



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ - CAMPUS CENTRAL
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

PELLIP WILLIAM DE PAULA GRUBER

Pensar em quadrinhos: a construção do pensamento de Dave McKean através
da nona arte

Maringá
2025

PHELLIP WILLIAM DE PAULA GRUBER

Pensar em quadrinhos: a construção do pensamento de Dave McKean através da nona arte

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras do Departamento de Letras da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Estudos literários.

Orientador: Prof. Dr. Marcio Roberto do Prado.

Maringá
2025

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central Maria Grazia Zolet - UEM, Maringá - PR, Brasil)

G885p

Gruber, Phellip William de Paula

Pensar em quadrinhos : a construção do pensamento de Dave McKean através da nona arte / Phellip William de Paula Gruber. -- Maringá, PR, 2026.
178 f. : il. color., figs., tabs.

Orientador: Prof. Dr. Marcio Roberto do Prado.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2026.

1. McKean, Dave, 1963-. 2. Histórias em quadrinhos. 3. História em quadrinhos - História e crítica. 4. História em quadrinhos - Artes. I. Prado, Marcio Roberto do, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

CDD 23.ed. 400

Vanessa de Souza Pianovski - CRB 9/1804

PHELLIP WILLIAM DE PAULA GRUBER

**“PENSAR EM QUADRINHOS: A CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO DE DAVE
McKEAN ATRAVÉS DA NONA ARTE.”**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação
em Letras Doutorado, da Universidade Estadual de
Maringá, como requisito parcial para obtenção do
grau de Doutor em Letras, área de concentração:
Estudos Literários.

Aprovada em Maringá, **24 de abril de 2026**

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **MARCIO ROBERTO DO PRADO**
Data: 23/05/2026 14:42:18-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
Presidente - Orientador (UEM/PLE)

Documento assinado digitalmente
 **LILIAM CRISTINA MARINS**
Data: 29/05/2026 13:11:14-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dr.^a Liliam Cristina Marins
Membro Titular (UEM/PLE)

Documento assinado digitalmente
 **FERNANDO DA SILVA PARDO**
Data: 29/05/2026 15:14:17-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Fernando da Silva Pardo
Membro Titular Externo (Instituto Federal de São Paulo)

Documento assinado digitalmente
 **NOBUYOSHI CHINEN**
Data: 26/05/2026 18:00:19-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Nobuyoshi Chinen
Membro Titular Externo (Centro Universitário
Belas Artes de São Paulo)

Documento assinado digitalmente
 **WALDOMIRO DE CASTRO SANTOS VERGUEIRO**
Data: 28/05/2026 08:50:41-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos
Vergueiro
Membro Titular Externo (USP - São Paulo)

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha companheira, que fez dos quadrinhos parte de sua vida como retribuição ao amor que sente por mim. Está valendo a pena a gente pensar em quadrinhos. Não disse que daria certo?

Agradeço à minha família, sobretudo às minhas irmãs, mãe e avós.

Também agradeço ao meu orientador Marcio Roberto do Prado e a banca que prontamente me leu de maneira atenta e séria.

Obrigado aos artistas que também pensam em quadrinhos ao meu lado. Que a arte sequencial nos ajude a dizer ao mundo o que temos dentro de nós.

*esse impulso incansável, irritável e insatisfatório –
minha constante inspiração.*

Dave McKean

Pensar em quadrinhos: a construção do pensamento de Dave McKean através da nona arte

RESUMO

Esta pesquisa analisa cinco livros do artista plástico e quadrinista britânico Dave McKean com o intuito de investigar as relações entre suas peças artísticas em diferentes âmbitos da linguagem: na forma, explorando os limites e construções sociais da linguagem e no conteúdo, com temas correlatos em diferentes peças e com diferentes funções editoriais. Para a fundamentação teórica, recorreu-se às concepções de linguagem dos quadrinhos e leitura em autores como Paulo Ramos (2020), Thierry Groensteen (2015), Will Eisner (1999), Wolfgang Iser (1979), Nikolajeva & Scott (2011) e Barbara Postema (2018), além do conceito de campo expandido trabalhado por Florencia Garramuño (2014). O trabalho também se propõe a defender uma concepção de obra que ultrapasse a publicação de uma única história em quadrinhos e que, possivelmente, se configure como um pensamento filosófico e autêntico. Para isso, utilizou-se a concepção de obra e de autoria de Maurice Blanchot, a definição de conceito filosófico de Gilles Deleuze e Felix Guattari e a percepção da paisagem como pensamento em Michel Collot. Espera-se encontrar, no processo de aproximação entre forma e conteúdo em diferentes materiais, o esclarecimento do potencial discursivo da nona arte através de um modelo de autoralidade, que se sustenta especificamente na linguagem em quadrinhos para estabelecer o que se almeja chamar de pensamento.

Palavras-chave: Dave McKean. Linguagem de HQ. Nona arte.

Thinking in comics: the construction of Dave McKean's thinking through the ninth art

ABSTRACT

This research analyzes five books by British visual and comic book artist Dave McKean to investigating the relationships between his artistic works across different linguistic realms—whether in form, by exploring the limits and social constructions of language, or in content, through recurring themes in different pieces and with varying editorial functions. For the theoretical foundation, we draw on the concepts of comic book language and reading developed by authors such as Paulo Ramos, Thierry Groensteen, Will Eisner, Wolfgang Iser, Nikolajeva & Scott, and Barbara Postema, as well as the concept of the expanded field developed by Florencia Garramuño. The work also seeks to defend a conception of artistic production that goes beyond the publication of a single comic book and that, possibly, constitutes a philosophical and authentic mode of thought. To this end, we rely on Maurice Blanchot's conception of work and authorship, Gilles Deleuze and Félix Guattari's definition of the philosophical concept, and Michel Collot's perception of landscape as thought. What we hope to uncover, in the process of bringing form and content together across different materials, is a clarification of the discursive potential of the ninth art through a model of authorship specifically supported by the language of comics, in order to establish what we aim to call thought.

Keywords: Dave McKean. Comics language. Ninth Art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Página 9 de Quadrinhos e arte sequencial	16
Figura 2 - Página 11 de Quadrinhos e arte sequencial	17
Figura 3 - Biografia de Dave McKean no livro Cenas Marcantes	23
Figura 4 - Página 12 e 13 de Quadrinhos A2	25
Figura 5 - Páginas 50, 63, 90 e 113 de Black Dog	29
Figura 6 - Páginas 62 e 63 de Sinal e Ruído.....	32
Figura 7 - Página 53 de Black Dog	36
Figura 8 - Página 180 de Cenas Marcantes	42
Figura 9 - <i>La trahison des images</i> , de René Magritte	44
Figura 10 - Página 80 de Sinal e ruído	45
Figura 11 - Página 294 de Maus.....	50
Figura 12 - Cena de Fausto, dirigido por F. W. Murnau e releitura de Dave McKean	52
Figura 13 - Página 51 de Capas na Areia	58
Figura 14 - Página 134 de Cenas Marcantes	61
Figura 15 - Página 41 e 43 de Capas na areia.....	65
Figura 16 - Páginas 62 e 63 de Sinal e Ruído.....	68
Figura 17 - Ilustração de Barron Storey	69
Figura 18 - Capa de Cenas Marcantes	77
Figura 19 - A ausência do coração e a borboleta que não voa	79
Figura 20 - O fundamento/coração é uma borboleta que voa.....	81
Figura 21 - A ideia é criadora e criatura	83
Figura 22 - A presença do autor-leitor.....	90
Figura 23 - O lugar mudaria seu olhar e sua obra	91
Figura 24 - O lugar mudaria seu olhar e sua obra	96
Figura 25 - A gentileza e o voo	97
Figura 26 - Representação e referência	103
Figura 27 - A nova forma do osteopata (a fotografia-referência).....	105
Figura 28 - Peixe dirigível.....	106
Figura 29 - Sumário de Cenas Marcantes.....	113
Figura 30 - Gráfico de análise da obra em Sinal e Ruído (2011)	116
Figura 31 - Gráfico de análise da obra em Cenas Marcantes (2012)	117
Figura 32 - Gráfico de análise da obra em “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018) ...	118

Figura 33 - Gráfico de análise da obra em Violent Cases (2014)	120
Figura 34 - Gráfico de análise de comparativos das obras	121
Figura 35 - Autor-modelo de uma história em quadrinhos, inspirado no modelo apresentado por Umberto Eco (1994).....	125
Figura 36 - Capa da primeira edição de Sandman, de 1989	127
Figura 37 - Capa da primeira edição 25 de Sandman, de 1990	128
Figura 38 - Capas Sandman, N° 10, 11, 12, 13,14 e 15	135
Figura 39 - Exemplo de pensamento em quadrinhos	142
Figura 40 - Pensar em quadrinhos – contar e movimentar os limites.....	144
Figura 41 - Páginas de diário.....	147
Figura 42 - Capa de número 57 de Sandman.....	154
Figura 43 - Berkshire Downs (1922), Paul Nash.....	158
Figura 44 - Quadros presentes em Orquídea Negra (1989); Capas na areia (2003) Sinal e ruído (2011), Cenas Marcantes (2012); e Black Dog: os sonhos de Paul Nash (2018)	160
Figura 45 - Paul Nash. After the Battle (1918).....	163
Figura 46 - Paul Nash. The Menin Road (1918)	164
Figura 47 - Página 54 de Black Dog	169
Figura 48 - Página 36 de Cenas Marcantes	172

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	A FORMA DOS QUADRINHOS	15
2.1	UMA VISÃO MACROSSEMIÓTICA	19
2.1.1	Entre os códigos verbais, quando houver	24
2.1.2	Entre os códigos pictóricos	26
2.1.3	Na relação entre códigos verbal e pictórico	26
2.1.4	Nos pontos de indeterminação criados entre quadros do texto iconoverbal.....	30
2.2	UMA INVESTIGAÇÃO MICROSSEMIÓTICA	40
2.3	UMA INVESTIGAÇÃO DA FORMA E DO PAPEL SOCIAL DA HQ	48
3	A OBRA CONTÍNUA.....	63
3.1	O DIÁRIO HÍBRIDO.....	75
3.2	PARA ALÉM DE SI, A OBRA	101
3.2.1	Variação entre livros	114
4	PENSAR EM QUADRINHOS	131
4.1	A PAISAGEM COMO PENSAMENTO EM QUADRINHOS	157
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	175
	REFERÊNCIAS	177

1 INTRODUÇÃO

Permitam-me, neste preâmbulo, assumir momentaneamente a voz em primeira pessoa. Não que o restante do texto, os capítulos e argumentações que fazem parte deste trabalho não resultem desta mesma voz, ainda que por discurso emprestado. Parece-me fundamental que a origem da pesquisa e relação do pesquisador com a linguagem dos quadrinhos transpareça logo no início e abra caminho para a terceira pessoa que ocupa o texto logo em seguida. Atendo, sobretudo, a sugestão da banca na qualificação do texto – fazer transparecer o pesquisador-autor.

O fato é que este trabalho é redigido por um pesquisador-autor, que vê na linguagem dos quadrinhos uma forte expressão comunicativa, aquela que melhor se adequa ao seu modo de exposição narrativa e, por que não, discursiva. O próprio título deste trabalho é resultado desta relação com a linguagem. Erico Assis, em seu ensaio *Quadrinhos sem tempo* (2020), explica que, por ser um leitor inveterado de quadrinhos, tende a se relacionar com a arte através de pausas e dividir o tempo de sua vida em fragmentos, como em quadros. Foi a primeira vez que pensei em uma definição que melhor descreve aqueles que, como eu, consomem quadrinhos como parte essencial de sua vida. Foi a primeira vez que li alguém descrever que pensa em quadrinhos.

Mas não estamos, eu e Erico Assis, sozinhos. Dave McKean também se relaciona desta forma e exhibe esta fascinação em algumas de suas obras, ao menos no livro *Cenas Marcantes* (2012). Sua distinção, contudo, não parece ser reconhecida no mercado de quadrinhos. O verbete que o descreve na *Enciclopédia dos quadrinhos* (2011), de Goida e André Keinert, o relaciona quase que integralmente ao seu trabalho com Neil Gaiman e suas parcerias com outros roteiristas da DC comics. Além disso, a enciclopédia destaca seu trabalho com as capas de grandes séries em quadrinhos e até cita seu cargo de diretor no longa metragem *Máscara da ilusão* (2005).

O que o verbete ignora, contudo, é seu profícuo senso de relação do autor com a chamada nona arte. Evidentemente, a não menção ao seu trabalho autoral se deve ao fato de que a enciclopédia fora publicada antes do lançamento de outros livros autorais de McKean, como *Cenas Marcantes* (2012) e *Black Dog: os sonhos de Paul Nash* (2018). Contudo, é possível que seu papel como ilustrador/quadrinista nos verbetes transmita a falsa ideia de um reprodutor de discursos, um mediador de ideias. Seu papel é muito mais significativo na criação das páginas de quadrinhos, papel que é melhor esclarecido não apenas em *Cenas Marcantes* (2012), quando explica o processo criativo do seu trabalho, como também em

Capas na areia (2003), que mostra que sua visão artística e de mundo estão mais presentes nas séries da DC do que poderíamos imaginar.

Em suma, McKean também parece nutrir com a linguagem de quadrinhos uma relação pessoal, social e política – “existe por aí uma narrativa visual mais poderosa, acessível, intimista e democrática que os quadrinhos? / acho que não” (McKean, 2012, p. 10). Por isso, seu trabalho parece coincidir com uma demanda pessoal deste pesquisador-autor, que utilizou da metodologia científica para entender quão presente a linguagem da arte sequencial pode chegar na fundação de um pensamento.

Apesar da origem difusa e das constantes tentativas de definição do gênero, as histórias em quadrinhos sempre garantiram sucesso de público e perduraram ao longo da história do mercado livreiro. Seu papel tem se transformado ao longo do tempo, já tendo sido considerado um gênero subversivo e/ou educativo, destinado ao público infantil ou exclusivamente adulto.

O que se sabe do gênero é que a relação intersemiótica entre linguagem verbal e pictórica garante uma variedade significativa de expressões, além de modelos narrativos diversos, com subgêneros em diferentes suportes, atendendo demandas distintas em idade e narrativa.

Nesse processo de experimentações narrativas, pode-se considerar que diversas produções contribuíram para novos modos de relação entre os códigos intrínsecos ao gênero. Will Eisner, Alan Moore, Moebius, Frank Miller e os trabalhos editoriais de Karen Berger na Vertigo são alguns exemplos que exploraram novos modos editoriais e narrativos nos quadrinhos, de modo que os temas e as formas de suas obras revolucionaram o que costumava ser encontrado nos gibis.

Dave McKean é um nome significativo nesse processo de revolução. O artista plástico britânico que, desde o fim dos anos 80, utiliza de diversas técnicas para compor suas narrativas. Para construir suas histórias, o quadrinista utiliza desenhos tradicionais, com técnicas de coloração, além de fotografia, escultura, pinturas em tela e colagens digitais na elaboração dos livros.

Essa multiplicidade técnica o garante uma posição ímpar no mercado da arte sequencial. Mas, para além da forma, seus experimentos narrativos inovam o modo de relação entre os quadros nas histórias em quadrinhos, bem como expande o universo da história para um *continuum* maior do que o do próprio livro – há repetições temáticas e de formas em diversas narrativas, como se uma grande rede de significantes com diferentes significados fosse tecida gradativamente.

O objeto de estudo da tese são cinco obras produzidas pelo artista plástico, a saber:

- Violent Cases (2014): um relato autobiográfico de Neil Gaiman sobre sua imaginação obscura na infância. A obra é ilustrada por McKean.
- Capas na areia (2003): uma antologia de capas da série Sandman, produzida para a DC comics e escrita por Neil Gaiman. A antologia conta com comentários que descrevem o processo criativo.
- Sinal e ruído (2011).
- Cenas Marcantes (2012): a obra é um compilado de diferentes histórias em quadrinhos que intercalam com poemas e registros fotográficos do próprio autor. Nestes relatos e poemas, ele descreve a origem da obra ou reflete sobre a vida como quadrinista e artista.
- Black Dog: os sonhos de Paul Nash (2018): o álbum encomendado pelo Lakers International Comic art festival, pelo On a Marché sur la Bulle e pelo 14-18 NOW: WW1 Centenary Art Commissions, conta a história de vida do artista plástico de guerra Paul Nash. A obra transita entre devaneios poéticos e fatos biográficos da vida do pintor, sobretudo relacionando com sua participação na Primeira Guerra Mundial.

A investigação da tese recairá sobre a conexão estética entre os livros, a fim de compreender que tipo de interlocução essas obras estabelecem de originalidade e quanto da autoria do artista britânico está contida nos livros, seja ele autor solo ou não.

Sabendo da multiplicidade técnica das obras de Dave McKean, espera-se compreender de que modo o exercício de composição do artista desenvolve um idioleto de artista próprio e de que modo esse idioleto propõe um novo modo de pensamento. Assim, emergem questionamentos que servirão como hipóteses que nortearão o caminho da pesquisa: É possível estabelecer uma unidade estética na obra de Dave McKean, mesmo com tamanha variedade de técnicas de pintura, escrita etc.? Os livros escritos por outros autores, mas ilustrados por Dave McKean, também compõem parte do seu trabalho autoral? É possível fundar um pensamento filosófico através das artes plásticas na sua conexão com os quadrinhos ou as narrativas em quadrinhos?

Para encontrar essas respostas, foi necessária uma investigação sobre a linguagem das histórias em quadrinhos, abordando aspectos macrossemióticos e microssemióticos, com teóricos como Paulo Ramos, Thierry Groensteen, Will Eisner, Wolfgang Iser, Nikolajeva &

Scott e Barbara Postema. A partir dos conceitos da teoria dos quadrinhos, investigou-se o uso incomum da linguagem por parte de Dave McKean, sobretudo através do conceito de campo expandido, apresentado por Florencia Garramuño, que possibilitou uma melhor compreensão da utilização que o quadrinista utiliza da linguagem de quadrinhos.

Sabendo da multiplicidade técnica das obras de Dave McKean, espera-se, como objetivo geral deste trabalho, compreender de que modo o exercício de composição do artista desenvolve um idioleto próprio e de que modo esse idioleto propõe um novo modo de pensamento.

Com o intuito de atingir este objetivo geral, formulamos objetivos específicos:

- Mapear os signos recorrentes em seis livros de Dave McKean: Orquídea negra (1989), Violent Cases (2014) Capas na areia (2003); Sinal e ruído (2011), Cenas Marcantes (2012), Black Dog: os sonhos de Paul Nash (2018).
- Diferenciar os signos utilizados e os seus significados dentro do funcionamento de cada livro e na sua relação com o conjunto de seu trabalho.
- Identificar, nos livros analisados, de que modo os relatos biográficos de Dave McKean revelam o seu modo de se relacionar com aquilo que produz.
- Teorizar sobre a inovação estética e de pensamento dos livros de Dave McKean e a sua relação direta com o a fundação de uma obra.

Para cumprir os objetivos supracitados, estruturamos a tese em três capítulos. No primeiro capítulo, buscou-se diferenciar os códigos utilizados e os seus significados no funcionamento de cada livro e na sua relação com o conjunto de seu trabalho dentro de sua nova compreensão sobre histórias em quadrinhos.

No segundo capítulo, procurou-se identificar, nos livros analisados, de que modo os relatos biográficos de Dave McKean revelam o seu modo de se relacionar com aquilo que produz. Ademais, teorizou-se sobre a inovação estética e de pensamento dos livros de Dave McKean e a sua relação direta com o a fundação de uma obra. Para este fim, partiu-se da compreensão de obra de Maurice Blanchot. Espera-se responder, nesta fase, sobre a noção de autoria do ilustrador e sua co-criação mesmo quando realizou o trabalho em parceria com um roteirista.

Ainda neste capítulo, espera-se diferenciar os signos utilizados pelo artista e os seus significados dentro do funcionamento de cada livro e na sua relação com o conjunto de seu trabalho. Além disso, procuraremos identificar de que modo os relatos biográficos de Dave McKean revelam o seu modo de se relacionar com aquilo que produz, resultando em uma

possível teoria sobre a inovação estética e de pensamento dos livros de Dave McKean e a sua relação direta com a fundação de uma obra.

No último capítulo deste trabalho, investigou-se a possibilidade de nomear o pensamento realizado por McKean dentro dos quadrinhos como filosofia. Para isso, contou-se com os fundamentos teóricos das teorias de Gilles Deleuze e Felix Guattari, bem como a poética e filosofia da paisagem, conceito cunhado sobretudo por Michel Collot.

Assim, poder-se-á articular esse modo de se pensar os quadrinhos e o pensamento presente nos livros do artista britânico, relacionando forma e conteúdo ao longo de sua carreira distribuída nos cinco livros que compõem nosso *corpus*. A intenção do trabalho final é identificar as conexões entre a subversão de gênero (de histórias em quadrinhos, poemas, livro ilustrado) e os códigos híbridos (bem como a construção estética das capas) nos cinco livros de Dave McKean, procurando estabelecer sua relação direta com um projeto maior.

2 A FORMA DOS QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos carregam em si os mesmos traumas de qualquer outra linguagem híbrida. Dificuldade de definição, recusa por partes de campos já consagrados das pesquisas em línguas ou artes plásticas ou mesmo uma infinidade de definições que dificultam a fixação dos seus gêneros em um espectro mais amplo de pesquisa.

É por este motivo que Paulo Ramos, em *A leitura dos quadrinhos* (2020), inicia a definição da linguagem por aquilo que ela não é. Ele diz que “chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados.” (Ramos, 2020, p.17). Ora, se a reflexão acerca da literatura não compreende as histórias em quadrinhos, mesmo em seus campos mais contemporâneos, em que as linguagens híbridas assumem lugares de destaque no mercado editorial, como descrever o que é HQ?

Ainda que a presente discussão aparente soar como um sofisma teórico que anda em círculos, parece altamente proveitosa para, posteriormente, entender a singularidade da obra de Dave McKean no escopo tradicional da linguagem dos quadrinhos. Isso porque as distinções que inibem uma definição mais rígida podem facilmente aparecer nos quadrinhos do artista britânico.

Então como definir os quadrinhos? O teórico Thierry Groensteen, em seu livro *O sistema dos quadrinhos* (2015), antes de concluir que a definição é “inencontrável”, desenvolve parte do seu capítulo introdutório a desvendar as tentativas de definição de vários teóricos de língua francesa sobre as *Band dessinée*, como são chamadas as histórias em quadrinhos na França.

Assim como acontece com a obra de Paulo Ramos, o autor francês também inicia os primeiros passos de definição afastando-se de conceitos que se ancoram no valor teórico da linguística para definir-se como obra estética. Ele discorre, por exemplo, sobre a teoria de Guy Gauthier que encontra na linguística os argumentos para uma análise semântica da imagem: “As unidades discretas identificadas no grafismo de Peanuts são assim comparáveis às unidades de primeira articulação da língua, o quadro pode ser comparado a um ou mais sintagmas.” (Gauthier *apud* Groensteen, 2015, p. 10).

De acordo com Groensteen, o modelo de Gauthier e de Krafft, que de modo similar se ancora na linguagem verbal para descrever padrões de desenhos de personagens, são insuficientes se considerada a multiplicidade potencial da criação pictórica.

Este possível equívoco não é privilégio de teóricos franceses. É bastante difundido o conceito de quadrinhos apresentado por Eisner: “A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” (Eisner, 1999, p. 8).

Esta conceituação parece proveitosa quando à caracterização da linguagem dos quadrinhos como híbrida. Contudo, ao analisar uma página de quadrinhos, Eisner também privilegia o estabelecido modelo de análise linguístico para descrever o funcionamento da imagem, revelando a primazia acadêmica da linguagem verbal em detrimento da linguagem pictórica:

Figura 1 - Página 9 de Quadrinhos e arte sequencial



Fonte: Eisner (1999).

A descrição da ação nesse quadro pode ser esquematizada como uma sentença. Os predicados do disparo e da briga pertencem a orações diferentes. O sujeito do ‘disparo’ é o vilão, e Gerhard Shnobble é o objeto direto. Os vários modificadores incluem o adverbio ‘Bang, Bang’ e os adjetivos da linguagem visual, tais como a postura, o gesto e a careta (Eisner, 1999, p. 10).

Fica evidente na análise supracitada a ancoragem teórica que Eisner faz da sintaxe elaborada pela linguística. O paralelo, ainda que se sustente em sentido conotativo, parece insuficiente para uma teorização da linguagem dos quadrinhos. Se a aproximação fosse proveitosa, todos os mecanismos de análise linguística deveriam servir como ferramenta. Onde ficam os tempos verbais? Advérbios e adjetivos possuem classificações tal como acontece na linguagem verbal? Papéis de número e gênero também funcionam na sintaxe do

quadrinho? Um sistema fechado, como se percebe, é funcional dentro de si, como é a língua, mas não serve como parâmetro de análise de toda e qualquer linguagem artística.

As fragilidades dessas comparações se evidenciam na continuação da análise de Eisner. Logo em seguida, ele abandona os paralelos e descreve a ação da leitura dentro do dispositivo espaçotópico da obra:

A transição final exige que o leitor rompa com as convenções da sequência da esquerda para a direita. [...] Esse salto é exclusivo da narrativa visual. O leitor tem de fazer uso implícito de um conhecimento de leis físicas (isto é, gravidade, gases) para ‘ler’ essa passagem (Eisner, 1999, p.10).

É evidente que a estrutura analítica proposta pela linguagem verbal não dá conta da narrativa desenvolvida em quadrinhos. Eisner lança mão da língua até o momento em que, nas suas palavras, a história passa a apresentar ações exclusivas “da narrativa visual”. Mesmo a linguagem verbal, como será visualizado com o próprio autor, dentro de uma história em quadrinho exigirá da leitura uma compreensão extralinguística, pois a grafia, a disposição do texto na página, os recursos pictóricos e culturais também utilizados na descrição do texto verbal.

Figura 2 - Página 11 de Quadrinhos e arte sequencial



Fonte: Eisner (1999).

Aqui, o letreiramento é empregado para servir de apoio ao ‘clima’. Desenhar o tipo de modo a permitir que ele se encharque de chuva faz do aspecto normalmente mecânico da tipografia um elemento de apoio envolvido na imagem (Eisner, 1989, p. 11).

Tal análise evidencia a incapacidade de um modelo analítico que se baseia na linguagem verbal de dar conta de todo o amplo espectro de relações entre imagens, palavras, quadros, traços, layout etc.

Visando suplantar esse vício teórico, Groensteen parte para um sistema de análise pictórico que não se ancora no signo linguístico, uma vez que ele difere radicalmente no modo de composição artística. Para esta diferenciação, ele recorre às propostas de Benveniste:

A significância da arte, então, não remete jamais a uma convenção identicamente recebida entre parceiros. É necessário descobrir a cada vez os termos, que são ilimitados em número, imprevisíveis por natureza, logo reinventados a cada obra e que, em suma, não podem ser fixados em uma instituição (Benveniste *apud* Groensteen, 2015, p.12).

Para Benveniste (*apud* Groensteen, 2015), não há como um sistema fechado de signos linguísticos descreverem um sistema outro que não seja semiótico estruturalmente e no seu funcionamento. Desta forma, seria necessário um sistema semântico próprio para a imagem que desse conta de estabelecer parâmetros voláteis e reinventados em diferentes obras, como acontece com as artes plásticas.

Groensteen (2015) parte dessa reflexão sobre a imagem para pensar em um sistema que descreva os quadrinhos. Tal qual o caminho aberto por Benveniste e outros teóricos referenciados, o autor almejava estabelecer um modelo sistemático que permitisse a análise de quadrinhos estruturalmente, sem ignorar as potencialidades singulares de cada página ou obra.

A recusa de Groensteen pela supervalorização da linguagem verbal como parâmetro da análise narrativa o leva ao contrário desta. Para ele, a soberania comumente empregada ao verbo não só deve ser colocada em xeque ao se analisar os quadrinhos, como também é preciso evidenciar a dominância do visual dentro da linguagem dos quadrinhos:

Se eu suplico que a imagem seja reconhecida em posição de destaque não é pelo fato de que, salvo raras exceções, ela ocupar nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela (Groensteen, 2015, p. 17).

Ainda que a primazia da imagem seja evidente na visão do teórico, ele reconhece que os parâmetros de análise visual também são insuficientes para a análise do que chama sistema dos quadrinhos. Isto porque “na HQ, a imagem (o quadro) é fragmentária e encontra-se em sistema de proliferação; ela jamais constituirá o enunciado como um todo, mas pode e deve ser vista como componente de um dispositivo maior” (Groensteen, 2015, p. 13).

Além disso, se como sistema a HQ utiliza de todos os códigos como amálgama narrativa e que a enunciação se dá pela inter-relação entre os códigos (visuais ou verbais), a supremacia de um código em detrimento de outro é indiferente para a análise da sua linguagem. Se uma HQ utiliza diálogos, narrador, recordatórios ou qualquer outro recurso verbal, estes códigos estão intrinsecamente ligados ao todo e não podem ser descartados. Em suma, há a supremacia da imagem, mas ela não é suficiente para análise do sistema como um todo.

Este sistema, então, encontraria mais respaldo na teoria da linguagem cinematográfica do que da literatura. Talvez por excesso de zelo, Groensteen percebe que mesmo na proposta de Jean-Marie Schaeffer sobre a linguagem fílmica, a hegemonia da língua transparece na insistência da presença de um narrador. Deste teórico, portanto, ele empresta apenas a concepção de que a cooperação do leitor é ativa e fundamentalmente necessária.

A conclusão de Groensteen pela teoria de Metz é de que os quadrinhos, tais como o cinema, utilizam diferentes códigos, possuem uma dominância narrativa na imagem e exigem uma participação ativa do interlocutor, uma vez que “Ao mesmo tempo em que a enunciação se faz narrativa, a narração compõe toda a enunciação” (Metz *apud* Groensteen, 2015, p. 21). Em suma, todo quadrinho, tal qual o cinema, é essencialmente um metatexto.

Assim, poderíamos resumir toda esta investigação na conclusão introdutória apresentada por Paulo Ramos, quando diz que

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens (Ramos, 2020, p. 17).

Se os quadrinhos se bastam como linguagem, resta encontrar essas definições sobre sua natureza semiótica, o que será exposto nas seções seguintes.

2.1 UMA VISÃO MACROSSEMIÓTICA

Ainda que a linguagem dos quadrinhos possa encontrar dificuldade de definição, como descrita anteriormente, podemos partir do princípio da sua natureza multisemiótica. O que se sabe do gênero é que a relação intersemiótica entre linguagem verbal e pictórica garante uma variedade significativa de expressões, além de modelos narrativos diversos: “Os

quadrinhos, portanto, são uma combinação original de uma (ou duas, junto com a escrita) matéria (s) da expressão e de um conjunto de códigos” (Groensteen, 2015, p. 14-15).

Este uso híbrido de diferentes códigos muito se assemelha aos conceitos abordados no livro infantil ilustrado, quando estes discorrem sobre a condição ambivalente dos signos pictórico e verbal dentro da construção narrativa de sua linguagem. Poder-se-ia evocar, neste caso, o conceito de iconotexto, apresentado por Nikolajeva e Scott (2011): o livro com ilustração e o livro ilustrado, sendo o último baseado na noção de iconotexto, uma entidade indissociável de palavra e imagem, que cooperam para transmitir uma mensagem.¹

De modo similar, os quadrinhos também se utilizam de imagens e, muitas vezes, de palavras para compor sua narrativa. Da mesma forma, também cooperam mutuamente para uma complementação discursiva. Para tanto, Will Eisner também descreveu de modo similar essa configuração:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente (Eisner, 1999, p. 8).

O processo de leitura dos quadrinhos, portanto, parece demandar do leitor uma competência linguística e de outras linguagens, como a leitura de imagens. Groensteen (2015) também percebe essa conjunção de códigos na composição dos quadrinhos, mas propõe uma investigação sistemática em sua estrutura maior:

Os quadrinhos, portanto, são uma combinação original de uma (ou duas, junto com a escrita) matéria(s) da expressão e de um conjunto de códigos. [...] O problema que se põe em análise, portanto, não é favorecer um código; é encontrar uma via de acesso ao interior do sistema que permita explorá-lo na sua totalidade e mostrar sua coerência (Groensteen, 2015, p. 14-15).

Para o avanço desta problemática, não bastaria agarrar-se a este fundamento duplo da linguagem das histórias em quadrinhos. Teria, neste sentido, que buscar os esquemas interativos entre as formas para dizer sobre sua natureza e funcionamento.

Do ponto de vista estrutural, Ramos (2020) se ancora na movimentação oriunda do próprio espaço entre quadros. Para ele, a comutação comunicativa da narrativa “avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única

¹ Ainda que a tradução para este conceito seja iconotexto, optamos por usar a expressão iconoverbal, uma vez que, a nosso ver, a palavra texto possui um valor polissêmico que inclui outras expressões icônicas.

cena.” (Ramos, 2020, p. 18). Dessa forma, a personagem é apresentada dentro do quadro, sua fala é visualmente apresentada nos balões e a interação entre quadros garante uma compreensão da cena na página e seu papel no todo da história.

Conceito semelhante e igualmente basilar é a percepção de Groensteen (2015) quando discorre sobre a solidariedade icônica como princípio fundados deste sistema. De acordo com o teórico francês, é impossível definir os quadrinhos sem considerar sua “solidariedade icônica” (p.29); condição fundamental é que se reconheça que as imagens se relacionam de alguma forma.

A imagem apresentada dentro do quadro é fundamental para o desenvolvimento da história e do papel do apoio para a continuidade da leitura. O conteúdo apresentado dentro do quadro fornece subsídios para a conexão com o próximo e cria uma “síntese coerente e representativa da realidade” (Fresnau-Deruelle *apud* Ramos, 2020, p. 89). A realidade, neste caso, é a realidade diegética da narrativa.

A citação de Fresnau-Deruelle por Ramos (2020) auxilia a encontrar uma unidade básica das histórias em quadrinhos, a saber, o quadro. Este é o resultado que Groensteen (2015) também chegará durante sua investigação macrossemiótica da linguagem dos quadrinhos. De acordo com ele, “O quadro é a unidade básica da linguagem dos quadrinhos” (Groensteen, 2015, p. 14). Ora, se aqui se tem a célula na qual se ancora todo o sistema, será preciso investigar de que modo essas células se conectam para formar o corpo.

Em favor desta coerência entre quadros e na unicidade narrativa que é criada nesta interação, Groensteen desenvolve o conceito de *dispositivo espaçotópico*. O teórico francês se ancorará nos aspectos sociodiscursivos da linguagem, defendendo que “A HQ só pode desenvolver-se em diálogo com uma ideia prévia do meio, da sua natureza, das suas competências e prescrições” (Groensteen, 2015, p. 33).

Este diálogo se dá por ligações específicas, que, para o autor, desenvolve um esquema de associação: “os códigos são construídos no interior de uma imagem de forma específica, que mantém a associação da imagem a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença” (Groensteen, 2015, p. 15).

Para ele, este meio, como o sabe o autor ou autora de quadrinhos, é a própria espaçotopia, sustentada pela decupagem e layout. Quando se elabora ou imagina um quadrinho, é a espaçotopia (soma das partes supracitadas) quem determina o lugar de cada parte na história, ou seja, a condição de multirrequadro distribuída pela página sob o qual os desenhos são demarcados pelo requadro e condicionados a uma interação no continuum narrativo. É assim que o autor descreve a relação entre o quadro e sua relação com o todo:

emoldurado, isolado por vazios (que reforçam o requadro), geralmente de pequena dimensão, o quadro permite sua fácil identificação e destaca-se no continuum sequencial. Isto quer dizer que, aos níveis perceptivos e cognitivos, o quadro tem maior existência para o leitor de HQ do que um plano para o espectador do filme. (Groensteen, 2015, p. 37).

Essa concepção básica de Groensteen (2015), eleva o quadro para a condição básica para ser um quadrinho. De acordo com ele, o quadro é unidade básica dos quadrinhos e, portanto, o dispositivo espaçotópico se ancora estruturalmente no quadro. Isso porque o quadro sozinho não constitui um quadrinho, mas, como unidade básica, constrói a totalidade de uma página dentro do multirrequadro.

O quadro como unidade mínima (Groensteen, 2015) atende às demandas do layout da história em quadrinho. Separado, pode atender a qualquer demanda, conforme descrita pelo teórico, mas dentro do multirrequadro, atende ao *continuum* sequencial da narrativa e presta sua contribuição artrológica.

Para o teórico francês, a página de quadrinho, mesmo sem conteúdo intraquadro, já corresponde ao sistema de quadrinhos e ao dispositivo pelo qual a história será composta. A chapa, como ele chama a página de quadrinhos criada pelos quadrinistas antes de desenhar as personagens e situações dentro do quadro, já define o que são as histórias em quadrinhos em si:

Desenhar um multirrequadro qualquer não é remeter a uma página de HQ em particular, mas à história em quadrinhos em si, ao dispositivo sobre o qual se baseia sua linguagem. Essas representações miniaturizadas de pranchas de HQ são como pictogramas simbólicos; possuem valor de signo, expressam um conceito, encerram uma definição implícita (Groensteen, 2015, p. 39).

Desta forma, mesmo o esboço de uma página de quadrinho já aciona o dispositivo de quadrinhos. Esta menção direta à linguagem da HQ auxilia a compreender a utilização deste sistema por Dave McKean. Sua insistência a um pertencimento aos quadrinhos, mesmo alterando o significante dentro do quadro em diversos níveis ou trabalhando com múltiplas *splashpages* em uma única história, transparece até mesmo na sua biografia.

Figura 3 - Biografia de Dave McKean no livro *Cenas Marcantes*

Fonte: Dave McKean (2011).

A solidariedade icônica da página em questão sugere uma imagem maior, isto é, a fotografia do próprio artista. Ao optar por inserir sua imagem dividida em pequenos closes do rosto (e a digital de um de seus dedos) dentro de um multirrequadro, McKean aciona a linguagem dos quadrinhos e da solidariedade icônica adjunta a este sistema para descrever a si mesmo.

O texto de sua carreira também é fragmentado ao lado destes quadros, como um poema que acompanha cada parte deste rosto e constrói de modo fragmentado este artista. As implicações desta utilização em nível de discursivo e de obra serão investigadas nos próximos capítulos. Por ora, parece plausível perceber a percepção de McKean pelo *continuum* sequencial da leitura dos quadrinhos e do potencial de seu sistema em criar pontos singulares que, juntos, compõem um todo coeso.

Este destaque no *continuum* sequencial, bem como seu modo de comutação de leitura, permite aproximar a teoria de Iser sobre o efeito de leitura. Segundo Iser (1979), a interação do dia a dia nos exige previsões contínuas sobre a visão do outro sobre o que dizemos. Costuma-se preencher lacunas no processo de interação e tendemos a modificar o discurso, aplicar mudanças na fala e alterar nosso “plano de conduta” (Iser, 1979).

O autor utiliza deste princípio para distinguir essas interações cotidianas do texto estético verbal. Para Iser, está ausente nesta interação a “situação face a face, em que se

originam todas as formas de interação social” (Iser, 1979, p. 87). Assim, autor e leitor encontram-se em uma condição assimétrica, separados pelo espaço e tempo. Elementos básicos de uma comunicação síncrona são impossibilitados e o enunciador não pode ter controle sobre as contingências do leitor, ao passo que mesmo a leitura pode ser prejudicada em sua compreensão pela ausência das relações ilocutórias.

Em suma, o autor do texto não pode realizar perguntas, controlar explicitamente a contingência ou garantir a qualidade da escuta do enunciatário. Do mesmo modo, o leitor dificilmente poderá conferir à sua leitura uma certeza axiomática, ou mesmo aferir justiça para sua interpretação.

Mas o que resta, então, para os pares que formam esse processo enunciativo? De que forma autor, texto e leitor interagem para que possam ter a mínima satisfação com essa interação? Iser convida a olhar para o texto: “[...] os códigos que poderiam regular esta interação são fragmentados no texto e, na maioria dos casos, precisam primeiro ser construídos” (Iser, 1979, p. 88).

A construção desses códigos distribuídos no texto se dá na ação do leitor. Iser (1979) chama os intervalos entre fala e silêncio (no texto verbal) de vazios ou pontos de indeterminação. São esses vazios que desenvolvem, de acordo com ele, a interação. O leitor, neste sentido, cria projeções sobre esses vazios, preenchendo lacunas e determinando o movimento da narrativa.

De modo similar, guardadas a ênfase da imagem na leitura, este é o processo realizado durante a leitura dos quadrinhos. Os vazios que controlam a interação são apresentados nos desenhos contidos dentro do quadro e no conteúdo verbal utilizado como complemento nesta interação. Além disso, mais do que os vazios deixados pela interação entre texto verbal e texto pictórico, há ainda as lacunas existentes na interação entre os códigos e entre os quadros dispostos no multirrequadro.

Assim, o processo de preenchimento da leitura nos quadrinhos pode ser definido a partir dos quatro seguintes níveis: entre os códigos verbais; entre os códigos pictóricos; entre os códigos verbais e pictóricos; e entre os pontos de indeterminação criados entre quadros do texto iconoverbal. Estes níveis serão apresentados nas seguintes seções:

2.1.1 Entre os códigos verbais, quando houver

Quando a história em quadrinho utiliza texto verbal, é importante considerar os vazios deixados pelos códigos verbais, seguindo estritamente a teoria desenvolvida por Iser.

Os vazios podem desenvolver progressão e discurso na narrativa quando o leitor estabelece vínculos entre os códigos, seja dentro do quadro ou entre quadros. Na página a seguir, é possível perceber o valor do texto verbal na progressão narrativa e a necessidade de uma atuação do leitor para a compreensão do valor deste mesmo texto no discurso.

Figura 4 - Página 12 e 13 de Quadrinhos A2



Fonte: Crumbim & Eiko (2011, p. 12-13).

O leitor precisa compreender o valor semântico das falas da personagem para entender o contexto e interagir com a quebra de expectativa que se cria nos quadros finais. No contexto, a quadrinista Cris Eiko recebe a aprovação do roteiro para iniciar os desenhos de uma história em quadrinho.

Ela se prepara para o trabalho com um discurso motivacional: “É chegado o momento de pôr em prática o conhecimento adquirido em anos de vídeos de gatinhos na web.” (Crumbim & Eiko, 2011, p. 12-13). O texto indica que enquanto aguardava a aprovação, a autora passava o tempo apreciando vídeos de animais na internet. Essa informação é fundamental para compreender a dificuldade dela em realizar a tarefa posteriormente, visto que almejava poder voltar à prática descrita no texto verbal, isto é, ver vídeos de gatinhos. A formalidade do texto também é fator relevante na compreensão da cena, uma vez que denota seriedade, contrariando os fatos descritos posteriormente. Assim, um

conhecimento prévio sobre outros gêneros textuais verbais facilitam o processo de reconstrução das lacunas e uma melhor compreensão do humor da cena.

Ademais, há uma divisão do texto em mais de um quadro. Ele inicia no primeiro quadro e continua no segundo, exigindo do leitor que ele compreenda a progressão uníssona do texto e seu papel referencial na narrativa. A compreensão do gênero explorado (texto motivacional) também revela o caráter sociolinguístico do papel do leitor.

2.1.2 Entre os códigos pictóricos

Na história em quadrinhos, o leitor também precisa preencher os vazios deixados pelas imagens, seja pela decupagem da cena, ou pela seleção espacial e de enquadramento ou mesmo entre as elipses deixadas entre quadros.

No exemplo descrito neste tópico (Figura 4), o leitor precisa estabelecer um valor de significado para os pássaros do primeiro quadro, a inserção do título no meio da página, e qual a relação entre o personagem do terceiro quadro e a fotografia manipulada do quarto quadro. A interação entre os dois últimos quadros, por exemplo, revela o caráter cômico da cena e a variedade de estilo na representação das personagens.

É papel do leitor compreender que a imagem fotográfica é uma representação da mão do personagem, ao passo que a sua face inserida digitalmente revela seu estado de espírito ao entoar o texto verbal. Além disso, há um fator sociocultural, pois o gesto que apresenta, o polegar em riste é visto como símbolo de positividade, ao menos para os leitores do mercado em que se destina o livro. Assim, o aspecto sociocultural, mais uma vez, é fundamental no processo de leitura imagética, ainda que alguns teóricos (como Will Eisner) insistam na universalidade de ícones.

Do mesmo modo, a atuação do leitor garante a interpretação conotativa do primeiro quadro da segunda página. A personagem não se encontra, de fato, sobre uma montanha, mas a situação imagética reitera o caráter alegórico da cena e seu papel cômico na narrativa, sobretudo, na tentativa da personagem de soar séria durante a enunciação do seu discurso motivacional.

2.1.3 Na relação entre códigos verbal e pictórico

O leitor também reunirá as informações contidas nos vazios relacionais entre texto verbal e imagético como forma de interação. O primeiro quadro, por exemplo, insere um

balão de falas para os pássaros, que entoam um som não muito comum na caracterização sonora destes animais. É provável que a dissociação entre som e desenho das aves tenha a intenção de provocar humor.

Do mesmo modo, a informação apresentada pelo personagem quando caracterizado como um dedo polegar amplia o discurso da imagem e vice e versa. O texto é informativo: “Roteiro e layout aprovados! Pode começar a desenhar”, ao passo que a caracterização do rosto presente no dedo é exagerada, com as íris dos olhos apontando para lados opostos, demonstrando euforia ou descontrole dos globos oculares. A interação entre as duas informações (verbal e imagética) amplia a cena e permite ao leitor encontrar comicidade na cena.

Neste caso, os conceitos de reforço e contraponto, apresentados por Maria Nikolajeva e Carole Scott podem ser aproximados. Para as autoras, o texto iconoverbal pode apresentar caminhos iguais ou diferentes quando trabalhados em uníssono. Quando caminham com o intuito de complementarem informações de compreensão narrativa, elas chamam de reforço. As contradições e/ou negações são chamadas de contraponto.

Nikolajeva e Scott (2011) apresentarão diferentes níveis de relação entre texto verbal e imagético, isto é, diferentes tipos de contrapontos. Embora alguns se apliquem exclusivamente ao livro infantil ilustrado (que não conta com o multirrequadro para compor a narrativa, com exceção de alguns casos), alguns tópicos podem enriquecer nossa análise neste ponto. Veja-se um resumo da variedade por elas apresentado:

- Contraponto no estilo: quando há dubiedade na relação entre palavra imagem. Uma pode ser séria, ao passo que a outra humorística; uma científica, ao passo que a outra pode ser ingênua etc.
- Contraponto de gênero ou modalidade: quando há distinção de gênero, como realismo/fantasia, policial/romance, entre outros.
- Contraponto na justaposição: quando texto e imagem contam histórias distintas, mas que dialogam na composição do livro.
- Contraponto na perspectiva ou ponto de vista: quando há distinção de opinião ou ponto de vista entre narrador e ilustração, como quando um pode ser feminista, por exemplo, e as ilustrações reforçarem pontos conservadores, com estereótipos etc.

- Contraponto na caracterização: quando texto e imagem apresentam personagens de modos diferentes, ou até mesmo inexistentes em um ou em outro.
- Contraponto de natureza metafictícia: quando a imagem apresenta metáforas e o texto descreve outros aspectos, ou mesmo quando o texto descreve elementos incapazes de se apresentar em imagens. Neste caso, paratextos e usos de capa como narrativa também são inclusos.
- Contraponto no espaço e no tempo: O contraponto de espaço e tempo quase sempre acontece nos livros infantis, uma vez que a imagem é apresentada pelas autoras como “mimética”, enquanto o texto é diegético. Uma mostra e o outro conta, raramente se encontram em 100% do tempo.

Como dito, os conceitos supracitados descrevem a interação entre palavra e imagem nos livros infantis ilustrados e nem sempre se aplica às histórias em quadrinhos. A linguagem do livro infantil ilustrado não se ancora na espaçotopia e não costuma se ancorar na repetição de personagens em uma única página (salvas as especificidades de cada obra).

Contudo, os diferentes modos de contraponto podem auxiliar na compreensão da relação entre palavra e imagem também nos quadrinhos. O contraponto metafictício, por exemplo, pode descrever o tipo de interação presente na inserção da imagem do polegar na Figura 4. O recurso conotativo do dedo, somado à fala, enriquece a interação e estabelece uma ambiguidade distinta durante a leitura.

Também há um contraponto de espaço e tempo no uso do discurso da personagem Eiko na segunda página. O discurso dela se contrasta ao local em que se encontra. Ela dificilmente está sobre um monte quando expõe o texto. Essa contraposição fortalece o drama da personagem em encarar a promessa de se dedicar ao trabalho como um ato de honra.

Em suma, essas diferentes formas de se descrever o texto iconoverbal nos livros infantis ilustrados auxilia a compreender os diferentes modos de relação entre palavra e imagem na obra de Dave McKean. Isso porque, diferente de vários quadrinhos tradicionais, em que o reforço e ancoragem da leitura emergem no revelar da próxima cena, os quadrinhos do artista britânico costumam criar afastamentos nesse processo de reforço, com diferentes modos de representação e várias outras linguagens se entrecruzando durante a narrativa. Como exemplo apresentam-se os trechos a seguir (Figura 5).

Figura 5 - Páginas 50, 63, 90 e 113 de Black Dog



Fonte: Dave McKean (2018).

O livro “Black Dog: os sonhos de Paul Nash” (2018) narra momentos distintos da vida do importante pintor britânico, desde sua relação familiar na infância até os horrores da guerra, a vida no casamento etc. Ao longo da narrativa, um cão negro aparece descrevendo os anseios e horrores vividos por Paul.

O cão representa as diferentes facetas da sua vida, bem como alude ao espaço onírico do sonho, com particularidades temáticas e, nas mãos de McKean, estéticas. Desta forma, o cão é representado nos mais variados modos de artefinalização² e estética, dificultando, por exemplo, o preenchimento de lacunas contínuo como personagem.

Neste sentido, a caracterização do cão negro em Black Dog varia em diferentes modos de contraponto. Em alguns momentos, há um contraponto no estilo, fabulando o que para Paul Nash pode ser um relato de experiência; em vários casos há um contraponto de natureza metafictícia, quando se reforça pela narrativa o valor metafórico do animal; e em outros casos há um contraponto de tempo e espaço, quando o cão se insere no espaço da guerra e compõe o cenário do horror que perseguiu Paul Nash em seus sonhos e, consequentemente, em suas pinturas e vida.

² Aqui entende-se como artefinalização como o modo com que o artista finalizará o desenho após o lápis, podendo ser com tinta nanquim (tradicional em mangás clássicos), digital, giz pastel ou oleoso, com aquarela, guache ou acrílica etc.

2.1.4 Nos pontos de indeterminação criados entre quadros do texto iconoverbal

Ora, se as lacunas entre texto e imagem já fornecem uma gama de ramificações interpretativas em diferentes níveis de interação, quão amplas não podem ser as lacunas, vazios e pontos de ancoragem na relação entre imagem e palavra entre cada quadro?

Neste momento, talvez, concentra-se o ponto central na distinção com outros gêneros. Se na literatura verbal, conforme visto com Iser (1979), as lacunas se dão na construção frasal e nos pontos de indeterminação deixados pelo texto, no livro infantil ilustrado os contrapontos são criados nas relações entre palavras e imagens. Como, então, funcionaria nos quadrinhos? Na nona arte, os dois pontos são utilizados, mas criam uma outra forma de indeterminação na segmentação da cena dentro do continuum espacial.

Convém aproximar-se da reflexão proposta por Barbara Postema quando diz:

Dessa forma, ainda que ‘o sistema complexo’, que são os quadrinhos, exija inúmeras estratégias diferentes para interpretar os diferentes códigos, deve-se ter em mente a ‘coerência global’ de como os sistemas de códigos se inter-relacionam (Postema, 2018, p. 31).

Esta coerência global passa pela inter-relação dos códigos dentro de uma única página, no modo como se reforçam na apresentação do conteúdo dentro do quadro ou na maneira como o layout decupa a cena e constrói coerência.

Neste ponto, nos parece proveitoso aproximarmos a reflexão de um conceito basilar para a teoria de Groensteen:

[...] apesar de a enunciação ser descontínua e a demonstração intermitente, a narrativa ainda produz forma, ou seja, uma totalidade ininterrupta e inteligível. O ‘vazio’ entre dois quadros não é o lugar de uma imagem virtual, ele é lugar de uma articulação ideal, de uma conversão lógica, a de um segmento de enunciáveis (os quadros) em um enunciado singular e coerente (a narrativa) (Groensteen, 2015, p. 121).

Para o autor, é o vazio entre quadros que permite a progressão de enunciados convergirem em coerência narrativa. Desta caminhada teórica é que Groensteen (2015) desenvolverá o conceito de artrologia, isto é, o entrelaçamento entre os quadros e o conteúdo apresentado dentro deles ao longo da página e de toda a narrativa.

Para distinguir o modo de entrelaçamento dentro do multirrequadro e do todo da narrativa, Groensteen (2015) descreve os conceitos de artrologia restrita e artrologia geral. A artrologia restrita refere-se à relação estabelecida entre os vazios dos quadros. A artrologia

geral, por outro lado, descreve a relação do conteúdo informado no quadro ou na página com a construção discursiva de toda a narrativa. Assim, o quadro não só tem relevância para o *continuum* da própria página como para o *continuum* de toda a história apresentada ao longo das páginas.

Desta forma, os pontos de ancoragem fornecidos por um quadro dentro da página, estabelece uma relação direta com o quadro seguinte ou anterior. Mas, além disso, possibilita pontos de ancoragem para os sentidos projetados em toda a narrativa.

Tem-se como exemplo o trecho apresentado na Figura 4. Na cena, após situar o leitor temporalmente, “Talvez uns 301 dias após o anúncio”, o terceiro quadro apresenta Paulo Crumbim chamando por Cris Eiko, que o responde imediatamente. No quadro seguinte (quadro 4), apresenta-se uma fotografia de uma mão com intervenção digital sobre o dedo, local onde agora se observa a representação do rosto de Paulo e sua alegria por poderem iniciar os desenhos do seu próximo livro com a aprovação do editor.

Dentro da artrologia restrita, o salto espacial e temporal entre o quadro 3 e 4 é esclarecido pelo reforço da fala, quando se entende que Paulo a havia chamado (no quadro 3) para contar a novidade apresentada no quadro 4. A posição positiva do dedo (com o polegar em riste) também reforça a ideia de algo positivo para o momento, algo que é enaltecido pela expressão alegre do rosto desenhado no dedo.

As informações do quadro são eficazes em transmitir a mensagem no *continuum* da página, pois fornece as condições necessárias para a compreensão da informação dada por Paulo, além de entender o estado de espírito ao entoar a afirmação.

Contudo, ela também dá subsídios para a página posterior, quando se entende que Cris esperou muito tempo para poder desenhar o quadrinho, visto que ficou, de acordo com a narração, vendo vários vídeos de gatinho. A cena também mostra outro lugar e outro contexto, mas se conecta na artrologia geral da obra quando ela se situa em um ponto importante da construção do quadrinho que eles haviam anunciado ao longo das páginas anteriores.

Em suma, as informações contidas no quadro em que descreve Crumbim contando e Cris Eiko iniciando seus trabalhos efetuam a artrologia restrita da própria página, fornecendo informações necessárias para a ancoragem de sentido que se constrói na leitura dela toda. Mas, também, são elementos fundamentais no todo da narrativa, que já contou sobre o anúncio do quadrinho e, posteriormente, mostrará o término deste. A cena, assim, é fundamental para a compreensão do processo da construção diegética do quadrinho por eles produzido, bem como os desafios de cada etapa na elaboração da *graphic novel* anunciada.

A obra de Dave McKean apresenta exemplos singulares na artrologia restrita e geral. Isso porque os diferentes níveis de contraponto e caracterização exigem do leitor uma investigação mais profunda sobre os impactos da cena para a cena em si e para o todo. Apresenta-se como exemplo duas páginas do livro Sinal e ruído (2011).

Figura 6 - Páginas 62 e 63 de Sinal e Ruído



Fonte: Gaiman e McKean (2011).

A obra Sinal e ruído (2011) foi escrita por Neil Gaiman e desenhada por Dave McKean. A história conta sobre um cineasta recém-diagnosticado com câncer que decide fazer um último filme dentro de sua cabeça. A narrativa de seu filme, neste caso, se passa no seu interior, mas é apresentado ao leitor como parte da história do cineasta, entrecruzando informações diegéticas e extra diegéticas.

Neste sentido, a obra por si só é um desafio de compreensão artrológica. O leitor necessita distinguir quais elementos são pontos de ancoragem e de que modo eles se relacionam com a narrativa, seja aquela vivida pelo protagonista ou pelas elocubrações mentais do seu processo criativo.

Em uma dessas reflexões narrativas é que se situa a Figura 6. Após ter uma conversa sobre o fim da vida com o vizinho do apartamento de cima, o protagonista se pega refletindo sobre o apocalipse judaico-cristão. Retomando o papel dos cavaleiros, a cena contida nas páginas 62 e 63 mostram dois diferentes cavaleiros em suas montarias: a guerra e a fome.

Para a artrologia restrita, compreende-se que se trata da distinção entre os dois cavaleiros, uma vez que o texto bíblico descreve as cores dos cavalos e sua função no plano

de destruição da terra. A distinção icônica, neste sentido, serve ao valor simbólico de cada cavaleiro na narrativa do sonho de João (autor de apocalipse).

Na página da esquerda, a cor vermelha enaltece o valor semântico da guerra, como que representante do sangue. Além disso, a caracterização do cavaleiro e seu entorno apresenta elementos pontiagudos e chifres largos, projetando visualmente uma espécie de violência representada. Por outro lado, na página da direita, há ausência de cores e de um traço demarcador, como se a fome estivesse caracterizada em ausências de pigmentos no plano de expressão. Ademais, o uso de crianças negras faz menção a muitas crianças que passam pela fome em alguns países do continente africano.

O papel da imagem apocalíptica para o todo da obra parece se concentrar, sobretudo, na investigação do cineasta sobre essa história fictícia que imagina e o leitor tem acesso pelas páginas dos quadrinhos. A morte em seu encaixe, a respeito do diagnóstico de câncer, também aproxima sua própria experiência com as mazelas humanas, mesmo que em um contexto fictício de guerra e fome.

Este valor simbólico da cena para toda a narrativa se enquadra no conceito de Groensteen (2015) chamada artrologia geral. Diferente da restrita, a artrologia geral exerce o entrelaçamento ao longo da narrativa, com “relações translineares ou distanciadas [...] e compõem as modalidades do entrelaçamento” (Groensteen, 2015, p. 32). Permite que o quadro, mais do que em uma sequência linear e próxima, participe espacialmente e/ou cronologicamente à toda a trama da narrativa.

Neste sentido, o entrelaçamento efetua o sentido do quadro e seu conteúdo na reunião da narrativa, dos elementos apresentados antes e depois. É necessário que haja, no exercício da leitura, uma apropriação de elementos que complementem argumentos anteriores e eles se conectem com discursos posteriores, mesmo que estes estejam espacialmente longe.

O entrelaçamento é exatamente a operação que, desde a fase de criação, programa e efetua essa função de ponte. Ela consiste em uma estruturação bônus e marcante que, levando em conta a decupagem e layout, define as séries internas a uma trama sequencial (Groensteen, 2015, p. 154).

Para Groensteen (2015), o layout condiciona o quadro dentro do ambiente espaçotópico, fornecendo um lugar dentro do multirrequadro. A decupagem, na artrologia restrita, situa o quadro temporalmente (também chamado de cronotópo), ao passo que o entrelaçamento possibilita a qualidade hipertópica, indicando uma subordinação que parte do sistema de correspondências narrativas. Em suma, o entrelaçamento é responsável por tornar o quadro um lugar/tempo, isto é, um espaço ativo dentro do projeto narrativo.

Com o intuito de compreender o processo de construção narrativa ao longo das páginas, Groensteen (2015) desenvolve o conceito de *quadriculação*. Para ele, a criação de um quadrinho, desde o roteiro aos esboços, já submete a história à compartimentação em cenas ou capítulos. Assim, este início de elaboração já define, mesmo que de modo rudimentar, o multirrequadro:

Essa configuração provisória fornece ao autor um quadro de trabalho, uma matriz. O layout será a versão revisada e corrigida da quadriculação, ou seja, a versão informada pelos conteúdos exatos e pelas duas outras operações constitutivas da artrologia, a decupagem e (caso surja) o entrelaçamento (Groensteen, 2015, p. 153).

Embora nomear o processo de quadriculação seja, de fato, um elemento relevante na construção da narrativa, parece pouco para compreender de que maneira o entrelaçamento e a elaboração por parte dos autores dão sentido às leituras possíveis ou ao processo dialógico entre autores (roteirista e/ou desenhista), obra e leitor.

Em seu livro *Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e Graphic novels* (2008), Scott McCloud descreve os diferentes tipos de transições entre quadros, de acordo com a intencionalidade do artista criador e da motivação narrativa. Ele divide em: 1. Momento a momento; 2. Ação a ação; 3. Sujeito a sujeito; 4. Cena a cena; 5. Aspecto a aspecto; 6. *Non sequitur*.

Na transição momento a momento, cada quadro descreve uma única ação em uma série de momentos; Em Ação a ação, trata-se de um único sujeito realizando uma série de ações; Em sujeito a sujeito, vemos diferentes personagens em cada quadro - transição utilizada sobretudo em diálogos; Em Cena a cena, apresentam-se transições maiores entre tempo e espaço; Em Aspecto a aspecto, os saltos descrevem a transição de lugar, ideia ou estado de espírito; e em *Non sequitur*, aposta-se no absurdo e na aparente não relação entre os quadros.

De acordo com o autor-teórico, a utilização de diferentes transições dependerá da intenção do artista, se quer saltar para um momento chave, intensificar a cena contada ou ainda valorizar diálogos ou emoções. A utilização de cada uma, assim como sua variação dentro da história, desenvolve dinâmica para o quadrinho e promove à narrativa uma eficácia maior de sucesso de clareza. Segundo McCloud (2008), cada uma dessas transições tem valor semântico distinto dentro da linguagem de quadrinhos e costuma aparecer antes da seleção do enquadramento.

Tomemos como exemplo as duas páginas de Sinal e Ruído analisadas acima (Figura 6). As cenas das duas páginas, como já dissemos, apresenta os dois cavalheiros do apocalipse e se relacionam com o fim da vida do protagonista. Contudo, o salto entre elas, embora apresente uma grande variação estética e de técnica de desenhos, servem ao propósito da narrativa e dialogam tematicamente. Assim, embora o salto entre páginas possa parecer uma transição *Non sequitur*, trata-se de uma transição aspecto a aspecto, pois transita entre diferentes funções, mas com clareza de conexão entre elas.

A nomenclatura apresentada por Scott McCloud nos auxiliará em análises posteriores das páginas de McKean, sobretudo nas transições com tamanhas variações técnicas. Contudo, ainda nos resta compreender no outro lado da interação discursiva como funciona a junção narrativa entre os vazios dos quadros.

Para tal efeito, pode-se ancorar esta investigação no modelo utilizado por Barbara Postema, que encontrou, na teoria do efeito de Wolfgang Iser, conceitos que ajudam a nomear as pontes criadas na progressão de leitura. A teoria do literato alemão descreve o processo de interação entre autor, texto e leitor. Para ele, o texto apresenta subsídios para compreensão por parte do leitor, de modo que os espaços deixados ou negados dão suporte para o exercício dialógico; ele chama esses espaçamentos de vazios:

Tais vazios funcionam como um comutador central da interação do texto com o leitor. Donde, os vazios regulam a atividade de representação (*Vorstellungstätigkeit*) do leitor, que agora segue as condições postas pelo texto. [...] Os vazios e as negações contribuem de diversos modos para o processo de comunicação que se desenrola, mas em conjunto, tem como efeito final aparecerem como instâncias de controle (Iser, 1979, p. 90-91).

Nas histórias em quadrinhos, portanto, a comutação central se ancora justamente na espaçotopia desenvolvida na página e entre páginas. O vazio entre quadros, cunhado como sarjeta, é elemento fundamental para a interação do leitor, que preenche as lacunas com base nos “pontos de ancoragem” (Iser, 1979) deixados pelo texto. Abaixo apresenta-se como exemplo uma página de Black Dog: Os sonhos de Paul Nash (2011) (Figura 7).

Figura 7 - Página 53 de Black Dog



Fonte: McKean (2018).

O layout da página desenvolve uma distinção visual em dois grandes blocos. Divididos isometricamente, os seis quadros são distribuídos em duas colunas de três quadros. Na coluna da esquerda, tem-se as imagens abstratas, com variações que vão desde tons acinzentados até uma escala de verde saturada. Na outra coluna, imagens biomórficas, com diferentes enquadramentos, que mostram a situação real da guerra.

Ainda que a página divida a situação em dois blocos verticais, a leitura ocidental das histórias em quadrinhos segue a tradição da linguagem verbal em textos escritos, isto é, da esquerda para direita e de cima para baixo. Neste sentido, ainda que a divisão ocorra de modo vertical, a leitura acontece alternando as duas realidades: de um lado, uma realidade abstrata e amórfica; de outro, uma realidade biomórfica e circunstancial.

As lacunas entre quadros parecem distanciar ainda mais as referências de leitura entre um segmento e outro. Contudo, os pontos de ancoragem na própria narrativa fornecem subsídios para compreender a artrologia restrita e artrologia geral da página no todo da história, nos levando a compreender, portanto, que se trata de uma transição *aspecto a aspecto* (McCloud, 2008, p.15). Dentro da página, por exemplo, o texto verbal fornece subsídios para se compreender o papel da abstração na experiência vivida pela personagem.

A narração em primeira pessoa descreve o surgimento da manhã pelos tons de verde que englobam não apenas a grama, como também o nevoeiro que o desperta no campo de batalha:

Eu estou vivo. Vivo para a vida. Um nevoeiro verde-azulado de manhã bem cedo. O solo secou e ficou como um pergaminho rosado. [...] Mas há o verde – [...] pequenos punhados de grama e trevo atravessam a terra, aninhados na umidade entre os sacos de areia (McKean, 2018, p. 53).

A descrição da narração fortalece o vínculo entre os quadros ao descrever o nevoeiro como verde-azulado e, logo em seguida, dizer que a terra parecia sem vida, tal qual um pergaminho. Assim, o primeiro quadro, ao fornecer uma mistura de verde com tons mais frios podem sugerir a visão do narrador sobre a chegada do nevoeiro sobre sua manhã. O olho aberto, no quadro 2, pode representar que o conteúdo apresentado anteriormente se trata de algo que o narrador vislumbrou (mesmo que metaforicamente ou sensitivamente) ao acordar.

Mas a narração reitera a presença, mesmo que pequena, da grama que luta contra o vazio do solo infértil. O primeiro quadro adiantava, como em um *flashforward*, o que seria apresentado tematicamente pela narração. Ali já havia um indício do verde invadindo a experiência da manhã. Essa invasão do verde se fortalece ainda mais como ponto de ancoragem quando o único texto que aparece na coluna de desenhos abstratos é a reiteração do que vemos: “Mas há o verde”.

Dentro da artrologia restrita da cena, a presença do verde parece sugerir o contraponto entre grama e solo seco, assim como contrapõe a necessidade do narrador de encontrar vida: *Eu estou vivo*. O verde, na artrologia estabelecida ao longo da coluna da esquerda, parece demonstrar o estado de espírito do narrador que procura nas cores do ambiente um estado de vida.

Além disso, o verde saturado da coluna da esquerda se contrasta com a imagem dessaturada da coluna da direita, ou seja, a que descreve a realidade diegética de Paul Nash na guerra. Em outras palavras, as imagens abstratas parecem apresentar o que Paul enxerga mesmo no ambiente hostil em que se encontra.

A circunstância da cena reitera também a instância de controle que alimenta a narrativa na artrologia geral. Isto porque, ao longo da história, o leitor acompanha Paul Nash em suas desventuras pessoais e de trabalho, passando, inclusive (e em grande parte da sua vida) pela Primeira Guerra Mundial. Logo, a cena não apenas favorece a artrologia restrita que contrasta a vida e a possibilidade de morte, como também enuncia o padrão de desenvolvimento subjetivo do protagonista ao desenvolver sua poética de criação em diversos momentos, mesmo no front de batalha.

A própria concepção de sonho, que aparece no título do quadrinho, também tem seu poder polissêmico reforçado pela cena: “Cada broto e cada gavinha exala um perfume úmido,

fazendo minha alma sonhar exaustivamente. O ar brilha com a onda de calor crescente e o bater de asas de milhares de borboletas brancas” (McKean, 2018, p. 53). Nesta cena, o sonho de Paul Nash é representado pela coluna da esquerda, quando procura nas pinceladas amórficas e verdes a sensação de desfrute da vida. A narração, assim, apresenta os motivos que o levam a sonhar, comparando a atmosfera da cena com borboletas, quase como um delírio de fuga da guerra.

Na artrologia geral, portanto, o sonho de Paul Nash ganha uma nova conotação, ou seja, a tentativa de procurar beleza no ambiente insaturado da guerra. Se em alguns capítulos, os sonhos são parte do seu inconsciente e revelam as perdas e dificuldades que escapam do seu controle, nessa página, os sonhos são um domínio estético de alguém que tenta suprimir as mazelas da realidade.

É importante salientar sobre o risco de um preenchimento lacunar, pautado, sobretudo, na subjetividade do leitor, ou a critério próprio. De acordo com Iser “o fracasso [da interação] aí significa o preenchimento do vazio exclusivamente com as próprias projeções” (Iser, 1979, p. 88). Em suma, a assimetria do texto será enaltecida se o leitor controla a interação sem seguir o sistema posto pela própria estrutura hipercodificada no sistema, sem compreender com clareza as transições utilizadas que possibilitarão uma melhor compreensão dos pontos de ancoragem.

Desta forma, a comunicação corre o risco de soar assimétrica quando a participação do leitor ignora as regras estabelecidas pelo próprio texto. O texto é organizado como um sistema, então ele também prevê, neste sistema, um lugar de realização de leitura. O lugar, como visto, é dado pelo vazio no texto que oferece ao leitor a chance de inferir e conectar as partes que se mostram. Como eles não podem ser preenchidos pelo próprio sistema, só o podem ser por meio doutro sistema (Iser, 1979, p. 91).

Neste sentido, a página analisada (Figura 7) pode servir de exemplo para um maior aprofundamento desta proposta teórica. A distinção dos blocos que compõem a página pode abrir diversas interpretações possíveis a depender do sujeito leitor. O verde pode ser investigado, por exemplo, no espectro da psicologia das cores e ser interpretado à luz destes significados. No livro “A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão”, de Eva Heller (2013), a autora apresenta diversos pesos de significado para a cor verde, atrelando a cor à usos culturais ou publicitários, narrativos ou históricos. Em um dos tópicos, por exemplo, ela relaciona a cor verde ao processo de imaturidade juvenil:

O verde é a cor da juventude. Um ‘jovem verde’ é alguém cuja fisionomia é ainda imatura como uma ‘fruta verde’, imaturo feito vinho não fermentado (em alemão se diz vinho verde). Ele ainda está ‘verde atrás das orelhas’, diz-se jocosamente por lá. Há também a descrição do ‘bico verde’, que faz referência à pele esverdeada apresentada pelos pássaros jovens. (Heller, 2013, p. 110).³

A conexão da cor verde com imaturidade pode ser plausível em determinados contextos, sobretudo, com a proximidade das misturas de pigmentos proposta por Heller neste tópico do livro. Contudo, se um leitor utiliza essa percepção para justificar a leitura da página de Black Dog (Figura 7) e essa leitura não se confirma no texto, com base no conteúdo apresentado nos quadros seguintes e na artrologia geral do livro, esta leitura parece equivocada.

Deste modo, a liberdade total do leitor em nada quer dizer eficácia na interação do texto estético. Há neste esquema de leitura, isto é, no sistema secundário deixado pelo texto, as próprias regras da interação. Assim, a comunicação não se resume ao código semiótico, mas à gangorra do dizer e não dizer, este outro sistema que, mais do que ao código, serve à interação – a transição é fundamental para a comunicação em quadrinhos. Iser descreve o funcionamento deste sistema quando diz que “o que se cala, impulsiona o ato de constituição, ao mesmo tempo em que este estímulo para a produtividade é controlado pelo que foi dito, que muda de sua parte, quando se revela o que fora calado” (Iser, 1979, p. 90).

O que este sistema mostra é que a própria participação do leitor na leitura é programada, em parte, pelo texto. Se for necessário ao sujeito leitor o preenchimento dos vazios, criando projeções no processo de leitura do texto, estas são construídas pelo funcionamento do texto, entre o dizer e o calar, dando lugar a assimetria um “campo comum de situação” (Iser, 1979, p. 88).

Embora este modelo teórico esteja ancorando seus estudos em textos verbais, é possível refletir de que forma esta interação se realiza na escritura da arte sequencial. Elaborando um conceito semiótico da construção do texto estético, Umberto Eco (2009), em seu “Tratado geral de Semiótica”, afirma que

[...] o texto estético representa um modelo de ‘laboratório’ de todos os aspectos da função sígnica; nele se manifestam os vários modos de produção e, ainda mais, diversos tipos de juízo, colocando-se em definitivo como asserto metasemiótico sobre a natureza futura dos códigos em que se baseia (Eco, 2009, p. 222).

³ Convém ressaltar que a leitura apresentada por Heller é apenas uma das doze propostas para a cor verde apresentada por ela, inclusive com diferentes porcentagens de mistura da cor. A leitura supracitada foi escolhida para sugerir um possível afastamento da leitura que ignora a artrologia restrita da página e seu papel comutador da comunicação.

Este laboratório se manifesta na prática da produção e leitura de um quadrinho quando o discurso se manifesta diluída no multirrequadro e reitera o dito e não dito da leitura na solidariedade icônica fornecida pelo *layout* e escolha de *transições*. Em suma, toda obra parece construir um metatexto, em que as regras de leitura da sua narrativa são expostas juntamente com a própria narrativa.

2.2 UMA INVESTIGAÇÃO MICROSSEMIÓTICA

Ainda que a proposta de Groensteen tenha utilidade para compreender a relação macrossemiótica deste sistema, e utilizada ao longo de toda a análise, parece insuficiente a relação maior entre as partes se ignorado o material contido dentro do quadro. Groensteen (2015) enaltece o quadro em seu destaque na leitura, pois visa uma teoria que compreenda a totalidade desta linguagem. De acordo com ele, “para esse objeto em particular que são os quadrinhos, a operacionalidade da microssemiótica, na prática, revela-se extremamente frágil” (Groensteen, 2015, p. 13).

Por mais frágil que esta investigação seja, ela nos parece fundamental para compreender a obra de Dave McKean. É na particularidade de sua composição que se encontram os discursos fragmentados e incomuns que nos interessam neste trabalho. Em suma, é fundamental ter conhecimento de que modo o material presente dentro da célula principal da linguagem da HQ possibilita a interação entre as partes sem prejuízo de sentido, ou ainda, o que é contido no requadro para que a interação com o leitor seja eficaz a nível artrológico.

Talvez seja útil compreender a base estética em que se ancoram os planos de expressão e conteúdo da obra. Umberto Eco, em seu “Tratado geral de semiótica” (2002), discorre sobre os textos estéticos e o modo como a manipulação do plano de expressão altera o plano de conteúdo, e que qualquer alteração no plano de conteúdo sugere uma alteração no plano de expressão, em uma via contínua de ambiguidade e mútua influência. O resumo deste jogo de alterações mútuas foi resumido por Umberto Eco da seguinte forma:

O uso estético da linguagem merece atenção por várias razões: (i) um texto estético implica um trabalho particular, qual seja, uma manipulação da expressão [...]; (ii) essa manipulação provoca (e é provocada por) um reajustamento do conteúdo [...]; (iii) esta dupla operação, produzindo um gênero de função sónica altamente idiossincrática e original [...], vem refletir-se, de certa forma, nos códigos que servem de base à operação estética, provocando um processo de mutação de código [...]; (iv) a operação completa, mesmo quando visa à natureza dos códigos, produz com frequência um novo tipo de visão de mundo [...] (Eco, 2002, p. 222).

Os códigos utilizados nos quadrinhos, como visto, partem da própria estrutura (multirrequadro, requadros, layout) e dos elementos icônicos e verbais que ocupam o quadro. São eles que são manipulados para que exista um reajuste temático de forma original. Dave McKean utiliza imagens abstratas, por exemplo, para descrever a paisagem ou o olhar da personagem (Figura 7) e distingue os quadros em diferentes traços. Tem-se, neste momento, uma manipulação no meio de expressão, com o intuito de promover um novo modo de pensar a personagem e a guerra, a paisagem e a subjetividade, entre outros modos de ambiguidade criados no preenchimento das lacunas entre quadros.

Assim, os elos que conectam forma e conteúdo, dentro de *Black Dog* (2018), proporcionam um modo idiossincrático, conforme prescrito por Eco (2002). Isso reflete na própria natureza dos códigos, não só do conteúdo interno ao quadro, como também da própria noção artrológica de quadrinhos.

A divisão em duas colunas (Figura 7), por exemplo, estabelece um novo parâmetro narrativo, de modo que separa os blocos tematicamente, mas alterna a leitura no modo tradicional do Ocidente, seguindo da esquerda para direita e de cima para baixo. Ainda que separados tematicamente, a artrologia os conecta e cria vínculos e pontos de ancoragem necessários para a leitura, estabelecendo um novo modo de ver a relação artrológica, sem repetição de personagens ou cenário, mas sim de realidades reais (para a personagem) e imaginárias.

Em outras palavras, a mudança de conteúdo altera os códigos que forma a expressão e, em última análise, coloca em xeque o próprio mecanismo artrológico da narrativa, ou seja, o próprio sistema de quadrinhos. Isso porque o quadro pode não ser mais a última célula que o compõe e nem a base que se ancorará todo o multirrequadro.

Um exemplo que pode ser mencionado é uma página de *Cenas Marcantes* (2011) (Figura 8), em que há quatro quadros divididos em um padrão assimétrico. No sentido ocidental de leitura, os dois primeiros quadros apresentam formas geométricas que assimilam a corpos em uma arte digital que simula colagem. Os dois últimos quadros apresentam duas fotografias de um céu azul com algumas nuvens. A relação artrológica entre os quadros se ancora, além da interpretação das imagens, no texto versificado que se inicia no primeiro quadro e continua na sarjeta, isto é, entre os quadros.

Este reajuste também pode ser percebido na linguagem dos quadrinhos, que utiliza de diferentes códigos que se reajustam de acordo com uma proposta narrativa e ambígua que promove fruição estética. Ao inserir um poema entre os quadros e distribuir os quadros com conteúdos de fotografia e/ou colagem digital, McKean interroga as flexibilidades dos códigos utilizados pelo sistema dos quadrinhos. Assim, os desvios presentes neste sistema apontam para o conteúdo que ele deseja incitar no leitor, como se o discurso do seu interesse não coubesse na fórmula sistêmica tradicional dos quadrinhos.

A obra de McKean é um exemplo singular neste modo de recriação da própria linguagem. Isso porque o artista varia muito em formato de quadro, com ou sem a presença de requadro, no peso de relevância que dá ora para a imagem, ora para o texto verbal, e na segmentação aparentemente aleatória do *continuum*, com variação de traços, técnicas, modos de representação e estilos. É como se o artista britânico tentasse esticar ao limite, saltando entre uma fronteira e outra da linguagem dos quadrinhos.

Este aproveitamento do plano de expressão também se dá na variedade dos materiais por ele utilizados. Além da Figura 9, em que se tem fotografia e colagem digital em uma única página, o quadrinista também varia em arte-final e modos de representação, cores, formas e pigmentos dentro de diversos quadrinhos. Ainda que o sistema trabalhe na relação artrológica, o plano de expressão da narrativa também está contido dentro do quadro e este é fundamental para manipulação do *continuum*.

Ao falar em quadrinhos, não se pode ignorar o aspecto técnico na representação das personagens. Isso porque a ferramenta utilizada pelo artista também interfere no seu resultado e o conteúdo está intrinsecamente ligado ao modo como o plano de expressão se utiliza do resultado destas técnicas. Eco lembrará que

No trabalho estético não existem variantes facultativas: toda diferença assume valor ‘formal’ (estratégias utilizadas na materialidade da expressão, significações previstas, intenções etc.). Significa que também os traços individuais das ocorrências concretas que o discurso semiótico normal não leva em consideração, assumem importância semiótica: a matéria da substância significante torna-se um aspecto formal da expressão (Eco, 2002, p. 226).

Em outras palavras, o pigmento da aquarela ou do guache surtem efeitos distintos na representação das personagens, cenários ou qualquer outro meio de representação dentro do quadro. Eco (2002) exemplificará a situação citando uma bandeira vermelha em um comício político. Sendo vermelha, seu significado político permanece inalterado, independentemente do tecido ou pigmentação utilizada no material. Contudo, “[...] uma bandeira vermelha

inserida num quadro que representa um comício político assume um relevo textual diferente (ou seja, muda os significantes globais do quadro) também por força de suas qualidades cromáticas” (Eco, 2002, p. 226).

A representação em quadrinhos, como nas pinturas, utiliza da técnica e dos seus valores histórico-culturais para atribuir diferentes pesos no plano de expressão. Os mangás, por exemplo, costumam representar personagens não apenas com características expressivas similares, mas com um traço comum do nanquim utilizado por várias gerações de artista. A variedade de pincéis, bico de pena ou caneta ampliam ainda mais o escopo estético deste plano de expressão. Mesmo com o advento da técnica digital, o diálogo com estes modos de representação se mantém ainda hoje.

O sistema dos quadrinhos pode ser percebido no multirrequadros e nas relações artrológicas, mas a representação, neste caso, parece fundamental para compreender a hipercodificação criada dentro dos quadros e, conseqüentemente, da narrativa. A variedade de possibilidades de uma representação dificulta, evidentemente, um estudo teórico abrangente que descreva o funcionamento em todas as obras.

Poderia se retomar, como ponto de partida, a pintura “A traição das imagens”, do pintor belga René Magritte (Figura 9).

Figura 9 - *La trahison des images*, de René Magritte



Fonte: Museu de Arte do Condado de Los Angeles.

A obra produzida em 1929 esclarece o princípio representativo do signo e a impossibilidade de registrar a realidade em pintura. Assim, este não seria um cachimbo, mas a representação de um. Do mesmo modo, as ilustrações apresentadas em um quadrinho são representações de uma realidade diegética, autorreferente e representativa.

Como conseguinte, se observa-se um cachorro representado em um quadrinho, ele é um cachorro que somente existe dentro daquele quadrinho, ainda que seja inspirado em um cachorro real. Cada quadrinista, desta forma, tem acesso a liberdade de representar um

cachorro como lhe agrada, dialogando ou não com a estética comum do seu meio, incluindo novas inferências ou mesmo se afastando o máximo possível da referência real.

Desta forma, cada obra em quadrinhos representa um novo modo de representar as personagens. O que garante a relação artrológica e apresenta pontos de ancoragem em um sentido mais restrito, é a segmentação desta representação ao longo das páginas. A personagem aparece representada daquela maneira em um quadro, aparece de novo em uma situação diferente (ou similar, dependendo do propósito) no quadro seguinte, e assim, sucessivamente, dão condições que fornecem à leitura a compreensão da personagem, do seu entorno, do discurso etc. Este é o princípio da solidariedade icônica própria desta linguagem.

Tem-se como exemplo uma página de Sinal e ruído (2012), escrito por Neil Gaiman e desenhado, arte-finalizado e colorido por Dave McKean. Ainda que a representação das personagens mude ao longo do livro, a página (Figura 10) dá conta de descrever uma sequência narrativa clara que se ancora na representação das personagens.

Figura 10 - Página 80 de Sinal e ruído



Fonte: Gaiman e McKean (2011).

Na cena, o vizinho do protagonista conversa com Inanna, a mulher que parece produzir os filmes do protagonista. Ela recebe das mãos do vizinho e amigo do cineasta o roteiro do seu último filme. A página mostra os dois se encontrando, trocando diálogos a

respeito do recém-falecido e se despedindo. Toda a cena acontece em uma divisão espaçotópica isométrica, em que cada quadro possui o mesmo valor artrológico (ao menos em nível de relação sistêmica) na página.

A representação figurativa de cada personagem garante a unidade da página e a solidariedade icônica necessária para a compreensão da cena. O leitor reconhece que é Inanna pela repetição dos traços de sua caracterização, assim como do homem que dialoga com ela. Essa sucessão no *continuum* permite uma espécie de ponto de ancoragem para que se saiba que, mesmo em outra posição ou situação, se trata da mesma personagem.

A cor, os traços e o material utilizado também criam essa hipercodificação específica, quando o artista cria hachuras em tons de sépia que se repetem ao longo da página e proporcionam coesão para o multirrequadro. Esta percepção de progressão narrativa ancorada na personagem, na sua caracterização e movimentação, é reforçada pela visão de Paulo Ramos, em “A leitura dos quadrinhos”:

A ação da narrativa, não só a dos quadrinhos, é conduzida por intermédio dos personagens. Eles funcionam como bússolas na trama: são a referência para orientar o leitor sobre o rumo da história. Nos quadrinhos, parte dos elementos da ação é transmitida pelo rosto e pelo movimento dos seres desenhados (Ramos, 2020, p. 107).

O teórico cita, por exemplo, Antônio Luiz Cagnin, que estrutura diferente rearranjos de olhos, pálpebras, pupilas, sobrancelhas e bocas. Citando Cagnin, Ramos alega que é possível, como em uma fórmula matemática, encontrar uma combinação de “1566 formas de expressão facial” (Cagnin *apud* Ramos, 2020, p. 108). Este cálculo não parece proveitoso para analisar a obra de McKean, pois limita a análise do potencial estético da hipercodificação da sua obra em construção. Há o risco, por exemplo, de suas representações não se enquadrarem em nenhuma forma presente neste cálculo, sobretudo pela sua abstração na representação ou variação estética e de material.

Will Eisner também teorizou sobre os modos de representação icônica:

[...] o sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer (Eisner, 1999, p. 8).

Em suma, o universo referencial do leitor é fundamental para a redução de ruído na compreensão da imagem e, conseqüentemente, da narrativa nas histórias em quadrinhos.

Neste sentido, a universalidade descrita por Eisner está atrelada ao partilhar de referências no processo enunciativo, de modo que é preciso que os códigos sejam parte comum do leitor e sua hipercodificação possa surtir efeito estético. A importância do referencial é melhor descrita por Umberto Eco:

Representar iconicamente o objeto significa então transcrever por meio de artifícios gráficos (ou de outro gênero) as propriedades culturais que lhe são atribuídas. Uma cultura, ao definir seus objetos, remete-se a alguns CÓDIGOS DE RECONHECIMENTOS que individualizam traços pertinentes e caracterizantes do conteúdo. [...] mesmo nos casos de representação mais ‘realista’, podem-se individualizar blocos de unidades expressivas que remetem não àquilo que SE VÊ do objeto, mas àquilo que SE SABE, ou àquilo que se aprendeu a ver (Eco, 2002, p. 182).

Em outras palavras, as imagens não são essencialmente eficazes na comunicação, elas carecem de um referencial de conteúdo, de modo que seu sentido denotativo e/ou conotativo dentro da narrativa possa ser acionado na leitura.

Observa-se a presente discussão nas representações do cão em “Black Dog: os sonhos de Paul Nash”. Os vários cães presentes na obra (Figura 5), com diferentes estilos, técnicas e modos de representação acionam o imaginário que o leitor pode ter sobre o animal, bem como sua representação atrelada à cor preta. O leitor reconhece o que sabe sobre características do animal, isto é, orelha, fuço, pelos etc., mas também atribui conteúdo ao que reconhece como parte culturalmente partilhada do que se conhece do animal, ou seja, que é um canino, predador de diversos outros animais, com presas fortes, entre outras características.

Disso decorre também a possibilidade de hipercodificação do animal dentro da narrativa e a segmentação no *continuum* da narrativa. Se há um reconhecimento cultural e uma identificação dos códigos que o distinguem como cão, a solidariedade icônica no quadrinho permite ao leitor compreender que ainda é um cão (o mesmo, ou outro) quando McKean altera totalmente sua representação, deixando-o abstrato ou realista, colorido ou insaturado.

Soma-se a isto o fato de Black Dog ser uma biografia metaficcional da vida de Paul Nash. O leitor que conhece as obras do artista plástico britânico da primeira grande guerra percebe as influências estéticas dos retratos e descrições das paisagens durante sua estadia no front. Assim, além do reconhecimento das representações caninas, um maior conhecimento das pinturas do pintor de guerra enriquece a leitura e interpretação.

Em última análise, a codificação dentro de “Black Dog: os sonhos de Paul Nash” (2018) se torna um metatexto na medida em que se utiliza dos referenciais universais do leitor, mas o recria somado às referências de Paul Nash e varia em representação em cada capítulo, estabelecendo novas regras representativas e de leitura. O livro ensina como deve ser lido.

2.3 UMA INVESTIGAÇÃO DA FORMA E DO PAPEL SOCIAL DA HQ

Pode-se compreender com Umberto Eco o papel da segmentação sucessiva na construção estética, de modo que os códigos pertencentes a um sistema maior podem ser submetidos a uma nova pertinentização da “matéria obtida do significante estético” (Eco, 2002, p. 226). Assim, a unidade particular cria um microssistema que, no *continuum*, estabelece regras que são estruturadas e reestruturadas na obra, ou no estilo do autor etc. Trata-se, do que Eco chama de segmentação:

À proporção que a semiótica se desenvolve, o continuum torna-se cada vez mais segmentado e a experiência estética proporciona uma oportunidade particularmente preciosa para este processo de compreensão da organização micromaterial (Eco, 2002, p. 226).

De acordo com Eco (2002), então, esse fenômeno particular tende a culturalizar e se enraizar como uma nova convenção. Para o autor, quando há uma solidariedade contextual, é possível que se reconheça uma regra sistemática, pois o rearranjo dos códigos é sempre posto à prova de comutação, como ele mesmo dirá:

Isso significa que o texto estético deve possuir, em modelo reduzido, as mesmas características de uma língua: deve haver no texto mesmo um sistema de mútuas relações, um desenho semiótico que paradoxalmente permite oferecer a impressão de a-semiose (Eco, 2002, p. 228).

Ainda que se utilize do sistema dos quadrinhos, com multirrequadro, artrologia restrita e geral, layout, requadro etc., a criação de Dave McKean estabelece um novo sistema para a linguagem de quadrinhos, de modo que a referencialidade interna ao quadro (as personagens) e a segmentação da unidade mínima desta linguagem (o quadro) são manipuladas arbitrariamente em um modelo *desviacional* (Eco, 2002).

Para Eco, então, o desvio organizado que intenta a estética permitirá reconhecer a matriz que estabelece estes desvios:

A nova matriz desviacional assim instalada impõe mutações de código mesmo fora do texto, quando menos porque evidencia a possibilidade da própria mutação. Como este ‘novo código’ potencial gerou um único texto e foi ‘falado’ por um único emissor, representando no contexto cultural uma sorte de enclave inovador, falou-se a propósito (Eco, 1968) de IDIOLETO ESTÉTICO para designar a regra que governa todos os desvios do texto, o diagrama que as torna mutuamente funcionais. (Eco, 2002, p. 230).

A autoria de McKean em termos semióticos pode ser chamada de um idioleto estético, ou ainda um idioleto de corpus, isto é, o que se chama comumente de estilo pessoal. Contudo, este mesmo estilo se baseia em outros modos de representação, inclusive usufruindo dos desvios de representação estabelecidos no idioleto estético desenvolvido por Paul Nash.

Assim, o que se chama de idioleto estético próprio é a miscelânea de representação irregular de Dave McKean e seu modo de utilizar o multirrequadro também de modo fragmentado. Ora aparece dentro de um layout comum no sistema dos quadrinhos, ora usufrui de páginas que fogem deste sistema, com páginas divididas com poemas, fotografias divididas como tiras, mas suportadas por poemas ao lado, textos simulando exercícios de múltipla escolha etc.

Mas se há um desvio de código tão radical na obra de McKean, o que o denomina como quadrinhos? Pode-se dizer o desvio proposital que dialoga com outros idioletos, isto é, com idioletos de corrente que também exploram diferentes modos de articulação entre quadros ou representação.

O modo de narrar histórias transitando em diferentes modos de representação podem ser encontrados em outras obras anteriores à Dave McKean, como é o caso de “Maus: a história de um sobrevivente (2009)”, de Art Spiegelman, que em uma determinada página insere uma fotografia para apresentar o avô do autor que, até então, era representado pelo desenho de um rato (Figura 11).

Figura 11 - Página 294 de Maus



Fonte: Spiegelman (2009).

Isso significa que a criação de McKean não cria radicalmente um modo de narrar histórias com a linguagem dos quadrinhos, mas reutiliza códigos recombinaos - como é o caso de Art - por artistas anteriores, estabelecendo vínculos estéticos que se sustentam em um novo idioleto estético (talvez o que Eco chamada de idioleto de corrente).

De modo similar, percebe-se outras referências que influenciaram a sua estética e o uso da linguagem da HQ pelo artista britânico. Em uma entrevista concedida ao canal Storydive, Dave McKean descreve algumas obras que o influenciaram. Em um primeiro momento, ele narra sobre seus interesses pelos quadrinhos de heróis, sobretudo, com artistas como Jack Kirby e Steve Ditko. Ele percebe que essas obras fizeram parte da sua formação nesta linguagem e, por conta delas, ainda criança, tentava criar histórias em quadrinhos.

Contudo, o artista descreve algumas obras filmicas que marcaram sua relação com a arte e as narrativas. Ele conta, por exemplo, da relação que tinha com um livro chamado Horror Movies, de Denis Gifford e com filmes como The Wicker Man (1973), The Sorcerers (1967) e Herostratus (1967). De acordo com ele, essas obras lhe eram estranhas e não conseguia compreendê-las com clareza, mas o impactaram a ponto de influenciar em seu trabalho:

E depois teve os filmes de terror coloridos mais recentes, mesmo além dos filmes da Hammer, alguns do tipo mais estranho... filmes como O homem de vime, coisas assim. [...] Eram muito inquietantes. Alguns desses filmes... eu me lembro... desse

filme chamado Os mágicos, que tinha um Boris Karloff muito idoso... Ah, Feiticeiros, Feiticeiros... era muito estranho e eu realmente não sabia entendê-lo. (McKean, 2020, tradução nossa).⁴

O que a fala do autor revela é a apropriação de códigos e reestruturações estéticas filmicas que o influenciaram como artista plástico. Essa estranheza, por exemplo, aparece no livro “Cenas Marcantes” quando, em um de seus poemas-relatos autobiográficos, ele diz que apontam suas obras como sombrias, ao passo que ele mantém essa incompreensão que tinha com os filmes de horror:

[...] ah, enquanto eu fazia a tal divulgação
Sentado em um escritório elegante prateado e preto dentro de sanostira [obra social e cultural]
Um dos jornalistas perguntou porque meu trabalho era tão sombrio
Uma pergunta bem comum, então acho que deve ser mesmo
Mas não consigo ver assim, juro
É apenas o jeito que me sinto em relação ao mundo
Olho de passagem para o sujeito de cabelos grisalhos e jaqueta preta
Aparelho de fita de metal e lápis de carvão
E pela janela vejo a gloriosa e ensolarada tarde amendoada de fevereiro em palma
[...] (McKean, 2012, p. 12).

Há, ainda, outra relação do idioleto estético de McKean com o idioleto estético presente em textos filmicos. Durante a entrevista, o quadrinista descreve seu fascínio pelos filmes mudos e como a indefinição da imagem, talvez devido aos ruídos de uma tecnologia mais antiga, o fascinavam justamente por não compreender o todo da cinematografia. O entrevistador cita uma antiga entrevista em que ele fala sobre seu interesse na penumbra dos antigos filmes:

Então havia estes muito esquisitos modernos que me perturbavam e os muito, muito, muito antigos me perturbavam por um motivo diferente, como os filmes do George Meliès e dos filmes da Draya porque eu não pensava... eu não sabia que esses filmes eram tão velhos. [...] Isso teve um impacto enorme em mim e eu ainda estou trabalhando nisso. [...] Tem alguma coisa no fato de você realmente não conseguir entender completamente o que está acontecendo (McKean, 2020, tradução nossa).⁵

⁴ *And then more recente color horror films, even beyond Hammer horror, some of the sort of stranger... films like The wicker man, things like that. [...] That were really disquieting. Some of those stills... I remember.... these filme called The magicians which had for a very elderly Boris Karloff him... Oh, Sorcerers, Sorcerers...which was a very strange still and I didn't really understand it (McKean, 2020).*

⁵ *So they're very weird modern ones disturbed me, and then the very very old ones disturbed me for a different reason, still from George Meliès films and Draya's films because I didn't think... I didn't know these films was that old. [...] That had a huge impact on me that I'm still working out now. [...] There's something about the fact that you really couldn't make out completely what's going on (McKean, 2020).*

O impacto desta penumbra e incompreensão das obras fílmicas antigas transparece no modo de representação das personagens dos livros de Dave McKean. A indefinição e o ruído que, nos filmes, era resultado de uma condição técnica, aparecem aqui como uma recombinação dos códigos de pintura. O estranhamento das obras fílmicas citadas por ele aparece em sua obra nos saltos entre realidade e ficção, entre investigação poética e pictórica em diferentes caminhos de representação e narração.

Esta aproximação entre linguagens fica ainda mais evidente em seu trabalho de releitura da obra Fausto (Figura 12).

Figura 12 - Cena de Fausto, dirigido por F. W. Murnau e releitura de Dave McKean



Fonte: Murnau (1926) e McKean (2021).

Ainda que McKean utilize muito do cinema na sua hipercodificação estética, sua área de atuação não é, unicamente, a cinematográfica (uma vez que ele também dirigiu clipes musicais e filmes). Quando cria uma HQ, é ao sistema dos quadrinhos que ele recorre. Em outras palavras, é muito pouco provável que não exista influências de outros idioletos da própria linguagem de quadrinhos que, em sua recombinação de códigos, influenciaram sua estética, seja na compreensão que tem sobre o sistema dos quadrinhos ou de diferentes modos de representação pictórica.

É o que ele revela quando descreve a influência da revista Heavy metal em seu trabalho, principalmente na figura de Moebius:

A primeira história em quadrinhos que li e que ainda está comigo foi Heavy Metal. [...] Sim, e foi principalmente Moebius e seu trabalho. [...] tinha alguma coisa no... ele descrevia volumes com linhas paralelas. Se você observar como ele desenha músculos nos braços ou algo assim, ele desenha linhas paralelas descrevendo o

movimento da forma. [...] Então eu aprendi isso com ele (McKean, 2020, tradução nossa)⁶

O que se esclarece, nestas falas, é a apropriação de idioletos estéticos distintos (em outros gêneros textuais, como os filmicos), para uma segmentação de um *continuum* próprio, estabelecendo, nesta soma de influências, um idioleto próprio. Este aspecto também revela seu modo singular de variar entre diferentes modos de representação, estilos, técnicas e quais idioletos dessas outras linguagens fizeram com que seu idioleto nas histórias em quadrinhos fosse construído hibridamente.

Ainda é preciso considerar outros aspectos que enquadram a obra de McKean dentro da linguagem dos quadrinhos. De acordo com Paulo Ramos, é preciso considerar que o livro está envolto em uma economia criativa e dialoga com espaços culturais já habituais na compra e venda das linguagens como o quadrinho. Em suma, o autor diz que é infrutífero ignorar as relações sociointeracionais do texto:

Comprar uma obra como histórias em quadrinhos, vendida numa banca de jornais ou na seção de histórias em quadrinhos de uma livraria, estabelece ao menos duas inferências na pessoa (fruto de conhecimentos prévios): estou adquirindo uma obra em quadrinhos e é o que vou ler quando folhear as páginas da publicação (Ramos, 2020, p. 19).

Essa condição sociolinguística talvez seja o nosso maior ponto de apoio para inserir Dave McKean na estante de histórias em quadrinhos. Isso porque ele se define dessa forma e utiliza partes da linguagem como recurso, mas parece se afastar sutilmente do gênero quando dificulta as relações entre quadros, varia em representação e abre as lacunas de leitura para mais do que simplesmente entre quadros.

Ora, se toda produção artística está atrelada a um contexto cultural e uma economia criativa, McKean opta em produzir uma história em quadrinhos e traz consigo uma gama de referências de criações do meio, assim como usa dos sistemas oriundos de outras obras que circundam o mercado criativo de que faz parte.

A própria forma de leitura, por exemplo, também segue um modelo social e cultural. A sequência de leitura dos quadros pode variar em cultura. Scott McCloud afirma que a leitura de uma página de quadrinhos é da esquerda para a direita e de cima para baixo (2008,

⁶ *The first comic that I read that still with me was Heavy metal. [...] Yeah, and it was really Moebius and his work. [...] there was something in the.... he used to describe volumes with parallel lines. If you look the way he draws muscles on arms or whatever, he draws parallel lines describing the movement of the shape. [...] So I learned that from him.* (McKean, 2020).

32), mas ele também deixa claro que algumas culturas o fazem da direita para a esquerda, como é o caso dos quadrinhos produzidos no Japão, conhecidos como mangás.

Logo, se a estrutura dos quadrinhos também pode variar radicalmente em sua espaçotopia, o mesmo pode acontecer com o conteúdo intraquadro e todas as escolhas estéticas feitas por McKean ao produzir um quadrinho.

Assim, seu interesse particular no uso da linguagem não apresenta apenas desvios estéticos, mas trazem implicações sociais e, portanto, políticas. É um modo de se utilizar do mercado para apresentar novos modos de autoria e dizer artístico, mesmo que este enunciado esteja esteticamente dialogando com outras linguagens.

Desta forma, poderíamos aproximar os estudos de Florencia Garramuño sobre as formas incomuns da estética atual na literatura. A pesquisadora discorre, em seu ensaio “Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea” (2014), sobre obras que se situam em lugares indefinidos do campo da arte e da literatura, percebendo entre diversas produções contemporâneas “um modo de estar sempre fora de si, fora de um lugar ou de uma categoria próprios, únicos, fechado, prístino ou contidos” (Garramuño, 2014, p. 12).

Trata-se de uma investigação do entrecruzamento entre identidades artísticas e de gênero, de modo que a aposta no inespecífico se aproxima de um pensamento contemporâneo, ou mais, revela um modo irregular de categorizar discursos do agora. Modo efêmero em sua estrutura discursiva, mas também escorregadia no significado, “lugar no qual se cristaliza nelas alguma coisa como uma ansiedade” (Garramuño, 2014, p. 14).

Garramuño (2014) exemplifica o conceito introduzindo um exemplo da literatura, a saber, a própria intencionalidade autoral de Luiz Ruffato em seu romance inespecífico “Eles eram muito cavalos”. Para ele, só se é possível apresentar uma literatura que tenha relativa proximidade com o Brasil através de novas formas,

[...] em que a literatura dialoga com as outras artes (música, artes plásticas, teatro, cinema etc.) e tecnologias (internet, por exemplo), problematizando o espaço da construção do romance, que absorve onivoramente a estrutura do conto, da poesia, do ensaio, da crônica, da oralidade (Ruffato *apud* Garramuño, 2014, p. 17).

O que a fala de Ruffato sintetiza da produção contemporânea - no caso dele, da literatura -, é a comunhão inerente entre significante e significado, de modo que a construção estética das obras carece de uma maior proximidade com a fluidez do mundo contemporâneo, tanto em sua composição quanto em seu discurso.

Talvez seja esta fluidez entre linguagens que fez com que McKean se utilizasse do sistema dos quadrinhos para compor seu modo de enxergar o mundo com diferentes idioletos estéticos e de diferentes linguagens. O significativo das suas obras não poderia dissociar deste modo de encarar a realidade que foi construído também na fruição de outras linguagens, seja ela do cinema, escultura ou mesmo outros quadrinhos que fizeram parte da sua história de vida.

Disto talvez resulte também na ausência de alguns recursos clássicos dos quadrinhos, como balões de pensamento e onomatopéias; que nas obras analisadas não aparecem em nenhuma situação, com exceção de uma única onomatopeia em “Violent Cases” (2014), que foi seu primeiro quadrinho. O uso do pensamento ocupou o lugar do recordatório em todas as obras, caminho que tem se popularizado nas histórias em quadrinhos atuais, que usam o recordatório para a presença de um narrador similar ao literário, seja em primeira ou em terceira pessoa. O uso dos balões de pensamento tem se restringido cada vez mais ao público infanto-juvenil e/ou obras de cunho humorístico, talvez pelo desprestígio comum à linguagem do qual McKean também parece reforçar.

A ausência destes elementos revela mais do que um uso histórico, as obras inespecíficas revelam modos de tensão entre os códigos do qual lança mão para dizer o que se pretende, seja abdicando de recursos (como da onomatopeia e outros tipos de balonamento), ou explorando outros. Na obra de Dave McKean, por exemplo, as relações entre palavra e imagem se ampliam para os mais diferentes modos de relações, seja no peso de ancoragem de cada código durante a leitura ou as formas variadas de técnicas de pintura, fotografia e escultura que o artista britânico explora em diferentes modos de conexão.

Do mesmo modo, percebe-se a utilização da estética literária para exposição discursiva. McKean ora se enquadra no poema para descrever a si mesmo ou outras ficções, mas logo as abandona em outras histórias, apropriando-se do sistema tradicional dos quadrinhos ou mesmo de uma narração em prosa que funciona paralelamente ao visual.

Em “Cenas Marcantes” (2012), por exemplo, Dave McKean varia em estilo em cada história. Em algumas histórias, ele utiliza fotografias como pano de fundo e insere o texto verbal sobre a imagem, como se ela servisse de fundo para a prosa, ao mesmo que ilustra o discurso. Por outro lado, quando descreve a si mesmo, em um texto autobiográfico, ignora a estrutura textual do gênero biográfico (Figura 4) e explora o multirrequadro para dizer sobre si, com fotografias que formam uma espécie de tira vertical.

Este interesse em descrever a si mesmo com a utilização do layout do multirrequadro, ativando o que Groensteen chamará de essência dos quadrinhos, reitera um modo de se

relacionar com o sistema dos quadrinhos que é bastante particular, quase como essencial também sobre si mesmo.

Cabe aqui uma aproximação com a reflexão de Garramuño sobre a inespecificidade:

Esta aposta o inespecífico seria um modo de elaborar uma linguagem do comum que propiciasse modos diversos do não pertencimento. Não pertencimento à especificidade de uma arte em particular, mas também, e sobretudo, não pertencimento a uma ideia de arte como específico (Garramuño, 2014, p. 16).

Talvez o caminho percorrido por Dave McKean fosse similar à proposta de Garramuño (2014) em refletir sobre esta inespecificidade. Mas o resultado, neste caso, afunila no caminho contrário ao resultado obtido por ela. O artista britânico exerce múltiplas funções, como de escultor, fotógrafo, músico e cineasta. Contudo, quando escreve sua biografia em um livro, recorre ao sistema dos quadrinhos para descrever a si mesmo e apresentar o enunciado que almeja. O cinema também influenciou o trabalho do artista, na forma de narrar uma história ou na estética dos ruídos do cinema mudo, propiciando um olhar inusitado para a pintura, porém, Dave McKean recodifica estes códigos dentro da linguagem da HQ, e não dos sistemas que usufruiu como leitor/expectador.

Em suma, evoca-se um hiperpertencimento aos quadrinhos, de modo que mesmo na utilização difusa de seu sistema, não abandona o sistema para construir seu discurso. Ao contrário, retorna sempre a ele, mesmo quando a autobiografia, por exemplo, demanda um gênero textual específico, de outra esfera social.

Poder-se-ia falar de um pertencimento à várias linguagens, o que também é válido, uma vez que não só elas o fomentaram como idioleto estético, mas também foram campos em que o artista atuou. Contudo, para este trabalho, o foco no gênero história em quadrinho revela um grande interesse da criação em encaixar seu dizer dentro do multirrequadro.

Ao aproximar o artista biográfico (ele mesmo) com a voz autoral que se revela no texto, tem-se uma melhor compreensão da própria estética fundada neste idioleto. A aproximação entre vida e arte fica evidenciada na exposição de Garramuño sobre a realidade e ficção:

É claro que a realidade e ficção não são indistintas; veja-se bem: são os textos que, ao se instalarem na tensão de uma indefinição entre realidade e ficção, perfazem uma sorte de intercâmbio entre as potências de uma e outra ordem, fazendo com que o texto apareça como a sombra de uma realidade que não consegue iluminar-se por si mesma (Garramuño, 2014, p. 22).

Disto decorre, por exemplo, a comunhão da estranheza que os filmes lhe causavam e da mesma estranheza com que ele responde aos entusiastas sobre o seu trabalho (como se verá a seguir). Se havia algo de indefinido nos ruídos das obras cinematográficas que, como ele mesmo disse, tiveram um impacto enorme nele, talvez não seja surpresa que sua obra também reflita, na forma e no conteúdo, os mesmos resquícios dessa estranheza.

Outro conceito pertinente de Garramuño (2014) que ajuda a situar McKean no espectro de um mercado de quadrinhos é a ideia de Campo expandido, resultando de uma visão menos estruturalista do conceito “*expanded field*”. Para Garramuño, é possível pensar em uma literatura que “ênfatiza o transbordamento de alguns dos limites conspícuos que haviam definido o literário com relativa comodidade” (Garramuño, 2014, p. 33).

Ainda que sua reflexão se concentre na literatura e a indagação oriunda da temática central procure identificar ou contrapor a noção de “literário mesmo”, os reconhecimentos sistêmicos das obras citadas nos permite identificar as reorganizações também criadas por Dave McKean nos quadrinhos.

Ao citar a obra “Nove noites: romance”, de Bernardo Carvalho, a pesquisadora identifica um “desbordamento de limites” quando o autor utiliza do espaço da orelha do livro para, no lugar da sua fotografia e biografia, inserir elementos que complementam a matéria narrativa contida dentro do livro, tal qual se encontra na autobiografia “quadrinizada” de Dave McKean.

Além disso, o livro “Cenas Marcantes” apresenta diversos momentos de transbordamento de gênero: 1. A capa apresentará, por exemplo, bocas articulando os fonemas que formam o título do livro; 2. A folha de rosto não mostra o título, mas diversas imagens acompanhando a expressão “um pequeno título” no topo; 3. Um semáforo amarelo com a palavra “preparar” anuncia o início do livro; 4. O sumário acompanha uma fotografia que mostra elementos redondos com flechas apontando para baixo; 5. A última página do livro contém a expressão “Última página” seguida de diversas fotografias distribuídas isometricamente ao longo da página. Em suma, o desbordamento de gênero (ou de linguagem, no caso dos quadrinhos) acontece quase que durante o livro todo – livro este que é autobiográfico e, ao mesmo tempo, ficcional.

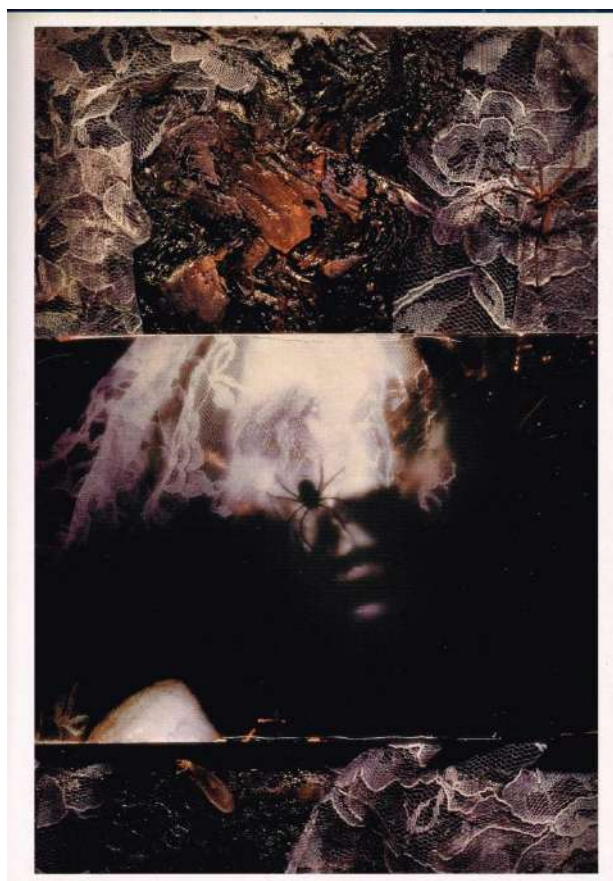
Garramuño perceberá neste desbordamento

[...] preocupações e problemas provenientes dos mais diversos ‘campos’ e disciplinas: a antropologia, a política, a literatura, mas também a fotografia, o que faz do romance mais do que um espaço de preocupações literárias, ficcionais o de construção artística (Garramuño, 2014, p. 38).

É um movimento similar ao feito por McKean em suas obras que, ao invés de preocupações literárias, coloca em xeque as limitações da linguagem e “se preocupa” também com aspectos de registro documental (em sua autobiografia), natureza biológica da aranha (na construção da capa – Figura 13), na figuração da guerra nas pinturas de Paul Nash (na biografia em quadrinhos redigida pelo quadrinista), na natureza dos peixes (conforme se mostra em várias de suas obras).

Além disso, não só a forma será reorganizada como os conteúdos também estarão intrinsecamente ligados à criação e alterarão o percurso desse idioleto estético, conforme já dito por Umberto Eco (2022). Podemos perceber essa relação indistinta entre forma/conteúdo e vida quando o artista descrever seu processo de criação de uma das capas de Sandman (1899- 1997) em seu estúdio.

Figura 13 - Página 51 de Capas na Areia



Fonte: Gaiman e McKean (2003).

A imagem é dividida em três partes horizontais, e na região central vê-se uma mulher cobrindo um rosto com um véu onde está uma aranha. A mesma aranha aparece na primeira parte, mas agora em primeiro plano na fotografia, destacando-se sobre rendas que remetem à

cena posterior. A aranha, na descrição de McKean, está ali por uma situação de acaso da morte:

O nº 15 traz Clare com uma aranha que estava passando por cima de um pedaço de Cellotape no meu estúdio, ficou presa no meio de uma passada mais larga (será que as aranhas dão passadas largas?), lutou até a morte, e estava ossificada na hora em que a encontrei (McKean, 2003, p. 40).

O capista encontra a matéria expressiva do seu conteúdo no próprio processo de criar, por acaso, no estúdio. A aranha não fazia parte do “planejamento” de criação, mas encontrou-se ali quando ele olhou para a realidade e descobriu o significante que necessitava para sua criação, ou, ainda, um significante que viria a encontrar um significado dentro de sua peça. A sombra dessa realidade fossilizada na forma de uma aranha aparece na peça de número 15 da revista Sandman.

O que se evidencia neste processo de enunciação não programada é a união do fenômeno real e a percepção subjetiva durante o processo da criação. Trata-se de um caminho para o surgimento do significado e a aparição espontânea do significante, um modo bastante peculiar nos quadrinhos, que envolve planejamento, esboço, e uma série de procedimentos como pensar o layout, conforme vimos com Groensteen. Abrir-se para o acaso do estúdio anula, em partes, a própria ideia de autoria – daqui talvez o enigma de sua própria obra, como visto em seu poema-relato, quando reflete sobre a pergunta do jornalista.

Outro aspecto que o poema-relato revela consiste no fato do artista não se interessar em definir-se como sombrio ou de qualquer outra forma. Além disso, diz que não acha sua própria obra sombria, ele foge do questionamento olhando para o jornalista e apreciando o acaso que se sustenta do outro lado da janela. É uma resposta indireta, pois ele afirma que esta é a maneira como se sente em relação ao mundo e dá prova poética deste olhar logo após a pergunta do jornalista, seja analisando a caracterização do homem que lhe perguntou, seja admirando quase que tediosamente ao entardecer.

Abrir-se para o inesperado neste caminho peculiar de criação, aproxima o quadrinista britânico, ou pelo menos o resultado criado, do conceito de fractalidade de Jean-Luc Nancy e explorado por Garramuño (2014) em seu ensaio. Trata-se de uma aproximação do campo expandido que, através de uma presença resultante do acesso aberto da obra, permite fractalidades ao contrário de fragmentações:

Mais do que fim ambíguo do fragmento, trata-se de sua abertura, Trata-se do acesso aberto a uma apresentação, a uma vinda em presença – e através desta vinda; daí que

o que está em jogo já não se deixe medir ou desmedir por uma cosmologia, nem por uma teogonia, nem por uma antropogonia, quer dizer, que aquilo que se constitui ‘mundo’ e ‘sentido’ já não se deixar designar numa presença dada, consumada e ‘finita’ (Nancy *apud* Garramuño, 2014, p. 39).

Parece notório o esforço de McKean em usufruir da realidade, chamada por Nancy de mundo, como designação aberta e não consumada. Essa designação emerge em dois pontos: Primeiro, quando percebe algo não compreendido nos ruídos do cinema e transfere esse estranhamento para os quadrinhos, sem definir-se em gênero algum, mas possibilitando outras formas de sentido para o próprio fazer quadrinho. Esta transferência, por sua vez, rompe com o caminho tradicional dos quadrinhos quando a repetição gráfica das personagens fornece pontos de ancoragem para a leitura e suaviza a construção do sentido para o leitor.

A própria forma de ver o processo de criação no mercado de quadrinhos abandona parcialmente a expectativa mercadológica para ressignificar o que o próprio mercado sustenta como sentido comum. Quanto às capas, por exemplo, é possível imaginar o ideal mercadológico por trás dela, como apresentação de personagens, teor e tema exposto e poses convidativas. Contudo, seu desenvolvimento das capas de Sandman partiu do pressuposto básico de queimá-las:

Lembro-me deste fato como fundamental para as capas de Sandman por algum motivo. Esta não seria uma série de quadrinhos sobre um personagem específico que possui uma aparência específica. Era sobre um conceito, a ideia do sonho. As capas deveriam ter, do seu jeito, os preceitos sobre como uma capa de gibi fica quando é jogada no jardim e alguém põe fogo nelas. Será que conseguimos ser tão radicais? (McKean, 2003, p.18).

As capas de Sandman, assim, são oriundas do que ele chama de queima, quando literalmente expõe ao fogo várias peças de sua criação. Este modo de pensar as capas certamente variam do que se constitui como ideal mercadológico e desenvolve um idioleto estético próprio, que se sustentará pelos próximos dez anos em Sandman e influenciará, com o selo Vertigo, a desenvolver outros mercados para uma criação menos usual, tal como foi para ele a revista Heavy Metal.

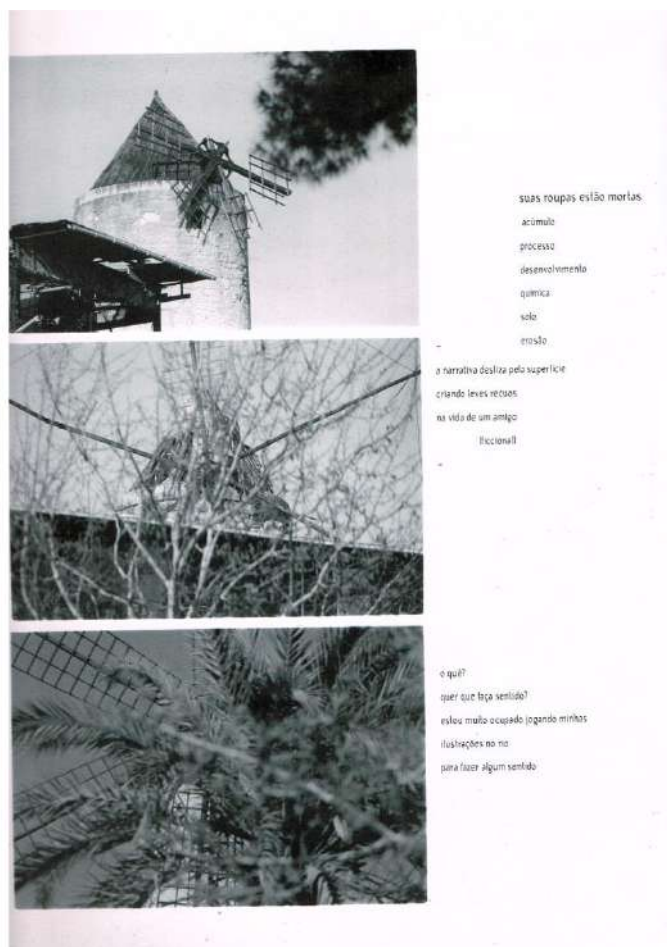
O segundo ponto que evidencia a abertura de McKean para a abertura do sentido é evocado quando o artista se coloca como expectador deste mundo e o transfere de diferentes maneiras para suas obras, mesmo quando este elemento não “caberia” no sentido narrativo esperado para aquele fim. Pode-se perceber essa fractalidade, por exemplo, quando sua insistência do significante peixe dá lugar a própria concepção de autoria, que no caso em específico, era de Neil Gaiman:

Dane-se o roteirista! Eu quero colocar um peixe na capa e VOU colocar um peixe na capa, em parte por que é uma afirmação importante que preciso fazer, mas principalmente porque esse peixe já está no meu estúdio há muito tempo e o está empestando com o seu cheiro (McKean, 2003, p. 174).

Nota-se, mais uma vez, a fractalidade da realidade alterando e criando os significantes e significados, que nem sempre possuem um caráter de sentido ou finito na concepção da peça. A fixação por peixes por parte do autor, aliás, é recorrente em diversos de seus trabalhos, sejam autorais ou encomendados por editoras, como é o caso supracitado.

Outro momento em que a criação se desvela como abertura e provoca uma descentralização no significado ou na comunicação visando essa presença narrativa que nem sempre oferecerá sentido (ou suporte de qualquer teogonia ou antropogonia, tal qual a conceituação de Nancy), se revela em outro poema-relato, quando ele aciona diversos elementos químicos e geográficos para tentar aproximar da criação:

Figura 14 - Página 134 de Cenas Marcantes



Fonte: Dave McKean (2012).

A complementariedade entre imagem e texto verbal fulgura modos de revelação e ocultamento, quase como uma não relação. Oculta gradativamente o objeto fotografado (o moinho), mas também oculta o significado que se constrói gradativamente no poema. Como prenunciado por Garramuño (2014), as obras fractais ampliam também os campos de atuação da própria peça, pois acionam diálogos biológicos (como se viu com a aranha), mas também químicos, geográficos e quadrinísticos ou artísticos ou literários, já que lança mão do poema para isso.

Isso porque o próprio poema teoriza essa ausência teórica finita. “A narrativa desliza pela superfície” (McKean, 2012, p. 134) e cria um amigo. Resultado desta erosão, o amigo não faz sentido a não ser ficcional e o sentido dessa aparição coloca em xeque o próprio sentido: “estou muito ocupado jogando / minhas ilustrações no rio / para fazer algum sentido” (McKean, 2012, p. 134).

Entretanto, indaga-se: o que esta recorrência parece revelar? O campo expandido desenvolvido pelas obras do quadrinista parece não apenas subverter os padrões sociointeracionais do gênero história em quadrinhos, principalmente quando desenvolve um idioleto estético próprio que subverte os padrões da linguagem de HQ. Eles também estabelecem conexões temáticas e estéticas, em uma abertura fractal que vai para além de uma única peça ou quadrinhos.

Em suma, é como se fosse escancarado um processo de construção de obra mais abrangente, como um caminho artístico que evolui em abertura e constrói um idioleto que não é apenas estético, mas de obra em pensamento, como veremos nos capítulos posteriores.

3 A OBRA CONTÍNUA

Conforme descrito no capítulo anterior, é possível identificar diversas conexões, pontes ou negações entre uma obra e outra do artista britânico. A presença marcante do peixe, a reconfiguração de rostos ou a mudança contínua entre matérias de expressão fazem com que o idioleto resultante dessa expressividade seja bastante difuso e, em partes, flexível.

Desta forma, levanta-se uma indagação sobre esta forma total de sua obra e de que modo seus temas e representações dialogam umas com as outras, ou ainda, em que medida se afasta e estabelecem novos modos de idioleto. É possível construir pontes de sentidos ou de fractalidades entre elas?

Para encontrar um possível acesso a este constructo, valer-se-á das reflexões propostas por Maurice Blanchot em “O espaço literário” (2011), sobretudo em sua forma de entender o que se denomina de obra e o paradoxo existencial de quem cria uma obra artística, quando o faz como que por negação ou necessidade.

Convém neste átimo esclarecer a utilização da teoria de Blanchot para análise de obras em quadrinhos. Primeiramente, o próprio teórico chamará de “obra de arte” (Blanchot, 2011) ao ampliar a concepção de obra, ainda que se dedique principalmente à literatura quanto à exemplificação e análise, uma vez que seja seu campo de atuação. Além disso, o que interessa neste espaço, é traçar caminhos similares ao de Blanchot (2011) quando investiga a relação e outros escritores com a própria escrita, momento em que, independentemente da mídia utilizada, escancara-se o modo de isolar-se do “Eu” ao “Ele” durante o processo criativo.

Ademais, quando necessário, em pontos centrais da análise imagética ou da linguagem dos quadrinhos, recorre-se a teóricos supracitados no primeiro capítulo. Outros teóricos ainda auxiliarão a entender as fractalidades da obra de McKean a níveis filosóficos ou sociais, como Gilles Deleuze e Felix Guatarri. Para tanto, retorna-se à noção de obra do teórico francês e como ele percebe a solidão na construção desta.

A primeira distinção que Blanchot (2011) faz da sua conceituação de obra se dá pela definição de solidão. Para ele, a solidão da obra difere da situação de “isolamento complacente” próprio da busca de uma individualidade. Para ele, a solidão da obra isola o artista da sua compreensão: “Aquele que escreve a obra é apartado, aquele que a escreveu é dispensado” (Blanchot, 2011, p. 11).

Essa distinção quanto à solidão e autoria é fundamental para entender sua teoria, do mesmo modo que é radical para se compreender a posição do criador diante da obra. Isso

porque, para o teórico, o autor não tem compreensão da totalidade da obra, isto é, não sabe quando ela começa ou termina; o que ele tem é somente o livro, que por pressão editorial ou de demanda de vida (publicar, pagar as contas), conclui esta peça para que, retome a obra (ou a destrua) no livro seguinte. Blanchot descreverá este movimento de continuidade na obra de Valery:

Valery, celebrando na obra esse privilégio de infinito ainda vê nela o lado mais fácil: que a obra seja infinita, isso significa (para ele) que o artista, não sendo capaz de lhe pôr fim, é capaz, no entanto, de fazer dela o lugar fechado de um trabalho sem fim, cujo inacabamento desenvolve o domínio do espírito, exprime esse domínio, exprime-o desenvolvendo-o sob a forma de poder (Blanchot, 2011, p. 12).

A citação acima esclarece, então, o ponto central da visão de Blanchot sobre a criação da obra artística, a saber, que o artista não tem domínio sobre ela, mas ela evoca o artista para a criação. Portanto, esse criador, que é apartado para a solidão da obra, tem um acesso momentâneo ao infinito da obra. Por ser fechado, não há controle do artista real sobre ela, pois não sabe quando acabará ou reiniciará.

Para Blanchot (2011), o que determina o fim de uma peça artística, isto é, um livro, são as circunstâncias na figura do editor, das tarefas sociais, financeiras etc. O criador apartado, então, tem um desfecho imposto por algo externo e a obra volta a se fechar. O artista, nesta visão, só controla o momento em que para de fazer a peça⁷, mas não controla a obra. Em suas palavras:

O domínio do escritor não está na mão que escreve, essa mão ‘doente’ que nunca solta o lápis, que não pode soltá-lo, pois o que segura, não o segura realmente, o que segura pertence à sombra e ela própria é uma sombra. O domínio é sempre obra da outra mão, daquela que não escreve, capaz de intervir no momento adequado, de apoderar-se do lápis e de o afastar. Portanto, o domínio consiste no poder de parar de escrever, de interromper o que se escreve [...] (Blanchot, 2011, p.16).

Isto quer dizer que o controle do artista vem de interromper a criação e entregá-la para seu fim objetivo, a publicação, a exposição etc. Percebe-se o movimento de cessar de pena de Dave McKean quando este conclui a peça por exigência de Karen Berger, editora da Vertigo, que lhe incutirá um fim na sua participação na aclamada obra “Sandman”, uma vez que ele estava atrasado com a entrega de outro material “Asilo Arkham”.

⁷ A ideia de peça como unidade de material comunicativo não é de Blanchot, mas o modo como escolhemos para diferenciar o conceito de obra blanchotiana e obra como objeto artístico.

Na descrição deste momento, McKean revela que se sentiu enganado pela editora. Quando se reúne com ela para debater sobre o assunto, ele é convencido a fazer o que ela desejava:

[...] tivemos uma reunião na qual ela foi compreensiva, bem-humorada e diplomática. Eu apresentei meus motivos. Ela, os dela. Fiquei com um sentimento genuíno de cooperação que partia de ambos [...]. Levei 24 horas para perceber que havia realmente sido delicadamente expulso de SANDMAN durante a reunião. Estava num 747 e disse para a minha esposa: ‘Como ela pôde fazer isso?’. [...] Durante o voo fiquei maquinando o que iria fazer com as três capas seguintes. Quando cheguei em casa, fiz todas as três em quatorze horas durante a noite, e as terminei às sete horas da manhã, na hora em que Clare estava se levantando. Liguei para Karen e disse que estava com as três na minha frente, será que ela as queria? (Gaiman; McKean, 2003).

À exigência editorial, ao prazo e as demandas de trabalho, Dave McKean responde com uma entrega recorde das suas capas para a prestigiada revista. Convém notar, no entanto, que essas criações apressadas retomam antigas fotografias e/ou modelos já utilizados por McKean em outras peças. Em todas elas, há o uso de colagens e fotografias que o artista havia registrado muito antes da criação das peças. As peças de número 10 e 11 (Figura 15), por exemplo, utilizam dos seus registros do casal Cathy Peters e Neil Jones, fotografias que antecedem as quatorze horas de criação das capas.

Figura 15 - Página 41 e 43 de Capas na areia



Fonte: Neil Gaiman e Dave McKean (2003).

Contudo, ainda que as capas sejam das revistas, nota-se um uso de uma poética própria da fotografia para sua ressignificação com este propósito. A imagem de Cathy na capa de número 10 alude à religiosidade, algo não diretamente relacionado à HQ, mas que passa a ter um novo sentido quando se compreende a reflexão sobre livre arbítrio, poder sobrenatural sobre escolhas humanas, fragilidade da vida e outros temas presentes na saga “A casa das bonecas”, arco narrativo do qual a capa pertence.

O que McKean parece construir com essa reutilização das fotografias antigas do seu estúdio é ressignificar o próprio processo de criação, ou ainda, a abertura para a fractalidade da própria espiritualidade ou concepção metafísica da vida. Se no arco a personagem Rose Walker será confrontada com sua própria concepção sobre a vida, escolhas e identidade, a capa de número 10 apresentará uma Rose ligada ao símbolo cristão da cruz, de modo que sua condição metafísica encontra outros contornos na prévia temática apresentada pela capa.

Há, ainda, a presença de iscas de pescas dividindo a imagem de Cathy no centro da capa, talvez estabelecendo novas leituras para a religiosidade (um poder que vê o humano como presa?) e, mais uma vez, retomando o fascínio de Dave McKean pela temática piscea ou a construção contínua de uma obra que o instiga a trabalhar com o significante peixe.

Pode-se explorar também a imagem de Neil beijando a mão de Cathy na fotografia que está no centro da capa de número 11. Evidentemente, não há como descobrir qual a intencionalidade do artista real Dave McKean quando registrava a fotografia original. Mas é possível, talvez, distinguir parte do processo estético da obra de McKean quando este, mais uma vez, utiliza da colagem e de antigas fotografias para compor uma imagem em um novo contexto, criando pontes de signos com novos significados e estabelecendo uma ligação temática com uma história que, a princípio, não dizia respeito à fotografia.

Inferem-se tais suposições, pois elas aparecem descritas no processo de criação exposto pelo capista no livro *Capas na Areia* (2003). Quando descreve a capa de número 11, ele fala sobre Neil Jones e Cathy estarem casados na altura da escrita do memorial sobre as capas e descreve de onde surgira a borboleta que decora a composição: “A borboleta é da Maxilla anda Mandible em Nova York (navegar pelo site da loja é altamente recomendável)” (McKean, 2003, p. 40).

O que nos parece, é que McKean, no processo árduo de concluir duas peças em tempo recorde, encontra elementos até em um catálogo de loja que lhe servirão de matéria prima para compor algo que ele ainda não sabe o que é até encontrar, como o faz com a borboleta, que acabará fazendo parte da capa de número 11, quase por acaso e pressão externa, das demandas que envolvem o mercado editorial.

A obra, embora seja infinita, não quer dizer que não cesse. Não se trata de início e fim, mas da condição pela qual ela resume: “não é acabada nem inacabada: ela é.” (Blanchot, 2011, p. 12). Assim, a solidão que enclausura o criador nesse salto para a obra, não pode ser provada ou mesmo definida, pois é inacessível, ao menos para o artista/escritor. De acordo com Blanchot, a dependência do artista pode ser descrita da seguinte forma:

Aquele que vive na dependência da obra, seja para escrevê-la, seja para lê-la, pertence à solidão do que só a palavra ser exprime: palavra que a linguagem abriga dissimulando-a ou faz aparecer quando se oculta no vazio silencioso da obra. (Blanchot, 2011, p. 12).

Talvez se possa perceber o encontro de McKean com a obra quando este também age como leitor de peças de outro artista plástico, o professor e ilustrador Barron Storey. Ao conhecer o artista norte-americano, Dave McKean descreve ter se inspirado diretamente em seu trabalho para compor as quatro capas da série “Terra dos sonhos”.

Quando o conheceu, McKean estava em turnê para o lançamento do seu livro “Asilo Arkham”, e descreve com certo detalhe a admiração que teve quando conheceu não somente o artista, mas visitou uma exposição que se dedicava a apresentar peças de Storey, de obras maiores à estudos. De acordo com o artista:

As paredes estavam cheias de painéis absurdamente detalhados e padronizados, e um dos ambientes era dedicado aos seus cadernos de esboços ou ‘diários’. Estes eram formados por desenhos e pinturas completa e totalmente finalizados, página após página, que também eram detalhados de forma fractal. O efeito cumulativo disso tudo era convencê-lo de que ninguém, nem mesmo durante a vida, poderia ser capaz de fazer TODOS AQUELES PONTOS (McKean, 2003, p. 54).

Parece-nos sintomático que Dave McKean perceba a fractalidade estética dos desenhos de Storey e conclua que é “impossível” acabá-los. Trata-se, portanto, de um trabalho sem fim, assim como o é a obra, sem começo e nem final, uma força de atração que fala ao artista sobre uma continuidade (ou início, ou fim), mas em silêncio, sem lhe dar sentido ou razão de completude.

Após esse encontro, a obra de McKean sofreu, de acordo com ele, uma mudança significativa, como descreverá: “Desde então tenho conversado com Barron e sua influência permanece, mas naquele momento, o impacto que ele causou no meu trabalho foi óbvio. Na verdade, foi óbvio até demais” (McKean, 2003, p. 54).

O contato com a obra de Barron talvez tenha situado McKean diante da obra que Blanchot dirá que *é*, mas que só se manifesta no silêncio, ou seja, quando o artista abandona

seus interesses práticos e descobre algo que vem de fora, como um chamado involuntário. A aproximação com a obra do norte-americano expressa, em partes, um movimento da sua própria obra, pois essa estética fractal, a qual descreve, fará parte das formas de expressão de seus próximos trabalhos, inclusive em quadrinhos.

Este talvez seja o caso, por exemplo, da obra em quadrinhos “Sinal e Ruído” (2011). A obra foi originalmente encomendada pela revista britânica “The face”, em 1989, e se chamava “*Wipe out*”; uma história contada em diferentes fascículos. Nos anos seguintes, por interesses editoriais, o projeto virou uma *graphic novel* que só foi encontrar sua publicação (quase) final em 1992, dois anos depois que Dave McKean conheceu o trabalho de Barron Storey.

A influência do trabalho de Storey é significativa na última versão de “Sinal e Ruído”. Pode-se encontrar, por exemplo, uma página entre as transições estéticas dos cavaleiros do apocalipse (Figura 16), que se aproxima explicitamente do idioleto estético presente no trabalho do artista norte-americano.

Figura 16 - Páginas 62 e 63 de Sinal e Ruído



Fonte: Gaiman e McKean (2011).

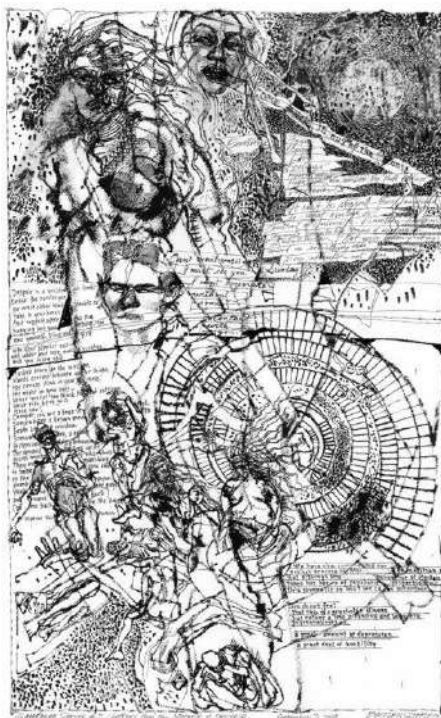
A proposta narrativa de “Sinal e Ruído” transita entre dois momentos, uma história diegética, “filmada” virtualmente pelo protagonista, e a história vivida pelo próprio protagonista. Contudo, os sinais comunicacionais do quadrinho são intercalados por ruídos em diferentes níveis, seja em tema ou na própria composição das páginas. Os ruídos fazem parte da tentativa do personagem de se expressar artisticamente, mas também fazem parte do

acesso que se tem aos pensamentos do artista. É o leitor, dirá McKean, que reconhecerá o que serve ou não para a compreensão da narrativa.

Neste sentido, é relevante pensar que entre as variações de ruído criadas por Dave McKean, a obra de Barron será interpelada diretamente na composição de um dos cavaleiros do apocalipse, a fome. A expressividade fractal que o artista britânico encontrou na obra do estadunidense está presente nessa página, assim como os vários pontos infinitos e hachuras repetidas que McKean cita quando descreveu seu primeiro encontro com a arte do amigo.

Outro aspecto que se percebe na influência de Barron na página de Sinal e Ruído está presente na aparição, sobreposição e posposição de rostos entre outras imagens centrais, inserindo outras camadas fractais que, como supõe o conceito de campo expandido apresentado por Garramuño (2014), insere outras temáticas sociais e políticas na esfera particular da experiência do protagonista da *graphic novel*. Essa sobreposição é similar ao trabalho de Storey (Figura 17).

Figura 17 - Ilustração de Barron Storey



Fonte: Pinterest (2024).

As similaridades da forma do trabalho de Storey e de McKean ficam evidentes na ilustração acima (Figura 17). Na página de “Sinal e Ruído” (2011) e na ilustração do artista estadunidense, observa-se uma sobreposição de hachuras em vários níveis, bem como sobreposição de rostos em diferentes escalas e lugares da página, assim como a inserção de

textos compondo o *layout* da página, expandindo o multirrequadro tradicional dos quadrinhos para uma forma muito mais desestruturada se considerado sistema dos quadrinhos.

A presença da obra de Barron foi explicitada por McKean nos paratextos da edição especial brasileira de “Sinal e Ruído” (2011), publicado pela Conrad Editora do Brasil:

Quando li uma longa e abrangente crítica do artista Barron Storey sobre o material, dizendo que não tínhamos explorado suficientemente o aspecto do ruído, resolvemos acrescentar algumas páginas à versão original. Os novos capítulos que criamos eram puro ruído (McKean, 2011, p. 7).

Os ruídos comuns no trabalho de Barron, então, também passam a compor a composição de Dave nas páginas de “Sinal e Ruído”, mostrando que, embora o roteiro seja de Neil Gaiman, seu processo de investigação estética e construção de obra também ecoam nesse trabalho. Além disso, a estrita relação entre obras (de Barron e McKean) revela que a construção de um idioleto estético também se manifesta na construção de uma obra, esta que não faz parte do controle do artista, mas o considera como um eco dessa construção – em suma, embora ele não tenha controle, é por ele (e em suas leituras de mundo, como no caso de Barron) que a obra se manifesta.

Convém aqui distinguir a concepção de criação para a percepção de obra que aqui se utiliza. Para Blanchot (2011), alguns artistas são refêns dessa obra e vivem sob a condição de atendê-la. Isso não quer dizer que todo escritor, para ele, atenda a um chamado similar, ou, no nosso caso, todo criador de quadrinhos possui uma construção de obra que silencia o autor e o obriga a retomá-la de alguma forma.

Isso fica evidente na citação supracitada, que entende que autores que vivem na dependência da obra, a encontram na escrita ou na leitura e, por que não, com McKean, na composição visual e apreciação estética de um terceiro. Essa procura constante é condição *sine qua non* para aquele que sente que a obra ainda não está completa. Por isso, dirá Blanchot, continuará retomando o mesmo projeto: “O escritor que sente esse vazio acredita apenas que a obra está inacabada, e crê que um pouco mais de trabalho, a chance de alguns instantes favoráveis permitir-lhe-ão, somente a ele, concluí-la. Portanto, volta a pôr mãos à obra (Blanchot, 2003, p. 13).

Para McKean, essa obra contínua não se dá pela escrita, ou não somente nela, mas também nas ilustrações, sistema dos quadrinhos, fotografia, poemas e até mesmo na música. Justamente daí sua capacidade de transitar entre tantas linguagens e formas, justamente por não ser uma capacidade, mas uma necessidade.

Essa necessidade é exemplificada, como visto, quando Karen Berger o convida a se retirar momentaneamente das capas de Sandman. Ainda que em uma relação diplomata, o seu biográfico entenda o papel social que ocupa e atende aos deveres de um “funcionário” da editora, seu chamado para a obra ignora o combinado e passa madrugada adentro produzindo duas peças que ele nem tem certeza de que serão aceitas. Ele volta a pôr as mãos à obra quando se vê afastado dela.

A demanda de trabalho também aciona o jogo político da sua função no mercado de quadrinhos. Aproximando a noção de estética de política de Jacques Rancière, poderíamos dizer que McKean está tensionando os limites do comum dentro da empresa para a qual trabalha. Rancière em “A partilha do sensível” (2023), explicita o papel político da manutenção do comum que é acessado ou não entre os sujeitos que integram a comunidade.

De acordo com o teórico francês, a comunidade erige uma série de pressupostos que determinam os espaços possíveis para os sujeitos, fazendo com que as motivações e pressupostos acordados no exercício da função estética, do uso da sensibilidade, sejam explicitadas em seu uso. Trata-se dos direitos e deveres acordados neste contrato invisível.

O resultado destes acordos, contudo, determinam o comum e os agentes possíveis de ocupação destes espaços. Assim, a sensibilidade também é condicionada politicamente, pois ela organiza o acesso ao sensível e aos modos discursivos que promovem sensibilidade. Alguns têm direito à voz no grupo, outros não são autorizados a este uso, embora sejam dotados das mesmas possibilidades, mas não possam participar da partilha dos discursos sensíveis.

Embora Rancière não inclua quadrinhos na sua argumentação, cabe a aproximação, pois a nona arte também é produtora de sensibilidades. Além disso, parte do seu suporte teórico ancora-se em Artistóteles e Platão, que apresentam os modos de artes comuns ao seu tempo. Hoje, com a proporção mercadológica das histórias em quadrinhos, pode-se perceber que ela também faz parte da construção de uma unidade comum das sensibilidades.

A política, na visão de Rancière, desequilibra a liberdade da partilha do sensível quando o acesso aos espaços de voz e instauração dos pressupostos estéticos é condicionado pelo desequilíbrio de possibilidades, quando alguns chegam em condições desiguais aos espaços possíveis. Parece, então, que a posição de um editorial que seleciona e condiciona as vozes discursivas de McKean na criação de suas peças artísticas, também evidenciam este desequilíbrio.

São os editores, a própria DC Comics, através de Karen Berger, que explicitarão as tensões presentes no comum comunitário, que descreve o que pode ou não ser dito ou não. O

que concerne a um quadrinista ou não. Esta criação de um comum confronta McKean, que almeja produzir novos modos de se expressar; além de não desejar caminhar pelos espaços comuns da linguagem dos quadrinhos ou mesmo dentro de uma única forma de expressão, visto que ele gosta de produzir peças em outras linguagens.

Este desejo fica evidente no momento que ele descreve esse seu fascínio pela obra em outros sistemas sensíveis aparece quando ele alega ter se cansado dos quadrinhos, mas por demanda ou projeção de carreira, não consegue ignorar a obrigação:

Meu pior momento durante as setenta e cinco capas de SANDMAN. As imagens na minha cabeça e as relações pobres que acabaram no papel nunca haviam ficado tão distantes umas das outras. Eu andava fazendo muito mais trabalhos fora do mundo dos quadrinhos e, em geral, os estava preferindo (McKean, 2003, p. 138).

A passagem acima é a descrição de McKean sobre as capas que compreendem aproximadamente entre as capas 49 a 57, quando ele começa a desejar que Neil Gaiman insira na história algum peixe para que o capista possa explorar a estética pisciana em suas composições. O que se pode compreender com essa citação é que há uma espécie de embate entre sua vontade e seu trabalho – seu desejo e sua obrigação.

Isso significa que embora a obra o evoque como eco criador, nem sempre faz parte de seu desejo atender – ou atender a esta demanda em específico. Isso porque Dave McKean também é músico, diretor de cinema e videocliques, dentre outras ocupações artísticas. Como ele revela, houve momentos em que seu interesse não estava mais nos quadrinhos, mas em outras produções, mas a obrigação contratual (e o medo de perder espaço) o obriga a insistir ou retomar projetos que fazem parte dos quadrinhos (ou das capas dos quadrinhos).

Este embate é um bom termômetro para entender a distinção entre obra e trabalho. Embora elas possam se entrecruzar e a obrigação de trabalho possa revelar uma concepção mais abrangente de criação de obra, como visto com as capas da Figura 15, o trabalho nem sempre será sinônimo da obra que se constrói e nem o contrário. É possível que haja reflexos dessa obra no trabalho musical de McKean, bem como é perfeitamente plausível que a música seja um escape justamente da demanda que a obra lhe incute.

Essa distinção foi descrita como Blanchot (2011) como a força possível do artista que cria. Ao comparar a pena ao exercício da escrita, o teórico francês descreve o controle maior do escritor ao construir sua obra: não se trata de escolher o que se escreve, mas de escolher somente quando não escrever – como já visto, trata-se de escolher quando desce e sobe a pena.

É este embate recorrente que, embora não apenas com a escrita, e muito mais com as composições imagéticas, assombra a vida de McKean, que ora se vê obrigado pela função de capista-quadrinista, ora se vê convocado por uma necessidade maior de compor suas peças, como uma quebra do “eu” para um outro que é sua obra.

Há diversos relatos do pintor-quadrinista que exemplificam essa quebra de vínculo com o eu que produz a obra. Ela se evidencia, por exemplo, quando ele assume descobrir por uma voz que não é sua quando descreve o que eles almejavam com as capas de Sandman e como este processo mostrou-lhes princípios criativos que, ao tentar descrever o Sonhar (como é chamado o mundo de Morfeu, protagonista da história), mostraram parte do que aqui chamamos de Obra. Tomemos como exemplo a sua descrição sobre as capas:

As capas deveriam ter, do seu jeito, os preconceitos sobre como uma capa de gibi fica quando é jogada no jardim e alguém põe fogo nelas. Será que conseguimos ser tão radicais? Não, é claro que não. Mas diversas vacas sagradas forma sacrificadas ao longo do caminho. Várias experiências foram feitas. Algumas deram certo, outras não. Por várias vezes descobri o que sentia ser uma voz particular por trás dessas capas, só para guardar tal ideia e partir do zero no trabalho seguinte (McKean, 2003, p. 18).

A citação dos processos criativos de McKean durante as capas reitera dois princípios que se busca evidenciar neste trabalho. Primeiro, a noção de que a obra é uma exigência que não é evidente e, nem sempre, regular. Cada capa era desenvolvida com um princípio que não era “controlado” pelo artista e, embora pudesse fazer parte da coesão maior de Sandman, tinha um princípio que nem sempre estava presente nas capas, pois poderia ser abandonada e guardada apenas como ideia.

Em segundo lugar, a obra é como um chamado externo, “uma voz particular”, um espaço de algo que não fala diretamente com ninguém, não tem centralidade e que, essencialmente, nada revela, mas que ocupa o artista durante a criação e se manifesta como princípio, meio ou fim dessa construção contínua e que, para o artista, resta ceder ou não. Dave McKean assume que “ouve essa voz” quando criou tais peças.

Há um momento entre os relatos do capista que a recusa para a obra e a escolha de “deitar a pena” se manifesta quando o artista, cansado de não encontrar a capa ideal, vai se distrair com um sorvete:

Comecei a capa do número 57 cinco vezes. Uma vez com uma composição pintada da qual gostava como rabisco, mas que não funcionava como pintura. Noutra com uma imagem escaneada em três tons, com a qual brinquei no computador – e que não me satisfiz. Essa ideia foi jogada no lixo. Disse para a DC que entregaria a capa com um pequeno atraso. Fiquei deprimido e comi sorvete (McKean, 2003, p. 154).

Há um fluxo de tentativa e erro, como se sua busca pela peça perfeita fosse interrompida por ela não se revelar. Portanto, o que ele decide é se ancorar na frustração e abandonar a pena, por isso vai tomar um sorvete, ou seja, realizar uma atividade que não envolva essa ruptura com o eu. Em suma, ele assume o eu biográfico em detrimento do “ele” que produz a obra.

Outro momento de revelar da obra se dá na distinção do artista e da peça artística, ou da própria obra. Segundo Blanchot (2003), o exercício artístico da escrita, aproximado ao ofício do artista plástico, ao menos para Dave McKean, retira do escritor a autoridade do “Eu”:

Quando escrever é entregar-se ao interminável, o escritor que aceita sustentar-lhe a essência perde o poder de dizer ‘Eu’. Perde então o poder de fazer dizer ‘Eu’ a outros que não ele. Tampouco pode dar vida a personagens cuja liberdade seria garantida por sua força criadora (Blanchot, 2003, p. 18).

Dessa compreensão de suspensão do eu que o quadrinista parece enxergar na própria realidade a investigação das personagens, como se elas existissem em situações do seu eu biográfico e que se inserem no cotidiano, utilizando de sua “força criadora” para existir no imaginário do artista. Tome-se como exemplo a descrição de quando ele criou a única capa censurada da revista Sandman. A censura ocorreu por ela apresentar, em sua composição, um bico de seio. E essa é a origem/inspiração da peça:

A história em questão foi concebida durante uma noite só para homens, organizada por Kevin Eastman, que aconteceu em uma boate de strip-tease local. Fiquei observando as dançarinas durante os dez primeiros minutos, olhando para os clientes nos dez seguintes, e me diverti sozinho durante as três horas seguintes trazendo à mente personagens do universo de SANDMAN, até eles finalmente destruírem o local (McKean, 2003, p. 128).

A descrição da cena parece semantizar em uma cena o exercício criativo que condiciona a criação da capa, mostrando que o eu biográfico do artista é engolido pelo “ele” criativo, que não abandona o universo ficcional e permite às personagens ocuparem o pensamento do artista, como se independentes fossem.

Os corpos das dançarinas se misturam ao das personagens e sua percepção da cena não aproveita da “noitada” como a maioria dos homens, pois ele se vê distraído pela ideia da capa. Inclusive, talvez por toda essa história de origem, é que sua indignação é desenvolvida páginas antes, quando ele passa uma boa parte do texto que fala da capa reclamando do

processo de censura. Não parece se tratar de uma condição natural para ele, que já teve outras capas negadas e até refeitas por vontade própria. Mas essa, contudo, causa-lhe um tanto de incômodo: “Vocês acreditam, meus bons irmãos, que o biquinho foi cortado, trucidado, editado e retirado?” (McKean, 2003, p.118).

Talvez sua indignação não esteja na ordem pessoal. Isso porque ele mesmo, como dito anteriormente, já havia “negado” outras ideias e capas. Mas essa, para ele, era a capa certa, como se resultado não da sua vontade, mas da obra, das personagens que invadiram sua mente em um momento de diversão. Era sua devoção à própria força criadora que era boicotada pela editora.

Convém dizer que uma nota do tradutor da edição brasileira descreve que a capa contida na edição “Capas na areia”, não é a capa a que ele se refere. A versão que consta é a imagem censurada, contrariando sua fala final: “Por isso aqui vai a versão não censurada (e ampliada)” (McKean, 2003, p. 118). Não se tem a versão censurada, mas o desabafo de um artista em sua relação com a obra.

O que os exemplos acima mostram é que os relatos de criação das capas da coleção de Sandman, por Dave McKean, e até pelo autor Neil Gaiman, auxiliam a compreender a relação do artista com a obra e até mesmo o resultado dessa relação. Assim, embora possa se identificar um idioleto estético que aparece desde a obra “Violent Cases” (2014), o primeiro trabalho da parceria entre Gaiman e McKean, as capas revelam detalhes mais sutis da construção da obra que ultrapassam a comunicação estética e revela partes do ímpeto criativo.

Também percebe-se com mais clareza a construção desse domínio criativo da obra no livro “Cenas Marcantes” (2009), pois esse título, feito unicamente por Dave McKean, intercala relatos biográficos e experimentos narrativos, seja com textos ilustrados ou quadrinhos. Neste caso, é um caminho similar ao das capas, mas com o relato sendo parte da gênese criativa, abrindo ao público com mais intimidade as potências criativas que cercam o artista no momento de composição.

As possibilidades de percepção da obra em “Cenas Marcantes” (2009) se dão, sobretudo, pelo caráter do livro, semelhante a um diário que se evidencia o “eu” e o “ele” do artista, conforme veremos no tópico a seguir.

3.1 O DIÁRIO HÍBRIDO

O papel do diário para os escritores já foi massivamente estudado, por diversos autores. Para este texto, contudo, convém olhar para o diário sob um viés dialético, pensando

no caráter de rompimento do autor biográfico e da voz que se faz durante a obra. Para isso, talvez, possa se aproximar a visão Blanchotiana, que será apresentada *a posteriori*, com a visão de Barthes sobre a complexidade subjetiva da escrita contida no diário:

Rivalidade, conflito entre o Mundo (a Vida) e a Obra: uma de-rivação, uma solução dialética é possível, que indicarei a título digressivo: é, para o escritor, fazer de sua vida uma Obra, sua Obra; a forma imediata (sem mediações) dessa solução é evidentemente o diário (Barthes, 2005, p. 165).

Talvez a distinção maior dessa visão de Barthes, e de várias teorias da chamada “retomada do autor” seja a percepção sobre o papel da escrita para o autor. Mais do que fazer da vida a obra, o que se percebe em McKean é a tentativa de reconhecer o que é essa obra para a qual não há um controle absoluto e nem uma autoria centrada na figura biografada no diário.

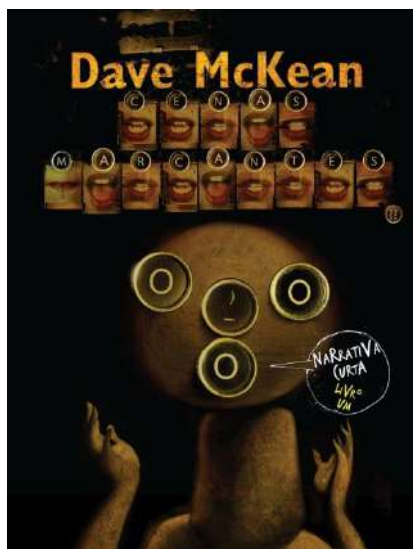
Pode-se assumir como maior exemplo o livro “Cenas Marcantes” (2012), obra que intercala diretamente elementos biográficos e ficcionais, expondo as relações dialéticas entre um e outro, de modo que se revela a “inspiração” por trás de cada obra e o não controle do artista por várias das ideias que ali se revelam.

Cabe, também, estabelecer uma distinção entre a obra supracitada e o diário tradicional estudado pela maioria dos estudiosos acerca da escrita de si. Enquanto comumente se debruçam sobre diários de cunho verbal, a derivação de si na obra do artista plástico britânico se utiliza de diversas linguagens, de modo que a transição do real para o ficcional se dá por fotografias e ilustrações, poemas e colagens, esculturas, quadrinhos, conto.

A natureza híbrida do seu “diário” em muito se aproxima da visão de campo expandido, apresentada no primeiro capítulo deste trabalho; uma vez que McKean traz “preocupações e problemas dos mais diversos ‘campos’ e disciplinas” (Garramuño, 2014). Trata-se de pensar a si mesmo como artista, mas também das ordens políticas, antropológicas, estéticas e até religiosas da obra que se constrói ao longo da vida.

Percebe-se essa inserção de diferentes tipos de linguagens logo na capa e guardas iniciais. A capa apresenta o título descrito com teclas de uma máquina fotográfica sobre uma imagem fotografada de uma boca que articula o fonema presente na tecla, conforme visto na Figura 18 abaixo:

Figura 18 - Capa de Cenas Marcantes



Fonte: Dave McKean (2012).

Assim, compreende-se que a natureza híbrida do livro e dos relatos biográficos se manifesta desde a capa, quando a fotografia e a escrita do título aludem à fonética dos signos, fazendo com que a oralidade também seja evocada na leitura da capa. Isso amplia ainda mais as possibilidades de linguagem utilizadas no livro.

A investigação multimodal se mantém incomum logo nas primeiras páginas. A folha de rosto, por exemplo, apresenta um multirrequadro com imagens que, ou fazem parte do livro, ou são inseridas como recurso estético. Uma página de quadrinhos com imagens que aludem aos temas do livro. A página ainda conta com uma descrição no topo: “PEQUENO TÍTULO” (McKean, 2012). Assim, o título do livro se dá por uma página de quadrinhos, e não apenas por palavras, como geralmente se dão as folhas de rosto no mercado editorial.

O mesmo uso editorial incomum se dá pelo sumário e pelo que se pode chamar de epígrafe. O sumário é descrito por um sumário tradicional na página da esquerda (ainda que descreva até a folha de rosto e biografia como elemento sumarizado), enquanto na página da direita, a palavra “Sumário” está no topo, mas com o restante da página sendo uma fotografia de uma espécie de voltímetro, com botões que aludem uma sequência numérica que aparece ao lado seguido de setas indicando a leitura do livro e do suposto sentido de giro do botão fotografado. Assim, a fotografia se confunde com a tipografia injuntiva dos sumários para criar um estranhamento estético ao mesmo tempo que promove orientação de leitura.

É chamado de epígrafe o que aparece antes do corpo editorial e sumário, e trata-se de duas páginas de multirrequadro com artes digitais híbridas dentro de cada quadro,

acompanhando vinte tópicos que descrevem uma paródia/pastiche da criação do mundo de acordo com a mitologia cristã.

Na descrição de McKean, no início de tudo não havia a terra, conforme descrito no gênesis, mas alguém criando uma galinha e um ovo, remontando ao clássico dilema sobre quem veio antes. Contudo, ele descreve a criação como responsabilidade de alguém que faz parte do seu meio, “alguém daqui criou [...]” (McKean, 2012, p. 2-3), mostrando que essa criação não alude ao início da humanidade ou do planeta terra, mas de algo que envolve o próprio ato de criar – um prenúncio deste texto e de todo o exercício do livro.

Assim, no tópico dois, há uma referência direta ao texto bíblico, dizendo que a terra era vazia, havia escuridão e tudo que já é tradicional da mitologia cristã. Contudo, ao fim, ele descreve todo o restante do texto bíblico como algo verborrágico: “[...] e depois surgiram a água e aquele palavrado todo.” (McKean, 2012, p. 2-3). E é no tópico três que o tema central da sua visão da criação toma forma na figura de uma lâmpada que o texto verbal chamará de ideia.

O texto descreve a criação/ideia como resultado de um diálogo entre várias pessoas. Essas pessoas não aparecem diretamente, mas observa-se no multirrequadro a aparição de colagens que apresentam diversos pedaços humanos, como mãos, tronco e cabeça, intercalados com asas de borboleta, uma boneca semas pernas e o que parecem ser folhas secas. As imagens vão ficando mais abstratas conforme uma reflexão sobre a criação aparece explícita no texto.

Uma das reflexões sugeridas pelos diálogos é sobre o significado da ideia, o que uma das personagens que conversam chama de fundamento: “6. Então eu digo. ‘Que haja fundamento’. ‘Pra quê?’, eles perguntam. ‘Para dividir os lúcidos dos enroladores, a água cristalina da água suja, o falatório da tagarelice, então que haja um fundamento’” (McKean, 2012, p. 2-3).

O que esse momento parece elucidar, é que essa voz que solicita que a ideia tenha um fundamento representa o olhar de um leitor que procura um sentido na criação artística. Como se trata de várias vozes dialogando sobre o propósito/sentido da criação, reflexão demonstra também o que representa a própria noção de mercado da arte-editorial.

Parece pertinente dizer novamente sobre como a obra de Dave McKean, ao trazer demandas de diversas instâncias para dentro da sua criação, sejam políticas, pessoais, éticas, morais, resulta em uma visão multifacetada e até híbrida enquanto linguagem, experimento que não aparece diretamente como um diálogo múltiplo na criação do livro. A epígrafe

anuncia, desta forma, que o que se vê ao longo de “Cenas Marcantes” (2012) é resultado de diversas vozes, ainda que uma só biografia seja contemplada como autor da criação.

Resta uma resposta para a pergunta que ele traz: qual é o fundamento que diz que aquela arte é verdadeira, ou que a ideia é uma “água cristalina” ao contrário da suja? Para isso, uma das vozes diz que o coração é o fundamento: “Se está em seu coração. Então, uma boa ideia deve ser” (McKean, 2012, p. 2). As outras vozes do quadrinho dirão que essa voz é sentimental e antiga, portanto, dão o nome de “intenso” para o fundamento da ideia.

Neste tópico, seria interessante reconhecer o contraponto que se dá pelo texto verbal e a imagem descrita dentro do requadro em que este texto está contido. Ao dizer que o fundamento é o coração, a imagem apresenta uma colagem em que a pessoa que faz a afirmação é apresentada conforme a figura abaixo:

Figura 19 - A ausência do coração e a borboleta que não voa



Fonte: Dave McKean (2012).

A personagem é resultado de uma cabeça colada sobre um tronco que é uma escultura, talvez de argila, enrolada em barbantes. Sobre a cabeça colada, há várias asas de um mesmo sentido (aparentemente esquerda) cobrindo-lhe como algo que sai de sua mente. Os dois elementos simbólicos mais fortes, neste caso, são a asa que não é em par e, portanto, não tem a capacidade de voar, e a ausência do coração no tronco do corpo, contrariando, assim, o próprio desejo da voz. Se for sua intenção que o fundamento da arte seja o coração, ele mesmo é incapaz de realizá-lo, pois lhe falta um. Do mesmo modo, as asas incapazes de voar também expressam o significado de sua incapacidade da personagem de ir além do que está

no comum – aquilo que será confirmado pelas outras vozes: “Você é um sentimental antigo [...]” (McKean, 2012, p. 2).

Os passos seguintes da criação passam por uma forte efervescência de ideias, de modo que o texto dirá que várias sementes criaram forma em “frutas e fantasias doces e pesadas.” (McKean, 2012, p. 2 -3). O texto descreve que eles foram dormir satisfeitos, com as cabeças e os corações cheios com as fantasias produzidas. A imagem apresenta um rosto feito de colagens que exhibe em sua frente duas mãos (feitas em escultura) com uma delas segurando um garfo, criando uma conexão direta com a alimentação e o ímpeto criativo que os fortaleceu naquela noite.

Outro aspecto da obra e do exercício de criação que transparece nessas duas páginas que abrem o livro é a presença de várias vozes, inclusive com gêneros fluídos e interesses e visões de mundo distintas. Este aspecto múltiplo da criação, também esclarece o papel dos vários discursos que perpassam a criação de McKean quando cria suas peças, sejam capas de Sandman, quadrinhos biográficos (como em Black Dog) ou, principalmente, “Cenas Marcantes” (2012), que oscila entre diário e ficção. É como se o artista fosse atravessado por diversos discursos que o provocam a perceber potencialidades de ideia e criação e esses discursos convivam dentro de si durante a produção. Trata-se, portanto, de uma história em quadrinho que autoteoriza o próprio exercício de criação/composição.

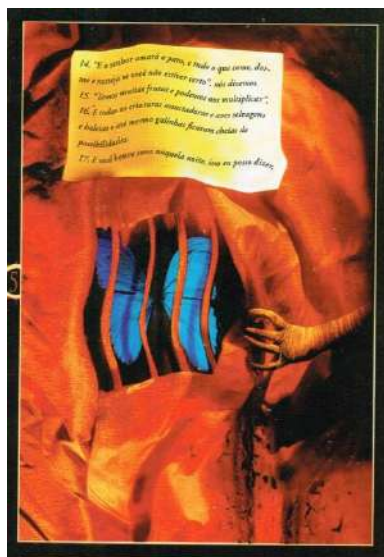
Na página 3, por exemplo, eles descrevem o discurso de um “velhaco” que posteriormente será chamado de Laura. Essa personagem explica que existem mais lâmpadas, mais fundamentos, mais fantasias e frutos – mais criações oriundas da obra. A narração amaldiçoa a personagem: “‘Maldita Laura’, nós dizemos, ‘o que deu em ti?’” (McKean, 2012, p. 3). Mas logo em seguida, começam a ouvir seu discurso e passam a noite e o dia refletindo sobre seus pensamentos até que vem um discurso com caráter profético.

Assim funciona, na visão Blanchotiana, a construção de obra. Trata-se de uma voz que convoca o artista e lhe convida a habitar momentaneamente em um espaço que é fora de si, seguindo uma voz que é outra. Essa voz pode lhe parecer maldita, mas parece impossível negá-la, sobretudo por apresentar “sinais de uma lâmpada/ideia melhor” (McKean, 2012, p. 3). Ao som de uma ideia melhor, eles (as vozes internas) passam a noite refletindo.

O resultado dessa nova sugestão, a de muitas lâmpadas ideias, resulta em uma ampliação espectral dos conceitos que estavam sendo apresentados anteriormente. Não só a galinha e o ovo, mas também as próprias frutas/fantasias, baleias e eles próprios – podem se multiplicar e ficarem cheios de possibilidade (McKean, 2012, p. 3).

O quadro que contém a citação acima é sintomático para compreender essa concepção de criação múltipla e de auto referencialidade dentro da própria história. Ainda que as vozes tivessem negado a ideia de o fundamento vir do coração e das várias lâmpadas que Laura apresentara, o discurso sede aos discursos com certa facilidade, conforme se observa na Figura 20.

Figura 20 - O fundamento/coração é uma borboleta que voa



Fonte: Dave McKean (2012).

A imagem apresenta novamente um tronco, mas dessa vez com a cabeça coberta pelo texto profético. Uma das mãos que antes segurava um garfo, agora abre a pele deste tronco revelando uma gaiola contendo uma borboleta. A posição da gaiola indica um paralelo com o local do coração, ao passo que a própria borboleta, que antes era apresentada como parte da cabeça da personagem e só tinha uma asa, sendo incapaz de voar, agora tem as duas asas e está pronta para alçar voo, ainda que o coração e suas grades à detenham.

Desta forma, o que antes era criticado pelas vozes como algo sentimental e antigo (McKean, 2012, p. 3), agora é parte central do fundamento. Além disso, as ideias/lâmpadas, que antes não tinham capacidade de voar, agora possuem duas asas e passam a ter uma mão que possivelmente as libertarão.

A última parte da profecia, então, retoma os paralelos com a gênese abraâmica e anuncia a criação de Adão e Eva, apresentando a voz que os criou e percebendo o aspecto positivo desta criação, tal qual o deus da bíblia cristã. Convém descrever aqui o lugar que ocupa Adão e Eva na imagem da criação. O texto descreve a função do casal: “18. E vocês

fariam, Adão e Eva, as profundezas mais profundas, a maior das realizações, o mais alto espírito, à distância da ponta de um dedo?” (McKean, 2012, p. 3).

Assim, conforme se percebe no tópico 18 do prólogo, Adão e Eva são descritos como aqueles que se responsabilizam pela criação, acessando as coisas mais profundas e realizando aquilo que é elevado “espiritualmente”, tendo tal ação descrita na ponta do dedo, ou seja, pela ação artística de criar. As vozes, então, funcionam como a voz divina, mas que não somente cria, como anuncia o casal que é criador. Desta forma, essa voz outra parece ordenar para o “eu biográfico” que crie.

O tópico 19 alega que eles viram que era bom, ainda que tenham passado por um grande aborrecimento. Este aborrecimento é sintomático quando se pensa que essas vozes criativas se alegram com o resultado, mas tiveram um processo que é descrito como não positivo, da mesma forma que Dave McKean descreverá seu processo criativo durante as capas e até durante os saltos biográficos em “Cenas Marcantes” (2012). É como se criar não tivesse somente aspectos bons, mas se desse em uma amálgama paradoxal de alegrias e tristezas, aborrecimentos e contemplação pelo item criado.

Ao fim, ao invés do tradicional dia de descanso apresentado no Gênesis bíblico, McKean sugere outro caminho: “20. E no sétimo dia? Bom, quem pode descansar ao tocar em uma ideia que toca em você de volta?” (McKean, 2012, p. 2-3). Criação e criador aqui são descritos como os que se tocam mutuamente, de modo que o criador não consegue passar inerte ao processo de criação, muito menos descansar quando a ideia lhe toca. É como se ele descrevesse a obra que lhe convoca e o impede de “deitar a pena” e concluir a criação, assim como já teorizou Blanchot.

A representação visual do toque da criação alude ao afresco pintado por Michelangelo (1475-1564) no teto da Capela Sistina. Na pintura original, tem-se Adão do lado esquerdo e na parte inferior da pintura, ao passo que Deus está à direita e no canto superior, juntamente com outros seres celestiais que o suportam. A obra é conhecida pelos contrastes de um ser elevado e outro inferior, um vestido, com avançada idade e ocupando regiões celestiais, e o outro nu, sobre a terra e ainda jovem, com aspectos visuais que denotam ainda algo pueril.

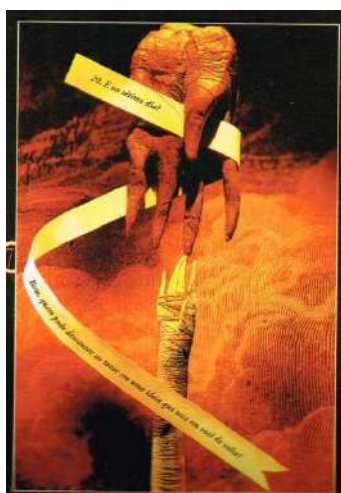
Flávia Vieira da Silva do Amparo, em seu artigo “*Ut pictura poesis*: uma interpretação profética e poética da obra de Michelangelo” desenvolve um longo argumento para descrever a tentativa do artista italiano de apresentar uma visão transcendental nas poesias e pinturas, de modo que seu trabalho revela um caráter profético, que revela os valores divinos e humanos e suas correlações.

É com base nesta leitura que ela descreverá o afresco da Criação do homem como um exemplo de princípio de correspondência entre o divino e o humano:

Na ‘criação de Adão’, Deus e homem aparecem no mesmo plano. Deus ocupa o espaço celestial e Adão, no alto de um monte, ocupa o terreno. Adão estampa o apogeu de sua juventude, enquanto Deus mostra-se idoso, como se estivesse amparado pelas criaturas celestiais que o acompanham. Quase se tocam, mas há aquele pequeníssimo espaço que, separando lhes os dedos indicadores, mostra o limite que há entre ambos. O dedo de Adão aponta levemente para baixo, o de Deus, um pouco para cima, representação da equivalência entre o inferior e o superior. Praticamente em todos os quadros ocorre essa oposição representada pela oposição de dedos, de mãos, de braços ou de pés, que ora apontam para baixo, ora para cima, como uma alusão ao princípio hermético da correspondência. (Amparo, 2012, p. 84).

Buscando o mesmo princípio de complementaridade e relação hermética da criação, McKean alude à cena de Michelangelo com um caráter profético, mas que anuncia não a superioridade de uma divindade, mas o potencial intimidador da ideia e o valor transcendental da obra.

Figura 21 - A ideia é criadora e criatura



Fonte: Dave McKean (2012).

A primeira diferença que se percebe ao comparar a análise de Amparo (2012) do afresco de Michelangelo é que aqui se tem um close das mãos, e não todo o corpo e cenário, conforme na pintura referenciada. Essa distinção é fundamental também para entender que a ideia, como se mostrou na artrologia restrita da página, não tem forma definida e, portanto, varia em tamanho, representação e até em linguagem (escultura, pintura e fotografias). A mão, então, representa somente este toque, o momento em que a obra se abre para o artista (ou o contrário, o artista é que se abre para a obra) e este passa a ser criador.

Outra distinção aparente se manifesta no toque das mãos. Enquanto na obra de Michelangelo as mãos não se tocavam, embora dessem indícios de uma possibilidade, no quadro de McKean os dedos se tocam. Ora, se o espaço, de acordo com a leitura de Amparo (2012), representasse a distinção ou lacuna entre uma figura (divindade) e outra (criatura), no segundo caso, no surgimento da ideia, os valores de ambos têm igual equivalência. Não há superioridade entre aquele que cria e a criação; entre o artista e a peça artística.

A alusão à religiosidade durante todo o prólogo parece transcrever também a intencionalidade devota do artista com a própria ideia de arte. Se a religiosidade procura responder anseios humanos, sobre a morte e o que há depois dela; o sentido da vida e o propósito da existência entre seres humanos; tão diretamente o artista, neste prólogo, encontra na arte a investigação para as mesmas respostas ou perguntas. A criação indica a ideia, o fundamento, o coração – o aborrecimento valerá a pena quando verão que tudo isso é “boa coisa”. Encontrarão outras lâmpadas e fundamentos, e o propósito, sentido e valor da vida (assim como o amor, frutas e criaturas) perpassam, assim, pela criação artística.

A vontade de se aproximar da obra e entender a motivação do seu fazer artístico aparece em diversos momentos. Por exemplo, quando ele visita um lugar onde lhe apresentam edições em quadrinhos: “e eu recuperarei minha paixão pelos quadrinhos / que sentia quando tinha doze anos” (McKean, 2012, p. 12). O exercício de criar é também achar um sentido/propósito para o próprio biografado.

Outrossim, a menção à obra de Michelangelo parece fundamental para compreender a motivação de McKean em sua criação e o exercício biográfico-artístico ao longo do livro “Cenas Marcantes”. Isso porque, embora todo artista seja considerado um criador, McKean, ao longo do livro, parece supor uma subversão dessa concepção clássica- não um gênio criador, mas um homem incomodado pela ideia.

A ruptura também fica clara no título deste prólogo. Um jogo com as palavras que possuem a mesma raiz: ARQUITETO E ARQUÉTIPO. Trata-se, portanto, de um padrão esperado de um arquiteto, que desenvolve e cria a partir de sua concepção. Este início subverte o arquétipo e apresenta um novo modelo de arquitetura para as histórias, uma estrutura que aparece antes mesmo de o supervisor aparecer, mas que só se evidencia com sua presença.

Além disso, essa ideia, muitas vezes, parece não passar de maneira clara ou objetiva. Às vezes ele descreverá a técnica, o processo ou as plataformas que usou para realizar o quadrinho. Outras vezes, mencionará os sonhos, as entrevistas, as viagens, a interrupção dos editores sobre seu trabalho. Não se trata de um lugar fixo, em que ele consegue assegurar seu

processo criativo, mas um caminho difuso, cheio de atravessamentos e adjacências; quase enigmático, até para si mesmo.

Embora ele procure compreender esse salto entre biográfico e artístico, as linhas parecem delimitar-se justamente nos recursos. Ainda que em verso, trata-se de um McKean biográfico. Ainda que sequencial, são fotografias distribuídas no multirrequadro. Representação e realidade se oscilam, mas procuram mapear com algum centro de conexão, ou, como chama Ricardo Piglia (ao analisar o entrecruzamento de ficção e realidade em Kafka) de nexos (Piglia, 2006).

Parece que McKean realiza o mesmo interesse de Kafka ao tratar da morte, mas investigando o que Blanchot (2011) chama de jogo. Diferente de Kafka, não um jogo da morte, mas uma aproximação sem consequência da própria ideia de criação, conforme explica na citação a seguir:

Talvez a arte exija que se brinque com a morte, talvez introduza um jogo, um pouco de jogo, onde já não existe mais recurso nem controle. Mas o que significa esse jogo? ‘a arte esvoaça em torno da verdade, com a intenção decidida de não se queimar nela.’ Aqui ele esvoaça em redor da morte, não se queima nela mas torna-se sensível a queimadura e converte-se no que arte e no que comove fria e mentirosamente (Blanchot, 2011, p. 95).

De modo similar, McKean principia em si mesmo o exercício da criação ao olhar para a obra que criou. Ele se aproxima da criação, expõe-se a ela, mas retoma suas obrigações biográficas e investiga nesses saltos a conversão de autor para leitor; ou de autor para “quase criador”. Trata-se de encontrar aquilo que Blanchot (2011) chama de experiência; o salto do espírito para o que é realizado, isto é, a obra.

Para o teórico francês, a experiência, neste contexto, não se resume ao que se conhece da palavra. Ela resume o salto da vida para a palavra, ou neste caso, para os quadrinhos. Citando Valéry, Blanchot (2011) alude a outra experiência: “O verdadeiro pintor, toda a sua vida, busca a pintura; o verdadeiro poeta, a poesia etc. Pois não se trata, em absoluto, de atividades determinadas. Nestas, é preciso criar a necessidade, o objetivo, os meios, e até os obstáculos...” (Valéry *apud* Blanchot, 2011, p. 89). Assim, o que se tem em McKean é a tentativa de encontrar este salto, experimentando e relatando momentos da própria vida e identificando as necessidades, objetivos, meios e obstáculos dos quadrinhos. O quadrinista, em toda a sua vida, busca os quadrinhos.

Ao tratar da experiência como um esgotamento de vida na procura da expressão artística, ficam inteligíveis as escolhas de gênero de McKean. Ainda que por formas

incomuns, utilizar a fotografia e os poemas para reconhecer a própria experiência de vida, facilita a aproximação com a própria arte. Trata-se de um quadrinista tentando entender o que se esconde, na sua própria vida, por trás da obra de arte.

Os experimentos autobiográficos de McKean, assim, são muito similares ao descrito por Blanchot (2011) e pelo teórico argentino Ricardo Piglia (2006) quando analisam a escrita de Kafka nos diários, que buscavam, com a mesma intensidade, entender as cenas (ou imagens) que o cercava. A análise pontual de Piglia sobre o fazer literário como fundação de uma teoria da leitura pode auxiliar pela rota paralela de um vizinho próximo, a literatura.

Na leitura do teórico argentino, Kafka procura na escrita uma forma de reorganização da realidade, ao mesmo tempo que constrói sua visão de literatura e aciona-se como leitor para ser escritor. Trata-se de um salto ambivalente, que vê no exercício narrativo uma forma de controle quase definido, imagem-experiência, conforme descreve Piglia:

Por isso Kafka escreve um diário: para ler novamente as conexões que não viu ao viver. Poder-se-ia dizer que escreve seu Diário para ler, deslocado, o sentido em outro lugar. Só entende o que viveu, ou o que está por viver, quando está escrito. Narrar não serve para recordar, mas para tornar visível. Para tornar as conexões, os gestos, os lugares, a disposição dos corpos (Piglia, 2006, p. 37).

Observa-se, neste momento, um protótipo daquilo que se ampliará à uma investigação intersemiótica em McKean. Se para Kafka, a palavra e a escrita serviam de leitura do real, para o artista plástico britânico, a realidade é multifacetada em uma disposição espaçotópica para fazer sentido neste outro lugar. Narrar para recordar, mas narrar em quadrinhos, justamente pela sua condição de hiperpertencimento.

Talvez por isso que, em seu primeiro diário poético, a necessidade dos quadrinhos venha à tona:

em geral, tenho feito filmes, fotografia, ilustrações e designs de cds, livros e anúncios e outras coisas]
e sinto falta dos quadrinhos
mas não exatamente do negócio dos quadrinhos (McKean, 2012, p. 10).

Entender-se como quadrinista, neste caso, inclui olhar para o mercado e compreender que os negócios (negociação, valores, contratos, demandas, prazos) que envolvem a produção de uma história em quadrinho não fazem parte do que lhe faz pertencer a este universo, ou mesmo o que lhe dá prazer. Por isso, retoma no livro a questão da obra e do mercado, pois em seu primeiro relato, é preciso posicionar sua paixão pelos quadrinhos – não é para o mercado, mas porque “os quadrinhos têm um mundo fantástico próprio” (McKean, 2012, p. 10).

Por outro lado, é o próprio mercado (ou a condição mercadológica) que o trouxe até esta reflexão, pois ao escrever o relato, o autor está a caminho de uma exposição de quadrinhos em Mallorca. Os quadrinhos lhe propiciaram isso, mas também acabaram, pelo uso excessivamente midiático, “descendo a ladeira” (McKean, 2012), como dirá na mesma descrição.

O autor utiliza este momento para expor o que, para ele, é um sintoma do mercado dos quadrinhos. O artista plástico percebe uma mudança no cenário mercadológico desde a sua inserção com uma de suas primeiras obras ao lado de Neil Gaiman. De acordo com ele, quando lançou “Violent Cases” (2014), os quadrinhos passavam por uma ascensão social quanto à respeitabilidade. Mas logo começaram a ocupar espaços que, para sua visão, eram depreciativos:

e então viraram música pop
e então explodiram e cresceram
e então os cozinheiros da TV, decoradores de interiores e tipógrafos aproveitaram
seus quinze minutos de]
fama nas paradas
e os quadrinhos desceram a ladeira novamente e ficaram estagnados como uma
ferramenta de marketing do além da imaginação
um lugar para se desenvolverem filmes estúpidos
e brinquedos (McKean, 2012, p. 10).

Sua visão mercadológica, somada ao movimento pessoal de se entender como quadrinista e desenvolver um estudo sobre a falta que sentia dos quadrinhos, corrobora para o que foi apresentado anteriormente sobre o uso híbrido das diferentes técnicas. Por se tratar de uma aproximação do artista a diferentes temas ou discursos, parece inevitável que se ancore em , também distintas, formas de expressão.

Isto significa que à medida que as diferentes seções da sua investigação socio-subjetiva aparecem, outras formas de técnicas e narratividades aparecerão, tal como pinturas em óleo, colagens, fotonovela, nanquim etc. A multissemiose da obra é resultado da multiplicidade de olhares com que o artista se debruçará sobre a realidade.

Esse salto da sua realização pessoal com os quadrinhos para uma análise política, em que descreve o cenário dos quadrinhos (ao menos na sua esfera anglófona), afunila discursivamente em uma teorização do valor, transcendentalidade e, por que não, epistemologia do quadrinho:

[...]

Quarto: existe por ai uma narrativa visual mais poderosa, acessível, intimista e democrática que os quadrinhos?

acho que não
 peças precisam de um teatro
 artes narrativas precisam de uma galeria
 tv precisa de dinheiro
 filmes precisam de consideravelmente mais dinheiro e duzentos e trinta e sete
 almoços]
 quadrinhos precisam de uma caneta
 um pouco de papel
 talvez uma máquina fotocopidora
 uma impressora caseira
 [...]
 todos fazem quadrinhos
 e quero dizer tudo mundo
 todos tiram fotografias em férias, certo?
 ou fotos em casamentos
 ou dos filhos
 todos usam essas fotos para contar histórias
 lembrando um evento em ordem sequencial
 contando a história de uma vida
 do nascimento até a graduação
 é uma das coisas que faz você dizer “hmmmm”, não é? (McKean, 2012, p.10).

Há, neste momento, uma investigação epistemológica do que são os quadrinhos para o autor. Trata-se de uma forma de linguagem que é democrática e que é possível a toda pessoa que possui um mínimo de acesso a papéis, fotografias ou qualquer outro meio de registro. Assim, ele distancia o quadrinho de outras formas de comunicação que necessitam de um grande volume de pessoas ou dinheiro para se realizar.

Mais do que uma exposição discursiva apresentada em versos, o teor discursivo se manifesta, sobretudo, na argumentação geral do livro, como uma artrologia geral que se sustenta para além da narrativa curta. Todo o livro reitera essa visão e salta da fotografia, do relato sequencial, do desenho etc. Trata-se de uma teorização que se mostra, inclusive na página seguinte, como resultado ao longo da sua obra.

Inclusive, não só as narrativas reforçarão este olhar, como seus próprios relatos biográficos acontecerão como ele descreve, “lembrando um evento em ordem sequencial”, seja através das fotografias ou na distribuição do texto verbal nas sequências de imagens, criando pontos de ancoragem distintos, mas que se elaboram como histórias dentro de um sistema de quadrinhos. Em suma, o que ele apresenta de maneira teórica é concretizado na própria obra. Em “Cenas Marcantes” (2012), então, aparece como um metalivro, pois teoriza a criação (como visto no prólogo) e o criador, e a linguagem e sua execução.

Não apenas o livro teorizará a forma, como também a própria comunicação, isto é, a possibilidade de interação entre obra, autor e leitor, conforme aparente na citação abaixo:

vou assumir que você está lendo isto em um álbum de quadrinhos você comprou ou pegou emprestado

que você está inclinado positivamente em direção ao poder de expressão e intimidade pessoal que os quadrinhos podem atingir (McKean, 2012, p. 10).

A obra possui, por ser um quadrinho, um grande poder de expressão e permite uma intimidade pessoal natural na sua manifestação. Contudo, é com o leitor que ela parece se concretizar e McKean, em sua reflexão epistemológica e social, não ignora a presença do leitor, fazendo menção a ele e o teorizando como peça democrática de acesso à narrativa. O leitor também partilha este elemento democratizante, diferente das figuras descritas por ele quando descreve as personagens danosas que compõem o mercado de quadrinhos.

Mas a referência ao leitor não acaba neste momento, pois os relatos apresentarão um autor que também é leitor, seja da sua própria obra ou da realidade que o cerca. Por isso, quando o jornalista o questiona sobre sua obra ser sombria, ele não dirá sobre a leitura da pessoa, mas verá a si mesmo como um leitor – da obra e do mundo: “é apenas o jeito que me sinto em relação ao mundo” (McKean, 2012, p. 12). Ele procura ser um leitor, como vemos na citação abaixo:

É por isso, dirá ele, ele fez *Cenas Marcantes* (2012):
Tentei fazer um livro que eu compraria
E que acho que está faltando nas prateleiras das comic shops
E é disso que se trata (McKean, 2012, p. 12).

Se considerar que as duas menções, o olhar par ao mundo e a construção da sua obra, se encontram no mesmo poema-relato, parece natural reconhecer que há uma relação direta no exercício de construir histórias e no modo como McKean se vê como leitor ou como projeta leitores. Cabe uma aproximação, novamente, com a visão que Piglia (2006) tem do exercício de Kafka de revisitar as próprias experiências à luz do diário e da narração: “Narrar é isso. Em todo caso, para Kafka narrar é isso. O fluir do indireto livre. O olhar puro, a atenção extrema. Os gestos, as posições do corpo. A educação sentimental. Quem lê o relato é o protagonista da narração” (Piglia, 2006, p. 38).

Em outros termos semióticos, mas algo similar também vale dizer para McKean. Narrar em quadrinhos, para ele, é exercer a democracia do multirrequadro, de modo que as fotos que tira em viagens, lançamentos e eventos (bem como os relatos que recorta desses momentos) se misturam às narrações e estabelecem conexões, ou, como chama Piglia, nexos. Quem lê a realidade (como se sente em relação ao mundo), é o próprio artista e, portanto, ele também é leitor – por isso fará a obra que gostaria de ler.

O autor-leitor aparece claramente na própria narrativa apresentada após o relato descrito acima. Trata-se de uma história de dois quadros. No primeiro quadro, observa-se um rosto meio indefinido. O rosto com uma caracterização menos definida é acompanhado de um texto que descreve a cena: “Tem uma mulher na tv. Tento simpatizar com a situação dela. [...] Eu não posso. [...] Tentarei de novo quando for mais velho.” (McKean, 2012, p. 13).

Figura 22 - A presença do autor-leitor



Fonte: Dave McKean (2012).

Apresenta-se, assim, um sujeito leitor que, ao ler a história narrada na TV, tenta criar um vínculo como expectador, isto é, sentir algo, assumir a experiência, mas a narração descreve sua impossibilidade, embora não esclareça qual é a situação da mulher ou mesmo o que o impede de simpatizar.

Contudo, não importa os motivos que poderiam levá-lo a simpatia. O que importa é a condição com que a experiência se mostra como mutável, como pertencente a uma esfera em que a leitura da realidade (ou de obras televisivas) transforma-se em criação e o auxilia a recompor a experiência (ou a experiência impossibilitada, no caso do programa televisivo). Sua criação teoriza a si mesmo como criador e a si mesmo como leitor.

Os relatos são sobre isso – sobre a realidade que se transmuta em obra, mas nem sempre tem clareza da sua condição. Isso porque a sua experiência é mutável e condicionada à sua leitura. Talvez por isso, quando questionado sobre seu trabalho ser sombrio, ele conclui

que se vivesse em um lugar como Palma, seu olhar para a vida fosse diferente e, hipoteticamente, menos sombrio:

Figura 23 - O lugar mudaria seu olhar e sua obra

—
 ah, enquanto fazia a tal divulgação
 sentado em um escritório elegante prateado e preto dentro de sanotra lobra social i culturall
 um dos jornalistas perguntou porque meu trabalho era tão sombrio
 uma pergunta bem comum, então acho que deve ser mesmo
 mas não consigo ver assim, juro
 é apenas o jeito que me sinto em relação ao mundo
 olho de passagem para o sujeito de cabelos grisalhos e jaqueta preta
 aparelho de fita de metal e lápis de carvão
 e pela janela vejo a gloriosa e ensolarada tarde amendoada de fevereiro em palma
 no dia seguinte deixei para trás o céu azul e o mar turquesa
 nuvens se juntando vagarosamente
 e voei de volta ao aeroporto de gatwick através de uma
 tempestade de nevel
 talvez eu me sentisse diferente em relação ao mundo se morasse lá
 dave mckean
 em um avião
 não exatamente
 2001

Fonte: Dave McKean (2012).

A experiência determina sua obra – ou a maneira como os possíveis leitores a enxergam. Assim como a simpatia com a situação da mulher só pode ser prescrita por uma experiência (quem sabe, no futuro, ele encontraria simpatia com ela), as diversas possibilidades permitem outras experiências, outros olhares do autor e, por conseguinte, outros caminhos para a sua obra que se constrói.

Desta forma, parece sintomático que temas se repitam, símbolos reapareçam e resignifiquem em cada obra. Trata-se de um olhar para a vida que muda de acordo com a experiência, mas, como sintoma de uma obra em construção, retomará o que antes era visto de determinado modo, para achar-se em outro significado. Os significantes, assim, são reorganizados em diferentes pontos de fuga, construindo sua obra de modo irregular e constante.

A retomada simbólica (ou pictórica) pode ser vista, por exemplo, quanto à sua possibilidade de voo. Em uma das primeiras narrativas, observa-se um corpo sem braços parado no canto direito do quadro. A pessoa representada usa uma máscara com bico, talvez representando o que o texto verbal reforça simbolicamente: “Todas as pessoas que admiro podem voar” (McKean, 2012, p. 9). Contudo, o quadro seguinte mostra a representação de uma pessoa desenhada em poucos traços segurando um pássaro azul. Além disso, há algumas pinceladas grossas em tons de azul cobrindo parte do rosto dessa pessoa. O texto que

acompanha o segundo quadro completa a lacuna iniciada no quadro anterior: “Por que não consigo?” (McKean, 2012, p. 9).

Ainda que não se trate de um relato pessoal, o texto narrativo é apresentado logo após um relato em que McKean admite estar sofrendo para criar uma página de quadrinho e, por isso, não consegue dormir. Sua impossibilidade em criar antecipa a impossibilidade de voar da história seguinte. O rosto coberto pelo mesmo azul do pássaro descreve o desejo de sentir-se como aquele pássaro. Liberdade, criação, quais os caminhos possíveis para o significado deste voo?

Mas a cena não se resume à esta pequena narrativa no início do livro. Como uma artrologia geral que descreve os saltos de experiência de McKean, o livro apresentará outros sentidos possíveis para o voo. Lá na página 52, bem à frente do livro e resumindo o que McKean descreveu como produções que levaram mais de dez anos para serem feitas, um homem olhará para um pássaro e conseguirá voar.

O voo se concretiza, assim, em outra história. O próprio artista descreverá sua tentativa em revisitar temas e subtrair dessas cenas a “energia potencial” (McKean, 2012, p. 52). Trata-se de exprimir a experiência ou, como conceitua Piglia, trazer luz aos *nexos*:

estas histórias foram escritas em um período de mais de dez anos
ainda assim os temas permanecem os mesmos
alcançando brincadeiras de super-homem da infância
e procurando minhas esperanças do que vem a seguir
o que quer que seja
tenho certeza de que voará (McKean, 2012, p. 52).

Mais uma vez, o voo aparece, mas agora como um símbolo de esperança do ato da própria criação, não apenas sobre uma personagem que deseja voar ou sobre um autor biográfico que se sente incapaz de criar. Assim, o voo, o pássaro, o símbolo de deixar o chão e bater asas inicia no ato criativo com o autor biográfico, encontra seu próprio universo na narrativa, mas também circunda a obra que se constrói ao longo da vida do autor (ou, ao menos, no período de dez anos que se passaram durante essas criações).

A história que se segue logo após o poema-relato em que descreve a reminiscência temática apresenta um homem segurando uma ave de rapina sobre os braços. Ele aproxima o rosto da ave e o balão de fala mostra um olho, indicando que sua fala alude à visão. Contudo, o pássaro usa na cabeça um capuz que o impede de enxergar. O enquadramento mostra que o homem permanece falando e, dentro do balão de fala nos quadros seguintes, é possível ver um homem com asas em algum lugar escuro.

A partir deste momento, há algumas camadas de narrativa, que se sobrepõem como uma inserção dentro de outra. No início, um homem fala com uma ave de rapina, descrevendo uma escultura de um homem com asas, dentro da torre de uma igreja. A descrição da cena é apenas imagética, de modo que a apresentação entra no balão de fala e passa a mostrar a quadrinização do que acontece ali dentro. A caracterização da estátua em cima da torre é similar à do homem que conta para o pássaro.

Quando o pássaro aparece voando dentro dessa narrativa diegética, observa-se o homem-estátua dentro da torre levantando os braços e apresentando asas no lugar de mãos e antebraços. Ele chora ao ver o pássaro voando. Logo após acompanhar essa narrativa diegética, ocorre um salto (através do olho da ave) para a cena inicial, onde o primeiro homem tira o capuz do pássaro e o solta, rompendo com os limites do enquadramento do *layout* de quadrinhos.

O pássaro voa até a cidade e acompanha uma mulher que sofre pelo sumiço do companheiro. A aparição de um porta-retrato em primeiro plano mostra que o choro da mulher está ligado ao próprio homem que segurava o pássaro e residia com asas na torre da igreja. Ela aparece conversando com um policial, descrevendo o marido (talvez sua aparência). A cena se conclui com o policial dizendo algo que, novamente, alude a um olho, ao passo que a mulher responde com um olho fechado.

A cena seguinte a mostra chegando em casa e chamando pelo homem. Não o encontra. Salta-se para acompanhar o pássaro que passa por alguns balões no ar e chega até um local onde a mulher se encontra com outro homem. Ele, diferente do primeiro, tem um cabelo volumoso e barba espessa. Os dois se abraçam e se beijam. Logo se despedem e volta a se acompanhar o voo do pássaro.

A sequência seguinte mostra o homem em cima da torre. Ele se levanta sobre a edificação, grita a imagem de um olho e salta. Bate as asas e consegue alçar voo. Mas, pelos olhos da águia, o leitor salta para outra realidade em que se repete a cena. Ao invés de bater asas e voar, o que se tem é o homem caindo diretamente ao chão, sobre jazigos de um cemitério anexo à igreja.

A história se conclui com o pássaro sobrevoando a cidade uma última vez até o ponto em que iniciara a história. Ele vê o capuz que um dia lhe impediu de ver o entorno e, em seguida, segue um grupo de pássaros que vê voando. Esta é a última cena vista pelo leitor.

Apesar da longa descrição, alguns elementos parecem fundamentais para compreender o desenrolar artrológico da história e o que interessa para compreensão da obra que se constrói na relação entre McKean e as histórias que conta.

Primeiro, a repetição de símbolos dentro da narrativa propicia pontos de ancoragem que ajudam a compreender o significado da história dentro de sua própria proposta, diferente daquela que se estabelecerá em pontes extra narrativas, com a obra. O relógio é repetido, bem como a imagem do olho nos balões de fala e, por último, as próprias asas.

O olho ocupando o espaço dos balões de fala possui diferentes significados, pois em cada momento da narrativa alude a uma situação específica. Na artrologia restrita da primeira cena, por exemplo, o homem pede ao pássaro que veja, mesmo que este esteja portando um capuz sobre a cabeça. Depois, no diálogo da mulher com o policial, ela também responderá com um olho, mas apresentando a pálpebra fechada, indicando que não vê algo que lhe era solicitado.

O olho, com esta grafia, aparecerá novamente no grito do homem antes de pular da torre da igreja. Possivelmente, na artrologia restrita da cena, seu grito é um convite para que apreciem seu voo (ou queda, como se verá a seguir). Desta forma, o olhar, representado pelo olho nos balões de fala, possui diferentes tons semânticos dependendo da artrologia restrita, mas também propicia uma nova ressignificação quando se percebe que na artrologia geral, a repetição estratégica fomenta uma leitura atenta sobre o papel do olhar no voo do homem e na possível ruptura do relacionamento entre ele a mulher que o procura.

Além das aparições supracitadas, o olho da águia é condutor dos saltos narrativos e de realidades distintas. É através do olho da águia que se salta para a realidade do homem com asas e da outra, aquela que ele morre pelo ato de tentar voar. É o olhar da águia também que mostrará o outro relacionamento da mulher, a procura pela delegacia e o sofrimento dela em casa. Em suma, o olhar que os leitores são convidados a acompanhar, está presente em todos os personagens, mas principalmente naquela que narra as possibilidades e saltos narrativos: a águia, que realmente possui o poder de voar e vislumbrar os acontecimentos.

Outro elemento bastante presente é o relógio, que passeia em diversos momentos e conecta o homem do início com a mulher que o leitor acompanha em sua busca. Ele aparece na torre da igreja, na primeira vez, marcando às 5:15h. Depois aparece como um relógio de mão na fotografia do homem abraçando a mulher e no pulso dela, como uma marca que pertence ao vínculo dos dois. Nesta aparição, não se vê o horário.

Na terceira aparição do relógio, ele indica o horário de 4:10h. Na quarta aparição, no relógio de pulso dela (o mesmo que ele usava no porta-retrato), marca 3:20h. Ela olha o horário antes de saltar mais uma vez. Quando ela se encontra com o outro homem, o relógio marca 1:45h. Depois ela se despede e o leitor acompanha a águia até o relógio da torre novamente. Ele marca 2:15h. Este é o horário que o homem pulou da torre da igreja.

Destaca-se que os saltos temporais e espaciais que se dão pelo olhar da águia quase completam uma cronologia regressiva, com exceção do último horário, o da morte/voo do homem. Poderia se dizer que a história é apresentada de trás para frente, de modo que a única exceção seja a morte do homem, que aconteceu trinta minutos após a mulher se despedir do seu outro encontro.

Assim, talvez, poderia se compreender que a morte do homem aconteceu por ter exercido o convite de todas as falas da história: ele viu, com os olhos da águia, o que ela fazia com este outro homem, tirando a própria vida (ou alçando voo) trinta minutos depois. O sofrimento dela, a visita à polícia e o próprio homem soltando a águia, aconteceram posteriormente e a águia, no fim das contas, pode ser o próprio homem ou a representação do seu sonho de voar.

O fato é que se conhece a história pelo olhar da águia, que voa sobre o céu e passeia pelo tempo e espaço em saltos pontuais da narrativa. Ela é o olhar do homem e do narrador, que fornece elementos artrológicos para compreender os pontos de ancoragem e estabelecer conexões entre as lacunas de acontecimentos.

Toda esta narrativa desenvolve uma história ficcional sobre uma possível traição e um homem que tira a própria vida e, em uma situação hipotética, voa. Não parece ligar-se diretamente ao eu-biográfico de Dave McKean, mas há pontos específicos que permitem perceber ruídos/sinais da sua obra e/ou indagações contínuas da leitura do artista sobre sua própria vida e sobre o fazer ficcional.

Assim, a presença destes sinais fica evidente no relato-poema que anuncia a história do homem atrás de voo. Ele abre o relato dizendo sobre o processo de criação das histórias (não apenas esta) ao longo de dez anos:

Estas histórias foram escritas em um período de mais de dez anos
Ainda assim os temas permanecem os mesmos
Alcançando brincadeiras de super-homem da infância
E procurando minhas esperanças do que vem a seguir
O que quer que seja
Tenho certeza que voará (McKean, 2012, p. 52).

O relato abre a descrição explicando que as histórias passam por um período maior e que os temas ainda permanecem os mesmos. Não só se relacionam com sua infância (no desejo de voar) e diretamente com sua poética criativa, chamando-as como esperança, as criações também voam, assim como sua imaginação infantil e os desejos que perduram ao longo da criação a obra.

Este desejo de alcançar o céu já havia aparecido anteriormente no livro conforme descrito o seu lamento pela impossibilidade de voar, na página 9 de “Cenas Marcantes”. Na cena, ele diz que as pessoas que admira podem voar, mas ele não consegue, ao passo que a personagem do segundo quadro segura um pássaro azul com as mãos. Como se tivesse nas mãos a materialização do desejo, a possibilidade do que voa representada em um desenho.

A técnica, a execução da pintura, também se conecta com a história, ainda que de modo difuso e não direto, pois, no poema-relato que abre a página 9, se encontra um artista que não escreve para expor seus pensamentos ou vontade, mas se diverte com o processo de frustração que é pintar sobre fotografias.

Figura 24 - O lugar mudaria seu olhar e sua obra



Fonte: Dave McKean (2012).

Não há uma tentativa de mapear os desejos de voo, nem referências ou sentido na construção da página, só a vontade de executar os estudos ao longo da noite. Contudo, nesta aparente peça sem “razão”, o tema do voo é anunciado e encontra mais um ponto de ancoragem neste tecido em que se monta a obra completa – até mesmo na distração a obra se revela.

Há, ainda, outras formas de representação de voo. Na história chamada “Sua história”, observa-se um personagem que procura conhecer melhor o próprio pai enquanto investiga a história contada pelo próprio progenitor. A história o machuca, então ele a guarda até o momento em que sente o desejo de retomá-la. Mas logo começa a perceber que esta história também se relaciona diretamente com a sua própria.

Ele diz que ainda era jovem quando saiu de casa e que as pessoas ainda o chamavam de jovem, mas ele já tinha muitas coisas, como esposa, filhos, peixes e livros. Para descrever

o fim dessa juventude, um elemento aparece como fundamental: “Dei meus aviões para meus filhos, então a maioria deles quebrou.” (McKean, 2012, p. 176).

A interrupção do voo aparece na figura dos aviões quebrados. Os filhos, a geração seguinte, o adeus à juventude, são elementos que redimensionam o papel do voar na obra e na vida de Dave McKean. Se na sua infância o sonho de ser um super-herói ainda permanece nas imagens que constrói sobre adultos que voam, sofrem e encontram no voo uma redenção, a interrupção do voo aparece na quebra dos símbolos que sustentam este lugar aéreo. Ter filhos é se despedir daqueles sonhos.

Mas a história continua. Se os aviões quebrados representam o cessar do voo, a imagem do avião aparece no quadro seguinte, quando o protagonista descreve como o trabalho artístico lhe trouxe uma vida através dos leitores, editores etc. Ele diz que este ato (de comprar o que ele criava) era uma gentileza:

Figura 25 - A gentileza e o voo



Fonte: Dave McKean (2012).

A cena fala sobre seu olhar diferente para a vida e como este olhar lhe possibilitou desenhar coisas e receber por isso. Ao fundo, observa-se um avião que, no quadro anterior, ele dizia estar quebrado. A presença central do avião, bem no meio do quadro, contendo apenas um fundo amarelo, evidencia o valor do objeto quanto à sua história, a relação com os filhos e

com o próprio ato criativo de voar. Em resumo, seu olhar para a vida, que se manifesta na representação dos aviões, lhe garantiram um trabalho e valorização profissional. Voar foi o que lhe rendeu uma carreira.

Além do símbolo da aviação, outros temas e figurações reaparecem. Os peixes, os livros, as histórias, o pai. Resumir parte da sua vida em um contexto narrativo o sensibiliza para os temas que costuma retratar em suas criações, mesmo que, como visto na página 9 de “Cenas Marcantes”, ele o faça por mera diversão.

Talvez estes exemplos propiciem conexões entre vida-obra que dão sentido para o Dave McKean que lê sua história e seu entorno tal qual Kafka produzia literatura e encontra conexões e sentidos. Piglia (2006) perceberá este esforço similar em Kafka, quando a retomada do poema chinês dedicado à Felice, a experiência com a própria datilógrafa e a escrita da novela “O veredicto” se entrecruzam em uma miscelânea de movimentos. Quando conclui “O veredicto”, escreve no diário e se depara com as emoções que encontrou quando escreveu e a relação direta entre o casamento do personagem e o desejo que tem pelo próprio possível casamento com Felice. Veja-se:

Kafka vai em busca da realidade que pode ter se depositado – cifrada – no texto, e a suscita. [...] A escrita é um resumo da vida, condensa a experiência e a torna possível. Por isso Kafka escreve um diário: para ler novamente as conexões que não viu ao viver (Piglia, 2006, p. 37).

Para o ensaísta argentino, Kafka parece fundar um microcosmo epistemológico para o que é literatura. Do mesmo modo, se observa no uso dos quadrinhos-relatos de McKean como a tentativa de decifrar o que se esconde em suas histórias e perceber o que não viu quando criou – ou mesmo viveu. Por isso, o ato de voar, presente na sua infância, se conecta com o pai e a sua própria experiência como pai; encerra a infância quando os filhos quebram os aviões. Mas, ainda assim, continua a voar, pois os quadrinhos lhe deram as condições de vida e de olhar para a vida.

Isso vale para os leitores e leitoras de sua obra. Dizem ser sombria, mas ele não vê assim e, para mensurar o peso da fala, reflete sobre sua vida, onde mora, o espaço no seu entorno e como detalhes subjetivos, geográficos, de objeto, constituem parte daquilo que ele construiu enquanto obra. Ele tenta decifrar porque sua obra é como é e como esta explica a própria vida. Ele cria, então, um microcosmo epistemológico para o que significa criar quadrinhos.

Até os elementos aparentemente não muito significativos para a realidade do autor aparecem em suas obras e encontram fugas em seus diários, processos e reflexões. Os balões, presentes na história do homem pássaro, por exemplo, são citados no fim do poema-relato que antecede as páginas da história:

mas então, sempre há a próxima
-
começa com centeio
uma cidade do século doze
balões de ar quente passam sobre minha casa em dias parados
silêncio
você consegue ouvir a conversa deles (McKean, 2012, p. 52).

Ele inicia a última estrofe do relato dizendo que há uma próxima história. Começa a narrar a história com os elementos que compõem o cenário ou a geografia do local. Começa com a plantação, a cidade e, quando chega nos balões de ar, a cena passa a acontecer no espaço real, pois passam sobre sua casa. O silêncio é pedido para que se ouça o que se conversa lá no alto. Contudo, a conversa acontecerá no âmbito ficcional. Realidade e obra estão interligadas pelo silêncio que possibilita ouvir o que a história tem a dizer.

Não há um controle claro ou preciso sobre essa conexão entre realidade e obra. Como visto no prólogo, a ideia passa a ter um valor tão relevante quanto a do próprio criador e, conforme descrito por Blanchot (2011), a obra é escorregadia, volátil e só pode ser dominada momentaneamente.

Talvez pela dificuldade de mensurar a obra é que McKean não sabia responder a questionamentos sobre sua obra ser sombria, ou mesmo a impossibilidade que tem de assumir com clareza os tópicos, temas, cenas e figuras das suas narrativas. Elas mudam, mas são retomadas; são ficcionais, mas altamente biográficas.

É a forma como Kafka também compreende não somente sua literatura, mas as histórias como um todo. Ele pretende romper com a lógica e perceber o exercício da leitura como uma lógica que não serve ao capricho do entendimento. É um modo de percepção da realidade, mas que passa pelas lentes de algo impossível: “Esse é o modo de ser da experiência, para Kafka. Somente é visível o que é impossível. Toda luneta é de pouco alcance” (Piglia, 2006, p. 41).

McKean parece traduzir em quadrinhos uma percepção similar. Conta histórias pessoais, sobre seus pais, seus filhos, sua relação com a esposa e um escorpião tatuado, contudo, elas não falam sobre ele, mas sobre uma energia potencial – uma expansão narrativa

que revela coisas maiores que ele compreende: “[coloco esses pensamentos dentro de objetos tangíveis e os dreno de sua energia potencial]” (McKean, 2012, p. 52).

Drenar a energia potencial é descobrir no pensamento uma história. É pensar em quadrinhos. Ainda que os pensamentos venham do eu biográfico e partam de temas que compreendem seu desenvolvimento da infância à vida adulta, a energia desses pensamentos e experiências são amplificados nos quadrinhos e o permite ver, de modo não muito claro (pois não sabe dizer por que são sombrias, por exemplo), a si mesmo e sua obra.

Contudo, há outra interpretação possível para a afirmação de McKean. O pronome oblíquo átono indica que o que é drenado é o próprio pensamento. Assim, é retirar o pensamento do objeto, pois ele, em si mesmo, não é suficientemente compreendido. Por isso McKean parece se relacionar de modo tão urgente com os quadrinhos, pois seu *hiperpertencimento* inicia logo no pensamento, quando se vê necessário colocá-lo nos objetos narrativos.

A história do homem com a águia, por exemplo, apresenta alguns balões de ar quente enquanto a águia sobrevoa a cidade. Há uma indicação dos balões no relato-poema de McKean que antecede a história. “balões de ar quente passam sobre minha casa em dias parados” (McKean, 2012, p. 52). Os balões são retirados da sua realidade biográfica e transformam-se em realidade narrativa. A indicação final, ainda sugere o que é preciso para o salto; ele pede silêncio para ouvir o que se conversa nos balões. Tal qual Kafka, McKean pede o silêncio da realidade para poder ouvir a voz narrativa, ouvir o pensamento sendo drenado.

Assim, a águia passando pela cidade, passeia pela realidade que é esvaziada da realidade, como vimos com os balões. Do mesmo modo, o desejo de voar, reiterado pela história sobre o pai e sobre poemas-relatos anterior, também aparece como elemento que é silenciado na realidade e drenado da narrativa. A águia é o caminho pelo qual o voo é possível e pelo qual há uma redistribuição do pensamento, das experiências e da vida. É tornar possível a história biográfica não compreendida e drenar dela a possibilidade difusa da compreensão. Enxergar na luneta até onde ela consegue alcançar.

Há outros signos e símbolos que aparecem de modo repetido na obra de McKean. Além do voo, temos os peixes, a música, os detalhes da infância e da paisagem. Alguns subtemas, figuras e palavras se repetem nos quadrinhos como uma tentativa de relacionar-se em um *continuum* de obra.

[...] toda a obra de Kafka representa um código de gestos cuja significação simbólica não é de modo algum evidente, desde o início, para o próprio autor; eles só recebem essa significação depois de inúmeras tentativas e experiências, em contextos

múltiplos. [...] Cada um [gesto] é um acontecimento em si e por assim dizer um drama em si. [...] [Kafka] priva os gestos humanos dos seus esteios tradicionais e os transforma em temas de reflexões intermináveis (Benjamin *apud* Piglia, 2006, p. 46).

Se em Kafka tem-se os gestos descritos nos textos, que se transformam continuamente em reflexões, McKean não se limita somente à palavra, mas utiliza da fotografia, pintura, colagem, escultura, *layout* etc. A linguagem como fuga do biográfico e inserção neste espaço de reflexão, ou, na linguagem do próprio artista, de objeto tangível passível de ser drenado o pensamento. São contextos múltiplos que possibilitam estas reflexões.

Em suma, se Kafka utiliza dos diários para descobrir-se leitor da própria realidade, McKean constrói sua obra em linguagens híbridas, mas com fim similar. A diferença, talvez, seja a de que McKean também ilustra textos de outros autores, como é o caso de “Violent Cases” (2014), de Neil Gaiman, ou mesmo as capas de Sandman, como se observa em “Capas na areia” (2012). Isso significa que os objetos tangíveis não se resumem somente ao exercício pessoal de ficção, mas também aparecem circunscritos no seu ofício como ilustrador e quadrinista de outros roteiristas. Trata-se de uma terceirização do próprio processo de transcrever experiências, mesmo que essa terceirização passe especificamente pela sua mão.

3.2 PARA ALÉM DE SI, A OBRA

Se em “Cenas Marcantes” (2012) tem-se os relato-poemas como um exercício similar ao diário que permite mensurar o alcance do salto da experiência para o objeto tangível, as outras obras de McKean analisadas neste trabalho permitem perceber a obra para além do biográfico. Embora as capas também apresentem relatos pessoais, pode-se investigar de que modo a obra se revela (ou não) em dois trabalhos distintos do quadrinista: “Violent Cases” (2014) e “Black Dog: os sonhos de Paul Nash” (2016).

No primeiro caso, como dito, a obra foi roteirizada por Neil Gaiman e marca a inserção de ambos os artistas no mercado britânico de quadrinhos. Como foi seu primeiro título publicado, poderia se considerar um livro que apresenta não apenas o início da carreira de Dave McKean como um exemplar do início da construção pública da sua obra.

O livro conta a experiência de Neil Gaiman durante a infância, quando seu pai o leva para visitar um osteopata que, supostamente, trabalhara para o famoso gângster norte-americano Al Capone. Após perguntar para o pai sobre o homem, a narração parte para uma

investigação memorialística, de modo que ficção e realidade se misturam em um exercício de fabulação infantil e relato enviesado.

Poderia se dizer, neste caso, que o livro possui uma autoria centrada em Neil Gaiman, uma vez que a história é sobre sua infância e a própria narrativa apresenta Gaiman desenhado no início da história. Contudo, teria que ser ignorado o fato descrito no primeiro capítulo deste trabalho, que afirma a relação mútua entre plano de expressão e plano de conteúdo, de modo que um influencia o outro diretamente.

Neste caso, se considerar a quadrinização e o processo de elaboração do multirrequadro como pertencente também à McKean, seu olhar e influência começam a ter escopo mais robusto na elaboração e discurso do livro. Ele é quem decide determinadas escolhas estéticas e opta por um nível mais realista ou menos realista na representação, conforme o momento e salto da memória para a ficção.

Talvez isso fique evidente, que se trata também de um projeto pessoal, quando se vê a dedicatória de McKean que abre o livro: “Para meu professor, Malcom Haton. Viu? Era disso que eu estava falando quando disse ‘quadrinhos’.” (McKean, 2014, p. 4). Ao tomar para si a conceituação de uma possibilidade de quadrinhos, ele assume para si também a autoria. O livro é também seu, criação sua, ainda que parta de um roteiro de outrem.

Mas o que podemos atribuir à McKean neste livro? Neil Gaiman descreve na introdução original do livro, em 1987), o que o fez se encantar pelo trabalho do artista plástico, mas também como deixou-o encarregado de dar vida ao *layout* e, conseqüentemente, à própria quadrinização:

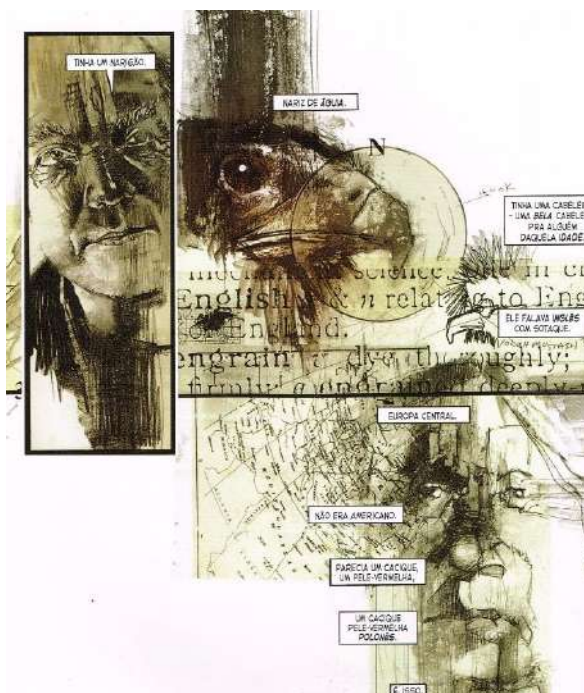
Uma das coisas que mais me impressionava no que eu tinha visto dos trabalhos de Dave, até então, fora sua capacidade de fazer a maioria dos contemporâneos comer poeira no desenho, era sua perspectiva de narrativa e design. Eu sabia que, se era para escrever algo que ele fosse desenhar, que deixaria ele contar a história, deixaria ele descobrir a progressão dos quadros. Pois bem. Eu ficava com as palavras; Dave ficava com os desenhos (Gaiman, 2014, p. 54).

Desta forma, torna-se imprescindível relacionar a criação do quadrinho à McKean, sobretudo pela própria natureza sistemática do quadrinho. Se a unidade mínima, como visto em Groensteen, é o quadro e seu multirrequadro parte essencial deste sistema, ou a própria estrutura que faz uma história em quadrinhos, não é exagero dizer que, como quadrinhos, “Violent Cases” está mais próximo, em linguagem, da visão de Dave McKean do que à de Neil Gaiman.

Evidentemente, não se exime aqui a relevância do roteiro e da narrativa desenvolvida *a priori* pelo escritor, mas coube à McKean aproximar este relato do que o faria ser, de fato, uma história em quadrinho, recorrendo ao multirrequadro e construindo artrologicamente o que seria a narrativa.

Mas, ainda que não se recorre aos paratextos para compreender o papel de McKean na construção de “Violent Cases”, é possível perceber elementos estéticos das páginas que aludem ao que foi visto como parte do idioleto estético do artista. Alguns destes elementos apareceriam anos depois, por exemplo, em seus relatos biográficos ou narrativas criadas unicamente por ele. É o caso da página abaixo (Figura 26).

Figura 26 - Representação e referência



Fonte: Neil Gaiman e Dave McKean (2014).

A página acima apresenta elementos reconhecidos como parte da obra de McKean, como a multiplicidade de representação e um *layout* incomum, sem muitos requadros e com as imagens se sobrepondo. A sobreposição, por exemplo, aparecerá novamente em páginas de “Sinal e Ruído” (2011), nas capas de “Sandman”, apresentadas em “Capas na areia” (2012), em várias histórias de “Cenas Marcantes (2012)” e em “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018).

A repetição destes elementos auxilia na compreensão de que, embora seja a primeira obra em quadrinhos feita por McKean, já se evidencia parte do seu idioleto estético, isto é, a

forma como ele utilizará a forma de expressão própria dos quadrinhos para apresentar os discursos provenientes de cada projeto.

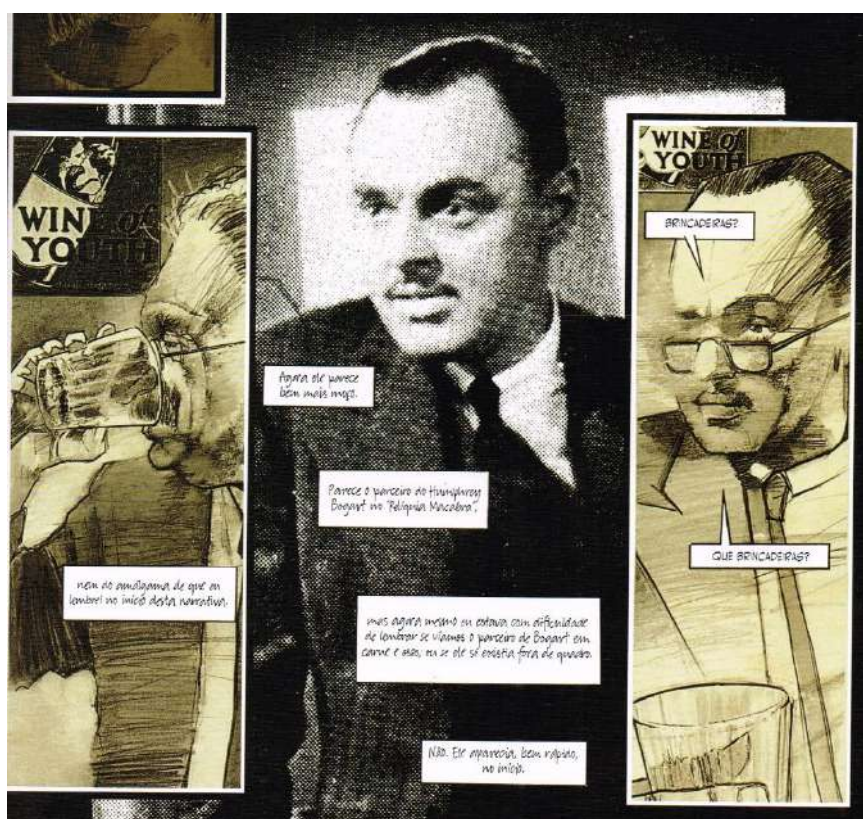
Além disso, “Violent Cases” (2014) aproxima a estética de McKean da sua própria construção de obra, quando investigará os limites da realidade e ficção no *continuum* da artrologia dos quadrinhos, mesclando seus relatos pessoais e as histórias, mas também os registros fotográficos (ou documentais) com os desenhos e outras formas de representação.

Outra evidência de um idioleto estético que reforçará a utilização da linguagem dos quadrinhos na aproximação com a obra, se dá na repetição do ícone com fotografia e desenho. Se em “Cenas Marcantes” (2012), o artista plástico expõe elementos diários que serão exportados para as histórias, como o balão que virará elemento narrativo na história seguinte, ou sonho com a esposa que se transformará em uma narrativa atormentada por um pesadelo, em “Violent Cases” a apropriação da realidade é explorada na repetição da referência.

Isso porque a referência visual que McKean utilizará não apenas é apresentada em quadros como elemento narrativo artrológico, mas é repetido. Se, ao invés dele utilizar a fotografia como matéria narrativa, ele também desenha a personagem no quadro seguinte, com o mesmo enquadramento e pose da figura anterior, não se trata de alterar entre formas de representação, mas notabilizar o elemento referencial. Em suma, McKean mostra a imagem que utilizou como referência e, logo em seguida, mostra o desenho que é resultado disso. Ele justifica o próprio ato narrativo: “aqui está a origem da história”.

O exemplo mais evidente está na página abaixo, quando, no meio da revisitação da memória, o narrador tenta descrever a imagem do osteopata e percebe que a memória talvez o tenha traído e a caracterização inicial não diz respeito ao que descreverá em seguida. O que McKean faz, neste caso, é fazer o mesmo que o narrador – ser honesto com o processo de ruptura pelo qual a narrativa agora será conduzida. Muda-se a referência, então ele apresenta uma fotografia da pessoa da qual retirou as características da nova versão da personagem. A artrologia da cena dá conta de explicitar a narrativa e o ato do desenhista de procurar uma nova referência. Este é o novo osteopata.

Figura 27 - A nova forma do osteopata (a fotografia-referência)



Fonte: Neil Gaiman e Dave McKean (2014).

Os saltos entre registros (fotografia e desenho) e a exposição do ato de criação ficcional não só representa o idioleto estético, como dito, mas também da obra. Nisso, “Cenas marcantes” (2012) apresenta um pouco mais deste constructo, pois expõe interesses do próprio artista e os elementos que surgem no salto para a impossibilidade da obra.

Um elemento constante é a presença de pássaros. A cena que apresenta o título de “Violent cases” (2014), como uma folha de rosto contendo o nome dos criadores, mostra a criança lendo algo no chão e, na parte externa, um pássaro voando. Como visto, as escolhas narrativas neste quadrinho ficaram à cargo de Dave McKean e, embora não apareça o mesmo pássaro mais vezes ao longo da narrativa, o símbolo se repetirá em “Cenas Marcantes” (2012), assim como diversas vezes em “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018), e em algumas capas de “Sandman: capas na areia” (2005). Embora não faça parte do *corpus* da pesquisa, convém ainda citar que há uma obra inteira que se utiliza do símbolo dos pássaros com Ave de rapina (2023), a mais recente obra de Dave McKean no circuito editorial brasileiro.

O que a constante repetição da imagem do pássaro mostra não é a conexão direta entre as narrativas, como se fizessem parte de um mesmo universo ou partilhassem o mesmo

mundo, mas a repetição icônica, o interesse semântico-visual da figura do pássaro e a constância de símbolos na perpetuação do que se denomina Obra.

Trata-se, portanto, de algo além da própria artrologia da história, mas também não pode ser resumida como idioleto estético, pois não resume a multiplicidade de entradas e saídas nos signos, isto é, com diferentes significados, temas ou representações. São lapsos da obra, a ressignificação constante de símbolos, marcas, temas, suportes, ou qualquer outro atravessamento possível na criação de McKean ao longo de suas peças.

Isso também se fortalece com a presença dos peixes, como dito anteriormente. A constante repetição do ícone passa por diversos temas e significados, resultando, inclusive, na sua inserção no texto de outrem – observado na sua insistência com Neil Gaiman durante a elaboração de Sandman. O interesse contínuo do artista pelos peixes, ora aparece como elemento figurativo, como cenário ou detalhe em colagens, ora se destaca em uma página dupla voando sobre o céu como um dirigível que anuncia a guerra (Figura 28).

Figura 28 - Peixe dirigível



Fonte: Dave McKean (2018).

A cena transforma o aeróstato em um peixe que sobrevoa a cidade de Paul Nash no dia do seu casamento. Sua escolha por utilizar o animal nesta situação pouco tem a ver com a história biográfica de Paul Nash, mas pode ser facilmente encontrada nos relatos de Dave

McKean em “Cenas Marcantes”, quando ele reflete sobre a capacidade dos peixes de adaptação, assim como o faz nos relatos de “Capas na areia”. Em suma, trata-se de McKean inserindo a si mesmo na história de vida do artista plástico britânico que pintou diversas cenas da primeira guerra.

Assim, tem-se o peixe em diversas instâncias. Elemento figurativo, símbolo de bombardeamento, elemento biográfico ou adorno semântico na construção visual do *layout*. Vários caminhos para a utilização do peixe como significante, significado e símbolo.

Talvez aproximações também possam ser feitas quanto ao conteúdo, mesmo que este se dilua em diferentes formas e significantes. A investigação sobre as memórias da infância, por exemplo, aparece em “Violent Cases” (2014), mas reaparecerá em “Cenas Marcantes” (2012), obra muito posterior e que não conta com roteiro de Neil Gaiman.

No primeiro caso, toda a história parte da premissa da seletividade do contar a história pessoal e da incapacidade da memória de se ater aos fatos, calcando-se na fabulação como elemento fundamental para possibilidade do relato biográfico. No segundo caso, o conto “Sua história” narra uma alegoria em que o pai de McKean lhe conta uma história que aparece na figura de um vidro.

Essa história (a do pai) passa a ser elemento fundamental para que ele vivencie o luto e perceba o passado interferindo em seu presente. Assim, a revisitação da infância é força motriz da narrativa. A conclusão dessa segunda história o fará ser ilustrador e criar livros. Em suma, sua infância – e a relação com pai, assim como em “Violent Cases – é o que o levou a ser escritor-ilustrador-artista e, assim, McKean passou a olhar para os filhos percebendo que também deixará algum tipo de legado com sua própria história e que talvez, um dia, deverá contar a eles sobre ela.

Duas obras, divididas radicalmente no tempo e em partes na autoria (a primeira é, como se sabe, atribuída à Neil Gaiman), mas igualmente explorando temas similares. Pode-se dizer que a primeira influenciou a criação da segunda e talvez o exercício biográfico de Neil Gaiman tenha ajudado McKean a destravar as próprias memórias, mas a verdade é que, quando se fala de obra, não a reduz à linha do tempo, mas à geografia dos encontros com os significantes e significados. São diferentes entradas e saídas geográficas-ficcionais; não lineares, mas em formas de fuga.

Para esta análise podem ser aproximados os estudos de Deleuze e Guattari no livro “Kafka: por uma literatura menor” (2002). O ensaio investiga a obra de Kafka sob a perspectiva de um judeu em território dominado por alemães. Escrever em alemão faz de

Kafka um subalterno da própria língua e, portanto, alguém desprovido da construção social-cultural do cânone literário daquela língua.

Assim, Kafka escreve em alemão, mas de outro lugar, de alguém que desloca a língua para outras formas e expressões. Trata-se de uma descaracterização cultural, um deslize para fora dos parâmetros e critérios consolidados na literatura tradicional daquela língua, expressando uma “outra consciência e de uma outra sensibilidade” (Deleuze; Guattari, 2002, p. 36).

Ao denominar a literatura de Kafka como literatura menor, Deleuze e Guattari (2002) utilizam o binarismo como parte de uma reflexão política e de descentramento do valor literário, atribuindo ao trabalho do escritor tcheco um valor coletivo e social maior do que possivelmente se vê nos grandes nomes da literatura nominada como maior.

Há um valor social significativo neste olhar. A literatura menor, para os teóricos franceses, situa-se, sobretudo, na língua utilizada pelas figuras de menor prestígio social e/ou aquelas em condições de exclusão por desterritorialização, tal qual o caso de Kafka, que tem seu lugar de origem invadido e uma nova língua ocupando seu falar.

Isso faz com que os discursos e estéticas oriundas deste lugar desterritorializado resulte sempre em uma literatura que é, acima de tudo, política:

[...] porque a consciência coletiva ou nacional é ‘frequentemente inativa na vida exterior e sempre em vias de desagregação’, é a literatura que se encontra encarregada positivamente deste papel e desta função de enunciação coletiva, e mesmo revolucionária: é a literatura que produz uma solidariedade ativa, malgrado o ceticismo; e se o escritor está à margem ou apartado de sua comunidade frágil, essa situação o coloca ainda mais em condição de exprimir uma outra comunidade potencial, de forjar os meios de uma outra consciência e de uma outra sensibilidade. (Deleuze; Guattari, 2017, p. 36).

Dave McKean pode não se enquadrar dentro dos parâmetros de uma possível arte sequencial menor. Não é um homem exilado ou desterritorializado por meio da guerra ou colonização, mas sente-se insatisfeito com sua produção frente ao modo hegemônico de produzir quadrinhos. Como visto, ele se irrita com o mercado e editores, foge da produção editorial quando cansa deste sistema, mas volta por sentir-se atraído pela linguagem.

Talvez seu modo político esteja aparente no modo como descreverá o que se espera de um quadrinista e o que almeja fazer – “era disso que eu estava falando quando disse quadrinhos” (McKean, 2014, p. 4). Embora não com a gravidade com que Kafka e outros produtores artísticos tenham vivido, McKean também se sente parcialmente deslocado dentro

do circuito de produção dos quadrinhos. Também produz um quadrinho menor, no início de sua carreira, e este modo de produzir o fará ir e voltar para a linguagem diversas vezes.

E, assim como em Kafka ou outros escritores/artistas que fogem do modelo canônico, este modo de McKean se sentir deslocado (talvez não desterritorializado), reage também ao seu olhar para os modelos de produção canônicas dos quadrinhos. Se os estudos dirão, como visto no primeiro capítulo, que a repetição de estruturas icônicas garante continuidade e possibilitam ao leitor reconhecer a narrativa por entre as lacunas, McKean explorará os limites das lacunas para muito além do tradicional. Os mesmos personagens podem ser representados de diferentes maneiras.

Desta forma, sua produção foge dos modelos hegemônicos ou dos cânones. Ainda que estude muito as formas de desenho, não são a fixação em modelos e estilos pré-estabelecidos que o artista plástico britânico lançará mão. Seus constantes estudos em fotografia, colagens, esculturas, desenho e design são unicamente para achar novos modos de expressão. Talvez, neste caso, seu exercício de criação é que seja desterritorializado, diferente da biografia do autor que cria. Assim como a literatura menor caracteriza a “desterritorialização da língua”, o trabalho de McKean procura desterritorializar as histórias em quadrinhos.

Essa força política, que Deleuze e Guattari encontrarão em Kafka também aparece, de outro modo em McKean, seja por seu esforço em desterritorializar o sistema dos quadrinhos ou na própria exposição dos relatos-poemas de criticar os modelos vigentes e os sujeitos que trabalham para manutenção destas forças políticas maiores.

Podemos identificar a política de McKean na citação abaixo:

Esse distanciamento de alguns anos me permitiu ter uma visão mais crua e clara de tudo
e cheguei a resultados
e as conclusões são bastante diretas
primeiro: winsor mccay não era ótimo?
quero dizer
ótimo
segundo: tem havido um número extraordinário de becos sem saída completamente redundantes
terceiro: diferentemente da indústria musical que para mim parece um cubo mágico hiperativo e obsessivo – as malditas cores são as mesmas mas estão sempre em uma ordem um pouco diferente, e agora uau, isso vai ser grande – a indústria dos quadrinhos parece temer patologicamente mudanças (McKean, 2012, p. 10).

O artista, no relato-poema, parece compor um ensaio político sobre a linguagem e seu lugar como indústria. Está acionando o homem-máquina, que Deleuze Guattari encontrarão também em Kafka:

Um escritor não é um homem escritor, é um homem político, e é um homem máquina, e é um homem experimental (que cessa, assim, de ser homem para devir macaco, ou coleóptero, ou cão, ou camundongo, devir-animal, devir-inumano, pois em verdade é pela voz, é pelo som, é por um estilo que a gente se torna animal, e seguramente por força da sobriedade) (Deleuze; Guattari, 2017, p. 16).

Dave McKean não é escritor (somente), mas também escreve poemas que são relatos, assim como também é um ilustrador que faz esculturas, um escultor que faz fotografias, um músico que faz quadrinhos. A desterritorialização, em seu caso, ocorre com um devir que é entre linguagens; de ser artista para devir-escultor, ou para devir-fotógrafo, ou para devir-poeta, ou, em resumo, em sua tentativa política de descrever outro modo de produzir arte sequencial, um devir-quadrinista.

E tal qual a sobriedade encontrada em Kafka, seus trabalhos também procuram “conteúdos e expressões formalizadas em graus diversos como por matérias não formadas que nela entram, dela saem e passam por todos os estados” (Deleuze; Guattari, 2017, p. 16).

Em “Black Dog: os sonhos de Paul Nash” (2018), a caracterização de Paul Nash irá variar em estilo, tom e cores, mas também os símbolos sobre a vida do pintor encontrarão maneiras distintas de entrar e sair. O cão é violento e sinal de mau agouro, é a personificação da guerra, mas também é companheiro e, em um dos sonhos, é uma roupa vestida pelo próprio Paul Nash.

Neste caso, o devir-animal é evocado para descrever a vida do artista plástico da primeira guerra e toda a sua biografia será realizada por entradas e saídas não lineares, mas pela figura do sonho, que revisita pelo viés onírico a guerra, a biografia, a história, a percepção subjetiva de tudo isso e, por fim, o próprio autor da biografia. Não é a liberdade, como visto com Deleuze e Guattari, mas a procura desses espaços, a tentativa de encontrar as linhas de fuga.

Mesmo quando descreverá a biografia de Paul Nash, o homem político não deixa de exercer o seu modo de fazer quadrinhos menores. A inserção da fotografia está presente, assim como as colagens (com jornais reais) nos pontos históricos, a variação do layout, ora com sarjeta, ora sem, e a variação de traços, estilos e materiais de desenho. A arte-finalização mudará de acordo com o sonho ou de acordo com a página – não são linhas de fuga somente diegéticos, mas elementos formadores de McKean – “são os estados de desejo,

independentemente de toda interpretação. A linha de fuga faz parte da máquina” (Deleuze; Guattari, 2017, p. 17).

Há outro indício que ajuda a compreender a linha de fuga em Kafka e sua relação com McKean, principalmente quando os filósofos descrevem o interesse de Kafka em matérias sonoras como algo não pertencente à esfera do conteúdo, mas somente à forma. Uma ratinha que canta um som inaudível, cachorros que cantam sem o leitor saber como – o interesse em diversas obras do escritor tcheco é explorar a matéria sonora não como música, mas como ruído.

De modo similar, McKean parece compor uma espécie de linha de fuga com o todo de sua obra, de modo que em diferentes livros se encontra a repetição de significantes dispostos em ambientações e com propósitos diferentes, mas sempre numa intenção maior do que a artrologia restrita da obra, ou seja, a narrativa em si. É como se os significantes que quisessem fazer parte da obra. Nota-se isso em um dos poemas que descrevem o processo de execução do artista: “Um sonho persistente/deitado ao lado da minha esposa” (McKean, 2012, p. 101). O sonho se repete e McKean se vê obrigado a colocá-lo em uma disposição narrativa e atende a este chamado criando um quadrinho resultante dessa experiência.

É curioso perceber que esta história é resultado de um pedido, ou seja, de uma demanda de trabalho. É a máquina-escritor que agencia as demandas externas com sua percepção da realidade e seus desejos, conforme veremos a seguir.

um sonho persistente
deitado ao lado da minha esposa
levantando as cobertas enquanto ela dorme
com medo do que poderei ver
- historia feita para a bedeteca do museu [de lisboa]
aniversario de cinquenta anos
uma exposição em mil novecentos e noventa e oito
uma banda insana tocou na abertura [vitriol]
músicas incríveis engraçadas e assustadoras
as picapes no chão
samples de violoncelo em pequenas caixas musicais
mecânicas (McKean, 2012, p. 101).

A história original fora publicada em 1998, um ano depois do título que introduziria McKean no cenário de quadrinhos *mainstream*. O poema-relato divide o movimento interno e subjetivo e o externo-social. A primeira parte está com o alinhamento a esquerda e descreve a origem da história. Há um certo receio de levantar as cobertas porque sua imaginação cria um possível monstro que sairia daquele lugar.

Em seguida, tem-se um salto para a origem do pedido da história e o lançamento desta em território português. Ele descreve o ano, local, qual banda tocou e sua satisfação em aproveitar a música, descrevendo-a em vários detalhes, ainda que o acontecimento tenha ocorrido anos antes. Trata-se da máquina-autor em seu devir-músico ou devir-ouvinte. A palavra mecânica se isola no fim e parece ser relevante – música mecânica, feita com o maquinário ainda sem interferência de grandes atributos digitais.

A diferenciação do privado para o social revela parte do valor político de sua criação. A história é pessoal, mas tem função política e revela esse modo político de pensar os quadrinhos em diversas instâncias, inclusive com lançamento em uma bedoteca (como chama gibiteca em Portugal). Ocupar o espaço público, criar músicas mecânicas, explorar os quadrinhos em seu sistema para além do que costuma fazer, além dos “becos sem saída” (McKean, 2012, p. 10), são linhas de fuga do mercado e do sistema dos quadrinhos, dos desenhos e das várias formas de representação que costumam aparecer.

Pode-se também encontrar este valor político na construção artrológica e, portanto, na trama das histórias. O próprio exemplo supracitado mostra uma narrativa que, assim como na história do homem-pássaro que almeja voar, dispõe a narrativa não linearmente e em blocos em que uma parece pertencer dentro da outra, como uma boneca matrioska que carrega um círculo elíptico de influência, são histórias que influenciam a outra camada, mas não existiriam sem a primeira. Assim como sua ação política também descreve seu modo subjetivo de narrar em quadrinhos.

A história é distribuída em 31 páginas e narra a curiosidade de um homem em ver um pequeno escorpião que a mulher esconde em uma pequena caixa. Contudo, ao sondar o interior da caixa, enxerga a própria casa. Então, a sucessão de acontecimentos passa a explorar o interior da casa, mas com diversas mudanças sógnicas ou símbolos que se repetem com outros significados. O escorpião aparece tatuado no corpo da mulher; em seguida é projetado pelo seu crânio através de uma lanterna colocada no ouvido (por uma outra versão dela mesma), quando o homem se assusta com a tatuagem dela crescendo e cai dentro da caixa inicial, onde ele verá o mundo pelo olhar do escorpião.

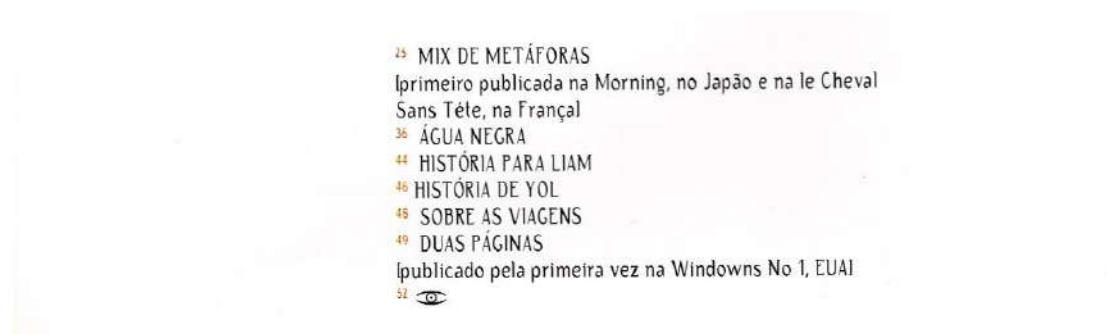
A imagem do escorpião passa por ele mesmo, volta para a esposa (como um corpo de escorpião deitado na cama) e vira até o alimento em seu prato. Diversas formas, significados e figurações perpassam a imagem do escorpião. Ele pode ser ela, o próprio McKean, alimento ou predador, tatuagem ou devaneio. São diferentes caminhos, linhas de fuga, deslizos de significante-ícone.

Isso vale para a casa e a caixa. A história se passa na casa, mas é apresentada como um elemento menor dentro da caixa, até voltar a possuir a caixa dentro dela. Inserções espaciais que possibilitam o encontro com diferentes esposas, McKean e escorpiões. São diferentes formas e conteúdos para a mesma história, caminhos distintos para vários significados narrativos. Todos são predadores e presas e vivem presos em uma casa com caixinhas-prisões.

O convite para uma publicação em uma bedoteca resultou em uma imagem pessoal com a esposa em diferentes níveis de significação narrativos. É um modo político de pensar não só o exercício dos quadrinhos, mas a própria vida privada. Isso, por sua vez, também se reflete em uma história não linear e com diversas adjacências narrativas – como um labirinto elíptico de uma só história.

Este resultado não convencional também aparece em outras histórias. A história já citada, que mostra o homem que desejava voar, destoa de outras histórias por possuir um título que não é palavra, mas imagem. É um olho – um olho que reaparecerá diversas vezes na narrativa, mas também já aparecia como ícone no sumário do livro (Figura 29).

Figura 29 - Sumário de Cenas Marcantes



Fonte: Dave McKean (2012).

O sumário se divide em três partes, acompanhando a imagem posterior de três botões que descrevem visualmente a divisão. A história em questão faz parte do segundo segmento, mais especificamente na página 52. O título da história, então, aparece como um olho – símbolo presente na maior parte da história; e foge da concepção tradicional de título narrativo.

Este também parece colaborar com a noção de campo expandido, apresentada anteriormente, quando ele explora essas diferentes formas de representação. Contudo, discorre também sobre o valor da imagem frente à uma sociedade que vê na palavra sua única forma de valoração – nem todo título precisa ser palavra, mas pode ser imagem (desenho ou

fotografia ou colagem), ou até mesmo um mix das duas formas de expressão. Também é um ato político.

Tal característica foi observada na forma como o autor descreve a própria biografia, dividindo sua imagem em diferentes quadros, apropriando-se do sistema dos quadrinhos para falar de si mesmo. O texto da biografia também foge ao tradicional e é feito em poemas. O título do livro mostra bocas descrevendo foneticamente as palavras “Cenas Marcantes”.

Em suma, não parece apenas desvios puramente estéticos, mas formas de atuação política que inibem a soberania da palavra e optam por narrar em diferentes níveis de atuação entre palavra e imagem, tal qual se percebe com os livros ilustrados e as descrições iconoverbais de Nikolajeva e Scott (2011).

Há outros elementos que aludem a percepção da vida privada e esfera pública nos trabalhos de McKean. A sua constante procura pela expressão/significante peixe, por exemplo, parte desde seu olhar sobre os peixes no quintal do seu estúdio, como visto em “Cenas Marcantes” (2012), até o cenário de guerra que tem como dirigível o mesmo significante.

O que este salto parece fornecer não é uma metáfora ou alegoria única sobre peixes, mas deslizos de significado que partem da vida particular do artista para a ação política sobre a guerra. Mesmo quando não descreve a própria história, mas a de Paul Nash, o peixe terá outro papel – não a da resiliência tediosa no lago, como descreverá em “Cenas Marcantes”, mas a de uma força bélica que sobrepõe à cidade e interrompe o casamento do artista plástico biografado. São forças antagônicas, mas com o mesmo peso de significante. São ações políticas fractais.

3.2.1 Variação entre Livros

E assim poderia se identificar em todas as peças analisadas neste texto, um esquema que resume a estética e política de sua obra. Destacam-se os pontos:

- Hipercodificação incomum do sistema dos quadrinhos

Para este tópico, somou-se à quantidade de páginas e separou-se a porcentagem de variação do sistema em novas configurações, sejam ela na ordem de conteúdo ou forma. Assim, a porcentagem de páginas com variação do sistema em cada história foi indicada no gráfico adaptado para uma escala decimal de 0 a 10.

- Diferentes representações dos mesmos personagens

Considerando a quantidade de personagens, somou-se a ocorrência de transição de significante ao longo da história. Assim, cada personagem representa uma porcentagem, ao passo que essa porcentagem se soma à quantidade final. Por exemplo, se há 4 personagens, cada um representa 25% e se sua representação se altera ao longo da história, ele representa 25% na soma total.

- Repetição de significantes (conjunto da obra)

Neste tópico, levantou-se, durante a leitura das histórias em quadrinhos de Dave McKean, todos os significantes repetidos, duas ou mais vezes, nas diferentes peças. Assim, achou-se os seguintes significantes (ou modos de representação): Peixes; Aves; Rostos sem definição ou sem olhos; Imagens abstratas; Ênfase nos olhos (ou olhos fora de um crânio); Árvore ou detalhes que remetem à árvore. Cada um desses seis tópicos representa 16,6% do todo, de modo que cada aparição do significante no quadrinho, somou-se o equivalente da porcentagem na soma total. Assim, em “Violent Cases” (2014), por exemplo, há a ocorrência de dois dos significantes supracitados. Sua porcentagem, no tópico de repetição de significante, foi de 33,3% na soma total.

- Repetição de conteúdo (conjunto da obra)

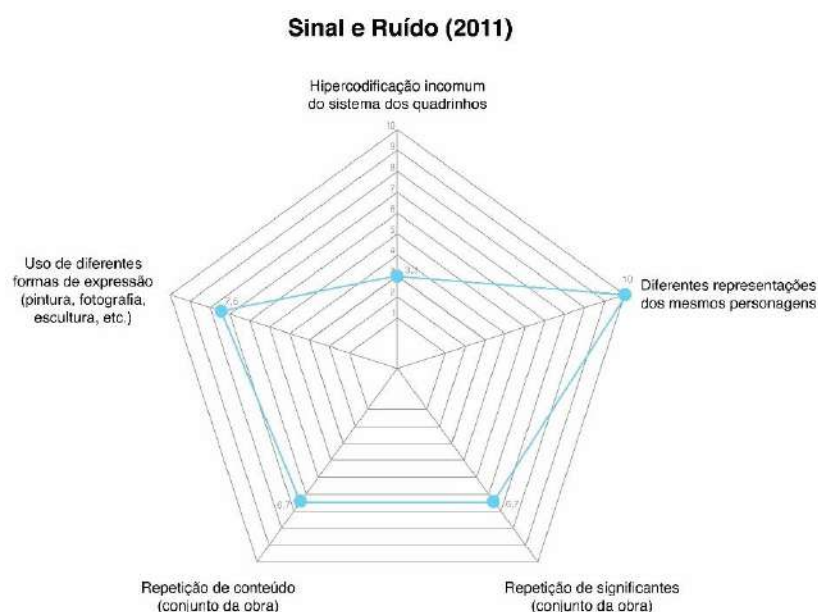
De modo similar ao tópico de significante, encontrou-se os temas mais comuns na construção de obra de Dave McKean, também com seis elementos mais repetidos, com duas vezes ou mais. São eles: Memória ou passado; Fabulação; Incapacidade de compreender a própria obra / necessidade de criar; Infância; Liberdade; e Paternidade. O cálculo seguiu a mesma base do tópico anterior, com cada um desses conteúdos representando 16,6% por cada aparição na história em quadrinho analisada.

- Uso de diferentes formas de expressão

Embora pudéssemos alocar este tópico junto à hipercodificação ou o conjunto de significantes (pois a técnica também pode influenciar os significantes), optou-se por dedicar um tópico exclusivamente aos modos de variação, uma vez que eles são fundamentais para entendermos os desvios de código e mutação do sistema de quadrinhos na construção de obra do artista britânico. Os elementos são: Desenho ou pintura; Fotografia; Escultura; e Colagem. Assim, cada um desses elementos representa 25% em cada aparição dentro da história em quadrinho.

Todos esses elementos podem ser identificados nas diferentes peças que compõem a obra de McKean, em diferentes níveis e intensidades. A Figura 30 auxilia na compreensão desta movimentação na obra.

Figura 30 - Gráfico de análise da obra em Sinal e Ruído (2011)



Fonte: O autor.

Ainda que “Sinal e Ruído” seja uma narrativa escrita por outro autor, ainda podem ser observados traços do idioleto estético de McKean, principalmente na variação de representação das personagens e diferentes formas de expressão, com fotografias, pinturas e colagens, exceto esculturas. Os três personagens principais também variam na forma

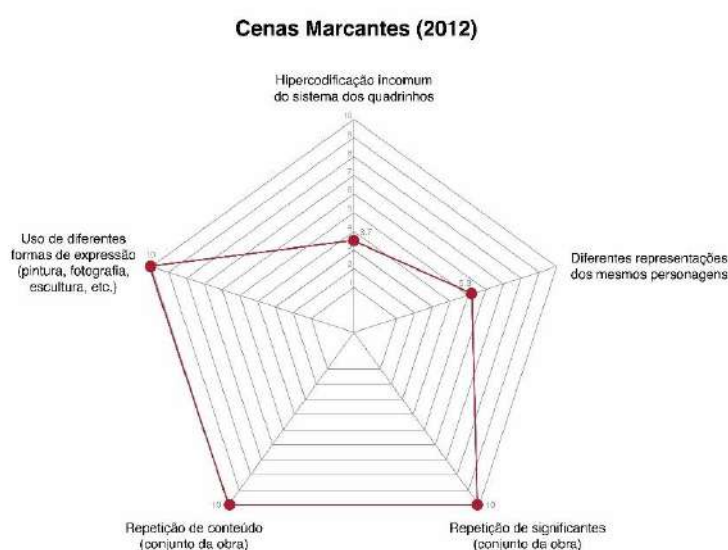
representação, mostrando uma forte marca da distinção dos quadrinhos de Dave McKean em comparação com o sistema tradicional dos quadrinhos.

É interessante notar, como dito, que alguns temas e significantes comuns na obra do artista plástico também aparecem neste livro, talvez sendo a célula motivadora ou referencial dos conteúdos ao longo dos livros, ou talvez até por influência da sua participação. Os significantes, por exemplo, são constantes neste livro, como rostos amórficos, imagens abstratas, ênfase em olhos com destaque narrativo e a presença de aves, algo contínuo na obra de McKean.

Isso evidencia o quanto, mesmo não sendo considerado o roteirista da peça artística, a obra também pertence ao espectro da criação de obra de Dave. Ele também é autor de “Sinal e ruído” (2011) e a peça artística também faz parte dessa produção que se estende por toda a vida.

Convém destacar uma distinção curiosa. Neste livro, como dito, a variação de representação dos personagens é de 100%, isto é, todos personagens variam no modo de representação, seja por estilo de desenho, fotografia ou colagem. Ainda que seja um traço distintivo da obra de McKean, esta porcentagem é maior neste livro do que em “Cenas Marcantes” (2012), livro que é todo construído em momentos diferentes e com relatos pessoais (Figura 31), algo ainda mais próximo da biografia do artista.

Figura 31 - Gráfico de análise da obra em Cenas Marcantes (2012)



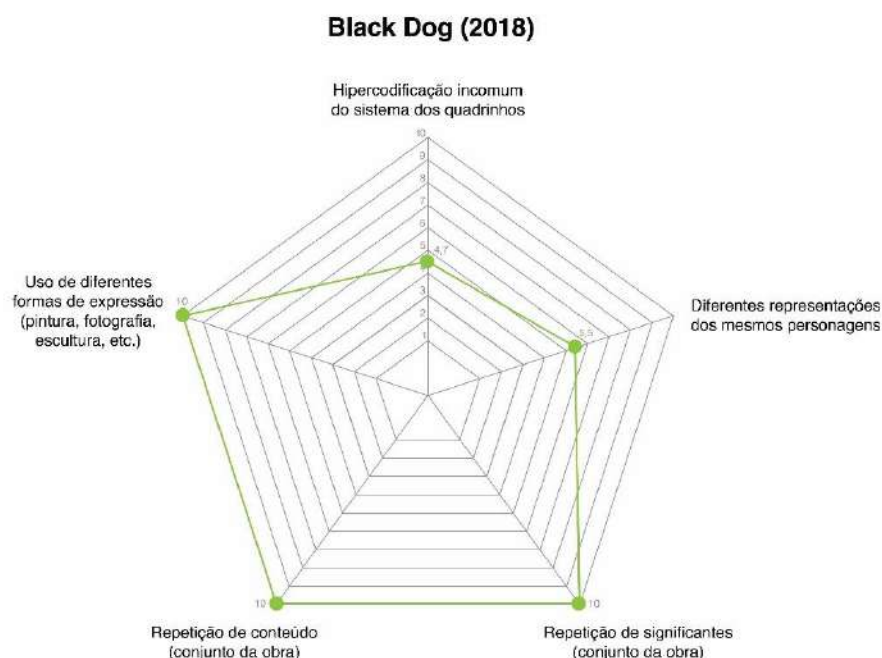
Fonte: O autor.

Por se tratar de um livro bastante pessoal e com relatos autobiográficos, ele quase serve como base para compreender os conteúdos e significantes que mais se repetem e servem como âncoras do processo de criação da obra de McKean. Nota-se que a porcentagem de páginas que se utilizam de uma hipercodificação incomum do sistema dos quadrinhos é baixa (36,96%) se comparada com outros quadrinhos feitos pelo artista.

Essa distinção revela dois pontos centrais da obra de McKean: a hipercodificação incomum do sistema dos quadrinhos e a variação de representação de personagens são mais frequentes em obras mais extensas, nomeadas mercadologicamente como *Graphic novels*. Em “Cenas Marcantes” (2012) são apresentadas diversas histórias, escritas ao longo de 10 anos, e essas histórias são curtas, por isso, haveria, possivelmente, uma maior dificuldade de manter os pontos de ancoragem com uma variação tão grande. Neste caso, o leitor ou leitora teria maior dificuldade em estabelecer uma conexão clara entre as lacunas e poderia desenvolver um ruído na comunicação.

Isso fica mais evidente, por exemplo, na Figura 32, na análise de “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018).

Figura 32 - Gráfico de análise da obra em “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018)



Fonte: O autor.

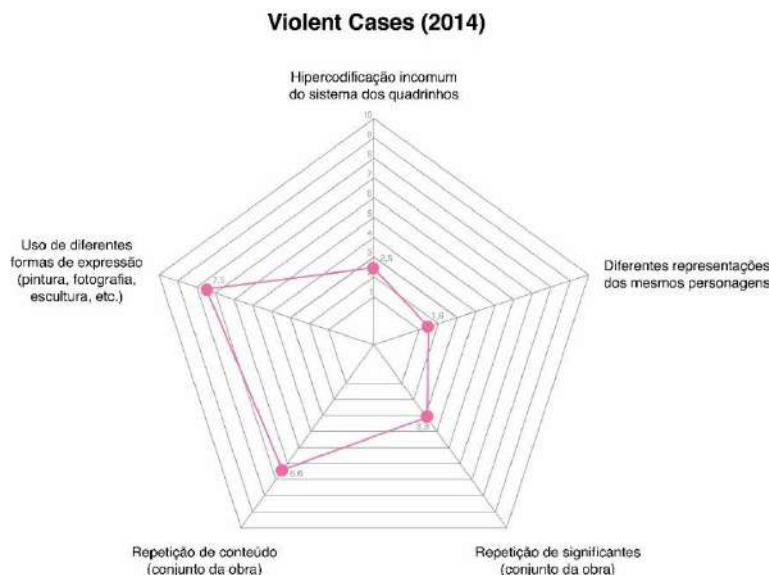
Há uma distinção importante de “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018), com “Cenas Marcantes (2012)”, que faz com que as diferentes representações dos mesmos personagens sejam similares em ambos. Optou-se por manter a lógica de quantidade, assim, no segundo livro, dos 9 personagens, 5 sofrem variação na representação, resultando em uma porcentagem de 55,5%. Contudo, se considerados os personagens com maior aparição ou ênfase, como o protagonista, a esposa e o próprio cão, essa porcentagem iria para a maior entre os livros, visto que há personagens secundários e com pouca aparição no romance gráfico.

Em “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018), tem-se a maior porcentagem de hipercodificação incomum do sistema dos quadrinhos. É curioso notar que, sendo a última peça produzida entre todas as analisadas neste trabalho, tem 47,50% de páginas com uso incomum do multirrequadro. Ele representa uma “evolução” da sua estética, dentro deste tópico, que será visto no último comparativo (Figura 34).

Talvez o tópico mais significativo neste livro, assim como em Cenas Marcantes (2012) se dá na repetição de significantes e significados que se repetem na obra de McKean. Sua peça mais pessoal, com relatos biográficos, tem os mesmos temas que “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018): memória ou passado; fabulação; incapacidade de compreender a própria obra ou necessidade de criar; infância; liberdade; e paternidade.

As outras peças que compõem o *corpus* deste trabalho também apresentam alguns destes temas, mas com menor intensidade ou em menor número. É o caso, por exemplo, de “Violent Cases” (2014).

Figura 33 - Gráfico de análise da obra em Violent Cases (2014)



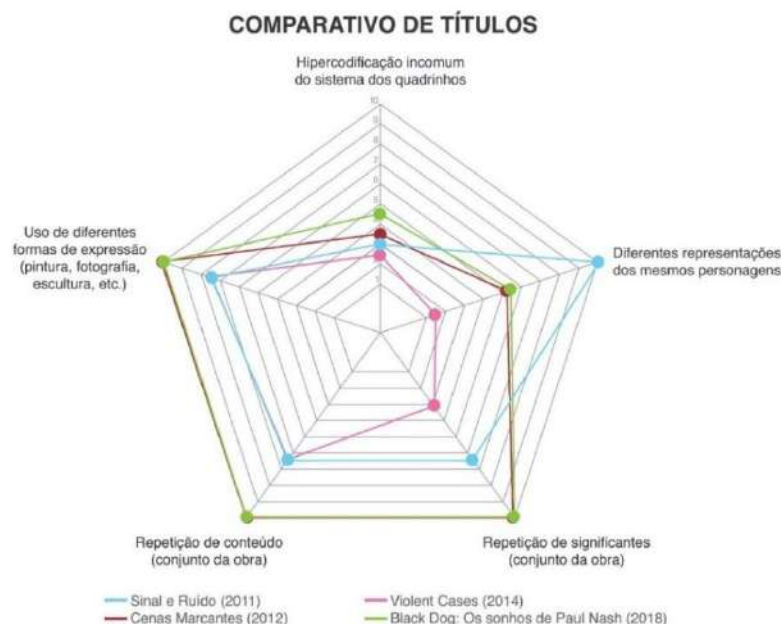
Fonte: O autor.

No livro em questão, a porcentagem mais significativa está no uso de diferentes formas de expressão, excetuando, neste caso, a escultura. O livro também aborda conteúdos frequentes na obra de McKean, mesmo este não contando uma história própria, mas um relato semibiográfico do escritor Neil Gaiman. Sendo a primeira obra da parceria dos dois, é fundamental compreender que, mesmo quando ilustra livros de outros escritores, McKean mantém-se dentro do campo semântico do que construirá ao longo da obra. Este primeiro título também apresenta alguns significantes comuns da obra de McKean, como a presença de pássaros e rostos amórficos, resultando em 33,3% das expressões comuns de sua obra.

Um aspecto de menor presença neste título se dá na variação de representação. Há poucos personagens no livro e, quando aparecem, costumam ter a mesma forma de representação no desenho, com exceção do osteopata que muda a aparência arbitrariamente, mas é anunciado pela narração biográfica, denunciando a incapacidade da memória de ter certeza das coisas. É algo pontual e o livro esclarece, diferente do que se encontra em “Sinal e Ruído” (2011) e “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018), em que há uma variedade mais significativa ao longo da narrativa e que não se justifica pela narração, apenas acontece de acordo com a trama ou atmosfera pretendida.

Um comparativo entre as peças artísticas lança luz mais concentrada para entender a evolução e distinção das propostas dos livros analisados.

Figura 34 - Gráfico de análise de comparativos das obras



Fonte: O autor.

Algumas distinções esclarecem a projeção gradativa de alguns aspectos e particularidades de formato. Quanto à hipercodificação do sistema dos quadrinhos, por exemplo, há um aumento gradativo na experimentação da linguagem que acompanha os anos de publicação dos livros. “Violent Cases” (2014) é o primeiro título publicado por McKean para o mercado editorial (apesar da obra ter uma edição posterior no Brasil) e apresenta a menor porcentagem neste tópico, 25%. O número cresce oito pontos percentuais em “Sinal e Ruído” (2011), apresentando 33%. O aumento continua nos títulos seguintes, sendo “Cenas Marcantes” (2012), 36,96% e “Black Dog: os sonhos”, de Paul Nash (2018), 47,50%. Trata-se, portanto, de um aumento na experimentação da própria natureza da linguagem, o que reflete o caráter de sua obra de exploração do campo expandido e da atuação política do seu trabalho dentro do mercado editorial dos quadrinhos.

Outro traço distintivo está na variação de representação das personagens. O que mais se destaca é “Sinal e Ruído” (2011), embora o número menor de personagens contribua para isso. Ainda assim, a variação é extrema e pouco justificada pela narração, o que atribui caráter simbólico para o visual e quadrinho, não dependendo de explicações pontuais. Isso também explica que não se trata somente de histórias mais longas, uma vez que “Violent Cases” (2014) também é uma história mais longa, mas tem a menor porcentagem de variação (16,67%).

Interessante notar que há um salto diferencial entre as obras não escritas por McKean e as que foram criadas unicamente por ele. Entre os tópicos uso de diferentes formas de expressão, repetição de conteúdo e repetição de significante, todas as obras escritas e desenhadas por ele têm um algo grau de assimilação com os temas, imagens e técnicas que ele construiu ao longo de sua obra. Isso evidencia que, embora também haja traços de sua autoria nas obras escritas por Neil Gaiman, há uma disposição maior de acionar os códigos, temas e técnicas que são do seu interesse quando ele tem domínio total da narrativa.

Cabe aqui fazer uma distinção da referência de Barron Storey no trabalho de McKean e na sua relação com o roteiro de outros autores e que são desenhados por ele. Gilberto de Castro em “Discurso citado e memória: ensaio bakhtiniano sobre Infância e São Bernardo” (2014) discorre sobre a teoria da enunciação estabelecido pelos estudos de Bakhtin, Voloshinov e outros pesquisadores. Para ele, o discurso citado, “a arte de nos reportarmos à palavra alheia” (2014, p. 32), é tema basilar no processo enunciativo, pois evidencia a presença dos discursos de outros no processo enunciativo de qualquer enunciador.

O teórico perceberá que o discurso citado não apenas revelará este aspecto extralinguístico das interações, como também influenciará a estrutura sintática da construção do enunciado, fazendo com que as diferentes formas de citação (discurso direto, discurso indireto, discurso indireto livre) transpareçam, em maior ou menor grau, a presença significativa de outrem nos discursos.

Poderíamos emprestar este modelo teórico para refletir sobre a construção de uma obra em quadrinhos, sobretudo quando realizada com a parceria entre um roteirista e um ilustrador. A referência ao trabalho de Barron, por exemplo, pode ser visualizada na composição visual das páginas de McKean, funcionando como uma referência indireta, quase como um discurso estético que influencia o modo do artista britânico enxergar a arte e a produção. É resultado de um idioleto estético que influencia a criação de outro.

O mesmo não pode ser dito sobre a presença de um roteirista no processo de criação. Este influencia diretamente sobre o resultado do anunciado que é a HQ. Desta forma, empresta-se a metodologia utilizada por Castro (2014) no uso da teoria de Voloshinov e Bakhtin, para analisar este fenômeno. Se para os pensadores russos, o discurso citado é aspecto nodal, o mesmo pode ser dito na relação entre escrita e desenho no processo de criação de obras como “Sinal e Ruído” (2011) e “Violent Cases” (2014).

Pode-se evocar esta metodologia, pois o caso também se configura como “um discurso sobre o discurso, uma enunciação sobre a enunciação” (Bakhtin; Voloshinov apud Castro, 2014, p.39). O gênero discurso roteiro de quadrinhos é lido, interpretado e deslocado

para outro gênero, a saber, a história em quadrinho em si (ou à estrutura deste sistema). São processos enunciativos que derivam e ramificam em outros caminhos.

Evidentemente, não se trata de um mesmo caso, pois é comum que o roteirista e o desenhista trabalhem junto na interpretação do primeiro enunciado, o roteiro, contando muitas vezes com a intervenção de um editor ou de outros pares que contribuem para a realização do quadrinho. A presença do discurso do primeiro enunciado está muito presente no resultado da obra, mas não se pode ignorar outros aspectos semânticos naturais do desenho. Este outro discurso, o desenho, tem caráter fundamental no quadrinho e, como vimos com Groensteen, tem supremacia dentro do sistema.

Assim, embora não tenhamos aspectos formais que evidenciam a presença de um discurso de terceiros, como acontece com o texto verbal, poderíamos dizer que, do mesmo modo que a linguagem verbal tem, na natureza do seu processo enunciativo, a presença do discurso de outrem, a HQ, sobretudo quando criada na parceria entre roteirista e ilustrador, carrega essencialmente o encontro de dois ou mais discursos. Dois ou mais porque podemos considerar o roteiro, a interpretação do ilustrador e as resoluções decididas após fases de criação, como esboço, layout etc. Em resumo, poderíamos dizer que a parceria na criação de uma HQ a torna um enunciado explicitamente dialógico.

Pode-se encontrar outra maneira de compreender a estrutura dialógica da HQ, emprestando, desta vez, o conceito de autor-modelo criado por Umberto Eco (1994). De acordo com ele, todo texto narrativo é uma comunicação assíncrona e, portanto, exige que existam modelos de transição de um para outro sujeito presente na relação dialógica.

O autor italiano explicitará que todo leitor realiza apostas, isto é, escolhe caminhos e bifurcações interpretativas presentes dentro de cada história. Contudo, estas escolhas não são arbitrárias e muito menos contam com o bom senso da escolha de um leitor empírico. Ao contrário, o leitor segue diretrizes presentes no texto e que o auxiliam a escolher caminhos que ele denomina como razoáveis. Essa interação se dá pelo leitor-modelo e pelo autor modelo.

O leitor-modelo se difere no leitor empírico na medida que este leitor idealizado pelo texto, que segue os comandos dados pelo discurso para que suas antecipações e elocubrações sejam condicionadas pela voz que constrói este leitor ideal, a saber, o autor-modelo. Para o pensador italiano, é preciso distinguir a organização textual, escolhas realizadas para conduzir o leitor, da voz do narrador e do autor biográfico. Autor-modelo, portanto, é definido por ele como:

[...]

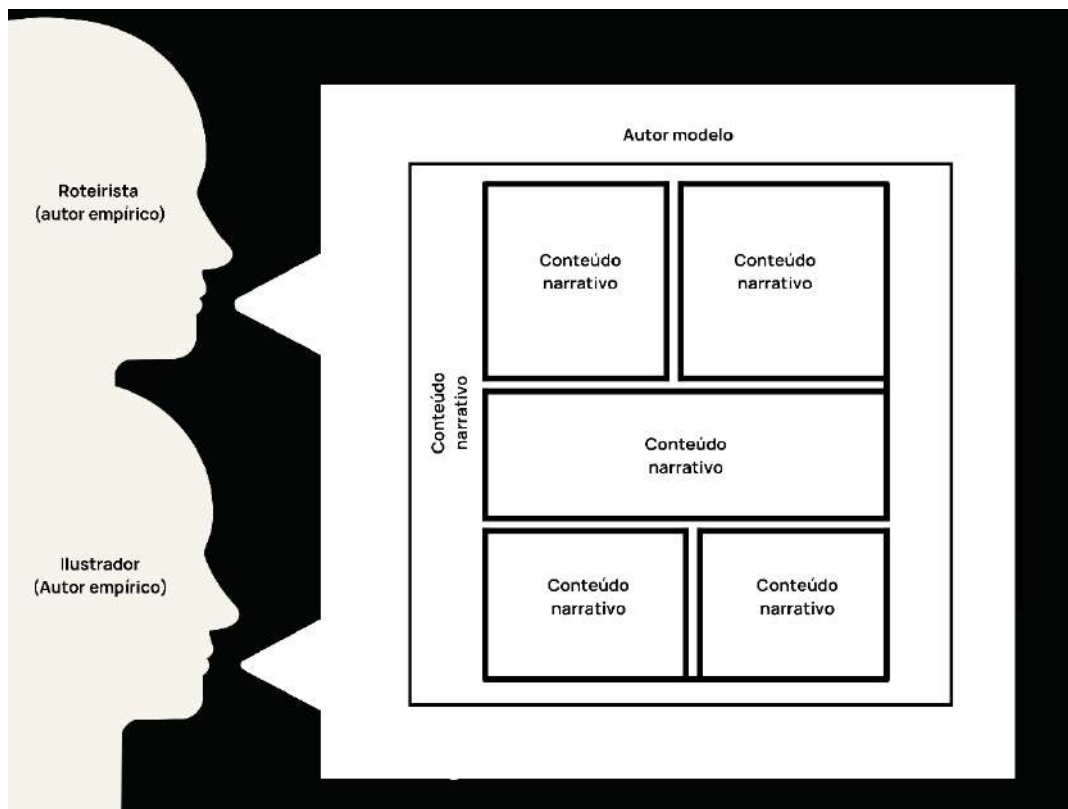
uma voz que nos fala afetuosamente (ou imperiosamente, ou dissimuladamente), que nos quer ao seu lado. Essa voz se manifesta como uma estratégia narrativa, um conjunto de instruções que nos são dadas passo a passo e que devemos seguir quando decidimos agir como o leitor-modelo. (Eco, 1994, p.21).

A voz do autor-modelo na arte sequencial aparece nas escolhas de organização discursivas e as instruções distribuídas na organização sistêmica do layout, na aparição ou não de discursos verbais e no desenho que apresenta as cenas dentro do quadro. Em suma, todo o conjunto enunciativo da linguagem de HQ obedece à esta voz que conduz o leitor como quer que ele o leia, inclusive nas oscilações interlocutórias de apresentar e esconder, de esperar do leitor que compreenda os vazios presentes na sarjeta. Assim, se há caminhos possíveis de interpretação e de reflexões oriundas da obra, elas são sugeridas e fundamentadas nessa estrutura maior, neste autor-modelo que idealiza um leitor.

Isso significa que quadrinhos criados na parceria entre roteirista e ilustrador (em alguns casos com a presença de uma terceira voz, a do colorista), possuem um autor-modelo que é resultado da criação de dois ou mais autores empíricos. O roteirista descreve as informações que estarão contidas em cada quadro ou parte da história, descrevendo os acontecimentos, palavras e ações de cada personagem. O ilustrador escolherá o layout, enquadramento das imagens e composições de cena. Em alguns casos, o layout pode ser feito por ambos os profissionais, mas não é o caso de Dave McKean e Neil Gaiman, como vimos em *Cenas Marcantes* (2012) e nas descrições presentes em outros livros como *Sinal e Ruído* (2013).

Assim, quando Umberto Eco desenha um infográfico descrevendo a construção de um leitor modelo que inicia na voz empírica, transforma-se em um autor-modelo que desenvolve, como consequência, um narrador, podemos resumir a construção do autor-modelo dos quadrinhos da seguinte maneira:

Figura 35 - Autor-modelo de uma história em quadrinhos, inspirado no modelo apresentado por Umberto Eco (1994)



Fonte: O autor.

Se houvesse ainda uma terceira pessoa envolvida, como uma colorista, por exemplo, teríamos três diferentes autores empíricos construindo um único autor-modelo, pois todo o conteúdo narrativo organizado nesta estrutura maior e prescrita, que conduz o leitor-modelo em suas interações e interpretações, haveria sido organizado por três diferentes vozes.

Isto significa que, embora muitas pessoas apenas enxerguem o roteirista como aquele que desenvolve discurso e que transmite seu modo de ver e interpretar o mundo em uma HQ, o ilustrador e colorista também contribuem para o desenvolvimento deste autor-modelo e transparece, sim, seus modos de interpretar e realidade dentro da história, pois todos os elementos contidos dentro da HQ são materiais fornecidos para a interação com leitores possíveis.

Este modo de entender a autoria se confirma quando lemos os relatos de McKean em que ele reitera sua escolha nos momentos de criação do quadrinho, além dos elementos não explícitos que identificamos ao longo deste trabalho, quanto aos significantes e temas repetidos em sua construção de obra. Trata-se de um autor empírico que ouve à convocação da obra contínua e cede às narrativas bi-autorais, tópicos de sua investigação pessoal.

Este modo de enxergar a autoralidade se difere nas capas, que não foram inseridas nos gráficos por cumprirem um papel diferente na sua construção de obra. Por não haver uma repetição contínua de personagens, não poderia ser identificada a variedade nas formas de representação, embora elas existam, evidentemente – o cálculo de suas aparições dificultaria uma representação icônica.

Para a repetição de temas ou significantes vale o mesmo, pois, embora apareçam, não possuem uma repetição expressiva o suficiente para transformar-se em dados. O papel de McKean nestas peças cumpre outro papel e, embora ele tenha uma presença potencial no resultado, caberia outro método de análise do que o construído com as narrativas longas até então.

Uma forma de análise está no trabalho de conclusão de curso de João Senna Teixeira (2009) intitulado “As funções narrativas das capas de Sandman”. Em sua análise, a partir do conceito de funções narrativas, descritas por Umberto Eco, Teixeira (2009) aplica as três diferentes funções nas capas criadas por McKean para a série “Sandman”.

De acordo com ele, há três funções narrativas que podem auxiliar a compreensão da função da capa dentro do sistema comercial de uma revista em quadrinhos. Em primeiro lugar, tem-se a função representativa, que “[...] diz respeito ao modo como o leitor reconhece os motivos já conhecidos e os atualiza perante uma nova forma gráfica de modo a reavaliar as suas expectativas acerca de como o personagem se mostra na narrativa gráfica (Teixeira, 2009, p. 21). Esta função pode ser encontrada na primeira edição da série, conforme apresentada na Figura 35.

Figura 36 - Capa da primeira edição de Sandman, de 1989



Fonte: Neil Gaiman e Dave McKean (2003).

Essa função auxilia principalmente as revistas em quadrinhos a manterem a linearidade narrativa ou de personagem/universo, principalmente por mudarem, no caso do mercado norte-americano, de desenhistas, artefinalistas, coloristas etc., em várias edições. Assim, traços reconhecidos, como a caracterização do cabelo do super-homem ou o cabelo pontiagudo nas laterais do Wolverine, facilitam a identificação da personagem independente de quem os desenha.

A primeira capa de Sandman (Figura 35), por exemplo, apresenta o protagonista de toda a série, Sonho, em um estilo figurativo, mas diluído nas extremidades de cima e embaixo. Essa caracterização do personagem não se repetirá da mesma maneira, de forma que a variedade de representações nem sempre garantirá uma conexão clara com a personagem.

Além disso, as capas das edições seguintes mostram outros personagens, como Constantine, Lúcifer, entre outros coadjuvantes. Por mais que a história se concentre no universo dos sonhos, outros personagens são valorizados na capa, o que mostra que o tom da narrativa e sua ênfase nem sempre recaem sobre o mesmo personagem. Assim, ainda que cumpram uma função representativa, nem sempre ela é plenamente satisfatória (Figura 36).

Figura 37 - Capa da primeira edição 25 de Sandman, de 1990



Fonte: Neil Gaiman e Dave McKean (2003).

Outra função é a função de indexação icônica que pode ser descrita como o:

[...] modo como uma imagem pode ser identificada como um índice da narrativa, trazendo uma parte dela à frente e servindo como uma antecipação de eventos que se desenrolarão na narrativa. Assim a capa participa ativamente do enredo da narrativa, servindo para se criar suspense ou expectativa no leitor, se tornando uma ferramenta de construção poética da narrativa de uma forma muito mais profunda que a função anterior (Teixeira, 2009, p. 24).

Assim, os combates entre personagens, dilemas emocionais ou acontecimentos significativos para as personagens dentro da narrativa podem ser adiantados na capa, de modo que “possibilita a introdução de temas narrativos na capa, se baseando numa capacidade do leitor de *contextualizar os motivos*” (Teixeira, 2009, p. 25).

Pode-se dizer que as capas de McKean utilizam de inferências culturais para garantir ao leitor uma preconcepção do que encontrará na narrativa. Na primeira capa (Figura 35), a caracterização do protagonista é borrada, sem muita definição, algo que remete ao sonho. Contudo, poderia se tratar de outro tema que também pode ser inferido, como memória, imaginação etc.

O mesmo pode ser dito dos elementos que aparecem no entorno do personagem, nas estantes. Temos uma ampulheta, um gato preto, cristais, flores, dentre outros objetos. Há diversas formas e signos que podem ser reconhecidos pelo público leitor, mas não se pode dizer que há uma garantia de redução de ruído na presença destes elementos.

Na capa da edição 25 (Figura 36), há uma repetição de um negativo com a imagem de uma criança. Talvez essa referência seja melhor pontuada por se tratar de algo mais

específico e não apresentar outros elementos que não sejam a disposição repetida e as variedades de cores. As fotografias podem remeter à memória, mas também prenunciar a presença de uma criança na história. Em todo caso, ainda não parece suficiente para o leitor ou leitora adiantar em tom, tema, subgênero etc. Pode ser uma história policial, de terror ou suspense. Talvez o que melhor descreva a função destas capas seja a terceira função.

Como terceira função, Teixeira (2009) apresenta a síntese tópica, que pode ser descrita como “[...] a capacidade do leitor de reconhecer o contexto narrativo apresentado na capa e, mais importante, a construção desse contexto narrativo temático em conjunto com a narrativa gráfica (Teixeira, 2009, p. 27).

Esta se difere da indexação icônica por garantir sua concretização em uma leitura mais profunda da narrativa adiantada pela capa. Enquanto a indexação coloca os motivos reconhecidos em um contexto em que se espera inferência, a função tópica pode revalidar o valor narrativo da capa, uma vez que pode ser mais bem compreendido com uma leitura resultante da compreensão do todo da narrativa.

Esta terceira função talvez melhor descreva a maior parte das capas criadas por Dave McKean, uma vez que ele pouco se preocupa em representar o protagonista em todos os arcos, bem como apresenta poucos referenciais de ação e tema que já sejam conhecidos do público consumidor da revista.

A síntese tópica, neste sentido, melhor descreve a intencionalidade de diversas capas, quando a exposição de suas criações para as revistas demonstra que seu interesse nem sempre estava limitado à narrativa de Neil Gaiman, e sim seguia um tom mais pessoal das sensações advindas de sua própria relação com a obra (aquela construída também em seus próprios quadrinhos) e com a história que lhe foi contada naquela edição.

Na capa de número 1, a sensação promovida e a variedade de subtemas apresentados na imagem são reforçadas com a releitura da capa após a leitura de toda a revista. Somente neste momento, na revisitação da capa, que o leitor poderá compreender sua conexão com a narrativa e o todo prenunciado pela arte de McKean.

O mesmo caso acontece com a Figura 35, em que a repetição do negativo e o espectro de cores que descrevia o menino ganha novos contornos icônicos quando somado às informações encontradas ao longo da história. Ao que parece, McKean costuma não atender às funções esperadas de representatividade e indexação icônica, mas cumpre a terceira função como algo inerente ao próprio trabalho, ou seja, a variedade de técnica e temas não apenas representa a obra do artista plástico ao longo da vida como também adianta a variedade

temática de toda a saga – são histórias que passeiam por vários gêneros e subgêneros narrativos.

Essa multiplicidade técnica e de diferentes temas também contribuiu para uma identidade própria de “Sandman”. Ainda que em diferentes níveis de representação ou referências, era possível ao leitor reconhecer a identidade da série, fazendo com que as funções de representação e indexação icônica fossem desenvolvidas ao longo das publicações da série, não pelas personagens ou poses, mas pela própria fuga do artista em não cumprir com os tópicos esperados. Teixeira (2009), resumirá da seguinte forma:

Num sentido mais amplo, essa plasticidade das capas contribui para a própria identidade da série, tanto pelo estilo único de McKean no tratamento gráfico, quanto pelos motivos recorrentes que aparecem nelas. As composições de McKean apresentam um estilo único e são, reconhecidamente, um dos pontos de diferenciação da série, o uso de diferentes técnicas plásticas, o visual surreal e as imagens impactantes são constitutivos dela, de forma a influenciar a leitura. (Teixeira, 2009, p. 62).

Destarte, embora não se tenha como mensurar a quantidade de aparições de temas e significantes próprios à obra de McKean, parece-nos evidente que entre as mais de noventa artes criadas para capitanear a venda de “Sandman”, diversas características de sua obra se mantiveram. Ainda que o mercado esperasse um comportamento específico e tradicional no mercado de quadrinhos, sua visão autêntica e linguagem hipercodificada fizeram parte da construção da identidade de toda a série.

4 PENSAR EM QUADRINHOS

Duas grandes esferas que descrevem a trajetória artística de Dave McKean foram contempladas até o momento. Primeiramente, percebeu-se a utilização da linguagem dos quadrinhos em diferentes formas, inclusive por caminhos que ressignificam a própria base da linguagem, mas que funcionam como um modo de hiperpertencimento à linguagem, como um caminho político de articulação dos quadros e dos próprios discursos. Em um segundo momento, percebeu-se que o idioleto estético oriundo de suas peças artísticas dialogava em alguns temas e formas de expressão, de modo que fora possível nomeá-los como parte de uma obra em construção – uma convocação discursiva que exigia de McKean a criação como força externa de si.

Ainda resta compreender qual pensamento é resultante destes discursos frequentes e que se interrelacionam para além de cada quadrinho ou peça criada. Ademais, é possível conceber estes pensamentos com um pensamento autêntico e/ou filosófico?

Para responder a esta pergunta, recorre-se ao questionamento que norteia o livro “O que é filosofia?” (2023), de Gilles Deleuze e Felix Guattari, livro que se propõe a responder de modo objetivo ao questionamento que norteia o terceiro passo na investigação na obra de Dave McKean. Em sua introdução, o livro traz luz ao questionamento, afirmando que nunca havia o deixado de lado, e que sua resposta sempre estivera ao alcance de seu exercício como filósofo: “Nunca havíamos deixado de fazê-lo, e já tínhamos a resposta que não variou: a filosofia é a arte de formar, de inventar, de fabricar conceitos” (Deleuze; Guattari, 2023, p. 8).

Esta definição acompanhará toda a argumentação dos teóricos franceses e nos auxiliará a perceber se poderíamos nomear o exercício artístico de McKean como procedimento filosófico. Isso significa que teríamos de olhar para sua obra como um exercício de invenção de conceito, como resultado de um pensamento que tenta trazer organização para o caos da realidade, assim como percebe-se na afirmação abaixo:

O filósofo é o amigo do conceito, ele é conceito em potência. Quer dizer que a filosofia não é uma simples arte de formar, de inventar ou de fabricar conceitos, pois os conceitos não são necessariamente formas, achados ou produtos. A filosofia, mais rigorosamente, é a disciplina que consiste em criar conceitos. [...] Criar conceitos sempre novos é o objeto da filosofia (Deleuze; Guattari, 2023, p. 11).

Ora, se o filósofo é conceito em potência, isso inverte a proposição tradicional do pensamento e parece se aproximar da ideia de externalização do eu tal qual ocorre com a obra de McKean, como visto com a leitura Blanchotiana no segundo capítulo. Contudo, parece

insuficiente encontrar, na definição de filosofia de Deleuze e Guattari (2023), caráter único que reduza os campos de pensamento a um único fim. A isso, os próprios filósofos respondem e tratam de diferenciar; não só ao campo artístico como também ao científico:

Não se pode objetar que a criação se diz antes do sensível e das artes, já que a arte faz existir entidades espirituais, e já que os conceitos filosóficos são também *sensibilia*. Para falar a verdade, as ciências, as artes, as filosofias são igualmente criadoras, mesmo se compete apenas à filosofia criar conceitos no sentido estrito (Deleuze; Guattari, 2023, p. 11).

Arte e filosofia, assim, são exercícios diferentes, mas em diálogo com a realidade e o caos que se organiza pelo pensamento. Contudo, de acordo com os teóricos franceses, o conceito faz parte exclusivamente do campo filosófico.

Poderia, assim, ter como respondido o questionamento que trouxe a esta etapa da pesquisa. Afinal, se o conceito é de ordem estritamente filosófica e esta define o fazer filosófico e o artífice que trabalha no conceito, nada resta para explicar o modo de pensar de McKean e suas investigações artísticas e discursivas.

Porém, parece razoável investigar um pouco mais a visão deleuziana-guattariana sobre a filosofia e os conceitos; esta desenvolverá aspectos pertinentes para uma aproximação de tais ideias, de modo que, ainda que se respeitem as diferenças do pensamento em diferentes campos, as potencialidades de ambas as áreas fornecerão um melhor detalhamento da obra do artista plástico britânico.

Se ao filósofo cabe amizade ao conceito, como visto em Deleuze e Guattari, como se pode alcançá-lo? Quais partes o compõe e o leva ao patamar de conceito criado? Os filósofos franceses partem do pressuposto da singularidade: “Toda criação é singular, e o conceito como criação propriamente filosófica é sempre uma singularidade. O primeiro princípio da filosofia é que os Universais não explicam nada, eles próprios devem ser explicados” (Deleuze; Guattari, 2023, p. 11).

Ora, se a singularidade como princípio de explicação de Universais é fundamental para o conceito e para o próprio filósofo, em uma primeira distinção entre a obra de McKean o exercício filosófico salta aos olhos. Dave McKean não parece explicar os Universais, ao contrário, os explicita como matéria duvidosa, elemento que ainda não compreende e não controla, não procura explicá-los, mas inseri-los como fonte de apreciação e assombro – são personagens que o questionam mais do que ele faz ao caos.

Assim, pode-se responder que o que Dave McKean faz não é filosofia, talvez até algo que não um pensamento, pois suas peças diluem seus temas e significantes em diversos

outros temas e símbolos, fazendo dos componentes de sua obra fases não unívocas. Isso alude a Deleuze e Guattari que verão essa aproximação dos campos como ofensiva, dizendo que o artista não pode ser chamado de filósofo:

Os matemáticos como tais não esperam jamais os filósofos para refletir sobre a matemática, nem os artistas sobre a pintura ou a música; dizer que eles se tornam filósofos é uma brincadeira de mau gosto, já que sua reflexão pertence a sua criação respectiva (Deleuze; Guattari, 2023, p. 11).

Mas há motivo para a brincadeira existir nesta pesquisa, pois há mais aspectos sobre a filosofia que poderiam aproximar-se do exercício de obra McKeaniano. A possibilidade ou confusão de sua obra como conceito se dá justamente em sua própria definição. O que seria o conceito?

Para os filósofos, o conceito é resultado de um ou mais problemas que procuram ser solucionados com a criação do conceito. Assim, o sentido só é encontrado no exercício do filósofo de confrontá-los por meio da sua tentativa de criar um conceito para solucioná-los:

Todo o conceito remete a um problema, a problemas sem os quais não teria sentido, e que só podem ser isolados ou compreendidos na medida de sua solução (...) mesmo na filosofia não se cria conceitos, a não ser em função dos problemas que se considerem mal vistos ou mal colocados (pedagogia do conceito) (Deleuze; Guattari, 2023, p. 24).

O que vemos, desta forma, é que o conceito está em função dos problemas e que, portanto, está ligado diretamente ao acontecimento presente na vida. Isso significa dizer que o conceito é imanente e não transcendente, algo fundamental para a leitura deleuziana-guattariana. Sílvia Gallo propõe uma definição do conceito baseado na teoria dos franceses:

[...] o conceito não deve ser procurado, pois não está aí para ser encontrado. O conceito não é uma “entidade metafísica” ou um “operador lógico”, ou uma representação mental”. O conceito é um dispositivo, uma ferramenta, algo que é inventado criado, produzido, a partir das condições dadas, e que opera no âmbito mesmo dessas condições. O conceito é um dispositivo que faz pensar, que permite, de novo, pensar (Gallo, 2003, p. 51-52).

Nesta visão, o conceito não é algo dado e que encerra o pensamento em uma paralização do movimento. Ao contrário, é algo que propõe o constante pensamento e, portanto, engendra outros novos. Talvez neste ponto, novamente, se veja uma aproximação com a produção de pensamento de McKean. Em seus quadrinhos, há perguntas repetidas, figuras e condições que parecem resultar de uma constante tentativa de pensar a realidade.

Ora é o pai o assombro de sua partida, até mesmo a diferença no tamanho entre pai e filho; ora são os peixes e seu modo adaptativo de vida, condição para um acontecimento que se explica na passividade, e tão logo será sinônimo de pesadelo nas capas de Sandman.

São experimentos ainda indefinidos, mas que por sua constância e tentativa contínua – Dave McKean luta para inserir seus personagens conceituais nas capas de Sandman e em suas histórias, mesmo que contrarie o desejo da editora – parecem procurar respostas a um problema, parecem torner um conceito.

Outra aproximação possível se dá naquilo que define o conceito. Se os diversos componentes que se interrelacionam na obra de McKean são observados, estes simulam os contornos de um conceito, algo próprio da natureza do conceito, com se verá com Deleuze e Guattari:

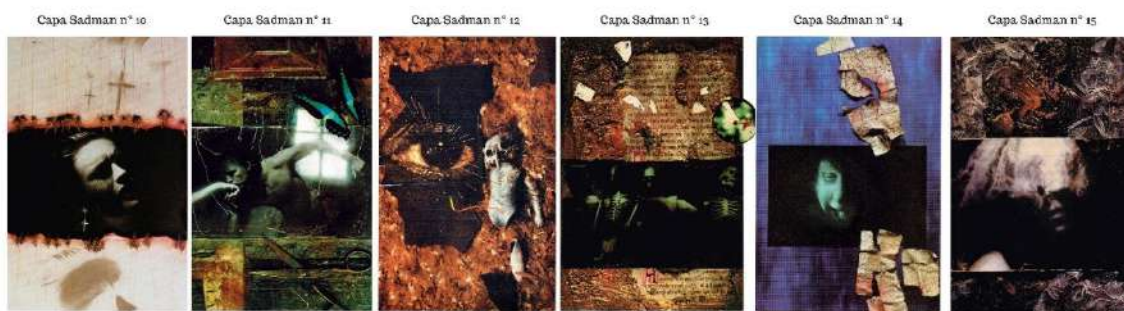
Todo conceito tem componentes, e se define por eles. Tem portanto uma cifra. É uma multiplicidade, embora nem toda multiplicidade seja conceitual. [...] Todo conceito é ao menos duplo, ou triplo etc. [...] Todo conceito tem um contorno irregular, definido pela cifra de seus componentes (Deleuze; Guattari, 2023, p. 23).

O filósofo procura criar o conceito tendo como base os componentes que o cercam, este é o limite do conceito, isto é, uma fractalidade contínua e movente – não fixo. Contudo, há algo de delimitado neste horizonte múltiplo, pois, como afirma a citação acima, nem toda multiplicidade é conceitual. Derivaria daqui a tentativa de aproximar a obra do artista plástico britânico com este campo do pensamento? É possível que seja, pois, embora múltiplo, não há uma definição clara deste movimento de “acontecimento porvir” (Deleuze; Guattari, 2023) na obra de Dave McKean – trata-se de um contorno que não promove novo evento, apenas os reorganiza como parte de um constructo que parece conhecimento, mas não unicamente de si mesmo.

Tome-se como exemplo a criação das capas de 10 a 15 de Sandman (Figura 37). Cada peça desta criação destaca um modo de composição distinto, sobrepondo fotografias, colagens, pinturas e diferentes texturas para compor as capas. Esse caráter múltiplo de composição pode soar como estilo, mas na descrição do processo foi identificado um modo particular de promover os idioletos estéticos dessas capas. Diversos elementos maquínicos parecem compor seu modo de composição e a multiplicidade da forma também se dá na multiplicidade de referências e inserções. É como um não-conceito que apresenta as cifras que o compõem, que passam por modelos estéticos e de maquinários referenciais, mas que não se

concretiza como conceito por usufruir de componentes visuais em demasia, dificultando um delinear mais claro do que talvez possa conceituar.

Figura 38 - Capas Sandman, N° 10, 11, 12, 13,14 e 15



Fonte: Neil Gaiman e Dave McKean (2003).

As capas dialogam em vários níveis e, em uma leitura mais atenta, também revelam os componentes acionados para agenciar a função narrativa, para a série de quadrinhos, mas também o recorte do caos realizado por McKean e o modo como ele interrelaciona os mecanismos que geram sua estética e sua obra continuada em diversas peças criadas.

Nos exemplos apresentados (Figura 37), todas as peças parecem descrever um rompimento que emoldura o registro fotográfico envolto em colagens e/ou outros elementos visuais. A fotografia apresentada ao fundo parece descrever o uso de McKean de mecanismos “reais”, como os resultados de registros de elementos da sua rotina, como uma amiga, a fotografia do roteirista de Sandman, elementos distribuídos no seu estúdio (como no caso da aranha). Assim, há componentes retirados da sua realidade e reinseridos na sua obra, de modo que passem a significar algo pontualmente significativo para o livro.

Ademais, essa reinserção de elementos biográficos nas peças do autor revela seu próprio modo de elaboração do plano construído, de modo que as capas apresentam mecanismos próprios da sua construção de obra. Um exemplo se dá justamente no modo como McKean enxerga a própria função de capista, usufruindo de um espaço comercial para recriar os padrões editoriais e manusear (ou fazer caminhar no plano de imanência) seus personagens, sejam eles resultados de colagens ou fotografias de modelos vivos.

Outros componentes que parecem ampliar a multiplicidade do contorno do seu quase-conceito são as alusões à morte ou visões metafísicas. Há uma referência religiosa na primeira capa, mas também um esqueleto antropomórfico no terceiro, esqueletos humanos no

quarto, um rosto reconstruído (com uma boca no lugar dos olhos) e uma aranha sobre o rosto de uma mulher com véu – o casamento aludido ao luto. Trata-se de um modo sombrio de enxergar a realidade, que deixa a fotografia – o documento que se refere ao real – como fundo, e recria as condições grotescas com outros modos de expressão por cima. É um recorte da realidade, a construção do plano funcionando de modo explícito na imagem.

Insetos e aracnídeos também compõem este recorte do caos e aparecem como elementos ressignificados na função de capa, mas como componente que restitui a caoticidade para dentro do seu plano. Não se trata somente de uma aranha, mas o devir da aranha como componente deste novo olhar para a vida; o mesmo para a inserção da borboleta retirada de um site de uma loja osteológica: “A borboleta é da Maxilla and Mandible em Nova York (navegar pelo site da loja é altamente recomendável)” (McKean, 2003, p. 40).⁸ Sobre a aranha, foi abordado nos capítulos anteriores – ela passeava pelo estúdio quando morreu presa em uma fita.

A confusão ganha novos contornos quando se percebe que McKean se aproxima de criar um conceito quando utiliza estes componentes como um sobrevoos, um vislumbre das possibilidades dos significantes e significados, não como referência somente, mas como um recorte da realidade dentro de um novo movimento, muito similar ao que procura fazer a filosofia. É o corte descrito pelos pensadores franceses:

Cada conceito corta o acontecimento, o recorta à sua maneira. A grandeza de uma filosofia avalia-se pela natureza dos acontecimentos aos quais seus conceitos nos convocam, ou que ela nos torna capazes de depurar em conceitos (Deleuze; Guattari, 2023, p. 23).

O que McKean produz, em última análise, é um quase-conceito, pois parece recortar acontecimentos do caos caotizador da realidade para depurar em uma nova forma, mas não chegando a definir um conceito que eleve este recorte ao status de avaliação da natureza dos acontecimentos.

Mas ainda há mais para se entender a movimentação desta quase-filosofia, pois o exercício filosófico não se restringe somente ao estabelecimento de conceitos, isso porque, como visto, o conceito é infinito e sua definição é fragmentada nos componentes. Isso

⁸ A loja não existe mais, mas pode ter seu website visitado em: <https://web.archive.org/web/20190210202328/http://maxillaandmandible.com/the-store/>. Acesso em: 13 de maio de 2025.

demanda outro lugar para que os componentes possam pertencer a um mesmo recorte, um mesmo plano, o que Deleuze e Guattari chamarão plano de imanência:

A filosofia é um construtivismo, e o construtivismo tem dois aspectos complementares, que diferem em natureza: criar conceitos e traçar um plano. Os conceitos são como as vagas múltiplas que se erguem e que se abaixam, mas o plano de imanência é a vaga única que os enrola e desenrola (Deleuze; Guattari, 2023, p. 45).

O plano de imanência é uma demanda própria da criação de conceitos, pois estes estruturam o espaço onde os conceitos movimentam-se através de seus componentes. Os conceitos procuram resolver problemas que habitam em um plano também criado pelo filósofo para ter onde desenrolar os acontecimentos que são os conceitos.

Isso quer dizer que não é possível os conceitos funcionarem sem pertencerem (ou habitarem) um plano. O plano é o primeiro recorte do caos e possibilita a elasticidade dos conceitos, pois garantem solo fluido de componentes/peças que banham “essas tribos isoladas” (Deleuze; Guattari, 2023, p. 46).

Os conceitos são agenciamentos concretos como configurações de uma máquina, mas o plano é a máquina abstrata cujos agenciamentos são as peças. Os conceitos são acontecimentos, mas o plano é o horizonte dos acontecimentos [...] (Deleuze; Guattari, 2023, p. 46).

Assim vislumbra-se um aspecto mais relevante para a aproximação proposta da obra de Dave McKean com o exercício filosófico, pois o artista-quadrinista parece produzir um plano de imanência, visto que organiza um recorte do caos por significantes como peixes, pássaros, rostos disformes, entre outros. Também prioriza temas e subtemas como paternidade, morte, o horror – são recortes que parecem estabelecer um plano que se traça em prol de um possível conceito nunca definido.

Deleuze e Guattari (2023) dirão do plano de imanência que promove não como algo pensado, mas como um mapa traçado em que se exercita o próprio pensamento:

O plano de imanência não é um conceito pensado nem pensável, mas a imagem do pensamento, a imagem que ele dá do que significa pensar, fazer uso do pensamento, se orientar no pensamento... [...] A imagem do pensamento implica uma severa repartição do fato e do direito: o que concerne ao pensamento, como tal, deve ser separado dos acidentes que remetem ao cérebro, ou às opiniões históricas (Deleuze; Guattari, 2023, p. 47).

Isso significa que o plano de imanência é o espaço em que se movimenta o pensamento e é essencialmente onde o reconhece. Talvez por isso são encontrados tantos relatos de McKean à procura de algo que ainda não é conceito, mas exprime diversos movimentos contínuos, como fragmentos de componentes que continuam e que são domados momentaneamente para pertencer a este plano, criando modos de vida, valores e até mesmo definições do que são histórias em quadrinhos.

Retirar a aranha e a borboleta de espaços de morte e de apreciação museológica-comercial as insere em um plano recortado por ele, em que a morte e o vislumbre de suas mortes contribuem para o discurso ou experimentação proposta pela peça e por toda a sua obra, por isso dirão que sua obra, por exemplo, pode ser entendida como “macabra”; ainda que ele não a veja assim – apenas a vê como um constructo natural deste propósito de compor um quase-conceito, ou movimentar um plano de imanência que tem a morte de outros seres como componentes de uma nova compreensão sobre a vida e o papel da arte ou dos quadrinhos. É um novo procedimento de pensar, um novo modo de criar quadrinhos e capas para quadrinhos.

Há uma relação direta entre as conexões criadas por Dave McKean e os instrumentos que ele lança mão para estabelecer seus quase-conceitos. Isso porque seu modo de fazer quadrinhos (e outras artes também) não se limitam aos padrões pré-estabelecidos pelo mercado editorial ou a história dos quadrinhos. É um modo singular de se utilizar da linguagem e, em contrapartida, definir a própria linguagem dos quadrinhos.

Pode-se realizar mais uma aproximação com a concepção de plano de imanência que se instaura, pois, se o plano é imanente, não há espaço para a transcendência, por modelos que interrompem o pensamento ou limitam o pensar com o resultado finito. Por isso, McKean abdicará do multirrequadro como fim e o reinserirá em novos moldes e expansões – modo singular de pensar, mas também de contar uma história em quadrinhos.

Contudo, McKean não ignora outras formas de fazer quadrinhos e se utiliza de padrões da linguagem para construir suas peças, sejam eles estéticos, de estilo, de desenho, de temas. Não há singularidade em toda a sua construção, pois neste modo de investigar o pensamento, o plano de imanência se constrói de determinada forma em diferentes peças. Talvez por isso algumas se aproximem mais de sua obra do que outras.

Deleuze e Guattari dirão do plano que:

[...] toma do caos determinações, com as quais faz seus movimentos infinitos ou seus traços diagramáticos. Pode-se, deve-se então supor uma multiplicidade de

planos, já que nenhum abraçaria todo o caos sem nele recair, e que todos retêm apenas, movimentos que se deixam dobrar juntos (Deleuze; Guattari, 2023, p. 62).

Os planos são variados, assim como os modos de pensar. Isso significa que não somente diferentes filósofos irão variar em planos, como um mesmo filósofo, possivelmente, pode construir seu conceito sob a base de um plano diferente. McKean parece produzir peças que dialogam, mas também aparenta estar disposto a procurar referências estéticas que o leve a outros modos de pensar e construir quadrinhos. O artista britânico pode não construir conceitos, pois não é filósofo, mas utiliza de um procedimento similar ao dos filósofos – procura o pensamento como um deles.

Deleuze e Guattari (2023) dirão de outro plano, não o de imanência, mas o de composição, própria da arte. Esta distinção, embora tenham sido encontrados traços das duas em Dave McKean, pode elucidar outros modos de pensar e de selecionar os componentes que percorrem este plano na obra do artista plástico britânico.

Para entender como estas relações estão próximas e a confusão tornou-se possível, será proveitoso para este trabalho compreender o que são personagens conceituais e estéticos. Os personagens conceituais são seres evocados no processo de criação de conceitos. São eles que percorrem o plano construído pelo filósofo e dão voz aos conceitos. Poder-se-á falar de Sócrates, Zaratustra e outros personagens explícitos, com nome próprio. Contudo, não apenas nestes casos, Deleuze e Guattari dirão que sempre haverá um personagem: “Pode acontecer que o personagem conceitual apareça por si mesmo raramente, ou por alusão. Todavia, ele está lá; e, mesmo não nomeado, subterrâneo, deve sempre ser reconstituído pelo leitor. (Deleuze; Guattari, 2023, p. 77)”.

Ainda que apareçam de modo explícito ou não, os personagens são responsáveis por expor o plano construído e delinear os limites, fragilidades, perigos e movimentos ocorridos dentro do plano. Dir-se-á, com os filósofos franceses, que os personagens conceituais são heterônimos do filósofo, a voz de fora que usa o filósofo como pseudônimo e que o exige falar em terceira pessoa – similar ao movimento vivido por McKean coma exigência do fora da obra, como veremos na descrição destes personagens pelos autores franceses:

O personagem conceitual é o devir ou o sujeito de uma filosofia [...] Os atos de fala na vida comum remetem a tipos psicossociais, que testemunham de fato uma terceira pessoa subjacente: eu decreto a mobilização enquanto presidente da república, eu te falo enquanto pai... [...] Igualmente, o dêictico filosófico é um ato de fala em terceira pessoa, em que é sempre um personagem conceitual que diz Eu [...] (Deleuze; Guattari, 2023, p. 79).

Neste sentido emerge a proximidade do que se realiza na obra de Dave McKean com o exercício do filósofo. Porque, embora se tenham discursos e inspirações descritas pelo eu autobiográfico do artista, nunca é essa a voz a que se tem acesso, mas ao eu lírico de relato-poemas, ao discurso indireto da descrição das capas ou, o mais importante, no relato de si mesmo como multirrequadro (Figura 3).

Isso significa que, o que este texto entendeu no primeiro capítulo como hiperpertencimento, encontra outro papel neste momento, o de uma aproximação de um quase-conceito, em que o próprio sistema dos quadrinhos funciona como personagem conceitual desta obra em construção e que serve também de ação direta para exposição de componentes e discursos presentes no seu modo de ver a vida.

É o que movimenta a Figura 21, quando se observa o encontro de duas mãos como resultado da ideia nascendo, na epígrafe do livro “Cenas Marcantes” (2012). Como visto, a cena suscita uma voz externa que o convoca à criação. Pode-se denominar essa voz de personagem conceitual, pois são estes olhares que circundam o plano de imanência e não o próprio McKean. Ele assume isso desde o prefácio do livro e utiliza o sistema dos quadrinhos como componente fundamental, como máquina que expande seu olhar estético, político, mercadológico, existencial.

Evidentemente, como dito, o que McKean faz não é um conceito propriamente, mas seu procedimento muito se assemelha a um filósofo que promove intensidades pelo recorte que faz do caos. A distinção de ambas as funções também pode ser explicada pelos personagens conceituais e estéticos:

[...] a diferença entre os personagens conceituais e as figuras estéticas consista de início no seguinte: uns são potências de conceitos, os outros são potências de afectos e perceptos. Uns operam sobre um plano de imanência que é uma imagem de pensamento-Ser (númeno), os outros, sobre o plano de composição como imagem do universo (fenômeno) (Deleuze; Guattari, 2023, p. 80).

Se o filósofo constrói a imagem do pensamento e seu personagem é uma potência de conceito, resta ao personagem estético ser uma potência de afectos e perceptos, conceito fundamental para compreender o que é arte na visão deleuziana e guattariana.

Para os filósofos, a filosofia é o exercício de construir conceitos. A ciência, por outro lado, tem o papel de construir funções; ao passo que, para a arte, resta construir afectos e perceptos. Mas o que seriam essas potências dos personagens estéticos? São potências de ordem afetiva e percepções do caos, recortes da vida que se sustentam em uma obra finita, que restitui aquilo que de infinito retirou do mundo, assim o descrevem Deleuze e Guattari:

Os perceptos não são mais percepções, são independentes do estado daqueles que o experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, perceptos e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido (Deleuze; Guattari, 2023, p. 194).

Ora, o exercício do artista, desta forma, é retirar o caos, a sensação, e ordená-la em um afecto e percepto que se sustentará para fora, longe das próprias experiências e com força suficiente para atravessar outros que se lançam sobre elas, isto é, que consomem aquilo que a peça pode oferecer como afecto e percepto. Em suma, não se trata mais do artista biográfico, mas o personagem estético que passeia por este plano construído pelo artista. Mais do que isso, o próprio artista é definido pela obra, de maneira imanente e direta – um devir artista.

Diz-se, nesse sentido, que o pintor é pintor, e nada além de um pintor, ‘com a cor captada como sai fora do tubo, com a marca, um depois do outro, dos pelos do pincel’, com este azul que não é um azul da água mas ‘um azul de pintura líquida’. (Deleuze; Guattari, 2023, p. 196).

A definição do artista se aproxima ainda mais de suas peças criadas, de modo que a definição de um está imbricada na do outro. É uma relação de alteridade fundamental, um movimento que constrói no plano a própria obra que se sustentará como massa da eternidade. Ser um pintor, por exemplo, é ser um devir-pintura.

É o desejo de McKean que se define pelos quadrinhos, descreve a própria autobiografia em um multirrequadro, mas também procura fazê-la sustentar-se por si só como um ato disruptivo de arte – democratizar o próprio exercício narrativo, fazer entender que as histórias em quadrinhos são essencialmente uma potência de afectos e perceptos que todos podem acessar, como leitores ou produtores:

Existe por aí uma narrativa visual mais poderosa, acessível, intimista e democrática que os quadrinhos? [...] todos fazem quadrinhos / e quero dizer todo mundo / todos tiram fotografias em férias, certo? / todos usam essas fotos para contar histórias / relembrando um evento em ordem sequencial (McKean, 2012, p. 10).

Seu desejo como quadrinista é evocar os quadrinhos a uma outra condição – a de uma máquina política e social, vinculada não só ao mercado editorial que está inserido, mas ao próprio desejo humano de criar afectos e perceptos, ainda que estes não se sustentem para além da leitura pessoal. É uma forma de democratização da expressão, uma ruptura com o mercado e a mercantilização da potência narrativa.

Este modelo de pensamento não aparece unicamente no seu poema-relato, mas constrói todo o livro “Cenas Marcantes” (2012). Diversos desses poemas são acompanhados com fotografias sequenciais que, embora nem sempre diretamente ligadas sequencialmente (não pertencem, por exemplo, a uma sequência temporal), estabelecem algum sentido na sua disposição. São fotografias do seu dia a dia, como viagens, olhares para a rua etc. São devires do seu olhar, olhares que podem se tornar um bloco de sensações (Figura 38), tal qual a definição de arte por Deleuze e Guattari.

Figura 39 - Exemplo de pensamento em quadrinhos



Fonte: Dave McKean (2012).

Evidentemente, este novo modelo de pensar sugere uma nova teorização sobre os quadrinhos, ao mesmo tempo em que desenvolve perceptos e afectos, bloco de sensações. No exemplo supracitado (Figura 38), há a disposição espaçotópica de quadrinhos (três quadros divididos verticalmente) e um poema-relato, logo ao lado. Ao mesmo tempo que ele descreve as inspirações e as sensações que teve ao romper com o caos do mundo – Miles Davis como componente desta criação – apresenta o personagem Miles também por seu modo de criação estética: “Miles preferia fazer / uma música horrível com / uma banda horrível do que / fazer algo que já tinha feito / antes” (McKean, 2012, p. 151).

Seu recorte do caos também passa por conexões resultantes do encontro com outros planos de composição. Se Miles Davis era um músico que não se satisfazia em repetir o já feito, do mesmo modo McKean não quer ver os quadrinhos da mesma maneira de sempre, por isso a experimentação dentro do sistema, mas também em outros espaços, gêneros literários, pinturas, fotografia, escultura – diversas matérias que serão instrumento de execução dos planos que seus personagens passearão.

Ademais, é por isso que os quadrinhos, como personagem conceitual, também serão estéticos e aparecerão na representação de sua realidade com as fotografias e os poema-relatos. Não se distingue a forma e o conteúdo, pois ambos estão procurando o título da página: “a verdade é dita aqui” (McKean, 2012, p. 151). O artista britânico procura, então, a verdade de sua própria criação – ao mesmo tempo que faz isso por um bloco de sensações.

Convém esclarecer que erigir esta verdade pela arte também é um modo de pensar, assim como o exercício da filosofia. Para Deleuze e Guattari:

A arte e a filosofia recortam o caos, e o enfrentam, mas não é o mesmo plano de corte, não é a mesma maneira de povoá-lo; aqui as constelações de universo ou afectos e perceptos, lá complexões de imanência ou conceitos. A arte não pensa menos que a filosofia, mas pensa por afectos e perceptos. (Deleuze; Guattari, 2023, p. 81).

Desta capacidade de pensar em outros planos que resulta os novos modos de pensar a nona arte. Os personagens estéticos do quadrinista britânico passeiam por recortes do caos que sempre retornam ao sistema dos quadrinhos, de modo que as rupturas de representação e disposição espaçotópica variam de acordo com este modo de pensar. Ainda que vinculadas a um quase-conceito, também se sustentam como peça artística.

Tem-se como exemplo a história de Ash, que faz parte do livro “Cenas Marcantes” (2012). A história conta sobre uma menina que dorme e tem no sono um deslumbre da morte, até acordar pela manhã. A história inicia com uma quebra narrativa, apresentando um resumo da história e contendo uma cena que mostra um porta-retrato de Ash acompanhada da palavra “Fim” (McKean 2012, p. 15).

Na página seguinte, o narrador retoma a história e conversa com o leitor, questionando-o sobre seu interesse na história: “O quê? Você quer saber mais?” (McKean, 2012, p. 16). Em seguida, inicia uma descrição mais detalhada do divórcio dos pais e de como o sono atrelado à morte tinha uma conexão com este trauma. Ao longo da história, o narrador continua perguntando ao leitor se deseja saber mais da história, de modo que descreverá mais acontecimentos e pormenores da situação no avançar quadriculado das páginas.

O símbolo principal da narrativa é a árvore que cresce dentro de Ash e a leva para além da casa, de modo que o processo de crescimento da menina é semantizado por um tronco que cresce e se conecta com as raízes do trauma e da família – “e aquela mesma vida, se esticando a frente dela, um tronco arterial, memórias umbilicais, as raízes dela” (McKean, 2012, p. 18).

Figura 40 - Pensar em quadrinhos – contar e movimentar os limites



Fonte: Dave McKean (2012).

A primeira página da Figura 39 representa um momento de ruptura para a menina, que naquela altura da história começa a ver o tempo diferente e perceber que ela mesmo começava a se transformar na árvore. Seus olhos são comparados às linhas internas do tronco, que marcam o tempo e o crescimento da árvore. A transição de estilo é bem significativa nesta fase. McKean abandona a colagem e desenha a menina em um multirrequadro de nove quadros simetricamente distribuídos. O requadro também é alterado, não havendo sarjeta alguma entre os quadros. “O tempo parecia desacelerar pra Ash” (McKean, 2012, p. 20), assim como o ritmo da cena se altera com a maior quantidade de quadros e um menor número de saltos, com imagens que sugerem rigidez com aproximação e afastamento, um zoom na descrição do narrador em quadrinhos.

Na página seguinte, voltamos ao estilo apresentado até então, com imagem feita em colagens, menos quadros na página e um tom ocre em que a coloração das cenas é construída. O estilo se mantém nas duas páginas seguintes até finalizar na terceira imagem da Figura 39. A última página resume o estilo alternado da narrativa, ao passo que conclui a trajetória de

envelhecimento da menina-árvore e retorna gradativamente para o eu-menina que é ela mesma antes de dormir.

A cena descreve o momento em que Ash compreende tudo o que passou e passa a ter um novo olhar para a própria existência. No início da história, o narrador dizia que Ash “tinha acabado de perceber que tinha uma opinião e algo a dizer a respeito da sua vida, e repente teve que enfrentar a descoberta maior e mais sombria de que não, ela não tinha” (McKean, 2012, p. 16). Contudo, ao fim da história, há uma retomada de sua opinião: “[...] tinha acabado de perceber que tinha uma opinião e algo a dizer a respeito de sua vida, antes do ressentimento e a amargura se infiltrarem nela” (McKean, 2012, p. 24).

A mudança de percepção da personagem sobre si mesma e sobre seus pais se deu no processo de transformar-se em árvore, como um devir da menina, e morrer na forma de árvore. A prova visual desta transição de olhar sobre os pais aparece também na imagem dos porta-retratos. Na primeira página (que adiante o processo de morte e vida de Ash), os retratos dos pais estão caídos, sem mostrar-lhes o rosto. No final da história, eles estão ao lado dela, acompanhados de folhas que não haviam na primeira aparição caída.

A forma com que a história termina também contribui para o bloco de sensações apresentado. A transição de representação em desenho para as formas de colagem representa o modo como a Ash retoma seu lugar como menina-não árvore, assim como representou anteriormente a transição para menina-árvore. Em uma única página, há o resumo estético da história e os diferentes usos do multirrequadro, com ou sem sarjeta, com linha de requadro ou não, com mistura de estilos, cores e saltos fundamentais para se compreender a história.

A história toda funciona como uma peça artística, que se sustenta como um bloco de sensações, um percepto que vê no trauma do divórcio um conflito que movimenta os sonhos e a autopercepção, arrancando perceptos do objeto, conforme a citação abaixo:

O objetivo da arte, com os meios do material, é arrancar o percepto das percepções do objeto e dos estados de um sujeito percipiente, arrancar o afecto das afecções, como passagem de um estado a outro. Extrair um bloco de sensações, um puro ser de sensações (Deleuze; Guattari, 2023, p. 197).

A história apresenta um percepto, vê a vida como movimento que atrita com outros corpos, além de passar um afecto que transterritorializou da vivência de divórcios, de McKean ou não, para este ser que se sustenta, como visto em Deleuze, sozinho, sem necessitar de um suporte biográfico ou referencial para ser usufruída esteticamente.

Contudo, este ser que é a história também sustenta mais do que a si mesma. Exibe um modelo de pensamento do artista, que se expande para os modos como enxerga os quadrinhos, temas como a morte e a vida, sonhos e a ideia de narrativa – início, meio e fim – como modelo não arbitrário.

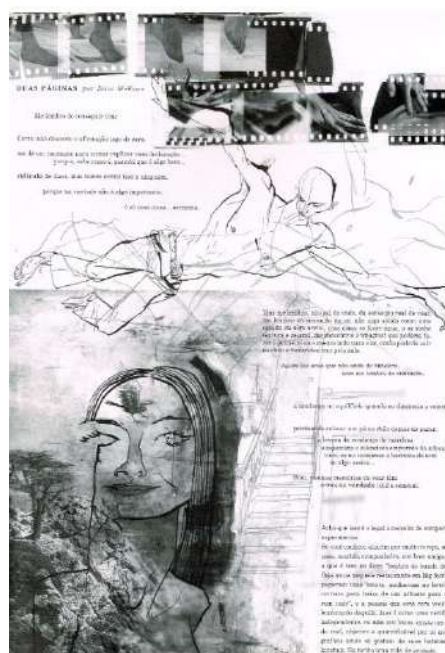
Deleuze e Guattari (2023) encontram um modo de elevação similar em autores como Faulkner, Tolstói e Tchekhov, como vemos na análise abaixo:

O percepto é a paisagem anterior ao homem, na ausência do homem. Mas em todos estes casos, por que dizer isso, já que a paisagem não é independente das supostas percepções dos personagens, e, por seu intermédio, das percepções e lembranças do autor? (Deleuze; Guattari, 2023, p. 199).

São perceptos evocados de condições similares que McKean trará em suas composições. Perceptos arbóreos, perceptos familiares, perceptos em quadros de um layout – modos de pensamento resultantes da experimentação das personagens e, por conseguinte, resultado da sensação própria do autor. Isso vale também para a variação nas modalidades de representação.

Daí o valor dos relato-poemas em “Cenas Marcantes” (2012). Os relatos revelam o percepto retirado do caos, momento de ruptura do eu de McKean ao outro, ao personagem ou ao próprio quadrinho como material essencial para o bloco de sensações. Os personagens estéticos entram na paisagem e agora fazem parte deste composto. Os quadrinhos são formas que adentram ao plano de composição.

Figura 41 - Páginas de diário



Fonte: Dave McKean (2012).

A imagem acima apresenta uma das páginas de diário do artista, em que ele expõe diversos temas em texto, de maneira mais direta e menos lúdica, diferente dos relato-poemas, e que é completado com exercícios visuais no entorno, com elementos que, inclusive, aparecerão em outras histórias (como a do homem de asas).

Nesta página, há um texto versificado que descreve a experiência do artista de voar. Ele diz que sente ser algo ridículo de contar para alguém, mas que há uma memória no seu imaginário tal qual a de andar de bicicleta. Ao fim, ele conclui com uma proposta reflexiva sobre compartilhar com outras pessoas a experiência que tiveram e com este ato de partilha tem um caráter de validação da vida: “Isso é uma verificação independente, eu não sou louco, existe um mundo real, objetivo, quantificável por aí no qual gralhas azuis só gostam de suas batatas com ketchup. Eu tenho uma vida de verdade” (McKean, 2012, p. 50)”.

A realidade perpassa a narrativa-artística. Contar história, para o autor, é como partilhar com alguém alguma experiência pregressa. Por isso, no início, ele dirá que esta partilha tem maior validação com alguém próximo: “Se você conhece alguém por muito tempo, sua esposa, marido, companheiro, um bom amigo, sabe o que é isso [...]” (McKean, 2012, p. 50). Existe uma dose particular nesta partilha, assim como dizer que sabe voar (algo que fará em um quadrinho no mesmo livro, posteriormente). Sua vida tem validação nesta partilha e ela acontece pelos blocos de sensações que cria e que é partilhada com os leitores. Os leitores, nesse sentido, se relacionam com algo profundamente íntimo – algo resultante da

experiência do artista com o recorte do caos – algo que podemos chamar de devires não humanos, conforme a citação:

Os afectos são precisamente estes devires não humanos do homem, como os perceptos (entre eles a cidade) são as paisagens não humanas da natureza. [...] Não estamos no mundo, tornamo-nos com o mundo, nós nos tornamos, contemplando-o. Tudo é visão, devir. Tornamo-nos no universo. Devires animal, vegetal, molecular, devir zero (Deleuze; Guattari, 2023, p. 200).

É precisamente no exercício de partilhar as experiências, no ato de se tornar no mundo, que McKean encontra o devir que o leva também a tornar-se. Ele encontra a vida quando partilha dessa intimidade e sente-se confortável ao fazê-la por meio dos quadrinhos. Em suma, os quadrinhos são seu devir maior; caminho pelo qual experimentará sua relação com a natureza, com os traumas da infância, a relação com o trabalho e tudo que promove afectos. Seu bloco de sensações revela seu devir-quadrinho.

A possibilidade de voar é um modo de devir-animal que faz com que McKean também se sinta vivo pela partilha. Essa figura não apenas estará em seu diário como aparecerá na história em que um homem vira pássaro. Assim, sua experiência com o voo, que não saberá dizer se faz parte do sonho, mas que é descrita tão real quanto andar de bicicleta, encontrará verdade mais profunda na ficcionalização de um outro voo, a de um personagem.

Mas este personagem não é McKean. É um homem traído, que vê a esposa com outro e que procura saltar do sino da igreja rumo ao chão. Paralelo a isso, também é o pássaro que acompanhou toda a trajetória e viu cada escolha da esposa e de si mesmo – o homem são dois, homem e pássaro, assim como McKean terá um diário e história que promove voo e partilha de voo, ora com amigos íntimos, ora com a intimidade promovida pela leitura.

É o seu modo de adentrar à vida:

Só a vida cria tais zonas, em que turbilhonam os vivos, e só a arte pode atingi-la e penetrá-la, em sua empresa de cocriação. É que a própria arte vive dessas zonas de indeterminação, quando o material entra na sensação como numa escultura de Rodin. São blocos (Deleuze; Guattari, 2023, p. 205).

A recriação da vida e a tentativa de promover os blocos que descrevam essa zona de indeterminação. McKean exercitará a criação, mas revelará este esforço, a tentativa de penetrar as zonas que promovem devires. Por isso haverá a menina com o tronco nascendo dentro de si e promovendo crescimento até a vida adulta. Do mesmo modo, um homem criará asas e voará para longe do casamento fracassado. Os peixes voarão sob céus e ficarão inertes na água. Um escorpião reconfigurará o casamento. O pai morrerá e deixará histórias. Todas as

experiências são distribuídas em limiares que os definem de modo indefinido, são precedentes de diferenciação e tornam-se coisas mistas.

Disso também resulta a força comunicativa da arte e do potencial de transformação em quem lê a peça artística - é opanhado descrito pela teoria dos franceses:

É de toda a arte que seria preciso dizer: o artista é mostrador de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação com os perceptos ou as visões que nos dá. Não é somente em sua obra que ele os cria, ele os dá para nós e nos faz transformar-nos com ele, ele nos apanha no composto (Deleuze; Guattari, 2023, p. 207).

Ser apanhado pela peça artística ou pela obra, como resultado deste *continuum* pessoal que convoca o artista, na visão blanchotiana, significa experienciar o recorte, viver o outro contido no bloco e ter-se também penetrado no caos e sair ileso com o resultado oriundo do encontro deste afecto e no encostar no percepto.

O que se difere em McKean de outras produções em quadrinhos é o quanto este esforço de obra não só se reflete nas suas peças, mas também o quanto este resultado é inovador no âmbito da linguagem e desta comunicação. Isso favorece um desvio do sistema dos quadrinhos, um novo modo artrológico para as páginas, que promove singularidade, novo modo de experimentação e, por conseguinte, um caminho possivelmente inédito pelo qual o leitor caminhará. Em suma, o que ele faz é pensar em quadrinhos de outra maneira do costumeiramente pensado.

Deleuze e Guattari (2003) verão na progressão de idioletos artísticos o caráter inovador da arte e sua constante necessidade de criação, não apenas de repetição. Além disso, os teóricos franceses verão que esta progressão, embora muitas vezes relacionada com técnica, circunda o aspecto fundamental do bloco de sensações, a possibilidade do afecto e percepto de incidir sobre a peça aquilo que preexiste nas formas e conteúdos do caos:

Se há progressão em arte, é porque a arte só pode viver criando novos perceptos e novos afectos como desvios, retornos, linhas de partilha, mudanças de níveis e de escala... Deste ponto de vista, a distinção de dois estados da pintura a óleo toma um aspecto inteiramente diferente, estético e não mais técnico – esta distinção não conduz evidentemente ao ‘representativo ou não’, já que nenhuma arte, nenhuma sensação jamais foram representativas (Deleuze; Guattari, 2023, p. 208).

McKean parece bifurcar neste caminho, pois não se trata de representação das personagens ou da realidade - ele mudará a técnica e a representação diversas vezes em uma única história, mas da promoção de um novo afecto por um percepto que salta de peça em peça no horizonte infinito desta obra que continua enquanto ele produzir.

Há diversos exemplos nas peças de McKean que revelam sua tentativa de promover novidade no mercado de quadrinhos, de modo que não enxerga qualidade naquilo que soa como repetitivo das várias capas presentes no mercado. O artista vê a si mesmo em um embate entre os perceptos recortados do caos e que passeiam pelo exercício de externalização da criação – tornar-se outro –, e o resultado real das peças que cria. Soam como se o exercício criativo dependesse não apenas do olhar para o mundo, mas também de uma procura experimental, inovadora e estética deste mundo.

Assim ele descreverá a fase de criação das capas do arco Fim do mundo, por volta de 1994:

Meu pior momento durante as setenta e cinco capas de SANDMAN. As imagens na minha cabeça e as relações pobres que acabaram no papel nunca haviam ficado tão distantes umas das outras. Eu andava fazendo muito mais trabalhos fora do mundo dos quadrinhos, e, em geral, os estava preferindo. Mas eu tinha bastante consciência de que meus ‘concorrentes’, por exemplo, no mercado de capas de discos eram designers bem mais qualificados e disciplinados do que eu [...] (McKean, 2003, p. 138).

O exemplo supracitado revela algumas características do exercício artístico, ao mesmo tempo que transparece a consciência inovadora da promoção de novos perceptos e sua incapacidade de gerar tais novos afetos em fases diferentes de sua vida. O recorte do caos oriundo de sua percepção, “imagens na minha cabeça”, não são facilmente transportados para o papel em um bloco coeso de novas sensações. Às vezes este salto aparece através de “relações pobres” e a ordenação deste bloco absoluto não satisfaz, pois não apanha no leitor, nem mesmo na póiesis, na fase de execução do seu trabalho.

Outra vertente exposta na citação se dá na relação de McKean com o mercado, desta vez não só de quadrinhos, como de criação de capas de disco. São vários os relatos do artista que expressam sua dificuldade em assimilar o funcionamento mercadológico, seja por não o satisfazer como material artístico (um idioleto que não promove novos desvios ou linhas de partilha), seja por exigir dele uma produção/peça que dificulta sua criação de afectos e que incentiva a repetição e os clichês mercadológicos.

Assim, há em diversos momentos a descrição de um trabalhador frustrado com o mercado, ao mesmo tempo que não se vê satisfeito em abandoná-lo, por incapacidade financeira ou por capricho do desejo de criação de afectos. Embora goste de outras artes, retorna aos quadrinhos por dois motivos – desejo de criação, obrigação financeira ou de trabalho.

Contudo, essas duas coisas, ainda que façam parte de uma mesma faceta de trabalho, não revelam a particularidade última da criação. A arte não se manifesta somente no desejo ou obrigação contratual, mas passa por um caminho de experimentação que nem sempre será satisfatório quando atendidas as obrigações pessoais e de trabalho. Um exemplo claro, além da experiência citada logo acima, aparece quando McKean percebe que essas outras demandas não dão conta de construir um afecto que o apanha – ele não se vê incomodado por este percepto ou afecto:

As três últimas capas da série Fim do Mundo foram primeiras tentativas vacilantes, mas durante os últimos dois anos estive mais perto do que nunca de perceber o que até bem pouco tempo só ficava palpitando na minha cabeça. As três primeiras eram, originalmente, fotografias comuns. Nunca fiquei satisfeito com elas, especialmente as dos n.º 52 e 53, e por isso as refiz a partir dos elementos originais para esta coletânea (McKean, 2003, p. 138).

Há uma tentativa de pensar em quadrinhos, em unir o percepto retirado do caos ao bloco de sensações, que é resultado de técnica, estética e de uma procura singular em estabelecer a organização deste plano de composição. Nem sempre o pensamento do artista consegue resultar em um bloco de sensações, como visto anteriormente, mas o que a citação acima descreve é o momento em que isso acontece.

É fundamental enfatizar que para que exista uma obra que funcione como pensar artisticamente, o artista explore os caminhos possíveis da sua proposição estética e que fundamente a criação de perceptos e afectos. McKean procura na fotografia e não encontra, então passa a explorar a colagem para que possa encontrar um lugar mais satisfatório, seguindo o resultado do seu pensamento, unindo sua mente e a matéria artística.

Em alguns casos, nem mesmo o controle técnico lhe garante a eficácia da criação, pois acidentes também podem gerar perceptos e promover afectos: “[...] a lua no nº 56, que ficou branca e positiva quando a fachada do pub foi invertida para formar uma imagem negativa, foi um acidente feliz e nada planejado” (McKean, 2003, p. 140). Ainda que não planejado, o acidente tornou-se útil para a criação deste bloco e resultou em algo satisfatório para o próprio artista que cria. O acidente também é elemento composicional, sobretudo para um artista que tenta promover singularidade de pensamento.

Toda a descrição da capa de número 57 apresenta o dilema apresentado por Deleuze e Guattari como plano técnico e plano de composição. O artista plástico descreve a dificuldade que teve em criar esta capa, reiniciando o processo cinco vezes antes de concluir sua realização. Começa com traços em esboço, mas que não satisfazem como pintura; depois

como colagem digital em que a sobreposição também não chega no resultado que espera como composição. Joga a ideia no lixo e, frustrado, diz que vai tomar um sorvete.

Em seguida, retoma a tentativa. É sintomática essa frustração e retomada, pois mostra que a mudança de representação, estilos e técnica não corresponde somente ao desejo de McKean de inovação mercadológica e editorial, mas atende ao desejo que tem de construir perceptos que mostrem algo que comunique o incomunicável, recorte o caos à sua maneira, não em detrimento da técnica.

Antes de concluir a peça, recebe um CD-ROM com uma arte que um administrador de um Bureau ofereceu para investigar se era uma peça feita por Pablo Picasso ou se era uma criação feita por algum outro Picasso. Para McKean, isso é indiferente, pois a peça lhe arrebatava como percepto e isso o motiva a traçar um novo plano de composição:

Uma cópia impressa do desenho ficou pendurada na minha parede e era bem bonita. Fiz um pequeno esboço de uma ideia sugerida pelo desenho para uma maneira de tratar as três figuras. A versão três tratava-se de uma versão desenhada a quatro uma versão pintada com fotos, e finalmente cheguei a esta, de longe a melhor e que me deu mais prazer de produzir. As figuras de argila e de madeira foram envoltas por uma fita, vestidas com seda tailandesa, e formadas por colagens de fotografias em tom sépia. O quadro foi iluminado com uma projeção de slides, para ser fotografado, escaneado e retocado com photoshop (McKean, 2003, p. 154).

McKen deixou a peça (possivelmente criada por um falso Picasso) em exposição para que pudesse retirar dela um novo percepto. Havia tentado diversas vezes criar a capa, mas foi quando enxergou essa pintura que conseguiu traçar seu plano. A imagem deveria apresentar as fúrias, personagens importantes dentro de “Sandman”, então como elas seriam retratadas era importante. O método encontrado veio de diversas experiências e tentativas, modos de criar um mundo em que as personagens tivessem a força real deste bloco de sensações – fazê-las adentrar a este plano que sugere novos afectos.

Outro aspecto interessante é que a descrição da capa pelo autor de “Sandman” diz que McKean havia acabado de inaugurar seu trabalho por vias digitais. O aspecto da colagem digital era novidade e ele parecia ser estimulado pelo desafio. Se a colagem dessas peças foi resultado desse novo contato com o *photoshop* e os mecanismos digitais, é porque a técnica está sempre a favor de um plano de composição, e revel estes perceptos na medida que o artista tem a chance de explorar esses caminhos, sejam eles novos ou tradicionais.

É por isso que Deleuze e Guattari (2023) entenderão que a técnica está sempre em função de uma intencionalidade estética e a primeira não distingue por si só os afectos

oriundos de cada mudança de pincel, pinceladas, cores ou modo de usar cada pigmento, colagem, desenho, escultura etc.

Só há um plano único, no sentido em que a arte não comporta outro plano diferente do da composição estética: o plano técnico, com efeito, e necessariamente recoberto ou absorvido pelo plano da composição estética. É sob esta condição que a matéria se torna expressiva: o composto de sensações se realiza no material, ou o material entra no composto, mas sempre de modo a se situar sobre um plano de composição propriamente estético (Deleuze; Guattari, 2023, p. 231).

Assim, não é possível falar de uma obra de arte sem compreender que a técnica existe como resultado do pensamento e que os caminhos percorridos pelo desenvolvimento da criação passam por este modo pensar e recortar percepções do mundo. Se com Umberto Eco (2009) compreende-se que forma e conteúdo são indissociáveis na composição estética, na medida que uma alteração em qualquer uma delas promove uma alteração na outra, o pensamento também passa a fazer parte deste ideal comunicativo. Criar um plano de composição em quadrinhos, assim, também é pensar um modo de ver a realidade e o trabalho de McKean procura explorar seu pensamento – ainda que isso leve várias tentativas para acontecer.

A capa que McKean alega ter dificuldade para encontrar a versão final é a de número 57 (Figura 41). Na imagem, aparece uma representação multifacetada das personagens Fúrias, entidades divinas que possuem o dever de vingar ou executar a justiça celeste. Na história, elas são representadas com diferentes características. Dentro do arco de Entes queridos (onde se situa a capa em questão), elas lamentam terem que sempre realizar o desejo das divindades e não poderem fugir deste destino, assim como são responsáveis por trazer destino dividido à humanidade.

Figura 42 - Capa de número 57 de Sandman



Fonte: Dave McKean (2003).

Elas também reclamam que todos as veem de maneira pejorativa, como se fossem culpadas pelo que devem fazer. O que a imagem criada por McKean representa é a incapacidade das três de fugir daquilo que está no entorno. O papel, com excertos em alemão, simboliza a palavra divina com que elas são aprisionadas, assim como a delicadeza da seda tailandesa configura o status etéreo e metafísico das Erinias. São representadas como santas, mas aprisionadas pela palavra divina.

Outro aspecto interessante está na caracterização das três mulheres conhecidas como Hécate, ou as três bruxas. Dentro do quadrinho de Sandman, as três personagens são caracterizadas de diferentes modos. Desenhado por Mark Hempel, uma delas é apresentada como uma jovem loira, a outra como uma mulher gorda de meia idade e a terceira como uma mulher magra e com idade bastante avançada.

Na representação do capista, elas não apenas serão diferentes em traços humanos, mas terão o suporte e colagem construídos com diferentes partes e/ou formas, de modo que uma é feita de argila, a outra de madeira, e todas elas são um conjunto de montagens que incluem outros materiais. A fotografia, o desenho e a escultura são multifacetadas, assim como é o papel do destino e das divindades na vida das pessoas que circundam o universo do sonhar em Sandman.

Ainda que a capa tenha um papel mercadológico a cumprir, a visão de McKean mistura as técnicas por ele desenvolvidas ao longo de sua carreira e é singular que essa peça

aconteça agora com um computador, algo que ele alegava ter bastante receio de adquirir. O medo de computador do artista se transforma, de acordo com sua descrição, em uma peça que resume seu modo de traçar um plano de composição, ao mesmo tempo que supera seu próprio medo do objeto.

Assim, seu modo de ver a vida também perpassa seu trabalho, superar o medo da mudança trouxe-lhe a melhor representação da Hécate, figuras presas ao destino da humanidade e delas mesmas. Mudar de técnica, assumir uma técnica que tinha receio, trouxe-lhe a versão que não encontrou em outros materiais. A condição múltipla e multifacetada das personagens representa também seu modo de fazer quadrinhos ou outras artes – múltiplo e em constante expansão.

O uso do computador como novos caminhos estéticos e a caracterização multifacetada das personagens como sinônimo desta construção contínua de obra reivindicam aquilo que se compreende no segundo capítulo deste trabalho. Compreende-se que McKean desenvolve uma obra para além desta única peça, algo que dialoga com o todo e que constrói um plano maior do que este único bloco.

Por isso, o seu exercício é denominado como de quase-conceito, pois o uso do computador como mecanismo hostil e criativo corrobora com a visão híbrida da sua maneira de recortar o caos e de construir peças “sombrias”. Trata-se de uma identificação maior com o fazer artístico, ao passo de definir-se identitariamente por meio dos quadrinhos, como visto em sua biografia e em outras descrições sobre si mesmo.

Evidentemente, essa aproximação de arte e filosofia não é inédita, e Deleuze e Guattari (2023) também identificaram fenômenos que aproximaram personagens estéticos e conceituais – entraram um no outro:

Todavia, as figuras estéticas não são idênticas aos personagens conceituais. Talvez entrem uns nos outros, num sentido ou no outro, como Igitur ou como Zaratustra, mas é na medida em que há sensações de conceitos e conceitos de sensações. Não é o mesmo devir. O devir sensível é o ato pelo qual algo ou alguém não para de devir-outro (continuando a ser o que é), girassol ou Ahab, enquanto que o devir conceitual é o ato pelo qual o acontecimento comum, ele mesmo, esquia o que é (Deleuze; Guattari, 2023, p. 209).

Os personagens estéticos de McKean não deixam de devir-outro, mas, ao mesmo tempo, há uma constante tentativa de esquivar-se da sua própria forma, pois é o que o próprio McKean procurará ao usar o computador como componente deste quase-conceito, assim como a expansão de campos corrobora para o desvio próprio do que entende como quadrinhos e como narrativa – daí que verá a própria organização de um álbum de férias como matéria

expressiva que promove alteridade – faz do quadrinho um componente fundamental para seus personagens estéticos também esquivarem de si mesmos e tocarem no âmbito da filosofia.

E por isso que são encontrados diversos outros trabalhos que tentam dizer coisas similares, levando significantes a passearem com rostos disformes e peixes e pássaros por diferentes significados, além disso, fará os significados adentrarem outros caminhos de expressão de si mesmo. Trata-se de uma elaboração contínua de construção para o que são os quadrinhos e para compreender o que e mesmo é: “uma alteridade empenhada numa matéria de expressão” (Deleuze; Guattari, 2023, p. 81).

Os filósofos franceses também identificam deslizos similares ao longo da história da filosofia e da arte quando dizem que “O plano de composição da arte e o plano de imanência da filosofia podem deslizar um no outro, a tal ponto que certas extensões de um sejam ocupadas por entidades do outro” (Deleuze; Guattari, 2023, p. 81).

Este parece ser o caso encontrado nos trabalhos de Dave McKean, pois são bifurcações dos quadrinhos que adentram o espaço da filosofia como investigação da diferença, da autenticidade como forma de pensamento, mas um pensamento em quadrinhos – multifacetado e híbrido. Assim também explica Deleuze e Guattari (2023) ao descrever artistas ou filósofos que passeiam personagens por diferentes planos, seja de composição ou de imanência:

Certamente, eles não fazem uma síntese de arte e de filosofia. Eles bifurcam e não param de bifurcar. São gênios híbridos, que não apagam a diferença de natureza, nem a ultrapassam, mas ao contrário, empenham todos os recursos de seu atletismo para instalar-se na própria diferença, acrobatas esquartejados num malabarismo perpétuo (Deleuze; Guattari, 2023, p. 82).

Assim, pode-se resumir o caminho traçado por Dave McKean em seu recorte do caos: um devir-quadrinhos que constrói sua própria identidade e vê no próprio exercício multifacetado da identidade e da criação um meio pelo qual se possível desviar da repetição – seja repetição do mercado de quadrinhos, do modo de ver as relações entre pai e filho, da criação de capas e na descrição de si mesmo. Contudo, esse não é o único aspecto deste quase-conceito elaborado pelo artista – o espaço e a paisagem também comporão seu modo de recortar o caos e traçar seu plano de composição que, hora ou outra, bifurca em um plano de imanência.

4.1 A PAISAGEM COMO PENSAMENTO EM QUADRINHOS

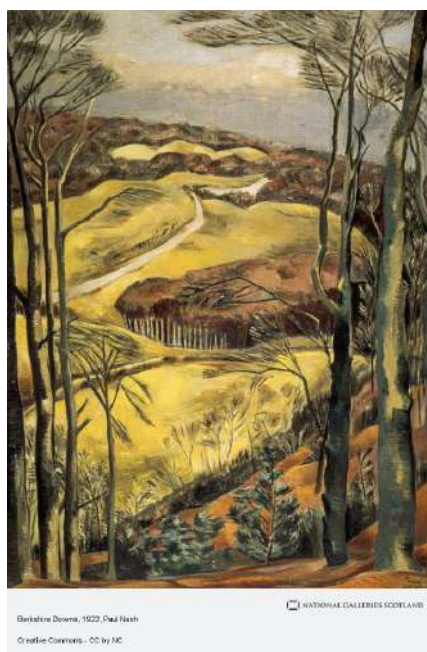
Como visto ao longo deste trabalho, um dos aspectos fundamentais para a estética de McKean é a não regularidade das representações dos seus desenhos. Em uma única obra, podem ser encontradas pinturas em aquarelas e acrílica, fotografias, arte digital e colagens – todas variando entre representações realistas ou abstratas.

Este é o caso do livro “Black Dog: os sonhos de Paul Nash” (2018). Nele, conta-se a história de vida e os traumas de guerra do pintor, ilustrador e escritor britânico Paul Nash, famoso pela estética surrealista e que se destacou mundialmente pelos seus retratos da guerra, sobretudo das paisagens.

Paul Nash, nascido em Londres, no ano de 1889, cresceu admirando as paisagens britânicas, de modo que seu interesse na arte sempre o impulsionou para a descrição visual de cenários da Inglaterra. Quando ingressou na *Slade School of Art*, em 1910, foi orientado a reestruturar os interesses por não ter aptidão para o desenho. Por conta disso, começou a estudar paisagens e artes abstratas, influenciado, sobretudo, pelo poeta William Blake e pelos pintores Samuel Palmer e Dante Gabriel Rossetti.

Contudo, o que poderia ser visto como uma limitação de carreira tornou-se uma grande potência expressiva em Nash, que descobriu na paisagem uma forma de interpretar a realidade e expor seus dilemas subjetivos. É o que pode ser visto, por exemplo, nas suas pinturas pós-guerra (Figura 42), em que, mesmo distante da necessidade de expor os traumas expressos pela paisagem, ainda assim procura no horizonte uma forma de descrever seu modo de estar no mundo.

Figura 43 - Berkshire Downs (1922), Paul Nash



Fonte: Acervo da National Galleries Scotland (2025).

A pintura (Figura 42) apresenta uma coloração pautada em uma palheta limitada, com tons terrosos e com traços pouco definidos, características que o inserem - dentro da história da arte -, no escopo de grandes nomes da pintura modernista e surrealista. Ademais, seu modo de quebrar com a linha de fuga, método tradicional na representação da perspectiva desde o século XV, apresenta pelo plano de expressão os modos como pensa a paisagem.

Tais características vão definir seu trabalho desde os primeiros estudos na *Slade School of Art*, passando pelas famosas pinturas da Primeira Guerra Mundial e culminando nas suas mais importantes obras, como *Equivalents for the Megaliths*, de 1935. Esta definição corrobora com a teoria de Michel Collot sobre estética e paisagem, que compreende a paisagem como elemento fundante de pensamento. O mesmo poderá ser visto no trabalho de Dave McKean, principalmente na leitura que faz da vida e obra de Paul Nash.

O modo com que Nash vai utilizar a paisagem para compor seu trabalho e descrever sua relação com a Inglaterra, a guerra e a própria vida vão de encontro com os conceitos de Michel Collot, apresentados em “Poética e filosofia da paisagem” (2013). De acordo com o pensador francês: “considerarei, portanto, a paisagem como um fenômeno, que não é nem pura representação, nem uma simples presença, mas o produto do encontro entre o mundo e um ponto de vista” (Collot, 2013, p. 21).

Para Collot (2013), a relação é ambivalente: a paisagem auxilia o sujeito a pensar a si mesmo diante do mundo, mas é também o olhar que transforma o que é visto em paisagem e torna possível sua “artialização” (Collot, 2013). Isso significa que o encontro com a paisagem

também é um modo de pensar, mas um pensar baseado na intuição, na pré-reflexão – um modo que não separa o sensível e o inteligível.

É por este motivo que Dave McKean, quando produz a biografia de Paul Nash, encomendada pelo *Lakes International Comic Art Festival* (2016), se concentra não apenas em narrar os fatos que compõem a história do artista, mas de reproduzir a variedade técnica e estética das suas pinturas e seu modo de relação direto com aquilo que Paul Nash era. Em outras palavras, seria difícil para um leitor compreender quem era o pintor e qual o papel da sua pintura para sua vida a não ser pela sensibilização proporcionada pelo próprio efeito de pintura.

Desta forma, com o intuito de semantizar os estados de espírito do protagonista em diferentes momentos de sua vida, McKean utiliza uma grande variedade de técnicas e estilos dentro da *graphic novel*, variando a figuração dos objetos e das paisagens. É o caso, por exemplo, do cão negro que perdura por toda a obra: ora o cão aparece difuso, com pouca definição, ora com uma forma biomórfica marcada por traços mais retilíneos e/ou geométricos (Figura 5).

Não obstante as variações de pintura dentro da *graphic novel* sejam para representar a estética de Paul Nash, o biógrafo não hesita em apresentar seu próprio modo de relação com a paisagem. Em dado momento, em “Black Dog” (2018), McKean descreve o casamento de Paul Nash como envolto em uma atmosfera sombria, a espera iminente da guerra. Porém, quando o casal sai da festa matrimonial, o leitor se depara com uma *splashpage*⁹ que apresenta um dirigível no formato de peixe sobrevoando boa parte da cidade (Figura 28).

O texto que anuncia o “peixe-dirigível” descreve o objeto como um Leviatã, isto é, a fera bíblica que obtém diferentes formas, mas que carrega simbolicamente a violência. A escolha da caracterização do Leviatã como peixe não é gratuita para Dave McKean. Essa paisagem urbana, com cores frias e grande contraste de luz faz menção a outro interesse paisagístico do artista que pode ser visto em seu livro “Cenas Marcantes” (2012).

Em um dos poemas que revela seu processo de criação, Dave McKean anuncia seu interesse pela imagem de peixes: “só um pensamento / como um bilhete a mim mesmo / desenhado em dia [de folga] / deixado incompleto até agora / sempre gostei de peixe” (McKean, 2012, p. 36).

⁹ Termo que designa um momento da narrativa em que uma única imagem cobre uma grande extensão narrativa, seja uma página inteira ou duas páginas, como é o caso da página citada.

A não aleatoriedade da imagem fictícia sobre a cidade, em “Black Dog” (2018), fica ainda mais clara quando percebe-se este fascínio pelo significante peixe dentro do processo de criação.

Figura 44 - Quadros presentes em Orquídea Negra (1989); Capas na areia (2003) Sinal e ruído (2011), Cenas Marcantes (2012); e Black Dog: os sonhos de Paul Nash (2018)



Fonte: McKean (1989 - 2018).

O fascínio pelo significante revela muito do exercício do autor em se apresentar disponível para olhar a paisagem e se definir também por ela:

Dane-se o roteirista! Eu quero colocar um peixe na capa e VOU colocar um peixe na capa, em parte porque é uma afirmação importante que preciso fazer, mas principalmente porque esse peixe já está no meu estúdio há muito tempo e o está empestando com o seu cheiro (Gaiman; McKean, 2003, p. 174).

O ato cotidiano de fugir do cheiro do peixe parece camuflar o fato de que a paisagem, o olhar para o peixe, também o impulsiona a tentar entender a si mesmo. É o que revela a citação a seguir:

Vivo e trabalho em Kent há seis anos. O local é silencioso e escuro durante a noite. Recentemente, o Hale-Bopp apareceu bem em frente à minha janela. Você precisa atravessar uma frágil ponte de madeira para chegar ao estúdio. Há peixes no lago. Li num livro que se você alimentar os seus peixes no mesmo lugar, na mesma hora, todo dia, eles aprenderão lentamente, ao longo de alguns anos, a vir até você para obter comida. Os meus demoraram uma semana (Gaiman; McKean, 1991, p. 208).

A questão da monotonia dos peixes e a sua forma simbólica parece ocupar um lugar de destaque na obra de McKean. A guerra, a vida, o cotidiano monótono e o hábito behaviorista com que os peixes se relacionam com a alimentação: a investigação dos limites do significante peixe parece penetrar para além do universo do livro, faz parte da obra

continua escrita pelo artista que perpassa também seu olhar para o entorno. Este entorno lhe confere um pensamento ainda não definido, que varia em plano de expressão (com peixes em diversos tipos de técnicas e formas) e conteúdo (com significados ainda inexplorados).

O olhar do artista para os peixes mostra a singularidade humana no contato com a paisagem e a alteridade deste devir ao perceber que os peixes vivem na paisagem como parte dela. Diferentemente, o humano mantém a distância necessária para que a paisagem ultrapasse os limites do território, como dirá Collot:

Dos mundos animais ao mundo humano, há, certamente, uma filiação, mas também uma transformação. Ambos testemunham a espacialidade constitutiva de todo sujeito e a subjetividade do espaço que os cerca. Mas o animais vive imerso em seu meio, do qual mal se distingue e ao seio do qual presta atenção tão-somente aos objetos portadores de significações ligados a funções precisas [...] Só o homem mantém, frente ao seu meio, a distância necessária a uma visão de conjunto e à abertura de um mundo comum, que ultrapassa os limites do território (Collot, 2013, p. 19).

Dave McKean tem um grande fascínio por animais, como se procurasse compreender o modo como eles se relacionam com a paisagem. A aranha em seu estúdio, que morreu com a perna presa numa fita, lhe provoca uma reflexão sobre a morte e o faz inseri-la na construção da capa. O cão negro o leva a refletir sobre a morte e os genitores, os peixes vivem na água de modo indiferente à subjetividade da paisagem e os pássaros podem voar, sonho maior de vários de seus personagens. É como se ele invejasse os animais e procurasse relacionar-se com eles como devir – para voar, lidar com a morte e viver dentro da paisagem.

Este movimento de percepção do peixe que o leva a perceber também a si (mesmo que dentro da profissão, de artista que sai para alimentar os peixes) vai de encontro a óptica ecológica defendida por Michel Collot que, ao contrário da científica, leva em conta a interação entre o sujeito e o que ele vê: “Tal ambiente não se confunde com o mundo físico ou o espaço geométrico, mas depende do ponto de vista do observador que percebe a si mesmo ao mesmo tempo em que percebe o mundo exterior” (Collot, 2013, p. 24).

Nesse sentido, tanto Paul Nash, quanto Dave McKean, exercitam o pensamento de autopercepção através da apreciação e reprodução das paisagens, sejam elas virtuais, desenvolvidas para a narrativa, ou naturais. Trata-se de um plano de composição que parece deslizar para um plano de imanência, com componentes que vão desde a guerra e seus objetos e paisagens até o local de trabalho e um lago no fundo da casa.

Ao investigar a obra de Paul Nash, considera-se adequado compreender o conceito de pensamento-paisagem, cunhado por Michel Collot (2013), que explica o modo paradoxal

com que o sujeito vai interagir com a paisagem. Para ele, a paisagem se revela para além dos limites geográficos e se insere numa percepção que valoriza o ambiente na medida que o campo visual transcende, através do horizonte, com apenas os objetos dados. Quando se observa uma paisagem, muda-se o foco, pois concentra-se num ponto e, num piscar de olho, salta-se para o todo.

Esta dinâmica com o horizonte fornece, segundo Collot, aquilo que chama pensamento-paisagem, a saber: “que transgride as dicotomias habituais do pensamento conceitual, não só as do sensível do inteligível, do visível e do invisível, mas também as do sujeito e do objeto, do espaço e do pensamento, do corpo e do espírito, da natureza e da cultura (Collot, 2013, p. 29)”.

Toda essa potencialidade do pensamento-paisagem pode ser percebida no exercício de Paul Nash ao descrever as paisagens e a guerra. As formas não definidas, a ruptura com a cor “real” da paisagem, o uso de tons de uma mesma temperatura, todos estes detalhes são signos pictóricos que descrevem, narram ou sensibilizam o próprio artista e, talvez, os apreciadores.

Essa tentativa de conceber as dicotomias habituais fica ainda mais evidente quando lido o relato do próprio pintor sobre como ele enxergava as paisagens da guerra:

Em todos os lugares há fazendas antigas, desconexas e desordenadas, algumas, é claro, arruinadas e desertas, todas com telhados vermelhos, amarelos ou verdes e em um dia ensolarado parecem bem. Os salgueiros são alaranjados, os choupos carmim com botões, os riachos brilham em azul mais brilhante e revoadas de pombos giram sobre o campo. Misturada com toda essa beleza normal da natureza, você vê a estranha beleza da guerra. Caminhando ao longo da estrada, você se torna gradualmente consciente de um zumbido no ar, um som subindo e descendo com o vento (Nash, 1949, tradução nossa).¹⁰

Nota-se, no pintor, uma tentativa de compreender os horrores da guerra ao mesmo tempo que procura apreciar a paisagem. A mistura de toda essa beleza com a presença dos conflitos revela os objetos próprios da paisagem (telhados, salgueiros carmim), mas também os problemas sociológicos e políticos oriundos da guerra, as características visuais que comporiam a sua poética como pintor e até mesmo quem ele é, na medida que tece adjetivos

¹⁰ “Everywhere are old farms, rambling and untidy, some of course ruined and deserted, all have red or yellow or green roofs and on a sunny day they look fine. The willows are orange, the poplars carmine with buds, the streams gleam brightest blue and flights of pigeons go wheeling about the field. Mixed up with all this normal beauty of nature you see the strange beauty of war. Trudging along the road you become gradually aware of a humming in the air, a sound rising and falling in the wind.”

que o revelam como expectador do cenário, inclusive adjetivando a própria guerra, com “sua estranha beleza”.

Em outra carta, o artista evoca a pena de Dante e Poe para tentar descrever literariamente o que vê quando finalmente está em um *front* de batalha, momento em que atua oficialmente como artista de guerra. De acordo com ele, não há meio verossímil que possibilite a experiência exata do que as batalhas significam:

Eu vi o pesadelo mais assustador de um país mais concebido por Dante ou Poe do que pela natureza, indizível, absolutamente indescritível. Nos quinze desenhos que fiz, posso dar-lhe uma ideia de seu horror, mas só estar nele e dele pode torná-lo consciente de sua natureza terrível [...] (Nash, 1949, tradução nossa).¹¹

Todo este paradoxo transparece em suas pinturas da guerra. Os cenários não apenas mostram o que estava acontecendo com a paisagem da França (país em que ele serviu em batalha), mas também constroem uma semântica visual própria, que busca ofertar, como o próprio artista disse, “uma ideia de seu horror”. Horror também manifesto na pintura abaixo (Figura 44).

Figura 45 - Paul Nash. *After the Battle* (1918)



Fonte: Art History Unstuffed (2016)

Tome-se como exemplo a pintura *After the Battle* (1918). A imagem apresenta alguns sujeitos mortos, troncos utilizados para composição das trincheiras, buracos também

¹¹ "I have seen the most frightful nightmare of a country more conceived by Dante or Poe than by nature, unspeakable, utterly indescribable. In the fifteen drawings I have made I may give you some idea of its horror".

realizados para proteger os soldados. Além disso, há um céu fragmentado, como se formado por raios e diversas linhas diagonais.

Toda a imagem é construída com diversas linhas de fuga, que, em alguns momentos, se curvam, impossibilitando uma precisão maior do movimento da paisagem. Essa confusão de pontos de fuga sugere a confusão da própria guerra, que destrói a paisagem afetando a manifestação do horizonte em si mesmo.

Outro fator importante para esta obra é a coloração em escala de cinza, que é rompida somente para caracterizar as pessoas mortas (uma em primeiro plano) e um pequeno detalhe ao fundo. Este destaque para a pessoa através da cor permite notar que toda a coloração é esvaída da paisagem quando os horrores a invadem e mesmo o pouco de cor que existe enfatiza a morte.

Um elemento comum em quase todas as suas paisagens de guerra é a representação de, no mínimo, uma árvore destruída como resultado das batalhas. Em *After the Battle* (Figura 44), observa-se algumas poucas árvores ao fundo, no canto esquerdo, mas é possível identificar muito mais exemplos em outras pinturas. Aliás, é possível afirmar que algumas de suas pinturas deste período têm as árvores como centralidade temática (Figura 46).

Figura 46 - Paul Nash. The Menin Road (1918)



Fonte: Imperial War Museum (2025)

Fica evidente, com estes exemplos, a importância da paisagem para Paul Nash. Como consequência, a guerra tornou-se um desalento para sua experiência com o meio, impedindo-o de apreciar aquilo que o fizera tornar-se pintor. Sua descrição do conflito dá indícios dessa frustração:

Apenas o mal e o demônio encarnado podem ser o mestre desta guerra, nenhum vislumbre da mão de Deus é visto em qualquer lugar. O pôr do sol e o nascer do sol são blasfêmias, são zombarias para o homem, apenas a chuva negra das nuvens

machucadas e inchadas por toda a escuridão amarga da noite é a atmosfera adequada em tal terra (Nash, 1949, tradução nossa).¹²

As alusões ao mal e o seu desejo daquilo que lhe é ausente, dado pela “mão de Deus”, são os polos que marcarão o seu trabalho. Ao comparar as primeiras pinturas de Paul Nash com aquelas que ele compunha antes de alistar-se, percebe-se o crescimento constante do uso de tons neutros, cores cinzentas e luzes marcadas em detrimento das cores vibrantes e variadas de outrora.

Suas pinturas, conforme visto com Collot (2013), revelam o interior (o próprio Paul Nash), mas também o exterior, aquilo que a paisagem traz consigo – a pátria, Deus e o mal, a guerra e a humanidade.

É por este motivo, e com a mesma intensa variedade de palhetas e luz, que Dave McKean se utiliza do olhar artístico de Paul Nash para descrever os acontecimentos da sua vida. Quando McKean opta por narrar a floresta em que Paul Nash passava a infância, utiliza um tom de verde vibrante e uma luz forte, muito semelhante ao que Paul utilizava no período pós-guerra. Porém, quando investiga os fatos ocorridos durante a guerra, as cores somem e dão lugar a uma palheta opaca e mais escura, com tons terrosos e linhas mais distorcidas, assim como o artista de guerra fazia para narrar o horror.

Esta distinção da paisagem presente nos quadros e na reutilização das pinturas de Nash dentro da *Graphic novel* dialoga com a proposta de Jacques Rancière sobre o que se esconde na paisagem. Rancière (2024), colocando em choque as visões de Edmund Burke e Immanuel Kant sobre o belo e a paisagem, sugere que as pinturas são essencialmente uma incerteza de completude, quando na escolha do ponto de fuga e no enquadramento os artistas omitem o restante da paisagem, mas sugerem uma continuidade contínua nesta peça artística finita. Aciona do espectador a imaginação do infinito da paisagem.

Assim, toda obra de arte esconde o mundo imaginado pelo apreciador da obra, ampliando a grandeza estética da cena, mas também a grandeza matemática dos objetos que compõem a cena retratada. Contrariando a visão de Burke, que vê a beleza nos elementos menores e não considera a natureza como produtora de arte, pois esta não engana, Rancière (2024) descreve que a paisagem também é formadora de ilusões quando exemplifica dizendo que ela “confunde as linhas das montanhas e se utiliza disso para esconder a insularidade de

¹² “*Evil and the incarnate fiend alone can be master of this war, no glimmer of God’s hand is seen anywhere. Sunset and sunrise are blasphemous, they are mockeries to man, only the black rain out of the bruised and swollen clouds all through the bitter black of night is fit atmosphere in such a land.*”

uma ilha” (2024, p.57). O autor apresenta diversos exemplos que mostram que a paisagem também confunde à sua maneira, e engana da mesma forma que um artista o faz.

Desta forma, o autor conclui que a paisagem eleva sua própria composição ao nível pitoresco, isto é, traz unidade na variedade. Portanto, não apenas os objetos menores, mas também as proporções sublimes de um lago desolado, uma montanha coberta de pedregulhos e até uma tempestade com raio rasgando o céu é capaz de, pelo assombro, causar “espanto e um contentamento sem nome” (p.57). Para o teórico francês, estas combinações possibilitam contato com o belo por unirem os objetos em um sentimento global.

O contato com este sublime, por outro lado, evoca no espectador contradições: “Trata-se de um estado de indeterminação dos opostos em que o espírito descobre poderes sensíveis em relação aos quais faltam os termos descritivos habituais.” (Rancière, 2024, p. 60). O que o contato com a grandeza e o sublime da natureza promove é a neutralização das sensações; a incapacidade discursiva habitual e que convoca o apreciador da pintura de paisagem não mais a completar a paisagem com a imaginação, mas a ser transportado para um outro lugar, habitar em um mundo onde nada falta.

Convidado a confrontar uma força superior, a grandiosidade aparente na natureza, a pintura convida o artista a partilhar “as potências brutais e caóticas”, pois não há capacidade de resistir ao assombro. Por isso, talvez, McKean recorra tanto aos cenários de Paul Nash para narrar sua biografia – é um modo de acessar o estado de assombro do pintor inglês e reconhecer sua “elevação espiritual” diante da destruição, da linha do horizonte, da montanha e das árvores destituídas de grandeza.

As pinturas de Paul Nash da primeira guerra, reduz a grandeza ao estado de objeto menor, semelhante ao ideal idealizado de Burke. Diminui o impacto terrível da árvore em uma monotonia plástica e repetitiva, contrastando com uma paisagem que convida a imaginação a continuar à vista, mas sugere elementos que dão conta de explicar que, diante da guerra, não há mais paisagem para continuar.

Há uma diferença significativa no uso dos pontos de fuga nas paisagens da Figura 42 e da Figura 44. Em ambos os casos vemos a sugestão de continuidade, que sobe para o ponto de fuga quase como uma linha que conduz a leitura do quadro, sugerindo uma continuidade profunda e infinita. Contudo, enquanto no primeiro exemplo a paisagem é preenchida com cores mais saturadas e os elementos são encaixados de modo coeso, proporcionando unidade pitoresca, o segundo exemplo incentiva as linhas e promove monotonia e repetição de objetos. São ambientes que se contrastam em elementos e linhas; o primeiro promove verticalidade e

contraponto com os morros; o segundo tem linhas para todos os lados e conflitam por peso e atenção do olhar.

Em ambos os casos, Paul Nash confronta o sublime da paisagem, que evoca sua consciência da força superior kantiana. Contudo, no primeiro caso, este modo sublime propõe um equilíbrio. No segundo caso, há uma dupla força temerosa, a da natureza e da guerra – algo que Rancière reconhecerá como forças similares: “por isso a natureza não é nem mais nem menos sublime que a guerra” (Rancière, 2024, p.68). Ela o convoca a um destino superior, além de interligar o assombro com o fim e a morte.

É possivelmente a este assombro que McKean recorre nas pinturas de Nash e reinsere em sua narrativa biográfica. São cenários inquietantes, que semantizam na pintura a radicalidade da guerra. O que enriquece ainda mais a leitura da biografia é o fato de Dave McKean não se abster de inserir o seu olhar para a paisagem. Além do peixe, já citado, a presença do cão ao longo da *graphic novel* passa a ter um sentido mais amplo.

O cão foi citado por Paul Nash no seu diário ao descrever um sonho. McKean se aproveitou desta figura para compor toda a biografia, ancorando-se no símbolo do cão negro para orientar os leitores pelos vários sonhos de Paul Nash. É ele quem permite ao leitor perceber uma conexão entre as partes, de modo que, ainda que sejam oníricos, os acontecimentos pareçam vividos pelo pintor.

No entanto, ainda que o cão seja citado pelo diário de Nash, o quadrinista também percebeu um pouco de si no processo de produção da biografia:

A mãe de Nash sofreu de demência e foi por fim internada; aquilo o asfixiou, de certa maneira. O cão negro acabou por significar várias coisas: as nuvens da guerra se aproximando, um guia, um alerta. Meu pai morreu quando eu era muito jovem, e desde então sempre tive uma sensação da morte me rodeando. Não é algo físico – não acredito na vida após a morte, em anjos e nada dessa tolice. É apenas um pequeno zumbido na mente, uma voz insistente com a qual você convive o tempo inteiro (McKean, 2016, tradução nossa).¹³

Nota-se, então, que Dave McKean também construiu as cenas com o cão como quem percebe a morte não apenas para Paul Nash como que para si mesmo, anunciando que, assim como viveu com o pai, e Nash com a mãe, ele também convive com essa voz que anuncia o seu fim. O cão, no quadrinho, é porta voz da morte da personagem, mas projeta também para

¹³ *Nash mentions the dog a couple of times in his childhood dreams. His mother was mentally ill and eventually institutionalised – that hung over him. So the black dog becomes lots of things: the clouds of war coming closer, a guide, a warning. My father died when I was very young, and ever since I’ve always had a sense of death being around. It is not a physical thing – I don’t believe in an afterlife or angels or any of that rubbish. It is just a little buzzing presence in your head, a nagging voice that you live with all the time.*

McKean seu próprio fim. O olhar para a paisagem passa também pela apreciação do trabalho do artista e seu plano de composição dilui essas intensidades de criador-produtor e leitor da paisagem vista por Nash.

Toda a construção narrativa de “Black Dog: os sonhos de Paul Nash” (2018) é atravessada pelo olhar para a paisagem e o resultado subjetivo deste encontro. São cenas que procuram unicidade na paisagem, neutralizando seus próprios sentidos para compor-se como personagem em outro lugar. Os sonhos são divididos por capítulo que abrem com um referencial espacial e temporal: “1904 – Wood Lane House, Iver Heath, Buckinghamshire” é o título do primeiro do primeiro capítulo, por exemplo.

Cada capítulo, ou seja, cada espaço geográfico, é introduzido a outro lugar que descreve a história de Paul Nash, mas também introduz uma nova técnica de representação. As paisagens mudam em estilo e tom, e a subjetividade prevalece no encontro com o espaço:

Em algum lugar, de volta àquele esboço original há muito perdido, estava uma tentativa de alcançar verdade, mas com cada repetição algo se perde, mas alguma outra coisa é revelada – o peso da nossa imaginação sobre a realidade. Esse processo impressionista, de releitura, reduz nosso assunto a um afável clichê? (McKean, 2018, p. 12).

O início da história mostra Paul Nash passeando por sobre um caminho feito de pedaços de madeira, como uma trilha no que sugere ser uma praia. Ao tentar revisitar a própria vida, questiona-se se o esboço e o exercício imaginativo de reproduzir a vida em pintura é algo possível, se não se torna algo clichê, ou seja, não singular. Mas não achará outro modo de descrever a realidade, seja a da Guerra ou das próprias relações pessoais: “Esse é o equilíbrio do artista. É tão fácil cair deste caminho estreito na lama de ambos os lados” (McKean, 2018, p. 13).

Este olhar para a paisagem e a intencionalidade de elaboração de um plano de composição, dialoga diretamente com a visão de Collot sobre como o sujeito se relaciona com o objeto dentro da paisagem, de modo que as divisões entre o “eu e a paisagem” se diluem no encontro e promovem a própria percepção do espaço e de si mesmo:

A paisagem não é apenas vista, mas percebida por outros sentidos, cuja intervenção não faz senão confirmar e enriquecer a dimensão subjetiva desse espaço, sentido de múltiplas maneiras e, por conseguinte, também experimentado. Todas as formas de valores afetivos – impressões, emoções, sentimentos – se dedicam à paisagem, que se torna, assim, tanto interior quanto exterior (Collot, 2013, p. 26).

A dedicação à paisagem com os valores afetivos transparecia nas telas de Paul Nash e são revisitadas por Dave McKean, desta vez investigando seu modo de recorte do caos para compor o plano de composição, mas também recortando à sua própria maneira, trazendo afectos e perceptos de si mesmo para a biografia. Em certa medida, são dois biografados: Paul Nash com os fatos históricos e pessoais e McKean com seu modo de debruçar-se sobre a paisagem.

Também é por isso que ele irá variar em estilo e técnica. Em partes, pelo trajeto percorrido nas telas de Paul Nash como pintor de guerra, mas também pelo exercício criativo que Dave McKean lança mão para construir sua própria obra. São experimentações da paisagem, modos de se relacionar com o sublime provocado por ela, que se chocam e recriam as cenas pela multiplicidade dos encontros entre sujeitos e objetos.

Talvez um salto evidente possa ser visto na Figura 7, em que a cena divide o multirrequadro em dois blocos, apresentando a percepção subjetiva de Paul Nash e os acontecimentos biográficos que procedem no campo de batalha. São modos de discernir a própria paisagem através da tinta, como se McKean procurasse em Nash os meandros do encontro com a paisagem e os momentos de recorte do caos. É um artista investigando os saltos de alteridade do outro, conforme visto na Figura 46.

Figura 47 - Página 54 de Black Dog



Fonte: McKean (2018).

O quadro acima (Figura 46) apresenta um dos quadros que divide a página entre olhar subjetivo e objetivo. Trata-se de apresentar a nuance de cor – “Mas há o verde” – enquanto ele olha para a paisagem. O narrador descreve tudo o que pode ser visto na paisagem, como a temperatura, a umidade, as pessoas que integram a cena. Descreve o cenário de guerra e o desjejum, ao mesmo tempo que se imagina morrendo neste cenário por conta de um tiro direcionado por um profissional de guerra. A paisagem evoca o contexto político, existencial, corporal e até ontológico – a paisagem o leva a recortar o caos e seu percepto resulta em uma imagem abstrata em tons de verde.

Este olhar interno e externo, pessoal e político, é inerente ao uso da paisagem e sua aproximação com esta paisagem por meio da pintura. Conforme dirá Collot:

Essa troca entre o interior e o exterior não diz respeito apenas à percepção individual, mas também à relação que as sociedades humanas mantêm com seu ambiente. Augustin Berque chama de ‘*médiance*’ o ‘fluxo de relações que ligam indissoluvelmente os sujeitos aos objetos’ e ‘uma sociedade de espaço e de natureza’; ele nomeia ‘*trajection*’ a interação que ali se representa e a troca ao mesmo tempo material e cultural que nela se estabelece entre o homem e seu meio. (Collot, 2013, p. 27).

Há uma troca material entre o sujeito e o objeto, entre a pessoa e o ambiente. McKean percebe essa interação e como a cultura molda sua forma de ver realidade. Inclusive, resulta em seu modo “sombrio” de ver a vida. Quando o jornalista lhe direciona este adjetivo, o artista se justifica pelo olhar para as paisagens que compuseram sua vida: “é apenas o jeito que me sinto em relação ao mundo” (McKean, 2012, p. 12). Logo em seguida, descreverá o entorno do evento, falando do homem de cabelos grisalhos, da janela e da paisagem lá fora: “[no dia seguinte deixei para trás o céu azul e o mar turquesa / nuvens se juntando vagarosamente / e voei de volta ao aeroporto de gatwick através de uma / tempestade de neve]” (McKean, 2012, p. 12).

A paisagem faz parte do seu modo de ver o mundo e diante de um questionamento sobre o resultado do seu trabalho, também recorre à paisagem para obter resposta: “talvez eu me sentisse diferente em relação ao mundo se morasse lá” (McKean, 2012, p. 12). Sua forma de ver a vida, as linhas culturais que construíram sua identidade são resultadas da troca sugerida por Collot na relação com a paisagem e estas também fazem parte do seu exercício de construção de obra, os devires oriundos do multirrequadro.

Isso fica ainda mais evidente com as menções que o artista faz do seu estúdio de criação, com o pequeno lago que tem no quintal, os peixes que vivem ali e até mesmo a

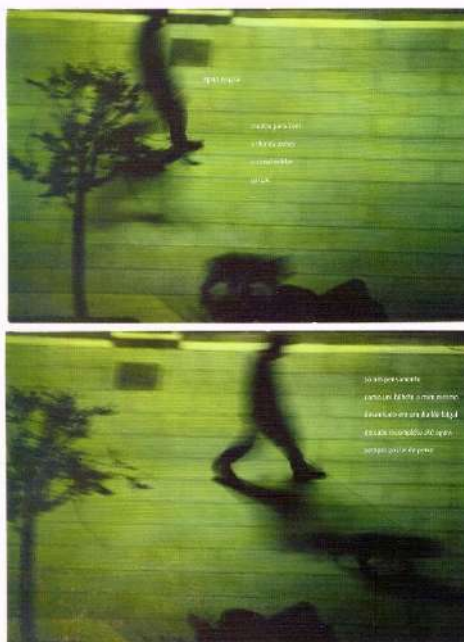
aranha que é encontrada no cenário do seu trabalho. Constantemente observa-se que seus perceptos são oriundos da maneira como ele enxerga a paisagem à volta.

Ainda que muitas histórias sejam ficcionais, é da paisagem que ele retira os perceptos. Na história do homem pássaro, encontrada em “Cenas Marcantes” (2012), observa-se o relato do balão de ar que voa sobre sua própria casa. A história que se lê a seguir apresenta também um balão de ar que passa por sobre as casas onde o homem pássaro divide uma vida com a suposta parceira.

Pensar em quadrinhos, para McKean, também passa pela paisagem e os registros fotográficos e de experiência do encontro com ela. Assim como a paisagem também promove cultura, estes recortes promovem reflexão mercadológica e social. Quando o quadrinista diz que “todos usam essas fotos para contar história / relembrando um evento em ordem sequencial” (McKean, 2012, p. 10) ele aproxima a paisagem do ato criativo de fazer uma história em sequência e traça um plano de imanência que tem a paisagem e o sistema dos quadrinhos como componentes fundamentais do seu quase-conceito. Trata-se, portanto, de ver-se como sujeito diante da paisagem, mas uni-la em um devir que é a forma dos quadrinhos. Para McKean, todos fazem quadrinhos porque registram, a seu modo, a paisagem.

Este modo de pensar conceitualmente os quadrinhos e as paisagens é exemplificado na investigação de sequências fotográficas distribuídas em um multirrequadro, como visto diversas vezes durante essa pesquisa. Nesses momentos que antecipam histórias mais longas, são observadas algumas espécies de tiras em que a sequência se dá por recortes da paisagem por fotografias, ora em enquadramentos fechados e em planos detalhes, ora mais aberto e explicitamente apresentando um *continuum* que se ancora por personagens repetidos. Em todos os casos, são acompanhados por poemas-relatos que dialogam com as histórias que aparecerão em seguida, ao mesmo tempo que apresenta um fragmento sequencial, um recorte da vida que vira quadrinhos. Tem-se a Figura 47 como exemplo:

Figura 48 - Página 36 de Cenas Marcantes



Fonte: McKean (2012).

No exemplo supracitado, há dois quadros que apresentam um homem passeando com um cachorro e a diferença da sua posição determina a movimentação. Entende-se que se trata de uma sequência e o homem, o animal e a pequena árvore servem como pontos de ancoragem que permite compreender que uma imagem acontece após a outra. Ainda que dispostas em um *layout*, são fotografias. É um exemplo do olhar para a paisagem e da democratização do quadrinho como registro desta paisagem. É um modo de fazer da paisagem quadrinhos.

A paisagem também é citada nos códigos verbais deste texto iconoverbal. Ele descreve palavras-chave que situam a personagem da história a seguir em um espaço específico. “mudou para kent / a ilha de oxney / o canal militar / garças” (McKean, 2012, p. 36). A ilha de Oxney fica no condado de Kent e já teve diversos canais marítimos utilizado pelos militares. Temos um contexto, uma cena, uma paisagem que determina muito da descrição também do personagem – este lugar isolado que já teve o fervilhar da guerra.

Mas há também um animal nesta paisagem, uma garça. Esta garça que compõe a paisagem da ilha de Oxney se transformará em um personagem estético, que trará uma batalha argumentativa com a personagem. Assim, a garça salta de um elemento da paisagem – talvez um personagem conceitual – para transformar-se em um personagem estético e carregado de discurso. São saltos que demonstram o plano de composição, mas que também

revela o devir-quadrinho e como a presença da paisagem está contida neste devir e neste pensamento. A co-presença da garça (personagem estético e personagem conceitual) se revelará ainda mais evidente no segundo quadro: “só um pensamento / como um bilhete a mim mesmo / desenhado em um dia [de folga] / deixando incompleto até agora / sempre gostei de peixe” (McKean, 2012, p. 36).

Seu interesse pelos peixes aparece novamente, lembrando que o seu olhar para a paisagem faz parte da sua construção de obra, de modo que quando vê a paisagem não apenas retira aquilo que ela oferece, como também procura elementos constitutivos da paisagem que fazem parte da sua subjetividade. Ele olha para a natureza à procura daquilo que lhe é interessante – uma troca do objetivo e subjetivo, nem sempre de modo unilateral.

A história que segue este pequeno quadrinho-retrato (ou poesia-relato) também relaciona a paisagem ao personagem principal, com ele dialogando com a garça sobre o retorno à cidade onde estava o pequeno lago. Ademais, olham para os peixes e notam que o lago não mais apresenta peixes coloridos, mas uma escala de cinza com peixes pretos e um rio acinzentado. Ele chega à conclusão de que não deveria ter voltado para o lugar onde estava quando criança, pois as coisas mudaram. Olhar a paisagem é notar sua mudança, mas também a mudança que acontece dentro da personagem. O que antes era colorido, agora é preto e branco – a paisagem muda objetiva e subjetivamente, e ele se arrepende de retornar. São os animais que o ensinam; é a paisagem que lhe diz que mudou.

A mudança da paisagem também se reflete no eu biográfico de McKean e na construção de sua obra. Suas passagens pelos lugares, os lançamentos, as casas que nota no caminho, um detalhe das asas do avião enquanto está no ar e aterrissa – tudo que está em sua volta serve de elementos constitutivos da obra ou de parte fundamental dos perceptos que produz ao recortar o caos do mundo.

Este recorte se reitera também nas capas de “Sandman”, quando descreve como o lugar em que produz (seu estúdio, os peixes, a aranha morta no cenário) altera seu modo de finalizar a peça que estampará a capa da próxima edição. Assim como em “Sinal e Ruído”, ainda que quase toda a história se passe dentro da cabeça do protagonista, há fotografias misturadas aos desenhos, traços da realidade (e do olhar para outras obras) que adentram para a ficção mental da personagem. Por fim, os próprios relatos memorialísticos de “Violent Cases” (2014) são confinados na fragmentação, uma paisagem distorcida e não aparente, não passível veracidade, pois quase toda subjetiva. Ainda assim, está lá a paisagem.

Em suma, McKean parece estabelecer uma relação direta entre a paisagem e sua obra, de modo que aquilo que se denomina quase-conceito vê a paisagem como componente

fundamental. Ela se concretiza, contudo, pelo devir-quadrinho, quando desvia da função objetiva para findar-se em personagem estético. A paisagem também é parte desse desvio fundamental do que tenta pensar Dave McKean quando faz quadrinhos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao abordar temas fundamentais sobre a linguagem dos quadrinhos e a construção de obra nos trabalhos de Dave McKean, a pesquisa proposta nesta tese desenvolveu diferentes relações entre o sistema dos quadrinhos e as aplicações híbridas do artista plástico britânico.

Na primeira parte, foi analisado como o sistema dos quadrinhos se desenvolve e de que maneira a construção estética dos quadrinhos relaciona imagem e texto; sobretudo na análise do uso de Dave McKean sobre essa linguagem. Nesta fase da pesquisa, observou-se que a linguagem dos quadrinhos é iconoverbal e que a sua comunicação se dá de modo a relacionar imagem e texto dentro de um multirrequadro e que, na leitura macrossemiótica de Groensteen, o quadro é considerado unidade mínima.

Partindo disso, percebe-se que Dave McKean faz uso da natureza híbrida dos quadrinhos e do seu *layout* para compor seu modo de expressão, inclusive em âmbitos de outros gêneros, como biografia, capa etc. Com base na teoria proposta por Garrumunio sobre campo expandido e não pertencimento de gêneros literários, concluiu-se que, de forma similar, Dave McKean expande a linguagem dos quadrinhos, mas não de forma a não pertencer ao sistema, mas no caminho inverso, no que se chamou neste trabalho hiperpertencimento.

Este hiperpertecimento se relaciona diretamente com a sua carreira nos quadrinhos e na relação entre os livros que compõem seu trabalho. Viu-se, desta forma, que é possível identificar uma unidade estética, como um idioleto estético, na obra de McKean. Essa obra, contudo, é realizada de modo a elaborar um constructo maior, uma obra que se constrói enquanto se produz e que visa uma constante procura temática, estética e de significante. Por isso, a teoria de Maurice Blanchot sobre essa nova concepção de obra provou-se proveitosa para entender a multiplicidade de técnicas e estilos usados pelo artista.

Ademais, foi possível perceber que, ainda que o artista ilustre obras de outros escritores, essas peças também corroboram para esta obra em construção, de modo que seus experimentos estéticos, temáticos ou de significante também transparecem sua co-criação em quadrinhos com outros roteiristas, como é o caso com Neil Gaiman ou com as capas que compõe para a coleção de Sandman, da DC Comics.

No último estágio da pesquisa, tentou-se responder a uma questão fundamental apresentada na elaboração do projeto, a saber, a possibilidade de nomeação do pensamento promovido pelo artista britânico como do âmbito filosófico. Para isso, buscou-se a definição

de filosofia e arte de Gilles Deleuze e Felix Guattari, que elucidaram a distinção entre as partes e indicaram a negativa das respostas que originaram a pergunta.

Contudo, além da resposta negativa, percebeu-se que, ainda que o plano traçado para elaboração de suas peças seja da esfera da composição de um bloco de sensações, seu procedimento criativo é similar ao procedimento filosófico. Isso porque o autor recorta o caos de modo similar e cria personagens estéticos que deslizam até planos de imanência, percorrendo em um discurso quase conceitual, ou seja, quase filosófico.

Evidentemente, a discussão sobre a obra de Dave McKean e seu uso incomum do sistema dos quadrinhos não se limita ao recorte apresentado nesta pesquisa. Há outras peças não analisadas e publicadas após o início desta pesquisa, como o segundo volume de *Cenas Marcantes* (2012), obra fundamental para a pesquisa aqui proposta, e outros títulos publicados mesmo em solo brasileiro.

Além disso, há outras obras que evidenciam o caráter de obra em produções nacionais como “Andei por entre as frestas e te trouxe flores, pedras e algumas miudezas” (2022), em que Paulo Crumbim evidencia suas referências e passeia pelos layouts mostrando que a vida e a obra em construção oscilam entre dizer e escutar o que é dito para além dos quadros. Na hipótese deste quadrinho brasileiro ser publicado antes da proposta desta pesquisa, certamente as várias páginas desta tese teriam outro fim.

Ademais, Dave McKean segue produzindo novos componentes para a construção de sua obra que, como visto com Blanchot, possivelmente perdurará enquanto ele estiver apto a criar.

REFERÊNCIAS

- AMPARO, Flávia Vieira da Silva do. Ut pictura poesis: uma interpretação profética e poética da obra de Michelangelo. **Horizonte**, Belo Horizonte, v. 10, n. 25, p. 75-92, jan./mar. 2012.
- ASSIS, Erico. **Balões de pensamento: textos para pensar quadrinhos**. São José do Rio Preto, SP: Balão editorial. 2020
- BARTHES, Roland. **A preparação do romance**. Tradução por Leyla Perrone-Moisés. V.1 e V2. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BLANCHOT, Maurice. **O espaço literário**. Tradução por Álvaro Cabral. Rio de Janeiro, Rocco, 2011.
- CASTRO, Gilberto. **Discurso citado e memória: ensaio bakhtiniano sobre Infância e São Bernardo**. Chapecó: Argos, 2014.
- CHINEN, Nobu. **Aprenda & faça arte sequencial: Linguagem HQ: Conceitos básicos**. São Paulo: Editora Criativo, 2011.
- CRUMBIM, Paulo; EIKO, Cris. **Quadrinhos A2**. São Paulo, Edição independente, 2011.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka: por uma literatura menor**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Lisboa: Assírio & Alvim, 2002.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** 3 ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2023.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2002. (v. 4).
- ECO, Umberto. **Tratado Geral de Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. **Capas na areia**. São Paulo: Opera Graphica editora, 2003.
- GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. **Violent Cases**. São Paulo: Aleph, 2014.
- GALLO, Sílvio. **Deleuze & a educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- GARRAMUÑO, Florencia. **Frutos estranho: sobre a inespecificidade na estética contemporânea**. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Enciclopédia dos quadrinhos** / Goida e André Kleinert. Porto Alegre: L&PM, 2011.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução por Érico Assis e Francisca Reys. 1.ed. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial editora, 2015.

ISER, Wolfgang. O Jogo do texto. *In*: LIMA, Luiz Costa. **A Literatura e o leitor: textos de estéticas da recepção**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p. 105118.

MCKEAN, Dave. **Black Dog**: os sonhos de Paul Nash. Rio de Janeiro: DarkSide, 2018.

MCKEAN, Dave. **Cenas Marcantes**: Livro um. São Paulo: Newpop Editora, 2012.

MCKEAN, Dave. **Faust**. Galeria Huberty Breyne: Bruxelas, 2021.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. Tradução por Roger Maioli dos Santos, São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MURNAU, Friederich. Faust. Metro-Goldwyn-Mayer: Las Vegas, 1926.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro Ilustrado**: palavras e imagens. Tradução por Cid Knipel, São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PIGLIA, Ricardo. **O último leitor**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. Tradução por Gisele Rosa. São Paulo: Petrópolis, 2018.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2020.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: Estética e política. Tradução por Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2023.

RANCIÈRE, Jacques. **O tempo da paisagem**: Nas origens da revolução estética. Tradução por Pedro Taam. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2024.

TEIXEIRA, João Senna. **As funções narrativas das capas de sandman**. Monografia (Bacharel em Comunicação Social – Produção Cultural) - Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2009.