

# Projeto editorial e concepção visual nas capas de *Sandman*: um estudo de caso em “Prelúdios e Noturnos”

Amaro Xavier Braga Jr. (UFPE/UFAL)<sup>1</sup>

---

## Resumo:

O artigo analisa, a partir de elementos de sintaxe visual e análise imagética, o processo de editoração das capas de “Prelúdios e Noturnos”, primeiro arco da série em quadrinhos Sandman, apresentando a concepção editorial presente nas capas e buscando estabelecer uma taxionomia do processo criativo na concepção das capas de histórias em quadrinhos. Relaciona as múltiplas influências das artes visuais, como o neodadaísmo e a *assemblage*, às técnicas utilizadas pelo artista. Conclui destacando como o conceito de montagem é importante para compreender a relação entre as capas das HQs e os conteúdos das histórias nestas revistas.

**Palavras-chave:** Estética; Quadrinhos; Projeto gráfico de capas

## Abstract:

The article analyzes, from visual syntax elements and imagery analysis, the process of publishing Preludes and Nocturnes covers, the first arc of Sandman comic series, featuring the design on the covers and this editorial seeking to establish a taxonomy of the creative process in designing the covers of comics. Lists the multiple influences of the visual arts, as neodadaism and assemblage, techniques used by the artist. Concludes by highlighting how the concept of assembly is important to understand the relationship between the covers of comics and content of the stories in these magazines.

**Keywords:** Aesthetics, Comics, Graphic design covers

## Introdução

**N**eil Gaiman e seu personagem Sandman compartilham um espaço na galeria da fama do universo das histórias em quadrinhos. O primeiro, por alimentar o imaginário de milhares de fãs do universo de super-heróis, cuja assinatura no roteiro foi responsável por histórias inesquecíveis; e também por criar ícones da cultura *underground* ressignificados nos álbuns desenhados. Já o personagem Sandman incorporou, através da aventura fantástica, enredos que misturavam o cenário punk-gótico da década de 80, os movimentos de misticismo e ocultismo da segunda geração da *new age* com um material gráfico repleto de inovações estéticas que tornaram o selo “*Sandman*” um dos maiores exemplos de sucesso comercial e criativo nos quadrinhos.

---

1. Produtor Cultural e Quadrinista. Possui seis álbuns em quadrinhos publicados. É bacharel e licenciado em Ciências Sociais, com especialização em História das Artes e em Artes Visuais. Mestre e Doutorando em Sociologia. Professor do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). amaro@ics.ufal.br, <http://axbraga.blogspot.com.br>

Histórias fechadas, variações nos desenhos e pinturas que não deixariam a desejar em nenhuma galeria de arte, aliadas a uma estratégia de composição cênica que ambientava os valores sociais, as descobertas e os interesses presentes no campo social em que produzia e comercializava suas histórias em quadrinhos (HQs), foram o foco de análise em um trabalho anterior (BRAGA Jr., 2009). Entretanto, durante sua produção, não foi possível analisar as capas das revistas, ficando a análise restrita ao miolo dos álbuns. As capas resultaram em outro trabalho, ainda mais amplo<sup>2</sup>, cujo primeiro capítulo, compõe, em parte, este artigo. Desta forma, este trabalho dá continuidade à análise imagética da revista em quadrinhos *Sandman*, privilegiando exclusivamente as capas. Os diagramas das capas, sinais, logotipos, tipografia, malha gráfica, as relação espacial entre as composições, texturas e demais elementos típicos de análise editorial serão retomados aqui com o intuito de identificar as inovações no projeto gráfico da revista e o processo de concepção visual utilizado pelo artista responsável pela primeira série de capas da revista.

O projeto gráfico tende a ser o conjunto de indicações gráficas que compõe um produto midiático e lhe impõem uma identidade visual. Muitas vezes, esta situação decorre da própria logomarca do produto; no entanto, outros critérios podem ser utilizados para induzir no expectador esta identificação. Estes critérios, apresentados no decorrer deste trabalho, foram largamente utilizados pelos capistas de *Sandman* ao compor sua identidade visual, atribuindo às capas das histórias em quadrinhos um novo patamar de reconhecimento e criação. Identificar estes elementos permitirá os diretores de arte e profissionais de produção gráfica, sem falar nos próprios produtores de quadrinhos, alimentar os critérios que lhes permitam produzir com mais qualidade suas produções sequenciais.

A análise das imagens se estrutura metodologicamente a partir da grelha de análises proposta por Laurent Gervereau (2004) que privilegia a descrição (das técnicas, dos estilos e dos temas), o estudo do contexto (contexto a montante e a jusante) e a interpretação (com suas significações iniciais e posteriores, do balanço e apreciações).

A seguir nos deteremos nos projetos editoriais encontrados nas capas do primeiro arco de histórias da revista *Sandman*.

## **Das capas e seu processo gráfico**

Durante as 75 edições de *Sandman*, foram produzidos dez arcos<sup>3</sup> de história: “Prelúdios e Noturnos” (Ed.1 até 9); “A Casa de Bonecas” (Ed. 10 até 16); “Terra dos Sonhos” (Ed. 17 até 20); “Estação das Brumas” (Ed. 21 até 28); “Espelhos Distantes” (Ed. 29 até 31); “Um Jogo de Você” (Ed. 32 até 37); “Convergências” (Ed. 38 até 40); “Vidas Breves” (Ed. 41 até 49); “Espelhos Distantes” (Ed. 50); “Fim do Mundo” (Ed. 51 até 56); “Entes Queridos” (Ed. 57 até 69); e, finalizando, “Despertar” (Ed. 70 até 75).

Em cada um destes arcos nota-se um perfil particular de construção das capas, seguindo um padrão de identificação, composição, distribuição e síntese das temáticas contidas nos arcos. A seguir, procurar-se-á

---

2. Refiro-me a um trabalho monográfico, ainda inédito, intitulado: “Produção Editorial e Concepção Visual nas capas dos quadrinhos de Sandman”.

3. Um Arco é um subnredo por onde se desenvolve a história. Estes arcos são processo de concepção ficcional que emolduram em cada bloco, um determinado padrão: temático, dialógico, visual e estético.

traçar os elementos gráficos que compuseram as criações do primeiro dos arcos descritos acima: “Prelúdios e Noturnos”.

Na primeira sequência de histórias de *Sandman*, o arco Chamado “Prelúdios e Noturnos”, as capas da 1ª até a 9ª edição (Figs. 1 a 9), idealizadas pelo artista gráfico Dave McKean, se constroem a partir de uma sequência de montagens que se utilizam de uma gama muito variada de elementos, mas, predominantemente da fotografia. Numa composição vertical, três conjuntos de imagens se organizam em sentido complementar aos conteúdos das histórias contidas em cada volume. No centro de cada imagem, elementos figurativos se organizam centralizados, em sua maioria em plano médio, iniciando pela imagem do sonho (o próprio Sandman) e seguidos pelos personagens de centralização temática de cada história. Ladeando-as, dois retângulos estreitos organizam uma série de quadrados em forma de estante onde se listam peças, quadros, objetos e elementos dos mais diversos, cada qual com referência aos conteúdos das histórias contidas em cada volume. Ilustrações, gravuras, raios-X, papéis rasgados e queimados e até folhas de plástico se incorporam na construção destas imagens: uma nítida configuração de montagem esteticamente organizada evitando uma sensação de profusão.

Nota-se ainda a insistência do artista que concebe as imagens no uso de recursos de técnicas suaves de impressão: lápis e pastel seco, aliados aos *dégradés* em tons pastel e com transparência e sobreposição de imagens, configurando o sentido onírico muito recorrente nas histórias desta HQ, recorrentemente introduzido na história e na concepção das personagens.

A logo do nome da revista – “*Sandman*” – é distribuída pelas nove edições sem que haja mudança da fonte e de sua disposição, porém impondo-lhe uma variação cromática que dialoga de maneira a contrastar com os padrões visuais de toda a página. Aspecto bem regular no que tange a diagramação de impressos:

A maioria das revistas passa a determinar alguns componentes visuais mínimos que se repetem de um número para o outro. Geralmente, o nome da revista, através de seu logo, é o elemento mais estático. A estratégia mais usual é determinar um lugar e um tamanho específico para esse logo. As variações ficam, quando acontecem, por conta da alteração de cor para se adaptar ao restante da capa, e às vezes, varia-se a localização do logo. (KOPP, 2002, p.6)

Também se insere no contexto uma abertura e fechamento da área visível, demarcada com dois retângulos de igual temperatura cromática: um no topo da revista, demarcando o espaço do título e outro na base, demarcando os nomes dos autores.

Esta variação cromática não é de forma aleatória: “A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais, [...]” (DONDIS, 1997, p. 108). Esta consciência dos pigmentos permeia toda a concepção visual do álbum e entre as capas selecionadas, destaca-se as edições 6 (Fig. 6) e 8 (Fig. 8). Na primeira, uma grande área esverdeada de uma visão noturna ou de um negativo de fotografia, imprimindo nos retângulos de topo e de base uma tonalidade rosa choque, isto é, complementar a centralidade cromática presente no trabalho. Esta situação se inverte na oitava edição, onde uma confluência de matizes verdes e anil preenche a centralidade da imagem, imprimindo aos retângulos sua tonalidade complementar: o vermelho.

Outro detalhe interessante na composição destas capas se deve ao contrates de elementos antagônicos, caráter decisivo não só na criação das capas, mas na percepção da linguagem visual da série. Não é difícil entender o porquê da busca por este particular processo de criação:

No processo de articulação visual, o contraste é uma força vital para a criação de um todo coerente. Em todas as artes, o contraste é um poderoso instrumento de expressão, o meio para intensificar o significado, e, portanto, simplificar a comunicação. (DONDIS, 1997, p. 108)

E, ainda que “os *designs* visualmente interessantes que costumam atrair (...) [a] atenção têm, em geral, bastante contraste (...)” (WILLIAMS, 1995, p. 75). Uma das maneiras mais simples de realizar o contraste é através do tom ou valor (o grau de luminosidade entre escuro e claro), isto é, as propriedades da intensidade da cor, suas matizes (a variação de cor pelo espectro de luz) e seus cromas (o grau de intensidade e saturação da cor). Estas três características, baseadas no Sistema de Munsell, terminam por definir as propriedades da cor e são por elas que se produz, inicialmente, os contrastes. Entretanto, não apenas pela cor que se detém o contraste. As formas também a impulsionam, devido a uma regularidade ou irregularidade de sua constituição e também devido aos seus níveis de textura que podem intensificar ou não uma situação de contraste. E por último, a escala, isto é, a posição e o tamanho dos objetos dispostos em uma composição (MARINE, 2005).

Os três tipos de contraste podem ser percebidos nas edições 1, 2, 3 e 4 (Fig. 1 a 4, respectivamente), que são organizadas da seguinte forma: imagens centrais grandes dissolvidas e transparentes, com traços ricos em ranhuras e riscados que são emoldurados por imagens fotográficas nítidas, pequenas e facilmente identificadas no entendimento da forma. Assim se contrasta nitidez e opacidade. Macro e micro. Real e surreal. Na edição 5 e 6, claridade e penumbra se alternam. Definição e nebulosidade. No número 5, a imagem central é turva e polarizada em micro quadrados, as imagens que ladeia são nítidas e densas. No número seguinte, a imagem central é escura e opaca, porém as imagens ao lado são claras e nítidas, inclusive duas delas criam a sensação de linha e demarcam o meio da página por terem em suas áreas espaços em brancos que explodem ao lado das áreas escuras abaixo das mãos. Já nas edições 6 e 9, há uma sobreposição de claridade e escuridão. Na primeira pelo retângulo em preto que é preenchido por um dorso colorido, sobreposto à imagem clara do busto figurativo, porém em preto e branco. Na última edição o mesmo elemento se repete com outra configuração: uma mulher negra é vestida de branco e de seu lado oposto um homem branco é vestido de preto, criando uma sintonia verticalizada de alto valor de contraste e que inter-relaciona estes dois elementos, altamente significativos para a história, revelando-nos a capacidade de criação contida nestas capas e poder comunicacional-interpretativo, isto é, semiótico.

As funções de uma capa podem ser expressas da seguinte forma: “a capa da revista deve revelar em parte o seu conteúdo (ou seu espírito) e, sobretudo, atrair o olhar do leitor, convidando-o a conhecê-la” (RIBEIRO, 2008, [s.p.]). Nestas nove capas de *Sandman*, tal definição é levada a risca. A fragmentação das imagens das capas em pequenas imagens montadas permite conduzir os sentidos e os símbolos aos conteúdos das histórias dentro da revista. É um jogo de representações sintagmáticas e referenciais, feito pelo artista criador (Dave McKean) e assinalada pelos leitores.

Na primeira edição tudo gira em torno do enigmático protagonista do título, o senhor “Sandman” rei do sonhar. Não à-toa, seu busto rascunhado a lápis centraliza a capa, ladeado de dez quadros que emolduram objetos, cujas referências de sentido se ligam aos subenredos deste número. Este ladeamento vai se alternando entre poucos ou muitos elementos, mas mantendo o mesmo processo de vínculo: o enredo principal sempre aparece ladeado dos acontecimentos da história, circunscritos, visualmente, por objetos de valor estético que os representa.

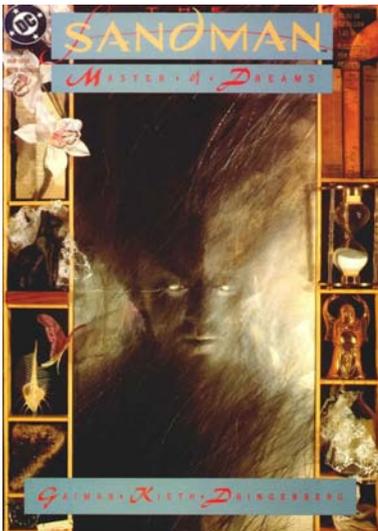


Fig. 1 - capa da Ed. Nº 1 de *Sandman*. Janeiro 1989.  
© DC Comics

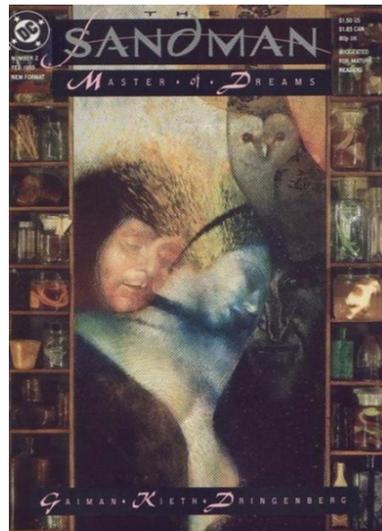


Fig. 2 - capa da Ed. Nº 2 de *Sandman*. Fevereiro 1989.  
© DC Comics

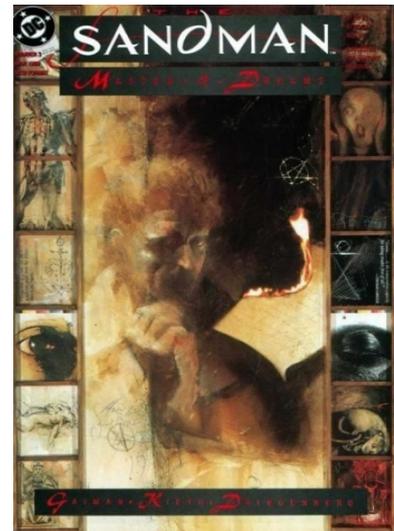


Fig. 3 - capa da Ed. Nº 3 de *Sandman*. Março 1989.  
© DC Comics

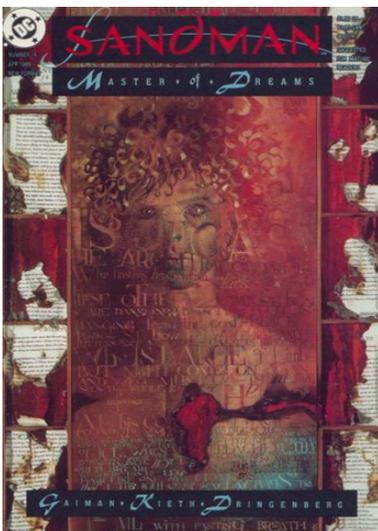


Fig. 4 - capa da Ed. Nº 4 de *Sandman*. Abril 1989.  
© DC Comics

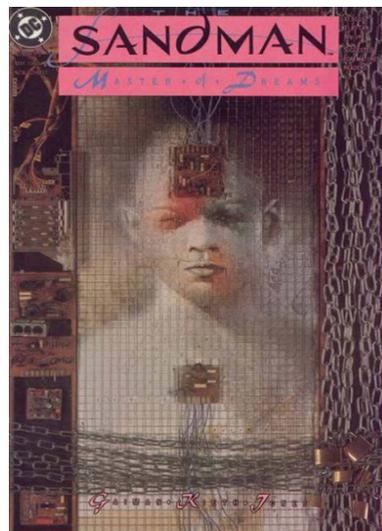


Fig. 5 - capa da Ed. Nº 5 de *Sandman*. Maio 1989.  
© DC Comics

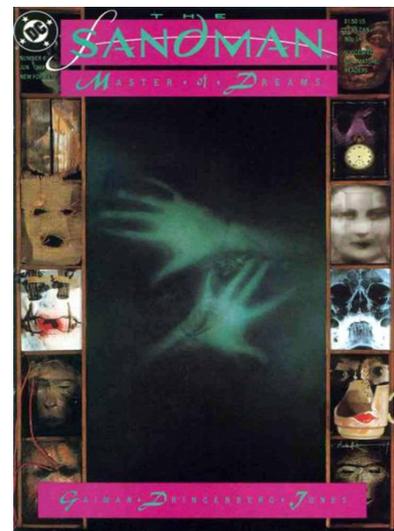


Fig. 6 - capa da Ed. Nº 6 de *Sandman*. Junho 1989.  
© DC Comics

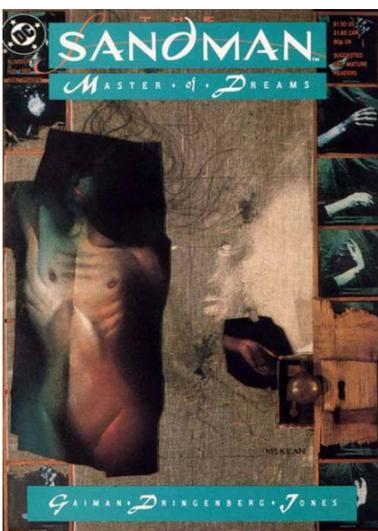


Fig. 7 - capa da Ed. Nº 7 de *Sandman*. Julho 1989.  
© DC Comics

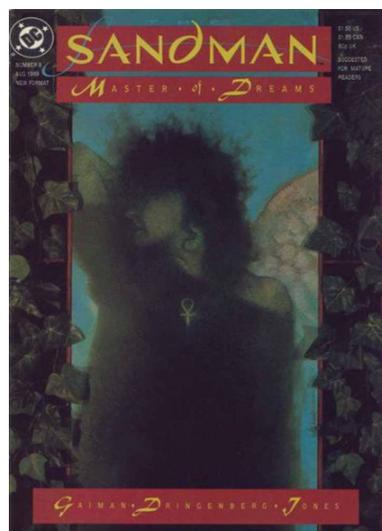


Fig. 8 - capa da Ed. Nº 8 de *Sandman*. Agosto 1989.  
© DC Comics

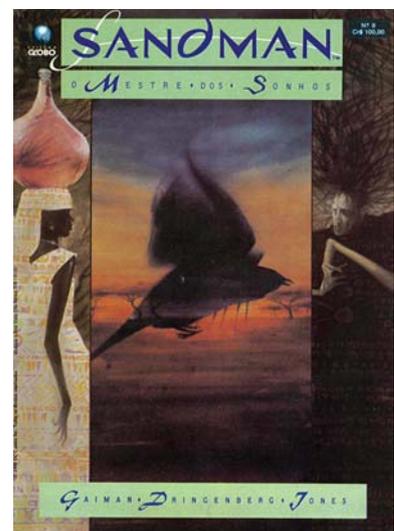


Fig. 9 - capa brasileira da Ed. Nº 9 de *Sandman*. Agosto 1990.  
© Globo, DC Comics

## A técnica de produção das capas

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 estes princípios. Às vezes estas 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: “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 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 uma 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 compõe.

Nas capas do Dave McKean a montagem aparece como recurso criacional. Há uma justaposição entre desenho, pintura e fotografias, às vezes, materiais de outras naturezas como o objeto real ou folhas de raio-x integram uma montagem prévia. O resultado final sempre é uma fotografia do processo que ambientará a capa da revista em quadrinhos como uma ilustração. Talvez a linguagem da montagem sobre montagem, presente nestas primeiras capas de *Sandman*, deveu-se ao próprio processo criativo do McKean aliado ao perfil editorial da DC Comics, editora dos álbuns. Estrutura revelada em entrevista pelo próprio artista:

Normalmente, o que eu costumava fazer era falar com o Neil [Gaiman] sobre as tramas que estavam rolando e que iriam se desenrolar, e tentar descobrir onde ele queria chegar. Neil acabava falando pelos cotovelos enquanto eu fazia anotações visuais. Depois disso eu me retirava e fazia um monte de capas de uma vez só, normalmente as quatro ou cinco que eram necessárias para um determinado arco de histórias. O prazer de *Sandman* estava no fato de que ele podia ir a qualquer parte e ser qualquer coisa, e por isso as capas também podiam ter essa versatilidade e ser fotográficas, colagens ou geradas por computador. [...] literalmente qualquer coisa com a qual me deparava podia ser usada nelas de algum modo. [...] elas eram uma mistura do resumo da trama, do que a história queria e daquilo que eu estava gostando de fazer em cada período. [...] uma delas [das capas] tinha um pedaço de porta que encontrei na estação ferroviária. [...] uma outra capa que fez parte da serie inicial tinha correntes [...] [e] enormes cadeados. (Dave McKean apud PITOMBO, 2010, p.176-177)

O recorrente uso da fotografia na construção das capas de *Sandman*, um característico personagem de quadrinhos, desenhado, vai de encontro aos parâmetros tradicionais das capas de quadrinhos,

mesmo aquelas que são *underground*. O uso da fotografia nestas capas parece remeter ao seu sentido indexical, voltado completamente a marcar a existência concreta dos objetos e sua realidade. Isso decorre do conjunto de representações: objetos corriqueiros e do cotidiano representados por fotos e personagens humanos e fantásticos das histórias da revista não-fotográfico, isto é, desenhados. Nas capas aparecem fotografias de partes de corpos humanos, olhos, bocas, mãos e braços, mas sem completude, fragmentados.

Estas fotos de partes de corpo e de objetos com funções ou usos deslocados de suas bases tradicionais parecem refletir uma mimese de realidade. Uma realidade traumática e perturbadora, vivenciada pelo artista e suas influências. Em determinada entrevista, McKean chega a afirmar que suas capas “[...] são como um diário daqueles sete anos, pois dizem onde eu estava em cada momento” (apud PITOMBO, 2010, p.176). Ao que consta, parece ter sofrido a influência de vários artistas de vanguarda (de arte contemporânea) que se utilizam da fotografia para reproduzir um contato traumático com a realidade, particularmente, no registro de cenas abjetas e escatológicas. Podemos citar, como exemplo, no mesmo período em que é produzida a capa da edição número 1, encontramos as amostras de Cindy Sherman (Fig. 10) e Robert Rauschenberg (Fig.11), exibindo fotografias ricas em closes com temas abjetos e perturbadores e fotomontagens temáticas impregnadas de pigmento, respectivamente. É possível arriscar e concluir que a influência do neodadaísmo norte americano parece muito evidente no trabalho de McKean. Montagem, *assemblage*, colagens e fotografias entrecortadas de desenhos e tinta sobreposta às imagens, constituídas a partir de referenciais da cultura de massa permeiam toda sua obra e, particularmente, as capas de “Prelúdios e Noturnos”.



Fig. 10 - Sem Título #190, Cindy Sherman, 1989. Fotografia Colorida. 248 x 185 cm

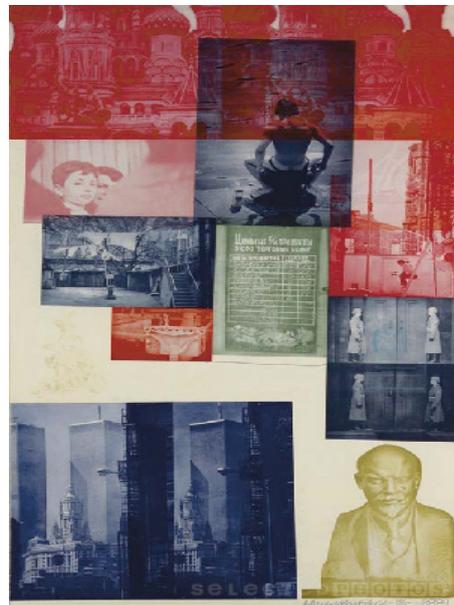


Fig. 11 - Soviet American Array I. Robert Rauschenberg, 1988-1989. Fotogravura. 225.1 x 133.4 cm.

Com o sucesso editorial de *Sandman* e a constante ciranda das empresas responsáveis pelos direitos de impressão aqui no Brasil, diversas capas foram produzidas para a edição número 1. Em cada uma delas um exercício de variação de composição foi feito, evitando assim pagar direitos autorais à editora anterior. Na editora Globo, a primeira a publicar a versão brasileira (Fig.12), não há mudanças estruturais em relação à edição original (Fig.1), salvo pela substituição da logomarca da

DC pela da Globo. A segunda reedição (Fig.13) foi feita pela editora Pixel, sua estratégia foi diminuir a composição gráfica da capa original e antecede-la do título. Existe ainda um diferencial gráfico que foi o uso do verniz localizado sobre a arte do McKean. Na terceira reedição (Fig.14), pela editora Brainstore, houve um rearranjo radical: os elementos que ladeavam o desenho central foram retirados e o busto desenhado em lápis e carvão foi estourado na página.

As decisões editoriais interferem, sobremaneira, na composição da capa. Mas revelam seu elemento principal: o busto do protagonista com traços etéreos. Não são apenas os traços de materiais suaves que imprimem sentido neste desenho em particular.

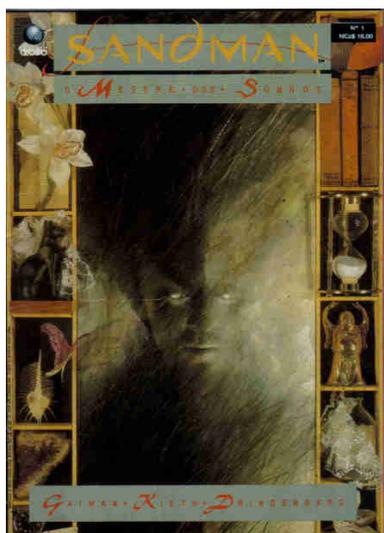


Fig. 12 – Capa da 1ª ed. Brasileira publicada pela Ed. Globo. nov.1989. © Ed. Globo, DC Comics.

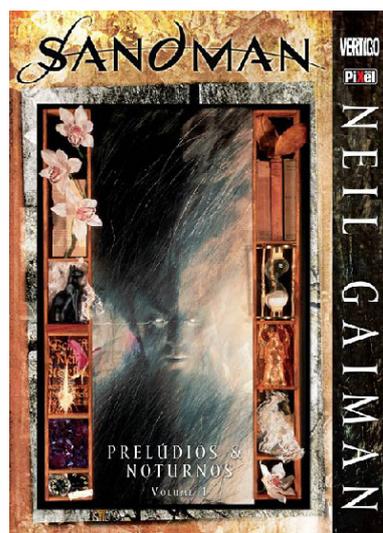


Fig. 13 – Capa da 1ª ed. republicada pela Ed. Pixel. 2008. © Pixel, DC Comics.

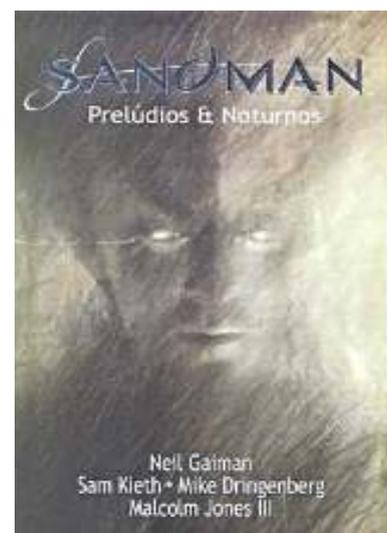


Fig. 14 – Capa da 1ª ed. republicada pela Ed Brainstore, © Brainstore, DC Comics.

Apesar da aparente nitidez, os materiais utilizados foram tinta, carvão, nanquim e lápis. De maneira tal que a superfície é completamente riscada com traços não regulares e imprecisos, atribuindo ao desenho um ar tosco, inacabado, etéreo, mas também confuso e poluído. Estes adjetivos, ao contrário do possa parecer num primeiro momento, não atribuem ao material um aspecto negativo, ao contrário, está tematicamente vinculado aos elementos do roteiro presentes no volume cuja esta capa estampa. Esta aparente dicotomia é ratificada dentro do álbum por uma história desenhada com um traço muito irregular, com arte final rústica e bruta e de composições muito poluídas, contrastando com o roteiro polido, denso de referências intelectuais<sup>4</sup> e com uma narrativa bem estruturada.

Se retomarmos o fragmento da entrevista citada anteriormente (ver PITOMBO, 2006) no qual McKean revela que seu processo criativo, na construção das capas, é feito pela produção de certo número de trabalhos baseados na mesma ideia ou com inspiração muito próxima. Retomando entre as capas, as edições 1, 3 e 7 (Fig. 01, 03 e 07, respectivamente), podemos perceber que elas podem indicar um certo pleonasma imagético, pelo qual os principais elementos se repetem: o dorso da

4. Nas edições encadernadas publicadas pela Conrad e republicações da década e 90 é possível encontrar posfácios escritos pelo próprio autor ratificando, pontuando e apontando este enorme fluxo de referências presentes no arcabouço estético da HQ. Revelando-nos um dado frequentemente apontado nos estudos de sociologia das histórias em quadrinhos: é inegável que tais produções são ricamente compostas por valores ou axiomas, na terminologia de Viana (2005), que nos revelam as intenções do autor e os vínculos com o período em que foi produzido.

figura hominídea masculina traçada em material transparente ou tangente, ladeado de fotografias de uma série de objetos reais, fragmentados e estranhos. Inclusive na edição 7, o tracejado a lápis é visivelmente um estudo daquele utilizado na edição 1. Isso indicaria que estas capas foram aproveitadas do estudo original, isto é, dos estudos para a capa da primeira edição? É provável.

## Considerações finais

As histórias em quadrinhos seriadas costumam ter um projeto editorial limitado, isto é, sem muitos recursos exaltantes ou variações ao longo de suas edições impressas. Quando ocorrem variações, normalmente estão envolvidas com as mudanças editoriais do nome da revista ou de seu conteúdo ou por uma mudança da editora responsável pela publicação. Poucas editoras aventuram-se em projetos gráficos que penetrem na linguagem dos quadrinhos e busquem uma inovação estética. É comum que estes projetos estejam vinculados às propostas editoriais e certa hegemonia editorial dos lançamentos da editora.

Pensar o projeto gráfico específico para os quadrinhos ou formular aspectos visuais que dialoguem com a linguagem sequencial impõe ao editor um árduo trabalho de esclarecimento e ancoragem na desconstrução dos estereótipos. Acredito que foi exatamente isto que tenha acontecido com as capas de *Sandman*. E, além do fator plástico de sua concepção e produção, as capas de McKean revelam outro sentido para capas de revistas em quadrinhos: elas quadrinizam a ilustração. A grande fragmentação de elementos gráficos produz um ambiente cênico, uma verdadeira atmosfera Tchékhoviana, que atribui sentido ao cenário. Os fragmentos assumem uma função narrativa, se intercalma justapostamente, obrigando o leitor descomedido e produzir um sentido teligível entre a sequência daqueles objetos. No fim, o que temos é uma capa, que além de suas funções de capa, assume a função de página de HQ. Talvez deva-se a isso o encanto apreciativo produzido nos leitores e fãs do material: já sentimos o clima e lemos a sinopse da história nas capas de McKean.

O que se propôs aqui foi analisar o processo de constituição editorial da revista *Sandman*, de modo a explicitar suas inovações e, porque não, propor uma taxionomia aplicada ao *design* de quadrinhos, vinculadas ao conceito de montagem nas artes visuais, aplicados às capas daquela revista.

## Referências

BRAGA Jr., Amaro X . *A criação da imagem na estética visual das Histórias em Quadrinhos: plasticidade e expressionismo em Sandman*. 2009. Monografia. (Especialização em Artes Visuais: cultura e criação) - Faculdade Senac de Pernambuco.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GERVEREAU, Laurent. *Ver, compreender, analisar as imagens*. Lisboa: Edições 70, 2004.

KOPP, Rudinei. A capa efêmera: raízes e causas da instabilidade como estratégia no design editorial. In: *Congresso brasileiro de Ciências da Comunicação*, 25., Salvador, 2002. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1904/18730>>. Acesso em 27 ago. 2009.

MARINI, Fernanda. *A dinâmica do contraste*. Scrap book Brasil. 2005. Disponível em: <<<http://www.scrapbookbrasil.com/resources/showarticle.php?fldAuto=56&faq=6>>>. Acessado em 20 jul. 2012.

VIANA, Nildo. *Heróis e Super-Heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

PITOMBO, Heitor. *Entes perpétuos: o universo onírico de Neil Gaiman*. São Paulo: Kalaco, 2010.

RIBEIRO, Raquel Braz. A importância da capa, in: *Design editorial: tudo sobre revistas*. 30 maio 2008. Disponível em :<< <http://design-editorial.blogspot.com/2008/05/importncia-da-capa.html>>>. Acesso em 27 jul. 2012.

SENAC. *Curso de Artes Visuais – cultura e criação*. Cd-Rom, 2008. [Dicionário de Verbetes]

WILLIANS, Robin. *'Design' para quem não é 'designer'*. São Paulo: Callis, 1995.