



Elementos de Design nas capas da série de quadrinhos Sandman

Design elements on the covers of the comic book series Sandman

Resumo

O trabalho tem como tema de pesquisa os elementos de design presentes nas ilustrações das capas da série de quadrinhos Sandman. A ideia surgiu a partir da apreciação das ilustrações presentes nessas capas juntamente com o interesse em estabelecer uma relação estética e formal entre esses elementos ilustrativos, com o intuito de um maior entendimento do assunto para, futuramente, utilizar tal estudo em outros projetos e pesquisas. O trabalho tem como objetivo geral estabelecer uma relação entre os diversos elementos presentes nas capas ilustrativas da série de quadrinhos, projetadas pelo artista, ilustrador e designer Dave McKean.

Palavras Chave: ilustração; história em quadrinhos; design autoral.

Abstract

The work has as research subject the design elements found in the illustrations of the covers of the comic book series Sandman. The idea came from an examination of the illustrations found in these covers with also the interest in establishing a formal and aesthetic relation between these elements, with the aim of a better understanding of the issue for, in the future, use the study in other projects and researches. The study aims to establish a relationship between the various elements found on the covers of the comic book series, designed by artist, designer and illustrator Dave McKean.

Keywords: illustration; comic books; authored design.

Introdução

A ideia deste trabalho surgiu a partir da apreciação das ilustrações presentes nas capas da série de quadrinhos Sandman. Com o interesse de estabelecer uma relação entre os elementos estéticos e formais presentes nessas ilustrações, tem-se o intuito de adquirir um maior entendimento do assunto para, futuramente, utilizar tal estudo em projetos e pesquisas.

Sendo assim, o trabalho tem como objetivo geral estabelecer uma relação entre os diversos elementos ilustrativos presentes nas capas projetadas pelo designer Dave McKean. Pretende-se, também, definir como essas capas utilizam-se de elementos e sistemáticas para constituírem-se como objetos de design e, finalmente, aplicar os conhecimentos adquiridos na pesquisa em produções futuras de ilustrações.

Metodologia

A partir da problematização feita, começou-se a busca por aporte teórico. Para isso, foram utilizadas seis edições de luxo da editora Conrad (lançadas de 2005 a 2008), enquanto a primeira edição da editora Pixel (lançada em 2008) foi utilizada no trabalho em si por conter entrevistas e depoimentos exclusivos com o ilustrador das capas e com o autor da série.

Além das próprias edições da série, como referências teóricas efetivas foram utilizados dois livros. O primeiro, *Para ler o livro ilustrado*, de Sophie Van der Linden (2011), trata da inteligência visual e da relação entre a imagem narrativa nos livros e sua relação com o texto. O segundo escolhido foi *Novos Fundamentos do Design*, de Ellen Lupton (2008), do qual tira-se as referências em detalhes sobre os principais fundamentos do design.

Entre outras importantes referências utilizadas no trabalho estão um *fansite* inglês frequentemente atualizado com novidades do ilustrador, seu site oficial, uma completa entrevista com McKean, além de algumas matérias menores sobre a arte gráfica da série de quadrinhos.

Por fim, tais informações foram filtradas e organizadas usando como base os aportes teóricos já citados, aproveitando tanto as leituras efetivas quanto complementares, ao passo que a opinião da acadêmica construiu-se e explicitou-se no decorrer do projeto.

Em uma série de 75 edições divididas em 13 arcos¹ de história, optou-se por utilizar-se 14 capas contendo elementos julgados interessantes para uma análise. No decorrer do projeto, são analisados alguns fundamentos do design presentes nas ilustrações, tais como linhas, planos, tipografia, figura, fundo e *grid*. Além disso, comenta-se brevemente sobre o processo criativo utilizado pelo ilustrador ao produzir as capas.

¹ Arcos são capítulos, fases ou partes da história em quadrinhos.

Análise

Os primeiros rascunhos de Sandman foram desenhados pelo próprio criador, Neil Gaiman, e, após, o personagem passou pela concepção mais estilizada e detalhada de Dave McKean.

Conforme Dave McKean constata, as oito primeiras capas de Sandman foram concebidas como uma galeria de retratos (Sandman: Prelúdios e Noturnos: Volume I. 2008). No fim dos anos oitenta, época em que Sandman estava sendo produzido e lançado, McKean comentou com Gaiman sobre seu desejo de fazer uma capa contendo uma moldura de madeira e queimá-la. Ele diz lembrar-se disso como a chave para todas as capas da série.

O intuito da série não consistia em tratar de um personagem com um visual específico. Junto a isso, o conceito de que o protagonista - Sandman - deveria estar constantemente presente nas capas foi o primeiro a cair: o título “Sandman” presente em todas as edições seria indicativo suficiente para o leitor identificar a revista (Sandman: Prelúdios e Noturnos - Volume I. 2008). A história trata do conceito, da ideia e do ato de sonhar e suas implicações em níveis diversos. Baseando-se nisso, pensa-se que personificar e humanizar o personagem principal limita o entendimento, a apreciação e, principalmente, a reflexão sobre as complexidades da trama.

Ao contar mais sobre o processo criativo das capas, o ilustrador diz que, por tratar-se de uma trama em uma ambientação eclética e complexa, essas imagens deveriam “ser de uma maneira só delas”. Por isso, conclui-se que o conceito de, literalmente, queimá-las não se limita ao plano material: representa, também, a queima e a destruição parcial do preconceito de como uma capa tradicional deve ser.

Analisando as oito primeiras capas, percebe-se *grids* similares entre elas. Com base em Van der Linden (2011), pode-se fazer um paralelo entre a história em quadrinhos – que pode ser considerada um livro ilustrado – e o livro convencional. No livro ilustrado, todos os elementos que cercam e compõem a página são responsabilidade do designer ou ilustrador responsável por eles, ao contrário do que acontece em um romance, por exemplo, onde a distribuição dos elementos pode ficar a cargo de uma equipe de diagramação.

Chamada por Van der Linden, em *Para ler o livro ilustrado* (2011), de *compartimentação*, nesse tipo de diagramação alguns ilustradores recorrem a uma distribuição de elementos próxima à das histórias em quadrinhos: dividem o espaço da página em várias imagens emolduradas, e o texto é inscrito próximo a esses quadros. É o que acontece na primeira sequência de capas da série, do arco *Prelúdios e Noturnos*. São capas compostas por uma imagem principal, localizada no centro, circundada por objetos e gravuras dispostos em uma grade que simula uma prateleira de objetos (ver Figuras 1, 2 e 3).

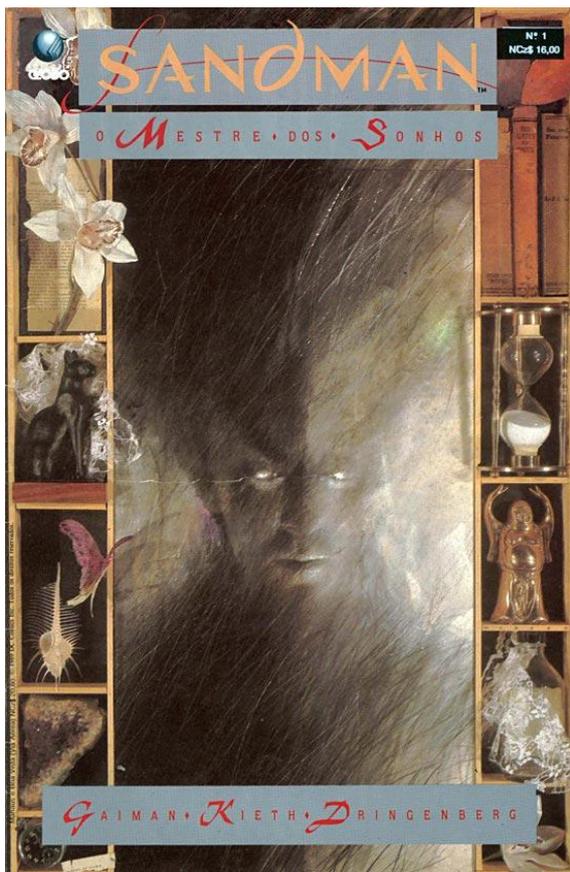


Figura 1: edição 1

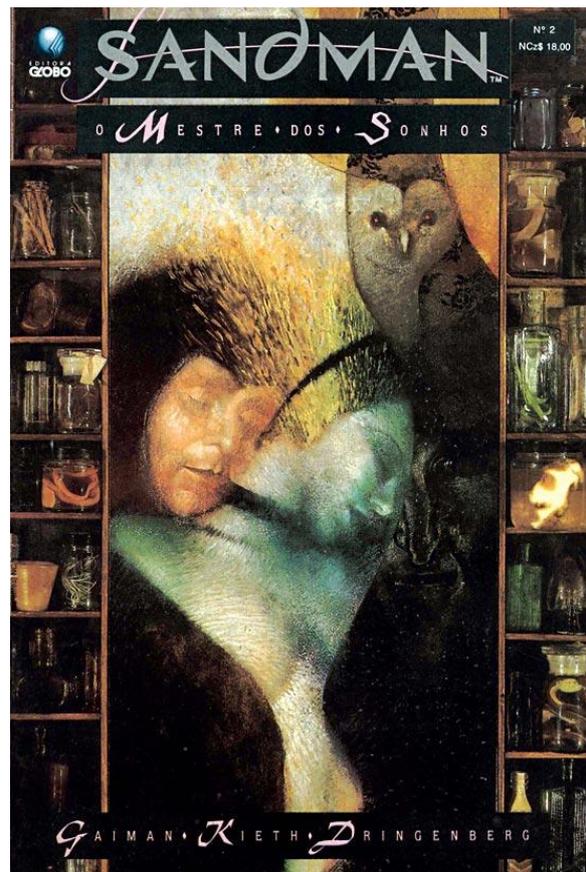


Figura 2: edição 2

Enfatizando os resultados do processo de criação e destruição, McKean compara a tímida edição de número 4 (ver Figura 3) com a de número 69 (ver Figura 4). A primeira tem suas páginas parcialmente queimadas e dispostas em prateleiras que funcionam como molduras, enquanto a segunda tem, de certo ponto de vista, sua totalidade afetada pela queima, não havendo elementos delimitadores entre o que foi e o que não foi modificado.

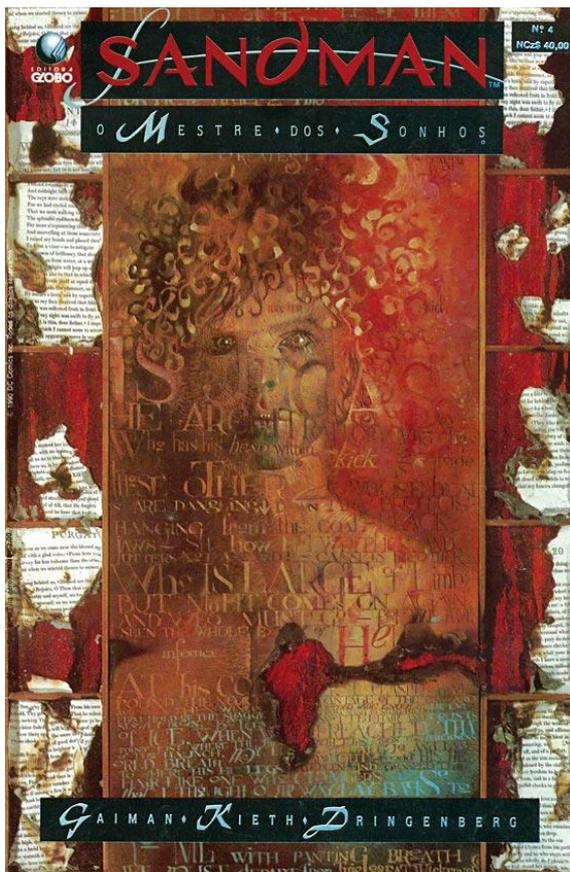


Figura 3: edição 4

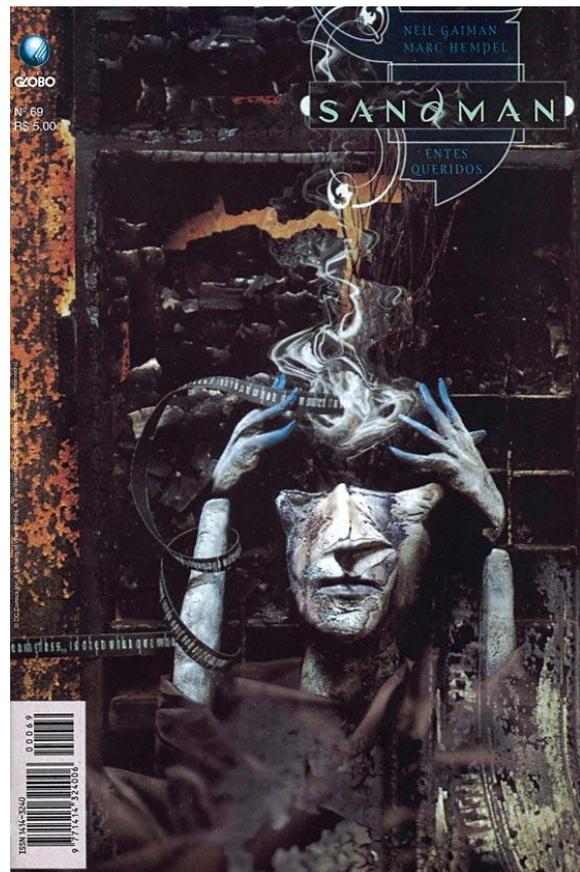


Figura 4: edição 69

O quinto arco da série, Espelhos Distantes, é composto por três edições cujas capas possuem ilustrações predominantemente produzidas a partir de linhas. A capa da edição 29 (ver Figura 5) possui linhas que entrelaçam-se e multiplicam-se formando planos, volumes e sombreamentos.

Na edição 67, no arco Entes Queridos, as linhas ultrapassam a bidimensionalidade para entrar no plano tridimensional à medida que, unindo-se a elas, elementos como o peixe entram em quadro (ver Figura 6). A mesma técnica é utilizada na edição 26 (ver Figura 9), onde o objeto tridimensional em formato espiralado é formado a partir de um segmento de um desenho composto por linhas e feito em papel.

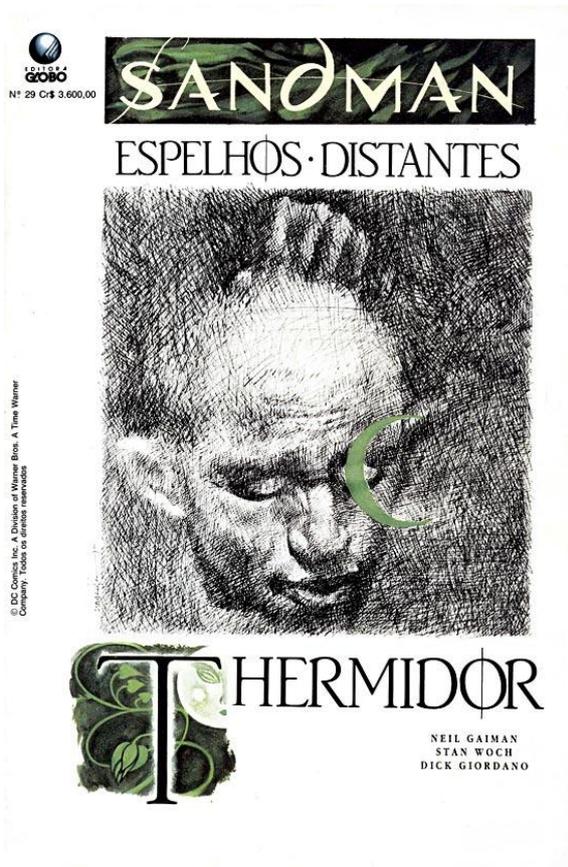


Figura 5: edição 29

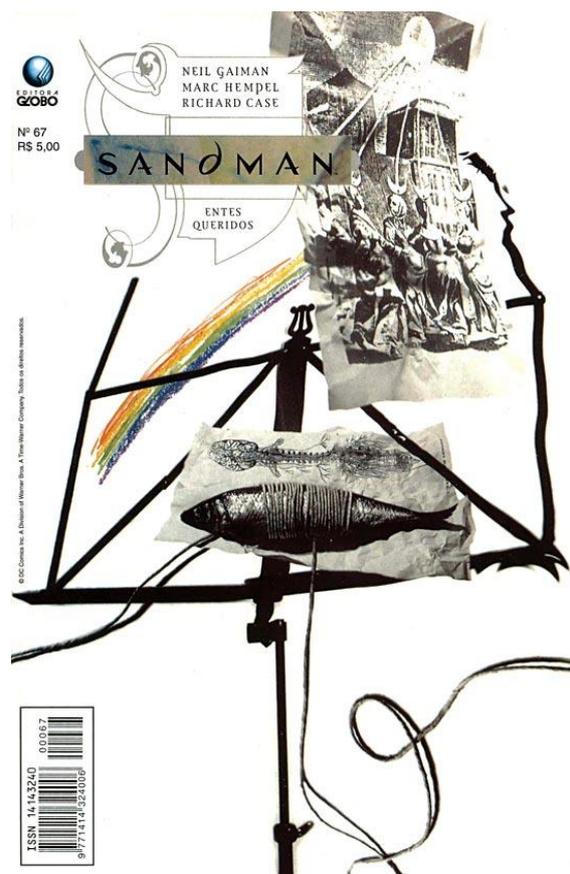


Figura 6: edição 67

Outra ilustração linear aparece na edição 28 de Estação das Brumas (ver Figura 7) - arco que trata da ida do protagonista ao Inferno em busca de sua amante -, onde a imagem da mulher é sobreposta à do protagonista. Pensa-se que, enquanto a imagem de trás é sólida e massiva, representando Sandman, a da frente, construída a partir de linhas, demonstra a fragilidade e delicadeza da figura da amante em comparação à do protagonista.

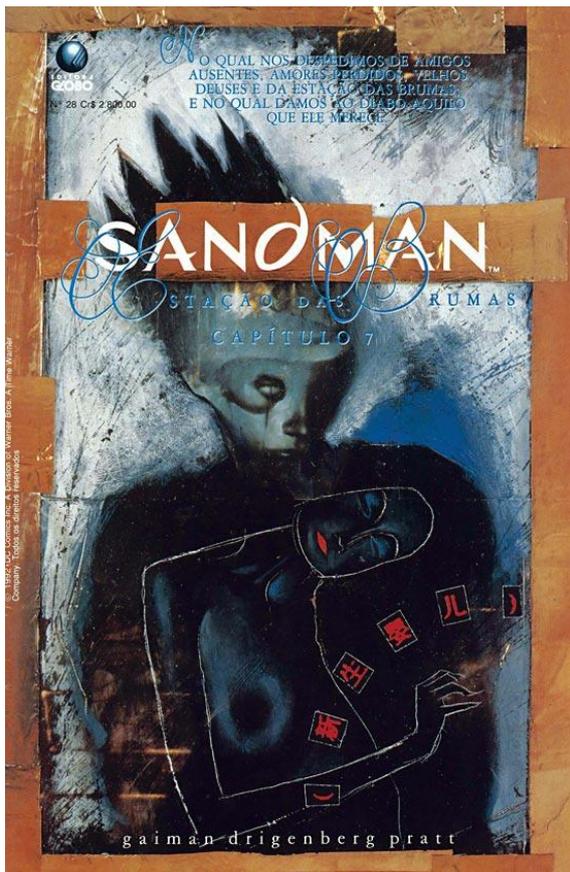


Figura 7: edição 28

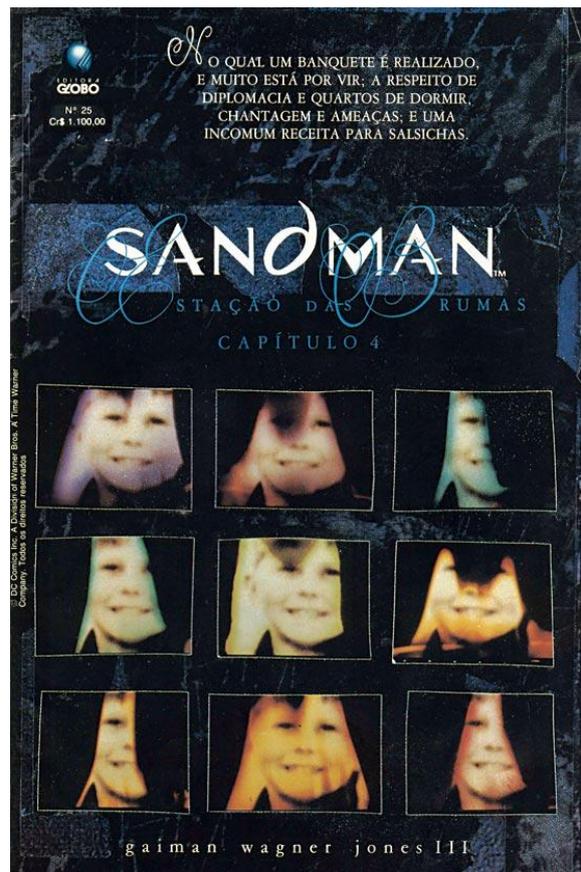


Figura 8: edição 25

O quarto arco, *Estação das Brumas*, tem em suas capas um elemento predominante conforme o título sugere: a bruma, tanto no sentido denotativo como figurativo. Todas as ilustrações dessa sequência de capas possuem, em algum momento, algum elemento em desfoque ou coberto por névoa (ver Figuras 7, 8, 9 e 10). Pensa-se que tal característica também está relacionada com essa parte da trama, que trata de uma visita ao inferno, local de sombra e mistério, onde entra o sentido figurado de “bruma”.

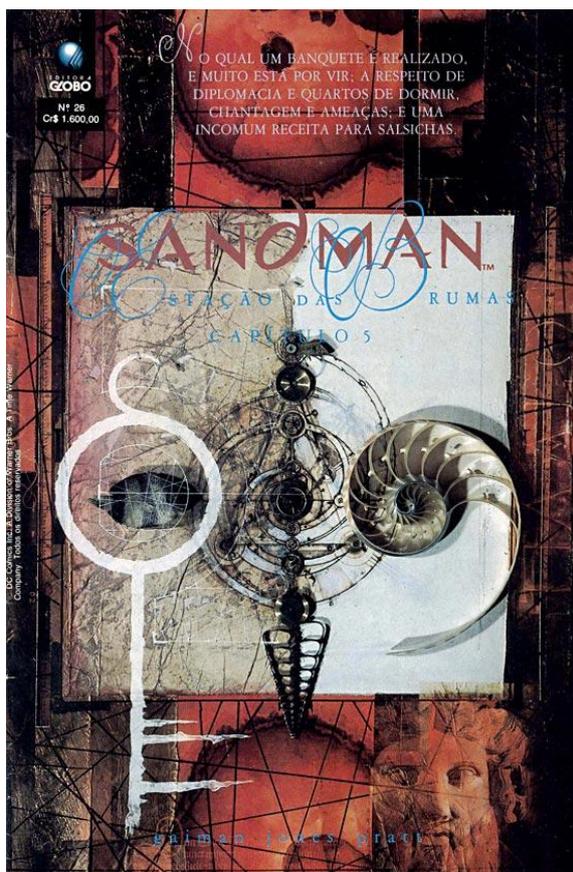


Figura 9: edição 26

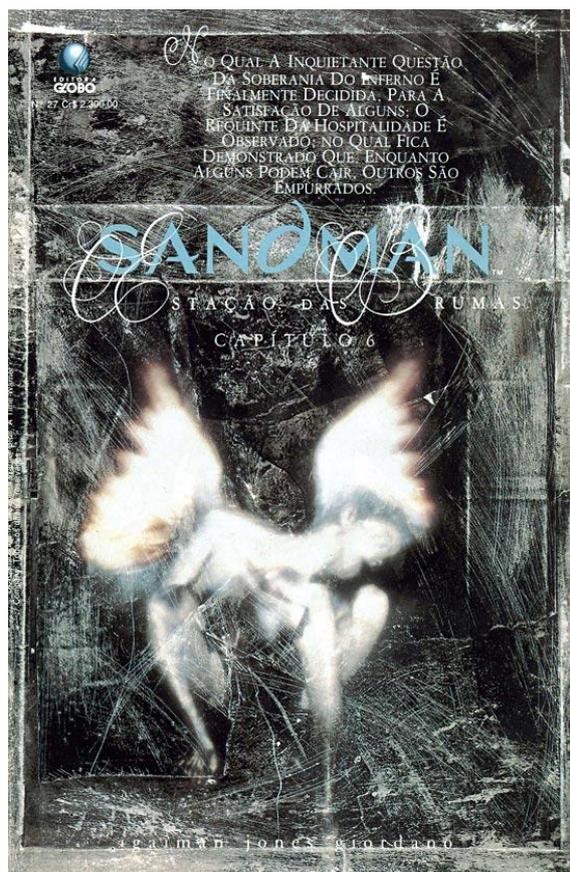


Figura 10: edição 27

Em *Images à la plage*, Jean Alessandrini, (apud Van der Linden, 2011) criador de caracteres tipográficos, ilustrador e autor, diz existir uma ocasião em particular onde a tipografia preocupa o ilustrador. Esse momento é quando a própria imagem se constrói a partir das palavras – a imagem, então, torna-se palavra e vice-versa.

Com relação a elementos tipográficos, no arco *Fim do Mundo*, a tipografia que dá nome a esta fase é sobreposta por outra camada até a sua metade, dando a ideia de algo que está afundando (ver Figuras 11 e 12). As ilustrações dessa sequência possuem uma ambientação sombria, relacionando-se, conforme minha interpretação, com o tema de tal fragmento da história, como o nome sugere.

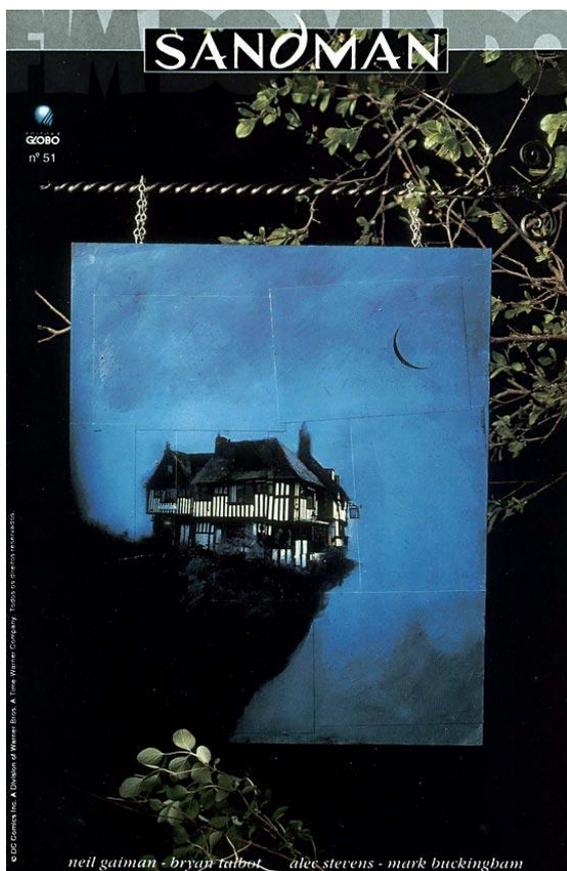


Figura 11: edição 51

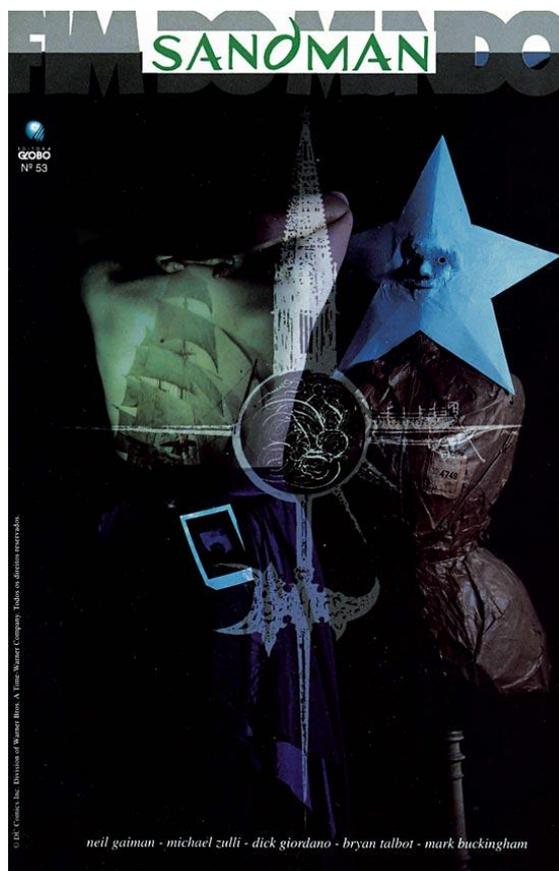


Figura 12: edição 53

Lupton (2006) afirma que a forma de um objeto não é mais importante do que o espaço em torno dele, afirmação com a qual concordo. Todas as coisas resultam da interação de umas com as outras, e inclusive o vazio pode ser considerado um elemento. Na capa da edição 66 (ver Figura 13) é perceptível o rosto do protagonista da história, que, na verdade, é formado pelo vazio; a figura sólida – os blocos de pedra, madeira e objetos – faz o papel do fundo do retrato de Sandman. Na edição 68 (ver Figura 14) tem-se uma ilustração parecida, sendo os globos oculares do personagem furros ao invés de objetos em alto relevo.

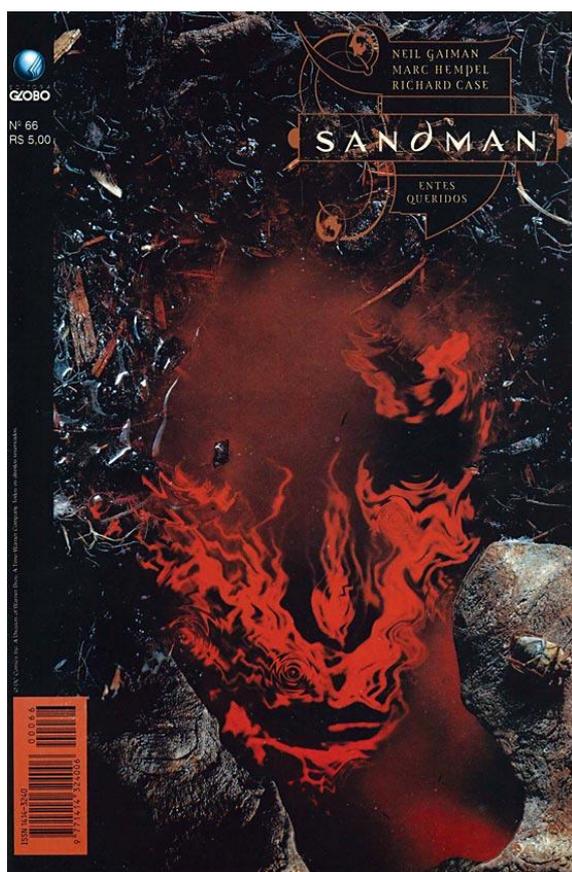


Figura 13: edição 66

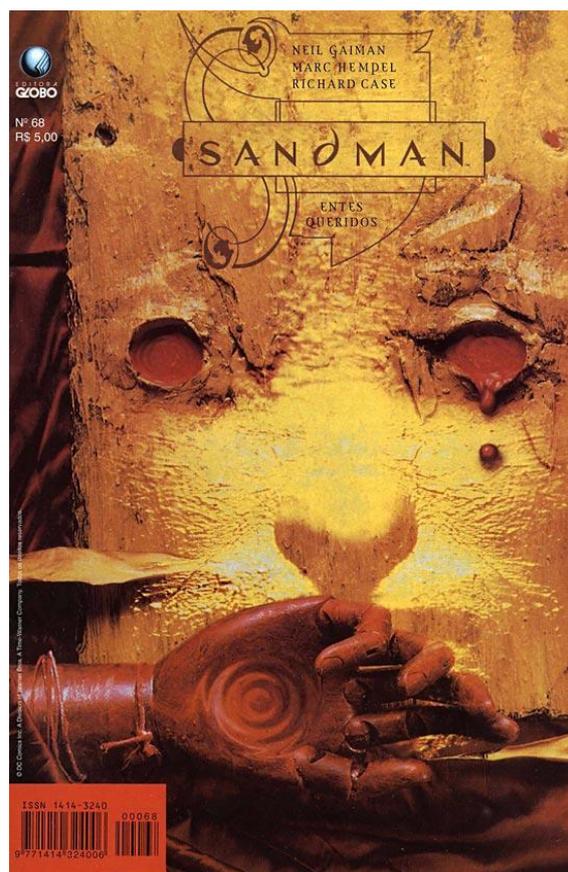


Figura 14: edição 68

Considerações finais

Pensa-se que a mistura de elementos diversificados incluindo camadas, transparências, sobreposições, variações de cores, trabalhos com tipografias e técnicas diferentes conferem às capas de Sandman o surrealismo e ecletismo necessários para transmitir convincentemente a atmosfera da trama, sendo essa atmosfera incomum um elemento essencial para a história.

Com base nesse projeto, crê-se ter conseguido os primeiros embasamentos teóricos em relação ao assunto para, futuramente, desenvolver maiores pesquisas referentes ao tema e investir em projetos práticos.

Referências

GAIMAN, Neil. **Sandman: Prelúdios e Noturnos - Volume I**. Rio de Janeiro: Pixel Media, 2008.

LUPTON, Ellen. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

VAN DER LINDEN, Sophie. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

Dave Mckean Collector, 2011. (<http://www.davemckean-collector.co.uk/>)

Design in a Box, 2011. (<http://www.designinabox.nu/>)

Dicionário online de português, 2011. (<http://www.dicio.com.br/>)

Guia dos quadrinhos, 2011. (<http://www.guiadosquadrinhos.com>)

HQ Maniacs, 2011. (<http://hqmaniacs.uol.com.br/>)

Seven impossible things before breakfast, 2011. (<http://blaine.org/sevenimpossiblethings>)

The art of Dave Mckean, 2011. (<http://www.mckean-art.co.uk/>)

Universo HQ, 2011. (<http://www.universohq.com/>)