
UM ESTUDO DA IMAGEM NA NARRATIVA DE NEIL GAIMAN A STUDY ABOUT THE IMAGES IN NEIL GAIMAN'S GRAPHIC NOVEL

Cleverson de Lima*
Mônica Luiza Socio Fernandes**

Introdução

A imagem sempre foi um meio utilizado pelo homem para expressar seus sentimentos, ideias e informações, desde os seus primeiros rabiscos em cavernas até hoje, em projeções de imagens estáticas que, colocadas em sequência, produzem movimento. O homem é criativo por natureza, e a expressão desse poder pode ser observada na criação imagética, contribuindo para outra forma de percepção do mundo e do desenvolvimento humano.

Em um *graphic novel* (romance gráfico), por exemplo, este poder criativo se faz presente. A criação de um *graphic novel* é um processo coletivo, diferente de uma obra com outro perfil, como a criação de uma história para um romance ou contos em que o processo é desenvolvido unicamente por um autor. Entretanto, mesmo produzindo uma obra coletiva, há artistas que se destacam, como é o caso do escritor inglês Neil Gaiman, possuidor de uma característica textual única que, combinada com ilustrações diferenciadas, produz um sentido que difere da produção textual convencional (somente texto). Neste gênero, a utilização de imagens transmite ao leitor, com mais precisão, aquilo que o autor tentou descrever por meio de palavras.

Com base no *graphic novel Sandman*, de Gaiman, a intenção desta pesquisa tem sido investigar de que modo as imagens, em seu aspecto simbólico, são utilizadas no processo de narração, influenciando a criação de sentido na narrativa em quadros. A série *Sandman* possui 10 arcos (ou partes), num total de 75 volumes, e foi criada por Gaiman entre os anos 80 e 90. Apesar de remeter à história em quadrinhos convencional (notadamente as histórias de super-heróis, como *Superman*, *Batman* e *Spiderman*, por exemplo), é classificada como *graphic novel* devido ao teor do seu conteúdo: direcionada ao público adulto. *Sandman* narra uma história envolta em um mundo ilusório e sombrio que perpassa a realidade, utilizando linguagens e reflexões por vezes complexas, e envolvendo muitos temas que são *tabus* para a sociedade, como o suicídio, a loucura, a homossexualidade, ou o tratamento conferido a criminosos nas instituições públicas de correção. Como a série é muito extensa, nesta pesquisa contemplaremos especificamente a saga *Vidas Breves*, sétimo

arco da história, e recorreremos às outras sagas que a compõem, quando necessário, para enriquecer a análise.

Sobre a estrutura desta notícia de pesquisa, apresentaremos primeiro algumas reflexões sobre os personagens da obra estudada, e em seguida, algumas considerações sobre a imagem como complemento textual. Por fim, apresentamos nossas considerações finais, seguidas das referências utilizadas até agora.

Imagem e personagem

Em *Sandman*, a história tem como personagem principal Sonho, o governador do Sonhar, um mundo paralelo ao real. Ele compõe o grupo dos Perpétuos (*The Endless*, no original), juntamente com seus irmãos Destino, Morte, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio¹. Tais seres são manifestações antropomórficas que tangem em aspectos comuns da vida de todos os seres. Os sete Perpétuos não são deuses, mas sim entidades responsáveis pelo ordenamento da realidade conhecida. Segundo a narrativa aqui estudada, a existência deles mantém coeso o universo físico e os seres vivos.

Na saga *Vidas Breves*, Sonho e Delírio procuram por Destruição (o irmão mais velho), que, embora possamos confundir, em uma relação simplória, com um personagem que apenas denomina-se Destruição, é a essência do significado do conceito de destruição. A irmã mais nova dos perpétuos foi a primeira a buscar Destruição, que ocasionou o abandono da sua antiga denominação de Deleite (Figura 1), assumindo uma nova forma, como Delírio:

Ela não era mais Deleite. As flores começavam a cair em seu domínio, tornando-se cores borradas e confusas, e ela não tinha com quem conversar... Então, foi vê-lo. Ela se lembra da luz dourada em sua barba e cílios. Ele pôs seu braço sobre os ombros dela e os dois subiram na colina (porque isso aconteceu nos primórdios da Terra, e mesmo então ele passava muito tempo por lá). E ele disse: “*Del, está tudo bem*”. Então ficou quieto, e ela começou a rir sem parar. E ele não disse nada, só a abraçou até que se recuperasse. Ficaram algum tempo olhando o sol se pôr. Então ele disse: “*Del, as coisas estão mudando*” (GAIMAN, 2007, p. 56, grifos nosos).

Em *Vidas Breves*, Sonho e Delírio não apenas procuram o irmão Destruição, mas procuram sua própria destruição. Na história, verificamos essa afirmação: “não se pode procurar Destruição e voltar ileso” (GAIMAN, 2007, p. 228). Após esse desfecho de *Vidas Breves*, de fato, desencadeia-se a destruição do protagonista da série.



Figura 1: Releitura da personagem Deleite (esquerda) Delírio (direita), com base no desenho de Jill Thompson em *Vidas Breves*.

A história foi intencionalmente formatada para refletir um aspecto onírico, de modo que os personagens desenvolveram padrões surreais, que foram traduzidos nas ilustrações. Neste ponto, as características do ilustrador transformam o processo da narração, acrescentando sentidos/significados visuais à história. Conforme Dondis (2007, p. 139), “As técnicas visuais oferecem ao *designer* uma grande variedade de meios para a expressão visual do conteúdo. Existem como polaridades de um *continuum*, ou como abordagens desiguais e antagônicas do significado”. Desse modo, é possível compreender que, em *Sandman*, texto verbal e não-verbal, quase que simultaneamente, se completam e se separam. Ou seja, a imagem, independentemente do texto verbal, produz significados/narrativa.

Para estudar a problemática exposta foi necessário embasamento teórico não somente quanto ao processo de comunicação textual e narrativo, mas também no que diz respeito às teorias que apóiam os estudos interartes do texto verbal e não-verbal. O trabalho de Roland Barthes proporciona uma das bases teóricas para esse estudo. Em suas reflexões, observamos que a relação da imagem faz parte da interação com a narrativa:

[a narrativa] pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na

pintura [...], no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação (BARTHES, 1972, p. 18).

A teoria de Barthes nos possibilita compreender que a narrativa estará presente onde existir linguagem, verbal ou não. Dessa forma, podemos inferir que uma narrativa que utiliza tanto aspectos verbais² quanto imagéticos (imagens/desenhos, tipografia ilustrada) produz sentidos mais completos do ponto de vista do autor, mais próximos à definição daquilo que o autor de uma determinada obra gráfica consideraria como próximo ao idealizado. Ou, na própria definição de Calvino sobre a característica das imagens enquanto processo incisivo na criação de sentido: “a evocação de imagens visuais nítidas, incisivas, memoráveis; [...] uma linguagem que seja a mais precisa possível como léxico e em sua capacidade de traduzir as nuances do pensamento e da imaginação” (CALVINO, 1990, p. 71). Podemos perceber, assim, que a imagem não só complementa a narrativa, como faz de si uma expressão única, impregnada de significados.

Considerações sobre a imagem como complemento textual

Na contemporaneidade, percebemos o mundo cada vez mais pelas imagens, por meio de signos, placas, imagens televisivas, cinematográficas, fotografias etc. Para tanto, é preciso saber ler e compreender os significados dessa forma de expressão, o que se tornou uma habilidade preciosa para o entendimento e difusão das ideias. Embora o advento das novas tecnologias pareça ter banalizado o uso da imagem, não podemos negar sua importância, tampouco sua essência significativa, como lembra Calvino:

Vivemos sob uma chuva ininterrupta de imagens; os *media* todo poderosos não fazem outra coisa senão transformar o mundo em imagens, multiplicando-o numa fantasmagoria de jogos de espelhos-imagens que em grande parte *são destituídas da necessidade interna que deveria caracterizar toda imagem, como riqueza de significados possíveis*. Grande parte dessa nuvem de imagens se dissolve imediatamente como os sonhos que não deixam traços na memória; o que não se dissolve é uma sensação de estranheza e mal-estar (CALVINO, 1990, p. 73, grifos nossos).

As imagens produzidas no/para o cotidiano, ou para contextos literários, carregam uma carga de significados, e, conseqüentemente, motivam outros significados quando conflitadas com a “bagagem” de conhecimento do leitor/visualizador. De acordo com os estudos de Gomes Filho (2009) a respeito da Gestalt³, a arte é estruturada no princípio da pregnância da forma, sendo imprescindível à compreensão do ser humano

fatores como equilíbrio, clareza e harmonia visual. Compreender esse significado torna o processo prazeroso. Nesse contexto, o padrão *graphic novel* possibilita o estudo sistemático da produção de conhecimento por meio das imagens, pois as imagens atribuídas na formação da narrativa em quadros produzem significados pré-estabelecidos de acordo com o roteiro original.

Trabalhar com a imagem, no contexto da visibilidade de Calvino, é entender que a imagem pode às vezes tomar lugar das palavras assim como o texto verbal ou palavras podem tomar ou explicar uma imagem, fornecendo, assim, um sentido mais completo. Poderíamos diferenciar as características das linguagens (verbal e não-verbal) na formação da história em uma *graphic novel*, mas essas características são estritamente ligadas, pois nessa forma de narrativa a complementação é feita quadro a quadro, praticamente impossibilitando a dissociação. Portanto, atemo-nos aqui à compreensão de como esta complementação entre imagem e texto amplia o sentido da narrativa.

Para Santaella e Nöth (2008), a imagem, no geral, se divide em dois principais segmentos: o primeiro é o domínio das imagens como representação visual (desenho, pinturas, gravuras, fotografias, imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas). O segundo é ligado ao domínio imaterial das imagens na nossa mente (visões, fantasias, imaginações, esquemas, representações mentais). No primeiro temos a representação física, por assim dizer, das imagens. No segundo, a representação mental. Esses dois domínios das imagens não podem ser divididos. Santaella e Nöth ainda afirmam que:

Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que a produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais (SANTAELLA; NÖTH, 2008, p. 15).

Neste sentido, não podemos dizer que a imagem é apenas um complemento do texto verbal e ignorar o fato de que o próprio texto verbal seja uma representação em palavras das imagens e dos sons, aos quais, atribui-se sentidos que se estabelecem em consonância com seus contextos sócio-históricos.

Nas palavras de Eisner, "Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis" (EISNER, 2010, p. 8). Os caracteres japoneses e chineses, por exemplo, são criações que partiram da representação desses "fenômenos reconhecíveis", e em seu desenvolvimento histórico perdeu-se a representação fiel da imagem que as originou, embora se continuasse a atribuir o mesmo significado.

Assim, entendemos que no *graphic novel* temos duas narrativas, a verbal e a não-verbal, que se complementam, não sendo possível a atribuição de maior importância para um dos elementos apenas. Nesse sentido, trataremos aqui da composição imagética a partir dos dois domínios abordados por Santaella e Nöth.

Na narrativa de Gaiman foram desenvolvidos aspectos imateriais ligados à imagem dos personagens. A partir de tais aspectos, que se encontravam somente na representação textual-descritiva, desenvolveu-se a “materialidade” desses personagens. Por exemplo, ao descrever Desespero (Figura 2), o autor atribui a ela características peculiares, que a distinguem dos outros Perpétuos. Embora os elementos que constituem sua descrição envolvam características/sensações que podem ser conhecidas pelo leitor, esses atributos de Desespero são desprovidos da possibilidade de existência conjunta em um único ser, no âmbito daquilo que conhecemos como “real”:

Sua pele é fria e pegajosa; seus olhos são da cor do céu nos dias úmidos; sua voz é um pouco mais do que um sussurro e, embora ela não tenha odor, sua sombra tem um cheiro almiscarado e pungente, como a pele de uma cobra (GAIMAN, 2011, p. 23).

Ao ler somente a descrição, o leitor complementarará as informações que faltam e formará uma imagem de acordo com seus conhecimentos prévios (neste caso, do que é uma pele de cobra, o que é uma pele fria, objetos pegajosos etc), compondo a imagem mental de como seria a personagem – processo que carrega sua carga de estranhamento, já que a imagem criada extrapola os limites do conhecimento prévio do leitor. A este processo de que se vale Gaiman ao apropriar-se de uma linguagem cristalizada, com o objetivo de “criar” uma situação/descrição que nos foge à capacidade de entendimento, podemos associar certa noção de um “fazer literário”, e atribuir a *Sandman* o *status* de literatura: assim como a obra literária tende a desautomatizar uma linguagem institucionalizada, causando estranhamento, Gaiman parte de imagens já cristalizadas em nosso rol de definições, e consegue criar uma imagem que se localiza para além de nossas possibilidades de definição.

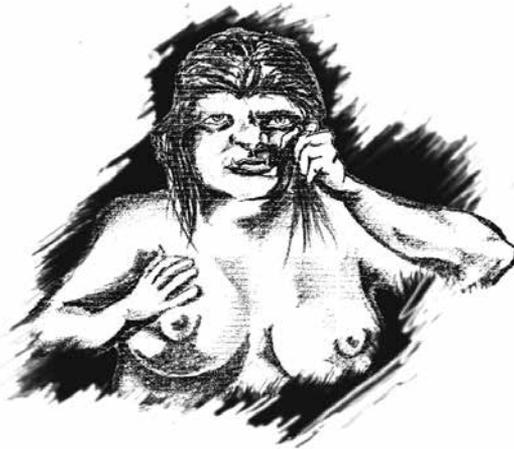


Figura 2: Releitura da personagem Desespero, com base no desenho de Jill Thompson em *Vidas Breves*.

Esta é uma das liberdades e/ou limitações da representação textual: neste ponto, o que o autor pensou ou tentou representar já não mais importa. No momento que o leitor relacionou suas experiências à descrição narrativa, compôs-se uma nova personagem, diferente da idealizada pelo autor. Como ao pronunciarmos a palavra “casa”, por exemplo, provavelmente no ato da locução e entendimento, a nossa representação mental do que é “casa” difere-se da representação de outros. Ou seja, ao dizermos “casa”, imaginaremos uma “casa X”, mas não há garantia de que o interlocutor tenha a mesma representação.

Assim as histórias em quadrinhos se aproximam daquilo que o autor quis representar, pois a produção da imagem é estudada previamente e divulgada, limitando a complementação visual do leitor. Ao lermos *Sandman*, sabemos como são, visualmente, os Perpétuos. Assim, resta-nos a complementação do *timing* de quadro a quadro. O *timing*⁴, ou *time*, segundo Eisner, é medido pela percepção que temos em relação à duração de um evento, que é a vivência de um determinado acontecimento (ao dizermos isto, referimo-nos aos acontecimentos envolvidos na narrativa em quadros). O *time/timing* é uma dimensão essencial da arte sequencial: “No universo da consciência humana, o tempo se combina com espaço e o som numa composição de independência, na qual concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado” (EISNER, 2010, p. 23). Resta-nos pensar na tentativa de reprodução do real. Para Parente,

A imagem não reproduz o real, o real é um Aberto que não se deixa reproduzir, como cópia ou dado, senso comum. Se a imagem reproduz o real, ela o faz literalmente, ela o produz uma segunda vez. A imagem mora do lado do sujeito, pessoal ou coletivo. Se ela supõe a linguagem,

é para brincar com ela – como na poesia –, para se fazer desaparecer do lado do objeto (linguagem da transparência) (PARENTE, 1993, p. 30).

Esperamos, no final da pesquisa, compreender um pouco melhor sobre como acontece ou que fatores contribuem para o preenchimento dos sentidos nas lacunas proporcionadas pelos cortes gráficos no meio de comunicação *graphic novel*. Demonstrando assim, as relações entre palavra e imagem e buscando o sentido da narrativa na saga *Vidas Breves*, em *Sandman*.

Considerações finais

A pesquisa ainda se encontra em desenvolvimento e, no tempo que resta do período de abrangência do projeto, as leituras, análises e reflexões se aprofundarão, concretizando e concluindo nosso objetivo de investigação. O estudo da obra *Sandman* aqui proposto contribuirá diretamente na formação acadêmica, visto que traz conhecimentos em um campo ainda pouco explorado, ou seja, o que estuda as relações entre textos imagéticos e verbais.

Notas

* Pós-graduando em Cinema e Linguagem Audiovisual. Acadêmico do curso de Letras da Universidade Estadual do Paraná, câmpus de Campo Mourão (Unespar). Pesquisa vinculada ao Programa de Iniciação Científica do Núcleo de Pesquisa Multidisciplinar (Nupem). E-mail: akeryus@hotmail.com

** Doutora em Letras (Literatura Comparada) pela Universidade de São Paulo. Professora titular da Universidade Estadual do Paraná, câmpus de Campo Mourão. E-mail: msociofernandes@gmail.com

¹ No original, em inglês, o nome de cada Perpétuo é iniciado com a mesma letra: Dream, Destiny, Death, Destruction, Desire, Despair e Delirium.

² Para facilitar o estudo, definimos *verbal* como sendo o texto escrito sem utilização de aspectos gráficos, devido ao fato de nosso objeto de pesquisa ser todo o processo inerente à construção da narrativa e formação da história em um meio específico, *graphic novel*.

³ “A Gestalt é uma escola de psicologia experimental, [...] vai sugerir uma resposta ao porquê de umas formas agradarem mais e outras não” (GOMES FILHO, 2009, p. 18).

⁴ Timing: é uma composição imagética de uma ação simples. O tempo de representação/duração da ação é prolongado.

Referências

BARTHES, Roland. “Introdução à análise estrutural da narrativa”. In: _____. **Análise Estrutural da Narrativa: Pesquisas semiológicas**. Petrópolis: Vozes, 1972, pp. 18-58.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. 2ª ed. São Paulo: Companhia das letras, 1990.

DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 4ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

GAIMAN, Neil. **Sandman – Vidas Breves**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007, v. 7.

_____. **Sandman – Edição definitiva**. São Paulo: Panini Books, v. 2, 2011.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Escrituras, 2009.

PARENTE, André. “Os paradoxos da imagem-máquina”. In:_____ (org.). **Imagem-Máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

Recebido em: março de 2012.

Aprovado em: maio de 2012.