

# O uso da fotografia nas histórias em quadrinhos da Marvel: recurso estilístico ou resistência material?

Amaro Xavier Braga Junior

Resumo: O trabalho analisa a produção de imagens nas HQs da Marvel através do chamado “Método Marvel”, que consiste na busca de realismo crescente da maneira de desenhar e na incorporação de elementos do cotidiano social. Buscou-se analisar o papel da fotografia neste processo por vias da análise de conteúdo em algumas publicações selecionadas intencionalmente e dos depoimentos de desenhistas disponibilizados em blogs pessoais. Parte-se da teoria da imagem desenvolvida por Moles (1975) e Villafañe (2012), estabelecendo que o processo de criação das imagens é também um processo de “modelização icônica da realidade”. A discussão caminha em analisar o processo de produção dos desenhos: reproduzir os esquemas mentais e consensuais; e, a reprodução do ambiente social de base fotográfica que envolve tanto os fatos quanto as aparências das coisas que se circunscrevem os envolvidos (produtores e leitores). Faz-se uma comparação entre recurso estilístico e resistência material na utilização da fotografia como referência ao desenho. Os resultados procuram esclarecer quais são os parâmetros desta concepção de realidade do “Método Marvel” e como a criação destas imagens desenhadas se estrutura enquanto resistência material.

Palavras-chave: Fotografia; Imagens desenhadas; Teoria da imagem; Quadrinhos; Agência dos objetos.

---

Amaro Xavier Braga Junior. Graduado, Mestre e Doutor em Sociologia (UFPE). Especialista em História da Arte (UFRPE) e Artes Visuais (SENAC). Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da UFAL. amaro@ics.ufal.br, <http://axbraga.blogspot.com.br>

## The use of photography in Marvel comics: a stylistic resource or material resistance?

**Abstract:** The work analyzes the production of images drawn in Marvel Comics through the so-called “Marvel Method”, which consists in the search for increasing realism in the way of drawing and in the incorporation of elements of social everyday life. We sought to analyze the role of photography in this process by analyzing content in some intentionally selected publications and the statements of designers made available in personal blogs. It starts from the image theory developed by Moles (1975) and Villafañe (2012), establishing that the process of creating images is also a process of “iconic modeling of reality”. The discussion focuses on analyzing the production process of the drawings: reproducing the mental and consensual schemes; and the reproduction of the photographic-based social environment that involves both the facts and the appearances of the things that are circumscribed by those involved (producers and readers). A comparison between stylistic and material resistance in the use of photography as a reference to the drawing is made. The results seek to clarify what are the parameters of this conception of reality of the “Marvel Method” and how the creation of these drawn images is structured while material resistance. **Keywords:** Photography; Drawings; Image theory; Comic books; Agency of objects.

## ¿El uso de la fotografía en los cómics de la Marvel: recurso estilístico o resistencia material?

**Resumen:** El trabajo analiza la producción de imágenes dibujadas en las HQ de Marvel a través del llamado “Método Marvel”, que consiste en la búsqueda de realismo creciente de la manera de dibujar y en la incorporación de elementos del cotidiano social. Se buscó analizar el papel de la fotografía

en este proceso por vías del análisis de contenido en algunas publicaciones seleccionadas intencionalmente y de los testimonios de diseñadores disponibles en blogs personales. Se parte de la teoría de la imagen desarrollada por Moles (1975) y Villafañe (2012), estableciendo que el proceso de creación de las imágenes es también un proceso de “modelización icónica de la realidad”. La discusión camina en analizar el proceso de producción de los dibujos: reproducir los esquemas mentales y consensuados; y la reproducción del ambiente social de base fotográfica que involucra tanto los hechos y las apariencias de las cosas que se circunscriben a los involucrados (productores y lectores). Se hace una comparación entre recurso estilístico y resistencia material en la utilización de la fotografía como referencia al diseño. Los resultados buscan aclarar cuáles son los parámetros de esta concepción de realidad del “Método Marvel” y cómo la creación de estas imágenes dibujadas se estructuran como resistencia material.

Palabras clave: Fotografía; Imágenes dibujadas; Teoría de la imagen; cómics; Agencia de los objetos.

## I. A imagem fotográfica

O desenvolvimento da imagem fotográfica já nasceu associado à imagem desenhada. Isto é, os princípios e técnicas da fotografia começaram antes mesmo do uso fotográfico, da criação das técnicas de revelação, do filme e do papel fotográfico. Os pintores e desenhistas já usavam os princípios da câmera escura (elemento básico da fotografia) para compor suas obras e registrar a realidade (principalmente figuras humanas).

Diversos estudos que retomam a história da fotografia (MARTINS, 2010; VIEIRA, 2014), defendem que por volta de 1554, já há registros da idealização e/ou uso de uma câmera escura por Leonar-

do Da Vinci<sup>1</sup>. E o mesmo objeto parece em diversas ilustrações ao longo dos séculos XVI e XVII, em diversas publicações ensinando o uso da câmera escura e suas potencialidades, sempre relacionadas ao desenho (fig. 1 a 3). Não demorou que pessoas de diferentes locais desenvolvessem diferentes técnicas com os mesmos objetivos: registrar aquilo que o olho vê com certa automação e durabilidade que não dependesse da habilidade dos pintores/desenhistas.

A fotografia é fruto de uma série de processos e contribuições de diferentes pessoas que descobriram diferentes formas de capturar e preservar as imagens projetadas pelas câmeras escuras (sem usar o recurso dos traços e linhas do desenho). Boa parte destas descobertas ocorreram com mecanismos desenvolvidos em experimentos de física, nos estudos de óptica e outros em química, a partir da descoberta dos reagentes sensíveis à luz. Estas técnicas desenvolvidas pelas necessidades dos desenhistas, quando aliadas às técnicas de impressão de imagem, particularmente associadas à litogravura serão decisivas para o desenvolvimento da fotografia.

---

1. Outras fontes apontam momentos anteriores, como é o caso do fotógrafo alemão e professor de história da fotografia, Werner Nekes (2005, [s.p.], traduzi.) que em seu site, defende o seguinte: “O princípio óptico relevante já foi reconhecido no século IV a.C. pelos matemáticos moístas na China e por Aristóteles (384-322 a.C.). Aristóteles observou que durante um meio eclipse do sol, visto através da folhagem de uma árvore, aparecia múltiplos reflexos das imagens invertidas do céu; o princípio da câmera obscura é de fato um fenômeno natural. A copa da árvore continha uma multiplicidade de espaços escuros. Por volta de 1038 o erudito árabe Ibn al Haitham (965-1040 d.C.), se tornou a primeira pessoa a descrever com precisão o princípio da câmera escura”.



Fig. 1 – A câmara escura (ou obscura) era uma caixa vedada com um furo onde a luz projetava o objeto a sua frente dentro da câmara. Seu uso aparece associado às praticas de desenhistas e pintores. Fonte: : [http://wernernekes.de/oo\\_cms/cms/upload/Fotos\\_Sammlung/Fotos\\_Glossar/CO.jpg](http://wernernekes.de/oo_cms/cms/upload/Fotos_Sammlung/Fotos_Glossar/CO.jpg)

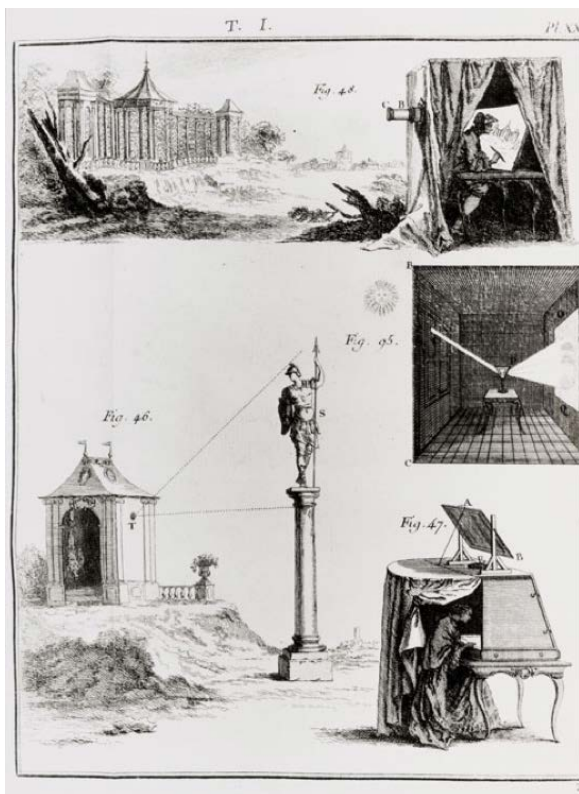


Fig. 2 – Ilustrações de diversos modelos de câmeras obscuras de Giovanni Battista della Porta (1535–1615), publicados no *Magia Naturalis* em 1558. Todas enfatizando seu uso na prática do desenho. Fonte: [http://wernernekes.de/oo\\_cms/cms/upload/Fotos\\_Sammlung/Fotos\\_Glossar/CO02.jpg](http://wernernekes.de/oo_cms/cms/upload/Fotos_Sammlung/Fotos_Glossar/CO02.jpg)

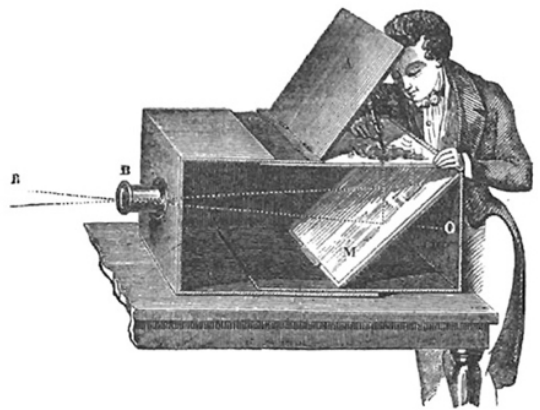
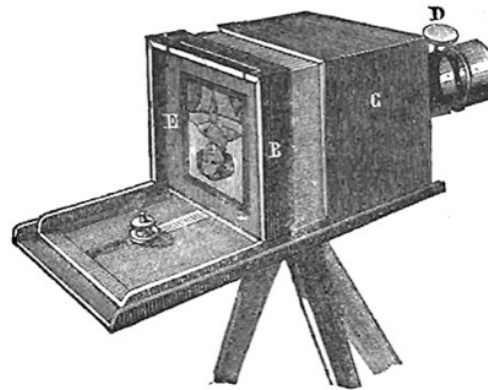


Fig. 3 – Ilustrações de 1859 explicativas das primeiras câmeras obscuras portáteis, ainda exibindo sua função de apoio ao desenhista. O que se desenvolveu foi uma tentativa de resguardar estas imagens projetadas, a partir da descoberta e controle dos regentes químicos. Fonte: <http://www.octaviusnorthwood.net/wp-content/uploads/2013/02/1859-a-catechism-of-photography.jpg>



A fotografia nasceu como técnica e instrumento dos retratistas como meio necessário para ampliar a capacidade de registrar a realidade. Captar elementos que auxiliassem a produção de imagens no registro dos elementos e seu reconhecimento por parte do público. A fotografia ajudou a consolidar esta “civilização da imagem” (KOS-SOY, 1989), a partir do momento que populariza seu acesso. Encantou a sociedade pela sua celeridade, nitidez, imediatismo e baixo custo na reprodução e distribuição, comparado com a produção dos desenhistas e pintores.

A fotografia se desenvolveu, portanto, como uma técnica de expressão que é ao mesmo tempo, linguagem e objeto visual (fruto da

linguagem). Da mesma forma que desenho ou pintura são linguagens e técnicas, mas também produtos e objetos vívidos, por eles derivados. E, da mesma forma que o desenho foi empregado na produção de imagens que auxiliavam o trabalho de um pesquisador, não tardou para que a fotografia seguisse o mesmo caminho. As fotografias começaram a ser empregadas no jornalismo, na antropologia e até como meio de interação cultural e expressão artística independente. Em todos estes espaços a dimensão realista é imprescindível para fluir a mensagem do objeto-fotográfico. O que alimentou boa parte dos debates sobre a fotografia foi seu papel modificador na questão da percepção da realidade (ou na tensão entre realismo e realidade) ou na questão de autenticidade do fato retratado. Se a foto foi ou não manipulada, se a cena fotografada foi ou não dirigida ou encenada, que darão lugar, posteriormente, ao problema de como ler estas imagens.

Feita esta pequena imersão histórica do desenvolvimento inicial da fotografia, parto para discorrer sobre como tem se estruturado o uso de material de referência na produção de histórias em quadri-nhos, por parte dos desenhistas da editora Marvel no que chamo de “Método Marvel”. Processo vital para entender a inserção e uso das fotografias neste processo de produção.

## 2. Método Marvel e a lógica fotográfica

O “Método Marvel” consiste em uma apropriação muito ampla da noção de reprodução. Esta apropriação seguiu, concomitantemente, duas frentes: uma de ordem mais abstrata, relacionada às situações histórico-sociais da vida contemporânea imediata com forte apelo midiático e, circunscrito, na descrição das histórias, personagens e enre-

dos; e, outra, formal e imagética, relacionada à reprodução crescente de traços da realidade visual, amparada nos desenhos. Neste artigo não me aprofundarei na primeira frente (Cf. BRAGA JR, 2015), apenas na segunda. A segunda frente do “Método Marvel” consiste, pois, em tirar fotografias da realidade e inseri-las nas histórias em quadrinhos. Estas fotografias são recortes dos acontecimentos e coberturas do fotojornalismo, cujas imagens resgatam um imaginário, anteriormente presentificado na memória do leitor, quando abordado pelos temas em outras mídias como TV, o Jornal e o Cinema.

Além disso, ao analisar o desenvolvimento da produção de imagens nas HQs da Marvel nos deparamos com um processo de realismo crescente estruturado na maneira de desenhar. Assim como a lógica fotográfica influenciou os temas, também influenciou a maneira de representar os traços dos desenhos. Esta verossimilhança com a realidade não passa apenas pelo crivo do vivificável, mas pela capacidade de retratar o mais fielmente possível esta mesma realidade. Os traços de descrição dos corpos dos personagens, as vestimentas baseadas em catálogos e revistas de moda, os cenários da cidade com prédios, praças e ruelas frequentados por criadores e leitores, constituídos de tal forma que possam ser lembrados e reconhecidos rapidamente, levando o material à veracidade do fato. São os mesmos princípios do jornalismo ainda influenciando a produção dos quadrinhos e distanciando-os de suas origens caricatas e cômicas.

O quadrinho de super-herói, pela necessidade de transpor o tema da realidade, foi abandonando o traço caricato e irregular e investindo na produção de um traço naturalista-realista, vinculado a conceitos de perspectiva realista defendidos no campo do realismo e da arte renascentista. Tratava-se de representar o “belo”, sendo este um sinônimo de realidade: o belo ideal-real. Os corpos dos super-heróis



são perfeitos em musculatura, com todos os músculos desenvolvidos e padronizados. As super-heroínas sempre têm as medidas perfeitas com bustos bem torneados, cinturas delgadas, panturrilhas destacáveis, pele lisa e cabelos sedosos. Não se trata da realidade-real, como bem sabemos, mas de uma realidade projetada e idealizada, a mesma que acomete as revistas de beleza feminina ou masculina, cujos modelos são elencados entre os melhores representantes da humanidade de acordo com os padrões atuais de beleza e saúde. O que ocorre é a idealização de um modelo-ideal de padronização destes corpos ou de como deve ser um corpo de um super-herói, conforme as mensagens que são reproduzidas nos manuais de desenho:

[...] não destacamos os músculos nas mulheres. Mesmo não sendo fraca, a mulher é desenhada para parecer mais delicada e suave, fazendo contraste com a versão masculina, muscular, angulosa. [...] a diferença entre desenhar um homem normal, bonito, e um super-herói com proporções heroicas. Veja que o super-herói é maior, tem ombros mais largos, braços e pernas mais musculosos, peito mais forte e porte mais imponente. [...] um super-herói tem de parecer mais impressionante, mas dramático, mais imponente do que o cara comum. Talvez o mais importante seja sempre exagerar um pouco as qualidades heroicas do personagem e tentar ignorar ou omitir qualquer característica negativa... (LEE; BUSCEMA, 2014, p. 44-46).

Desenhar quadrinhos envolve duas situações distintas. Primeiro: reproduzir os esquemas mentais e consensuais aos quais os leitores e a editora estão acostumados, o que podemos chamar de reprodução esquemática do que é consolidado como válido ou ideal (como na fala citada anteriormente: a modelagem dos corpos masculinos e femininos, quanto à musculatura); Segundo: uma reprodução do ambiente social de base fotográfica que envolve tanto os fatos quan-

to as aparências das coisas que circunscrevem os envolvidos (produtores e leitores). A criação de imagens a partir dos desenhos de quadrinhos transita por uma necessidade de demonstrar que suas produções são críveis e passíveis de realidade a partir da verossimilhança. Mas quais são os parâmetros desta concepção de realidade? Isto é, como a criação de destas imagens desenhadas se estruturam? Trata-se de uma velha ou nova realidade?

O que temos é um processo de recriação da realidade. Uma reconstituição que toma como base um determinado modelo de realidade e busca implementar um novo. De modo nenhum o processo de criação de imagens se torna um recorte da realidade. Os produtores sabem disso. Os leitores, nem sempre. De maneira geral temos que o produto decorrente do processo é uma reconstituição.

Villafañe (2012) em sua teoria da imagem, estabelece que o processo de criação das imagens é também um processo de “modelização icônica da realidade”. Segundo ele,

De sua análise visual da realidade, o emitente extrai um esquema pré-icônico que recolhe o objeto mais relevante representando características estruturais. Isto é tornado possível por mecanismos mentais de percepção capazes de realizar as operações de seleção, abstração e síntese que permitem extrair da realidade elementos ou características relevantes de acordo com a intenção do produtor (VILLAFANE, 2012, p. 31).

Todos os criadores de imagem usam o mesmo esquema. Dependendo do suporte e das intenções do autor, nos deparamos com graus diferenciados de identificação da realidade.

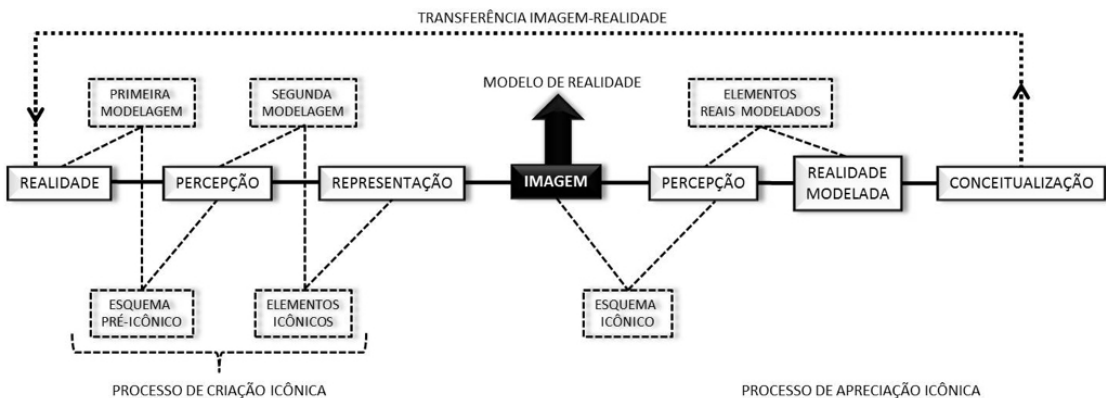


Fig. 4 – Esquema da relação entre imagem e realidade. Versão adaptada e traduzida de Villafañe (2012, p. 32)

Aquilo que é selecionado pelo produtor da imagem é um resultado de um processo de modelação da realidade, que, uma vez constituído como imagem, propriamente dita, de forma material, passa a ser um modelo de realidade para o leitor/consumidor que confronta a realidade primeira, comparando-a de modo a contextualizá-la e entendê-la.

É esta modelagem realizada pelo produtor e pelo leitor que interessa à sociologia, pois, proporciona ao pesquisador os meios de acessar as dinâmicas dos indivíduos (e seus objetos) em seus contextos de interação, quando mediados pela produção e consumo das imagens. A percepção da realidade ainda exerce um efeito distinto baseado no grau de iconicidade que a imagem possui. Moles (1975; 1976) foi o primeiro a propor uma escala (que posteriormente será atualizada por Villafañe [2012]). Ambos fazem referência a um quadro pelo qual se desenvolve uma escala de iconicidade. Villafañe (2012, p. 42) atualizando o quadro, propõe uma segunda síntese de análise com base na escala de Moles:

Grau	Nível de Realidade	Função Pragmática
11	A imagem natural	Reconhecimento
10	Modelo tridimensional	
9	Imagens de Registro Estereoscópio	Descrição
8	Fotografia colorida	
7	Fotografia em preto-e-branco	
6	Pintura realista	
5	Representação figurativa não realista	Artística
4	Pictograma	
3	Esquemas motivados	Informação
2	Esquemas arbitrários	
1	Representação não figurativa	Pesquisa

Quadro 1: Escala de realidade de Villafañe

Fonte: Adaptado de Villafañe (2012, p.41-42) e Moles (1975, p. 335; 1976)

A escala precisaria de uma atualização para incorporar novos modelos de imagem devido às outras manifestações da imagem como sua exibição cinematográfica (e videográfica) que deve estar abaixo do nível 11 e acima do modelo tridimensional, por exemplo, se reduzíssemos o tópico fotografia para uma única escala (para o nível 7), certamente o cinema/vídeo ficaria no nível 10. As imagens desenhadas estariam entre os níveis 5 e 6. Estas estruturas de reconhecimento são importantes para perceber as variações estéticas na produção da imagem. Percebemos que há claramente uma dimensão hierárquica entre o nível abstrato e o nível concreto. O padrão de realidade aumenta conforme a aproximação do nível concreto (Fig. 5).

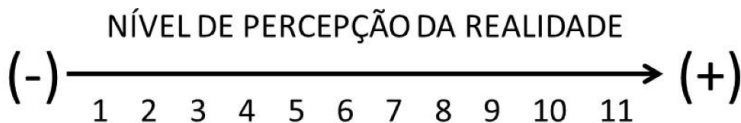


Fig. 5 – Esquema do Nível de Percepção de Realidade.  
Versão adaptada de Villafañe (2012)

Quando os referentes criam dissintonia com as imagens mentais que as pessoas detêm sobre a realidade, a imagem passa a ser tratada como “errada”, “descaracterizada”, “imprópria” ou até “desfigurada”:

Há uma transparência, um efeito ideológico, que liga a representação da coisa à coisa no mundo, numa identificação que apaga a própria mediação e a diferença da representação. [...] a leitura (interpretação) de imagens integra-se numa história que é maior do que nós, num processo do qual não somos a origem; uma imagem ao ser lida, insere-se numa rede de imagens já vistas, já produzidas, que compõem a nossa cotidianidade, a nossa sensação de realidade diante do mundo. A leitura (interpretação) de imagens não depende apenas do contexto imediato da relação entre leitor e imagem: para lê-la o leitor se envolve num processo de leitura (interpretação) que já está iniciado (SILVA, 2006, p. 77).

Esta “leitura iniciada” toma como base as noções estereotípicas, num esquema binário de encaixe e desencaixe acerca da imagem que é produzida pelos autores e da que é lida pelo leitor. A seriedade dos quadrinhos de super-heróis da Marvel foi desenvolvida, inicialmente, não apenas buscando roteiros circunscritos à realidade e personalidades problemáticas com alusões às necessidades sociais, mas pela distância com o traço caricatural. O grande passo para estas mudanças começa com os desenhos do primeiro herói dos quadrinhos, Tarzan, que surgia com linhas mais precisas, fortemente

ambientadas em regras do desenho naturalista, de base acadêmica, retratando musculatura, fauna e flora pelos princípios da perspectiva de exatidão da representação e não de forma cartunesca – presente nas produções que o antecederam:

O “vocabulário” visual e a “gramática” do gênero super-herói foi estabelecida principalmente por dois artistas. Burne Hogarth nunca desenhou verdadeiros super-heróis, mas ele assumiu a tira de quadrinhos Tarzan de Hal Foster, em 1936. A musculatura detalhada – por vezes referida como fruto de um olhar escultórico – e movimento dinâmico utilizado por Hogarth na produção de Tarzan, influenciou gerações de artistas de quadrinhos. O outro artista era Jack Kirby. Embora as figuras de Kirby pudessem parecer estúpidas e duras comparadas com o Tarzan ágil de Hogarth, Kirby se tornou uma força ainda mais impactante na criação do visual dinâmico da história em quadrinhos de super-heróis. Os personagens de Kirby eram raramente estáticos, davam a impressão de alguém em um traje em constante movimento e prestes a entrar em ação (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 235. Traduzi.).

Aqueles desenhos ficaram associados ao gênero heroico e foram herdados pela superaventura, marcando os princípios do gênero e a forma “correta” de desenhar estes materiais. O “Método Marvel” levou ainda mais adiante a lógica da representação dos desenhos, exigindo de seus artistas um traço naturalista, que aproximasse o desenho de uma “representação real”. Os grandes “mestres” do desenho de super-herói foram todos artistas que tinham a capacidade de retratar, com mais fidelidade, as cenas, os corpos e os gestos que eram percebidos como reais.

Stan Lee e John Buscema, famosos na Marvel, escreveram um livro intitulado “Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel”, fruto dos workshops de desenho ministrado pelo Buscema. Na edição,

há um capítulo intitulado: “Os segredos da forma! Como fazer um objeto parecer real”. No material os autores fazem referência à necessidade de “como fazer que o leitor tenha vontade de esticar a mão e tocar a figura?” ou “como dar à figura a forma apropriada?” (LEE; BUSCEMA, 2014, p. 19). Esta busca por perfeição e hiper-realismo dos traços fará com que ano após ano, os quadrinhos da Marvel busquem retratar as cenas com mais realidade (Fig. 6).



Fig. 6 – Desenho da capa de *Amazing Spider-Man*, n.638, 2010, com os estudos de referência tomando como base a fotografia de pessoas reais. Qual o objetivo de usar fotografias como referências para a construção do desenho? Obviamente estão relacionadas à necessidade de transmitir veracidade e exatidão das imagens representadas. A fotografia assume a representação da realidade e conduz o lápis dos desenhistas reproduzindo corpos, cenários, vestimentas e demais elementos da realidade vivida e inserindo-os na realidade desenhada.

Fonte: [http://4.bp.blogspot.com/\\_d4Fw-OAa1ms/TD1QYPV8EII/AAAAAAAAEBs/t7E9vzzKpgM/s1600/wacky\\_reference\\_wed\\_115-1.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_d4Fw-OAa1ms/TD1QYPV8EII/AAAAAAAAEBs/t7E9vzzKpgM/s1600/wacky_reference_wed_115-1.jpg)

O primeiro passo foi a investida em esquemas de movimento que implementassem à cena maior realismo. McCloud (2005), em sua análise sobre as montagens dos quadrinhos, atesta que os comics, estatisticamente, tendem a incorporar mais cenas ação-por-ação do que outros tipos de quadrinhos, ampliando a sensação de tempo (*timing*) na leitura. Os desenhos se habituaram a reproduzir duas cenas da mesma ação, levando o leitor a experimentar uma sensação de acontecimento mais real do que aquela de cenas com recortes temporais maiores. Esta mudança é decorrente das investidas das técnicas de animação, exagerando os movimentos<sup>2</sup>.

O uso das sombras e da arte-final rebuscada deu continuidade ao processo de realismo, que levará à colorização como reforçador do esquema. E neste gênero a cor assume um papel muito mais amplo que a de agradabilidade:

Uma convenção visual adicional a ser considerada é o uso de cor. Os Comics têm sido referidos como meio de ‘quatro cores’ por causa da utilização de processos de impressão em cores que empregam tintas pretas, vermelhas, azuis e amarelas. A cor foi introduzida pela primeira vez na história em quadrinhos de jornal [tiras] para aumentar seu apelo de marketing. [...] A relação entre cor e super-heróis é tão proeminente que alguns criadores que trabalham em outros gêneros têm, conscientemente, evitado o uso da cor, optando por trabalhar em preto e branco, a fim de se distanciar dos tipos, movimentos e figurinos que fizeram os super-heróis serem reconhecíveis e duradouros (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 236. Traduzi).

---

2. Os estúdios de animação da Disney foram os pioneiros no desenvolvimento destas técnicas de rotoscopia, levando os desenhistas a fotografarem os movimentos de pessoas reais e reproduzirem em traços os mesmos esquemas. Na ambientação de um movimento, entre os passos se seleciona os momentos iniciais e finais que causam o efeito visual de movimento real, descartando os passos do meio do movimento. Obviamente esta percepção sofre influência significativa da indústria cinematográfica e das múltiplas fotografias de movimento que “descobriram” o efeito e o passo-a-passo.



O que não aparece nos manuais de desenhos, mas é frequente na prática dos desenhistas, é a utilização da fotografia como referência ao desenho (Fig. 6 a 9). Desde o início da fotografia, que ela vem servindo de base para as ações dos desenhistas, seja libertando-os da necessidade de realismo (como foram os movimentos artísticos pós-fotografia), seja condicionando-os na hiper-realidade.

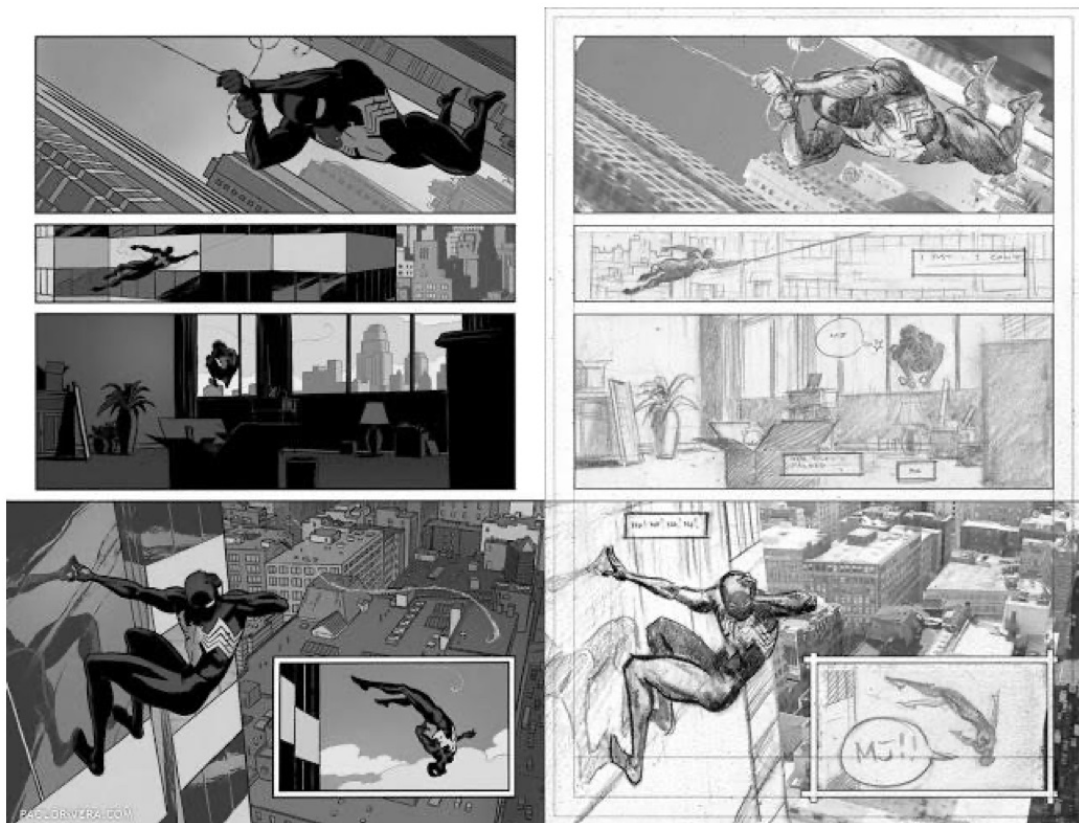


Fig. 7 – Nesta sequência de *Amazing Spider-Man* n. 639, p. 4, 2010, o desenhista Paolo apresenta seu processo criativo: copiar fotografias do *Google Street View*, inclusive como ângulos alterados, desenhando sobre as fotos a imagem do Homem-Aranha (1º e 4º quadros da página). A prática transforma as páginas da HQ em um ambiente de reprodução real do espaço urbano.

Fonte: [http://4.bp.blogspot.com/-WkC3porEtno/USFsNfTANeI/AAAAAAAAANec/vlFPLfQU7Pk/s640/ASM639004\\_col\\_google-earth.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-WkC3porEtno/USFsNfTANeI/AAAAAAAAANec/vlFPLfQU7Pk/s640/ASM639004_col_google-earth.jpg);

Em relação ao desenho de quadrinhos, foi esta segunda dimensão que se mostrou mais duradoura de influência. A fotografia permitia não apenas capturar o movimento, como congelar linhas e traços que permitiam aos desenhistas maior controle de observação do objeto retratado. Do uso como simples observação (substituindo a observação natural), passando pelo uso de referências visuais, até sua inserção direta nas páginas desenhadas. No depoimento transcrito a seguir, um desenhista da Marvel, esclarece como se dá o uso da fotografia como referência em seu trabalho de desenho de quadrinhos de super-heróis:

Um dos elementos-chave em quase todas as imagens que crio é o uso de referências fotográficas de diversas formas. Mesmo aquelas imagens que não necessitam de citações diretas, se beneficiam de memórias anteriores, conscientemente citados ou não. [...] Em um nível puramente conceitual, de referência (de qualquer tipo) é tudo sobre o conhecimento; informa-nos para que nós, como artistas de quadrinhos (ilustradores, cartunistas, o que for), possamos informar aos nossos leitores. O ideal é que isso seja feito de forma tão suave, tão discretamente, que a riqueza de detalhes na matéria e configuração entra na mente do leitor, sem consideração consciente, submetendo o foco para a narrativa, ao mesmo tempo em que a sustentam (RIVERA, 2012, [s.p.]. Traduzi).

Estas apropriações atingem não apenas a representação do corpo, mas de todos os elementos necessários na constituição de uma página de quadrinhos: arquitetura, veículos, armas, aparelhos, ferramentas, vestimentas, enfim, utensílios diversos (Fig. 8 e 9):

Essa procura de referências revela algo sobre a estrutura básica de nossas mentes. Qualquer pessoa que tenha feito uma tentativa de criar uma imagem representativa de qualquer assunto vai logo per-

ceber que os nossos talentos naturais estão no reconhecimento, e não na reprodução. Enquanto eu acredito que o primeiro é uma capacidade instintiva, este último pode, através da atenção aos detalhes (e anos de prática), ser afinados para uma base comparável, se não for nível equivalente (RIVERA, 2012, [s.p.]. Traduzi).



Fig. 8 e 9 – Desenho de página de Hulk (2006) e fotografia de um general (General Malcolm “Ace” Granger) que aparece logo na primeira linha da pesquisa no Google. O desenhista disse que fez a mesma pesquisa para saber como desenhar um “general de 3 estrelas da Força Aérea Americana”. Assim, a farda e o rosto (acrescidos de um bigode) foram integrados à revista. O Método Marvel tornou as HQs um espaço rico em referências da realidade e um banco de dados sobre o social. Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/-H\\_iolw2yIIw/UOmt-wElJ4I/AAAAAAAAAM54/5mlfL1Cdrf8/s400/MYTHO\\_S002012p4-6.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-H_iolw2yIIw/UOmt-wElJ4I/AAAAAAAAAM54/5mlfL1Cdrf8/s400/MYTHO_S002012p4-6.jpg)

O desenhista diferencia “reconhecimento” de “reprodução”, estabelecendo uma relação distinta do primeiro e de condicionamento do segundo. A produção do desenho sempre caminha para uma prática de reconhecer as coisas nos traços. Para que este reconhecimento seja mais objetivo e circunscrito é necessário se ater a elementos de reprodução. A reprodução assume assim, um mecanismo

necessário para dimensionar o reconhecimento. Conforme a escala de Moles, quanto maior os elementos de reprodução, maior será o reconhecimento, e maior, por conseguinte, será a percepção de realidade nestes materiais.

Com o advento da internet os esquemas fotográficos de referência para a criação das imagens se tornaram muito mais amplos:

E se você precisa para pintar algo (ou alguém) no fogo? Há uma abundância de imagens de incêndio on-line, e até mesmo alguns de “Man on Fire”, por vias do refinamento de uma pesquisa para acrobacias e fogo ou, melhor ainda, encontrar o web site de um dublê piromaniaco, fornecendo exatamente o que é necessário para trazer alguns personagens de fogo para a vida (ou morte). Alguns de vocês podem se lembrar das imagens fantásticas que eu encontrei quando detalhei minha pesquisa no April Fools Day. E se você está apenas à procura de grandes chamas, tente “respiradouro do fogo” ou “fogo de óleo.” O mesmo vale para efeitos de energia, sendo exemplos bobinas de Tesla, esteira de turbulência, ou de plasma (RIVERA, 2012, [s.p.]. Traduzi).

Não são apenas cidades, arquiteturas ou corpos, mas qualquer coisa que esteja referida no roteiro pode ser encontrada na internet. Primeiramente o esquema abre infinitas possibilidades de produção, afinal uma pesquisa na plataforma do Google pode revelar milhares de fontes diferentes, entretanto duas pessoas que pesquise as mesmas palavras-chave terão acesso aos mesmos resultados pela ordem de aparição, pois o sistema de exibição de dados do Google usa os esquemas de visitação e relevância matemática para as palavras-chave pesquisadas. Desta forma, as referências de uma determinada imagem, que o desenhista usa para produzir seus desenhos, são limitadas aos resultados do Google; atestando ainda mais como a resistência material pode influenciar o processo de produção.

## Considerações finais

Os desenhistas usam fotografias do cotidiano para desenhar, cada vez mais frequentemente e de maneira mais intensa. Há momentos que a fotografia não se insere como um recurso, mas é o produto final pelo qual a imagem é reorganizada, mantendo um diálogo entre as necessidades fantásticas do roteiro e sua ambientação do coetâneo. Cenários que se refiram a locais reais, passíveis de verificação, que não se utilizam de referencial fotográfico, serão descartados pelos editores, e se passarem por estes, pelos leitores. O que leva os desenhistas a modificarem sua forma de produção. Desenhar hoje é fotografar. O que levou a fotografia a desempenhar um papel decisivo na constituição dessas produções, tanto no que diz respeito à materialidade (por incluí-la no desenho), tanto no aspecto da fotografia enquanto recorte de realidade, cena enquadrada e intuitivamente associada a algum valor.

Com isto em vista, o analista de quadrinhos precisa levar em conta a dimensão de influência da fotografia em suas considerações sobre a produção dos quadrinhos. Influência, inclusive, que pode seguir tanto por uma dimensão teórica quanto por uma metodológica.

Inicialmente, o uso deste apoio técnico que permite ao desenhista controlar as variáveis que melhoram a percepção de seu desenho, poderia ser entendido como um recurso estilístico. Uma técnica de produção – como tantas outras usadas no universo artístico que auxiliam o desenhista na captação da realidade. Entretanto, deve se considerar que a fotografia exerce sobre o desenhista um processo de delimitação, técnica e estética, que circunscreve os conteúdos da imagem desenhada.

É por isso que determinados cenários se repetiram no imaginário destas histórias. Leitores vorazes de quadrinhos sabem que quase todo o cenário de vivência dos super-heróis da Marvel foi ambientado na cidade de Nova York, particularmente na ilha de Manhattan. Este não é um detalhe inócuo. O primeiro fato é a presença do escritório da Marvel na região – que selecionava e recebia os artistas e os originais para avaliação –, outro é a moradia destes mesmos desenhistas que se dedicavam a produzir o material. A habilidade de retratação dos elementos cênicos e corporais era medida pelo reconhecimento das situações. Fazendo com que os desenhistas buscassem, cada vez mais, recursos que permitissem esta percepção pelos seus críticos (produtores, diretores e o próprio leitor).

A fotografia passou a ser um agente condicionador da realidade. Não apenas por apresentar a realidade como ela foi vista – por quem tirou a foto – mas por construir um padrão de realidade factível necessária a estas produções. Os elementos que compõe as cenas passaram a serem aqueles que existiam de fato no momento de captura e não da inserção gráfica da criatividade do artista. Diversos outros desenhistas que produziam material para outras editoras – residentes ou não na cidade – e que não estavam submetidos ao “Método Marvel” de produção, criavam cenas com papéis voando, ratos passando nas ruas, crianças chorando etc., com quaisquer elementos que poderiam existir na realidade, em momentos distintos, mas que são justapostos no cenário para atribuir valor à cena. Seja pela habilidade do artista, seja pelo entretenimento proporcionado à leitura (penso neste caso nos quadrinhos do herói Spirit de Will Eisner que se passam também em Nova York ou os da Liga da Justiça, da editora DC Comics).

A fotografia também delimitou o tipo de ambientação que deveria existir nestes cenários de super-heróis da Marvel. Prédios, esquinas

e becos se tronaram um cenário tão evidente das histórias de super-heróis que passaram a representar sua essência (fazendo com que o cenário rural, por exemplo, se tronasse algo incongruente para ambientar uma HQ de superaventura). Além disso, como ambientei nos tópicos anteriores, a perspectiva implementada pelo uso da fotografia como referência não é a mesma que é utilizada pelos sistemas de desenho (refiro-me às regras de perspectiva e proporção aprendidas em cursos de arte/desenho, por exemplo). A câmera proporciona um tipo de distorção da imagem captada completamente diferente da do olho humano ao desenhar à mão livre.

O que estas considerações enfatizam é que o uso da fotografia começou como um recurso estilístico, um apoio para o atendimento da necessidade de modelar iconicamente a realidade, mas passou, ao longo dos anos, a exercer um tipo de agência social, ao impor padrões e delimitações relacionadas à sua dimensão técnica e material, um tipo de resistência material que interfere na produção dos quadrinhos. Não se trata de avaliar se isso é algo bom ou não. É uma questão de perceber os processos que interferem na produção do artista. Antigamente achávamos que eram só os editores, produtores ou a audiência que modificavam a mensagem. O que estou sugerindo, me aproximando da máxima de Marshall McLuhan (2007 [1974]), é que o meio é a mensagem, ou melhor: o suporte (ou os recursos usados na produção do suporte) modifica a mensagem. É o material exercendo uma resposta à pressão que recebe. O artista sofrendo uma manipulação dos objetos que ele próprio manipula, muitas vezes, não consciente que suas escolhas não são suas, mas do objeto em que se apoiou para produzir as imagens. É isso que eu chamo de resistência material. E a fotografia é um deles.

## Referências

- BRAGA JR, 2015. *Por uma sociologia da Imagem Desenhada: Reprodução, Estereótipo e Actância nos Quadrinhos de Super-heróis da Marvel Comics*. Tese de Doutorado em Sociologia. Universidade Federal de Pernambuco, 2015.
- DUNCAN, R.; SMITH, M. J. *The power of comics: history, form & culture*. New York: The Continuum International, 2009.
- KOSSOY, Boris. *Fotografia e História*. São Paulo: Ática, 1989.
- LEE, Stan; BUSCEMA, John. *Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- MARTINS, N. *Fotografia: da analógica à digital*. Rio de Janeiro: SENAC, 2010.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks do Brasil, 2005.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.
- MOLES, Abraham A. Em busca de uma teoria ecológica da imagem? In THIBAUT-LAULAN, Anne-Marie (Org.). *Imagem e Comunicação*. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1976.
- MOLES, Abraham A. *La comunicación y los mass media*. Bilbao: Ediciones Mesajero, 1975.
- NEKES, Werner. *Glossary C*. 2005. Disponível em: [http://wernernekes.de/oo\\_cms/cms/front\\_content.php?idart=506](http://wernernekes.de/oo_cms/cms/front_content.php?idart=506). Acesso em: 10 set. 2014.
- RIVERA, Paolo. “Presearch” — Part 1 of 3. *Muddy Colors: a fantasy art collective*. 10 dez. 2012. Disponível em: <http://muddycolors.blogspot.com.br/2012/12/presearch-part-1-of-3.html>. Acesso em: 02 jan. 2015.
- SILVA, Henrique César da. Lendo imagens na educação científica: construção e realidade. *Pro-Posições*, v. 17, n. 1 (49) - jan./abr. 2006. Disponí-



vel em: <http://pibidufprbio.files.wordpress.com/2013/11/05-lendo-imagens-silva.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2014.

VIEIRA, Nancely H. *Fotografia: Princípios e técnicas*. São Paulo: Editora Sol, 2014.

VILLAFAÑE, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide, 2012.