrativas Estéticas* como processos constitutivos da criação das imagens nos quadrinhos. Nesta sequência, (fig. 22 a 25), se percebe claramente como os quadros foram organizados seguindo um intuito estético geral e amplo, percebível apenas em página dupla, com a formação dos arcos e elipses emoldurando todos os quadros, e cujas estéticas de montagem apresentadas anteriormente encontram-se misturadas, principalmente nas figuras 24 e 25.

Já a montagem na perspectiva cubista, supracitada no início desse tópico, aparece nos quadrinhos com trabalhos cujas imagens foram criadas a partir da inserção de elementos estranhos ao desenho: fotografias, recortes, colagens de filmes e objetos tridimensionais, que inauguram uma outra linguagem na produção de quadrinhos.

2.4 A FRAGMENTAÇÃO NOS QUADRINHOS

Diretamente relacionada ao tópico anterior, a *fragmentação* pressupõe uma ruptura na unidade do todo. Uma imagem fragmentada é um recorte. Também se referencia como um processo de divisão de um todo, o que permite acessar passo-a-passo o processo de composição de uma imagem. Fragmentar, portanto, pressupõe decompor. Esse processo está na imagem da TV e do Cinema e nas modalidades de Gravura. E está na imagem publicitária exposta nos outdoors. A fragmentação pressupõe um deslocamento da imagem em si mesma, de modo a permitir ao observador recompô-la e atribuir-lhe sentido.

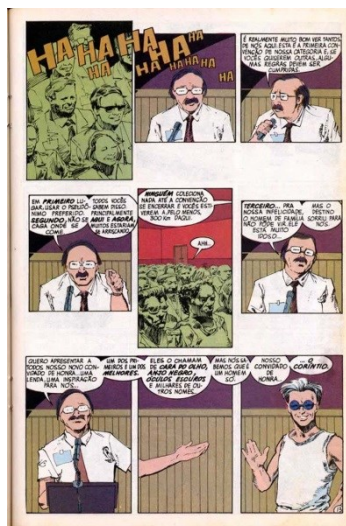
Nos quadrinhos, encontra-se presente e de forma nítida o processo de fragmentação do fluxo de acontecimentos através da imagem repetida. Elemento de composição frequente nos mangás,

inclusive na interrupção da narrativa linear com a introdução de cenas atemporais nas quais o autor discute o próprio processo de criação da história ou cena; o que lembra as experimentações estéticas de Eisenstein no cinema, com processo de fragmentação bem semelhantes⁷⁶.

Também nas ações de composição de sequências narrativas em que impera algum clímax particularmente relativo ao congelamento de uma imagem de aproximação ou detalhamento (como aqueles apresentados nas fig. 03 e 11). Encontra-se semelhança em quadrinhos produzidos em *Submissão a Narrativa Textual*, principalmente os produzidos a partir de adaptações literárias ou históricas, nos quais as cenas quadrinizadas se comportam mais como ilustrações que complementam o texto, criando assim uma performática fragmentação de uma possível sequência imagético-narrativa⁷⁷.

Nas figuras 26 e 27, se encontra dois exemplos de fragmentação. No primeiro (fig. 26), a sequência de falas é fragmentada e entrecortada com a imagem da plateia, com um tamanho maior e um padrão de cor contrastante (vermelho e verde). Os retângulos em branco ampliam ainda mais a sensação de fragmentação. No oitavo quadro dessa mesma página, houve uma quebra na cena, aparecendo apenas a mão do personagem, contribuindo para uma sequência harmônica da página. No segundo (fig. 27), uma única cena é feita em pedaços (12), que juntos compõe a imagem, mas se partiram para propiciar ao expectador uma visão escalonada e prolongada do momento.

Figura 26



Fonte: p. 14 do N°13 de Sandman

Figura 27



Fionte: p. 28 do N°13 de Sandman

⁷⁶ Como aqueles do filme “Outubro” de 1927.

⁷⁷ Um bom exemplo disso foi a publicação “Casa Grande e Senzala em Quadrinhos” de Gilberto Freyre. Elementos presentes também no vol.1 do álbum “Passos Perdidos, História Desenhada” de Roberta Cirne e Danielle Jaimes, ambos publicados em Recife (PE).

Enfim, fazer quadrinhos é compor uma sequência de imagens fragmentadas que podem despertar uma compreensão sobre seus significados. Bons quadrinhistas, cientes disso, conseguem, através desses fragmentos, tecerem verdadeiras colchas estéticas de significado atemporal.

2.5 A GEOMETRIA NOS QUADRINHOS

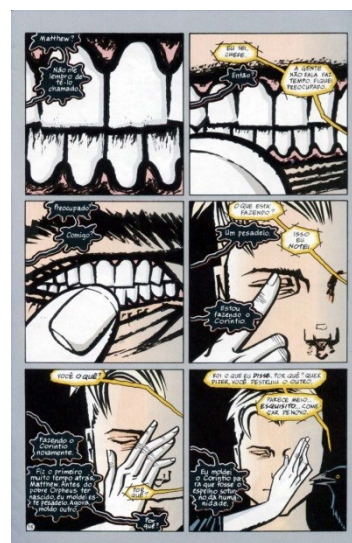
“A geometria constitui (...) uma linguagem abstrata capaz de criar o espaço plástico de uma obra sem recorrer à figuração naturalista.” (SENAC, 2008, s/p). Apesar de ser de conhecimento geral que a geometria, enquanto princípio, tem sido aplicada na arte desde o séc. XV, foi com os movimentos de arte moderna que ganhou um status mais amplo e nostálgico, cujas referências estão válidas até os dias atuais (GOMBRICH, 2002). A segunda grande efervescência da geometria no modernismo inaugurou, grosso modo, uma racionalização na produção da arte; esquemas pré-programados de criação da arte, baseados nos cálculos e no planejamento das formas constitutivas.

Figura 28



Fonte: p. 02 e 03 do N° 28 de Sandman

Figura 29



Fonte: p. 15 do N° 57 de Sandman

Um dos efeitos mais comuns nos quadrinhos ocorre pela justaposição dos quadros, gerando efeitos métricos a partir das formas conhecidas, a começar pelo quadrado, como na fig. 28, na qual os polígonos se alternam entre as páginas organizando a sensação de harmonia. Já na fig. 29, os quadrados regulares são usados para indicar a simetria necessária para a indicação de movimento.

Figura 30

Figura 31



Fonte: p. 24 do N° 39 de Sandman



Fonte: p. 27 e 28 do N° 36 de Sandman

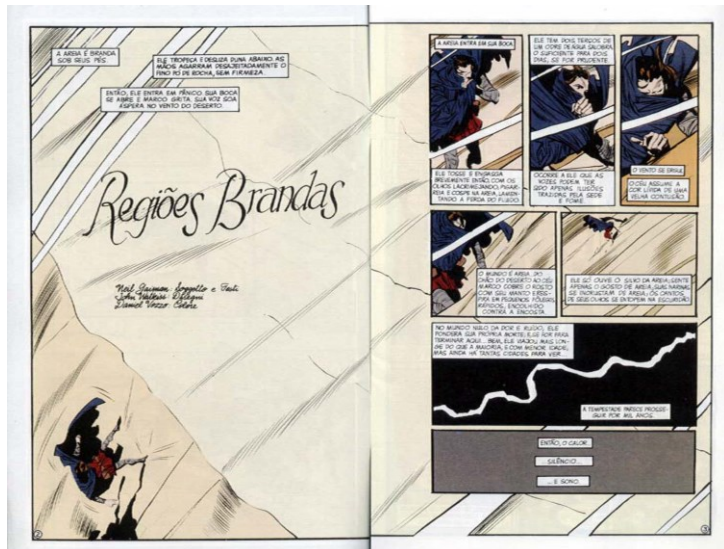
A geometrização da composição sequencial também é sentida no posicionamento das legendas e do texto balonado. Na fig. 30, se percebe como os retângulos de texto se harmonizam com as imagens em dois blocos regulares, onde ordem e desordem se manifestam de forma inversa. Cadência racional também presente nas sequências logo abaixo (fig. 32 e 33), os textos se intercalam de posição, subindo e descendo na verticalidade dos requadros, na fig. 32, e se alternando em cima e em baixo, pequeno e grande, do lado esquerdo e do lado direito e por fim centralizado, na fig.33:

Figura 32



Fonte: p.. 03 do N° 43 de Sandman

Figura 33



Fonte: p. 04 e 05 do N° 39 de Sandman

Por mais que essa *geometrização racional* do fazer artístico se torne ideal, regendo os espaços, as linhas e os planos de criação de qualquer imagem, mesmo quando esteja vinculada a

uma abstração da forma figurativa; há, sobretudo, um caráter estático e matemático na criação, terminando por ter ainda grande influência no design e na arquitetura e, por conseguinte, nos quadrinhos.

2.6 A Sinuosidade nos Quadrinhos

A sinuosidade atribui à imagem uma constituição cujas linhas ondulam e se curvam, atribuindo agilidade e elasticidade ao objeto retratado ou construído, estabelecendo um nível de unidade plástica à composição. A sinuosidade tende a desenvolver na arte um ritmo contínuo por onde a imagem se desenvolve. O observador fica preso a esse acompanhamento visual, se demorando na apreciação e sendo por ela conduzido. Essa condução também se relaciona com a sensualidade, percebida imageticamente como curvilínea, isto é, fluida, feminina e por isso sinuosa!

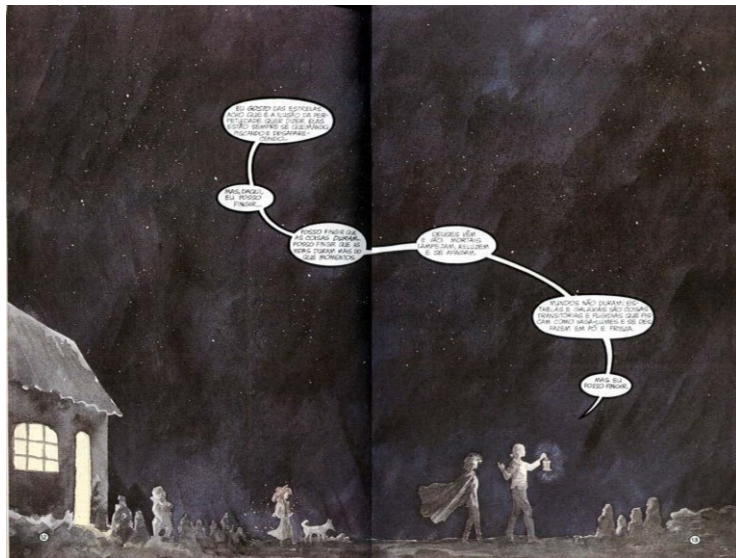
Ao se retomar as figuras 22 a 25, pode-se perceber como a sinuosidade das linhas que marcam os quadros, pode contribuir para a dinamicidade dos desenhos organizados em uma página. Elas transportam o observador pelo caminho idealizado pelo artista, evitando assim seu desvio ou rebeldia na apreciação de seu produto.

Figura 34



Fonte: p. 07 do N° 29 de Sandman

Figura 35



Fonte: p. 14 e 15 do N°48 de Sandman

Na fig. 34, fica evidente o desempenho da composição sinuosa que norteia o leitor no decorrer da cena, inspirando uma movimentação única e apreciativa. Andamento ainda mais evidente na fig. 35, na qual, em uma cena dupla em uma grande mancha escura, um “s” conduz o leitor pelos informes necessários. É perceptível também que, a partir da composição dos personagens na parte de baixo da página dupla, os elementos formam uma curvatura ascendente,

partindo da ponta do teto da casa, baixando pela cabeça da menina no meio da página até o alto da cabeça do garoto na página seguinte, formando uma curva, sinuosa e invisível. Esse arrasto do olhar, idealizado pelo artista gráfico, ocasiona o alongamento da criação visual e atribui à composição uma plasticidade que garante uma apreensão significativa da imagem.

2.7 A Repetição nos Quadrinhos

Apesar da grande associação que a ideia de *repetição* tem com a industrialização, a modernidade e a massificação, deve-se aproximá-la daquela conceituação surgida no trabalho de Pollock, no qual a composição segue uma perspectiva de homogeneidade em que não há ênfases a forma. Apesar de sua linguagem seguir uma tendência do expressionismo espontâneo, produzindo imagens que podem receber atribuições adjetivas que não corroborem diretamente com a ideia, tais como, “sujo”, “caótico”, “desordenado”, essa ambientação permite que o observador desenvolva um olhar inquietante sobre a obra visual, efeito esse reinserido na produção de determinadas imagens contemporâneas e nos quadrinhos apresentados mais adiante.

Antes, outras acepções do conceito de *repetição* se apresentam, como por exemplo, a questão do ritmo visual ocasionado pela repetição dos planos e sequências; gerando harmonia ou desarmonia ao passo que se constrói regularmente. Resgatando as figuras 04 e 05 e, ainda, as de 07 a 11, encontrar-se-ão amostras da repetição como descrito acima.

Além disso, uma terceira circunstância aqui se insere: a repetição não propriamente está apenas na imagem real, visível, mas também em suas representações⁷⁸. Nas histórias em quadrinhos, os elementos sígnicos da composição visual, mas que não são diretamente o desenho, a forma e a cor, agem, gerando interferência e repetição. São eles: os balões e as legendas, e em terceiro momento, o texto; que, nessas circunstâncias, assume função imagética ao desvelar a imagem ou repeti-la. Nos quadrinhos se desenvolve momentos onde o texto de suas narrações ou diálogos estão vinculados à cena visualizada, repetindo-a, criando um ritmo de visualização imagética que, por muito tempo, se configurou como símbolo da linguagem das HQ's, no qual o texto descrevia a imagem.

Figura 36

⁷⁸ Aqui se resgata o trabalho conceitual de Joseph Kosuth chamado “Uma e três cadeiras” de 1965, no qual a cadeira está artisticamente *representada* em uma fotografia, em um texto e em uma cadeira “real” que separa suas representações anteriores.



Fonte: p. 24 do N° 15 de Sandman

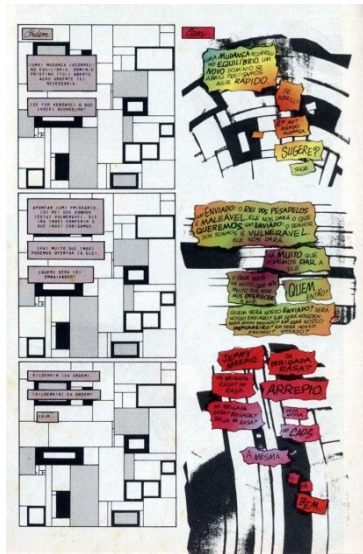
Os balões e legendas, significados em círculos ou elipses, em quadrados ou retângulos, vão se repetindo nas páginas; criando uma sequência rítmica que corrobora ou não para a harmonia visual da página. Alguns artistas, ao reconhecer essa importância visual, se utilizaram de grandes composições plásticas, a partir desses balões e legendas, direcionando-os como elementos integrantes do desenho; não os substituindo em seus sentidos básicos, como no caso dos quadros de Will Eisner, mas auxiliando na percepção visual do caráter de fruição da imagem na página.

Um último sub-conceito retirado da *repetição* no caso das HQ's ocorre com a utilização da cor (fig. 36). Considerando a necessidade de repetição demasiada de desenhos que, justapostamente, criam uma sequência, a cor repetida cria um efeito de padrão específico dos quadrinhos. Se essas manchas forem separadas de suas linhas fechadas que cercam e delimitam sua aparência, o desenho, não estarão em plena concordância com os sentidos do abstracionismo? A composição torna-se, portanto, um elemento imprescindível para o ordenamento dessas imagens.

2.8 A Abstração nos Quadrinhos

Ao se deparar com a explicação do conceito de abstração, a saber: “(...) o uso de formas e cores liberadas da função de descrever a aparência de coisas reconhecíveis” (SENAC, 2008), visualiza-se não só a ação de depuração da imagem – mais costumeiramente relacionada a esse conceito – mas também uma representação de liberdade na composição e registro da imagem que não segue os parâmetros pré-estabelecidos no processo de figuração. É o rompimento das formas conhecidas ou esperadas tradicionalmente, em determinado segmento, que o configuram como abstrato.

Figura 37



Fonte: p. 12 do N° 24 de Sandman

Figura 38



Fonte p. 10 e 11 do N° 56 de Sandman

O raciocínio do abstracionismo ou do neo-plasticismo, por exemplo, se dá através da cor que, ao estruturar um novo processo de construção da imagem, simplificador de sua composição, busca aquilo que é necessário para a percepção artística; uma percepção que passa a ser cromática e não necessariamente dependente do figurativo, como apresentado nas figuras 37 e 38. Percebe-se ainda este verticalismo de composição do neo-plasticismo, presente nos mangás. As composições dos quadros em algumas histórias japonesas, emolduradas por tonalidades de impressão azul, rosa e verde, dissociadas do monopólio do preto, não seriam inovação estética similar àquela imposta pelo neo-plasticismo de Mondrian, em suas composições numéricas? Nesse caso, seu estilo abstrato estaria atrelado à questão da composição e da geometria, já debatido em tópico anterior.

Uma última concepção da abstração nos quadrinhos se dá com a redução da imagem em seu significado mais básico, como o exercício de desconstruções do desenho de um boi feito por Picasso, reduzindo-o a apenas três traços. É assim que o traço, característico dos quadrinhos e próximo à abstração, poderia se configurar, no desenho de Henfil, um abstracionismo aceitável⁷⁹. A abstração nos quadrinhos termina por se configurar como uma imagem não-icônica, isto é, qualquer imagem que não represente algo que se assemelhe a um tema reconhecido (McCLOUD, 2005).

⁷⁹ Seu traço característico, quase abstrato, passou a ser reconhecido pela crítica especializada como um desenho caligráfico, isto é, espontâneo. Detalhe que o aproxima ainda mais das técnicas contemporâneas de produção de pinturas abstratas.

2.9 A Profusão nos Quadrinhos

É o excesso de elementos na composição dos trabalhos que se reconhece como Profusão. Nota-se uma certa tendência na construção da imagem na história da arte, em várias escolas, por uma busca pela nitidez. Particularmente uma nitidez na técnica utilizada pelo artista: não se deixava marcas nas pinceladas, não se evidenciava as marcas do escopo, não se desfocava a imagem fotografada; o desenho estava limpo e arte-finalizado, e assim por adiante. A ideia de profusão traz uma ótica cuja observação da obra de arte contempla um caráter visual que poderia ser adjetivado como poluído, confuso, cheio, complexo; por onde a criação se desenvolve. Dessa forma, estruturas complexas se desenvolvem a partir do acúmulo de elementos simples. (SENAC, 2008)

Nos quadrinhos, a profusão se apresenta de forma incontestante: quadros, requadros, linhas em negrito, balões, textos e legendas se aglomeram sobre desenhos simples e complexos, preto-e-branco e coloridos; formando uma série de composições únicas, muitas vezes sem delimitação evidente (como nas fig. 39 e 40).

Figura 39



Fonte: p. 16 do N° 29 de Sandman.

Figura 40



Fonte: p. 17 do N° 29 de Sandman.

Figura 41



Fonte: p. 12 do N° 37 de Sandman.

Como um dos principais elementos da profusão nos quadrinhos é a abundância textual, é comum encontrar nas HQ's uma quantidade significativa de legendas e balões que, ao passo que são dispostas nas páginas, criam um efeito bem particular dessa expressão artística (fig. 41).

Quando o artista tem conhecimento desse efeito, procura desconstruí-lo, de maneira a criar espaços gráficos que, estrategicamente dispostos, anulam o efeito visual da profusão. A poluição

visual dos vários desenhos ladeados ganha outros contextos com a inserção de um quadro branco, ou ainda anulando a indicação de sarjetas ou a delimitação do quadro, o que pode ser visualizado nas fig.42 a 44. Na figura 42, há uma profusão de texto que, devido à montagem submissa à narrativa textual, com quadros do mesmo tamanho, enfatiza ainda mais a pressão visual dos desenhos sobre as falas nos balões, enaltecendo o efeito acochado dos sinais gráficos (linhas de balões, das letras e dos próprios desenhos). O efeito é minimizado alternando balões sem fala entre aqueles com fala. Ao compararmos as figuras 41 e 42, essa diferença fica evidente.

Figura 42

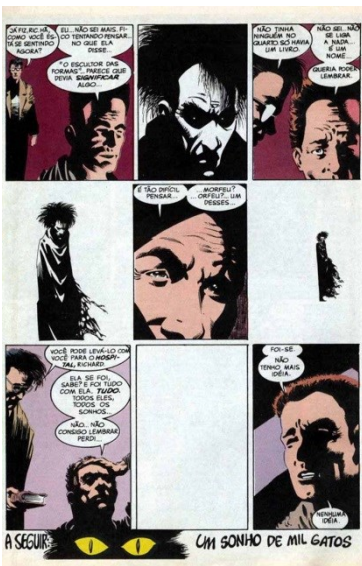


Figura 43



Figura 44



Fonte: p. 25 do N° 17 de Sandman

Fonte: p. 07 do N° 19 de Sandman.

Fonte: p.38 do N° 24 de Sandman..

Na figura 43, a profusão de imagens é desconfigurada com a anulação do cenário e das cores de fundo do penúltimo quadro em contraste com o grande balão do texto presente. A fig. 44 apresenta um detalhe importante quanto à questão da profusão: legendas estão sobre um fundo lilás, alguns balões com fonte em preto e fundo branco e outros, com a fonte branca no fundo preto. Vê-se que a disposição e inserção do texto na página quadrinizada também é um dos indicativos de profusão. Quando cientes disso, os artistas se utilizam da diferenciação de cor, tamanho e formato das fontes, evitando evidenciar a profusão nas páginas. As interpretações para a inserção destas diferenciações no balonário e nas legendas recaem no intuito do artista de imprimir personalismo nas falas das personagens. Entretanto, levanta-se aqui a hipótese de que se destinam não somente a essa função supracitada, mas também à estética da página, em si, a produzir uma harmonia dos elementos visuais e gráficos construídos. Quando organizados, esses sugerem ao leitor/expectador uma agradabilidade na aceitação da montagem disposta na página e, por conseguinte, uma melhor leitura/legibilidade.

2.10 A Distorção nos Quadrinhos

A partir do momento que algo tenha sua função ou percepção alterada da normalidade, ou melhor, do consenso social que percebe a coisa de uma determinada maneira já consolidada, diz-se que esse algo foi distorcido. Distorcer, portanto, é uma alteração do estado original de um dado objeto. Vem-se discutindo nesse trabalho o desenho enquanto imagem ou a imagem enquanto desenho. Este, quando distorcido, costuma receber a alcunha de “estilizado”. Isto é, estilizar um traço, risco ou ranhura, é alterar sua forma tradicional ou cotidiana, regularmente aplicada a determinado objeto, alterando características típicas do desenhar, desde a proporção dos objetos, as leis de perspectiva, de composição e enquadramento. As figuras 21 e 22 têm suas composições com desenhos distorcidos; em igual momento, ao resgatar as figuras 39 e 40, percebe-se o mesmo fato. Desse modo, cada artista/desenhista, a deter-se em traço específico e singular, possui algum nível de distorção em relação aos outros, que sigam uma técnica acadêmica ou clássica por exemplo, percebida pela maioria dos leitores como tradicional.

Figura 45



Fonte: p. 31 do N°01 de Sandman.

Figura 46



Fonte: p. 5 do N° 02 de Sandman.

Figura 47



Fonte: p. 21 do N°17 de Sandman.

Entretanto, a distorção também se apresenta em outros recursos visuais presentes nos quadrinhos. O traço, elemento básico da constituição de uma página de HQ, pode se apresentar de formas não usuais nos balões, nos requadros e nas fontes. Essa distorção proposital é uma das mais reconhecidas expressividades gráficas dos quadrinhos.

Essas propriedades do balonário, do rabicho e seu requadro, já foram apresentadas por muitos pesquisadores (CIRNE, 1970; CAGNIN, 1975; EISNER, 1989; 2005; RAMOS, 2009), não sendo

aqui aprofundados; porém, nada impede que se perceba sua configuração como instrumentos de distorção da imagem (em seu sentido textual, da interpretação da leitura e, em sua percepção visual, na configuração gráfica). A irregularidade do requadro confere à imagem um caráter de apreensão e medo (fig. 45), ou de instabilidade e descrença, pela angulação de todos os quadros da página (fig. 46); e, ainda, o traço serrilhado e as angulações triangulares enfatizam perigo incisivo e preeminente (fig. 47).

Feita essa deca-análise do processo de contribuição das páginas do álbum, parte-se para um segundo momento, no qual se tece uma breve consideração acerca da estética própria de cada linguagem de HQ.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando os manuais se referem à criação de histórias em quadrinhos, o fazem avaliando o ambiente sócio-cultural em que outrora foram produzidos, origem esta das nomenclaturas características de cada um dos segmentos estilísticos que compõe o universo das HQ no mundo⁸⁰.

Antes de qualquer dos fatores específicos de cada um dos tipos de quadrinhos, deve-se levar em consideração que suas imagens são construídas a partir de um roteiro que necessariamente precisa contar uma história; não simplesmente passar um sentimento ou emoção, mas comunicar um acontecimento. Com isso em mente, deve-se resgatar a natureza de sua própria concepção, como discutido em capítulo anterior, que é sequencializada. Não é só devido ao número contingente de quadros justapostos que forma uma sequência narrativa, mas desde o seu processo de criação que, na maioria das vezes, é particionado.

O exemplo mais interdisciplinar desta concepção autoral está no comic americano. No início, o estilo americano de fazer quadrinhos, possuía “Layout claros e diagramáticos, figuras inteiras em ação, linhas suaves e fluídas (...)” (MCCLOUD, 2008, p. 225). Porém, esse comic não demorou com estas características. A industrialização e a mercantilização modificaram esse processo. Nesse tipo de HQ, diversos personagens dividem a autoria da criação de um projeto em quadrinhos: roteiristas, desenhistas, argumentistas, arte-finalistas, coloristas e editores; configurando o processo de criação, em um caráter mecânico que se reconhece como verdadeira “Linha de Montagem”, clara associação dos elementos Tayloristas e Fordistas na produção sequencial, dispersando a autoria e criando um notório senso de alienação:

Até o momento em que as HQ eram obra de uma só pessoa, ou no máximo duas, sobressaiam quase sempre o estilo e a criatividade singulares de cada autor. Com a entrada do método ‘linha de produção’, dezenas de novas páginas eram produzidas diariamente por diversas mãos que trabalhavam juntas. Assim, a exclusividade de um estilo, de um formato,

⁸⁰ Esclarecendo: Fumetti, Gibi, BD, HQ, Comic, Manga, Historieta, etc...

se perdia. O próprio jeito de desenhar o corpo humano dos personagens passou a ser uniformizado, para que se facilitasse sua reprodução por autores diferentes. O quadrinho perdia assim seu valor autoral, e passava a ter um valor mais comercial. (BARROSO, 1994, p. 83)

O comic americano desenvolveu uma estética bem particular: a homogeneização do desenho, do enredo e das características sequenciais. Como se trata de um produto feito a diversas mãos, cada uma das personalidades envolvidas interfere drasticamente na imagem final da HQ. Nesse momento, se configura, talvez, a crítica frankfurtiana, tão resgatada nesses momentos em que a reprodutibilidade técnica desmaterializa a aura da obra de arte: a imagem concebida pelo roteirista é reconfigurada na capacidade de expressão do desenhista que já tem certa liberdade de (re)criar as cenas em ângulos, profundidades e recorte fotográfico diferenciados. Seu lápis, por sua vez, pode sofrer apagamentos, supressões ou destaques, de acordo com o arte-finalista, que acrescenta ranhuras, contornos, grafismo chapados e apliques, que terminam por atribuir volume ao desenho. O colorista é o quarto artífice que acrescenta mudanças estéticas ao trabalho, ao passo que ambienta, através de sua expressão cromática, cada quadro pós-finalizado, realçando ou massacrando o trabalho dos profissionais anteriores.

O Comic tradicional enquadra uma ambientação plurifacetada no processo de criação da imagem quadrinizada. E não se deve esquecer o papel do agente decisivo na criação da imagem na HQ: o editor. Montagens, redesenhos, supressões e mudanças estilísticas são orientadas por esse personagem que assina, com o mesmo peso dos demais, a criação da publicação.

Sabe-se ainda que se insere nesse ínterim a dinâmica do mercado. Como as produções de Comics são intermináveis, a continuidade de determinada história ou arco, ou até o estilo do desenhista são controlados pela vendagem. Como se pode falar de criação então? O destaque acomete os artistas que conseguem burlar esta lógica do Comic e inserirem linguagens pessoais e não se submeterem, por completo, aos parâmetros do consumo. Quase como despertos dessa alienação da linha de produção do Comic, assumem o roteiro, o desenho, a arte-final e até as cores, e não se deixam suprimir pelos editores. Quando não assumem todas as etapas, procuram trabalhar com os mesmos artistas e acompanham de perto suas produções⁸¹.

Já a criação das imagens em outras linguagens do desenho sequencial se dá de maneira bem diferente: do quadrinho brasileiro (do Gibi Brasileiro), no qual aquelas fases são incorporadas na maioria das vezes pelo mesmo artista, ou da *Bandé Dessinée* europeia, na qual basicamente só existe a figura do desenhista ou do roteirista, quando da não ocupação destas funções pelo mesmo indivíduo; nota-se uma relativa autonomia editorial, já que o artista vai publicando nos semanários,

⁸¹ É o caso de Frank Muller, com o Demolidor, Bill Sienkvitz, com os Novos Mutantes, e Neil Gaiman, com seu Sandman, que, apesar da produção de 75 exemplares e um pouco mais de 1000 páginas, contou apenas com a participação de seis a sete desenhistas e foi acompanhado de perto pelo autor que descrevia as cenas visualmente em narrativas imagéticas e que terminou por assinar sua arte descritiva e sua expressão onírica.

páginas sem fins evidentes e que posteriormente serão reunidas em álbum de luxo lançados uma ou duas vezes por ano. O espaço onde ocorre a criação e o tipo de publicação configuram um perfil diferenciado para a construção das imagens nestas HQ's.

Páginas maiores permitem a presença de mais quadros figurativos tanto na horizontal quanto na vertical. Logo, elementos como montagem e tempo são diferenciados. O estilo de desenhar, conhecido como 'linha clara', que, devido ao predomínio do preto-e-branco e à necessidade de retratação realista de cenários, já que se ocupam da criação de ambientes complexos e rebuscados de informação e detalhes com a "constante reiteração desses ambientes a cada página" (McCLOUD, 2008. p. 242), faz surgir elementos bem particulares: "A característica principal da *lineé claire* era a limpeza dos traços e a ausência de sombras, hachuras e outros recursos (...) uma grande liberdade na escolha de cores para que se imprimisse as histórias, já que havia grandes áreas vazias, desprovidas de traço." (BARROSO, 2004, p. 95).

O mangá apresenta também segmentos distintos na configuração do desenho, invertendo a arte-final americana e elementos similares aos da BD europeia com traços finos e limpos nos rostos e membros, e rebuscados e complexos nos cabelos, adornos e roupas; inserindo em suas construções elementos cômicos como as miniaturas de personagem, sinais gráficos extravagantes com metalinguagem beligerante e a grande inserção imagética de onomatopeias. Quando relacionados à verticalidade das montagens dos quadros e à leitura invertida ao modo ocidental, tem-se uma HQ facilmente identificada como mangá. Essa associação visual é tão forte que vários mercados estão produzindo "mangás nacionais", quadrinhos produzidos em localidade com elementos dos mangás japoneses. (BRAGA JR, 2005).

Em vários desses estilos descritos acima, mas principalmente nos Comics e BD, encontra-se algo que pode ser chamado de subgênero técnico e estilístico ligado às nacionalidades. Um estilo que procura quebras com os estilos tradicionais de cada local ou que lida com temáticas que não são de âmbito comercial por excelência: os undergrounds.

Contemporâneos dos videoclipes, da computação gráfica e do controle remoto (zap), estes quadrinhos [*undergrounds*] de autor, com "temática adulta", investem na multiplicação dos focos narrativos, na densidade psicológica dos personagens (que aumentam de número), **na ruptura da linguagem tradicional de HQ**, na velocidade em que os fatos ocorrem e na **quantidade de informações** (visuais e verbais) transmitidas ao leitor (...) (SANTOS, 1995, p. 54) [grifo meu]

O underground pressupõe um produto perigoso para o mercado, cuja estética visual de criação, deferindo da comercial, inaugura uma linguagem que não é aceita por muitos (afinal, se fosse, seria comercial!), de recortes e acabamento não usuais e góticos ou agressivos em sua construção. Não há outro mecanismo que os configure de forma diferente.

A observação continuada e boa parte dos dados apresentados nas sequências anteriores acerca das páginas da revista *Sandman* conduzem para o aceite desta influência underground, sobrepujando a estética do comic.

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 que permitiu o início da sua expressão artística. Um panorama da Teoria da Arte aplicada aos quadrinhos é o ingrediente final para atestar aos quadrinhos seu local da hierarquia nas artes universais, assumindo o nono local no fim da lista arquitetada no início desse tópico.

Portanto, para compreender a linguagem dos quadrinhos é necessário considerar essas dimensões de organização visual que são fortemente inerentes à produção das HQs.

REFERÊNCIAS

BAGNARIOL, P. “Graffiti e quadrinhos na história da arte” in BAGNARIOL, P. et al. **Guia Ilustrado de Graffiti e Quadrinhos**. Belo Horizonte: s/Ed, 2004, p. 05-74.

BARROSO, F. A. “História recente dos quadrinhos” in BAGNARIOL, P. et al. **Guia Ilustrado de Graffiti e Quadrinhos**. Belo Horizonte: s/Ed, 2004, p. 75-154.

BRAGA JR, A. X. **Desvendando o Mangá Nacional: uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil**. Recife: UFPE, 2005. (Dissertação de Mestrado em Sociologia).

CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CIRNE, M. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

DONDIS, D. A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FEIJÓ, M. **Quadrinhos em Ação**. São Paulo: Moderna, 1997.

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.

IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Ed. Moderna, 1994.

McCLOUD, S. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2008.

McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2005.

McCLOUD, S. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2006.

MOYA, A. de. **História das Histórias em Quadrinhos**. 2ªed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993.

QUELLA-GUYOT, D. **A história em quadrinhos**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

RAMOS, P. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTOS, R. E. dos. **O caos dos quadrinhos modernos**. **Comunicação e Educação**, São Paulo, n. 2, jan./abr. 1995. Disponível em: [_http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/Comedu/article/view/4241/3972>](http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/Comedu/article/view/4241/3972). Acesso em : 27 fev. 2009. p. 53 a 58.

SANDMAN. Roteiro de Neil Gaiman. [Diversos Desenhistas]. N. 1-75. 1989-2001. São Paulo: Editora Globo. [Acervo digital]

SENAC. SERVIÇO SOCIAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL. Curso de pós-graduação em artes visuais – cultura e criação. Verbetes. CD-ROM. São Paulo, 2008.

Submetido em: 12/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019.