



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Artes

Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva

**Exprimíveis, sensações e expressividades
nos quadrinhos do fim do mundo**

Rio de Janeiro

2019

Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva

**Exprimíveis, sensações e expressividades
nos quadrinhos do fim do mundo**



Tese apresentada, como requisito parcial
para obtenção do título de Doutor, ao
Programa de Pós-Graduação em Artes, da
Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Área de concentração: Arte e Cultura
Contemporânea.

Orientador: Prof. Dr. Jorge Cruz

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

S586 Silva, Fábio Luiz Carneiro Mourilhe.
 Exprimíveis, sensações e expressividades nos quadrinhos do fim do
 Mundo / Fábio Luiz Carneiro Mourilhe Silva. – 2019.
 402 f. : il.

 Orientador: Jorge Cruz.
 Tese (doutorado) – Universidade do Estado do Rio de
 Janeiro, Instituto de Artes.

 1. Histórias em quadrinhos – Teses. 2. Expressão (Filosofia) - Teses. 3.
 Narrativa (Retórica) – Teses. 4. Sentidos e sensações – Teses. 5. Filosofia –
 Teses. I. Cruz, Jorge, 1955-. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
 Instituto de Artes. III. Título.

CDU 659.3:741.5

Bibliotecária: Mirna Lindenbaum. CRB7 4916

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta tese, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

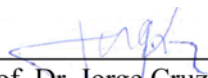
Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva

**Exprimíveis, sensações e expressividades
nos quadrinhos do fim do mundo**

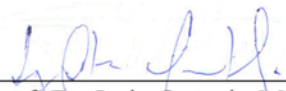
Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Aprovada em 31 de outubro de 2019

Banca Examinadora:



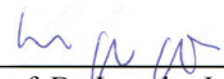
Prof. Dr. Jorge Cruz (Orientador)
Instituto de Artes – UERJ



Prof. Dr. Luiz Octavio Montavonelli
Universidade Federal do Rio de Janeiro



Prof. Dr. Rodrigo Gueron
Instituto de Artes - UERJ



Prof. Dr. Leandro José Luz Riodades de Mendonça
Universidade de São Paulo



Prof. Dr. Paulo Sérgio Sgarbi Goulart
Faculdade de Educação – UERJ

Rio de Janeiro

2019

AGRADECIMENTOS

A minha família pelo apoio, em especial a meu filho Fabio que é minha cópia Xerox melhorada;

Aos colegas e professores com quem dialoguei nos congressos em que apresentei partes do trabalho;

A Luiz Octavio pela atenção e paciência;

Ao meu orientador Jorge Cruz pela amizade e dedicação;

A FAPERJ pelo apoio.

RESUMO

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. *Exprimíveis, sensações e expressividades nos quadrinhos do fim do mundo*. 2019. 402 f. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

O objetivo deste trabalho é realizar um estudo sobre os quadrinhos do fim do mundo sob a ótica da filosofia do acontecimento. Levando em conta o exprimível que ronda os quadrinhos na superfície, sua instauração material como obra de arte de massa e seus pontos de expressividade, como conceber a expressão nos quadrinhos, considerando o balão, o personagem e a narrativa? Apesar da aparente tranquilidade e inocência relacionada tradicionalmente às histórias em quadrinhos, existe um universo obscuro que tangencia seus componentes e dificulta qualquer atitude além dos sentidos de fora, da sensação e da intensidade excessiva, o que inclui a realização de sínteses disjuntivas com o balão e outros elementos, que podem facilitar e ser facilitadas a partir do acontecimento narrativo. Inicialmente, através de um método bibliográfico, os quadrinhos são investigados de acordo com uma interpretação que leva em conta pressupostos teóricos apresentados por Émile Bréhier, Gilles Deleuze e Félix Guattari acerca da teoria dos incorporais dos estoicos, plano de imanência, plano de composição, sensação e linha de expressão. Tendo em vista este arcabouço teórico, foram consideradas as especificidades dos elementos dos quadrinhos considerando o balão, o quadro, a tipografia, as onomatopeias, a simbologia figurativa e a cor. Posteriormente, foi utilizado um método histórico comparativo para traçar um paralelo entre os suportes do discurso e da fala em imagens sacras, de humor e quadrinhos (filactérios, rótulos e balões), e a evolução do saber. Na sequência, através de um método bibliográfico, tratamos da imagem-tempo, narrativa e disnarrativa, considerando o balão e as histórias em quadrinhos. Enfatizamos a efetuação de um acontecimento em um fluxo que é sempre cortado por um momento em branco, de acaso, desconhecido, o espaço entre os quadros; e a duração e o espaço em Henri Bergson. Por fim, realizamos análises de *Worlds' End*, arco narrativo da série em quadrinhos *Sandman* de Neil Gaiman, considerando os pressupostos teóricos apresentados anteriormente, com ampliações de questões relativas à imagem ótica pura e trazidas novos aspectos relacionados à linha de universo. Os exprimíveis passam pela superfície dos quadrinhos, mas não tem uma permanência, com uma expressão fugidia que os quadrinistas tentam capturar em suas obras, fazendo com que elas adquiram vigor e participem do devir quadrinhos do mundo. Envolve a passagem por uma estrada cheia de cortes oblíquos e acumulações sujeitas às forças infinitas dos perpétuos, senhores da expressão e da inspiração. Criam-se assim as grandes obras dos quadrinhos do fim do mundo, cheias de uma expressividade tão intensa que balão, personagem e narrativa se interpenetram, deixando aparentes as forças insensíveis e os novos sentidos que ganham objetividade e clareza em sua dissimetria. Percebe-se então que as sínteses disjuntivas extrapolam os limites do sensível, permitindo que o acontecimento narrativo nos quadrinhos seja muito mais vivo.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos do fim do mundo. Balão. Exprimível, Sensação, Expressividade. Narrativa. Acontecimento.

ABSTRACT

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. *Expressibles, sensations and expressivities in comics of the end of the world*. 2019. 402 f. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

The aim of this work is to conduct a study about the comics of the end of the world from a perspective of the philosophy of the event. Taking into account the expressible that beats comics on the surface, its material establishment as a work of mass art and its expressive points, how to conceive the expression in comics, considering the balloon, the character and the narrative? Despite the apparent tranquility and innocence traditionally related to comics, there is a dark universe that tangles its components and makes it difficult for any attitude beyond outside senses, sensation, and excessive intensity, including disjunctive syntheses with the balloon and other elements, which can facilitate and be facilitated by the narrative event. Initially, using a bibliographic method, comics are investigated considering an interpretation that takes into account theoretical assumptions presented by Émile Bréhier, Gilles Deleuze and Félix Guattari about the theory of incorporals from the stoicism, plane of immanence, plane of composition, sensation and line of expression. In the view of this theoretical framework, the specificities of the elements of comics - balloon, frame, typography, onomatopoeias, figurative symbolism and color - were considered. Subsequently, a comparative historical method was used to draw a parallel between discourse and speech supports in sacred, humor and comic images (phylacteries, labels and balloons), and the evolution of knowledge. Then, through a bibliographic method, we dealt with the narrative, disnarrative, and image-time, considering the balloon and comics. We emphasize the effectuation of an event in a stream that is always cut off by a blank moment of chance, unknown, the space between the frames; and the duration and space in Henri Bergson. Finally, we analyze *Worlds' End*, narrative arc of Neil Gaiman's *Sandman* comic series, considering the theoretical assumptions presented previously, with a broadening of topics related to pure optical image and bringing new aspects related to the line of universe. The expressible pass through the surface of comics, but it does not have permanence, with a fleeting expression that comic books try to capture in their works, making them acquire vigor and participate in the becoming comics of the world. It involves passing along a road full of oblique cuts and accumulations subject to the infinite forces of the perpetual, masters of expression and inspiration. Thus the great works of the comics of the end of the world are created, filled with such intense expressiveness leading balloon, character and narrative to interpenetrate, making apparent the insensitive forces and new meanings that gain objectivity and clarity in their dissymmetry. Then, it is noticeable that disjunctive syntheses extrapolate the boundaries of the sensible, allowing the narrative event in comics to be much more alive.

Keywords: Comics of the end of the world. Balloon. Expressible. Sensation. Expressivity. Narrative. Event.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-	An active line on a walk n. 1, Paul Klee, 1972.....	67
Figura 2-	An active line on a walk n. 2, Paul Klee, 1972.....	67
Figura 3-	Ghost World, p. 9, Daniel Clowes, 1997.....	71
Figura 4-	Mr. Natural, Robert Crumb, 1967.....	71
Figura 5-	Pato Donald, Al Taliaferro, 1940.....	72
Figura 6-	Príncipe Valente, Hal Foster, 1940.....	72
Figura 7-	Ghost World, p. 80, Daniel Clowes, 1997.....	73
Figura 8-	The Long Tomorrow, p. 3, Moebius, 1975.....	73
Figura 9-	Esquema de Katherine McCoy, 1996.....	73
Figura 10-	Valentina-Antropology, Revista Linus #3, Guido Crepax, 1978.....	74
Figura 11-	X-men, Dave Cockrum, 1975.....	79
Figura 12-	Bleach #317: Six Hearts Will Beat As One, p. 24, Bleach Manga volume 37, Tite Kubo, 2011.....	79
Figura 13-	Incal, Moebius e Jodorowsky, 1980.....	80
Figura 14-	Sandman #51, personagem perdido, Neil Gaiman, 1993.....	80
Figura 15-	O edifício, Will Eisner, 1989.....	80
Figura 16-	Spirit, Gerhard Shnobble, Will Eisner, 1948.....	80
Figura 17-	Tríptico, Francis Bacon, 1976.....	82
Figura 18-	Ornamento com animal de um barco viking (WORRINGER, 1918, Plate VII A, p. 46).....	88
Figura 19-	Variedade, 2º princípio da beleza, William Hogarth, 1753, p. 1.....	89
Figura 20-	Design paleolítico (WORRINGER, 1918, Parte do Plate II, p. 31).....	90
Figura 21-	Ornamento entrelaçado. Merovingian. (WORRINGER, 1918, Plate VIII A, p. 48).....	90
Figura 22-	Saul Steinberg, Publicada no The New Yorker em 26/12/54.....	92
Figura 23-	Saul Steinberg, Publicada no Dessins, 1954.....	92
Figura 24-	Saul Steinberg, Publicada no The New Yorker em 10/7/1954.....	92
Figura 25-	Paisagem, Francis Bacon, 1952.....	93
Figura 26-	Método de desenho, jiggle-line, George Carlson, 1943. Disponível em http://www.tcj.com/figuring-out-george-carlson-part-2/	94

Figura 27-	Jingle Jangle Tales #13, George Carlson, 1945. Disponível em: https://pappysgoldenage.blogspot.com/2013/12/number-1483-moon-struck-unicorn-by.html	94
Figura 28-	Saul Steinberg, fala com a linha quebrada (MOURILHE et al, 2016).....	95
Figura 29-	Saul Steinberg, The New Yorker, 1945.....	95
Figura 30-	Alley Oop, Jasper Johns, 1958.....	95
Figura 31-	Ornameno entrelaçado, Merovinglan, Mettropolitan Museum of Art, New York (WORRINGER, 1918, Plate 8 B, p. 48).....	96
Figura 32-	Catedral de Salisbury (WORRINGER, 1918, Plate XXII, p. 115).....	96
Figura 33-	Incal, p. 1, Queda inicial, Moebius, 1980.....	97
Figura 34-	Little Nemo in the Slumberland, Winsor McCay, 17/12/1905.....	97
Figura 35-	X-Men 2099 #25, Rom Lim, 1995.....	98
Figura 36-	Capas da mini-série Unity que formavam um pôster, Valiant Comics, 1992.....	98
Figura 37-	Ghost Rider # 15, Mark Texeira, 1991.....	99
Figura 38-	Spectre #1, Tom Mandrake, 1992.....	99
Figura 39-	Gasoline Alley, Frank King, 24/5/1931.....	100
Figura 40-	Touch Sensitive, iPad-Only Comic, Chris Ware, 2011.....	100
Figura 41-	Linhas de força em Jack Kirby, Fabio Silva, 2010, p. 244.....	101
Figura 42-	Transições entre quadros, Scott McCloud, 1993.....	102
Figura 43-	Real Dream, Art Spiegelman, 1975.....	103
Figura 44-	Persepolis, Intro, Marjane Satrapi.....	103
Figura 45-	Valentina, Guido Crepax, 1968.....	103
Figura 46-	The diary of little Ma, Osamu Tezuka, 1946.....	104
Figura 47-	Slow Step, Mitsuru Adachi, 1986-1991.....	104
Figura 48-	Promethea, Alan Moore, 1999.....	105
Figura 49-	Escultura em madeira, Ornamento da roda giratória, Gótico tardio (WORRINGER, 1918, plate IX, p. 53).....	105
Figura 50-	Yellow Kid, Richard Oucault, 1896.....	105
Figura 51-	Asterix, Goscinny e Uderzo, 1959.....	105
Figura 52-	Black Hole, Capa, Charles Burns, 1995.....	106
Figura 53-	Black Hole, Charles Burns, 1995.....	106

Figura 54-	Black Hole, cuspe, Charles Burns, 1995.....	106
Figura 55-	Janelas de Spirit (1940) e Doctor Strange (1963), Will Eisner e Steve Ditko.....	107
Figura 56-	Batman, Bob Kane, 1939.....	108
Figura 57-	The Shadow, 1942.....	108
Figura 58-	Superman, Supergirl and Flash crossover, CBS Promo, baseado na capa de Superman #199.....	108
Figura 59-	Dark Knight, Frank Miller, 1986.....	109
Figura 60-	Uncanny X-men #135, John Byrne, 1980.....	109
Figura 61-	Spawn #235, Todd McFarlane, 2013.....	109
Figura 62-	Inferno, Marc Silvestre, 1989.....	110
Figura 63-	Watchmen, Alan Moore, 1986.....	110
Figura 64-	Doom Patrol, Grant Morrison, 1989.....	110
Figura 65-	X-men #4, Stan Lee e Jack Kirby, 1964.....	111
Figura 66-	Animal Man, Grant Morrison, 1988.....	111
Figura 67-	Krazy Kat, George Herriman, 1913.....	112
Figura 68-	Valentina, Guido Crepax, 1965.....	112
Figura 69-	O Deus da sacanagem, capa do livro de Gonalo J�nior com arte de Alcides Caminha, 2018.....	112
Figura 70-	Nick Fury, agent of Shield #4, Jim Steranko, 1968.....	113
Figura 71-	Art Ops #2, Mike Allred, 2016.....	113
Figura 72-	Nick Fury: agent of Shield #7, Jim Steranko, 1969.....	113
Figura 73-	Man Machine, Marvel Comics, 1999.....	114
Figura 74-	Warlock, New Mutants, Bill Sienkiewicz, 1984.....	114
Figura 75-	Crisis on Infinite Earths, Propaga�o da luz, Marv Wolfman e George Perez, 1985.....	115
Figura 76-	Crisis on Infinite Earths, Reflexo das tintas das p�ginas vizinhas que borram, Marv Wolfman e George Perez, 1985.....	115
Figura 77-	Crisis on Infinite Earths, Anti-monitor, Marv Wolfman e George Perez, 1985.....	115
Figura 78-	The pie-face prince of Pretzleburg, George Carlson, 1946.....	116
Figura 79-	Little Nemo in the Slumberland, Winsor McCay, 1905.....	117

Figura 80-	Corinthian, Neil Gaiman, 1989.....	117
Figura 81-	Green Lantern #1, Gil Kane, 1960.....	118
Figura 82-	Thanos, Marvel Comics, 2018.....	119
Figura 83-	The man who never smiled. Weird Mysteries #4. Basil Wolverton, 1953.	119
Figura 84-	Spirit, Will Eisner, 1940.....	123
Figura 85-	Justice, Keith Giffen, 1987.....	126
Figura 86-	Codex Mendocino, Ahuizotl. Disponível em http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Codex_Mendoza	126
Figura 87-	Salle Commune, Claire Bretécher, 1980.....	126
Figura 88-	Optimism, Jules Feiffer, 1979.....	127
Figura 89-	Pogo (BENAYOUN, 1968, p. 40).....	127
Figura 90-	Pogo (BENAYOUN, 1968, p. 41).....	127
Figura 91-	Pogo Possun #1, p. 13, Walt Kelly, 1949.....	127
Figura 92-	Balão atômico (Benayoun, 1968, p.32).....	128
Figura 93-	Balão mudo (Benayoun, 1968, p.32).....	128
Figura 94-	Balão glacial (Benayoun, 1968, p.37).....	128
Figura 95-	Asterix na Hispania, Goscinny e Uderzo, 1969.....	128
Figura 96-	P. T. Bridgeport em Pogo, Walt Kelly (BENAYOUN, 1968, p.54).....	129
Figura 97-	Korak, episódio Senhor de Pal-Ui-Don, Frank Thorne, EBAL, 1973.....	130
Figura 98-	Panic #1, My gun is the jury, Jack Davis, 1954.....	131
Figura 99-	Sistema mecânico Leroy.....	131
Figura 100-	Zits. Exemplo da onomatopeia “Meh”, Jerry Scot e Jim Borgman, 1997..	134
Figura 101-	Katzenjammer Kids, Rudolph Dirks, 14/12/1902.....	134
Figura 102-	Asterix, o gladiador, Goscinny e Uderzo, 1964.....	135
Figura 103-	As mil e uma horas de Asterix, Uderzo, 1987.....	135
Figura 104-	Vaga-lumes (ROSHELL & STARKINGS, 2009).....	135
Figura 105-	The Great Football Match Down in Hogan's Alley, New York World, Richard Outcault, 22/12/1895.....	136
Figura 106-	Katzenjammer Kids, Rudolph Dirks, 14/12/1902.....	137
Figura 107-	Pato Donald, Walt Disney, 1936.....	138
Figura 108-	Ach, those katzenjanner kids, Rudolph Dirks, 12/12/1897.....	138
Figura 109-	A wild political fight in Hogan's Alley - Silver against gold, Richard -	

	Outcault, 2/8/1896.....	138
Figura 110-	Speed #15, Shock Gibson, Al Avison, novembro de 1941.....	138
Figura 111-	The sensational Captain Marvel, Stan Lee e Gil Kane, 1970.....	138
Figura 112-	Gasoline Alley, Frank King, 1940.....	138
Figura 113-	How to create graphic novels, Rodolphe Töpffer, 2017.....	139
Figura 114-	Ilustração em O Binóculo, Rafael Bordallo Pinheiro, 1870.....	139
Figura 115-	Little Nemo in the Slumberland, Winsor McCay, 3/12/1905.....	139
Figura 116-	Krazy Kat, George Herriman, 9/7/1916.....	139
Figura 117-	The Yellow Kid and his new phonograph, Richard Outcault, 1896.....	139
Figura 118-	Katzenjammer Kids, Rudolph Dirks, 2/8/1903.....	140
Figura 119-	He done her wrong (A namorada do pelle vermelha), Tira de Milt Gross junto a um anúncio da Gillete, Jornal O Globo, 28/6/1934.....	140
Figura 120-	A wedding in Hogan's Alley, George Luks, 1897.....	141
Figura 121-	The departure of the wedding party from Hogan's Alley, George Luks, 1897.....	141
Figura 122-	Capa de Justine, Guido Crepax, 1979.....	143
Figura 123-	Zig et Puce, Alain Saint-Ogan, 1925.....	143
Figura 124-	Jimmy Corrigan, Chris Ware, 1995.....	144
Figura 125-	I can't stop thinking, Scott McCloud, 2000.....	144
Figura 126-	Understanding Comics, Scott McCloud, 1993.....	144
Figura 127-	Gasoline Alley, Frank King, 1918.....	144
Figura 128-	Thor, Jack Kirby, 1962.....	145
Figura 129-	Little Nemo in the Slumberland, Winsor McCay, 1905.....	145
Figura 130-	Plastic Man #43, Jack Cole, November, 1953.....	145
Figura 131-	Frank, Jim Woodring, 1996.....	147
Figura 132-	Flood! A novel in pictures, Eric Drooker, 1992.....	147
Figura 133-	Nightmare on all streets, Peter Kuper, 2017.....	148
Figura 134-	He done her wrong, Milt Gross, 1930.....	148
Figura 135-	Onomatopeia que ocupa o quadro inteiro.....	149
Figura 136-	Watchmen, Alan Moore, 1986-1987.....	149
Figura 137-	Moby Dick, Bill Sienkiewicz, 1980.....	151
Figura 138-	Hogan's Alley, Richard Outcault, 1895.....	152

Figura 139-	Yellow Kid, Richard Outcault, 1896.....	152
Figura 140-	Galactus, Jack Kirby, 1966.....	153
Figura 141-	Eternidade, Jim Starlin, 1991.....	153
Figura 142-	Super Villains, GeekDad Exclusive Preview, DC Comics, 2012.....	154
Figura 143-	Trashman, Spain Rodriguea, 1969.....	154
Figura 144-	Valentina no metrô, Guido Crepax, 1975.....	154
Figura 145-	Lenardo and Blandine, Joseph Freiherr von Goez, 1783, (BLECK, 2007)	156
Figura 146-	Enderung vn.d. schmach der bildung Marie, 1514, BibliOdyssey, 30/12/2007.....	156
Figura 147-	The Capture of Dolon, Ilias Ambrosiana (c 450/500), (BLECK, 2007)..	157
Figura 148-	Tefilins (CARRERA, 2007).....	158
Figura 149-	Profeta Isaías (Ferraz, 2006).....	159
Figura 150-	Figura de Nicolas Flamel (1399).....	159
Figura 151-	A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot, Francis Barlow (1682), In: Revista Comic Art Magazine #8, Oakland: Buena Aventura Press, 2006.....	160
Figura 152-	Amphitheatrum Sapientiae Aeternae, Heinrich Khunrath (1602), In: Alquimia e mística (2006, p. 273).....	161
Figura 153-	Primavera, casa do amor, Giuseppe Arcimboldo, 1573.....	162
Figura 154-	Gobbi, Jacques Callot, 1616.....	163
Figura 155-	A voluptuary under the horrors of digestion, James Gillray, 1792.....	163
Figura 156-	The analysis of beauty, William Hogarth, 1753.....	164
Figura 157-	Taming of the Shrew, James Gillray, 1791.....	166
Figura 158-	Banco to the knave, James Gillray, 1782.....	166
Figura 159-	Les Poires, Honoré Daumier, La Caricature, depois de Charles Philippon sobre a metamorfose do rei Louis-Philippe, 1831.....	167
Figura 160-	Comic Almanak - November, George Cruikshank, 1835.....	169
Figura 161-	An heir to the throne or the next republican candidate, Louis Maurer, 1860.....	169
Figura 162-	Max & Moritz, Wilhelm Busch, 1865.....	170
Figura 163-	Seção de Yellow kid and his new phonograph, Richard Outcault, 1896.	171
Figura 164-	An untimely death, Richard Outcault, 1895.....	172

Figura 165-	The great football match down in Casey's Alley, Outcault, 22-12-1895.	172
Figura 166-	A secret society initiation in Hogan's Alley, Richard Outcault, 13-9-1896.....	173
Figura 167-	McFadden Flatters' skating and tobogganing expedition, Richard Outcault, 06-12-1896.....	174
Figura 168-	In the Louvre - The Yellow Kid Takes in the Masterpieces of Art, New York Journal, Richard Outcault, 28-2-1897.....	174
Figura 169-	Seção de The great football match down in Casey's Alley, Richard Outcault, 22-12-1895.....	175
Figura 170-	The Yellow Kid loses some of his yellow, Richard Outcault, 31-10-1897	175
Figura 171-	Alphonse and Gaston, Take their new canoe out on the river, and meet a lady acquaintance, Oppen, 1-6-1902.....	176
Figura 172-	Jingle Jangle Comics #1, George Carlson, fevereiro de 1942.....	177
Figura 173-	Katzenjammer Kids, Rudolph Dirks, 7-2-1904.....	177
Figura 174-	Diario di Valentina, Guido Crepax, 1974.....	178
Figura 175-	História de O, Guido Crepax, 1975.....	179
Figura 176-	Dream of the Rarebit Fiend, Winsor McCay, 28-2-1905.....	179
Figura 177-	Little Nemo in the slumberland, Winsor McCay, 3-12-1905.....	180
Figura 178-	Little Nemo in the slumberland, Winsor McCay, 3-12-1905, detalhe.....	180
Figura 179-	Alphonse and Gaston, Oppen (1902), Comic Art Magazine #8, p. 110...	181
Figura 180-	Happy Holigan, Oppen (1902), Comic Art Magazine #8, p. 111.....	182
Figura 181-	The Yellow Kid and his new phonograph, Richard Outcault, 1896.....	183
Figura 182-	Our antediluvian ancestors, Oppen (1900) (SMOLDEREN, 2008, p.107)	184
Figura 183-	Our antediluvian ancestors, Oppen (SMOLDEREN, 2008, p.107).....	184
Figura 184-	The great cup race on Reilly's Pond, Yellow Kid, Outcault, 1895.....	185
Figura 185-	Seção de Li Hung Chang visits the Hogan's Alley, Yellow Kid, Richard Outcault, 1896.....	185
Figura 186-	Gasoline Alley, Frank King, 1921.....	185
Figura 187-	Krazy Kat, George Herriman, 1917.....	186
Figura 188-	Polly and her pals, Cliff Sterret (1927), In: The Smithsonian Collection of Newspaper Comics, Washington: Smithsonian Institution Press, 1988, p. 87.....	186

Figura 189-	Krazy Kat, George Herriman, 1918.....	187
Figura 190-	A wild political fight in Hogan's Alley - Silver against Gold, Richard Outcault, 1896.....	187
Figura 191-	Gato Felix, Pat Sullivan (BENAYOUN, 1968, p. 48).....	188
Figura 192-	Kin-der-Kids, The Chicago Sunday Tribune, Otto Feininger, 29-4-1906	188
Figura 193-	Maniac Ravings, James Gillray, 1803.....	190
Figura 194-	Gato Felix, Pat Sullivan (BENAYOUN, 1968, p.48).....	191
Figura 195-	Cartum, The New Yorker, Saul Steinberg, 4-10-1969.....	192
Figura 196-	Dream of the Rarebit Fiend, Buried Alive, Winsor McCay, 25-02-1905	193
Figura 197-	Marvels #1, Alex Ross, 1994.....	193
Figura 198-	Capa de Casos Verídicos de Terror, Coleção Assombração #7, Carlos Chagas, 1995.....	194
Figura 199-	Valentina nella stufa, Guido Crepax, 1973.....	194
Figura 200-	Representação espacial de corte no processo dinâmico do todo duração - visão aérea dos instantes sobrepostos.....	197
Figura 201-	Representação espacial de corte no processo dinâmico do todo duração - visão lateral dos fatos da consciência atuando dinamicamente.....	197
Figura 202-	Valentina Volume 9 - Anthropology e altre storie, Guido Crepax, 2007...	199
Figura 203-	Feudal Pride in Hogan's Alley, Richard Outcault, 2-6-1894.....	199
Figura 204-	Sandman e Death, Neil Gaiman.....	199
Figura 205-	Keimusho no Naka (In Prison), Kazuichi Hanawa, 1998.....	199
Figura 206-	Dublin Inquirer cover, Sarah Bowie, 2018.....	199
Figura 207-	Valentina grávida, Guido Crepax, 1969.....	200
Figura 208-	Gasoline Alley, Frank King, 1918.....	202
Figura 209-	Little Sammy Sneeze, Winsor McCay, 1905.....	202
Figura 210-	Valentina grávida, Guido Crepax, 1969.....	203
Figura 211-	Sandman #51, p. 24, Espaço esvaziado, Neil Gaiman, 1993.....	204
Figura 212-	Valentina grávida, Guido Crepax, 1969.....	205
Figura 213-	Sandman #56, Neil Gaiman, 1993.....	206
Figura 214-	Short history of America, Robert Crumb, 1979.....	206
Figura 215-	Trashman, Spain Rodriguez, 1968.....	208
Figura 216-	Harvey Pekar, Bob & Harv's Comics, Robert Crumb, 1996.....	208

Figura 217-	Crime SuspenStories #22, revista sobre a qual Gaines se posicionou esteticamente no Senado Americano, Johnny Craig, 1954.....	208
Figura 218-	Beachhead, Grant Morrison, Heavy Metal #280, 2016.....	208
Figura 219-	Ranxerox, Liberatori, 1978.....	208
Figura 220-	Batman, Frank Miller, 1986.....	209
Figura 221-	Incal #1, Jodorowsky e Moebius, 1980.....	209
Figura 222-	Convite de lançamento da exposição, Lynn Ward, David Berona Archives, 2012.....	209
Figura 223-	Sandman #51, p. 5, Preâmbulo de Worlds' End, Neil Gaiman, 1993.....	211
Figura 224-	Little Nemo in the Slumberland, Winsor McCay, 1905-1014.....	212
Figura 225-	Worlds' End #51, p. 23, curto-circuito, Neil Gaiman, 1993.....	213
Figura 226-	Worlds' End #54, p. 23, seguidor-narrador de Prez, Neil Gaiman, 1993...	214
Figura 227-	Abbie an' Slats, Elliot Caplin e Raeburn Van Buren, Rancho Fundo: Praxedes detetive. Rio de Janeiro: RGE, 1966.....	215
Figura 228-	Locas, Jaime Hernandez, 1984 (depois de Gasca e Gubern (1988)).....	216
Figura 229-	Cone de Bergson.....	217
Figura 230-	Flash #105, DC Comics, 1959.....	219
Figura 231-	Flash #105, DC Comics, 1959.....	219
Figura 232-	M-Maybe, Roy Lichtenstein, 1965.....	220
Figura 233-	Sam's strip, Mort Walker e Jerry Dumas, 3-1-1962.....	221
Figura 234-	Understanding Comics, capa, Scott McCloud, 1994.....	221
Figura 235-	Animal Man #5, Grant Morrison, 1988.....	222
Figura 236-	Titans #1, Bret Booth, DC Comics, 2016.....	223
Figura 237-	Sandman #51, personagens na entrada da taverna, Neil Gaiman, 1993.....	224
Figura 238-	Sandman #51, Robert em A tale of two cities, Neil Gaiman, 1993.....	225
Figura 239-	Sandman #52, Cluracan's tale, Neil Gaiman, 1993.....	225
Figura 240-	Sandman #54, Prez, Neil Gaiman, 1993.....	225
Figura 241-	Self-Loathing Comics #1. A day in the life, p. 12, Robert Crumb, 1994	226
Figura 242-	American Explendor #5, Harvey Pekar, 1980.....	226
Figura 243-	The Best of the Rip Off Press, Vol. II: The Fabulous Furry Freak Brothers, Gilbert Shelton, 1974.....	226
Figura 244-	Persepolis, Deus, Marjane Satrapi, 2000.....	226

Figura 245-	Frank, Jim Woodring, 1994.....	226
Figura 246-	Sandman #51, Charlene desmaiada, Neil Gaiman, 1993.....	228
Figura 247-	Alphonse and Gaston, Oppen, 1906.....	230
Figura 248-	Sandman #51, Tale of Two Cities Neil Gaiman, 1993.....	232
Figura 249-	Speech, Saul Steinberg, 1959. Ink, pencil, conté crayon, and rubber stamps on paper, 15 x 20 in. The Saul Steinberg Foundation.....	233
Figura 250-	Gato Felix, Pat Sullivan, destituição básica de sua função discursiva (BENAYOUN, 1968, p. 48).....	233
Figura 251-	Tintin, Hergê (Gasca & Gubern, 1988).....	235
Figura 252-	Abbie an' Slat, Rae Van Buren, 1937 (GASCA & GUBERN, 1988)....	236
Figura 253-	Blondie, Chic Young, 1970 (GASCA & GUBERN, 1988).....	236
Figura 254-	Recruta Zero, Mort Walker (GASCA & GUBERN, 1988).....	237
Figura 255-	Li'l Abner, Al Capp, 1960 (GASCA & GUBERN, 1988).....	237
Figura 256-	Super-Homem, Curt Swan (GASCA & GUBERN, 1988).....	238
Figura 257-	Robert Crumb por Robert Crumb (GASCA & GUBERN, 1988).....	238
Figura 258-	Steve Canyon, Milton Canniff, (GASCA & GUBERN, 1988).....	239
Figura 259-	La Banlieue, Régis Franc, 1979 (GASCA & GUBERN, 1988).....	239
Figura 260-	Bone, Jeff Smith, 1991.....	240
Figura 261-	Pogo, Walt Kelly, Balão mudo (BENAYOUN, 1968, p.32).....	240
Figura 262-	Our antediluvian ancestors, Oppen (1900) (SMOLDEREN, 2008, p.107).	241
Figura 263-	Our antediluvian ancestors, Oppen (SMOLDEREN, 2008, p.107).....	241
Figura 264-	PHD Comics, Jorge Cham, 2004.....	241
Figura 265-	Books of Magic #1, Neil Gaiman, 1990.....	242
Figura 266-	Understanding Comics, Transições cena a cena, Scott McCloud, 1994...	244
Figura 267-	Sandman #51, Neil Gaiman, 1993.....	246
Figura 268-	Yellow Kid, Oucault, 1898.....	248
Figura 269-	Spirit, Will Eisner, 1966.....	249
Figura 270-	DC Universe, John Byrne, 2017.....	250
Figura 271-	Personagens, Osamu Tezuka, Fandom, 2019.....	250
Figura 272-	Balão negro de Sandman, Neil Gaiman, 1988.....	251
Figura 273-	Sandman #56, Worlds' End, Neil Gaiman, 1993.....	256
Figura 274-	Sandman #53, p. 1, Worlds' End no penhasco, Neil Gaiman, 1993.....	259

Figura 275-	Understanding Comics, p. 72, Scott McCloud, 1993.....	262
Figura 276-	Sandman #51, p. 2, Bode gigante no meio da Estrada, Neil Gaiman, 1993.....	265
Figura 277-	Sandman #51, p. 6, Placa da estalagem/albergue, Neil Gaiman, 1993.....	266
Figura 278-	Sandman #51, p. 1, Charlene dormindo. Neil Gaiman, 1993.....	267
Figura 279-	Desenho indica um caminho simbólico e direção a serem considerados na leitura, Jack Kirby e Fabio Silva (SILVA. 2010, p. 244).....	269
Figura 280-	Sandman #51, p. 2, Formação das legendas. Neil Gaiman, 1993.....	269
Figura 281-	Sandman #51, p. 3, legendas que acompanham o quadro. Neil Gaiman, 1993.....	269
Figura 282-	Sandman #51, p. 1, olhar perdido de Brant Tucker, Neil Gaiman, 1993.	270
Figura 283-	Sandman #51, p. 3, distorção, Neil Gaiman, 1993.....	271
Figura 284-	Parallax, DC Comics. Jurgens & Ordway, 1994.....	274
Figura 285-	Big Bang, Zero Hour, DC Comics. Jurgens & Ordway, 1994.....	274
Figura 286-	Balões de Sandman #56, Neil Gaiman, 1993.....	275
Figura 287-	Sandman #51, p.8, Neil Gaiman, 1993.....	276
Figura 288-	Sandman #51, p. 9, Neil Gaiman, 1993.....	276
Figura 289-	Sandman #51, p. 12, Neil Gaiman, 1993.....	277
Figura 290-	Sandman #51, p. 12, Neil Gaiman, 1993.....	277
Figura 291-	Sandman #51, p. 12, Neil Gaiman, 1993.....	279
Figura 292-	Sandman #51, p. 15, Neil Gaiman, 1993.....	280
Figura 293-	Sandman #51, p. 16, Neil Gaiman, 1993.....	281
Figura 294-	Polyphemus, Johann Heinrich Wilhelm Tischbein, 1802.....	281
Figura 295-	Sandman #51, p. 17, Neil Gaiman, 1993.....	281
Figura 296-	Sandman #51, Flickering people, Neil Gaiman, 1993.....	282
Figura 297-	Sandman #51, paredes ciclópicas, Neil Gaiman, 1993.....	282
Figura 298-	Sandman #51, pessoas efêmeras, p. 15, Neil Gaiman, 1993.....	282
Figura 299-	Sandman #51, velho pragueja, Neil Gaiman, 1993.....	282
Figura 300-	Sandman #51, beco sem saída, Neil Gaiman, 1993.....	282
Figura 301-	Sandman #51, p. 22, passagem para trens imaginários, Neil Gaiman, 1993.....	283
Figura 302-	Sandman #51, p. 22, lojas com maravilhas, Neil Gaiman, 1993.....	283

Figura 303-	Sandman #51, Morte, Neil Gaiman, 1993.....	283
Figura 304-	Sandman #51, terraço da morte, Neil Gaiman, 1993.....	283
Figura 305-	Sandman #51, porta, Neil Gaiman, 1993.....	284
Figura 306-	Sandman #51, p. 25, Morte tenta tocá-lo, Neil Gaiman, 1993.....	284
Figura 307-	Sandman #51, corrida até a porta, Neil Gaiman, 1993.....	285
Figura 308-	Sandman #51, clarão, Neil Gaiman, 1993.....	285
Figura 309-	Sandman #51, volta ao mundo atual, Neil Gaiman, 1993.....	285
Figura 310-	Sandman #51, Casa na cidade costeira, Neil Gaiman, 1993.....	286
Figura 311-	Sandman #51, Medo de que as cidades acordem, Neil Gaiman, 1993.....	286
Figura 312-	Sandman #52, p. 2, balão de Klaproth, Neil Gaiman, 1993.....	287
Figura 313-	Sandman #52, p. 2, Cluracan antes de sua narrativa, Neil Gaiman, 1993.....	288
Figura 314-	Sandman #52, p. 2, Anfitriã de Worlds' End, Neil Gaiman, 1993.....	288
Figura 315-	Sandman #51, p. 3, Arquitetura clássica, Gaiman, 1993.....	289
Figura 316-	Sandman #52, p. 4, Oriente médio, Gaiman, 1993.....	289
Figura 317-	Sandman #52, p. 6, Cidade destruída, Neil Gaiman, 1993.....	289
Figura 318-	Sandman #52, p. 4, Rainha Mab e Cluracan, Neil Gaiman, 1993.....	290
Figura 319-	Sandman #52, p. 16. Cluracan, Neil Gaiman, 1993.....	290
Figura 320-	Sandman #52, p. 9, ligaduras, Neil Gaiman, 1993.....	291
Figura 321-	Sandman #52, p. 8, reentrâncias laterais, Neil Gaiman, 1993.....	292
Figura 322-	Sandman #52, p. 4, indicador esticado, Neil Gaiman, 1993.....	292
Figura 323-	Sandman #52, p. 6. Realidade em mutação, Neil Gaiman, 1993.....	292
Figura 324-	Sandman #51, p. 9, Psicopompo, Neil Gaiman, 1993.....	293
Figura 325-	Cerebus #167, Dave Sim & Gerhard, 1993.....	293
Figura 326-	Cerebus #193, p. 06, Dave Sim & Gerhard, 1996.....	293
Figura 327-	Sandman #52, p. 9, Carta, Neil Gaiman, 1993.....	294
Figura 328-	Sandman #52, p. 10, Morcego, Neil Gaiman, 1993.....	294
Figura 329-	Sandman #52, p. 13, Acusação, Neil Gaiman, 1993.....	295
Figura 330-	Sandman #52, p. 17, Sonho liberta, Neil Gaiman, 1993.....	296
Figura 331-	Sandman #52, p. 18, Sandman com gestual, Neil Gaiman, 1993.....	296
Figura 332-	Sandman #52, p.19. Close em Cluracan. Neil Gaiman, 1993.....	297
Figura 333-	Sandman #52, p. 23, Cluracan transmorfo, Gaiman, 1993.....	297
Figura 334-	Sandman #52, p.20. Mutações de Cluracan. Neil Gaiman, 1993.....	297

Figura 335-	Sandman #52, p. 21, Chave, Neil Gaiman, 1993.....	298
Figura 336-	Sandman #52, p. 21, Masoláu, Neil Gaiman, 1993.....	298
Figura 337-	Sandman #52, p. 22, Cadáver de antigo Lorde Carnifex, Neil Gaiman, 1993.....	298
Figura 338-	Sandman #52, Balão do Cadáver de antigo Lorde Carnifex Neil Gaiman, 1993.....	299
Figura 339-	Sandman #52, p. 9, Luz vertical, Gaiman, 1993.....	299
Figura 340-	Sandman #52, p. 12, Clarão do alto, Gaiman, 1993.....	299
Figura 341-	Sandman #52, p. 14, Clarão da lua, Gaiman, 1993.....	299
Figura 342-	Sandman #52, p. 13, “Oh no, not again”, Neil Gaiman, 1993.....	300
Figura 343-	Sandman #52, p. 21, Face negra de Carnifex, Neil Gaiman, 1993.....	301
Figura 344-	Sandman #52, p. 23, Sombra da mão do moribundo, Neil Gaiman, 1993.	301
Figura 345-	Sandman #52, p. 22, Cristal de Cluracan, Neil Gaiman, 1993.....	301
Figura 346-	Sandman #52, Cristal despedaçado, p. 23, Neil Gaiman, 1993.....	301
Figura 347-	Sandman #52, Profecia, p. 23, Neil Gaiman, 1993.....	302
Figura 348-	Sandman #53, p. 1, “Call me Jim”, Neil Gaiman, 1993.....	302
Figura 349-	Sandman #53, p. 5. Gadling e Jim, Neil Gaiman, 1993.....	303
Figura 350-	Sandman #53, p.13. Quadro com o formato de filactério, Neil Gaiman, 1993.....	304
Figura 351-	Sandman #53, p.14. Jim declama poesia, Neil Gaiman, 1993.....	304
Figura 352-	Sandman #53, p. 3, Oceano enquadrada, Neil Gaiman, 1993.....	304
Figura 353-	Sandman #53, p. 3, Jim pula a janela, Neil Gaiman, 1993.....	305
Figura 354-	Sandman #53, Spirit of Whitby, p. 3, Neil Gaiman, 1993.....	305
Figura 355-	Sandman #53, Capitão do Pyramus, p. 4, Neil Gaiman, 1993.....	305
Figura 356-	Sandman #53, Sea Witch, p. 4, Neil Gaiman, 1993.....	305
Figura 357-	Sandman #53, p. 4, encontro com Hob, Neil Gaiman, 1993.....	306
Figura 358-	Sandman #53, p. 5, Sombras do capitão, Gaiman, 1993.....	306
Figura 359-	Sandman #53, p. 5, Marinheiros puxam as cordas, Gaiman, 1993.....	306
Figura 360-	Sandman #53, p. 5, Velas eretas, Neil Gaiman, 1993.....	306
Figura 361-	Sandman #53, p. 5, Mar cinza ao safira, Neil Gaiman, 1993.....	306
Figura 362-	Sandman #53, p. 6, pequeno mundo, Neil Gaiman, 1993.....	307
Figura 363-	Sandman #53, p. 6, Cores escuras, Neil Gaiman, 1993.....	307

Figura 364-	Sandman #53, p. 6, Negros de diversas procedências, Gaiman, 1993.....	307
Figura 365-	Sandman #53, p. 6, Nathaniel Dawning, Gaiman, 1993.....	307
Figura 366-	Sandman #53, p. 6, cozinheiro irlandês, Neil Gaiman, 1993.....	308
Figura 367-	Sandman #53, p. 6, engenheiro escocês, Neil Gaiman, 1993.....	308
Figura 368-	Sandman #53, p. 6, Canby, Neil Gaiman, 1993.....	308
Figura 369-	Sandman #53, p. 7, vapor, Neil Gaiman, 1993.....	309
Figura 370-	Sandman #53, p. 9, Indiano clandestino, Neil Gaiman, 1993.....	309
Figura 371-	Sandman #53, p. 9, Sea Witch ganha velocidade, Neil Gaiman, 1993.....	310
Figura 372-	La Ballade de La Mer Salée, p. 102, Polvo, Hugo Pratt, 1967.....	310
Figura 373-	La Ballade de La Mer Salée, p. 102, Abstração figurativa, Hugo Pratt, 1967.....	311
Figura 374-	La Ballade de La Mer Salée, p. 103, abstração total, Hugo Pratt, 1967....	311
Figura 375-	Sandman #53, p. 11, pergaminho, Neil Gaiman, 1993.....	311
Figura 376-	Sandman #53, p. 11, maçã, Neil Gaiman, 1993.....	312
Figura 377-	Sandman #53, p. 11, autoflagelação, Neil Gaiman, 1993.....	312
Figura 378-	Sandman #53, p. 13, implicações humanas, Neil Gaiman, 1993.....	312
Figura 379-	Sandman #53, p. 11, rosas vermelhas, Neil Gaiman, 1993.....	312
Figura 380-	Sandman #53, p. 16, fosforecência, Neil Gaiman, 1993.....	313
Figura 381-	Sandman #53, p. 15, amuleto, Neil Gaiman, 1993.....	314
Figura 382-	Sandman #53, p. 16, sapatos, Neil Gaiman, 1993.....	315
Figura 383-	Sandman #53, p. 16, reflexo, Neil Gaiman, 1993.....	315
Figura 384-	Sandman #53, p. 17, peixes, Neil Gaiman, 1993.....	316
Figura 385-	Sandman #53, p. 18-19, serpente, Neil Gaiman, 1993.....	317
Figura 386-	Sandman #53, p. 20, sublime dinâmico, Neil Gaiman, 1993.....	317
Figura 387-	Sandman #53, p. 21, segredos no fundo, Neil Gaiman, 1993.....	318
Figura 388-	Sandman #53, p. 22, segredos, Neil Gaiman, 1993.....	318
Figura 389-	Sandman #54, p. 2, Personagens do tarô, Neil Gaiman, 1993.....	319
Figura 390-	Prez #1, Joe Simon e Jerry Grandenetti, DC Comics, 1973.....	320
Figura 391-	Sandman #54, p. 9, referência à capa original, Neil Gaiman, 1993.....	320
Figura 392-	Sandman #54, p. 3, Nascimento de Prez, Neil Gaiman, 1993.....	321
Figura 393-	Sandman #54, p. 4, dessincronia, Neil Gaiman, 1993.....	322
Figura 394-	Sandman #54, p. 4, acertando relógios, Neil Gaiman, 1993.....	322

Figura 395-	Sandman #54, p. 4, Analogia das posições das legendas com as posições de um ponteiro de relógio, Neil Gaiman, 1993.....	323
Figura 396-	Prez #1, Joe Simon e Jerry Grandenetti, DC Comics, 1973.....	323
Figura 397-	Sandman #54, p. 4, Boss Smiley, Neil Gaiman, 1993.....	323
Figura 398-	Smiley no cartaz de Lili de 1953. New York Herald Tribune. 10 de março de 1953.....	324
Figura 399-	Blusa promocional da rádio WMCA, 1962.....	324
Figura 400-	Harvey Ball e sua criação. Foto de Michael Carroll.....	324
Figura 401-	Sandman #54, p. 5, todas as cidades para Prez, Neil Gaiman, 1993.....	325
Figura 402-	Sandman #54, p. 6, Thank you Smilley, Neil Gaiman, 1993.....	325
Figura 403-	Sandman #54, p. 14, balão eletrônico, Neil Gaiman, 1993.....	325
Figura 404-	Sandman #54, p. 7, Nixon, Neil Gaiman, 1993.....	325
Figura 405-	Little Nemo in the Slumberland, Winsor McCay, 10 de janeiro de 1909.	326
Figura 406-	Sandman #54, p. 8, Prez dorme, Neil Gaiman, 1993.....	326
Figura 407-	Sandman #54, p. 9, milagres, Neil Gaiman, 1993.....	327
Figura 408-	Sandman #54, p. 12, na mira, Neil Gaiman, 1993.....	327
Figura 409-	Sandman #54, p. 16, volta para a cidade natal, Neil Gaiman, 1993.....	328
Figura 410-	Sandman #54, p. 17, devir tigre do homem, Neil Gaiman, 1993.....	328
Figura 411-	Sandman #54, p. 17, Prez messias, Neil Gaiman, 1993.....	329
Figura 412-	Sandman #54, p. 18, Assassinato, Neil Gaiman, 1993.....	329
Figura 413-	Sandman #54, p. 22, Boss Smiley e Sandman, Neil Gaiman, 1993.....	330
Figura 414-	Sandman #54, p. 22, balão com fundo escuro, Neil Gaiman, 1993.....	330
Figura 415-	Sandman #54, p. 19, Morte, Neil Gaiman, 1993.....	331
Figura 416-	Sandman #54, p. 23, relógio quebrado, Neil Gaiman, 1993.....	331
Figura 417-	Sandman #55, p. 1, trovão, Neil Gaiman, 1993.....	332
Figura 418-	Sandman #55, p. 3, Petrefax sonha acordado, Neil Gaiman, 1993.....	333
Figura 419-	Sandman #55, p. 3, arguição, Neil Gaiman, 1993.....	333
Figura 420-	Sandman #55, p. 4, pássaros, Neil Gaiman, 1993.....	333
Figura 421-	Sandman #55, p. 6, Aerial burial, Neil Gaiman, 1993.....	334
Figura 422-	Sandman #55, p. 5, escadarias, Gaiman, 1993.....	334
Figura 423-	Sandman #55, p. 8, memórias do que sobra, Neil Gaiman, 1993.....	335
Figura 424-	Sandman #55, p. 10, último swing, Neil Gaiman, 1993.....	336

Figura 425-	Sandman #55, p. 10, Billy Scutt, Neil Gaiman, 1993.....	337
Figura 426-	Sandman #55, p. 11, suspenso pela corda, Neil Gaiman, 1993.....	337
Figura 427-	Sandman #55, p.13, Scroyle, Neil Gaiman, 1993.....	338
Figura 428-	Sandman #55, p.13, faz amor em túmulos, Neil Gaiman, 1993.....	338
Figura 429-	Sandman #55, p.13, linha, Neil Gaiman, 1993.....	338
Figura 430-	Sandman #55, p. 14, Casas de ossos, Neil Gaiman, 1993.....	338
Figura 431-	Sandman #55, p. 14, Destruição com os pés na cova, Neil Gaiman, 1993.	338
Figura 432-	Sandman #55, p. 15, “Tudo muda”, Neil Gaiman, 1993.....	339
Figura 433-	Sandman #55, p. 15, “tinham livros sobre as cerimônias, mas não se importavam”, Neil Gaiman, 1993.....	339
Figura 434-	Sandman #55, p. 16, Perpétuos na necrópole, Neil Gaiman, 1993.....	340
Figura 435-	Sandman #55, p. 16, Destino, Neil Gaiman, 1993.....	340
Figura 436-	Sandman #55, p. 17, Mestre Hermas questiona veracidade da história, Neil Gaiman, 1993.....	340
Figura 437-	Sandman #55, p. 17, rugas de mestre Hermas, Neil Gaiman, 1993.....	341
Figura 438-	Sandman #55, p. 17, Fogueira e braços, Neil Gaiman, 1993.....	341
Figura 439-	Sandman #55, p. 18, mestra Veltis prepara os mortos, Gaiman, 1993....	342
Figura 440-	Sandman #55, p. 19, Coveiro e gigante, Neil Gaiman, 1993.....	342
Figura 441-	Sandman #55, p. 20, quebra o vidro, Neil Gaiman, 1993.....	342
Figura 442-	Sandman #55, p. 20, corre pelas catacumbas, Neil Gaiman, 1993.....	343
Figura 443-	Sandman #55, p. 20, encontro com destino, Neil Gaiman, 1993.....	343
Figura 444-	Sandman #55, p. 21, mão morta, Neil Gaiman, 1993.....	343
Figura 445-	Sandman #55, p. 22, mão renovada, Neil Gaiman, 1993.....	343
Figura 446-	Sandman #55, p. 24. Petrefax e Klaproth, Neil Gaiman, 1993.....	344
Figura 447-	Sandman #56, p. 1, fina linha entre intoxicação e inconsciência, Neil Gaiman, 1993.....	344
Figura 448-	Sandman #56, p. 3, o que resta dos mundos quando eles acabam, Neil Gaiman, 1993.....	345
Figura 449-	Sandman #56, p. 6, aspecto estriado, Neil Gaiman, 1993.....	346
Figura 450-	Sandman #56, p. 7, Charlene em crise, Neil Gaiman, 1993.....	346
Figura 451-	Sandman #56, p. 8, tempestade, Neil Gaiman, 1993.....	346
Figura 452-	Sandman #56, p. 9. O ébrio, Neil Gaiman, 1993.....	347

Figura 453-	Sandman #56, p. 9. Personagens dispostos junto à janela, Neil Gaiman, 1993.....	348
Figura 454-	Sandman #56, p. 10-11, losangos sequenciais e visões, Neil Gaiman, 1993.....	348
Figura 455-	Sandman #56, p. 12-13, Destino, Neil Gaiman, 1993.....	348
Figura 456-	Sandman #56, p. 14-15, Cortejo fúnebre, Neil Gaiman, 1993.....	349
Figura 457-	Sandman #56, p. 16-17, personagens do sonho, Neil Gaiman, 1993.....	349
Figura 458-	Sandman #56, p. 18-19, Morte e Delírio, Neil Gaiman, 1993.....	350
Figura 459-	Sandman #56, p. 21, personagens que mudam suas rotas, Neil Gaiman, 1993.....	351
Figura 460-	Sandman #56, p. 10. Balões sem a indicação da fonte sonora, Neil Gaiman, 1993.....	351
Figura 461-	Sandman #56, p. 23, no bar, Neil Gaiman, 1993.....	352
Figura 462-	Sandman #56, p. 23, “você não imaginou tudo?”, Neil Gaiman, 1993....	352
Figura 463-	Sandman #53, p. 14. Quadro filacteria, Neil Gaiman, 1993.....	370
Figura 464-	Sandman #55, p.1. Explosão, Neil Gaiman, 1993.....	375
Figura 465-	Sandman #52, p.20. Balão com o fundo negro de Sandman, 1993.....	376
Figura 466-	Alphonse and Gaston, Oppen (1902), Comic Art Magazine #8, p. 110....	377

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	25
1	EXPRESSÃO QUADRINÍSTICA.....	48
1.1	Exprimíveis e a teoria dos incorporais.....	49
1.2	Conceito, acontecimento e plano de imanência.....	56
1.3	Quadrinhos e acontecimento.....	69
1.4	Plano de composição, afectos e perceptos.....	75
1.5	Linha de universo.....	83
1.6	Conceito de quadrinhos.....	120
1.7	Componentes dos quadrinhos.....	122
1.7.1	<u>Balão</u>	118
1.7.2	<u>Tipografia</u>	122
1.7.3	<u>Onomatopeias</u>	132
1.7.4	<u>Simbologia figurativa</u>	135
1.7.5	<u>Quadro</u>	136
1.7.6	<u>Cor</u>	144
1.8	Conclusão parcial.....	145
2	ORIGENS DO BALÃO NO PASSADO.....	155
2.1	Filactérios.....	157
2.2	Linguagem da era clássica.....	161
2.3	Rótulos.....	165
2.4	Efeitos do riso nos quadrinhos da era moderna.....	170
2.5	Balão moderno.....	181
2.6	Conclusão parcial.....	189
3	CONSIDERAÇÕES SOBRE A NARRATIVA, OS QUADRINHOS E O BALÃO.....	191
3.1	Duração e espaço.....	195
3.2	Imagens óticas puras.....	198

3.3	Imagem-lembrança.....	216
3.4	Imagem-cristal.....	218
3.5	Narrativas imbricadas em Worlds' End.....	227
3.6	O balão e a narrativa: uma expressão para além dos limites do compossível.....	229
3.7	Acontecimento narrativo.....	242
3.8	Conclusão parcial.....	246
4	ANÁLISE DAS NARRATIVAS PRESENTES EM <i>WORLDS' END</i>.....	254
4.1	Narrativa introdutória.....	265
4.2	<i>A Tale of Two Cities</i>.....	276
4.3	<i>Cluracan's Tale</i>.....	286
4.4	<i>Hob's Leviathan</i>.....	302
4.5	<i>The Golden Boy</i>.....	319
4.6	<i>Cerements</i>.....	332
4.7	<i>World's End</i>.....	344
4.8	Conclusão parcial.....	352
	CONCLUSÃO.....	361
	REFERÊNCIAS.....	386

INTRODUÇÃO

Inserida dentro de uma pesquisa sobre filosofia e quadrinhos que vem sendo desenvolvida desde 2011, esta tese está vinculada ao programa de pós-graduação (doutorado) em Artes da UERJ, vinculada ao LABORATÓRIO DE ARTES, PERFORMANCE E AUDIOVISUAL: CINEMA E VÍDEO.

O tema deste trabalho é a “Filosofia do acontecimento e histórias em quadrinhos”. O objeto de estudo é a história em quadrinhos do fim do mundo, com suas expressões, balões e narrativas, em especial *Worlds’ End* - arco de *Sandman*, série de Neil Gaiman. Foi estabelecido o problema: “Levando em conta o exprimível que ronda os quadrinhos na superfície, sua instauração material como obra de arte de massa e seus pontos de expressividade, como conceber a expressão nos quadrinhos, considerando o balão, o personagem e a narrativa?”; e a hipótese de que “Apesar da aparente tranquilidade e inocência relacionada tradicionalmente às histórias em quadrinhos, existe um universo obscuro que tangencia seus componentes e dificulta qualquer atitude além dos sentidos de fora, da sensação e da intensidade excessiva, o que inclui a realização de sínteses disjuntivas com o balão e outros elementos, que podem facilitar e ser facilitadas a partir do acontecimento narrativo”.

O objetivo geral é realizar um estudo sobre os quadrinhos do fim do mundo sob a ótica da filosofia do acontecimento. Os objetivos específicos são: organizar conteúdo teórico sobre exprimíveis, sensação, linha de universo e os componentes dos quadrinhos; desenvolver estudo com um paralelo entre a evolução dos suportes da fala e marcos epistemológicos; apresentar estudo sobre duração, imagem-tempo, narrativa e disnarrativa com suas aplicações nos quadrinhos; e analisar *Worlds’ End*.

Problematização

“A pesquisa de novos meios de expressão filosófica foi inaugurada por Nietzsche” (DELEUZE, 2009a, p. 10). Prosseguimos aqui com tais intentos em uma pesquisa que envolve histórias em quadrinhos e filosofia, áreas que se intercedem.

Ao invés do velho estilo filosófico, utilizamos aqui a colagem de quadros, desenhos e outros componentes dos quadrinhos para tratar da filosofia do acontecimento. Apresentamos

aqui Deleuze com uma boina de artista e os olhos puxados japoneses de Osamu Tezuka para mostrar o filósofo torcido em seu duplo modificado, um Deleuze *mangaká*.

Como pensar filosoficamente a partir dos conceitos das histórias em quadrinhos? Os quadrinhos têm uma estrutura básica cambiante formada por componentes que podem conduzir personagens e conceitos da filosofia ou permitir a composição de novos conceitos, ditos como exprimíveis ou como acontecimentos contraefetuados em blocos de sensação nas obras de arte de massa dos quadrinhos.

Como o universo dos quadrinhos pode-nos auxiliar na compreensão da filosofia, no que tange o exercício de criação de conceitos e de sua problematização? Especificamente, como trabalhar com uma filosofia da diferença a partir de uma mídia pautada na representação e na correspondência entre imagem e texto? Nos quadrinhos onde há a distorção da representação ou nos delírios e interpretações inusitadas que fazemos em nosso contato com os quadrinhos, abre-se uma porta para o devir e as forças do infinito que podem desequilibrar os modos de representação, fazendo com que eles se tornem mais apresentação, imagem do pensamento ou figura do que uma simples representação figurativa. Deixemos então que as figuras dominem a cena e guiem os personagens perdidos.

Pensamento, plano de imanência e expressão se articulam sem cessar, o que permite uma abertura para a incorporação, auxílio e contaminação com os quadrinhos, que a princípio seriam de fora da filosofia, mas de antemão são também modos de pensar e expressões do pensamento.

O que torna o pensamento possível nos quadrinhos? Os quadrinhos têm seus conceitos característicos e outros que se desdobram em decorrência dos primeiros e de seus componentes. Estes conceitos estão localizados no plano de imanência e instanciados em blocos de sensação nos trabalhos em quadrinhos. Através da sensação, entramos na obra; e através dos conceitos, entramos no pensamento a ela vinculado. O pensamento por trás da obra de Neil Gaiman parece apontar para direções específicas que se abrem sobre um viés poético e na filosofia do acontecimento.

Todo o mistério em torno da estalagem *Worlds' End* recebe meias respostas e se desdobra como linha quebrada em outras histórias. Coteja o Desespero na disnarrativa cheia de imagens óticas puras em *Tale of two cities* e no excesso de bifurcações de *Cerements*. Flerta com o sublime dinâmico em *Hob's leviathan* e no final homônimo *Worlds' End*. Apresenta a transmutação e a luz como fenômenos recorrentes em *Cluracan's Tale*. Discorre

sobre a questão do tempo e dos direitos humanos em *Golden Boy*.

A ênfase está nas questões estéticas, sejam nas teorias da luz, dos blocos de sensação, linhas de universo, pontos de inflexão ou na cor. Os quadrinhos, e *Worlds' End* em específico, são obras com um caráter popular que oferecem grande riqueza de conteúdo, onde podem ser veiculados e percebidos conceitos diversos.

Sandman atualiza personagens da DC Comics e cria outros. Traz roteiros com detalhamento das sequências narrativas, porém deixa em aberto a parte criativa para contar com os estilos que vem junto com o artista que se junta a ele¹. O formato das narrativas embutidas permite grande liberdade estilística, como se cada narrativa permitisse que Gaiman abrisse mundos independentes e impossíveis, porém existe um ponto de onde se inicia se retorna. Esse ponto não funciona como local de descanso – como deveria ser a estalagem – mas como fim dos mundos, passagem, conflito, crise e fabulação. Em *Worlds' End* podem ser jogados os personagens e mundos abandonados, uma lixeira, vala para o descarte. Aqui, podem aparecer ecos variados de diversos universos, bem como suas linhas embaralhadas e forças inorgânicas canalizadas através dos perpétuos.

A inserção no mercado *mainstream* americano de quadrinhos com estes conceitos de *Worlds' End* foi facilitada com a emergência do novo selo Vertigo em 1993, mesmo ano de publicação². O conceito de tempestade de realidade³, contudo, é uma atualização de outro conceito homônimo que ganha especificidade aqui e permite o cruzamento dos mundos narrativos dos personagens.

O conceito de narrativas embutidas utilizadas neste arco de *Sandman* não é um recurso novo, mas se diferencia de outros trabalhos do gênero como *As mil e uma noites*. Em *Worlds' End*, o ato de contar a história garante e paga a estadia. A Morte passa a ser não mais algo a ser evitado, mas um tema que se articula com os outros perpétuos e passa a ser uma força imanente com seu duplo encontro com todos os seres.

Os perpétuos, forças inorgânicas, se remetem e se acumulam uns nos outros como conceitos. Em *Worlds' End*, estas relações também estão presentes, com uma ênfase na Morte

¹ Apresenta uma alternativa para o problema tradicional de isolamento entre membros da equipe nos processos de desenvolvimento na indústria dos quadrinhos, o que pode limitar a criatividade do artista e impede que o escritor explore o que há de melhor no artista.

² O selo Vertigo será cancelado em 2020. Em seu lugar, para os títulos com uma temática mais adulta da DC Comics, teremos o DC Black Label e para os títulos relacionados a *Sandman* “The Sandman Universe”.

³ Tempestades de realidade são fenômenos resultantes de acontecimentos de grandes proporções ocasionados pelas forças infinitas do universo. Abrem portais em diversos tempos e realidades do multiverso - conforme LASZLO (2003, p. 108), grupo hipotético de universos múltiplos.

do Sonho, que Gaiman não informa diretamente durante este arco.

Na relação do conceito de quadrinhos com seus componentes, temos o aspecto múltiplo das partes e sua unificação momentânea. O balão, por exemplo, pertence ao conceito de quadrinhos, porém pode assumir formatos inesperados e trazer imagens com visões de personagens que se destacam e se desviam da estrutura tradicional.

A reflexividade presente no exprimível “Quadrinhos enquadra” indica um diálogo com os espaços, lugares e vazios - limites, esvaziamentos e contornos -, estruturas continuamente modificáveis com conteúdos dinâmicos.

Como o balão poderia estar ao mesmo tempo na ordem do conceito e da sensação? Seu conceito tradicional é o resultado de uma maturação ao longo dos séculos que se desvia e se fundamenta nas artes gráficas e artes relacionadas. No plano de imanência, os conceitos em que o balão pode participar como componente são diversos, acontecimentos que podem ser efetuados momentaneamente sobre os corpos. Tais acontecimentos também podem ser apresentados como contraefetuação nos blocos de sensação conduzidos nos quadrinhos, o que mostra a possibilidade de sua participação nos planos de imanência e de composição. Certos balões que parecem adquirir autonomia, tanto por seu esvaziamento, como por seu excesso, ou em casos extremos sua personificação, são alguns dos que compõem blocos de sensação.

Onomatopeias e simbologia figurativa são componentes dos quadrinhos muito mais intensos. A explosão e o movimento que lhes são inerentes são afecções que ligam a percepção à ação. Mostram como é possível realizar tal ligação nos quadrinhos. Mas, as onomatopeias também destroem o caráter retilíneo das ordenadas com uma explosão de linhas quebradas, o que mostra a força de seu próprio conceito, que também tem a simbologia figurativa como componente. O choque da onomatopeia parece gerar uma vibração em ambos os sentidos, simultaneamente para o passado e o futuro.

Considerando esta potência e esta verdade do acontecimento, sua capacidade de se bifurcar em duas direções, quantas antecipações e concomitâncias em torno de um ponto de retícula amarelo em uma história em quadrinhos podem ser preendidas na ampliação para uma concrecência do mundo? No acúmulo e na ampliação dessa pequena retícula, há um movimento de expansão que parece acompanhar os quadrinhos que se misturam a outras manifestações do mundo.

Nos quadrinhos, é possível incluir como afecto o devir quadrinhos do leitor, quando o leitor entra no quadro para senti-lo. No arco de *Sandman*, como arte-monumento, temos uma

encarnação do acontecimento através da fabulação e o devir morte do sonho que permite a morte do presente através de blocos de cidade, sociedade, política, monarquia e gênero. Estes blocos são apresentados em cada uma das narrativas internas de *Worlds' End*, com desdobramentos internos das fabulações no “devir morte da sociedade” em *Cerements*; onde a morte é subjacente, “devir burocracia da cidade” em *Tale of two cities*, “devir sonho da política” em *Golden Boy* e “devir marítimo do gênero” em *Hob's Leviathan*; ou por fim no devir monarquia de *Cluracan's Tale*, onde a transmutação aproxima sensação e acontecimento.

As narrativas permitirão que os personagens de *Worlds' End* se libertem do entretempo? Como se libertar deste não-lugar pleno de reflexos narrativos que sobrevoam os personagens? Como se tivessem mergulhado no plano de imanência, contraefetuados como acontecimentos puros, os personagens parecem conseguir repetir o acontecimento em suas atuações internas, desdobrando a narrativa.

Se *Worlds' End* for o local do acontecimento narrativo, existe a possibilidade de se abstrair do plano de imanência através do ato de narrar ou o plano de imanência seria o justo espaço para a liberdade quando o destino é permitido de forma positiva e as tempestades de realidade podem ser controladas? Na extrema efetuação do acontecimento, a tempestade de realidade os trouxe para uma taverna onde são abolidas as certezas.

Apesar de termos em mente a presença contínua do caos à espreita, os espaços estriados dos quadrinhos garantem uma objetividade, como mostra a constante recorrência do quadro regular. O balão concorre com esta estrutura mostrando outros caminhos possíveis para a condução do fluxo narrativo. Quando existe uma liberdade para oscilar em torno ou se afastar do modelo padrão para enfatizar singularidades, especificidades e formações de efeitos a partir de combinações não previsíveis originalmente com quase-causas de elementos, nota-se uma atitude positiva em relação ao destino.

Como componente do conceito de histórias em quadrinhos, o balão traz os diálogos e apresenta conteúdos, com objetivos conflitantes de uma mídia que precisa ser comercializada e, ao mesmo tempo transmite sensações, problema inerente à arte de massa, que se soma a outras questões no âmbito da estética dos quadrinhos.

A sensação dos quadrinhos a partir da contaminação por forças insensíveis nos direciona para os quadrinhos do fim do mundo, onde a expressividade é galopante e a narrativa tende a descarrilar dos trilhos do fluxo para alcançar outras aberturas e efetuações,

se afastando da representação em uma mídia que se baseia na repetição simultânea de conteúdos de texto e imagem.

Nos quadrinhos do fim do mundo, os personagens se perdem em tentativas fracassadas de se prosseguir nas narrativas, nas explosões de sensações incontroláveis ou distorções prismáticas com movimentos “em sentido diagonal, subvertendo todas as regras da matéria e da perspectiva” (LOVECRAFT, 1928, p. 20). Conceitos do plano de imanência poderão auxiliar na arrumação do caos que sempre persiste, mesmo sem recorrer às definições formais. Assim, podemos expandir o saber acerca dos quadrinhos para além de seu próprio meio restrito.

O fim do mundo, contudo, está próximo. Não há mais definições. Apenas devires e paisagens esvaziadas em uma mídia que se “transmídia” em outras para se multiplicar e perder o original. Apenas modificações intensas contínuas e quebras em novas direções, seja na carne de *Valentina* de Guido Crepax, nos quadros/casa de *Gasoline Alley* de Frank King ou nas ilustrações inusitadas de Saul Steinberg que se abrem para o infinito.

Deve-se considerar o conflito entre conteúdo dos balões e suportes da fala, que passa pela tipografia, plasticidade dos suportes da fala e imagens construídas a partir do texto, bem como aspectos externos relacionados ao personagem, conteúdos dos quadros, percurso narrativo e hiperquadro, corpos-elementos que caracterizam os quadrinhos. Certos autores tentam amenizar os conflitos em torno do balão com bordas da mesma espessura da tipografia, balões que refletem o personagem ou o conteúdo do balão e suportes do texto que se adequam ao interior dos quadros e ao fluxo narrativo.

A narrativa parece assumir um papel de relevância junto a recursos gráficos complexos, mas as quase-causas desses recursos podem levar à formação de efeitos que colocam em xeque a narrativa sequencial, como ocorre entre balão e narrativa, quando “balão narra” ou “narrativa embalona” ou em tentativas de apresentar o som - diálogos, ideias, pensamentos ou ruídos - com textos ou signos não verbais cujas quase-causas podem ser incluídos em seus limites externos – as bordas.

Estados alucinados como do personagem Cluracan ou em um estado de sonhar acordado de Robert podem vir acompanhados por uma falência sensório-motora ou quebra no fluxo narrativo. Por outro lado, a presença de imagens óticas puras⁴ que se articulam com

⁴ Imagens óticas puras são imagens atuais descritivas que não se prolongam (DELEUZE, 2005, p. 59).

imagens lembrança⁵ resultam em circuitos que se confundem, imagens-cristal que trazem esta dupla face⁶. Em *Worlds' End*, no momento em que se dá entrada nas narrativas internas, quando duas imagens em estilos distintos têm o mesmo conteúdo, temos apresentadores que se transformam e ao mesmo tempo se cristalizam.

Imagens óticas puras e imagens lembrança, pela sua possibilidade de desarticular o sensorio-motor, parecem adequadas para a intensificação, quando se adentram em perceptos com profundidade infinita ou em outros casos sujeitos às forças inorgânicas; ou para a formação de incorporais, pois no entorno dessas imagens, exprimíveis podem ser formados com mais facilidade, considerando a liberdade para o pensamento inerente a tais figuras.

Existe um limite para a formação de exprimíveis e para o resgate de imagens-lembrança nestas aberturas? Um acaso? Algo desconhecido? Ou algum processo que destrói a diegese com alguma criação inaudita e inesperada?

Os espaços de aprofundamento envolvem não só os aspectos espaciais dos quadrinhos, mas também um mergulho em paisagens para além do homem em mesclagens monocromáticas infinitas. Indicam aberturas que permitirão a desvinculação das intenções originais do autor. Na superfície, existe a possibilidade de criação de conceitos a partir da diferença.

Com a desarticulação do fluxo, e a abertura para o pensamento e para a criação, como seria possível dimensionar o tempo de leitura do leitor dos quadrinhos? Parece que aqui a sensação poderia dominar este tempo, misturada a um julgamento do leitor, que permitirá a criação de exprimíveis a partir de quase-causas de pensamentos e corpos percebidos nos quadrinhos.

Um exprimível que envolve o balão indica um acontecimento possível que será efetuado sobre ele. Pode abarcar tudo o que o envolve, como sua fonte e o conteúdo veiculado em seu interior. As misturas entre imagem e texto que o caracterizam também marcam os quadrinhos.

⁵ Imagem-lembrança é um conceito de Bergson que Deleuze trabalha como imagem virtual (imagens-lembrança com confusões de memória). Bergson em *Matéria e memória* define imagem-lembrança como aquela que pode prolongar a percepção atual e ao mesmo tempo reproduz percepções passadas.

⁶ “A imagem-cristal, ou a descrição cristalina, tem mesmo duas faces que não se confundem... A indiscernibilidade... não suprime a distinção das duas faces, mas torna impossível designar um papel e outro, cada face tomando o papel da outra numa relação que temos de qualificar de pressuposição recíproca, ou de reversibilidade. Com efeito, não há virtual que não se torne atual em relação ao atual, com este se tornando virtual sob esta mesma relação: são um avesso e um direito perfeitamente reversíveis. São ‘imagens mútuas’, como diz Bachelard, nas quais se efetua uma troca” (DELEUZE, 2006, p. 89).

A infinidade de efeitos que emergem na superfície dos quadrinhos se dá graças às essências das coisas se emprestassem para formar tais efeitos. Com a preponderância dos acontecimentos, talvez não seja mais tão importante pensar em essências formais ou em uma representação em conformidade com estas essências. O ponto de partida não está nestas estruturas essenciais, mas no que é deslocado continuamente, em um horizonte sempre passível de modificações. Por outro lado, talvez a própria mistura seja a essência e o modelo, uma referência que pode ser torcida.

Seria possível sustentar o aspecto sequencial da narrativa tendo em vista a emergência da expressividade de tais efeitos? Aspectos relacionados ao riso estão muitas vezes associados a imagens sequenciais ou a alguma imagem única (como no caso da charge, onde o movimento também é sugerido), quando é possível perceber a quebra da constância de algum movimento característico.

O balão também pode colaborar para um efeito cômico em articulação com outros corpos, na medida em que se enfatiza a multiplicidade formal que lhe cabe ou nos desvios de sua função básica, quando ele passa a assumir um papel instrumental distinto daquele que lhe foi destinado no suporte para os diálogos.

As expressões particulares do balão auxiliam na constituição de mundos e personagens específicos. As narrativas caracterizam os personagens na sua emergência simultânea em *Worlds' End*, que se somam aos inventários dos personagens e aos acontecimentos incluídos nos blocos de sensação, que compõe o estilo de sua história. Contudo, em *Worlds' End*, temos várias sobreposições de personagens e narrativas dentro de uma mesma guia narrativa. Como trabalhar conceitualmente as diferenças entre narrativas. A cada corte ocorrem novas contextualizações de outros mundos-cérebro internos, com novos estilos artísticos, acontecimentos e linhas de universo, que emergem junto a esvaziamentos momentâneos das misturas de *Worlds' End*, a serem retomadas posteriormente.

Considerando a força dos exprimíveis, sensações e intensificações, seria possível padronizar os quadrinhos e toda a multiplicidade que caracteriza sua criação artística? Conformar os elementos dos quadrinhos parece restringir o potencial criativo do autor - conforme mostra Will Eisner (apud HARVEY, 2008, p. 74) diante da padronização dos quadros - ou a experiência estética do leitor. Na verdade, a produção em massa e a criação baseada na distribuição das competências do processo para profissionais específicos (como desenhista, arte-finalista, colorista etc.) passaram a ser pressupostos básicos no

desenvolvimento dos quadrinhos, o que pode ter restringido seu potencial. *Worlds' End* se diferencia neste quesito, pois Gaiman insere o estilo pessoal do artista como fonte a ser considerada e trabalhada nos quadrinhos.

Junto à prática criativa dos quadrinhos, temos o humor⁷, que pode levar à torção de todas as estruturas rígidas (inclusive a narrativa tradicional) e também se estabelece, por outro lado, como *a priori* nos quadrinhos de uma forma geral. O humor em certos casos envolve o grotesco e a crítica, sem que haja a partir deles um estilo fechado para os quadrinhos. O próprio *Worlds' End* reflete as muitas possibilidades em termos de gênero, dadas as muitas narrativas ali vinculadas, e ganha em expressividade com o humor do personagem Cluracan, que envolve a transformação e fabulação.

A distorção da representação pela expressividade diferencia ainda mais os estilos, quando a sensação pode ganhar novas cores e contornos, o que também favorece à desarticulação dos limites entre níveis hierárquicos narrativos e à ampliação das possibilidades de criação de conceitos, graças às diferenças sofridas pelos componentes.

Com uma ênfase na expressividade, podemos questionar se existe nos quadrinhos algum espaço que possa ser considerado verdadeiramente esvaziado. Mesmo nos fundos monocromáticos temos uma abertura para as forças inorgânicas marcadas pela mecânica da impressão.

No choque onomatopaico, que funciona como afecto entre percepção e ação, temos misturas explosivas de imagem e texto, que também podem ocorrer no interior do balão. Quando descarrilam para fora do fluxo, estarão promovendo uma abertura pelo excesso. O devir onomatopaico dos quadrinhos promove a naturalização de acidentes e efeitos sonoros com linhas quebradas.

Como componente das onomatopeias e da mesma forma associadas ao balão, as simbologias figurativas também colaboram com a expressão nos quadrinhos e com um caráter de diferenciação bem marcante⁸.

Com a articulação destes componentes, temos um provável desenlace do fluxo sensorio motor, com a proeminência de um giro em torno do instante, para desdobrar a percepção em memória e matéria, na cristalização deste movimento duplo, mas também a contraefetuação do acontecimento em uma explosão visual. No instante, pode ser salientado

⁷ Os quadrinhos têm sua denominação em inglês como *cômicos* – *comic-strips* ou *comic-books*.

⁸ Dificulta inclusive a comunicação entre manifestações do Oriente para o Ocidente.

determinado corpo e suas relações intrínsecas, uma ênfase no caráter descritivo que coloca de lado o reconhecimento automático⁹.

Apesar do reconhecimento automático aparentemente ser o mais enfatizado nos quadrinhos, considerando a especificidade da arte sequencial, este trabalho tenta mostrar a possibilidade de quebras, tanto a partir de um leitor que desvia de um fluxo narrativo contínuo por estar entretido em seu reconhecimento atento, como nos próprios quadrinhos que sugerem esta possibilidade com personagens que se perdem.

Existe a possibilidade de quebra do fluxo narrativo mesmo em uma história em quadrinhos tradicional. Certas forças inorgânicas apontam para uma concentração na verticalidade da descrição que retira personagens e o leitor do fluxo, jogando-os no instante percebido do desenho, guiados pelos movimentos intensos das correntes de memória para se deslocar até a imagem do pensamento.

O balão mantém a sequência e o fluxo da leitura do texto, se não houver situações bifurcantes ou uma ênfase em sua materialidade. Também se presta à formação de exprimíveis a partir da combinação com corpos-atributos à sua volta. Quando diversas narrativas diferentes são alternadas na sequência, ele pode-se transformar a cada nova narrativa/personagem, mudando de forma ou no tipo de suporte. Além disso, existem encadeamentos de quadros e legendas concorrendo com os balões com tempos distintos de leitura.

A cada uma das novas narrativas internas, temos a possibilidade de multiplicação de referências em fluxos narrativos cortados ou bifurcados, onde o próprio personagem é marcado por curtos-circuitos entre narrativas ou equivale à própria narrativa.

O balão também funciona em um ponto de curto-circuito, porém entre pensamento e suporte da fala. Participa como elemento desestruturador do fluxo quando o texto ou a imagem por ele conduzida traduz situações extremas.

Justificativa

Nos quadrinhos de *Sandman* são contadas aventuras fantásticas de seu universo e de seus irmãos, os perpétuos. *Worlds' End* é um trabalho especialmente interessante para ser

⁹ Reconhecimento automático opera, segundo Deleuze (2005, p. 59), por prolongamento. Quando “a percepção se prolonga em movimentos de costume, os movimentos prolongam a percepção para tirar, dela, efeitos úteis”.

estudado na medida em que traz uma ênfase no acontecimento-narrativo e no ato de narrar/morrer, acontecimento encarnado na história a qual todos os personagens estão presos.

Worlds' End foi escolhido inicialmente por trazer indícios de conceitos que Deleuze trabalhou em *Cinema 2: Imagem-tempo*, como imagem-cristal e imagem ótica pura. Contudo, outras questões se mostraram relevantes para tratar dos quadrinhos e da obra de Neil Gaiman em especial: os exprimíveis, utilizados para se referir às narrativas internas e também combinações diversas por ocasião da efetuação do acontecimento; a sensação e seus blocos, a partir dos quais os exprimíveis podem ganhar materialidade na obra; e as linhas de universo que envolvem as duas anteriores. Por estarem imbuídos na obra, levamos em conta estes aspectos de antemão.

A teoria dos incorporais¹⁰ foi outro estímulo inicial deste trabalho em função da possibilidade de criação de exprimíveis, efeitos localizados na superfície dos corpos para se referir racionalmente a combinações que poderiam não ser percebidas de outro modo. Tradicionalmente na filosofia clássica, temos um número de categorias limitadas para se referir ao ser. Este limite não existe no âmbito dos incorporais.

A utilização de *Worlds' End* neste estudo se mostra relevante para a compreensão desta teoria, pois a abertura da taverna para recepção e combinação de personagens de diversos universos ecoa na possibilidade de emergência de exprimíveis em um centro que sempre se desloca junto à novidade e ao inesperado. Em termos de narrativa, temos sua recontextualização. Talvez apenas um acúmulo de propriedades para um inventário de personagens-narrativa, mas também um universo de possibilidades em gênese constante.

A possibilidade de misturar o que não é canonicamente aceito, como são em larga medida os quadrinhos com suas fusões de texto e imagem com conteúdos nem sempre aprovados pela sociedade, ecoa na abertura sugerida pela teoria dos incorporais. Através dos exprimíveis podem ser revelados efeitos localizados na superfície dos corpos. A dispersão dos conteúdos através dos balões facilitará a emergência desses efeitos, pois ampliam as possibilidades de criação com partes distintas que fornecem suas quase-causas para a formação de exprimíveis.

¹⁰ A teoria dos incorporais no Estoicismo Antigo foi organizada por Émile Bréhier no começo do século XX. Influenciou diversos autores franceses como Gilles Deleuze, Michel Foucault, Jaques Derrida e Maurice Blanchot. Em Deleuze, o pensamento estoico já é perceptível em *A Lógica do Sentido*, o que o permite tratar do sentido-acontecimento que passa pela superfície dos corpos através de uma expressão. Originalmente, Bréhier também trata das teorias do lugar, do vazio e do tempo, além do exprimível.

Como compreender os quadrinhos para além de um modelo prévio? Tenta-se delimitar qual seria o modelo básico de quadrinhos a ser seguido de antemão, porém as variações são muitas e uma referência formal parece insatisfatória. Um desvinculamento das essências puras poderá nos levar ao cerne das questões que realmente importam nos quadrinhos, viabilizada pelos exprimíveis com suas possibilidades de combinar aspectos inusitados, sem que haja uma transformação efetiva.

Como forma de criar estilos, esses efeitos podem ser instanciados em blocos de sensação por autores e artistas. Este procedimento nos permite uma aproximação e uma materialização do acontecimento através de sua contraefetuação, antes apenas efetuados nos corpos e expressos nas proposições lógicas.

A intensificação dos acontecimentos, blocos de sensação e componentes do conceito de história em quadrinhos abrirá espaço para o alinhamento com outros pontos que funcionam como vetores de uma força e vivacidade não orgânicas. Através desses pontos, podemos criar uma linha de universo em torno dos quadrinhos.

As onomatopeias, por exemplo, assumem tal intensidade ao conduzirem a transitoriedade do instante, através de suas linhas quebradas que fazem com que o passado dure e tragam simultaneamente o que “ainda está por vir”. O balão também se intensifica neste sentido, mas se aproxima muito mais da face esvaziada do percepto, uma base condutora branca que pode ser contaminada por uma miríade de afectos, devires pictográficos e visões. Estes dois elementos são componentes do conceito de quadrinhos.

O conceito em Deleuze & Guattari se aproxima dos incorporais. Está localizado no âmbito da filosofia e no plano de imanência, o que permite a combinação de componentes distintos. Sua capacidade de totalizar componentes e ao mesmo tempo manter seus fragmentos permite que o conceito tenha maleabilidade suficiente para sair do caos mental, antes de ser reabsorvido.

O conceito de Outrem, por exemplo, ganha relevância por ser fator de distração, por tirar o foco de nosso pensamento intelectual e nos permitir atentar para objetos que passam despercebidos de nossa atenção, mas que podem dominá-la. Os componentes escondidos poderão formar outros mundos.

O plano de imanência - onde os conceitos/acontecimentos puramente conceituais se encontram -, nos ajudará, além de lidar com os conceitos, a indicar como será a orientação do pensamento, permitindo a emergência do que é próprio do pensamento: o movimento infinito,

que percorre todo o plano, retorna imediatamente sobre si, dobra outros e deixa-se dobrar. Nesse movimento, o plano também traz os acontecimentos, cheios de componentes heterogêneos.

Os acontecimentos trazem apenas uma referência vaga aos nossos estados quando os acessamos, mas os contraefetuamos para o entretempo (acontecimento puro), quando liberamos seu conceito, que apreende parte do acontecimento. O funcionamento do acontecimento parece estar estampado em uma história em quadrinhos com suas figuras e seus vapores, o que os aproxima. A contraefetuação também pode ser direcionada para os quadrinhos, inscrita em sua carne, sem que ela se esvaia na fumaça.

O acontecimento puro, assim, parece que tem seu caminho direcionado para espaços em branco, espaços de esvaziamento internos aos quadros ou balões compreendidos como fumaça (*fumetti*). Porém, este é apenas um espaço de abertura para a imagem do pensamento, para o plano de imanência ao qual o acontecimento puro se destina, sua parte que escapa a atualização. O esvaziamento (*vazio*) também se aproxima das superfícies como locais dos incorporais, porém é no segundo que há a efetuação do acontecimento.

O acontecimento servirá aqui para nos auxiliar na percepção da mudança e dos paradoxos do devir nos quadrinhos, incluindo os entretempos sugeridos pelos quadrinhos do fim do mundo.

Com as linhas de diferenciação criadas pelo virtual, ele poderá ser atualizado, em um processo que indica criação e novidade. Com a inflexão, temos o Virtual, Acontecimento puro da linha ou do ponto, uma linha ativa que pode caminhar e se mover livremente, o que aponta para o processo criativo nos quadrinhos, onde se supõe misturas e linhas entremeadas.

As propriedades intrínsecas do acontecimento marcarão os materiais utilizados nos quadrinhos para formar séries de intensidades com matizes, saturações e texturas.

A concrecência, por exemplo, componente do acontecimento, permite que pensemos a sequência dos quadrinhos sob a nova perspectiva de apreensão dos quadros antecedentes e concomitantes através de ecos, reflexos, rastros, deformações prismáticas, perspectivas, limiares e dobras.

A inclusão do plano de composição para esta pesquisa foi uma escolha acertada, na medida em que nos possibilita pensar sobre as questões do entretenimento e da contemplação, e na incorporação do acontecimento pelo viés da sensação.

Com um leitor que entra no quadro, quando se pode experimentar a sensação, temos a unidade do que sente e é sentido. A sensação é o que é desenhado nos quadrinhos, o que permite registrar os fatos e transmiti-los de uma forma direta. As sensações povoam o plano de composição como figuras estéticas e estilos. O estilo do artista é o que eleva afectos e percepções a afectos e perceptos. A intensidade dessas sensações, manifestas na natureza ou na coletividade com seus personagens, se somam à visão do artista.

Os blocos de sensações, perceptos e afectos, compõem nos quadrinhos personagens, cenários e figuras. São compostos com o vazio, mas também o conservam. Tornam a matéria expressiva.

As aproximações improváveis com marcas do devir se dão não apenas nos exprimíveis, mas também nos afectos obtidos nas relações de extrema proximidade do devir animal do homem que tanto marca os quadrinhos.

A arte dos quadrinhos faz com que se entre nas palavras, nas cores, nos balões ou nos quadros. O monumento, além de atualizar o acontecimento e encarná-lo na materialidade da obra, permite que os blocos de sensação façam as vezes da linguagem. A arte-monumento tem universos que a delimitam e que ativam blocos de sensação.

Blocos de sensações estão localizados em pontos de intensidade guiados por uma linha de universo, conceito que nos é útil para pensarmos nas séries distintas que podem ser ativadas no âmbito dos quadrinhos, envolvendo a expressividade da sensação, em um drama que intensifica e transborda o instante através de cores, profundidades e devires.

A vontade artística e desejo de criação característicos da arte gótica setentrional marcam os caminhos mais intensos desta linha de universo. Pode ser percebida nos quadrinhos, por sua vitalidade, variedade de sensações possíveis e caráter híbrido e paradoxal. O aspecto selvagem da linha também marca os quadrinhos, no que tange a possibilidade de assumir as imperfeições e a variedade.

Na narrativa imbrincada de *Worlds' End*, o fluxo segue uma linha quebrada que se redireciona em estilos diferentes a cada novo corte. Ganham potência a cada uma destas instâncias. Em outros “quadrinhos do fim do mundo”¹¹ também temos tais potências, como nos cartuns com linhas múltiplas bifurcantes de Saul Steimberg, quadrinhos alucinados de George Carlson, álbuns vertiginosos de Moebius, páginas dominicais cheias de profundidade de Winsor McCay, pranchas com os caminhos bifurcantes de Frank King, *splash pages* dos

¹¹ “Quadrinhos do fim do mundo” são trabalhos marcados por forças inorgânicas, intensidades e bifurcações.

gibis americanos, capas *glow in the dark* de gibis de terror, quadrinhos-projetos de design de Chris Ware, quadrinhos cheios de movimentos violentos de Jack Kirby e rodas velozes de Richard Outcault, Alan Moore e Goscinnny.

A linha setentrional é seguida pelo movimento violento do expressionismo, perceptível em seu mundo estriado de luzes que se refletem na carne, mas se espelham nas forças inorgânicas do universo – da completa inércia à velocidade extrema e violenta -, resultando em variações de intensidade só compreensíveis pelo sublime dinâmico. Uma gama fluida de gradações que se sucedem sem parar parece marcar certas fases dos quadrinhos americanos, em especial a *Dark Age*. O caráter estriado das terras distintas do universo DC torna-se liso com os personagens deslizando desalojados para *Worlds' End*, como espíritos inconscientes perdidos nas trevas, iluminados por uma tempestade de realidade que desaba. Os personagens que exprimem a intensidade desta vida não-orgânica são os personagens do gótico do terror que se popularizaram nos quadrinhos.

Os quadrinhos não participaram diretamente do movimento expressionista, mas grande parte de sua força no começo da década de 1950 vem do gótico e do terror. Os quadrinhos são expressionistas talvez por terem incorporado um viés fantástico que os caracteriza em uma mancha gráfica estriada contínua, onde as forças insensíveis são as mais presentes.

O caráter violento e selvagem da linha de universo e sua veiculação no expressionismo não são os únicos meios capazes de aproximar os planos de imanência e de composição. Nosso estudo comparativo entre os suportes da fala nos quadrinhos e evolução epistemológica também promete tal feito na medida em que articula a materialidade das artes sequenciais e as formas de articulação do pensamento.

Considerando diversos trabalhos realizados sobre a narrativa nos quadrinhos, percebe-se que poucos se direcionam para o acontecimento narrativo. Optamos por tratar de algumas imagens e conceitos importantes para sua investigação.

O aspecto estriado e ao mesmo tempo contínuo dos quadrinhos pode salientar a não obrigatoriedade em seguir um fluxo lógico, se nos cortes o leitor se perder com a subversão da continuidade para se embrenhar na transformação contínua do quadro isolado. Os conceitos de tempo e duração a partir de Bergson também nos permitirão pensar os quadrinhos para além da sequencialidade espacial, direcionando-os para uma inserção na consciência profunda com suas possibilidades de interpenetração.

Um enfraquecimento do sensório-motor e das relações indica o momento propício, tanto nos quadrinhos, como no cinema, para as imagens óticas puras, também com espaço para a subversão da sequencialidade. Apesar de os quadrinhos terem autonomia e independência em relação ao cinema, existem certos vínculos perceptíveis, como o enquadramento, o rascunho/*storyboard* e o roteiro.

Na impossibilidade de movimento orgânico, temos uma cena vazia. A situação ótica pura se estabelece no “espaço qualquer”, desconectado ou esvaziado. Remetem à banalidade cotidiana, circunstâncias excepcionais ou limites.

Imagens óticas puras podem se tornar sonhos ou pesadelos dos personagens, longos circuitos de lembrança. Diante de uma situação ótica pura, os personagens não têm resposta ou reação. Quando eles assistem e são absorvidos, em uma abertura dilatada para o presente, temos um ponto mais ou menos comprimido entre lembrança e um presente que foi, que se fecha em uma imagem-cristal.

Os dois tipos de imagens óticas puras apresentados por Gilles Deleuze servem para pensarmos os quadrinhos do fim do mundo. A visão profunda e à distância, que leva à abstração nas paisagens desumanizadas e na visão próxima e plana que induz a uma maior participação, como ocorre em algumas das narrativas internas de *Worlds' End* – em *Tales of two cities* e nas rodas de conversa que ocorrem na taverna –, uma simpatia subjetiva envolta em sonho ou lembrança. Em ambas, temos uma condução a um princípio de indeterminabilidade ou indiscernibilidade: não se sabe mais o que é imaginário ou real, físico ou mental na situação. No ponto mínimo desta indiscernibilidade, temos a imagem-cristal.

As imagens óticas puras são úteis para fugir do clichê, pois remetem a cronosignos, lektosignos e noosignos. Cronosignos podem ser embaralhados. São potências do falso que indicam a possibilidade de invenção do acontecimento através da fabulação. Com os noosignos, podemos reencadear imagens a partir de cortes irracionais. Lektosignos indicam a possibilidade de disjunção entre modos diferentes e não apenas uma ancoragem entre imagem e texto correspondentes.

A imagem-cristal nos possibilita pensar no tempo que se desdobra em dois jorros com direções heterogêneas, uma que se lança em direção ao futuro passando pelo presente e a outra cai no passado, conservando-o. O tempo não cronológico do cristal mostra a perpétua fundação do tempo. Mostra um presente que capta em si o passado que ele foi.

Em *Worlds' End*, temos a construção de diversas imagens-cristal que se desenvolvem a partir de curto-circuitos individuais de cada um dos narradores internos. O tempo se bifurca em um personagem que está tanto no atual e como no virtual nesta porta de entrada nas narrativas internas.

Para as narrativas, temos também uma quase-causalidade expressiva com ecos, retomadas e ressonâncias, que mostra o destino lançando com liberdade as coisas entre si nos acontecimentos. A síntese disjuntiva destes ecos permite que cada coisa se abra ao infinito dos predicados pelos quais ela passa, ao mesmo tempo em que ela perde seu próprio centro. Assim, os acontecimentos podem se comunicar e podem ser cotejadas séries divergentes. A disjunção desta forma deixa de ser uma forma de separação e o impossível pode se aproximar. Busca-se a síntese criativa que traga a invenção de novos territórios e pensamentos, sejam pela junção de pontos de vista (histórico, psicológico, sociológico, etnológico ou estético) ou termos heterogêneos, elementos não necessariamente compostíveis que podem ser aproximados. Os pontos de vista divergentes dos diversos quadros de uma página em quadrinhos não são excludentes. Afirmam a multiplicidade.

A fim de compreender essas imagens, efeitos na superfície, blocos de sensação e pontos de intensidade, realizaremos um estudo de caso sobre *Worlds' End*, arco narrativo da série *Sandman* de Neil Gaiman.

Justifica-se a utilização de *Worlds' End* e os quadrinhos do fim do mundo como objetos da pesquisa na medida em que é possível perceber a presença do balão e dos suportes da fala e da narrativa aqui enfocados em articulação com imagens óticas puras, permitindo bifurcações, intensidades e a construção de linhas de universo em cima de blocos de sensação.

Na apresentação dos componentes dos quadrinhos, deu-se preferência para a inclusão das onomatopeias após a tipografia em função da ênfase na materialidade das letras que ganha maior intensidade no primeiro caso. A aproximação entre onomatopeia e simbologia figurativa se deu em função de suas origens e constituições próximas, a partir de linhas quebradas e abstratas. Optamos em manter as simbologias figurativas após os outros elementos, pois elas trazem uma abstração mais radical, que se distancia das palavras.

Tópicos relacionados à gramática clássica e efeitos do riso foram realocados para a divisão epistemológica indicada por Foucault no capítulo 3 junto à evolução do balão.

Ao considerarmos as narrativas-personagens internas de *Worlds' End*, percebe-se uma preponderância do caráter psicológico do narrador em confronto com outras forças, o que nos

levou a tratá-las como mundos-cérebro, conforme Gilles Deleuze (2005, p. 246) utilizou para tratar a obra de Stanley Kubrick, por formarem conjuntos fechados em sua psicologia própria e ao mesmo tempo em expansão em direção ao sobrenatural.

Verificaremos os principais conceitos e a história das histórias em quadrinhos e do balão, em busca dos aspectos mais marcantes e heterogêneos, que possibilitem a articulação de propriedades visuais que formarão sentidos junto ao personagem e texto interno do balão.

Não se trata de um sentido proposicionalmente válido ou de um modelo prévio que ditará a forma exata de se exprimir, mas de formas que trazem suas “quase-causas” em simultaneidade com outras, que em sua extensão à superfície mostram a efetuação de acontecimentos, singularidades que estão à espera em torno do leitor, autor, quadrinhos, local e contexto.

Resumo dos capítulos

Capítulo 2- Expressão quadrinística

Nesse capítulo, através de um método bibliográfico, os quadrinhos são apresentados de acordo com uma interpretação que leva em conta pressupostos teóricos apresentados por Émile Bréhier, Gilles Deleuze e Félix Guattari acerca da teoria dos incorporais dos estoicos, plano de imanência, plano de composição, sensação e linha de expressão. Tendo em vista este arcabouço teórico, foram consideradas as especificidades dos elementos dos quadrinhos: balão, quadro, tipografia, onomatopeias, simbologia figurativa e cor.

Capítulo 3- Origens do balão no passado

Nesse capítulo foi utilizado um método histórico comparativo para traçar um paralelo entre os suportes do discurso e da fala em imagens sacras, de humor e quadrinhos (filactérios, rótulos e balões), e a evolução do saber. Foram consideradas as diferenças funcionais destes suportes, tendo em vista suas ocorrências como marcas em descontinuidade histórica, mostrando as mudanças pelas quais passaram nos diversos suportes. Percebe-se a existência de certa correspondência entre os suportes da fala e as epistemes de suas épocas, correspondência esta que, contudo, não se realiza em alguns casos. Por fim, foram realizadas investigações comparativas entre a linguagem da era clássica (séculos XVII e XVIII) e os

cômicos desta mesma época, considerando, por um lado, a prática epistemológica que caracterizou a época, ligada à gramática; e, por outro, a prática do grotesco, o caráter exotérico, a preocupação ética, a caricatura e o caráter não essencialista da representação, presentes em trabalhos desde Giuseppe Arcimboldo e Jacques Callot, passando por William Hogarth, Thomas Rowlandson, James Gillray e George Cruikshank. Também foram analisados os quadrinhos que emergiram após os “cômicos” e os efeitos do riso a eles relacionados.

Capítulo 4- Considerações sobre a narrativa, os quadrinhos e o balão

Através de um método bibliográfico, este capítulo trata da imagem-tempo, narrativa e dinarrativa, considerando o balão e as histórias em quadrinhos. Mostra a efetuação de um acontecimento em um fluxo que é sempre cortado por um momento em branco, de acaso, desconhecido, o espaço entre os quadros; a duração e o espaço em Henri Bergson; e desdobramentos da imagem-tempo: imagem-cristal, imagem-lembrança e imagens óticas puras.

Capítulo 5- Análise das narrativas presentes em *Worlds' End*

Neste capítulo, são realizadas análises de *Worlds' End*, arco narrativo da série em quadrinhos *Sandman* de Neil Gaiman, construído como narrativas embutidas, considerando os pressupostos teóricos apresentados nos capítulos anteriores. Aqui, são ampliadas questões relativas à imagem ótica pura e trazidas novos aspectos relacionados à linha de universo.

Contextualização

Sobre *Sandman* e *Worlds' End*

Com influências da literatura gótica, histórias em quadrinhos de terror e os personagens/narrativas da DC Comics, *Sandman* traz uma ênfase no mistério, sobrenatural e no horror.

Dos expoentes do século XIX da literatura gótica Mary Shelley e Edgar Allan Poe, e dos populares *penny dreadful* ingleses até o *pulp fiction* que se popularizou no começo do século XX e trouxe em seu bojo os trabalhos de Lovecraft em *Weird Tales* a partir de 1928, mas também influenciam diretamente o gênero de quadrinhos de terror que se destacou a

partir da década de 1950, o gótico se disseminou na cultura contemporânea.

A EC Comics foi pioneira na banalização do horror e na utilização da luz para delimitar com precisão o mal como uma escuridão “consistente” e “irrecuperável” (GOULART, p. 178), mas também em uma qualidade visual e literária marcante. Porém, com a autocensura assumida pelas editoras na instauração do Comics Code, o gênero do terror foi proibido. Uma reabertura para os quadrinhos adultos e para o gênero de terror no *mainstream* foi lenta.

O suspense sofisticado de Alan Moore em *Swamp Thing* parecia indicar o momento para esta reabertura. Para Karen Berger (apud Daniels, p. 161), Moore foi o responsável por abrir as portas para o terror inglês nos quadrinhos americanos¹², com uma história em quadrinhos de horror para adultos, formato que continuou a ser utilizado em *Watchmen*. Neste ultimo, apesar de utilizar super-heróis, aqui eles aparecem como distorções do gênero que têm o poder para destruir o mundo.

O sucesso de Moore também abriu espaço para a entrada de Neil Gaiman na DC Comics, inicialmente com a personagem *Black Orchid*. Na introdução da minissérie, é anunciada a morte da personagem, ecoando nas regras dos gibis de super-heróis e de narrativa tradicional que aqui são descartadas.

Após *Black Orchid*, Gaiman é convidado por Karen Berger para continuar a trabalhar na DC Comics. Gaiman sugere o desenvolvimento de uma *graphic novel* com uma nova encarnação de um antigo personagem de Joe Simon e Jack Kirby, Sandman. Seria um personagem interessante “por viver nos sonhos e não ter uma existência objetiva” (AMADO apud MURPHY, p. 15). Berger queria que fosse um personagem novo. “Não seria [um personagem] previsível” (Ibid). Teria que permitir a saída de Gaiman quando desejasse e dar liberdade para que ele escrevesse o tipo de história que quisesse. Decupou sua intenção original até chegar à ideia do Sonho.

De um Sandman encapuzado da década de 1940 inspirado no Batman, temos um personagem completamente novo que só tem o mesmo nome em comum: Sandman, uma criatura imaginária que nos coloca para dormir e traz os sonhos, o senhor dos sonhos e das histórias. Outros personagens da DC Comics foram incorporados a ele, como Cain e Abel, antes apresentadores da revista *House of Secrets*, que ganham maior destaque em *Sandman*

¹² Alan Moore também inseriu Neil Gaiman em *Miracleman* como seu substituto e o inspirou a se direcionar para os quadrinhos com seus trabalhos anteriores em *Swamp Thing*.

com uma ênfase na luz e na sombra do expressionismo.

Sandman trata do Sonho e de seus irmãos, os Perpétuos, forças do infinito ali personificadas: Destino, Morte, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio. Existem desde a aurora dos tempos como acontecimentos de seus próprios conceitos. Como exprimíveis, a gente sonha, morre, destrói, deseja ou delira, mas também podem ser autorreflexivos quando a gente se destina e se desespera. São modelados a partir de expectativas e crenças.

Worlds' End é um dos arcos narrativos de *Sandman* onde aparecem personagens provenientes de universos distintos que são jogados simultaneamente em um não-lugar por ocasião de uma tempestade de realidade. Traz histórias curtas - como narrativas embutidas¹³ - sem terem necessariamente uma relação explícita com a narrativa principal.

Começa com Brant Tucker, quando ele e sua colega de trabalho Charlene Mooney sofrem um acidente de carro no caminho a Chicago. Charlene é ferida e Brant é orientado por um ouriço para uma hospedaria estranha chamada “*Worlds End*, uma casa livre”: identificada mais tarde como uma das pousadas onde viajantes entre reinos se abrigam durante tempestades de realidade, que ocorrem após eventos significativos. Na conclusão, os personagens da pousada observam uma procissão fúnebre atravessar o céu, que termina com a Morte olhando tristemente para a estalagem, enquanto a lua crescente atrás dela lentamente fica vermelha. Depois disso, Brant retorna sozinho para seu próprio mundo, onde narra sua história para uma garçonete, enquanto Charlene permanece no 'Fim dos Mundos' como assistente de sua proprietária.

Sobre os suportes da fala

A introdução da fala no âmbito pictográfico não é um fenômeno recente. Podemos perceber práticas em artes sequenciais anteriores ao surgimento dos quadrinhos.

Deve-se considerar inicialmente o panorama imediato que antecede ao surgimento dos quadrinhos, onde legendas com diálogos ou texto com descrições eram colocadas abaixo do desenho ou arte sequencial, o que caracterizou grande parte dos trabalhos veiculados em jornais e revistas de humor ilustrados Americanos e Ingleses do século XIX; e também suportes da fala mais remotos pertencentes a outros contextos, como o filactério e o rótulo. Com estes recursos, o texto era inserido no meio da imagem, o que permitia que ele adquirisse certa materialidade. Os filactérios aparecem em preces ou títulos de composições alegóricas

¹³ As histórias internas são narradas por diferentes personagens durante as sessões de contação de histórias na pousada.

com enunciações que sublinhavam o caráter místico e religioso da imagem na Renascença e Idade Média. Os rótulos (*labels*), nos séculos XVII e XVIII, por outro lado, funcionavam como etiquetas classificadoras que traziam uma designação e uma função de enunciação própria, privilegiando um caráter descritivo.

Nas primeiras décadas do século XIX, George Cruikshank introduziu um tipo diferente de rótulo para compor uma “linguagem de muros” com as enunciações em forma de anúncios. Nos Estados Unidos, na segunda metade do século XIX, sua ocorrência passou a rarear para dar lugar às legendas com diálogos entre aspas, o que também ocorreu na Inglaterra. A partir de 1890, houve uma proliferação da temática da comédia pastelão antes introduzida por Wilhelm Busch e A. B. Frost, com *gags* puramente visuais e cinestesicamente explosivas. Estas pantomimas foram emparelhadas aos diálogos por Oppen, que adequou os balões às pantomimas e individualizou as fontes sonoras.

No final do século XIX, em *Yellow Kid*, temos algo da linguagem dos muros de Cruikshank dos rótulos ou legendas nas mensagens na blusa amarela e um novo balão, que tenta resgatar a prática do diálogo com um suporte inserido no meio da imagem. O discurso sai de dentro das aspas.

O balão moderno, como um mecanismo gráfico simples e expressivo, se estabeleceu a partir do final do século XIX em *Yellow Kid*, com sua utilização sistemática posterior no trabalho de Oppen. Neste contexto, tenta-se naturalizar o uso dos quadros com números e setas, e o balão em um cenário verbal-visual em que, apesar de acompanhar personagens, emprega sua “quase-causa” em articulações com outras dos corpos¹⁴ presentes para criar efeitos na superfície, ou seja, o balão como “corpo-causa” atuante na formação de um acontecimento¹⁵ que pode confrontar a sequencialidade nos quadrinhos.

Com a reintrodução do texto no meio da imagem, a “imagem textualiza” como efeito não-corpóreo que é veiculado nos blocos de sensação impressos na página. Nesta, existe a possibilidade de uma série de relações entre as imagens dos quadrinhos, o que inclui um balão

¹⁴ Não se trata de relações de causa e efeito, mas de quase-causas presentes em cada corpo, que podem ser conjugadas em exprimíveis, tipos de incorporais característicos da teoria estoica apresentada por Brehier.

¹⁵ Para Deleuze (1992, p. 37), os acontecimentos são as circunstâncias de algo, como, onde, quando e em que casos se dá a coisa. Trazendo características do que é o exprimível na lógica dos incorporais dos estoicos (via Brehier (2012, p. 36), exprimível como "um intermediário entre o pensamento e a coisa"), "o acontecimento não é o que acontece..., ele é no que acontece, o puro expresso que nos dá sinal e nos espera" (DELEUZE, 2009, p. 152). Porém, na série de Lógica do sentido que trata do fantasma (Trigésima), Deleuze (2009, p. 217) mostra o acontecimento como um efeito, ou seja, um efeito incorporal, segundo Brehier (2012, pp. 15-16), nadas de existência localizados nas superfícies dos corpos, designando as ideias não só de exprimível, mas também vazio, lugar e tempo.

que geralmente traz uma cor de fundo branca que se afunda na profundidade da cor contínua infinita; e um reflexo dos traços da borda do balão nos outros elementos da cena. As qualidades plásticas do balão padrão podem ser quebradas eventualmente na descrição de personagens, sensações e humores específicos.

Tendo em vista a caracterização do personagem, mas não somente, temos uma relativização das funções comunicacionais do balão e da legenda, na medida em que estes assumem o comportamento de outros suportes da fala presentes em outras manifestações pictóricas do passado, a saber, dos filactérios com sua forma de flâmula que se desdobra com direções e formatos variados e os rótulos com seu formato semelhante ao balão atual, porém achatado, inclinado e direcionado para cima.

Estes quatro tipos – balão, rótulo, filactério e legenda – de manifestação nos quadrinhos atuais, como se percebe especificamente no trabalho de Todd Klein em *Worlds' end*, se conjugam e mesclam seus objetivos originais e suas formas em trocas que caracterizam nosso panorama contemporâneo dos quadrinhos. Assim, temos exemplos onde o formato do filactério é empregado no lugar das atuais legendas ou a intenção dos rótulos presente nos balões atuais.

O suporte da fala passou por inúmeras transformações e adaptações, mas o balão moderno ganha uma especificidade figurativa da fumaça. Para Will Eisner (1996), seria uma imagem atribuída às nuvens de vapor exaladas ao se falar em dias frios, como indica sua expressão gráfica ou apenas um “recurso desesperado”, ao tentar capturar e tornar visível um elemento etéreo de um som ou, conforme Thierre Groensteen (2007), como recurso disciplinar que chama a atenção, que pode se perder junto ao seu conteúdo ou fonte como imagem ótica pura¹⁶.

Nas primeiras tiras onde figura o balão, temos uma narrativa marcada pela divisão dos diálogos em balões. Os balões são compostos por uma mistura entre texto e imagem e se articulam com os outros corpos e mistura de corpos dos quadrinhos. Estas misturas permitem a efetuação de acontecimentos, incorporais¹⁷ na superfície.

¹⁶ Uma das definições apontadas por Deleuze (2005, p.60) para “imagem ótica pura” é aquela de Robbe-Grillet: “não é a coisa, mas uma ‘descrição’ que tende a substituir a coisa, que ‘apaga’ o objeto concreto, escolhe apenas certos traços deste, com o risco de dar lugar a outras descrições, que ressaltarão outras linhas ou traços, sempre provisórios, sempre questionados, deslocados ou substituídos”.

¹⁷ Incorporais estão localizados nas superfícies dos corpos. Deles não se separam e não os afetam. “O incorporal não pode ser nem agente nem paciente face ao corpo” (BRÉHIER, 2012, p.25).

1 EXPRESSÃO QUADRINÍSTICA

Este capítulo começa com uma apresentação teórica que envolve o exprimível e as relações do conceito com o plano de imanência; blocos de sensação com sua inserção no plano de composição; e a expressividade costurada pela linha de universo. Permitirão e facilitarão a compreensão das discussões desenvolvidas posteriormente envolvendo os quadrinhos, o balão e *Worlds' End*, o que inclui uma questão para este capítulo: Como o balão poderia estar ao mesmo tempo na ordem do conceito e da sensação?

Sobre os corpos relacionados ao universo dos quadrinhos, temos efeitos que ocorrem na sua superfície não corporal. São acontecimentos que se atualizam como conceitos e se contraefetua novamente de volta ao horizonte dos acontecimentos ou ficarão aprisionados nas páginas dos quadrinhos. Podem ser ditos como exprimíveis e instanciados em blocos de sensação. Estes últimos são utilizados pelos autores e artistas para instaurar estilos que nos quadrinhos podem adquirir muitas variações e expressividades.

A intensificação destes diversos aspectos e dos componentes do conceito de história em quadrinhos abre espaço para o alinhamento com outros pontos que funcionam como vetores de uma força e vivacidade não orgânicas, formando uma linha de universo, que podemos criar em torno dos quadrinhos

A intensidade das onomatopeias parece sublinhar a transitoriedade do instante, com um “ainda por vir” e um “já chegado” - potência e verdade do acontecimento - principalmente se ela sugere outros conceitos ausentes do quadro. Com o balão também pode ocorrer o mesmo, mas ele se aproxima muito mais da face esvaziada do percepto, uma base condutora branca que pode ser contaminada por uma miríade de afectos, devires pictográficos e visões.

Onomatopeias também podem vir acopladas aos balões. O balão explosivo não é só “balão onomatopeia”, mas o balão novidade que sempre esperamos encontrar, um balão com uma fala, que com uma diferença mínima já é acontecimento.

1.1 Exprimíveis e a teoria dos incorporais

Fernando Figueiredo e José Pimentel (2012, p.12) salientam a dificuldade de se trabalhar com o pensamento estoico, pois não restaram registros escritos de suas teorias, apenas apontamentos de seus opositores. Atentamos aqui para uma base teórica relevante para auxiliar na compreensão de seus conceitos e especificidades por comentadores remotos e outros recentes.

A noção de corpo, muito enfatizada na referência ao estoicismo - e também aos cínicos -, indica que “tudo é corpo, até mesmo as virtudes, a razão e a filosofia” (FIGUEIREDO & PIMENTEL, 2012, p. 12), um materialismo onde entram em jogo corpos e forças, que funcionam como causas (“quase-causas”) uns para os outros.

Trata-se de uma perspectiva onde podemos considerar encontros e misturas de aspectos verbalizados dos corpos localizados no limite, na superfície. Nesta, são veiculados efeitos incorporais impassíveis, “nadas” que subsistem e são repetidos através da linguagem. “Não tratamos mais de estados de coisas ou de misturas no fundo dos corpos, mas de um resultado na superfície dos corpos” (ONETO, 2015, p. 113).

Os estoicos se afastam da ênfase na permanência das semelhanças entre os seres que permitiam classificá-los – como em Platão (na participação) e Aristóteles (na inclusão). No pensamento estoico, o ser não é mais considerado como parte de uma unidade superior, mas como “a unidade e o centro de todas as partes que constituem sua substância e de todas as [ocorrências] que constituem sua vida. Ela será o desdobramento no tempo e no espaço desta vida, com suas mudanças contínuas” (BRÉHIER, 2012, p. 21).

“Em Aristóteles, o ser se diz em vários sentidos, de acordo com dez categorias” (ONETO, 2015, p. 113). A diferença se dá entre a substância (ser primeiro) e os acidentes (modos de ser). O “ser substancial” para os estoicos “inclui tudo o que experimentamos: corpos, estados de coisas, quantidades e qualidades. Tudo é igualmente ser” (Ibid, p. 114) e emerge na superfície dos corpos certos incorporais que diferem do Ser. “O termo mais alto não é então Ser, mas ‘Alguma coisa’... na medida em que subsume ser e não-ser, as existências e as insistências” (DELEUZE, 1988, p. 16). Esta “alguma coisa”, segundo Paulo Oneto (2015, p. 114), seria o

ser redefinido por Bréhier como unidade e centro de todos os acontecimentos que constituem uma vida, desdobramento da vida, incluindo suas mudanças contínuas... Seguindo a explicação de Sexto Empírico, o termo mais alto não seria então: nem a faca, nem a carne (encontro de corpos), nem exatamente o cortar (efeito incorporal) que se produz sobre a carne; nem o fogo, nem a madeira (encontro de corpos), nem exatamente o queimar (efeito incorporal) que se produz sobre a madeira. O termo

mais alto seria o ser que se diz do devir, ou seja, o devir que está em jogo em qualquer acontecimento (cortar, queimar etc.) – pura imanência ou inseparabilidade dos dois planos do estoicismo: de corpos-causas e de acontecimentos-efeitos. O termo mais alto seria o Sentido ou o Acontecimento sim, mas como aquilo que está sempre para ser dito e encarnado (ONETO, 2015, p. 114).

A natureza da unidade deste ser vivo envolve uma “unidade incessantemente móvel” (BRÉHIER, 2012, p. 21), mas também inclui uma “força interna que os retêm, força que se chama nos minerais de *Héxis*” (Ibid) e se aproxima do conceito de “força de coesão interna” ou “causa formal” em Aristóteles. Esta força ligada ao ser “se torna a forma exterior do ser, seus limites”, não como uma escultura estática, “mas como um germe que se desenvolve até certo ponto do espaço” (Ibid). Podemos pensar em figuras da matemática como a reta em sua possibilidade de desdobramento “esticada até a extremidade” (Ibid, p. 22).

Essa causa é a “essência do ser”, onde “a unidade da causa e do princípio é perceptível no corpo que ela produz” (Ibid), tanto em termos de mundo como no menor dos seres. Trata-se de uma unidade que é provada pela unidade de seu princípio. Não é “um modelo ideal que o ser se esforça em imitar, mas a causa produtora que age nele, vive nele e o faz viver” (Ibid).

A causa, o que sofre ação desta causa e todas as qualidades são corpos. “Os corpos são causas uns para os outros¹⁸ de certos efeitos” incorporais que “não podem agir nem padecer” (FIGUEIREDO & PIMENTEL, Nota 20, 2012, p. 24), nem assumir uma concepção biológica, nem promover uma mudança física. Por isso, talvez seja mais indicado falar em “quase-causas” que se estendem de um corpo para o outro, com a conjugação dos nomes dos corpos em verbos. Os incorporais “são efeitos de uma causa inteligente, racional e corporal” que se dão em uma superfície incorporeal, inexistente (FIGUEIREDO & PIMENTEL, Nota 20, 2012, p. 24).

Segundo Bréhier (2012, p. 32), os estoicos “admitiam uma mistura de corpos que se penetravam na sua intimidade e tomavam uma extensão comum”. Não se trata da criação de realidade ou propriedades novas, mas apenas atributos lógicos e dialéticos. A dialética, segundo Paulo Oneto (2015, p. 112-113), no platonismo seria “um método de divisão capaz de permitir formular Ideias ou modelos de avaliação”, mas com os estoicos “se torna uma ciência dos acontecimentos tais como expressos nas proposições lógicas, uma arte da conjugação (*confatalia*). Conjuguar verbos é agora o outro lado do sentido articulado como conjugação de efeitos”.

¹⁸ Conforme Clemente de Alexandria (apud BRÉHIER, 2012, p.31), “não são causas uns dos outros, mas causas uns para os outros”.

“Quando a navalha corta a carne, o primeiro corpo produz sobre o segundo não uma propriedade nova, mas um atributo novo, de ser cortado” (BRÉHIER, 2012, p. 32). O atributo é expresso por um verbo. “Ele não é um ser, mas uma maneira de ser” (Ibid) que se encontra no limite, na superfície do ser, sem poder modificar sua natureza. Segundo Oneto (2015, p. 108), “estes encontros não revelam uma propriedade nova dos seres-corpos, mas fazem emergir um atributo que não é uma qualidade de ser, mas sim, dentro de uma terminologia mais largamente deleuziana, um devir (expresso por um verbo)”.

Este atributo expresso por um verbo sem o pronome pessoal é um fato incorporal ou acontecimento, “conceito bastardo que não é nem um ser nem uma de suas propriedades, mas o que é dito e afirmado do ser” (BRÉHIER, 2012, p.33). O acontecimento não se encontra entre os seres reais. Ele é incorporal e pode ser admitido no espírito. Está localizado na superfície dos corpos e é expresso através da linguagem.

Estes fatos incorporais – também compreendidos como acontecimentos, exprimíveis, *lékton* ou mesmo atributos, atributos de juízo – são tratados como conceitos, porém diferentes da concepção clássica. Segundo Sexto Empírico (apud BRÉHIER, 2012, p.36), o “objeto significado” através da expressão difere do objeto. É afirmado sem modificar a natureza do objeto.

Diogenes Laercius¹⁹ mostra que a ideia de expressão (e não do exprimível) pode envolver um som não articulado, diferente da fala. A fala, por sua vez, diferente da linguagem, pode não trazer um significado.

Os exprimíveis e incorporais são apresentados por Laercius²⁰ como aqueles que são ditos²¹ em função de algo que se vê e algo que se pensa – não apenas uma expressão falada qualquer –, que geram inicialmente um nome portador e uma expressão.

Sexto Empírico²² indica o nome portador que fornece parte do nome do objeto externo (corporal) e a expressão como o significante (corporal) para formar o exprimível (incorporal).

Ammonius²³ localiza o exprimível em um ponto intermediário entre o pensamento e a coisa, como conteúdo do pensamento e significado da expressão. Diferente de Aristóteles que localiza a coisa designada pela palavra no pensamento ou que tem o pensamento como objeto designado, para os estoicos, segundo Bréhier (2012, p.37), “o fato de ser significado por uma

¹⁹ Diogenes Laercius (7.57 (SVF 3 Diogenes 20, part)).

²⁰ Ibid.

²¹ Sextus Empiricus, *Against the professors* 8.11-12.

²² Ibid.

²³ Ammonius, *On Aristotle's De interpretatione* 17, 24-8.

palavra” indica um atributo incorporal na proposição, que difere de um pensamento e de um som de palavra (não articulada como exprimível) que são corpos. Com isso, não temos mais uma relação intrínseca entre palavra e coisa/pensamento.

Em termos de exprimível, temos que “ser afirmado de” não corresponde necessariamente a “ser significado de” - apesar de ambos os aspectos estarem imbuídos na ideia de exprimível -, pois não há a indicação de uma definição no sentido clássico e sim um acontecimento sem mudança de natureza para os corpos.

Segundo Bréhier (2012, p. 38), o erro ocorreu devido à proximidade entre exprimível e linguagem, pois o primeiro deve ser expresso pela segunda, expresso por uma palavra significativa do pensamento, *Lékton*, o exposto, campo interpessoal posterior ao pensamento.

A relação com a linguagem escrita e a designação por palavras seria, de acordo com Bréhier (Ibid), uma conclusão apressada, o que indica uma abertura para que possamos pensar posteriormente a partir de uma linguagem imagética.

Para os estoicos, segundo Figueiredo e Pimentel (2012, Nota 84, p. 39), existe uma representação originária corporal com mais vitalidade e espontaneidade, que se dá na ação do encontro dos corpos, mas também existe uma representação racional posterior menos espontânea de onde se expressa o incorporal.

Håvard Løkke (2015, p. 45) aponta as divisões do exprimível em um “predicado” que é exprimido com um verbo e a “situação” onde o predicado é dito, como nome ou qualidade.

Sobre os tipos de exprimíveis, temos os incompletos e completos. Os incompletos são enunciados centrados nos verbos sem sujeito, como “escreve” ou “fala”. Os completos, por sua vez, têm um verbo acompanhado de um sujeito ou aplicado a uma situação. Neste segundo grupo, não foi incluída a concepção platônica ou aristotélica de conceito (BRÉHIER, 2012, p. 40). O atributo isolado, de acordo com Bréhier (2012, p. 40) mostra que os exprimíveis são uma espécie de representação racional obtida através de uma transição. “Esta ‘transição’ implica que o objeto da representação seja composto e que o pensamento vai de uma parte à outra”.

Os atributos incorporais são aspectos exteriores localizados na superfície dos corpos. Estes atributos são resultantes da força interna que se manifesta. O exprimível incompleto é idêntico a este atributo dos corpos, como verbo. Os atributos, tradicionalmente entendidos em Aristóteles como propriedades identificáveis no objeto, nos estoicos tem o duplo caráter físico e lógico, ambos incorporais, inexistentes e coincidindo inteiramente, com um atributo físico

que existe nas coisas e um aspecto lógico como parte da proposição que existe no pensamento. Na concepção estoica, “os atributos dos seres são expressos não por epítetos²⁴ que indicam propriedades, mas por verbos que indicam atos”. Assim, temos termos do juízo que indicam pensamentos ou seres reais.

Bréhier (2012, p. 44-45) mostra que certos megáricos antes dos estoicos já produziam juízos sem a cópula “é”, como no exemplo “árvore verdeja”, uma ação intransitiva, ação em si mesma onde é reconhecida não a ação da coisa, mas um devir puro, o devir-árvore do verde ou o devir-verde da árvore. Quando dizemos que a “árvore verdeja”, abstraímos uma característica do corpo “árvore” e esta abstração ou predicação incorporal é a forma pela qual o corpo unitário “árvore” “pode ser significativamente descrito em uma sentença. Assim, exprimíveis podem ser considerados como abstrações de corpos – coisas que são ‘sem corpo’... concebidas por transição” (LONG & SEDLEY, 1987, p. 200).

Quando a cópula é negada, o sujeito é expresso por um verbo e o epíteto atributo é reduzido ao verbo, não temos mais a expressão de um conceito no sentido clássico, mas um fato ou acontecimento. Temos apenas a expressão de algum aspecto do objeto na forma de exprimível (nem físico, nem pensamento) enquanto o objeto realiza ou sofre a ação (BRÉHIER, 2012, p. 45). “No verbo se confundem predicado e cópula”, como em “um corpo esquenta”, que é diferente de “um corpo está quente” (Ibid), onde, diferente do exprimível, é indicada uma propriedade real do sujeito e uma relação entre conceitos.

As diferentes formas pelas quais o acontecimento pode ser expresso são distinguidas pelos estoicos de forma “idêntica à classificação gramatical dos verbos” (BRÉHIER, 2012, p. 45). Verbos pessoais são acompanhados por um sujeito e os impessoais não. Predicados diretos (sem preposição entre verbo e objeto) são compostos “de um verbo com um complemento que sofre a ação”. Predicados passivos têm verbos passivos²⁵, um tipo de predicado que parece estranho para a concepção estoica de acontecimento segundo a qual não existe ação concreta entre os corpos. Neste caso, a relação existe apenas como hipótese.

Segundo Oneto (2015, p. 113), a diferença do acontecimento para a proposição hipotética está na ausência de relação causal ou de consequência física nos enunciados. Nos exemplos “Se é dia, está claro” ou “se a mulher tem leite, ela deu à luz uma criança”,

²⁴ Adjetivos.

²⁵ Segundo Maria Angélica da Cunha (1996, p.46), “a oração passiva canônica reflete a transferência intencional de uma ação de um agente para um paciente que é totalmente afetado” em um evento transitivo prototípico. “Transitividade se refere à transferência de uma atividade de um agente para um paciente” (Ibid, p. 44).

Não há nenhuma relação causal ou de consequência física em jogo nestes enunciados. Não é dia porque está claro ou vice-versa. A mulher não tem leite porque deu à luz uma criança ou vice-versa (DELEUZE apud ONETO, 2015, p. 113). A ligação entre os dois acontecimentos expressos em cada uma das proposições mencionadas é uma conjunção a partir de uma hipótese, a formulação de uma condição suficiente e jamais necessária. Basta que... para que... (ONETO, 2015, p. 113).

Os predicados também podem ser reflexivos. Quando nem passivos nem reflexivos, são conhecidos como *porphy* (calcula, avalia ou pensa) (Ibid, p. 46). De uma forma geral, trazem uma desinência pessoal passiva, mas a formulação mais forte é, no grego, a ativa e média, que corresponde à reflexiva.

Admitem-se para o fato diferentes modalidades, como necessário ou contingente, verdadeiro ou falso, possível ou impossível. Contudo, estas modalidades não são baseadas na ligação essencial ou accidental entre sujeito e atributo. No âmbito da lógica estoica, a única ligação é aquela que se dá entre sujeito e acontecimento.

Sem a necessidade de uma “realidade verificável nos predicados” (BRÉHIER, 2012, p. 46), não se preocupa mais em diferenciar predicado lógico da preposição e atributo das coisas. Com os estoicos, ambos são designados pela palavra *kategórema*, com expressão nos verbos (Ibid, p. 47).

Cada termo da proposição exprime um acontecimento, que tem como quase-causa um corpo ou corpos conhecidos pelos sentidos. Porém a ligação entre os fatos é tão irreal quanto os próprios fatos. A ligação entre os fatos não é objeto da sensação. A causalidade irreal não encontra apoio no objeto do mundo exterior, mas somente em uma expressão da linguagem (BRÉHIER, 2012, p. 54).

“O não-ser é o atributo das coisas designado pelo exprimível... somente ele pode ser verdadeiro ou falso” (Ibid, p. 50). Será verdadeiro se vinculado à coisa e falso se sem vinculação. “O verdadeiro se modifica constantemente em razão da mudança perpétua dos acontecimentos” (BRÉHIER, 2012, p. 51). Com esta natureza da proposição verdadeira, segundo Alexandre de Afrodísia (apud BRÉHIER, 2012, p. 51), os estoicos conciliaram a “contingência dos acontecimentos com a ordem do destino”²⁶, o que aponta o verdadeiro como uma ocorrência passageira e fugidia da realidade que é embaralhada com o acontecimento (BRÉHIER, 2012, p. 51-52).

²⁶ Segundo Paulo Oneto (2015, p. 112), Destino (*heimarmene*) corresponde à unidade dos “corpos, com suas tensões, qualidades físicas, relações ou misturas, ações e paixões, implicando estados de coisas”.

Esta expressão revela um estado de coisas (para os estoicos, a verdade, o exprimível e um dos incorporais (conforme Brehier (2012, p. 105)) que é apreendido através de uma impressão racional, quando subsiste em acordo com nosso pensamento (“evento psicológico particular” (LONG & SEDLEY, 1987, p. 200)²⁷), e é exibido através da linguagem. O exprimível “é o correlato linguístico e lógico do pensamento, meu pensamento é expresso em uma sentença” (Ibid), mas por estar localizado na superfície dos corpos, utilizando-os como predicado e situação/nome-portador que se estende, em relação à linguagem tradicional, o exprimível tem um caráter parasitário.

“Apenas eu posso ter meus pensamentos” (Ibid), mas o exprimível “é algo que poderia ser enquadrado na impressão na mente de qualquer pessoa” (Ibid) como conceito-acontecimento que pulula junto a outros sem cessar em um plano de imanência.

Os conceitos são como vagas múltiplas que se erguem e que se abaixam, mas o plano de imanência é a vaga única que os enrola e desenrola. O plano envolve movimentos infinitos que o percorrem e retornam, mas os conceitos são velocidades infinitas de movimentos finitos, que percorrem cada vez somente seus próprios movimentos (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 51).

O plano dos fatos é constituído por uma “multiplicidade sem fim de seres incorporais” (BRÉHIER, 2012, p. 34) atrelados a um “devir que está em jogo em qualquer acontecimento” (ONETO, 2015, p. 114) em um plano de pura imanência com acontecimentos que estão sempre prontos para serem ditos e encarnados nas superfícies das coisas.

Não podemos sequer dizer que se trata do devir da carne ou do devir da madeira nos exemplos extraídos de Sexto Empírico. Pois com isto estaríamos amarrando o cortar a um ser-carne e o queimar a um ser-madeira. Devemos, talvez, falar como Deleuze ao se referir ao sentido global de árvore: “a árvore arborifica”. Fala-se aí de um devir-árvore e não de um devir da árvore, como se esta fosse um ser-sujeito que mudasse em função de causas puramente exteriores. Assim também para a carne e a madeira (ONETO, 2015, p. 214-215),

em um devir-carne da faca ou devir-madeira do fogo.

1.2 Conceito, acontecimento e plano de imanência

²⁷ Para os estoicos, segundo Anthony Long e David Sedley (1987, p. 200), a racionalidade do pensamento consiste na relação com um exprimível.

Deleuze & Guattari (1992, p. 33) aproximam a ideia de incorporal a de conceito, mantendo alguns aspectos importantes como a sua efetuação nos corpos (superfície) sem que se confunda “com o estado de coisas²⁸ no qual se efetua”. Não têm coordenadas espaço-temporais, mas apenas Ordenadas (sentidos verticais fora das coordenadas) intensivas, componentes que se sobrepõem.

O conceito é... ao mesmo tempo absoluto e relativo: relativo a seus próprios componentes, aos outros conceitos, ao plano a partir do qual se delimita, aos problemas que se supõe deva resolver, mas absoluto²⁹ pela condensação que opera³⁰, pelo lugar que ocupa sobre o plano³¹, pelas condições que impõe ao problema. É absoluto como todo, mas relativo enquanto fragmentário. É infinito por seu sobrevoos³² ou sua velocidade, mas finito por seu movimento que traça o contorno dos componentes. Um filósofo não para de remanejar seus conceitos, e mesmo de mudá-los; basta às vezes um ponto de detalhe que se avoluma, e produz uma nova condensação, acrescenta ou retira componentes... Real sem ser atual,... O conceito define-se por sua consistência³³ ..., mas não tem referência: ele é auto-referencial, põe-se a si mesmo e põe seu objeto, ao mesmo tempo que é criado (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 33-34). Ele se mostra e não faz nada além de se mostrar (Ibid, 1992, p. 167).

Alliez concorda salientando as recorrências inerentes ao conceito: “criar conceitos é fazer de todo conceito o conceito de seu próprio conceito, o conceito como criação, processo singular, não universal” (ALLIEZ, 1994, p. 69).

Conceito é uma multiplicidade com componentes que o definem e o marcam. “É um todo, pois totaliza seus componentes (torna os componentes inseparáveis), mas um todo fragmentado”. Essa condição permite que ele saia do “caos mental, que não cessa de espreitá-lo, de aderir a ele, para reabsorvê-lo” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 27).

Além disso, o conceito remete a problemas que dão sentido para si mesmo e que só podem ser “isolados ou compreendidos na medida de sua solução” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 27). Essa solução “deve depender de uma característica interna: deve ser determinada pelas condições do problema, ao mesmo tempo em que as soluções reais devem ser

²⁸ O estado de coisas é visível, observável e cientificamente determinável. “Podem ser matemáticos, físicos, biológicos... O estado de coisas é uma função: é uma variável complexa que depende de uma relação entre duas variáveis independentes ao menos...” (DELEUZE & GUATTARI, 1992, p. 158). “Massas de variáveis independentes, partículas-trajetórias ou signos-velocidades” (DELEUZE & GUATTARI, 1992, p. 198).

²⁹ É absoluto, mas não se refere a noções de conceito mais tradicionais da filosofia como de Descartes ou Platão. “O conceito diz o acontecimento, não a essência ou a coisa” (DELEUZE & GUATTARI, 1992, p. 33).

³⁰ Coincidência, condensação ou acumulação de seus próprios componentes (VASCONCELOS, 2005, p. 123).

³¹ Plano de imanência é onde os conceitos são distribuídos sem perder a continuidade.

³² Estado do conceito. Estado de sobrevoos. Conceitos não se referem ao vivido, mas sobre ele sobrevoam. Os conceitos do acontecimento nos convocam. (DELEUZE & GUATTARI, 1992, p. 47). Utiliza-se também a referência ao sobrevoos sobre os componentes do conceito.

³³ Em relação aos componentes que ele agrega.

engendradas pelo e no problema” (DELEUZE, 2009a, p. 233). Segundo Eladio Craia (2002, p. 134-135), existem várias soluções para um problema determinado, e, no entanto,

elas não se sustentariam sem a estrutura do problema que as engendra... Um problema... define-se segundo sua estrutura interna ideal... o que, na realidade, indica o modo de multiplicidade do problemático. O próprio problema já é, ele mesmo, desregulado e descentrado, e este é, sem dúvida, seu caráter mais complexo (CRAIA, 2002, p. 135).

No caso do conceito de “Outrem” (inicialmente apresentado por DELEUZE & GUATTARI (1992, p. 27) em relação a outro eu ou a um objeto especial), “estamos aqui diante de um problema concernente à pluralidade dos sujeitos, sua relação, sua apresentação recíproca”. Podemos considerar “Outrem” também como mundo possível (ainda não é real, mas existe) no exemplo apresentado por Deleuze & Guattari (Ibid) sobre a expressão. Temos um rosto assustado que olha para fora do campo, com “a possibilidade de um mundo assustador. É um expressado que só existe em sua expressão, o rosto ou um equivalente do rosto” (ibid). Como componentes, neste caso temos mundo possível, rosto e expressão.

Em um conceito, temos um número finito de componentes (que também podem ser tomados como conceitos) “intrinsecamente relacionados” (MACHADO, 2009, p. 314), provenientes de outros conceitos que podem atender às resoluções dos problemas envolvidos. As modificações que o conceito pode assumir envolvem a “relação com conceitos situados no mesmo plano” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 30). Nesse mesmo plano, “conceitos se acomodam uns aos outros, superpõem-se uns aos outros, coordenam seus contornos, compõem seus respectivos problemas” (Ibid).

O conceito bifurca “sobre outros conceitos compostos de outra maneira, mas que constituem outras regiões do mesmo plano e respondem a problemas conectáveis, participando de uma co-criação” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 30). Um conceito exige uma

encruzilhada de problemas em que se alia a outros conceitos coexistentes. No caso do conceito de ‘Outrem’, como expressão de um mundo possível num campo perceptivo, somos levados a considerar de uma nova maneira os componentes deste campo por si mesmo: ‘Outrem’, não mais sendo nem um sujeito de campo, nem um objeto no campo, vai ser a condição sob a qual se redistribuem, não somente o objeto e o sujeito, mas a figura e o fundo, as margens e o centro, o móvel e o ponto de referência, o transitivo e o substancial, o comprimento e a profundidade... ‘Outrem’ é sempre percebido como um outro, mas, em seu conceito, ele é a condição de toda percepção, para os outros como para nós. É a condição sob a qual passamos de um mundo a outro (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 30).

“Outrem” faz o mundo passar, fazendo com que o “eu” seja sempre passado.

Agir contra o passado, e assim sobre o presente, em favor (eu espero) de um porvir — mas o porvir não é um futuro da história, mesmo utópico, é o infinito Agora, o Nún que Platão já distinguia de todo presente, o Intensivo ou o Intempestivo, não um instante, mas um devir. Não é ainda o que Foucault chamava de Atual? Mas como o conceito receberia agora o nome de atual, enquanto Nietzsche o chamava de inatual? É que, para Foucault, o que conta é a diferença do presente e do atual. O novo, o interessante, é o atual. O atual não é o que somos, mas antes o que nos tornamos, o que estamos nos tornando, isto é, o Outro, nosso devir-outro. O presente, ao contrário, é o que somos e, por isso mesmo, o que já deixamos de ser (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 144-145).

“Outrem basta para fazer, de todo comprimento, uma profundidade possível no espaço” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 30), outra visão, mundo ou ponto de vista. Antes, em *Lógica do sentido*, Deleuze (1988, p. 315) já apresentara o conceito de “Outrem” como poderoso fator de distração, que nos desconcerta sem parar, nos tira de nosso pensamento intelectual e permite-nos focar em objetos que passam despercebidos de nossa atenção, “mas capaz de a qualquer momento se tornar o centro dela”.

A parte do objeto que não vejo, coloco-a ao mesmo tempo como visível para ‘Outrem’; tanto que, quando eu tiver feito a volta para atingir esta parte escondida, terei encontrado ‘outrem’ por trás do objeto, ... e os objetos atrás de mim, sinto que eles se ligam e formam um mundo, precisamente porque visíveis e vistos por ‘outrem’. E esta profundidade para mim, segundo a qual os objetos se invadem ou mordem uns aos outros e se escondem uns atrás dos outros, eu a vivo também como sendo uma largura possível para outrem, largura em que se alinham e se pacificam (do ponto de vista de uma outra profundidade) (DELEUZE, 1988, p. 315).

Cada componente distinto apresenta

uma zona de vizinhança ou um limite de indiscernibilidade com um outro: por exemplo, no conceito de ‘Outrem’, o mundo possível não existe fora do rosto que o exprime, embora se distinga dele como o expressado e a expressão; e o rosto, por sua vez, é a proximidade das palavras de que já é o porta-voz. Os componentes permanecem distintos, mas algo passa de um a outro, ... há um domínio AB que pertence tanto a A quanto a B, em que A e B ‘se tornam’ indiscerníveis. São estas zonas, limites ou devires, esta inseparabilidade, que definem a consistência interior do conceito (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 30-31).

Segundo Vladimir Lima (2015, p. 100), as zonas e as pontes são as articulações do conceito, necessárias para a criação e aproximações com outros conceitos do mesmo plano.

Temos o conceito como ponto de coincidência na “acumulação de seus próprios componentes” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 32). Cada componente é um traço intensivo, no qual o ponto conceitual “sobe e desce”, o que aponta para a característica ordinal do conceito, “um sobrevoo que percorre cada um dos componentes” (FERREIRA, 2009, p.

50). Nem geral, nem particular, os componentes são pura e simples singularidades que se particularizam ou generalizam.

As relações no conceito não são nem de compreensão nem de extensão, mas somente de ordenação, e os componentes do conceito não são nem constantes nem variáveis, mas puras e simples variações ordenadas segundo sua vizinhança... O conceito de um pássaro não está em seu gênero ou sua espécie, mas na composição de suas posturas, de suas cores e de seus cantos: algo de indiscernível... Um conceito é uma heterogênesse, isto é, uma ordenação de seus componentes por zonas de vizinhança. É ordinal, é uma ‘intensão’³⁴ presente em todos os traços que o compõem (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 32).

O plano de imanência, segundo Deleuze & Guattari (1992, p. 51-52), inclui os conceitos em um mesmo plano. O plano os enrola e desenrola. “Os conceitos são acontecimentos³⁵, mas o plano é o horizonte dos acontecimentos, o reservatório ou a reserva de acontecimentos puramente conceituais” (DELEUZE; GUATTARI (1992, p. 51-52). Não se trata de um horizonte relativo que limita, muda de acordo com o observador e engloba estados de coisas observáveis, mas sim um horizonte absoluto, independente do observador, que coloca o acontecimento como “conceito independente de um estado de coisas visível” (Ibid).

Por outro lado, plano de imanência é a imagem do pensamento, de como é o pensar, de como se faz uso do pensamento, de como se orienta no pensamento.

A imagem do pensamento só retém o que o pensamento pode reivindicar de direito:... o movimento que pode ser levado ao infinito. O que o pensamento reivindica de direito, o que ele seleciona, é o movimento infinito ou o movimento do infinito. É ele que constitui a imagem do pensamento (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 53).

O movimento do infinito, orientação do pensamento, não remete a coordenadas espaço-temporais. Prossegue em uma direção e já retorna sobre si.

Não é uma fusão..., é uma reversibilidade, uma troca imediata, perpétua, instantânea, um clarão. O movimento infinito é duplo, e não há senão uma dobra de um a outro... há sempre muitos movimentos infinitos presos uns nos outros, dobrados uns nos outros, na medida em que o retorno de um relança a um outro instantaneamente, de tal maneira que o plano de imanência não para de se tecer, gigantesco tear (Ibid).

Movimentos do infinito misturados não acabam com o caráter não-fragmentário do plano de imanência. Permitem retroações e proliferações de componentes e conceitos. O movimento é

³⁴ Força, veemência, energia.

³⁵ Ou melhor, “Cada conceito corta o acontecimento, o recorta a sua maneira” (DELEUZE, 1992, p. 47).

a sua curvatura variável, ... a natureza fractal,... que faz do planômetro, um infinito sempre diferente de toda superfície ou volume determinável como conceito. Cada movimento percorre todo o plano, fazendo um retorno imediato sobre si mesmo, cada um se dobrando, mas também dobrando outros ou deixando-se dobrar³⁶,... na fractalização desta infinidade infinitamente redobrada (curvatura variável do plano) (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 54-55).

O plano de imanência traz acontecimentos, não acontecimentos sensíveis, mas de natureza virtual, como o próprio plano. Segundo Deleuze & Guattari (1992, p. 207), o Acontecimento é a realidade do virtual, virtualidade com consistência (não é uma virtualidade caótica), “que se forma sobre um plano de imanência que corta o caos. É o que se chama Acontecimento, ou a parte do que escapa a sua própria atualização” (Ibid, p. 165). Para a ciência, acontecimentos não têm utilidade, pois ela está orientada para os estados de coisas.

O Acontecimento é o incorpóreo³⁷, fumaça que emana dos estados de coisa, não se confundindo com eles. É um “entretempo”, uma imensidade de um tempo morto e vazio, que não sucede ao que acontece e coexiste com o instante. “Ainda por vir e já chegado”³⁸, na estranha indiferença de uma intuição intelectual. Todos os entretempos se superpõem, enquanto que os tempos se sucedem. Em cada acontecimento, há muitos componentes heterogêneos, sempre simultâneos” (DELEUZE; GUATTARI, Ibid, p. 165). “Todo acontecimento está, por assim dizer, no tempo em que nada se passa...” (GROETHUYSEN, 1936). Por serem entretempos, se comunicam por zonas de indiscernibilidade, de indecidibilidade, pois

são variações, modulações³⁹, intermezzi... Cada componente de acontecimento se atualiza ou se efetua num instante, e o acontecimento, no tempo que passa entre estes instantes; mas nada se passa na virtualidade, que só têm entretempos como componentes, e um acontecimento como devir composto. Nada se passa aí, mas tudo se torna, de tal maneira que o acontecimento tem o privilégio de recomeçar quando o tempo passou (Ibid, p. 204).

³⁶ Caminhar na esteira de Gilles Deleuze equivale a aceitar a dobra existente para os seres orgânicos e inorgânicos. Tal dobra, em funcionamento, tem a função de alterar a essência dos objetos que, ao passarem pelo processo da dobra, convertem-se em outros objetos, aparecendo, portanto, o “novo”. Assim, esses objetos perdem sua forma estática (molde espacial) e ganham novas variações contínuas (modulação temporal) (NUNES, 2007, p. 31).

³⁷ “Os Estoicos levarão ao mais alto ponto a distinção fundamental entre os estados de coisas ou misturas de corpos nas quais se atualiza o acontecimento” (DELEUZE & GUATTARI, 1992, p. 165).

³⁸ Para Péguy (1931, pp. 266-269) devemos nos instalar no acontecimento “como num devir, em rejuvenescer e em envelhecer nele de uma só vez, em passar por todos os seus componentes ou singularidades”.

³⁹ Variações espaço-temporais perpétuas em essências dinâmicas.

Nada se passa, porém tudo muda, porque o devir passa e repassa por seus componentes sem parar e conduz o acontecimento que se atualiza em outro lugar e outro momento. “Quando o tempo passa e leva o instante, há sempre um entretempo para trazer o acontecimento” (Ibid). Um conceito pode apreender parte do acontecimento,

seu devir, suas variações inseparáveis. Em sua produção e sua reprodução, o conceito tem a realidade de um virtual, de um incorporai, de um Impassível... Acontecimento é inseparável do estado de coisas, dos corpos e do vivido nos quais se atualiza ou se efetua⁴⁰. É preciso ascender de novo até o acontecimento, pois ele dá sua consistência virtual ao conceito (Ibid, p.204),

Dos corpos e objetos e do estado de coisas, “ergue-se um vapor que não se assemelha a eles”, e que investe a vida com “componentes ou variações de um acontecimento puro”, que traz apenas uma referência vaga aos nossos estados. “A filosofia como gigantesca alusão”. “Atualizamos ou efetuamos o acontecimento todas as vezes” que o acessamos em um estado de coisas, mas o contraefetuamos, cada vez que o retiramos “dos estados de coisas, para liberar seu conceito”. Esse local de contraefetuação do acontecimento é o Entretempo. “Igualar-se ao acontecimento, ou tornar-se o filho de seus próprios acontecimentos” envolve amar ao acontecimento e estar pronto para encarná-lo, e “desencarná-lo como estado de coisas ou situação vivida” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 206). “meu ferimento existia antes de mim, nasci para encarná-lo”⁴¹ (BOUSQUET, 1955, p. 103).

Amar ao destino, com uma disposição para deixar os acontecimentos puros (*eventum tantum*) serem encarnados. "O acontecimento se reflete, se reencontra incorporal e manifesta em nós o esplendor neutro que ele possui em si como impessoal e pré-individual, para além do geral e do particular, do coletivo e do privado" (DELEUZE, 1988, p. 151).

Querer o acontecimento é tomar o acontecimento para si e desdobrar toda a sua potência, sua verdade eterna⁴², a única e mesma potência que está em todas as coisas e seres (LINS, 2004, p. 319-320), que permite que as quase-causas das coisas se combinem⁴³.

A transmutação indicada por Deleuze (1988, p. 152) envolve esta relação íntima com o acontecimento: “que mais do que viver como quem busca o que está no que lhe acontece?” (HARTMANN & FONSECA, 2010). A referida transmutação também indica a transmutação

⁴⁰ Acontecimento enquanto conceito se atualiza na superfície dos corpos. O acontecimento transborda sua atualização por toda parte.

⁴¹ A moral estoica concerne ao acontecimento; ela também consiste em querer o acontecimento como tal, isto é, em querer o que acontece enquanto acontece. (DELEUZE, 1988, p. 152)

⁴² Segundo Rosa (2007, p. 32), sua verdade eterna é aquela que diz que ele está “eternamente a vir e sempre já passado segundo a linha do Aion”.

⁴³ Nesta potência, o acontecimento se alimenta, mas também a produz.

de todos os valores apontada nos trabalhos de Nietzsche. “Que haja em todo acontecimento minha infelicidade, mas também um esplendor e um brilho que seca a infelicidade e que faz com que, desejado, o acontecimento se efetue em sua ponta mais estreitada” (DELEUZE, 1988, p. 152), neste breve ponto de encontro com o instante.

Querer o acontecimento indica o “*Amor fati*”, a habilidade do “dionisíaco dizer sim ao mundo tal como ele é, sem desconto, exceção ou seleção... Supremo estado que um filósofo pode alcançar: estar dionisiacamente diante da existência — minha fórmula para isso é o *amor fati*” (NIETZSCHE, 2008, p. 499-500, f. 1041). “Ser digno do que nos acontece pressupõe querer reunir em si as dimensões mais antagônicas da vida, mesmo naquilo que elas têm de mais dolorosas. Aceitar as feridas que se encarnam advindas da potência do acaso” (VIESENTEINER, 2011).

Na representação dessas feridas, temos a atuação do ator em um presente instantâneo. Enquanto ele está neste instante que subdivide futuro e passado, o personagem desempenhado “espera ou teme no futuro, rememora-se ou se arrepende no passado” (DELEUZE, 1988, p. 150), através do instante puro, sem as culpas do passado e sem temores em relação ao futuro. Segundo Machado (2009, p. 220), o sábio estoico quer a efetuação do acontecimento “em um estado de coisas e em seu próprio corpo, quer dar corpo a seu efeito incorpóreo... Só se aprende a verdade eterna do acontecimento, se... [ele] se inscrever na carne”. Além disso, temos a duplicação desta efetuação com uma contraefetuação que a limita e a transfigura. “Ser o mímico do que acontece..., duplicar a efetuação com uma contraefetuação” (MACHADO, 2009, p. 220), identificar, mas com um distanciamento.

O tema desenvolvido pelo ator é

constituído pelos componentes do acontecimento, singularidades comunicantes efetivamente liberadas dos limites dos indivíduos e das pessoas. Toda a sua personalidade, o ator a mantém em um instante sempre ainda mais divisível, para se abrir ao papel impessoal e pré-individual. Assim, ele está sempre na situação de desempenhar um papel que desempenha outros papeis (DELEUZE, 1988, p. 153).

Um mímico que desempenha diversos papéis, o quadrista também assume a função de construir com seu estilo preciso este instante qualquer do quadro finito. Quanto mais intenso, tenso e instantâneo for o quadro, “mais ele exprime um futuro e um passado ilimitados... o mínimo de tempo desempenhável no instante ao máximo de tempo pensável segundo o Aion...” (DELEUZE, 1988, p. 150). “eis que surge [para o ator] um passado-futuro

ilimitado que se reflete em um presente vazio não tendo mais espessura que o espelho” (Ibid, p. 153).

No exemplo do mímico, temos também a construção do conceito. Ele “extrai o acontecimento ou a parte do que não se deixa atualizar, a realidade do conceito”. Volta-se contra os fatos para levantar, depurar e extrair o acontecimento no conceito vivo. “Querer a guerra contra as guerras por vir e passadas, a agonia contra todas as mortes, e o ferimento contra todas as cicatrizes, em nome do devir e não do eterno: e neste sentido somente que o conceito reúne” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 206).

O ator duplica o acontecimento que se dá na superfície. Por seu caráter nítido, cortante e puro, sua duplicação delimita o acontecimento antes efetuado através de uma “linha abstrata e não guarda do acontecimento senão o contorno ou o esplendor: tornar-se o comediante de seus próprios acontecimentos, contraefetuação” (Ibid). O ator e o humor têm uma força seletiva que permite selecionar de cada coisa ou situação o acontecimento puro do acidente.

A dupla causalidade de onde se origina o acontecimento envolve a mistura de corpos, paixões e ações, mas também as quase-causas dos corpos. Além disso, existe um único acontecimento “no qual todos os acontecimentos se comunicam e se distribuem, o Único acontecimento de que todos os outros não passam de fragmentos e de farrapos” (DELEUZE, 1988, p. 59), todos adequados ao Aion.

Em função da aderência das quase-causas à superfície dos corpos, segundo Rosa (2007, p. 27-28), o acontecimento assume

plena neutralidade diante das efetuações, além de participar também da potência produtiva dessa superfície. O acontecimento, com isso, mantém com sua quase-causa uma relação imanente que o transforma de produto a produtor⁴⁴. É a virtualidade neutra da quase-causa que dá ao acontecimento uma potência de criação, ela que o faz capaz de gerar novas realidades (ROSA, 2007, p. 27-28).

na conjunção dos termos. Impassível e potente ao mesmo tempo. Segundo Simondon (2003, p. 102), contudo, a potência do acontecimento seria resultante de sua localização no campo processual, região problemática do devir e do acontecimento. “os acontecimentos que estão vinculados ao devir e constituídos por um conjunto de singularidades intensivas em metaestabilidade são, portanto..., capazes de produzir efetuações ou encarnações as mais diversas” (ROSA, 2007, p. 29).

⁴⁴ Produto de causas ou quase-causas, mas ainda mais, produtor de infinitas e inusitadas formas.

A estrutura dupla do acontecimento é apresentada por Deleuze (1998, p. 154) após lançar a questão sobre sua positividade ou negatividade. “Há mais acontecimentos infelizes que felizes? Não, pois que se trata da estrutura dupla de todo acontecimento” (Ibid). Primeiro, temos o “momento presente da efetuação, aquele em que o acontecimento se encarna em um estado de coisas, um indivíduo, uma pessoa”. O passado e o futuro existem em função deste presente “do ponto de vista daquele que o encarna”. Em segundo lugar, na contraefetuação, temos um futuro e um passado “do acontecimento tomado em si mesmo, que esquiva todo presente, porque ele é livre das limitações de um estado de coisas, sendo impessoal e pré-individual neutro, nem geral, nem particular, *eventum tantum* (DELEUZE, 1988, p. 154). Só há o primeiro presente do instante móvel, que representa o acontecimento e se desdobra em função deste instante em passado-futuro.

Em um caso é minha vida que parece muito fraca, que escapa em um ponto tornado presente em uma relação assinalável comigo. No outro caso, eu é que sou muito fraco para a vida, e a vida é muito grande para mim, jogando por toda parte suas singularidades, sem relação comigo, e sem um momento determinável como presente, salvo com o instante impessoal que se desdobra em ainda[por vir]-futuro e já-passado⁴⁵. Que esta ambiguidade seja essencialmente a da ferida e da morte, do ferimento mortal, ninguém o mostrou como Maurice Blanchot: a morte é ao mesmo tempo o que está em uma relação extrema ou definitiva comigo e com meu corpo, o que é fundado em mim, mas também o que é sem relação comigo, o incorpóreo e o infinitivo, o impessoal, o que não é fundado senão em si mesmo (DELEUZE, 1988, p. 154).

Existe uma parte do acontecimento que é realizada e se cumpre, mas também outra parte que não pode ser realizada. Efetuação e contraefetuação. A contraefetuação é o acontecimento puro.

Do subjetivo ao impessoal. Do “Eu morro” a “A gente morre”. “A gente”, quarta pessoa, se refere às singularidades impessoais e pré-individuais, em um acontecimento puro (verdadeiro acontecimento) em que “morre” é como “chove”. “Por isso que não há acontecimentos privados e outros coletivos; como não há individual e universal, particularidades e generalidades. Tudo é singular e por isso coletivo e privado ao mesmo tempo, particular e geral, nem individual nem universal” (DELEUZE, 1988, p. 155).

Acontecimentos trazem as singularidades do devir, um tornar-se sempre e um dinamismo deslizante, em “uma superfície inconsciente, e gozam de um princípio móvel imanente de auto-unificação por distribuição nômade” (DELEUZE, 1988, p. 105). “O devir

⁴⁵ Sempre já passado e eternamente ainda por vir, Aion é a verdade eterna do tempo: pura forma vazia do tempo, que se liberou de seu conteúdo corporal presente e por aí desenrolou seu círculo, se alonga em uma linha reta, talvez tanto mais perigosa, mais labiríntica, mais tortuosa por esta razão (DELEUZE, 1988, p. 170).

não tolera a divisão entre antes e depois, entre passado e futuro e faz coincidir sempre o mais e o menos, o cresce e o encolhe, a vida e a morte... Paradoxos do acontecimento, quando abraça todos os sentidos ao mesmo tempo” (ROSA, 2007, p. 20). A única coisa que pode ser retida do acontecimento é a sua efetuação (acidente), junto aos conceitos criados na filosofia, instâncias dos acontecimentos puros, cheios de devires, singularidades, indiscernibilidade e potencialidade.

O acontecimento puro como devir aiônico infinito, sempre já passado e eternamente ainda por vir, liberto do conteúdo corporal presente, destitui de referências ao sujeito. “Por isso, se expressa por meio de orações sem sujeito, mas ainda sem substantivos, objetos ou adjetivos. Apenas verbos no infinitivo podem traduzir acontecimentos, uma vez que estes remetem a um impessoal” (ROSA, 2007, p. 21). Na contraefetuação do acontecimento, para o acontecimento puro, “um verbo qualquer no infinitivo sai de um estado de coisas e o sobrevoa” (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 52).

Como parte virtual da realidade, temos o acontecimento. Como parte atual, o acidente. A determinação do objeto é formada por ambos (DELEUZE, 2009a, p. 199). O virtual sobrevoa o atual e tudo o que é dado sempre tem um vapor virtual a sua volta.

A emissão e a absorção, criação e destruição do virtual pela partícula atual é realizada “em um tempo menor do que o mínimo de tempo contínuo pensável, e que tal brevidade os mantém desde então sob um princípio de incerteza ou de indeterminação” (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 173). Atualização indica criação e novidade.

Segundo Rosa (2007, p. 27), o virtual

não se pode medir nem ordenar, sendo pura indefinição e efemeridade... é completamente sem imagem, sem identidade, sem semelhança com nada, pois é pura multiplicidade em contínua variação... O virtual só pode se atualizar criando, a cada vez, suas linhas [próprias] de atualização, totalmente singulares que, por isso, são chamadas linhas de diferenciação.

A diferença é seu elemento primordial, “diferença como multiplicidade intensiva que é condição para a criação” (ROSA, 2007, p. 10).

A parte virtual da realidade, o acontecimento, atravessa o mundo com suas linhas de diferenciação, perspectiva que ganha, inicialmente, um caráter mais radical em Alfred Whitehead. O mundo para ele “é constituído por acontecimentos, nada além de acontecimentos: acontecimentos ao invés de coisas, verbos ao invés de nomes, processos ao invés de substâncias. Devir é a dimensão mais profunda do ser” (SHAVIRO, 2007, p. 1).

Salienta o caráter transitório das coisas, que estão sempre acontecendo e nunca continuam as mesmas. “Cada evento é modificado pela introdução de cada elétron na natureza” (WHITEHEAD, 1994, p. 188).

Um acontecimento pode ser uma “ocasião” específica (limitada, como ocasião atual ou entidade atual⁴⁶), um único devir, mas também uma

multiplicidade de devires: o ‘*nexus*’. Um *nexus* é o fato da união entre ocasiões atuais na unidade da relação constituída por suas ‘preensões’..., constituída por objetivações de uma na outra... Usarei o termo ‘acontecimento’ no sentido mais geral de um *nexus* de ocasiões atuais, inter-relacionados de alguma forma determinada em um quantum extenso⁴⁷. Uma ocasião atual é o tipo limitado de um acontecimento com apenas um membro (WHITEHEAD, 2007, P. 73),

um conjunto de ocasiões, contíguas no espaço e no tempo, ou com algum outro tipo de aproximação que os une, formando grupos ou séries.

Quando os elementos de um *nexus* estão unidos, não apenas por contiguidade, mas também por uma ‘característica definidora’ que é comum a todos eles, e que todos eles ‘herdaram’ uns dos outros, ou adquiridos por um processo comum, teremos o que Whitehead chama de sociedade. Uma sociedade é autossustentável; em outras palavras... tem sua própria razão de ser... ‘As verdadeiras coisas reais que perduram’, e que encontramos na experiência cotidiana, ‘são todas sociedades’ (SHAVIRO, 2007, p.1)

Uma “ocasião atual”, segundo Shaviro (2007, p. 2-3), se aproxima do conceito de singularidade em Deleuze: “um ponto de inflexão ou de transformação descontínua”, que se dá na mudança entre ocasiões atuais. Deleuze (2007b, p. 29) indica a inflexão como o elemento genético ideal da curvatura variável ou da linha ativa, a partir de desenhos de Paul Klee. A primeira linha de Klee refere-se à inflexão⁴⁸. A inflexão é o puro Acontecimento da linha ou do ponto, o Virtual, a idealidade por excelência. “Uma linha ativa caminhando, movendo-se livremente, sem objetivo. Andar pelo prazer de andar. O agente do movimento é um ponto que muda sua posição à diante” (KLEE, 1972, p. 9)

⁴⁶ Os dois termos são equivalentes, pois “quaisquer coisas que existam com algum sentido de ‘existência’, são derivadas pela abstração de ‘ocasiões atuais’” (WHITEHEAD, 1978, p. 73).

⁴⁷ Quantum extenso é a divisão atual de um contínuo extenso (WHITEHEAD, 1978, p. 80). Não é unidade de devir, pois devir não é extensivo (Ibid, p. 35). O campo físico se torna um “*nexus*” de atualidades. “Tal quantum (divisão atual) do contínuo extensivo é uma fase primária da criatura. O quantum é constituído por sua totalidade de relações e não pode mover-se. A criatura também não tem quaisquer aventuras externas, mas somente a aventura interna de vir a ser [devir]. Seu nascimento é seu fim” (Ibid, p. 80).

⁴⁸ Ponto de inflexão é onde a tangente atravessa a curva.



Figura 1- *An active line on a walk n. 1*, Paul Klee, 1972.

A segunda, uma “linha com suas formas complementares” (KLEE, 1972, p. 9), mostra que não há figura exata sem mistura, como dizia Leibniz, não há “reta sem curvaturas entremeadas” (DELEUZE, 2007b, p. 29), mas também não há “curva de uma certa natureza finita sem mistura de alguma outra [de modo que] nunca se poderá consignar determinada superfície precisa a algum corpo” (Ibid).



Figura 2- *An active line on a walk n. 2*, Paul Klee, 1972.

A ocasião atual herda seus “data” de ocasiões passadas, mas também é autocriadora, pois modifica os dados pré-existentes ou ocasiões anteriores utilizadas. “Portanto, nenhuma ocasião é a mesma que qualquer outra; cada ocasião introduz algo novo no mundo” (SHAVIRO, 2007, p. 2-3). Cada ocasião é um “quantum”, unidade de devir indivisível e discreta. Uma vez que ela aconteceu e acabou, a ocasião estará morta, uma vez chegada a sua satisfação final, não terá mais seu princípio vital.

Uma ‘entidade atual’ [ocasião atual] nunca se move: está onde está e é o que é... uma molécula no sentido de um corpo em movimento, com uma história de mudança local, não é uma ocasião atual; deve, portanto, ser algum tipo de nexos de ocasiões atuais. Nesse sentido, é um acontecimento, mas não uma ocasião atual. O significado fundamental da noção de ‘mudança’ é ‘a diferença entre ocasiões atuais compreendidas em algum acontecimento determinado’ (WHITEHEAD, 1978, p. 73).

Segundo Shaviro (2007, p. 3), “em contraste com o surgimento imediato e perecível das ocasiões atuais, temos a mudança... Pode ser entendida como uma passagem entre ocasiões, ou como a rota de herança” de um incidente para outro. A mudança é a marca de um acontecimento. Uma vez que cada ocasião atual é atomística e autocontida, e os acontecimentos surgem apenas na lacuna ou passagem entre eles, não há “continuidade do devir” (pois o devir não é extensivo), diz Whitehead, mas apenas “um devir de continuidade” (WHITEHEAD, 1978, p. 35). Não contínuo, porque cada ocasião, cada ato de tornar-se, é único: uma “produção de novidade” que é também uma nova forma de “união concreta”

(WHITEHEAD, 1978, p. 21), ou concrecência. “Algo novo foi adicionado ao universo; marca uma ruptura radical com o que quer que tenha existido antes. Por seu turno, a continuidade sempre tem que se tornar, precisamente porque nunca é dada de antemão” (SHIVARO, 2007, p. 3).

Deleuze (2007b, p. 133-135) aponta aquelas que seriam as componentes ou condições do acontecimento em Whitehead. A primeira é a extensão (também em Leibniz).

Há extensão quando um elemento estende-se sobre os seguintes, de tal maneira que ele é um todo, e os seguintes, suas partes. Tal conexão todo-partes forma uma série infinita que não tem último termo nem limite (se forem negligenciados os limites dos nossos sentidos). O acontecimento é uma vibração com uma infinidade de harmônicos ou de submúltiplos, tal como uma onda sonora, uma onda luminosa... (DELEUZE, 2007b, p. 133).

Tempo e o espaço não são limites, podem ser infinitamente grandes ou reduzidos. Um segundo componente do acontecimento são as propriedades intrínsecas:

As séries extensivas têm propriedades intrínsecas (por exemplo, altura, intensidade, timbre de um som, ou de um matiz, valor, saturação da cor), que entram por sua conta em novas séries infinitas, aquelas convergindo para limites, com a relação entre limites constituindo uma conjunção. A matéria, ou o que preenche o espaço e o tempo, apresenta tais caracteres que, a cada vez, determinam sua textura em função dos diferentes materiais que aí entram. Já não são extensões, mas, como vimos, intensões, intensidades, graus (DELEUZE, 2007b, p. 134).

O terceiro componente é o indivíduo. Indivíduo é criatividade, formação de um Novo. Indivíduo é uma “concrecência” de elementos, é capaz de agarrá-los ou segurá-los (preensão).

A concrecência é coisa distinta de uma conexão ou de uma conjunção, é uma preensão... Toda coisa preende [os ‘data’ de] seus antecedentes e seus concomitantes, e de próximo em próximo preende o mundo... Pode-se dizer que ‘ecos, reflexos, rastros, deformações prismáticas, perspectivas, limiares, dobras’ são as preensões que antecipam de alguma maneira a vida psíquica (DELEUZE, 2007b, p. 135).

Por esta tangência ao pré-existente, em Whitehead (1978, p. 24), o predicado é tido como o “objeto eterno complexo” que define parcialmente a relação potencial do “nexo”. Acontecimento em Leibniz é um predicado que indica o conceito da coisa ou a noção. Existe um

caminho percorrido precedentemente, da inflexão à inclusão. A inflexão é o acontecimento que sucede à linha ou ao ponto. A inclusão é a predicação que põe a inflexão no conceito da linha ou do ponto, isto é, nesse outro ponto que será chamado metafísico. A razão suficiente é a inclusão, isto é, a identidade do acontecimento é do predicado. A razão suficiente é assim enunciada: ‘Tudo tem um conceito’ Ela tem a seguinte formulação metafísica: ‘Toda predicação tem um fundamento na natureza das coisas’; e tem a seguinte formulação lógica: ‘Todo predicado está no sujeito’,

sendo o sujeito ou a natureza das coisas a noção, o conceito da coisa. Em primeiro lugar, o conceito é não um simples ser lógico mas um ser metafísico; é não uma generalidade ou uma universalidade mas um indivíduo; ele define-se não por um atributo mas por predicados-acontecimentos (DELEUZE, 2007b, p. 76).

Predicado, segundo Déborah Danowski (2012, p. 415), em Leibniz,

só pode ser atribuído ao sujeito porque é um acontecimento compossível com o mundo em que esse sujeito existe... Isso significa que a compossibilidade não diz respeito à relação entre os predicados e as substâncias ou indivíduos; ela é pré-individual, e se define, não pela ausência de contradição, mas por uma convergência, a saber, pela convergência entre as séries que se formam em torno dos acontecimentos (ou, mais precisamente, pela convergência das séries formadas pelas singularidades de acontecimentos que se estendem sobre a linha de pontos ordinários.

A impossibilidade está ligada, por outro lado, à divergência dessas séries.

Como tudo que acontece tem uma causa, a inclusão de um predicado verdadeiro no conceito de uma substância individual implica também a inclusão, nesse conceito, da causa desse acontecimento, e da causa deste, e assim por diante, de maneira que cada acontecimento, ao ser predicado verdadeiramente de um sujeito, arrasta consigo para dentro desse sujeito o mundo inteiro ao qual ele se refere⁴⁹ (DANOWSKI, 2012, p. 417).

1.3 Quadrinhos e acontecimento

O incorpóreo, com sua plena materialidade incorpórea, está localizado nas superfícies de corpos diversos - como autor, múltiplos autores implícitos, quadrinhos e leitor, corpos que funcionam como quase-causas que se estendem até outros corpos e se ligam entre si – com referência aos seus estados de coisas. O estado de coisas corporal provoca o acontecimento, mas dele se difere. O acontecimento puro indica um estado de coisas efetivo, o incorpóreo (DELEUZE, 2009a, p. 217), que subsiste e insiste na superfície como resultado impassível e impessoal que aponta para o passado e o futuro.

O “instante enquadra”, se precede e se segue simultaneamente, e traz signos embaralhados que agem no limite, contra e colados aos corpos, seccionando, regionalizando e multiplicando suas superfícies. Os quadrinhos têm materialidade corpórea, que não impede

⁴⁹ Se “Adão pecou” é verdadeiro, então também será verdade que Eva foi extraída de sua costela, que foi tentada pela serpente, que ambos comeram do fruto do conhecimento do bem e do mal, que Deus irá se vingar de ambos expulsando-os do paraíso etc. É nesse sentido que o conceito de uma substância individual é sempre completo. “Leibniz diz: ‘A noção individual de Adão contém tudo que lhe acontecerá’”. “Em Leibniz, temos ‘a individuação como um processo que vai de singularidade em singularidade, sob a regra, não da diferenciação e particularização cada vez maior’, mas da convergência ou do prolongamento daquilo que Leibniz em diversos contextos chama de ‘singularidades’, ou ‘pontos singulares’” (DANOWSKI, 2012, p. 417).

que haja um espaço de devir aberto entre os quadros, de acontecimento, espaço de acaso, de criação de conceitos, de simultaneidade de causas, de superfícies multiplicadas.

Podemos pensar os quadrinhos como um corpo que reflete acontecimentos singulares articulados, uma concrecência de seus elementos internos, traços, texto, leitor, autor, pensamentos decorrentes, ambientes que acompanham a leitura etc. A partir das quase-causas dos corpos, temos conceitos com um verbo que acumula em si atributo e cópula. No exemplo, o menino não “é” mais amarelo, mas “o menino amarela” ou sem sujeito “amarela”.

A mistura e a interpenetração de imagem e texto ganham um caráter próprio na grande colcha de retalhos da página de quadrinhos. Eles passam a servir de atributos de um ao outro como acontecimentos expressos “texto figura” ou “imagem textualiza”. Como se um passasse a fazer parte da essência do outro, sua causa, porém a dimensão dos incorporais não é a mesma dos corpos. As quase-causas dos corpos podem se estender de acordo com as ações do outro corpo, mas não mudam de natureza. A possibilidade de uma mistura de essências se dá no limite dos corpos, como se as qualidades desses corpos pudessem ser estendidas realmente até um limite, onde se dá a diferença, sem que eles ganhem nenhuma outra propriedade nova.

No quadro abaixo (Figura 3), temos um personagem (disposto no quadro) que indica o exprimível “lê texto”. No próprio quadro já existe um direcionamento para o sentido, que ecoa na presença do leitor e de todos os aspectos externos que influem na leitura. Sugere também que a gente “clica TV” e que o “balão fala” de uma amargura. Estes incorporais apresentados desta forma são, segundo Bréhier (1908), os exprimíveis, intermediários entre o pensamento e a coisa, considerando que não são mais um conceito objeto do pensamento, nem a realidade do ato que é atenuada em proveito do ser permanente - causa ativa de todos os corpos, que dá unidade, e é causa e princípio. Estes exprimíveis ao serem afirmados são significados. Na irrealidade e incorporeidade do exprimível, temos uma sobreposição dos atributos das coisas, suas quase-causas que se prestam como atributos, mas não modificam como propriedade permanente as coisas, apenas resultam em efeitos.



Figura 3- *Ghost World*, p. 9, Daniel Clowes, 1997.

Em outro exemplo na Figura 4, a partir da palavra “iluminação” (“*enlightment*”), temos um atributo lógico que se presta à formação de exprimíveis e ao mesmo tempo atributo da coisa, com o objeto da palavra explicitado no interior da imagem. Ambos atributos se confundem. Um exprimível possível a partir dos elementos do interior do quadro, uma “bunda ilumina”, mostra o caráter humorístico que pode perpassar os exprimíveis, o que lhes é inerente, conforme aparece em intenções originais dos estoicos.



Figura 4- *Mr. Natural*, Robert Crumb, 1967.

Na Figura 5, o ato de tocar perde a preponderância como proposição lógica (para agir) perante os corpos e sua mistura no contato e simultaneidade entre quadros, personagem, baixo, ambiências e sons, com um atributo lógico que é um fato transitório e acidental do “arco do baixo acerta”. Temos aqui um fato proposicional a partir dos quadros, realidades-instantes em que uns participam dos outros. O “texto figura” dos quadrinhos, seus muitos significantes significados, em sua aplicação do atributo/verbo/predicado ao sujeito gera na superfície um acontecimento, fato proposicional, que, contudo, não será o centro, mas um ponto em uma infinidade de pontos possíveis na superfície de incorpórais.



Figura 5- Pato Donald, Al Taliaferro, 1940.

Na Figura 6, pode-se dizer que o foco enfatizado no exprimível “mulher deita” é apenas um dos muitos exprimíveis possíveis no quadro. O exprimível no caso permite que a cena da mulher deitada vá além do ato de se deitar, pois aponta simultaneamente para o momento em que ela estava em pé e outro onde ela começa a sonhar, localizando-se no circuito mais curto do instante entre estes dois tempos.



Figura 6- Príncipe Valente, Hal Foster, 1940.

Considerando toda a multiplicidade de incorporais que emergem na superfície, de significantes que emprestam suas essências como atributos a outros significantes, considerando-os tanto como palavras ou imagens, não podemos dizer que há uma primazia de um ou outro nível. Pode-se dizer que há um rompimento da lógica linear-discursiva para esta lógica da proposição do fato, tanto nos quadrinhos sem texto (Figura 7), como naqueles onde o texto se sobressai (Figura 8).



Figura 7- *Ghost World*, p. 80, Daniel Clowes, 1997.



Figura 8- *The Long Tomorrow*, p. 3, Moebius, 1975.

A possibilidade de uma simultaneidade de texto e imagem com essências que se emprestam mutuamente é ressaltada também nos trabalhos de Katherine e Michael McCoy (1996, p. 3) (Figura 9), onde se propõe a leitura de imagens e o ato de ver os textos, o que nos quadrinhos aponta para o sentido incorporeal quando o “texto vê” e a “imagem lê”.

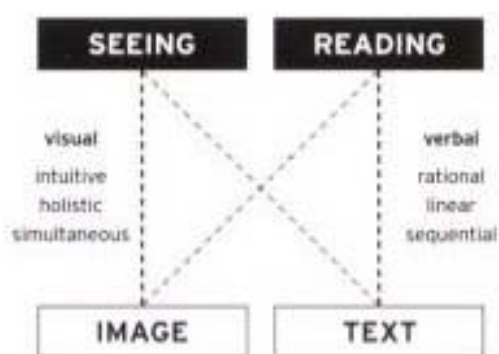


Figura 9- Esquema de Katherine McCoy, 1996.

Nos quadrinhos, tudo é dado ao mesmo tempo, mas o tempo é recortado através de uma descontinuidade em quadros fragmentados com um espaço entre os quadros, onde há abertura para o devir, imagem do pensamento e intensificações. Na superfície dos quadros, prolifera a lógica do fato com as quase-causas/quase-essências se aproximando e se

potencializando de um quadro ao outro. A linearidade interrompida percorre o espaço com elementos descontínuos que podem apontar para diversas direções simultaneamente, processo potencializado quando existe uma ordem ambígua (Figura 10).



Figura 10- *Valentina-Antropology*, Revista *Linus* #3, Guido Cripax, 1978.

À medida que os efeitos são articulados, temos um acúmulo na superfície e seu desvanecimento com a retirada dos acontecimentos. Considerando a simultaneidade dos corpos-quadros – que, como no pensamento, na página de quadrinhos tem todos os elementos dados num instante –, quadros sucessivos podem ser estendidos, onde a duração de cada quadro também é corpo e atributo: “quadro dura”. “Quadro que a gente espacializa” parte da criação de autor/desenhista/editor dos quadrinhos para além destes como blocos de sensação nos quadrinhos. “Quadro que a gente lê” parte do público-leitor junto a um processo de criação de conceitos.

Para finalizar a seção, podemos pensar em três tipos de ser. De um lado o ser profundo e real, a força, o que para os estoicos envolve os corpos e suas misturas; o plano dos incorporais que se produzem na superfície do ser e/ou do simulacro quadrinhos e instituem uma multiplicidade infinita de exprimíveis resultantes de ligações das causas entre si; e por fim em um ponto intermediário, onde temos os quadrinhos, cópias de estados de coisas que também são corpos, caracterizados como cópias imperfeitas ou grotescas e na contraefetuação do acontecimento em obras que conservam blocos de sensação do plano de composição. O drama intensifica e transborda o instante através de cores, profundidades e devires.

1.4 Plano de composição, afectos e perceptos

Diferente do Plano de imanência com seus conceitos, o Plano de composição é onde temos a preponderância da sensação.

a sensação se forma contraindo⁵⁰ o que a compõe, e compondo-se com outras sensações que ela contrai por sua vez. A sensação é contemplação pura, pois é pela contemplação que se contrai, contemplando-se a si mesma à medida que se contempla os elementos de que se procede. Contemplar é criar, mistério da criação passiva, sensação. A sensação preenche o plano de composição, e preenche a si mesma preenchendo-se com aquilo que ela contempla: ela é *enjoyment*, e *self-enjoyment* (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 272).

Deleuze (2007a, p. 42) também apresenta a sensação como o “contrário do fácil e do lugar-comum, do clichê,... do ‘sensacional’ e do espontâneo”. Tem um lado voltado para o sujeito (“sistema nervoso, movimento vital, instinto e temperamento”) e outro para o objeto (o fato incorporal, o lugar, o acontecimento).

Ou melhor, ela não possui lados; ela é as duas coisas indissolivelmente, é ser-no-mundo, como dizem os fenomenólogos: ao mesmo tempo eu me torno na sensação e alguma coisa acontece pela sensação, um pelo outro, um no outro. Em última análise, é o mesmo corpo que dá e recebe sensação, que é tanto objeto quanto sujeito. Eu, como espectador, só experimento a sensação entrando no quadro, tendo acesso à unidade daquele que sente e do que é sentido... A sensação é o que é pintado (DELEUZE, 2007a, p. 42-43).

No quadro há um corpo não como objeto, mas como aquele que experimenta determinada sensação. Ao pintar a sensação, registra-se o fato (o que acontece). Assim, “a pintura toca diretamente o sistema nervoso... Segundo a expressão de Valéry, a sensação é o que se transmite diretamente, evitando o desvio ou o tédio de uma história a ser pintada” (DELEUZE, 2007a, p. 43).

O plano de composição é povoado por figuras estéticas, que são sensações, ou um devir sensível que não cessa de ser outro; o devir sensível “é o ato pelo qual algo ou alguém não para de devir-outro (continuando a ser o que é)” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 209).

Segundo Deleuze & Guattari (1992, p. 229), além das figuras estéticas, o estilo utilizado na criação também é sensação. Como perceptos, temos paisagens (“paisagem anterior ao homem, na ausência do homem” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 219)) e rostos (“percepto visual que se cristaliza a partir de diversas variedades de luminosidades

⁵⁰ Isto é, retém a vibração de uma força na passagem para outra (FURLAN, 2011, p. 120).

vagas” (DELEUZE; GUATTARI, 1999, p. 32-33)); e como afectos, visões (dos personagens) e devires (“devires não humanos do homem...” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 220)).

Consideraremos aqui histórias em quadrinhos como arte de massa, que também têm a capacidade de “conservar” blocos de sensações (compostos por perceptos e afectos) tal como apresentado para a obra de arte por Deleuze & Guattari (1992, p. 212).

Nos quadrinhos, um quadro ou página traz personagens, cenários e figuras compostos por perceptos e afectos. Não são simples expressões e sentimentos. Tem uma independência de modelos externos, independência do espectador que se limita a experimentá-lo (blocos de sensações se impõe a ele e “excedem qualquer vivido” (Ibid, p. 212) e independência do criador, pela autoposição do que se cria, que conserva blocos de sensações em si. Eles “existem na ausência do homem” (Ibid). Apesar disso, a arte não dura mais que seu suporte.

A criação artística envolve a criação desses blocos de sensações. O que dá sustentação e valor a essa criação (permite que a obra fique de pé) são as diferenças em relação a um modelo suposto, do ponto de vista das percepções e afecções vividas, como “a inverossimilhança geométrica, imperfeição física, anomalia orgânica,... erros sublimes” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 213) que se acrescentam à arte. Prática que permite que o composto de sensações, o criado se conserve em si mesmo.

Toda sensação se compõe com o vazio (o vazio também é uma sensação), “compondo-se consigo..., e conserva o vazio, se conserva no vazio conservando-se a si mesmo” (Ibid, p. 216). Nos quadrinhos, temos a veiculação do espaço vazio entre os quadros, para auxiliar na composição das sensações.

Além de uma sensação simples, Deleuze & Guattari (1992, p. 218) mostram que quando duas sensações ressoam uma na outra, temos uma ligação entre elas. Quando duas sensações se separam, elas poderão ser reunidas pela luz, ar ou vazio entre elas ou nelas. Personagens entram na paisagem e passam a fazer parte do composto de sensações.

Compomos a obra de arte com sensações e compomos sensações. Deleuze & Guattari (Ibid, p. 216), contudo, procuram se afastar do representacionismo nesse processo: “Se a semelhança pode impregnar a obra de arte, é porque a sensação só remete a seu material... ela é o percepto ou o afecto do material mesmo”: um choro a lápis, uma *splash page* arte-finalizada a nanquim, uma onomatopeia de grito em pontos Ben-Day, a perspectiva na tira de jornal, descrição da atmosfera (ar) em retícula, um gesto colorizado nos quadrinhos digitais (na tela do computador) em CBR. A cor das folhagens não seria mais um verde das folhas,

mas um verde obtido com a tecnologia de impressão Ben-Day. Para Deleuze & Guattari (Ibid, p. 216), seria difícil dizer onde acaba e começa a sensação nesses casos, com suportes (jornal, tela) e agentes (lápis, nanquim, tipo de impressão) como parte da sensação. Aqui, temos a possibilidade de invasão do plano de composição das sensações pelo plano material, “até fazer parte dele ou ser dele indiscernível” (Ibid).

Enquanto a tela, a cor ou a pedra não virem pó..., o que se conserva em si é o percepto ou o afecto. Mesmo se o material só durasse alguns segundos, daria à sensação o poder de existir e de se conservar em si, na eternidade que coexiste com esta curta duração... que o material entre inteiramente na sensação, no percepto ou no afecto. Toda a matéria se torna expressiva (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 216).

Contudo, um composto de sensações não pode ser confundido com as “misturas” do material que a ciência determina em estados de coisas. Se o composto de sensações exigir, podemos passar de um material ao outro. O objetivo da arte, através 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 um outro. Extrair um bloco de sensações, um puro ser de sensações” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 217). “Há muito mais perceptos e afectos em um homem do que aqueles que ele de fato percebe e sente, e a função da arte é justamente extraí-los, isto é, torná-los percebidos⁵¹” (FURLAN, 2011, p. 121).

Para aproximar a obra ao acontecimento, Deleuze & Guattari (1992, p. 218) se utilizam da ideia de monumento, como bloco de sensações presentes que trazem um composto que permite celebrar o acontecimento e autoconservar o monumento. Através da fabulação (e não da memória), é possível trazer blocos de sensação do passado a apresentá-los como devires passados do presente. No exemplo dos autores, fabula-se sobre “blocos de infância, que são devires-criança do presente” (Ibid). Trata-se de um material complexo que se encontra nas palavras e nos sons. “Só se atinge o percepto ou o afecto como seres autônomos e suficientes, que não devem mais nada aqueles que os experimentam ou os experimentaram” (Ibid).

“O monumento não atualiza o acontecimento virtual, mas o incorpora ou o encarna: dá-lhe um corpo, uma vida, um universo” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 228-229). A arte-monumento traz universos que constroem seus próprios limites e os blocos de sensações que os desenvolvem. “Estes universos não são nem virtuais, nem atuais, são possíveis...

⁵¹ “Toda a matéria é expressiva, porque perceber é receber a ação de um outro corpo, e afecção é a mudança provocada no corpo em função dessa ação. Isso é o sentir: percepção-afecção” (FURLAN, 2011, p. 121).

enquanto que os acontecimentos são a realidade do virtual, formas de um pensamento-Natureza que sobrevoam todos os universos possíveis... a sensação existe em seu universo possível”. (Ibid, p. 230).

Afectos e perceptos conservam uma hora do dia ou o calor de um momento em uma paisagem. Na ausência do homem e na ausência do homem que serviu de modelo para essa percepção, temos uma paisagem anterior ao homem (percepto). Deleuze & Guattari (1992, p. 219) sugerem que a paisagem é independente das supostas percepções dos personagens e também das percepções e lembranças do autor, o que ecoa na ideia de Cezanne (apud STRAUSS, 1989, p. 113), de que o homem está ausente, mas inteiro na paisagem.

Perceptos, segundo Deleuze & Guattari (1992, p. 219), “são as paisagens não humanas da natureza”. Nossa transformação no (ou com o) mundo em um instante envolve sua conservação em nós, o que se dá através da contemplação. “Quanto mais a conquistamos, mais nela nos perdemos” (CEZANNE apud STRAUSS, 1989, p. 513). Como exemplo, temos o esvaziamento e a geometria viva que perpassa a cidade, a paisagem e as grandes panorâmicas, que impregnam os quadrinhos desde as *splash pages* dos gibis americanos (Figura 11) até os mangás (Figura 12) e grandes quadros dos álbuns europeus (Figura 13). Na primeira história em quadrinhos do arco *Worlds’ End* de *Sandman*, a história interna traz paisagens esvaziadas com um personagem que parece perdido (Figura 14), como um eco de seu universo. Dois outros quadrinhos também são dignos de nota: a *graphic novel* *O Edifício* de Will Eisner que traz o devir-cidade dos personagens (Figura 15)⁵², e a *Vida e Morte de Gerhard Shnobble*, episódio de *Spirit*, também de Eisner, que traz um personagem que voa, mas que não poderia voar (Figura 16), considerando os limites da normalidade impostos pela sociedade. Realiza seu voo derradeiro ao morrer baleado na cidade. Acima de tudo, a cidade se desdobra no homem através dos quadrinhos metropolitanos.

⁵² Como em *Yellow Kid*.



Figura 13- Incal, Moebius e Jodorowsky, 1980.



Figura 14- Sandman #51, personagem perdido, Neil Gaiman, 1993.



Figura 15- O edifício, Will Eisner, 1989.

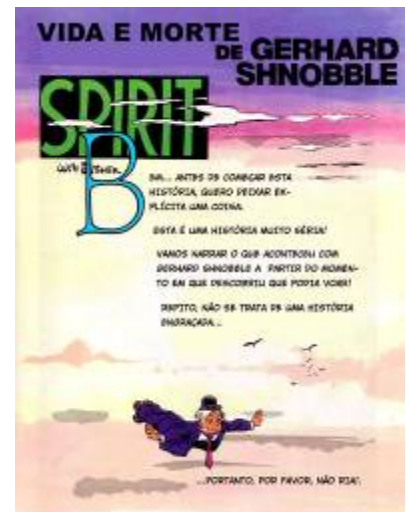


Figura 16- Spirit, Gerhard Shnobble, Will Eisner, 1948.

O estilo do artista, segundo Deleuze e Guattari (1992, p. 220), é que permite elevar afetos e percepções a afectos e perceptos. “A sintaxe de um escritor, os modos e ritmos de um músico, os traços e as cores de um pintor” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 220) permitem que se vá além dos “estados perceptivos e passagens afetivas do vivido” (Ibid). A intensidade dessas sensações (algo muito grande, intolerável ou uma ameaça), manifestas na natureza (relações e devires entre o homem e a natureza) ou na coletividade com seus personagens (paisagem ou panorâmica), se somam à visão do artista,

que compõe, através deles, perceptos desta vida, deste momento, fazendo estourar as percepções vividas numa espécie de cubismo, de simultanesismo, que não tem mais outro objeto nem sujeito senão eles mesmos. Chama-se de estilos, dizia Giacometti, essas visões paradas no tempo e no espaço (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 220).

Os perceptos (por mais ínfimos que sejam) são os motivos pelos quais os personagens são transformados em gigantes. “Pouco importa que esses personagens sejam medíocres ou não: eles se tornam gigantes... E por força da mediocridade, mesmo de besteira ou de infâmia, que podem tornar-se... gigantescos... toda fabulação é fabricação de gigantes” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 222).

Para “tornar um momento do mundo durável ou fazê-lo existir por si”, é necessário “Saturar cada átomo... Incluir no momento o absurdo, os fatos, o sórdido, mas tratados em transparência” (WOOLF, 1977, p. 230). A prática do artista seria para Deleuze & Guattari (1992, p. 224) um atletismo afetivo, “um atletismo do devir que revela somente forças que não são as suas”.

Afectos, por sua vez, “são os devires não humanos do homem..., Devires animal, vegetal, molecular, devir zero” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 220). Não se trata de uma semelhança, nem simpatia, nem imitação, mas uma relação produzida pela extrema proximidade, onde são ligadas duas sensações sem semelhança, ou um distanciamento luminoso que captura as duas sensações em um mesmo reflexo. Como exemplo, temos certos personagens da Marvel e DC Comics que são apresentados com um devir animal, como Homem-aranha, Homem-formiga, Homem-animal. Um não se transforma no outro, mas algo passa de um ao outro, que é a sensação. Afecto

é uma zona de indeterminação, de indiscernibilidade, como se coisas, animais e pessoas tivessem atingido, este ponto... que precede... sua diferenciação natural. É o que se chama um afecto... Só a vida cria tais zonas, em que turbilhonam os vivos, e só a arte pode atingi-la e penetrá-la. Só se trata de nós, aqui e agora; mas o que é animal em nós, vegetal, mineral ou humano, não é mais distinto (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 225).

A “arte vive dessas zonas de indeterminação” (Ibid), que, com a ajuda do material que entra na sensação, “não se sabe mais quem é animal ou quem é humano” (Ibid). Para auxiliar visualmente nessa indistinção, temos o exemplo apresentado pelos autores de tentar apresentar os pântanos primitivos da vida através da utilização de água-forte e água-tinta em Goya, que resulta em um esfumaçamento. Na capa de Wolverine #50 temos um corte que simula garras na capa que permite ver o conteúdo do gibi, o que salienta o devir animal do

personagem. O que há de vegetal, mineral ou animal no homem, não mais se diferencia. “O máximo de determinação emerge como um clarão deste bloco de vizinhança” (Ibid).

Em Francis Bacon, Deleuze (2007a, p. 29) também aborda a questão do devir animal, quando um traço do homem ou animal é emprestado ao outro, como um traço trêmulo do pássaro ou o espírito do homem (Figura 17).



Figura 17- Tríptico, Francis Bacon, 1976.

Atletismo afetivo caracteriza o artista, “mostrador de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação com os perceptos ou as visões que nos dá” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 226).

de um escritor a um outro, os grandes afectos criadores podem se encadear ou derivar, em compostos de sensações que se transformam, vibram, se enlaçam ou se fendem: são estes seres de sensação que dão conta da relação do artista com o público, da relação entre as obras de um mesmo artista ou mesmo de uma eventual afinidade de artistas entre si (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 226).

“O plano de composição da arte e o plano de imanência da filosofia podem deslizar um no outro” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 89), com certas regiões ocupadas por partes do outro.

Um pensador pode... modificar de maneira decisiva o que significa pensar, traçar uma nova imagem do pensamento, instaurar um novo plano de imanência, mas, em lugar de criar novos conceitos que o ocupam, ele o povoa com outras instâncias, outras entidades, poéticas, romanescas, ou mesmo pictóricas ou musicais (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 89).

E o inverso também é passível de ocorrer, quando, por exemplo, um personagem conceitual é jogado em um plano de composição (Ibid).

Esses pensadores são filósofos ‘pela metade’, mas são também bem mais que filósofos, embora não sejam sábios. Que força nestas obras com pés desequilibrados, Holderlin, Kleist, Rimbaud, Mallarme, Kafka, Michaux, Pessoa, Artaud, muitos romancistas ingleses e americanos, de Melville a Lawrence ou Miller, nos quais o leitor descobre com admiração que escreveram o romance do espinosismo... 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, 1992, p. 89)

1.5 Linha de universo

O devir sensível (que envolve a sensação) é um contínuo “devir-outro”, sem deixar de ser o que é. Trata-se da alteridade empenhada em direção ao que é expressivo (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 229-230), passagens de afetividade intensas que não pertencem mais ao vivido.

a arte não é matéria nem de conceitos, nem de percepções, nem de afecções, mas de perceptos e afectos, independentes de um corpo que os experimentaria (o do artista, o do espectador), não subjetivos, não humanos, não submissos ao tempo. Para Deleuze e Guattari, a estética nada tem a ver com a percepção, mas tem tudo a ver com a sensação, singular (porém não individual), mista de percepto e afecto (SASSO & VILLANI, 2003, p. 31).

Como linguagem das sensações, a arte faz com que se entre “nas palavras, nas cores, nos sons ou nas pedras. A arte desfaz a tríplice organização das percepções, afecções e opiniões⁵³, que substitui por um monumento composto de perceptos, de afectos e de blocos de sensações que fazem as vezes de linguagem” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 208).

“O monumento não atualiza o acontecimento virtual” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 230) em um conceito, mas pode encarná-lo na materialidade da obra e em blocos de sensação (não mais como conceito, mas como sensação, quando, por exemplo, personagens

⁵³ Moldadas sobre a reconhecimento. “A opinião é um pensamento que se molda estreitamente sobre a forma da reconhecimento: reconhecimento de uma qualidade na percepção (contemplação), reconhecimento de um grupo na afecção (reflexão), reconhecimento de um rival na possibilidade de outros grupos e outras qualidades (comunicação). Ela dá à reconhecimento do verdadeiro uma extensão e critérios que são, por natureza, os de uma ‘ortodoxia’: será verdadeira uma opinião que coincida com a do grupo ao qual se pertencerá ao enunciá-la. Vê-se bem isso em certos concursos: você deve dizer sua opinião, mas você ‘ganha’ (você disse a verdade) se você disse a mesma coisa que a maioria dos que participam desse concurso” (DELEUZE & GUATTARI, 1992, p. 189).

conceituais são emprestados à obra de arte ou quando o conceito é desdobrado em sensação); pode encaixá-lo em um universo “superior ao vivido” e salientar suas “diferenças qualitativas”⁵⁴ (Ibid), a arte-monumento tem universos - “nem atuais, nem virtuais, mas possíveis” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 230) - que a delimitam e que ativam blocos de sensação (“uma sensação existe em seu universo possível” (Ibid)). Os blocos de sensações estão localizados em pontos de intensidade guiados, segundo Deleuze (1983, p. 266), por uma “linha de universo”, “linha quebrada que une pontos singulares ou momentos notáveis no ápice de sua intensidade”.

Para tratar da intensidade do ser da sensação, Deleuze & Guattari (1992) apresentam três instâncias que dialogam entre si: a carne, a casa e o universo. O primeiro termo parte da fenomenologia, mas ganha sua especificidade ao ser determinada como aquela que apenas revela o ser da sensação.

A pintura faz a carne ora com o encarnado (superposições do vermelho e do branco), ora com tons justapostos (justaposição de complementares em proporções desiguais). Mas o que constitui a sensação é o devir-animal, vegetal, etc, que monta sob as praias de encarnado, no nu mais gracioso, mais delicado, como a presença de um animal descarnado, de um fruto descascado, Venus no espelho; ou que surge na fusão, no cozimento, no derramar de tons justapostos, como a zona de indiscernibilidade do animal e do homem (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 231-232).

Segundo Cintia Silva (2014, p. 154), “a zona de indiscernibilidade, entre homem e animal é o corpo enquanto carne”. Em francês, existem duas palavras para designar carne: *chair* e *viande*. “*Chair* é a carne viva”, mas também “a carne como sede dos prazeres... *Viande* é a carne morta... A zona em que homem e animal entram num devir comum é tornada possível pela carne enquanto *chair*,... material corporal da Figura”. O interesse de Bacon pelas crucificações está na possibilidade de apresentar posturas em que a carne se revela... “A crucificação é o evento privilegiado da transformação da *chair* em *viande*. Mas a *viande* não é mais uma carne morta”, ela é a carne que “manteve todos os sofrimentos e tomou para si todas as cores da carne viva” (DELEUZE, 2007a, p. 31).

O segundo elemento, que dará consistência à carne é a casa. O corpo se abre na casa. É definida pelas extensões, planos ou suas partes com orientações diversas que constituem uma armadura para a carne.

⁵⁴ Em termos de qualidade, podemos pensar em uma referência à interpenetração entre estados na consciência profunda apontada por Henri Bergson (1988, p. 24). Diferenças qualitativas se referem diferenças de intensidade ou expressividade das sensações.

Primeiro plano e plano-de-fundo, paredes horizontais, verticais, esquerda, direita, retos e oblíquos, retilíneos ou curvos.... Essas extensões são muros, mas também solos, portas, janelas, portas-janelas, espelhos, que dão precisamente a sensação o poder de manter-se sozinha em molduras autônomas. São as faces do bloco de sensação (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 232).

A terceira instância é o universo (cosmos). É um limite, fundo da tela, “o único grande plano, vazio colorido, o infinito monocromático” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 233). A passagem da casa ao universo vai do finito ao infinito, do território à desterritorialização.

O fundo monocromático é mais do que um fundo... monocromia liberada de toda casa ou de toda carne. E notadamente o azul que se encarrega do infinito, e que faz do percepto uma ‘sensibilidade cósmica’... a cor na ausência do homem... um puro afecto que faz o universo mergulhar no vazio, e não deixa mais nada por fazer ao pintor por excelência (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 234).

Este percepto com variações imperceptíveis do fundo compõe um vazio colorido, com intensidades de fundo variando por vizinhança ou distanciamento, que está presente em grandes monocromos da pintura moderna. As forças do infinito, segundo Deleuze & Guattari (1992, p. 234-235), que fazem com que o fundo vibre, se enlace e se dobre, também estão presentes nas figuras geométricas tal qual aparecem na pintura abstrata. O percepto, através do esvaziamento e do não orgânico, segundo Deleuze & Guattari (1992, p. 235), é o que torna sensíveis essas “forças insensíveis que povoam o mundo, e que nos afetam, nos fazem devir”. Trata-se de um “espaço ótico puro, que se liberta das referências rumo à tatilidade” (DELEUZE, 2007a, p. 127).

Na arte, de acordo com Deleuze (2007a, p. 62), estas forças devem ser capturadas, e não reproduzir e inventar formas. “A célebre fórmula de Klee, ‘não apresentar o visível, mas tornar visível’, não significa outra coisa. A tarefa da pintura é definida como a tentativa de tornar visíveis forças que não são visíveis” (DELEUZE, 2007a, p. 62). A sensação volta-se sobre si mesma para captar “as forças não dadas, para fazer sentir forças insensíveis” (Ibid). Tornar as forças visíveis é uma função das Figuras⁵⁵.

As forças são mais profundas que a sua distinção figurativa. Deleuze (2007a, p. 62-64) exemplifica forças elementares como pressão, inércia, peso, atração, gravidade, germinação, calor, pressão, dilatação, contração, achatamento, mas uma força insensível de uma arte pode normalmente fazer parte de outra, como o som nos quadrinhos, as onomatopeias.

⁵⁵ Figuras são formas sensíveis referidas à sensação, que agem diretamente sobre o sistema nervoso (DELEUZE, 2007, p. 42).

A aplicação das forças sobre a cabeça, conforme se dá em diversas obras de Francis Bacon, parece indicar uma prática da caricatura. “É como se as forças invisíveis esbofeteassem a cabeça sob os mais diferentes ângulos. E aqui as partes limpas, varridas, do rosto ganham um novo sentido, pois elas marcam a zona mesmo onde a força incide” (DELEUZE, 2007a, p. 64). A deformação é

é estática, ocorre sempre no próprio lugar e subordina o movimento à força, (...). Quando uma força se exerce sobre uma parte que foi limpada,... ela faz dessa uma zona de indiscernibilidade comum a várias formas, irredutíveis a qualquer uma delas, e as linhas de força que ela faz passar escapam de toda forma por sua própria nitidez, por sua precisão deformante (DELEUZE, 2007a, p. 64-65)

A sensação implica, segundo Verônica Damasceno (2017), em um corpo intensivo, intenso. “Essa intensidade corresponde a um corpo liberado de seu organismo, o que Deleuze chama *corpo sem órgãos*. O corpo sem órgãos é a própria vida em estado puro, não orgânico, porque o organismo só aprisiona e limita a vida”. (DAMASCENO, 2017).

A tarefa da pintura, assim como da arte e da filosofia é “liberar a vida lá onde ela está aprisionada” (DELEUZE, 2007a, p. 33). Para além do organismo, que não é vida, que prende e limita a vida, temos

o que Artaud descobriu e nomeou: corpo sem órgãos. ‘O corpo... está sozinho... e não precisa de órgãos. O corpo nunca é um organismo. O organismo... inimigos do corpo’. É um corpo intenso, intensivo... A sensação é vibração. O corpo é inteiramente vivo e... não orgânico... Quando atinge o corpo através do organismo, a sensação toma uma mobilidade excessiva e espasmódica, rompe os limites da atividade orgânica. Em plena carne, ela se apoia diretamente na onda nervosa ou emoção vital. Pode-se crer que Bacon encontra Artaud em muitos pontos: a Figura é precisamente o corpo sem órgãos (desfazer o organismo em prol do corpo); o corpo sem órgãos é carne e nervo...; a sensação é como o reencontro... com Forças que agem sobre o corpo, ‘atletismo afetivo’ (DELEUZE, 2007a, p. 51-52)

“É como se os organismos estivessem tomados por um movimento turbilhonar ou serpenteado que lhes dá um mesmo ‘corpo’, ou os une em um mesmo ‘fato’, independentemente de qualquer relação figurativa ou narrativa” (DELEUZE, 2007a, p. 130).

Segundo Deleuze e Guattari (1997b, p. 223), corpos sem órgãos⁵⁶ (platôs) “intervém... para a produção de intensidades a partir de um grau zero... para o meio do devir ou da transformação... Poderosa vida não orgânica que escapa dos estratos,... e traça uma linha

⁵⁶ Não faltam órgãos aos corpos sem órgãos, falta o organismo que organiza os órgãos (DELEUZE, 2007a, p. 54).

abstrata sem contorno”⁵⁷, a linha gótica setentrional, que Deleuze também se refere como “poderosa vida não orgânica” em Francis Bacon.

Deleuze (2007a, p. 52), baseado em Worringer, se refere a uma arte gótica setentrional, que seria capaz de trazer tal vitalidade. Não se trata do ótico puro, apesar desse também permitir o desequilíbrio da representação orgânica. Para Wilhelm Worringer (1918, p. 24), o gótico traz um caráter híbrido e paradoxal, que dificilmente lhe permite ser encaixado no conceito de beleza utilizado na filosofia da arte, por isso, segundo ele, deve ser afastado “de qualquer conexão verbal com a estética”. Owen Jones (1856, p. 1) também indica o gótico como portador de outro tipo de beleza. Worringer salienta a importância da “vontade artística” - em Jones (1856, p. 2), “desejo de criação” -, para compreender o fenômeno gótico e suas origens possíveis⁵⁸. Panofsky (1982, p. 154) mostra que “vontade artística” (“*künstlerischen wollens*” (WORRINGER, 1912, p. 10)),

parece distinguir-se do conceito de intenção artística... em relação ao alcance de seu âmbito de aplicação; o conceito de vontade artística se aplica... a fenômenos artísticos globais, a criações de uma época inteira, de um povo ou de uma personalidade em seu todo, enquanto o termo ‘intenção artística’ se usa em geral sobretudo para caracterizar a obra de arte singular (PANOFSKY, 1982, p. 154).

Segundo Worringer (1918, p. 26), a variedade da sensação humana (categorias psíquicas da sensibilidade) determina e encontra sua expressão formal nos estilos. A sensação está sempre em transformação e é regulada pelo “processo fatídico de ajuste do homem ao mundo exterior”.

Segundo Lars Spuybroek (2016, p. 10), o aspecto selvagem está relacionado aos trabalhadores rudes do norte, “com suas mãos congelando, cabeças na névoa e pés na lama” (SPUYBROEK, 2016, p. 10), com a intenção explícita das tribos em “assustar o inimigo”

⁵⁷ A linha setentrional nunca serve de contorno, pois é levada pelo movimento infinito e por possuir seu próprio contorno que limita o movimento da massa interna (DELEUZE, 2007a, p. 130).

⁵⁸ Um começo possível das manifestações históricas do gótico abordadas por Worringer (1918, p. 43) remetem aos períodos Hallstadt e La Tene, ou antes, com uma localização no norte e centro da Europa; e a origem na Alemanha Escandinávia, tal qual se percebe nos ornamentos animalizados de barcos vikings. A arte gótica se instalou no interior da arte Romanesca, Merovingiana e das invasões bárbaras, mas Worringer (1918, p. 44) amplia este alcance: ela estaria na essência da arte de todo Ocidente que não participou no Mediterrâneo Antigo até o Renascimento. Segundo Worringer (1918, p. 45), o gótico é encontrado apenas quando o sangue teutônico se mistura com outras raças da Europa, inclusive celtas e latinos. A arte do ornamento caracterizada pela abstração deste conglomerado racial setentrional tem seu ponto de partida mais significativo com a queda do Império Romano. O caráter primitivista, selvagem e geométrico da arte gótica é salientado por Jones (1856, p. 1) e Worringer (1918, p. 44). Conhecido como o “estilo do homem primitivo”, posteriormente o gótico passou a se concentrar principalmente na cultura ariana.

(JONES, 1856, p. 1). Tal ornamento “selvagem” (Figura 18) mostra quem são esses trabalhadores.



Figura 18- Ornamento com animal de um barco viking (WORRINGER, 1918, Plate VII A, p. 46).

Imperfeição, para John Ruskin (2018, p. 168) seria algo essencial. “É um sinal de vida em um corpo mortal”, que indica o devir. “Não existe nada vivo que seja rigidamente perfeito, parte está em decadência, parte é nascente”. Dos elementos morais ou característicos do gótico, além do primeiro, selvageria, temos também Variedade, Naturalismo, Grotesco, Rigidez e Redundância (RUSKIN, 2018, p. 155). Variedade também é o “amor pela mudança”, que é um “princípio vital” (RUSKIN, 2018, p. 181).

A inquietude do espírito gótico é a sua grandeza. A mente sonhadora não descansa, pois vagueia debatendo entre os nichos, cintila febrilmente em torno dos pináculos, e se enfraquece e se desvanece em nós labirínticos e sombras ao longo da parede e do teto, e ainda não está satisfeito, nem ficará satisfeito (RUSKIN, 2018, p. 181).

O conceito de variedade também é o segundo princípio de beleza de William Hogarth (Figura 19). “Temos, na verdade, em nossa natureza, um amor à imitação desde a infância, e o olho é frequentemente entretido e surpreso com mímicas, e encantado com a exatidão das representações: mas isso sempre dá lugar a um amor superior pela Variedade” (HOGARTH, 1753, p. 18). Faz-se necessário, pois uma falta de variedade ofende os sentidos. “Todos os sentidos se deleitam com ela, e na mesma medida são avessos à semelhança” (Ibid, p. 16).

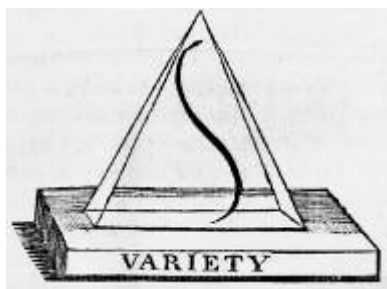


Figura 19- Variedade, 2º princípio da beleza, William Hogarth, 1753, p. 1.

Segundo Spuybroek (2016, p. 11), ambos os conceitos de variedade estão fortemente relacionados ao conceito de linha setentrional de Worringer.

Segundo Deleuze (2007a, p. 52-53), Worringer definia “a linha gótica setentrional”, como uma “potente vida não orgânica”. Guia intensidades que trazem blocos de sensação notáveis. É uma “linha quebrada que une pontos singulares ou momentos notáveis no ápice de sua intensidade” (DELEUZE, 1983, p. 266). Difere da “representação orgânica da arte clássica. A arte clássica pode ser figurativa, na medida em que remete a algo representado, mas pode também ser abstrata, quando desprende uma forma geométrica da representação”. A linha pictórica gótica é decorativa,

mas é uma decoração material que não traça nenhuma forma; uma geometria que não está a serviço do essencial ou do eterno, mas uma geometria a serviço dos ‘problemas’ e ‘acidente’, afastamento, junção, projeção, intersecção. É assim uma linha que não para de mudar de direção, curvada, quebrada, contornada, voltada sobre si, enrolada, ou ainda prolongada para fora de seus limites naturais, morrendo numa “convulsão desordenada”: existem marcas livres que prolongam ou param a linha, agindo sob a representação ou fora dela. É portanto uma geometria, uma decoração tornada vital e profunda, com a condição de não ser mais orgânica: ela eleva à intuição sensível as forças mecânicas, ela procede por movimento violento. E se ela reencontra o animal, se ela se torna animálica, isto não se dá traçando uma forma, mas pelo contrário, é impondo-se por sua nitidez, por sua precisão ela mesma não orgânica, uma zona de indiscernibilidade de formas⁵⁹. Ela testemunha também uma alta espiritualidade, por ser uma vontade espiritual que a leva para fora do orgânico em busca de forças elementares (DELEUZE, 2007a, p. 52-53).

Segundo Albert Haupt (1909, p. 77)⁶⁰, estes ornamentos (especificamente os teutônicos) não traziam nenhuma representação natural (“nem de homem, animal ou árvore”). “Tudo se tornou decoração superficial... Pode ser qualquer coisa, porém não se trata de uma tentativa de imitar o que vemos diante de nossos olhos” (Figura 20).

⁵⁹ A linha é animalista, não de forma representacionista, mas por trazer traços de corpo ou de cabeça, de animalidade ou humanidade. Trata-se de um “realismo da deformação, contra o idealismo da transformação. Os traços constituem zonas de indistinção da forma, como no claro-escuro, mas [também] zonas de indiscernibilidade da linha, na medida em que ela é comum a diferentes animais, ao homem e ao animal, e à abstração pura (serpente, barba, fita)” (DELEUZE, 2007a, p. 130).

⁶⁰ Também em WORRINGER, 1918, p. 46.



Figura 20- Design paleolítico (WORRINGER, 1918, Parte do Plate II, p. 31).

Trata-se, segundo Worringer (1918, p. 46), de um “puro jogo geométrico de linhas”, de uma linha que gradualmente ganhou uma linguagem específica, incluindo os ornamentos com faixas entrelaçadas e tranças (Figura 21).



Figura 21- Ornamento entrelaçado. Merovingian. (WORRINGER, 1918, Plate VIII A, p. 48).

Lamprecht (1882, p. 4)⁶¹ mostra que esse tipo de ornamento traz motivos simples com entrelaçamentos e misturas que determinam sua característica. “No começo, apenas eram utilizados o ponto, a linha e a fita. Mais tarde, a linha curva, o círculo, a espiral, o ziguezague e um ornamento em formato de ‘s’ – um número limitado de motivos”, mas atingiam grande variedade da forma como eram utilizados. Podem estar em paralelo, emplumados, trançados, amarrados, entrelaçados, cruzados um no outro e com nós recíprocos.

Assim, emergem designs fantasticamente confusos, cujo enigma demanda uma solução, cujo percurso quer evitar, para buscar por si; cujos componentes estão comprometidos com a sensação, da mesma forma que estavam mente e olho cativados em um movimento vivo e passional (LAMPRECHT, 1882, p. 4) .

Para esta fantasia linear, Worringer (1918, p. 47) contrapõe dois momentos distintos. No ornamento do homem primitivo, “o veículo da vontade artística é a linha geométrica abstrata, que não contém expressão orgânica, não pode ser interpretada organicamente”. Com a evolução da arte ornamental setentrional, temos a introdução de uma “vivacidade extrema”. Worringer (Ibid) mostra que a descrição de Lamprecht segue em paralelo a uma perturbação incessante nesta mistura de linhas.

⁶¹ Também em Worringer (1918, p. 46).

“Percebe-se que o ornamento setentrional, apesar de caracterizado pela linha abstrata, liberta impressões vitais, que o nosso sentimento de vitalidade” (WORRINGER, Ibid) preso à empatia, direcionaria para o mundo orgânico. Não se trata de harmonizar tendências opostas, mas de um amálgama de ambos, com o poder da empatia, baseado em um ritmo orgânico, para um mundo externo abstrato. “Nosso sentido de vitalidade temperado organicamente se encolhe diante da violência expressiva sem sentido” da abstração, “como se estivesse diante de um deboche”. Quando nos recobramos, permitimos

que as energias fluam para estas linhas, mortas em si mesmo. Sente-se torcido de uma forma inaudita e levanta-se para um frenesi de movimento que de longe ultrapassa todas as possibilidades de movimento orgânico. O *pathos* de movimento inerente a esta geometria vitalizada... induz nossa sensibilidade a uma atitude de força artificial (fora do comum). Uma vez que os limites naturais do movimento orgânico são quebrados, não há mais recuo; novamente a linha é quebrada, novamente é realinhada em direção ao seu movimento, novamente cortada violentamente de sua corrida tranquila, novamente distraída em novas complicações de expressão. Então, intensificada por estas limitações, a linha alcança seu maior poder expressivo, até que finalmente roubada de todas as possibilidades de satisfação natural, chega a um fim em contorções intrincadas, quebra no vazio ou corre de volta para si mesma (WORRINGER, 1918, p. 47-48).

A linha setentrional se aproxima do sublime - tal qual apresentado por Emanuel Kant na crítica do juízo e retomada por Deleuze em *Cinema 1: Imagem-movimento* -, por sua capacidade de desfazer a composição orgânica. Diferente do

sublime matemático, onde a unidade de medida extensiva muda tanto que a imaginação não consegue mais compreendê-la, esbarra em seu próprio limite, se aniquila, mas dá lugar a uma faculdade pensante que nos força a conceber o imenso ou o desmesurado como todo, (DELEUZE, 1983, p. 73)

no sublime dinâmico, é a intensidade que muda absurdamente,

que ofusca ou aniquila nosso ser orgânico, enche-o de terror, mas suscita uma faculdade pensante através da qual sentimo-nos superiores ao que nos aniquila, para descobrirmos em nós um espírito supra-orgânico que domina toda a vida orgânica das coisas: então não temos mais medo, sabendo que nossa ‘destinação’ espiritual é propriamente invencível (DELEUZE, 1983, p. 73).

Na expressividade da linha setentrional, enfrentamos uma vida que parece ter independência, que nos exige e força a executar atividades que faríamos apenas contra nossa vontade. “Em suma, a linha do norte não está viva por causa de uma impressão que voluntariamente atribuímos a ela, mas parece ter uma expressão inerente que é mais forte que a nossa vida” (WORRINGER, 1918, p. 48).

Em desenhos de Saul Steinberg de 1954 (Figura 22), a linha parece ganhar autonomia para inserir a face como um outro que torna para si. Em outro caso, a escapada ou independência da linha em relação ao ato de completar a forma figurativa, leva ao surgimento de uma figura estranha que talvez leve ao devoramento de todo o desenho (Figura 23). Ambos indicam perceptos onde há uma abertura a partir da face, o que ocorre também de forma mais decisiva em um terceiro exemplo onde a face, autodesenhada pelo próprio personagem, é um rabisco que a afasta de qualquer expressão (Figura 24).



Figura 22- Saul Steinberg,
Publicada no The New Yorker
em 26/12/54.



Figura 23- Saul Steinberg,
Publicada no Dessins, 1954.



Figura 24- Saul Steinberg,
Publicada no The New Yorker
em 10/7/1954.

Worringer (1918, p. 48-49) também mostra a distância existente entre linhas curvas redondas perfeitas e rabiscos.

Quando traçamos linhas curvas redondas perfeitas, acompanhamos voluntariamente o movimento de nosso pulso com um sentimento interior. Sentimos uma sensação agradável como se a linha brotasse espontaneamente de um jogo de nosso pulso. O movimento que fazemos é de uma habilidade sem obstrução; uma vez iniciado o impulso, o movimento continua sem esforço. Essa sensação agradável, essa liberdade de criação, transferimos agora involuntariamente para a própria linha, e o que sentimos ao executá-la atribuímos a ela como expressão. Nesse caso, então, vemos na linha a expressão da beleza orgânica apenas porque a execução correspondia ao nosso sentido orgânico. Se encontrarmos essa linha em outro trabalho, teremos a impressão de que fomos nós que a desenhamos. Pois assim que nos tornamos conscientes de qualquer tipo de linha, internamente seguimos involuntariamente o processo de sua execução (WORRINGER, 1918, p. 48-49).

Com os rabiscos, temos uma situação totalmente diferente.

A vontade do pulso não é consultada, mas o lápis viajará descontroladamente e impetuosamente sobre o papel e, em vez das lindas curvas arredondadas e orgânicas, resultará em um corte rígido, angular, repetidamente interrompido e irregular de uma linha de força expressiva mais forte. Não é o pulso que espontaneamente cria a linha; mas nosso desejo impetuoso de expressão que prescreve imperiosamente o movimento do pulso (WORRINGER, 1918, p. 49).

A partir do impulso inicial, não há mais uma direção natural para o movimento, pois ele “é repetidamente subjugado por novos impulsos. Quando nos tornamos conscientes de tal linha excitada, internamente também seguimos involuntariamente o processo de sua execução”. Com isso, não temos nenhum prazer. Como se estivéssemos sendo coagidos. Temos consciência da neutralização do movimento natural.

Sentimos em todos os pontos de ruptura, a cada mudança de direção, como as forças, repentinamente controladas em seu curso natural, são bloqueadas,... [e] se dirigem a uma nova direção de movimento com um impulso aumentado pela obstrução. Quanto mais frequentes os intervalos e mais obstruções, mais poderoso se tornam as interrupções individuais (WORRINGER, 1918, p. 49-50).

Ao analisar o quadro *Paisagem* de 1952 de Francis Bacon (Figura 25), Deleuze (2007a, p. 14) também salienta estas quebras de percurso nas “marcas livres involuntárias” que riscam a tela com seus “traços assignificantes desprovidos de função ilustrativa ou narrativa”, como o “destino [que] passa por desvios que parecem contradizê-lo”.



Figura 25- *Paisagem*, Francis Bacon, 1952.

Segundo Worringer (1918, p. 50), quanto mais força ganhar nas novas direções que ela surge, mais poderosa e irresistível se tornará a expressão da linha⁶². Considerando que a linha parece lançar sua expressão sobre nós, podemos pensar em um caráter autônomo, uma expressão inerente da linha. “A essência dessa expressão inerente à linha é que ela não traz valores sensíveis e orgânicos” (WORRINGER, 1918, p. 50), e sim um valor espiritual, uma força invisível.

⁶² A linha encontra “obstáculos que a obrigam a mudar de direção e se fortalecer através das mudanças” (DELEUZE, 2007a, p. 130).

As linhas curvas redondas perfeitas caracterizam os quadrinhos em larga medida seja no realce dos músculos nos super-heróis ou no formato da face dos personagens do estilo cartum. Em geral, tem o representacionismo como prática recorrente, inclusive com a utilização de modelos de referência na área a serem decalcados através da memória ou mesa de luz. A “linha levemente agitada” (*jiggle-line*) de George Carlson (Figura 26), apresentada em seu método de desenho tinha em vista o figurativo (TUMEY, 2013). Porém, no *Jingle Jangle Tales* (1942-1949) (Figura 27), as linhas curvas utilizadas na construção de seus personagens serviam para reiniciar a sequência narrativa nos choques proporcionados com os afectos veiculados continuamente no devir-humano de seus objetos, que Harlan Ellison (1970) tratou como “quadrinhos do absurdo”. A vida inorgânica ganha destaque com a participação improvável de objetos na interação narrativa. O poste desvia para que outro personagem possa se deslocar em seu veículo. A lua também ganha uma expressão humana e participa na produção da sensação, ao observar os outros. Os objetos sugerem linhas que ziguezagueiam por todo o quadro.



Figura 26- Método de desenho, *jiggle-line*, George Carlson, 1943. Disponível em <http://www.tcj.com/figuring-out-george-carlson-part-2/>



Figura 27- *Jingle Jangle Tales* #13, George Carlson, 1945. Disponível em: <https://pappysgoldenage.blogspot.com/2013/12/number-1483-moon-struck-unicorn-by.html>

Na narrativa imbrincada de *Worlds' End*, o fluxo é uma linha quebrada que se redireciona em estilos diferentes a cada novo corte. Ganham potência a cada uma destas instâncias, que estão localizadas no universo de *Sandman* e são partes de uma série relacionada à morte.

Em Saul Steinberg, o rabisco parece ganhar maior evidência com pontos de intensidade de uma linha que se articula de forma quebrada, com uma ênfase na abstração

(Figura 28). Em outro cartum de 3/2/1945 para o The New Yorker (Figura 29), temos uma abstração a partir do orgânico, quando a linha ganha vida para se tornar novo artista que por sua vez cria obra que também terá autonomia, em um processo *ad infinitum*, com artistas presentes na obra apenas parcialmente. Trata-se de um recurso utilizado em diversas obras de Steinberg. Fora dos quadrinhos e do cartum, temos a abstração do que antes era orgânico nos rabiscos coloridos de Jasper Johns, realizados por cima da tira de Brucutu (*Alley Oop*) (Figura 30).



Figura 28- Saul Steinberg, fala com a linha quebrada (MOURILHE et al, 2016).



Figura 29- Saul Steinberg, The New Yorker, 1945.

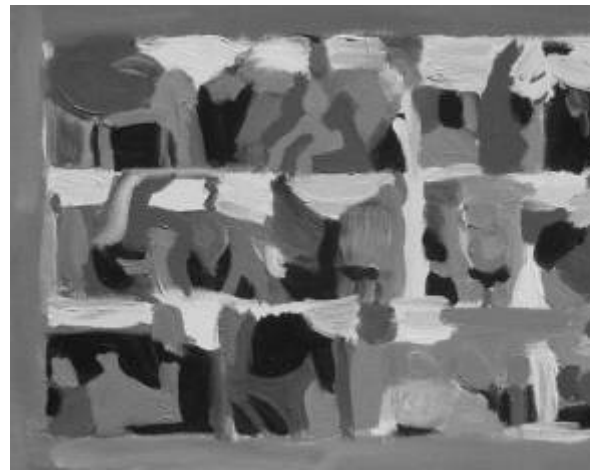


Figura 30- Alley Oop, Jasper Johns, 1958.

No ornamento setentrional falta a concepção de simetria do ornamento clássico e em seu lugar temos a repetição que domina, a repetição não com adições de elementos, mas um caráter de multiplicação (Figura 31).

Nenhum desejo de moderação orgânica e descanso intervém aqui. Uma atividade constantemente ampliada sem pausas... A repetição tem apenas a intenção de elevar o motivo dando ao poder do infinito. A infinita melodia da linha paira diante da visão do homem do norte em seu ornamento, aquela linha infinita que não encanta, mas nos entorpece e nos compele a ceder sem resistência. Se fecharmos os olhos depois de olhar para o ornamento do norte, resta apenas a impressão ecoante da atividade incessante (WORRINGER, 1918, p. 52-53).. Enigmático, labiríntico, parece não ter começo nem fim, e especialmente nenhum centro... Não encontramos nenhum ponto em que possamos começar, nenhum ponto em que possamos fazer uma pausa. Dentro dessa atividade infinita, cada ponto é equivalente e todos juntos são insignificantes em comparação com a agitação reproduzida por eles” (WORRINGER, 1918, p. 52-53).



Figura 31- Ornamento entrelaçado, Merovingian, Metropolitan Museum of Art, New York (WORRINGER, 1918, Plate 8 B, p. 48).

Na arquitetura, ao fazer com que a linha volte para si mesma, a impressão de movimento sem fim resulta da acentuação exclusiva do sentido vertical. Convergentes de todos os lados e desaparecendo para cima (Figura 32),

o término real do movimento no ponto extremo da torre não deve ser considerado: o movimento é retomado ao infinito. Neste caso, a acentuação vertical oferece indiretamente o símbolo da infinitude, que no ornamento é dado diretamente com o retorno da linha para si mesma (WORRINGER, 1918, p. 53).

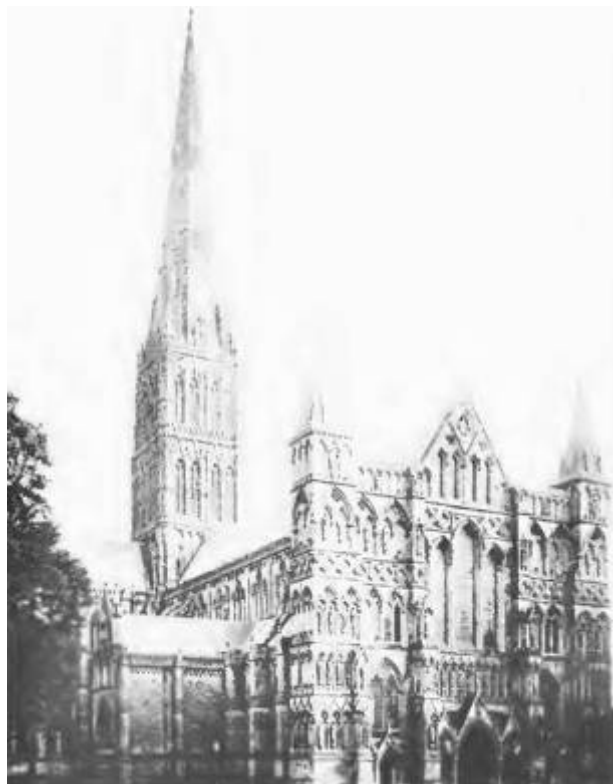


Figura 32- Catedral de Salisbury (WORRINGER, 1918, Plate XXII, p. 115).

Em termos arquitetônicos nos quadrinhos, temos o *Incal* de Moebius, onde o infinito é para baixo, na queda sem fim no início da série (Figura 33). A miséria humana se retroalimenta nos suicídios coletivos inspirados pelo primeiro. Em *Little Nemo* de Winsor McCay, recursos arquitetônicos são repetidos *ad infinitum* no afecto, ampliando a intensidade da visão no sonho (Figura 34).



Figura 33- *Incal*, p. 1, Queda inicial, Moebius, 1980.



Figura 34- *Little Nemo in the Slumberland*, Winsor McCay, 17/12/1905.

Em Deleuze (1983, p. 231-232), também encontramos a concepção de linha de universo como um dos princípios fundamentais da noção de paisagem na pintura chinesa e japonesa. Trata-se de um “traço quebrado que vai de um ser a um outro, pegando-os no ápice de sua presença, de acordo com uma linha de universo”. Segundo François Cheng (1994, p. 75), a linha é “como um dragão que se enrosca nas nuvens, desaparece, como uma torre cujo topo se perde no céu e tem a base é invisível”.

Nos quadrinhos, a conexão de pontos notáveis do espaço é realizada através de algumas práticas que favorecem a continuidade do olhar na superfície impressa e para além dela. A continuidade visual pode ser promovida com a utilização de *splash pages* ou capas que continuam na contracapa, orelha ou página que se desdobra (Figura 35). Capas individuais podem ser utilizadas para formar grande pôsteres ou várias partes de um pôster podem vir presentes em gibis distintos (Figura 36).



Figura 35- X-Men 2099 #25, Rom Lim, 1995.



Figura 36- Capas da mini-série Unity que formavam um pôster, Valiant Comics, 1992.

Com os recursos promocionais que caracterizaram as capas dos gibis americanos na década de 1990, temos a introdução de reflexos, cortes e fosforescências que também permitiam a expansão e a intensificação da sensação. Espetáculo visual para refletir certos

aspectos do universo do personagem, a utilização do brilho no escuro (*glow in the dark*) em títulos iniciais de Motoqueiro Fantasma (*Ghost Rider*) (Figura 37) e Espectro (*Spectre*) (Figura 38) explora perceptos relacionados ao medo: como se no escuro encontrássemos um esvaziamento que só permite o reflexo do próprio medo.



Figura 37- *Ghost Rider* # 15, Mark Texeira, 1991.

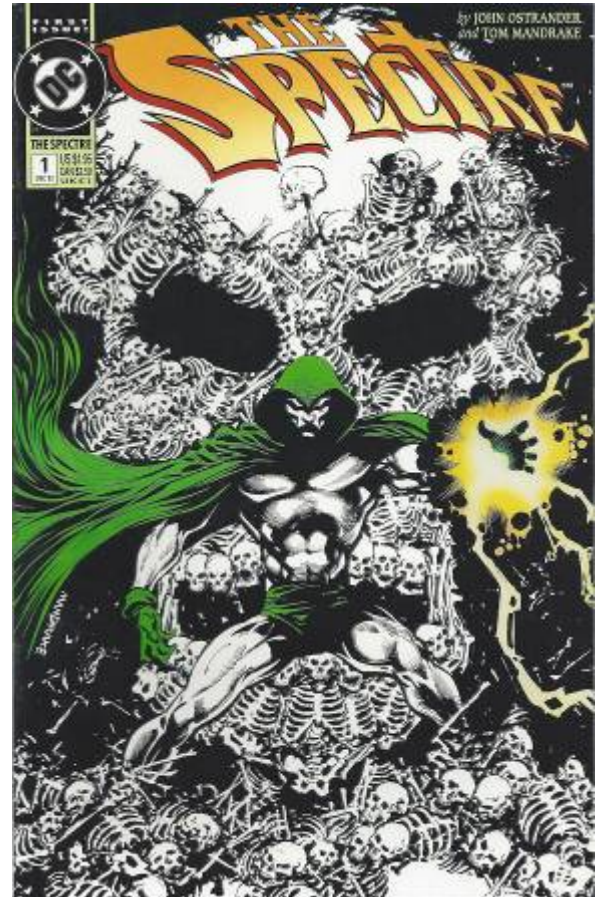


Figura 38- *Spectre* #1, Tom Mandrake, 1992.

Pontos de intensidade unem os quadros na construção da cena contínua em *Gasoline Alley* de Frank King, com a ambiguidade entre continuidade de deslocamento dos personagens e corte sobre a cena (Figura 39). Pontos notáveis também podem ser unificados por alongamento de linhas entre quadros: há uma quebra da linha na passagem ao outro quadro, mas há a possibilidade de sugerir novos caminhos ou quebras, como se dá nos quadrinhos-projetos de design de Chris Ware (Figura 40) e nas sugestões de direção do olhar através do movimento dos personagens nos quadrinhos de Jack Kirby, que nem sempre sugerem o fluxo narrativo convencional (Figura 41).

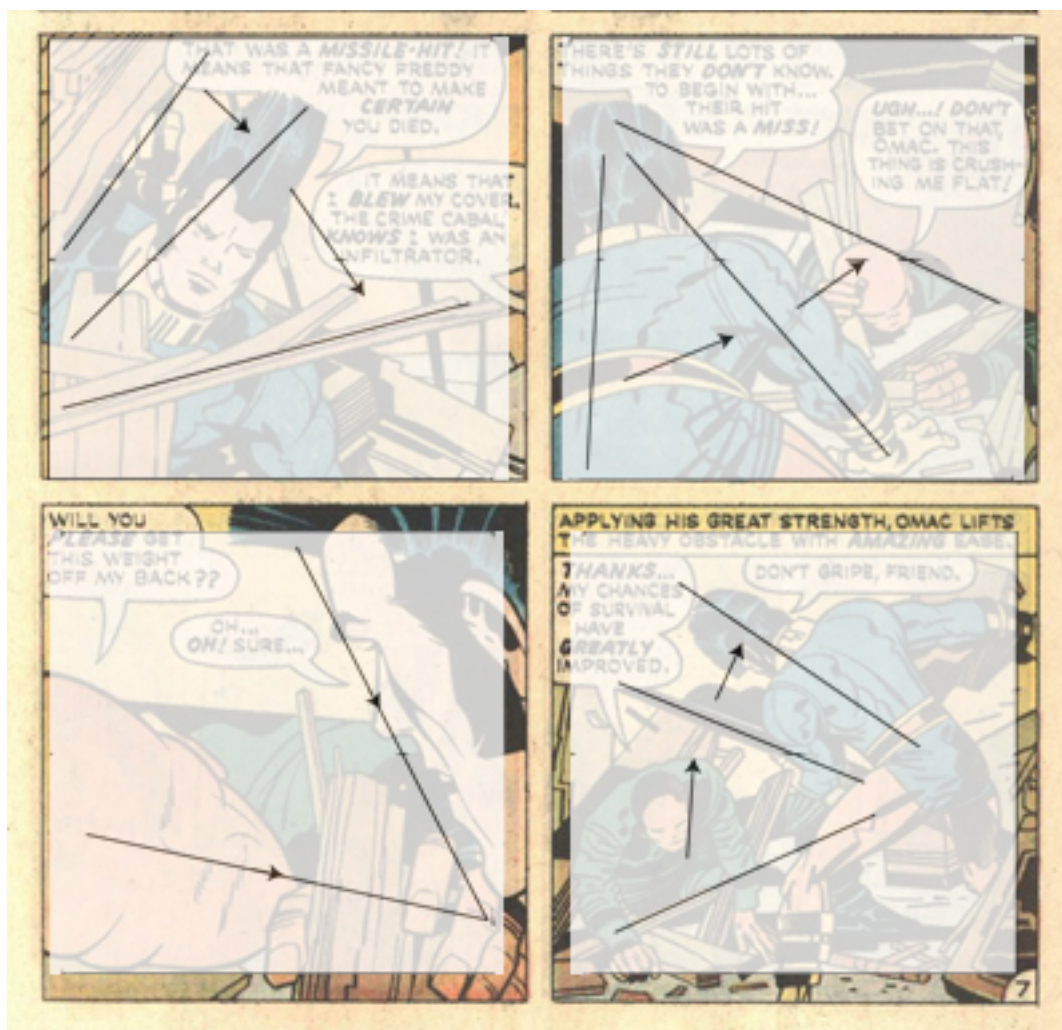


Figura 41- Linhas de força em Jack Kirby, Fabio Silva, 2010, p. 244.

Nos quadrinhos, não há o plano-sequência do cinema, pois os quadros são sempre cortados por espaços em branco. A *splash page* dos gibis e a grande imagem sinóptica do jornal seriam o mais próximo de um plano-sequência, que assegura “uma espécie de paralelismo de vetores orientados diferentemente [mas que mantém suas diferenças], e constitui assim uma conexão entre pedaços de espaço heterogêneos, conferindo uma homogeneidade muito especial ao espaço assim constituído” (DELEUZE, 1983, p. 238-241). Assim, traça-se a linha quebrada, sinal de uma ou várias linhas de universo. “Cada um de nós tem de descobrir a sua linha de universo, mas só a descobrimos traçando-a, fazendo seu traçado enrugado” (Ibid). Quando um mundo de miséria destrói as linhas de universo só resta a elas se transmutar em linhas de fuga, com um ato de “desaparecer” que “tornou-se pura intensidade de presença” (Ibid).

A página de quadrinhos com as transições entre quadros mais livres da lógica linear da sequência narrativa dos quadrinhos - como aspecto a aspecto e non-sequitur, apresentados por

McCloud em *Understanding Comics* (1993) (Figura 42) - pode trazer bons exemplos de quadros expressivos e heterogêneos.

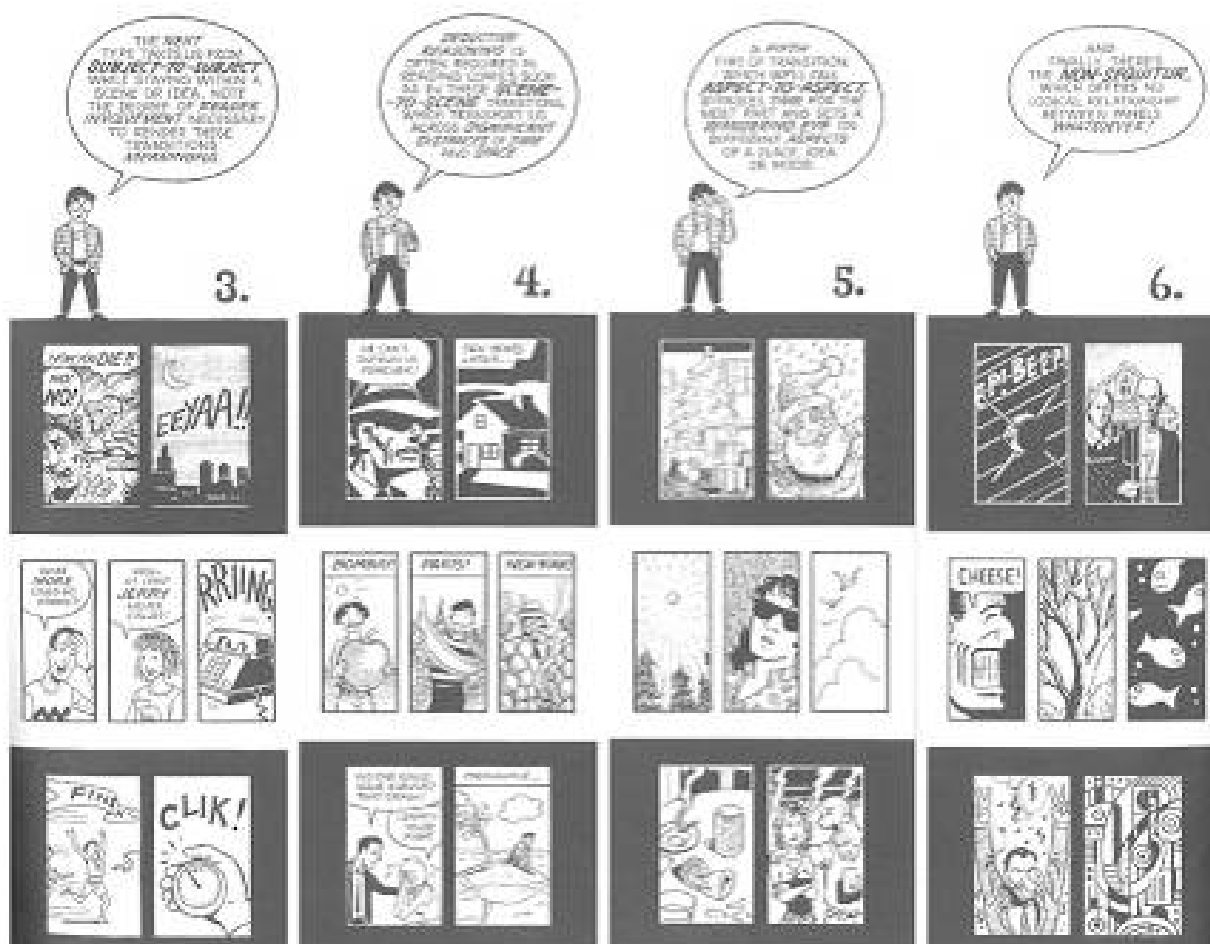


Figura 42- Transições entre quadros, Scott McCloud, 1993.

O terceiro (“tema a tema”) e o quarto tipo (“cena a cena”) de transições, junto com o segundo (“ação a ação”), seriam de acordo com McCloud (Ibid, p. 76), onde as coisas acontecem de forma “concisa e eficiente”. Contudo, não é uma regra geral, pois combinações de “ação a ação” com “tema a tema” também marcam os quadrinhos experimentais de Art Spiegelman *Real Dream* (Figura 43). Diferencia-se dos quadrinhos americanos, pois esses se baseiam em uma maior quantidade de transições entre ações. Mostra também que a expressividade poderá ser veiculada mesmo nestes tipos de transição. Em *Real Dream*, temos um reflexo no cartum de Saul Steinberg que se desvincula do orgânico através do auto-ilustração do próprio desenho. Em Spiegelman, o distanciamento do orgânico se dá também em relação ao fluxo narrativo, com uma reflexividade infinita de personagens-dedo, temas que roubam o foco para si, em ações surreais.

Para transição de “cena a cena”, quando somos transportados através de longas distâncias espaço-temporais, temos outro exemplo de Art Spiegelman, *Maus*, e também *Persepolis* de Marjane Satrapi (Figura 44). O heterogêneo marca as passagens que se dão em saltos ou explosões em direção a outros lençóis, com uma contaminação entre os tempos.



Figura 43- *Real Dream*, Art Spiegelman, 1975.



Figura 44- *Persepolis*, Intro, Marjane Satrapi

As transições de “aspecto à aspecto” ocorrem, segundo McCloud (Ibid, p. 78), quando o tempo cronológico é suspenso e o “olho [em uma visão-afecto] pode vagar por diferentes aspectos de um lugar, ideia ou estado de espírito” (Ibid, p. 72), para formar inventários com componentes que fazem parte de uma mesma linha de universo (Figura 45).



Figura 45- *Valentina*, Guido Crepax, 1968.

Em contraste com os quadros que trazem ações e movimentos graduais detalhados (Figura 46), nos grandes espaços de esvaziamento inseridos (Figura 47) - tal qual ocorre com frequência nos mangás -, também temos pontos de intensidade por onde passa a linha de universo na cena.



Figura 46- *The diary of little Ma*, Osamu Tezuka, 1946.

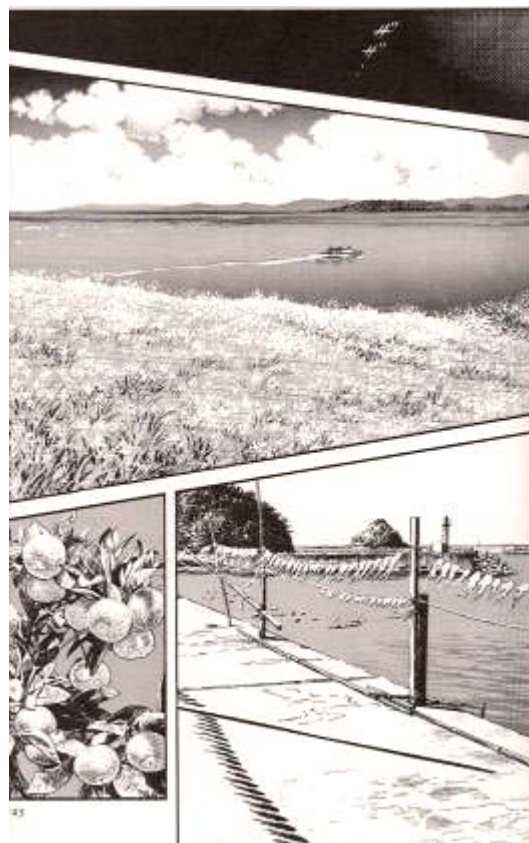


Figura 47- *Slow Step*, Mitsuru Adachi, 1986-1991.

Em alguns quadrinhos de Alan Moore como *Promethea* (Figura 48) ou *Sandman* de Neil Gaiman, os pontos de intensidade estão alinhados com um caráter cêntrico, junto às ideias de velocidade e violência.

Há uma série de motivos ornamentais no norte que, sem dúvida, têm caráter cêntrico, mas também aqui podemos verificar uma diferença marcante em relação a projetos clássicos semelhantes. Por exemplo, em vez da estrela regular e totalmente geométrica, ou a roseta, ou formas sem movimento semelhantes, no norte são encontrados a roda giratória, a turbina, ou a chamada roda solar, todos os padrões que expressam movimento violento (WORRINGER, 1918, p. 53-54) (Figura 49).



Figura 48- *Promethea*, Alan Moore, 1999.



Figura 49- Escultura em madeira, Ornamento da roda giratória, Gótico tardio (WÖRRINGER, 1918, plate IX, p. 53).

Trata-se de uma das figuras do realismo grotesco, a roda, que menospreza a elitização e valoriza o “baixo”, principalmente no âmbito das festas populares. Nos quadrinhos, a Figura aparece desde *Yellow Kid* (Figura 50) e se conservou até hoje, como momento figurativo do conflito e da violência no giro esfumado dos socos e pontapés (Figura 51).



Figura 50- *Yellow Kid*, Richard Oucault, 1896.



Figura 51- *Asterix*, Goscinny e Uderzo, 1959.

Deleuze (2007a, p. 129) também enfatiza a velocidade, a violência e a vida, “que o olho mal consegue seguir”. A linha setentrional

vai ao infinito sem parar de mudar de direção, perpetuamente dobrada, quebrada, e se perdendo nela mesma, ou volta-se sobre si, em um movimento violento periférico ou turbilhonante. A arte abstrata transborda a representação orgânica de dois modos, seja pela massa do corpo em movimento, seja pela velocidade e mudança de duração da linha achatada... Wörringer encontrou a fórmula desta linha frenética: é uma vida,

mas a vida a mais bizarra e a mais intensa, uma vitalidade não orgânica. É um abstrato, um abstrato expressionista (DELEUZE, 2007a, p. 129-130).

O movimento violento do expressionismo segue o percurso da linha setentrional. Worringer foi o primeiro teórico a criar o termo “expressionismo”, e o definiu pela oposição entre o impulso vital e a representação orgânica (DELEUZE, 1983, p. 70).

Deleuze (1983, p. 69) apresenta o mundo estriado do expressionismo⁶³, que envolve a luz “enquanto grau (o branco) e o zero (o negro)” que entram em relações concretas de contraste ou de mistura, uma “série contrastada das linhas brancas e das linhas negras, dos raios de luz e dos traços de sombra...”, como em *Black Hole* de Charles Burns, com sua roda de alucinação, amor, terror e morte. Em uma floresta, temos vestígios da pele que se soltou da carne liberando o que ela tinha conduzido no instante anterior (Figura 52), mas também o operatório-anfíbio, carne-ventre ou o corte-pé (Figura 53). A luz que reflete na carne vai perdendo seu grau à medida que se aproxima o inevitável buraco negro. Com a rapidez de um cuspe (Figura 54), temos uma queda neste buraco sem fundo.



Figura 52- *Black Hole*, Capa, Charles Burns, 1995.



Figura 53- *Black Hole*, Charles Burns, 1995.



Figura 54- *Black Hole*, cuspe, Charles Burns, 1995.

⁶³ Originalmente sobre o cinema expressionista alemão.

A relação entre luz e sombra parece indicar também os conflitos clássicos entre heróis/super-heróis e vilões que caracterizaram as tiras de aventura e os primeiros gibis americanos, no seu enfrentamento em linhas cruzadas, tal qual figura na claraboia da residência do *Doutor Estranho* ou em certas janelas de *Spirit* (Figura 55).

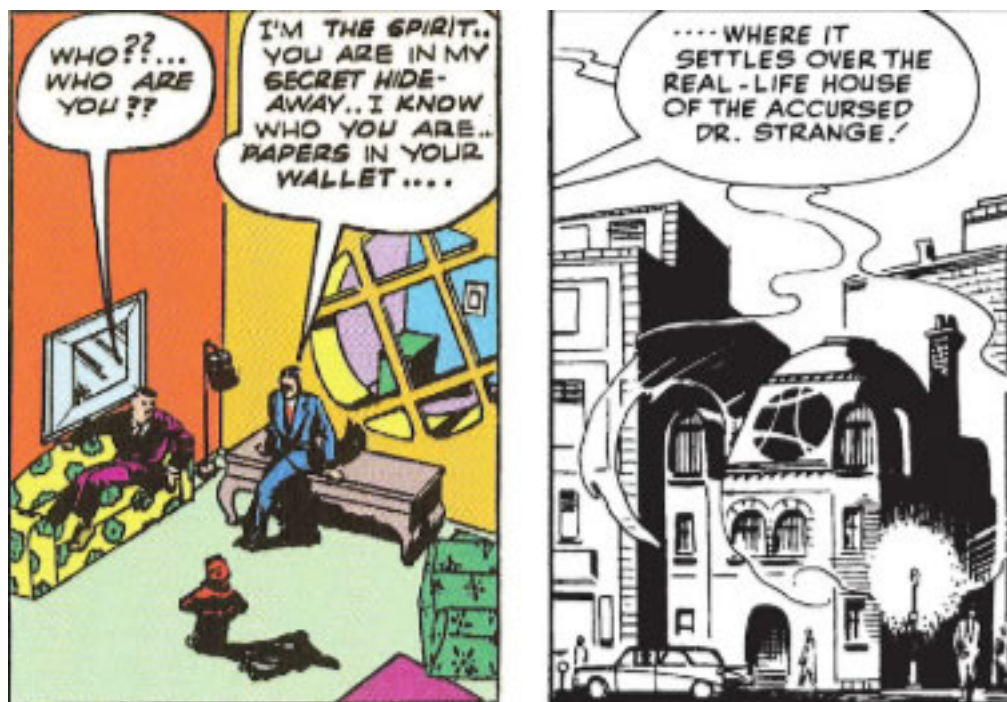


Figura 55- Janelas de *Spirit* (1940) e *Doctor Strange* (1963), Will Eisner e Steve Ditko.

Na *Golden Age*⁶⁴, contudo, a luz dos super-heróis ofuscava os malfeitores com raras variações de grau (Figura 56). Este brilho teve origem no *pulp fiction* (Figura 57) e se espalhou por outras mídias como rádio, TV e cinema. Esta dispersão ocorre até hoje (Figura 58), porém com os novos aspectos da transmidiação que permitiram que o acontecimento do “super-herói ataca” – com seus componentes - se estendesse por diversos suportes.

⁶⁴ Era de ouro dos gibis americanos se refere aos trabalhos lançados entre 1938 e 1950.



Figura 56- *Batman*, Bob Kane, 1939.



Figura 57- *The Shadow*, 1942.



Figura 58- Superman, Supergirl and Flash crossover, CBS Promo, baseado na capa de *Superman* #199.

Contudo, a figura estriada também pode trazer alguns elementos móveis que atuam sobre outros fixos (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 180), o que nos leva não mais a uma distinção estilística clara entre o bem e o mal, mas a super-heróis que se confundem com vilões e personagens sinistros que ganham papel principal. O eixo escuro está fixado e é cruzado por um eixo de luz que varia em grau, geralmente em um nível baixo. Aqui, temos o

panorama da *Dark Age*⁶⁵ dos quadrinhos, marcada pelas cores escuras e televisivas do *Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller (Figura 59), que traz um novo Batman muito mais escuro e violento⁶⁶, e uma Fênix Negra que destrói os *X-men* (Figura 60); seres demoníacos com o *Spawn* de Todd McFarlane (Figura 61), a série *Inferno* na Marvel (Figura 62) e o Personagem Lúcifer em *Sandman* e com série própria (*Sandman* vai até o Inferno); mas também os super-heróis em crise de *Watchmen* de Alan Moore (Figura 63) ou a morte com requintes de crueldade dos membros da *Doom Patrol* de Grant Morrison (Figura 64).



Figura 59- *Dark Knight*, Frank Miller, 1986.



Figura 60- *Uncanny X-men* #135, John Byrne, 1980.



Figura 61- *Spawn* #235, Todd McFarlane, 2013.

⁶⁵ *Dark Age* é uma expressão utilizada por Mark Voger (2006) em seu livro *The Dark Age: Grim, Great and Gimmicky Postmodern Comics* como referência à indústria americana de quadrinhos da década de 1980 e começo da década de 1990. Na *Dark Age*, “anti-heróis violentos se tornaram populares; e o vigilantismo era uma tendência geral” (JEFFERY, 2016, p. 120). Peter Coogan descreve o comportamento dos anti-heróis da *Dark Age* como um colapso do compromisso estabelecido na era de ouro (1938-1950), a “ideia de que um super-herói desinteressadamente serve aqueles que precisam dele, mesmo quebrando o contrato social” (COOGAN, 2006, pp. 225-227).

⁶⁶ Segundo Jeffrey (2016, p. 122), existia nas *Golden Age* e *Dark Age* uma preocupação intensa com um inimigo em comum que levava a um comportamento violento. Primeiro em relação ao fascismo e depois ao crime. Podemos dizer que há não um resgate de uma violência introduzida na estética dos super-heróis da *Golden Age*, mas sua exacerbação na *Dark Age*.



Figura 62- *Inferno*, Marc Silvestre, 1989.



Figura 63- *Watchmen*, Alan Moore, 1986.

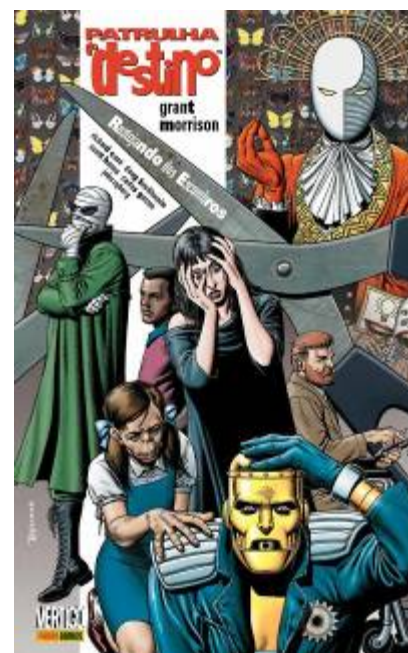


Figura 64- *Doom Patrol*, Grant Morrison, 1989.

Alguns dos lançamentos da *Dark Age* trazem séries mistas “do claro-escuro, a transformação contínua de todos os graus constituindo uma gama fluida de gradações que se sucedem sem parar” (DELEUZE, 1983, p. 67), como nos super-heróis da Marvel que mudam de posicionamento continuamente nas sagas (Figura 65), com variações entre lei e crime, equipes etc.. Personagens trazem faces esvaziadas em percepto e, com sua readequação, brilham; se afundam nas tramas como afectos em seu devir luz ou sombra; mas também são blocos de sensação para além de seus autores, com em *Animal Man* de Grant Morrison, onde temos um conflito explícito entre personagem e autor (Figura 66).



Figura 65- X-men #4, Stan Lee e Jack Kirby, 1964.



Figura 66- Animal Man, Grant Morrison, 1988.

A propagação da luz ou sua queda também foi facilitada no transbordamento de um estilo geral característico dos quadrinhos e da inclusão de técnicas e estilos artísticos externos.

A sobreposição de quatro retículas coloridas da impressão Ben-Day passou a caracterizar os quadrinhos e a cultura pop. Sua inclusão em outros suportes como a pintura mostra as pequenas bolinhas brancas como local de reflexão da luz e, por outro lado, a sobreposição do nível máximo das quatro cores CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto) impede a reflexão em papel fosco.

Com a exclusividade da utilização da retícula em preto e branco, pode-se salientar os contrastes e as misturas do claro-escuro. Quando “quadrinhos reticula”, temos estilos formados a partir de blocos de sensação, que incluem a paisagem e o fundo reticulado - com técnicas externas e concepções do design adaptados ao uso da retícula e do nanquim – na textura do papel; e a carne que brilha no amor ambíguo, que vai de George Herriman⁶⁷ (Figura 67) a Guido Crepax⁶⁸ (Figura 68), passando por Alcides Caminha⁶⁹ (Figura 69).

⁶⁷ George Herriman (1880-1944). Autor de Krazy Kat.

⁶⁸ Guido Crepax (1933-2003). Autor de Valentina e de adaptações de literatura de terror.

⁶⁹ Alcides Caminha conhecido como Carlos Zéfiro (1921-1992). Autor dos “catecismos”, pequenas publicações com artes sequenciais de cunho erótico, distribuídas e comercializadas entre as décadas de 1950 e 1970.

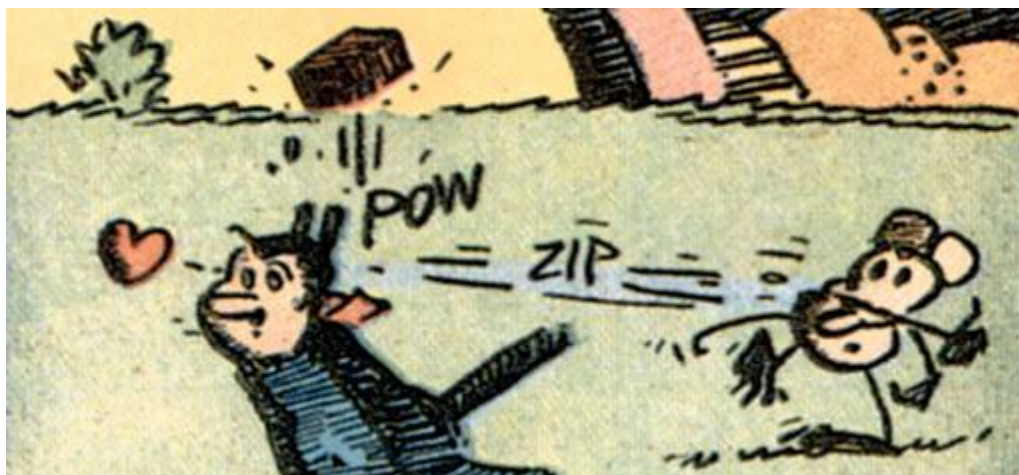


Figura 67- Krazy Kat, George Herriman, 1913.

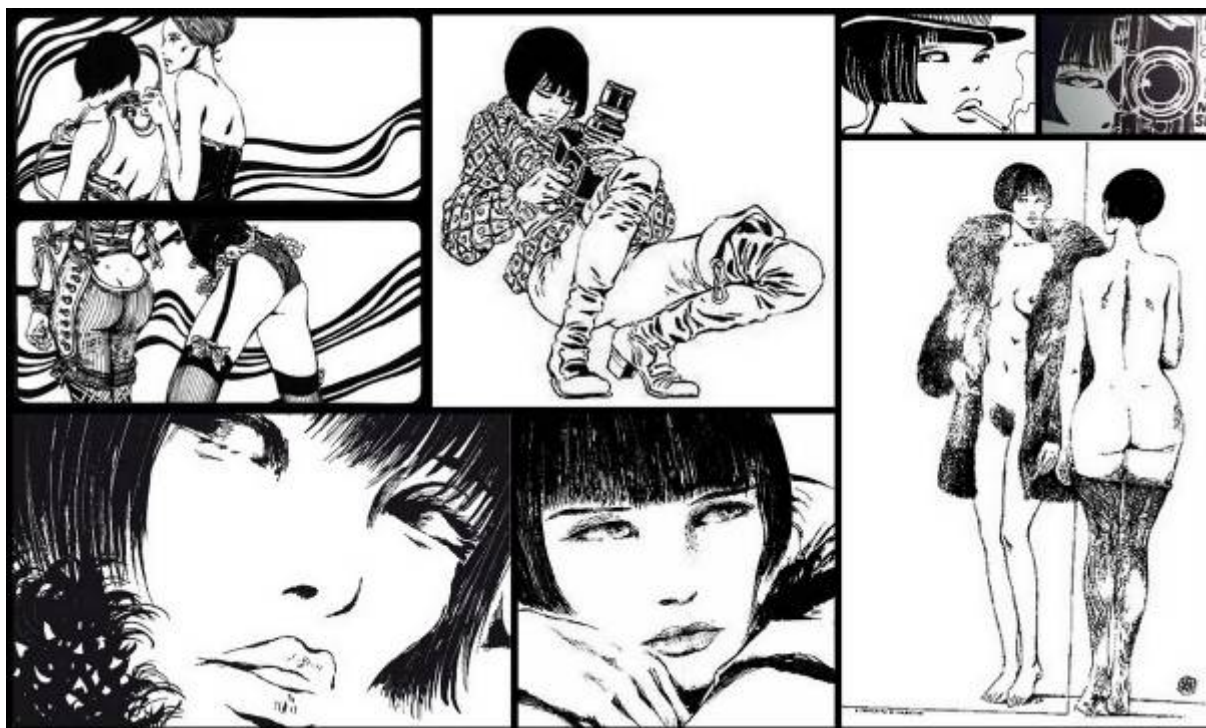


Figura 68- Valentina, Guido Cripax, 1965.



Figura 69- O Deus da sacanagem, capa do livro de Gonçalo Júnior com arte de Alcides Caminha, 2018.

A inclusão de referências à arte nos quadrinhos levou à mistura e à criação de novos estilos, o que também permite a exploração da incidência da luz na materialidade do papel, no caso da *Op Art* em trabalhos de Jim Steranko em *Nick Fury*⁷⁰ (Figura 70) e Michael Allred em *Art Ops*⁷¹ (Figura 71). Na referência de Steranko a Salvador Dali, capa de *Nick Fury: agent of Shield* #7 (Figura 72), temos outra valorização do aspecto sombrio junto a uma abertura para o acontecimento, seja pelo esvaziamento ou pela intensificação.



Figura 70- *Nick Fury, agent of Shield* #4, Jim Steranko, 1968.

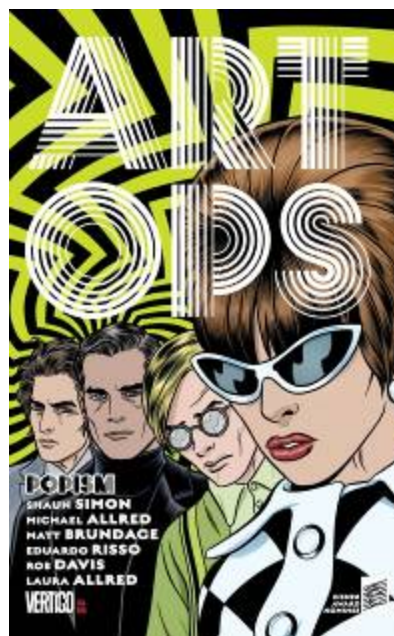


Figura 71- *Art Ops* #2, Mike Allred, 2016.



Figura 72- *Nick Fury: agent of Shield* #7, Jim Steranko, 1969.

Os quadrinhos com um caráter expressionista, quando tratam do devir-máquina do homem, se atêm a uma vida não-orgânica das coisas com a possibilidade de mergulho em uma mistura de elementos enevoados que lhes conferem um aspecto abstrato e uma vivacidade germinativa que parece devorar o personagem, como em *Machine Man*, que é engolido por um monolito e lançado para o infinito (Figura 73).

⁷⁰ Jjim Steranko (1938-). *Nick Fury* com o artista foi publicado entre 1966 e 1968.

⁷¹ Michael Allred (1069-). *Art Ops* foi publicado pela linha Vertigo da DC Comics entre 2015 e 2017.



Figura 73- *Man Machine*, Marvel Comics, 1999.

O personagem Warlock dos *New Mutants* (Figura 74), por sua vez, de uma raça extraterrestre de transmorfos tecnológicos chamada Technarchy, nas mãos de Bill Sienkiewicz, amplia, conforme Jeffrey (2016, p. 141-142), os parâmetros formais para o corpo artificial através de uma massa de linhas e cores.



Figura 74- *Warlock*, *New Mutants*, Bill Sienkiewicz, 1984.

Na *Crise das infinitas terras* da DC Comics também temos efeito da mesma magnitude com a ampliação e expansão da luz (Figura 75), que na verdade é o acontecimento da morte que se encarna como percepto em novas paisagens esvaziadas constituídas por reflexos das tintas que borram e atravessam as páginas vizinhas (Figura 76). É quando a “crise enquadra” os quadrinhos para destruir vários universos com suas linhas próprias, ou melhor, são retirados os planos das terras específicas e tudo é desterritorializado: super-heróis

nômades agora vagueiam por um deserto marcado pela carne morta. O caráter estriado das terras distintas do universo DC torna-se liso com os personagens deslizando desalojados, como espíritos inconscientes perdidos nas trevas, iluminados por uma luz que se tornou opaca. O Anti-monitor da Crise (Figura 77) ativa o que Deleuze (1983, p. 69-70) chama de primeiro Princípio do expressionismo, a presença de uma “vida não-orgânica das coisas, uma vida terrível que ignora a moderação e os limites do organismo”.

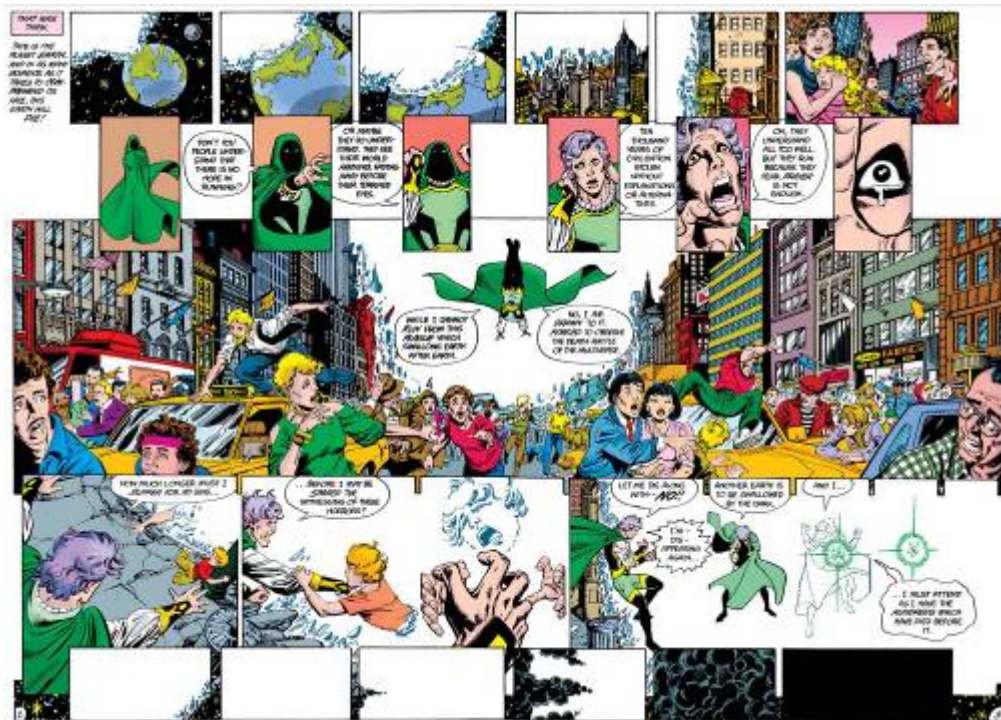


Figura 75- *Crisis on Infinite Earths*, Propagação da luz, Marv Wolfman e George Perez, 1985.



Figura 76- *Crisis on Infinite Earths*, Reflexo das tintas das páginas vizinhas que borram, Marv Wolfman e George Perez, 1985.



Figura 77- *Crisis on Infinite Earths*, Anti-monitor, Marv Wolfman e George Perez, 1985.

Em *Worlds' End*, a fabulação contínua e ininterrupta também rompe com os limites da moderação para envolver todos os personagens na temática. A “morte do sonhar” parece atrair e sobrepor as histórias, como parte de uma série que gira em torno deste acontecimento, onde mergulham todas as coisas em uma mesma contração.

Como eco do primeiro Princípio do expressionismo, no universo de George Carlson (Figura 78), “as substâncias naturais e os produtos artificiais, os candelabros e as árvores, a turbina e o Sol [também] não têm mais diferença” (DELEUZE, 1983, p. 70). Tudo é assustador: “um muro que vive, utensílios, os móveis, as casas e seus tetos que se inclinam, se apertam, espreitam ou tragam. São as sombras das casas que perseguem aquele que corre na rua”. Aqui, temos uma vitalidade “como potente germinalidade pré-orgânica, comum ao animado e ao inanimado,... uma matéria que se eleva até a vida e... uma vida que se entorna em toda a matéria”. O expressionismo se utiliza de “um movimento violento que não respeita nem o contorno nem as determinações mecânicas ortogonais; seu percurso é o de uma linha perpetuamente quebrada”. A linha decorativa “gótica ou setentrional” passa em ziguezague entre as coisas, ora as arrastando para um sem-fundo em que ela própria se perde, ora as fazendo turbilhonar num sem-forma em que ela se debate em “convulsão desordenada”.

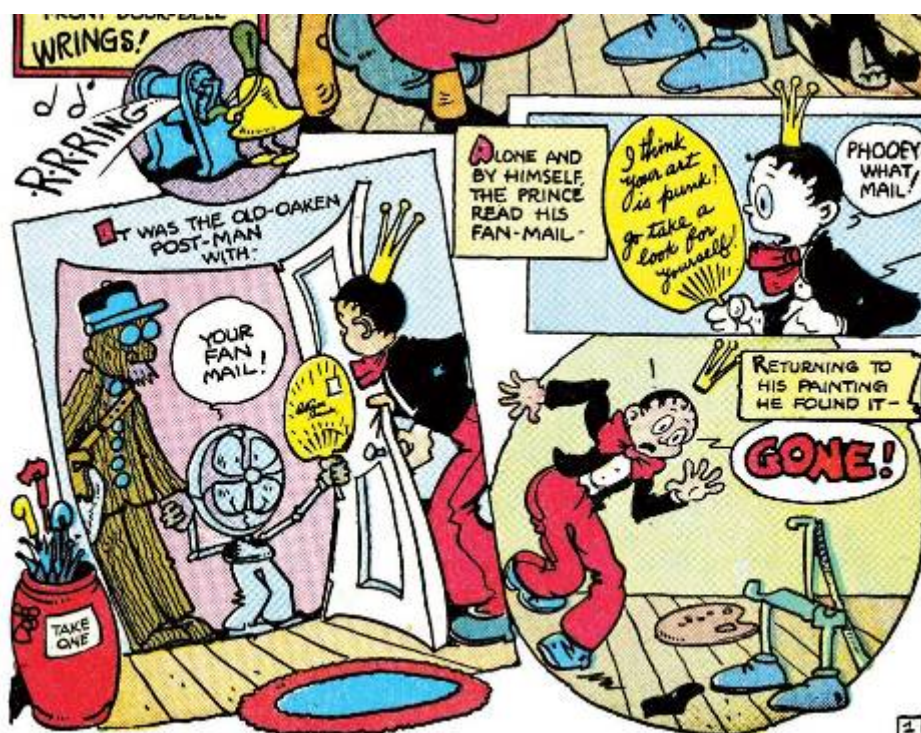


Figura 78- *The pie-face prince of Pretzleburg*, George Carlson, 1946.

A geometria é liberada das coordenadas que condicionam a quantidade extensiva. A geometria gótica

constrói o espaço em vez de descrevê-lo: que não procede mais por metrização, mas por prolongamento e acumulação. As linhas são prolongadas além de qualquer medida até seus pontos de encontro, enquanto seus pontos de ruptura produzem acumulações. A acumulação pode ser de luz ou de sombra, como os prolongamentos pelas sombras ou pela luz. É uma geometria perspectivista violenta, que opera por projeções e por discos de sombras, com perspectivas oblíquas (DELEUZE, 1983, p. 70-71).

Os personagens que exprimem a intensidade desta vida não-orgânica são os personagens do gótico do terror que se popularizaram nos quadrinhos. “Fundiu-se o mecânico e o humano, mas desta vez em proveito da potente vida não-orgânica das coisas” (DELEUZE, 1983, p. 71). Autômatos que se arrastam pelo mundo dos vivos, como zumbis, golems⁷² e Frankenstein⁷³, ainda muito frequentes, deram lugar nos quadrinhos àqueles que perambulam no mundo dos sonhos, como *Little Nemo* (Figura 79) e personagens de *Sandman* como Corinthian (Figura 80).



Figura 79- *Little Nemo in the Slumberland*, Winsor McCay, 1905.



Figura 80- *Corinthian*, Neil Gaiman, 1989.

A força infinita da luz “opõe a si mesma as trevas, como uma força igualmente infinita, sem a qual não poderia se manifestar. Ela se opõe às trevas para se manifestar” (DELEUZE, 1983, p. 68). Trata-se de uma oposição infinita (se fosse dualismo ou dialética, envolveria uma totalidade orgânica). “A imagem visual divide-se, portanto, em duas segundo uma diagonal ou uma linha dentada” (Ibid), de modo que a restituição da luz, como diz Paul Valéry (1920), “supõe uma pálida metade de sombra” (“*Suppose d’ombre une morne*

⁷² O Golem dos séc.XVI e XVII é uma lenda que envolve originalmente um homem de barro criado por um rabi para proteger o gueto de Praga. Com a modernidade, ganha o caráter de figura atemporal e representativa do mecanismo constante da máquina, e de seu automatismo cada vez mais inteligente. Na Marvel ganhou algumas versões com variações da lenda original em título original na revista *Strange Tales* #174 de 1974 e participação na revista dos *Invaders* #13 de 1977.

⁷³ *Frankenstein* de Mary Shelley, original de 1818.

moitié”). Trata-se não só de uma divisão da imagem ou do plano,... “mas também de uma matriz de montagem”, que, em *Worlds’ End*, opõe a opacidade da taverna à luminosidade das narrativas internas.

Essas narrativas internas luminosas tem o movimento “desencadeado... a serviço da luz, para fazê-la cintilar, formar ou deslocar estrelas, multiplicar reflexos” (DELEUZE, 1983, p. 67). A luz é “como um poderoso movimento de intensidade, o movimento intensivo por excelência”.

O instante aparece aqui... como aquilo que apreende a grandeza ou o grau luminoso em relação ao negro. Por isso o movimento intensivo é inseparável de uma queda, ainda que virtual, que exprime apenas esta distância do grau de luz até zero. Só a ideia da queda mede o grau até onde sobe a quantidade intensiva, e, mesmo em sua maior glória, a luz da Natureza cai e não pára de cair. Portanto é preciso também que a ideia de queda se realize e se torne uma queda real ou material nos seres particulares. A luz tem apenas uma queda ideal, mas o dia, este, tem uma queda real (DELEUZE, 1983, p. 68).

Nas aventuras do *Lanterna Verde* (Figura 81), temos a Lanterna e o anel como aqueles que possibilitam o carregamento de energia no momento de invocação do compromisso moral do super-herói. “No dia mais claro, na noite mais escura, nenhum mal escapará a minha visão! Que aqueles que adoram o poder do mal, temam o meu poder... luz do Lanterna Verde!”. Na versão do personagem na era de Prata desenhada por Gil Kane, temos o percepto com a intensificação da luz que corresponde à queda, no desligamento do sensorio-motor.



Figura 81- *Green Lantern #1*, Gil Kane, 1960.

Nos contrastes de branco e de negro ou nas variações do claro-escuro, dir-se-ia que o branco se cobre e que o negro se atenua. Como dois graus captados no instante, pontos de acumulação que corresponderiam ao surgimento da cor na teoria de Goethe:

o azul como negro clareado, o amarelo como branco obscurecido... Goethe explicava precisamente que as duas cores fundamentais, o amarelo e o azul, como graus eram captadas num movimento de intensificação que, de ambos os lados, era seguido por um reflexo avermelhado. A intensificação do grau é como o instante elevado a segunda potência, expressa por esse reflexo. O reflexo brilhante ou avermelhado acompanhará todos os estágios da intensificação — irização, reverberação, cintilação, incandescência, halo, fluorescência... Com efeito, Goethe mostrava que a intensificação de ambos os lados (do amarelo e do azul) não se contentava com os reflexos avermelhados que os acompanhavam como efeitos crescentes de brilho, mas culminava num vermelho vivo como terceira cor que se tornou independente, pura incandescência ou flamejamento de uma luz terrível que queimava o mundo e suas criaturas. Como se a intensidade finita recobrasse agora, no ápice de sua própria intensificação, um fulgor do infinito de onde se tinha partido. O infinito não parara de trabalhar no finito que o restitui sob essa forma ainda mais sensível (DELEUZE, 1983, p. 71-72).

Trata-se dos momentos do sublime: espírito do mal que queima a natureza inteira, como Thanos (Figura 82), ao presentear a destruição de tudo a sua amada morte. Parece intensificar toda a pressão e a violência que fervilha na vida não-orgânica das sombras, com uma luz potente que o destaca ao surgir das entranhas do descarnado, o que lhe confere onipotência. Para além de sua forma achatada na página dos quadrinhos, o bloco de sensação parece abrir as portas para sua transmediação em outros suportes. Em *O homem que nunca sorria* de Basil Wolverton (Figura 83), sem a pretensão de dominar toda a raça humana, mas como uma visão-afecto aterrorizante no instante quando se “vampiriza vítima”. Na superfície da cabeça há um halo brilhante, que, pela intensidade, poderia ser vermelho e marca o ato supremo de saciar sua fome. A face não é a face esvaziada do percepto, mas sim um rosto carregado de expressividade e também o afecto devir-morcego do homem. Agora, “vampiro ri”.



Figura 82- *Thanos*, Marvel Comics, 2018.



Figura 83- *The man who never smiled*. *Weird Mysteries* #4. Basil Wolverton, 1953.

1.6 Conceito de quadrinhos

Os quadrinhos não são estritamente expressionistas enquanto movimento artístico específico, apesar de grande parte de sua força no começo da década de 1950 advir do gótico e do terror. Os quadrinhos são expressionistas talvez por terem incorporado um viés fantástico que os caracteriza em uma mancha gráfica estriada contínua, onde as forças insensíveis são as mais presentes.

Com a força do humor, retículas coloridas e o canto do balão, temos tudo para formar o conceito de quadrinhos.

O humor dos traços dos quadrinhos passa tanto pela inércia como pela velocidade e brilha nestas forças não orgânicas quando a sensação é conclamada a participar da experiência estética. Direciona a obra então para os afectos com as visões dos personagens perdidos e mal-ajambrados que em seus caminhos quebrados só podem nos levar ao riso.

Perceptos, por sua vez, estão junto às bolinhas das retículas infinitamente pequenas que se articulam nos espaços finitos delimitados das cores individuais, para permitir o escoamento do humor em espaço aberto. Como se ele pudesse ser disperso a céu aberto e se articulasse mesmo nos agrupamentos de retícula que decepcionam a tonalidade esperada levando a matizes inusitadas, quando se “colore humor” ou deixa que o “humor colore”.

Uma dessas bolinhas pode então crescer e se tornar tão grande que poderá conduzir um texto em sua parte interna. Seu devir balão ou legenda fica estampado no afecto, ao invés de seu esvaziamento anterior no percepto característico de profundidade cor. A materialidade da cor da impressão Ben-Day ganha destaque na forma geométrica antes imperceptível. Ao crescer, a cor mesma poderá ser descartada para emergência de um espaço em branco de absorção de luz para condução da fala de um personagem.

Balão se torna inseparável do personagem em seu próprio exprimível “personagem-fala”, que ecoa no estado de coisas correspondente, mostrando uma breve verdade, que, contudo, é descartada nas separações entre as duas partes.

Um balão autônomo é quase um personagem em si mesmo. Com seu caráter figurativo se funde à sensação e parece ganhar independência. Novos exprimíveis podem ser efetuados como “balão gela” ou “balão pensa”, que ecoam nos desenhos correspondentes, mas como acontecimentos não devem ser confundidos com os estilos materializados nos quadrinhos. Estão localizados na superfície.

Os quadrinhos têm uma força de coesão interna ligada à sua forma externa. Contudo, quando a abertura para o acontecimento se dá de forma mais prolongada, temos a possibilidade de sua incorporação efetiva, com uma mudança física de fato. Assim, “revista enquadrinha”, “gráfica novela” ou “quadrinhos digitaliza” foram assumidos com o passar do tempo pela persistência, quando foi possível ampliar estilos e transmitir novos tipos de sensações.

O conceito de quadrinhos é algo contínuo no plano de imanência, mas traz a sobreposição de seus componentes, como seus fragmentos. Porém, estão intrinsecamente relacionados. Podem nos sobrevoar ou à superfície dos corpos. Todavia, como conceitos do acontecimento, são incorporais.

O Conceito “Enquadrinha histórias” é um acontecimento que nos convoca infinitamente, mas tem seus componentes bem delimitados de forma finita, sua consistência. Como objeto significado, também sobe e desce em cima de seus componentes, o que permite a emergência de uma série de conceitos a ele vinculados como “sequencia quadrinhos”, “enquadra balões” ou “destaca onomatopeias”.

Por ter seus componentes considerados como conceitos, pode-se dizer que o conceito de histórias em quadrinhos bifurca nesses outros conceitos. Sobre o balão e a simbologia figurativa, provavelmente teremos de considerá-los como componentes quase exclusivos dos quadrinhos, mas os outros não. O “quadro” tem uma grande abrangência e utilização em áreas diversas como cinema, artes plásticas, pesquisa etc. Os “personagens” estão presentes em artes performativas e os “desenhos” em grande parte das artes gráficas.

Seus componentes mudam com o passar do tempo ou são remanejados. Os diálogos, por exemplo, já vinham sendo aplicados em legendas - prática que continuou a ser realizada em charges e cartuns - e foram rearrumados nos balões dos quadrinhos. Os balões, por sua vez, mudaram muito com passar do tempo nas artes sequenciais.

A coexistência destes componentes em torno do conceito de histórias em quadrinhos se deve à necessidade de atender a problemas específicos de apresentações de conteúdo. Como dialogar com o público em uma mídia impressa de grande alcance? Como auxiliar as vendas neste suporte? Como enquadrar o conteúdo? Como transmitir uma sensação nestas condições?

As soluções não são imediatas e nem contínuas. Foram realizadas muitas experimentações e também distanciamentos dos objetivos iniciais, o que levantou novas

questões. Quadrinhos é arte? Como pensar a estética dos quadrinhos? Deve-se manter a expressividade, o representacionismo ou a abstração?

Uma mudança do foco do conteúdo também supõe modificações gerais drásticas e apoios externos. Como tratar os originais? Como comercializar as obras em novo contexto? Como proteger os direitos dos artistas?

A transmediação abre um leque de outras questões. O conceito de “enquadrinha histórias” bifurca sobre outros conceitos como “enquadrinha videogame” e “enquadrinha cinema” para auxiliar na resolução de problemas conectáveis. Como transpor quadrinhos para videogame ou cinema? Como ampliar os conteúdos via transmediação?

Em meio às modificações intensas contínuas e quebras em novas direções - o que aponta mais uma característica expressionista -, os componentes vão sofrendo alterações como afectos que marcam os quadrinhos como o devir tipográfico do balão no meio digital ou o devir Ben-Day da obra de arte.

1.7 Componentes dos quadrinhos

Os componentes básicos que passaram a ser utilizados a partir do começo do século XX são o balão, legendas, letreiramentos manuais, quadros, onomatopeias, simbologia figurativa e cor. A página e a tira de quadrinhos trazem diversos quadros montados espacialmente. As lacunas entre estes quadros são espaços de esvaziamento e de devir.

Dentro de cada quadro, temos paisagens, que podem variar muito em termos de complexidade, como pano de fundo de textos e componentes dos quadrinhos. O texto geralmente é disposto no interior das legendas ou dos balões, nas onomatopeias e simbologia figurativa. Estes últimos estão presentes como reações aos (ou dos) personagens e eventos que ocorrem nas imagens. As onomatopeias são figuras sonoras com uma expressão de intensidade ao mesmo tempo verbal e pictórica. Fazem no desenho “o mesmo ruído que faz o objeto que se quer nomear” (De Brosses, 1765, p.9); e os símbolos figurativos são construídos por pequenos sinais que denotam emoção e movimento, auxiliando na expressividade nos quadrinhos.

Para o texto, consolidou-se o uso de um letreiramento manual no começo do século XX. Porém, nas artes sequenciais dos séculos anteriores e no século XX utilizou-se também uma tipografia mecânica e, no final do século XX, uma tipografia digital.

Todos estes recursos visuais e textuais entremeados ganham vivacidade. Funcionam

como quase-causas no processo de criação de exprimíveis na superfície dos corpos. O que se diz? O “texto enquadra” e o “balão branqueia” a cena ou “balão escurece” no caso de *Sandman*.

Os componentes assumem formatos diversos de acordo com seu universo ou linhas de universo criadas. Aspectos culturais e tecnológicos, personagens e histórias distintas podem influir no processo. O balão pode sofrer modificações para intensificar a sensação e a fala ou pensamento veiculado, e participar da série que compõe o personagem, formando o seu nexo. As legendas raramente aparecem em suportes diferentes das caixas com linhas ortogonais. Contudo, em certos casos, podem ser veiculadas através de algum objeto da cena, como podemos perceber em exemplos de trabalhos de Will Eisner (Figura 84), em uma simbiose onde a figura se transforma em uma peça a serviço de outra máquina.



Figura 84- *Spirit*, Will Eisner, 1940.

O letrramento e a tipografia manual podem variar bastante em uma mesma história dependendo dos estilos empregados pelo letrista e autor - que geralmente sugere seu direcionamento. Contudo, existe um padrão adotado no século XX com letras maiúsculas - o que ocorre em grande parte das publicações - e variações de estilo para contrastar certas palavras-chave ou textos dispostos em balão e legenda. Com a tipografia digital, o padrão manual continuou a ser seguido com sua emulação, porém com uma maior consistência em termos de formatos das letras individuais. Certos problemas de *Kerning* persistiram.

Com as tiras de jornal, os quadros assumiram um formato estriado, padronizado e constante para conduzir as histórias. Contudo, certos artistas inovaram na sua aplicação, com um caráter expressivo em articulação com a cena e a paisagem, que lhes emprestava seu

contorno, para proceder de forma paralela⁷⁴ à narrativa ou à piada. Uma variação nos tamanhos dos quadros passou a ser uma prática comum a partir das décadas de 1960 e 1970 (SILVA, 2010).

As onomatopeias não seguem um padrão específico. Talvez sejam os recursos visuais com um caráter mais livre das histórias em quadrinhos. Por isso, são as que carregam maior grau de expressividade. Contudo, utiliza-se com frequência uma tipografia pesada, geralmente acompanhada por outros tipos de grafismo.

A simbologia figurativa também é um recurso utilizado com bastante liberdade, porém existem certas convenções associadas aos sentimentos mais recorrentes, como “pequenas estrelas” para designar a dor ou “agrupamentos de linhas paralelas” para indícios de movimento na cena.

Trataremos aqui com maiores detalhes destes componentes dos quadrinhos: balão, tipografia, onomatopeias, simbologia figurativa, quadro e cor.

1.7.1 Balão

Pode-se conceber o balão não apenas como um espaço compacto fechado, que delimita zonas heterogêneas, mas de onde, após articulações entre os corpos emergem múltiplos incorpóreos, a partir das quase-causas presentes nos corpos-palavra e corpos-imagem misturados internamente e em seu entorno. O balão é mais um corpo misturado ao fundo, com uma forma geralmente elíptica, localização no interior ou fora do quadro com cor branca, borda com linhas que variam de espessura e a pressuposição de uma fonte emissora associada com a qual também forma um efeito de superfície. Pode chamar a atenção, manifestando-se por sinalização, e indicar a presença de um personagem no meio do quadro. É um dos elementos da página que exige um olhar prolongado, em função dos conteúdos diversos que conduz, o que resulta em pausas no movimento através da página. A leitura, considerando estritamente o texto em sequência, pode ser delineada através das posições relativas dos balões, personagens por ele indicados e imagens. Contudo, eles também compõem redes instáveis de exprimíveis, intensidades e blocos de sensação que não podem ser ignorados, pois comprometem o fluxo narrativo ao se remeterem ao devir.

⁷⁴ “Evolução paralela” entre organismo e meio, foi a expressão utilizada por Deleuze e Guattari para pensar o devir cruzado entre certas realidades heterogêneas. “Entre organismo e meio há esse efeito de dupla captura em que cada um dos termos se torna componente do domínio interativo do outro, encontrando aí a ocasião de mudanças da sua estrutura” (PASSOS, 1992, p. 278).

Para Groensteen (1999, p.69, 79-80), o balão seria o protocolo determinante exclusivo dos quadrinhos. Talvez seja apenas um deles, que disputam o espaço e a atenção entre outros componentes da página. Tem um ritmo próprio que se sobrepõe àquele dos quadros, com uma articulação dupla com o texto localizado em seu interior e a posição do personagem.

Fresnault-Deruelle (1972, p.29) também se atém à importância espacial do balão. Explicita sua diferença em relação aos filactérios e mostra que o balão não está preso a um formato fechado. O modo como Gasca & Gubern (1988, p.422) percebem o balão confirma os anteriores ao indicar o balão como recipiente simbólico que contém as falas dos personagens falantes, o “locugrama”. Em relação ao filactério, Gasca & Gubern não indicam uma diferença como Fresnault-Deruelle, mas um parentesco com o balão. Mostram também sua capacidade de descrever um estado de ânimo do personagem, sendo assim um “sensograma”.

Em seu estudo sobre o balão, Benayoun mostra suas várias possibilidades e multiplicidade: “quadrados ou arredondados, os balões se insinuam entre as pranchas com uma dinâmica livre, explorando domínios negligenciados da linguagem, como a onomatopeia e efeitos sonoros” (1968, p. 29). Diferencia o balão de pensamento:

o balão puramente mental pode evocar para o leitor um personagem que medita, enfoque totalmente cerebral de um desejo ou sentimento, ... de um cálculo complicado ou de um plano cuidadoso. O balão faz tempestades sobre o crânio... e desnuda o intelecto do pensador em um *striptease* cortical (Ibidem, p. 36).

Para Gasca & Gubern (1988, p. 422-479), o balão de pensamento seria o “pensigrama”.

Discute-se também sobre as múltiplas origens possíveis para o balão. Eisner aponta uma relação com a fumaça, o que parece figurar na denominação dos quadrinhos na Itália, o *fumetti*. Nos quadrinhos americanos de *Justice*, desenhado por Keith Giffen, temos uma fumaça que sai de fato da boca dos personagens (Figura 85). Talvez seja uma figura com a própria essência do personagem que ao transbordar age como causa junto ao balão/fala/contexto, mostrando como exprimível o “personagem fala”; ou uma contraefetuação do acontecimento que, ao invés de partir para o infinito se manifesta materialmente no estilo tão preciso de Giffen, com o aspecto do devir fumaça de *Justice*. Ecoa nas volutas que saem das bocas dos personagens presentes no Codex Mendocino, transcrito

no século XVI por Don Antonio de Mendoza, onde foram inscritos os anais da fundação da cidade do México em 1324 (BENAYOUN, 1968, p. 23-24) (Figura 86).



Figura 85- *Justice*, Keith Giffen, 1987.



Figura 86- *Codex Mendocino*, Ahuitzotl.

Disponível em

http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Codex_Mendoza

O balão para Fresnault-Deruelle (1972, p.2) é uma palavra feita imagem, nem puramente verbal, nem puramente pictórica, mas ambos ao mesmo tempo. Constrói uma ponte entre palavra e imagem. As palavras, que não estão nem totalmente dentro nem totalmente fora do espaço imagético, não sofrem confinamento semântico conforme indicava Carrier (2000, p. 29). Trata-se de um sistema diferente de signos, que participa do corpo principal de que o trabalho artístico consiste.

Deve-se considerar também que não é obrigatório o uso do balão moderno para veiculação do texto associado à fala dos personagens, como se pode perceber nos trabalhos de Claire Bretécher (Figura 87) e Jules Feiffer (Figura 88), o que, contudo, constituem exceções. Nestes casos, a tendência é que o texto seja disposto em espaços da imagem que aparecem vazios (Groensteen, 1999, p.68). A profundidade do vazio engole o balão com uma força infinita, que também promove a interpenetração de texto e imagem sem a mediação do balão. De outro modo, com a sobreposição do balão à imagem, parte do desenho ficará encoberto.



Figura 87- *Salle Commune*, Claire Bretécher, 1980.



Figura 88- *Optimism*, Jules Feiffer, 1979.

Sobre as sobreposições, temos também os exemplos de Walt Kelly em *Pogo*, onde o balão pode cobrir não apenas parte da cena. Os balões dos personagens de Kelly cortam as falas uns dos outros e impingem seus balões sobre outros balões ou sobre o corpo dos personagens, cobrindo-os (Figura 89, Figura 90). Quando o balão é coberto por objetos, como na Figura 91, temos, segundo Roshell & Starkings (2009), uma máscara.



Figura 89- *Pogo* (BENAYOUN, 1968, p. 40)



Figura 90- *Pogo* (BENAYOUN, 1968, p. 41)

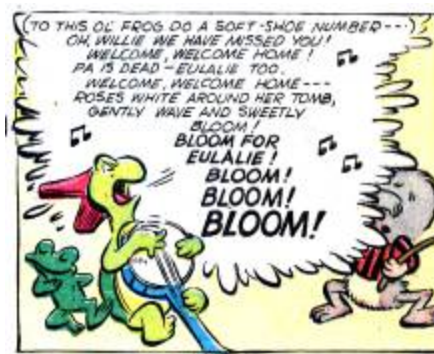


Figura 91- *Pogo Possun* #1, p. 13, Walt Kelly, 1949.

Os balões também podem ter formatos especiais ou incluir qualidades visuais. No devir hecatombe nuclear do pensamento, não haverá mais espaço para nenhuma palavra. Para além da tempestade cerebral (Figura 92) ou de um balão mudo (Figura 93), apenas uma tempestade muda que ao se dissipar poderá permitir que outros afectos rondem o balão. Com a exploração da materialidade da página impressa e dos reflexos das figuras da sensação, o “balão gela” (Figura 94) não necessariamente quando está frio e o “balão floreia” (Figura 95) fora da primavera.



Figura 92- Balão atômico (Benayoun, 1968, p.32).



Figura 93- Balão mudo (Benayoun, 1968, p.32).



Figura 94- Balão glacial (Benayoun, 1968, p.37).



Figura 95- Asterix na Hispania, Goscinnny e Uderzo, 1969.

Toda a expressividade da tipografia ganha nova dimensão junto ao balão, quando este passa a conferir sua iconicidade figurativa ao texto, com motivos figurativos nas bordas ou alternando às palavras. Estes signos podem estar relacionados ou não à série de elementos que compõem o universo do personagem, pontos de expressividade que ajudam a conferir um tom de voz próprio. O “personagem fala” através dos afectos apresentados na obra, um devir icônico da fala, que a intensifica. Como elementos estranhos ao pensamento do personagem, temos os ícones que irão compor o impensável – noosignos.

1.7.2 Tipografia

A tipografia e o letreiramento das histórias em quadrinhos também adicionam sensações ao texto e à fala do personagem com suas curvas e seu caráter informal. Para Will Eisner (apud DePREE, 2011, p. 148), o letreiramento é vital para a arte na medida em que ativa formas insensíveis de forma sutil ou, com uma tipografia pesada, avassaladora.

Graças às novas possibilidades tecnológicas, as linhas se tornam muito mais maleáveis em termos de variações instantâneas (OpenType), mas também mais precisas com as facilidades para a repetição das formas e dos tipos digitais. Além disso, com a popularização

do computador e da editoração eletrônica, temos um favorecimento da expressividade. Contudo, aspectos tradicionais muitas vezes também são resgatados.

De acordo com Nate Peikos (apud WITHROW, 2003), a inspiração para a tipografia nas histórias em quadrinhos provavelmente veio dos letreiramentos manuais de outras manifestações de fora, como, segundo Richard Starkings (2003), logotipos, cabeçalhos, caixas de cigarro, pacotes e sinalização de lojas. Mostra que o estilo tipográfico adotado para as histórias em quadrinhos não se limita a um universo restrito fechado (Figura 96).



Figura 96- P. T. Bridgeport em Pogo, Walt Kelly (BENAYOUN, 1968, p.54).

Com o surgimento dos gibis americanos, nota-se que os artistas realizavam seus próprios letreiramentos ou contratavam especialistas. Os “artistas em geral... conseguiam realizar todas as fases do trabalho: desenhar, finalizar e frequentemente escrever a história e letreirar” (EISNER apud DePREE, 2011, p. 142). O letreiramento, contudo, nos trabalhos de Will Eisner geralmente era deixado para colaboradores⁷⁵. Nos primeiros quadrinhos de *Spirit*, por exemplo, Eisner fazia tudo menos o letreiramento (DePREE, 2011, p. 149). Ele se considerava uma atrocidade como letrista na década de 1940 e na década de 1970 perduravam as autocríticas (BENSON, 2011, p. 31), o que mudou em seus trabalhos posteriores, quando ele também passou a realizar o letreiramento, a partir de *Contrato com Deus*. Deve-se notar, contudo, que as grandes letras em simbiose profunda com a arte, como aquelas das páginas de abertura de *Spirit*, foram todas criadas pelo próprio Eisner.

A dificuldade em encontrar letristas nesta época deve-se ao fato de o trabalho exigir muito do profissional – grande quantidade de legendas e balões que precisava ser preenchida - sem um retorno financeiro adequado.

⁷⁵ Sam Rosen, Ben Oda e Abe Kanegson foram alguns dos letristas veteranos que trabalharam com Will Eisner nas Comic Shops na década de 1940.

Nas Comic Shops a partir das décadas de 1930 e 1940, temos uma equipe trabalhando como uma “linha de montagem”⁷⁶, onde o letrista era um profissional importante na criação do gibi, junto ao artista, arte-finalista e colorista.

O letreiramento era disposto em espaços específicos nos quadros das páginas, em geral sem hifenização. Letristas muitas vezes criavam os diálogos ou legendas antes do desenho para evitar excesso de espaço em branco ou sobreposições⁷⁷. Também foi adotado o formato de caixa alta para facilitar a escrita.

Os letreiramentos das versões das histórias em quadrinhos editadas no Brasil pela Ebal e Rio Gráfica e Editora não mantinham a tipografia utilizada originalmente. Contudo, eram utilizados estilos (negrito e/ou itálico) para diferenciar o texto da legenda e do balão (Figura 97) ou intensificar certas palavras de destaque para compor linhas de universo relacionadas a um tipo de fala ou personagem.



Figura 97- Korak, episódio Senhor de Pal-Ul-Don, Frank Thorne, EBAL, 1973.

A tipografia foi padronizada graças ao uso de máquinas de linotipo (vide Figura 97 acima) com cerca de três ou quatro tipos de fonte diferentes e corpos de 10 a 12 pontos. Só as onomatopeias respeitavam os recursos tipográficos incorporados nas imagens originais. Nos quadrinhos da EC Comics (Figura 98) na década de 1950, a tipografia foi aplicada com o auxílio do sistema mecânico Leroy, baseado no normógrafo (Figura 99).

⁷⁶ Na Comic Shop, “produzíamos conteúdos para revista em quadrinhos da mesma forma que Ford construía carros” (EISNER apud BENSON, 2011, p. 9).

⁷⁷ Eisner (apud YRONWODE, 2011, p. 56) mostra que os tamanhos e limites para o letreiramento em seus trabalhos na maior parte das vezes era previsto nas fases iniciais de rascunho.



Figura 98- *Panic #1, My gun is the jury*, Jack Davis, 1954.

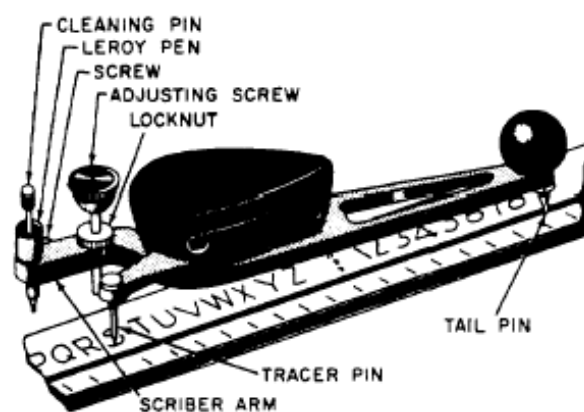


Figura 99 – Sistema mecânico Leroy.

Entre as décadas de 1960 e 1980, os letristas pararam de trabalhar em estúdios para se dedicar como *freelancers* devido à grande demanda de serviços. Atualmente, o panorama é bastante diversificado com autônomos e empresas que oferecem serviços de criação tipográfica. As ferramentas digitais transformaram as artes do letreiramento e tipografia no mundo todo, o que influenciou os trabalhos desenvolvidos nas histórias em quadrinhos.

Apesar de os editores da Marvel terem-se posicionado inicialmente contra a utilização da tipografia digital, toda a linha dos *X-men* passou a ser realizada eletronicamente. No final da década de 1990, as oportunidades de trabalho com letreiramento manual diminuíram muito.

De acordo com Chris Warner (apud THOMAS, 2006), editor da Dark Horse, na década de 1990, à medida que os processos de colorização, produção e pré-produção se tornaram digitais, foi inevitável que o letreiramento também seguisse o mesmo caminho, contaminado pelo germe da tecnologia e empresas como a Comicraft (desde 1992). Artistas e editores passaram a optar pela tipografia digital em função de sua facilidade e conveniência. Letristas criaram fontes específicas para determinados autores, mas logo depois também começaram a desenvolver e colocar no mercado fontes para o uso geral.

Como no começo da indústria de quadrinhos americana, na atualidade existem perfis distintos para os artistas. Certos profissionais como Jim Aparo (1932- 2005), Moebius (1938-2012), Dave Sim (1952-) e Dave Gibbons (1949-) já realizaram diversas fases do processo de desenvolvimento nas histórias em quadrinhos, incluindo o letreiramento das histórias. Porém, outros como Richard Starkings (1962-), Todd Klein (1951-) e Ken Bruzenak (1952-) trabalham muitas vezes exclusivamente com letreiramentos, o que resulta em trabalhos eficientes em termos de legibilidade, considerando os testes minuciosos e ajustes de *Kerning* realizados pelo profissional de design dedicado a esta prática.

1.7.3 Onomatopeias

A palavra onomatopeia vem do grego *onomatopiia*. São corpos específicos que se destacam das páginas dos quadrinhos por sua peculiar expressividade. Formam efeitos com personagens e com o pensamento, mas em suas versões fora das edições originais muitas vezes parecem desconsiderar aspectos específicos das línguas na medida em que não são feitas adaptações. Cada língua tem sua forma específica para designar determinado som e se referir a determinada coisa, mostrando o caráter não universal da onomatopeia. Apenas na língua original, se faz com a voz o “mesmo ruído que faz o objeto que se quer nomear” (De BROSES, 1765, p. 9).

Para Leibniz (1678, n. 14, 20-25), a onomatopeia seria uma forma primitiva de linguagem humana, vozes elementares a partir das quais nasceram inúmeras palavras; e segundo Eco (1970, p. 145), uma transformação de um simples ruído visual com um caráter subjetivo. Relaciona-se às sensações com fonemas de uma palavra que sugerem acusticamente o objeto ou ação: “A impressão da cor vermelha, que é viva, rápida, dura à vista, será muito bem traduzida pelo som ‘r’, que causa uma impressão” no ouvido (o que vale muito mais para as línguas francesa e inglesa, que têm a palavra vermelha começando com “r”, “rouge” e “red”) (ABADE COPINEAU, 1774, p. 34-35). Apesar de a violência intensa do vermelho poder ser intensificada com o som “r”, que em português também está presente junto a outros sons como “v” que sugere velocidade, podemos considerar o vermelho, de acordo com a teoria das cores de Goethe, como a própria intensidade, que transformará qualquer palavra vizinha com a sua sensação.

Indica a incorporação de sons para exprimir certos efeitos, como mostram os exemplos elencados na Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira (1950, p. 473), como “bomba” a partir de “bum” ou o verbo “mugir” a partir de “muuu”. Segundo Grammont (1933, p. 378), ela incorpora os ruídos da natureza ou os lembra de alguma forma, porém “nunca é uma reprodução exata, mas uma aproximação”. Podem ser constituídas por aliteração, ritmo, assonância e rima em duplicações de palavras ou sílabas, como por exemplo, “bibí”, “fonfom”, “tique-taque” ou “cocoricó”. Nem todas as onomatopeias são palavras. Algumas são apenas conjuntos de fonemas que também servem, com sua graça, à visualidade e expressividade.

Segundo Mattoso Câmara Jr. (1968), as onomatopeias são variações de códigos sonoros à margem da linguagem, como a poesia, a linguagem infantil, a linguagem coloquial e a gíria. Encontram-se tanto em escritores antigos quanto modernos, mesmo no tupi antigo. Podem influenciar a cultura popular ou serem influenciadas por ela. A linguagem mais formal utilizada por cientistas, diplomatas e funcionários públicos tem pouco ou nenhum lugar para onomatopeias.

O dever poético da onomatopeia enriquece os quadrinhos com sua espontaneidade que naturaliza os acidentes e efeitos sonoros, que, como parte do destino, são sempre passíveis de ocorrer. As linhas quebradas dos contornos das onomatopeias dos quadrinhos mostram a presença de uma força inorgânica que perpassa e contamina a imagem movimento com um choque de afecção que provoca uma fissura no fluxo quadrinístico. Uma “explosão intensifica” e ativa um ponto mínimo no instante para desdobrar a percepção em memória e matéria. Trata-se de uma cristalização deste movimento duplo, mas também a contraefetuação do acontecimento em uma explosão visual a partir das quase-causas mais intensas.

Os efeitos visuais das onomatopeias das histórias em quadrinhos contaminaram a TV, artes plásticas e propaganda. Suas linhas quebradas podem ser vistas em toda parte. Estendem a linha de universo dos quadrinhos para além de seus limites.

Nas onomatopeias dos quadrinhos, fica claro que uma divisão entre os níveis do texto e imagem é difícil de se sustentar. As sínteses disjuntas entre ambos permitem aproximar cores e linhas quebradas junto a tipografias pesadas, resultando em palavras que explodem como imagens intensas com fragmentos que se dispersam no entorno. Sua aproximação com um verbo relacionado à ação executada e ao estado emocional é apresentada como se a materialização de um efeito incorporal fosse possível.

Como caracterização do som e em relação com os outros elementos da página, as onomatopeias mostram um potencial para o cômico, com a expansão de um movimento para além de seu foco específico, reverberando até os limites do quadro.

Por sua diversidade, existe uma dificuldade em classificá-la em categorias, ou mesmo definir o que seria um padrão para as onomatopeias. No exemplo de *Zits*, temos a onomatopeia “Meh” apresentada de forma irônica, sem ser um som proveniente de uma ovelha e como variação de uma expressão de desdém (Figura 100). Realiza, assim, um desvio duplo da intenção original da onomatopeia.

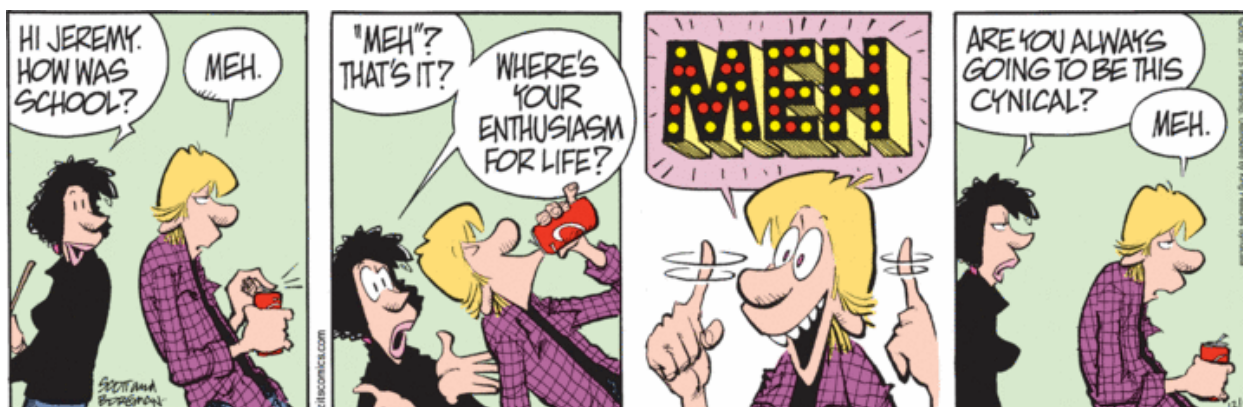


Figura 100- Zits. Exemplo da onomatopeia “Meh”, Jerry Scot e Jim Borgman, 1997.

Podemos traçar uma origem possível para as onomatopeias nos quadrinhos junto à simbologia figurativa (ver próxima seção) que logo em *Katzenjammer Kids* se apresenta como xingamentos com onomatopeias acopladas (Figura 101), conforme constatou Bem Zimmer (2011) em suas pesquisas. Contudo, o caráter plástico excessivo que receberam nos quadrinhos, passou a ser enfatizado apenas mais tarde.



Figura 101- Katzenjammer Kids, Rudolph Dirks, 14/12/1902.

Em histórias em quadrinhos clássicas da década de 1930, como *Príncipe Valente* e *Flash Gordon*, e quadrinhos com caráter de adaptação ou bibliográfico não eram utilizadas onomatopeias, mas nos outros gêneros elas começaram a ganhar algum espaço. Com o surgimento da televisão na década de 1940, segundo Aizen (1997, p. 290-291), os quadrinhos passaram a utilizar onomatopeias para competir com uma saturação de imagens na mídia com onomatopeias. Na década de 1960, os super-heróis atingiram grande popularidade. Com eles, a agressividade, movimentação e dinamismo estavam muito presentes, panorama no qual a onomatopeia passou a ser utilizada com maior frequência. Sua veiculação na série de TV do

Batman da década de 1960 e em outras mídias diversas transformou as onomatopeias em referências visuais para as histórias em quadrinhos.

Com a introdução da onomatopeia dentro do balão, temos uma abertura para a introdução de uma simbologia figurativa complementar (Figura 102 e Figura 103), o que inclui os vaga-lumes ou “pernas de barata”, agrupamentos de três pequenas linhas dispostas de forma arqueada em volta da onomatopeia (ROSHELL & STARKINGS, 2009) (Figura 104).



Figura 102- Asterix, o gladiador, Goscinny e Uderzo, 1964.



Figura 103- As mil e uma horas de Asterix, Uderzo, 1987.



Figura 104- Vaga-lumes (ROSHELL & STARKINGS, 2009)

1.7.4 Simbologia figurativa

Sob uma perspectiva estoica (Brehier, 1908, introdução), temos os corpos como aqueles que agem e sofrem a ação (afetados ou que afetam), com a própria ação como corpo/causa. Graças à força interna de cada corpo que os mantém unidos, temos corpos em movimento contínuo (ativos em essência com uma força/movimento neles mesmo presentes), se desdobrando no tempo e no espaço. A simbologia figurativa, a que Mort Walker (1980) se refere como “emanata”, tenta contraefetuar estes movimentos e os potencializa como outros corpos dentro dos quadros. Frisa a existência de um princípio espontâneo de atividade nos corpos, no interior do quadro e nos efeitos gerados a partir das causas/efeitos presentes.

Como linhas cinéticas, servem de atributos do movimento, como sua intensidade e trajetória. Estas linhas também compõem, com os personagens e objetos, efeitos que mostram a força dos corpos.

Antes de um efeito na superfície ou com uma tentativa de reproduzi-lo, temos, em alguns casos, nos quadrinhos, uma aparente transformação do corpo-objeto sobre a influência da causa do corpo-movimento, que leva ao seu desaparecimento ou a retirada do foco do corpo-objeto, como se pode perceber no canto direito da figura seguinte. Trata-se de uma marca das forças inorgânicas da velocidade e violência rotatórias.

Podemos pensar também na linha de ação/força do personagem como sua unidade, que

mostra sua força interna e as linhas de movimento como corpos que se conjugam com o corpo do personagem quando ele se desdobra no tempo e no espaço.

Anteriores às onomatopeias, a simbologia figurativa já aparece nas primeiras pranchas de *Hogan's Alley* de Outcault em 1895 (Figura 105).



Figura 105- *The Great Football Match Down in Hogan's Alley*, New York World, Richard Outcault, 22/12/1895.

Sua popularização segue em *Katzenjammer Kids* (Figura 106). Posteriormente, temos também sua aplicação como insulto e xingamento, recurso que se popularizara nos quadrinhos (Figura 107). Mostra que, além do movimento, outros atributos visuais servem para criar na ordem da materialidade do desenho sensações junto aos corpos, que potencializarão estados emocionais diversos.



Figura 106- *Katzenjammer Kids*, Rudolph Dirks, 14/12/1902.



Figura 107- *Pato Donald*, Walt Disney, 1936.

1.7.5 Quadro

O quadro confere uma divisão estriada aos quadrinhos. Contudo, temos uma ênfase em um aspecto mais liso se considerarmos a expressão que é delineada em sua superfície. Por ele, passa uma narrativa que se desenrola e uma expressão que se desprende do fluxo.

A borda dos quadros, limite para os conteúdos, que pode simplesmente inexistir, mostra que, com o passar do tempo, houve mudanças que refletem padrões de comportamento e ideais políticos⁷⁸, e estilos específicos definidos desde as artes sequenciais do passado⁷⁹. Espelham-se em molduras das pinturas, com sugestões de estado de espírito, descrições figurativas da cena e mudanças de tempo e espaço. Ecoam no conteúdo das histórias e em aspectos além de seu tempo, mas trazem em si mesmo grande potência para a expressão.

Um aspecto marcante das primeiras tiras em quadrinhos dos jornais americanos é a numeração dos quadros, que indica a continuidade narrativa. Tornou-se prática nas tiras dominicais no começo do século XX após sua introdução no trabalho de Rudolph Dirks (Figura 108), porém deixou de ser utilizado como padrão com a popularização dos quadrinhos.



Figura 108- *Ach, those katzenjammer kids*, Rudolph Dirks, 12/12/1897.

Outros aspectos relevantes incluem as setas, que também auxiliam no direcionamento do percurso narrativo ou na apresentação de infográficos; e o uso de grandes imagens sinópticas, imagens com um caráter multitemporal em um espaço único que foram utilizados em *Yellow Kid* (Figura 109) e depois incorporadas como quadros gigantes nas páginas de abertura das revistas em quadrinhos do final da década de 1930 (Figura 110) e nas *splash pages* das revistas em quadrinhos a partir da década de 1960 (Figura 111).

⁷⁸ Como em *A lenda de Kamui* (1964).

⁷⁹ Incluindo Wilhelm Busch e Ângelo Agostini.



Figura 109- A wild political fight in Hogan's Alley - Silver against gold, Richard Outcault, 2/8/1896.



Figura 110- Speed #15, Shock Gibson, Al Avison, novembro de 1941.



Figura 111- The sensational Captain Marvel, Stan Lee e Gil Kane, 1970.

Numeração e setas buscam organizar o espaço visual com sua delimitação e ordenação. As imagens sinópticas, por sua vez, estão mais próximas de uma simultaneidade com interpenetração dos conteúdos. Em alguns exemplos de Frank King em *Gasoline Alley* (Figura 112), temos uma imagem que rompe com os limites dos quadros individuais e se estendem para os lados, descartando as funções da numeração e da seta.



Figura 112- Gasoline Alley, Frank King, 1940.

Os formatos distintos dos quadros, tanto no trabalho de Rodolphe Töpffer (Figura 113) e Rafael Bordallo Pinheiro (Figura 114) no século XIX, como em *Little Nemo in the Slumberland* (Figura 115) e *Krazy Kat* (Figura 116) no começo do século XX já traduziam uma liberdade de expressão semelhante àquela dos quadrinhos e *graphic novels* modernas.

Figura 121). A partir desta época, a utilização de quadros regulares passou a ser uma constante.



Figura 120- *A wedding in Hogan's Alley*, George Luks, 1897.



Figura 121- *The departure of the wedding party from Hogan's Alley*, George Luks, 1897.

A alternância de encadeamentos de tiras e propagandas em quadrinhos foi uma solução acertada na promoção de produtos. Teve um uso extensivo, estratégico e intencional de confundir o consumidor-leitor – transformando o leitor em consumidor e vice-versa. Assim, as tiras funcionaram como instrumentos de subjetivação em direção a uma ideologia de consumo, tendo em vista o adestramento do leitor e sua preparação como consumidor, através de dimensionamentos corretos dos espaços e do comportamento humano, onde talvez não haja mais distinção entre entretenimento e propaganda. Ambos se fundiram nas páginas dos jornais e, à distância, se remetem mutuamente em uma evolução paralela.

Com a ampliação do mercado e a veiculação dos trabalhos através dos sindicatos, temos variações de formatos controlados em função dos tamanhos dos jornais, exigindo dos artistas e equipes uma adaptação a espaços cada vez menores. A diagramação de forma a viabilizar seu corte no meio e a possibilidade de retirada das linhas do topo e base mostravam a necessidade de versatilidade na produção das tiras para esses novos formatos de jornal. O devir jornal dos quadros é um afecto muito concreto que permeia as tiras e dita os seus formatos.

As relações espaço-temporais, isolamentos com espaços em branco e todo o processo de emergência de exprimíveis nas superfícies são articulados continuamente. Cortes que pontuam a sequência estabelecem limites até onde os corpos podem se articular (que obviamente não são limites para o pensamento). Ao mesmo tempo em que estabelecem limites para as cenas internas e sugerem o tempo de leitura, os quadros como quase-causas podem ser articulados infinitamente com todos os outros elementos da página. Existe um espaço de tempo sugerido pelo autor para o ritmo dos quadros a serem incluídos. Mas também entram em jogo blocos de sensação com encadeamentos que apontam para outros conteúdos que sugerem quebras na continuidade – ecoam nos espaços em branco. Paisagens para além do homem dentro e fora do quadro. Afogado em perceptos e esvaziamentos, as coisas que restaram trarão suas quase-causas de forma muito mais intensa, o que permitirá que os acontecimentos sejam efetuados com maior facilidade.

Na narrativa tradicional delineada pelos quadros, o “quadro regula” de forma efetiva, com um exprimível que marca os quadrinhos constantemente. Indica, de acordo com o estudo sobre a linguagem gráfico-verbal apresentada por Twyman (1985), uma configuração linear interrompida - que se aproxima da série linear estrita de Groensteen (2007) - com sequências de quadros com imagens, a partir de padrões convencionais de leitura⁸⁰ e elementos discretos organizados.

Contudo, os quadrinhos também podem trazer sequências de quadros com ordens ambíguas e deixar opções abertas em termos de estratégias de leitura. Neste caso, assumem, segundo Twyman (1985), uma configuração não linear com visão direta (*non-linear direct viewing*) (Figura 122). Com uma dúvida sobre o ponto inicial de entrada para a leitura, temos o exemplo de *Zig et Puce* (Figura 123)

⁸⁰ Deve-se considerar as diferenças entre línguas. O padrão de leitura dos quadros e páginas dos mangás da direita para a esquerda, por exemplo, é uma influência da língua japonesa.

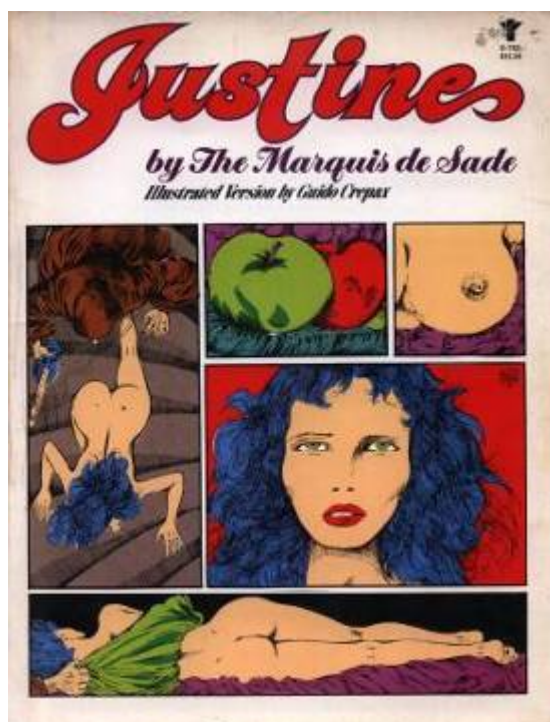


Figura 122- Capa de *Justine*, Guido Crepax, 1979.



Figura 123- *Zig et Puce*, Alain Saint-Ogan, 1925.

Além disso, quadrinhos experimentais como os de Chris Ware ou McCloud apresentam a possibilidade de utilização de configurações semelhantes a listas ou organogramas (Figura 124) que também podem trazer uma direção e caminho de leitura bem definidos (Figura 125) ou com uma direção em aberto (Figura 126).

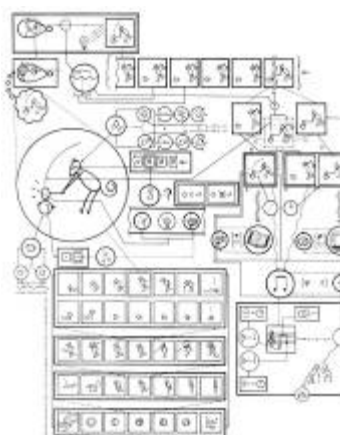


Figura 124- Jimmy Corrigan, Chris Ware, 1995.

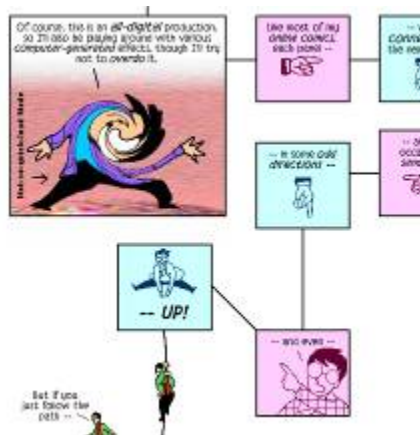


Figura 125- I can't stop thinking, Scott McCloud, 2000.



Figura 126- Understanding Comics, Scott McCloud, 1993.

Uma direção em aberto também ocorre na prancha dominical de Frank King, *Gasoline Alley*, junto a um questionamento sobre o suporte narrativo. A sequência da leitura pode ser realizada de forma tradicional ou de acordo com as indicações do conteúdo imagético que ultrapassa e continua através dos quadros (Figura 127).



Figura 127- Gasoline Alley, Frank King, 1918.

Em uma evolução paralela, o devir tecnológico do quadro o leva para formatos e estratégias narrativas imprevisíveis e inauditas. Com mudanças contínuas, fica difícil saber quais serão os formatos adotados e as expressões possíveis para as histórias em quadrinhos no futuro. Podem, contudo, ser realizados resgates de práticas do passado, conforme já ocorreu.

1.7.6 Cor

Também sensível às mudanças da tecnologia, a cor nos quadrinhos impressos se baseia no sistema de cores CMYK onde a luz é filtrada, com um efeito subtrativo que também é alcançado por substâncias transparentes, como celofane, vidro colorido e aquarela. Quando os quadrinhos chegaram aos jornais americanos no final do século XIX, questões econômicas

limitaram o uso da cor a um processo de quadricromia reduzido, onde a intensidade das cores primárias era restrita a 100%, 80% e 20% com a tinta preta utilizada nas linhas. Esta impressão barata se tornou o visual marcante dos quadrinhos americanos, um “cinza emocional” (McCLOUD, 1993, p. 188) onde nenhuma cor prevalecia. Contudo existem mestres no uso da quadricromia reduzida, como Jack Kirby (Figura 128), Winsor McCay (Figura 129) e Jack Cole (Figura 130) que estão longe da mediocridade.



Figura 128- *Thor*, Jack Kirby, 1962.



Figura 129- *Little Nemo in the Slumberland*, Winsor McCay, 1905.



Figura 130- *Plastic Man* #43, Jack Cole, November, 1953

Jim Steranko (2004, p. 7) mostra que

antes de 1985 a cor era apenas mais um aspecto no esquema da linha de montagem dos quadrinhos que definia a mídia, um elemento estagnado mantido por [profissionais] incapazes de uma visão, talento ou coragem de expandir a dimensão dos quadrinhos para além da forma estereotipada que eles se tornaram.

Isso se deve, segundo Steranko (Ibid), à inclusão de coloristas sem habilidade artística, com a exceção dos criadores das tiras que incluíam a própria cor; e aos baixos salários oferecidos. “Ao invés de serem provocativos e inspiradores, o resultado geralmente apressado, insípido, sem drama, confuso e absurdo”.

Scott McCloud (1993, p. 189) questiona porque os trabalhos americanos ficaram tanto tempo restritos a esse processo de quadricromia reduzido e mostra a diferença dos trabalhos europeus que chegaram aos EUA na década de 1970 através da revista *Heavy Metal*, com obras de Moebius e Caza, onde a cor tinha uma maior importância: cores mais expressivas com quadrinhos que se tornam “ambientes de sensação intoxicantes” (Ibid, p. 192).

A cor como sensação nas paisagens esvaziadas para além do homem pode ganhar profundidade em direção ao infinito tanto no sistema de quadricromia reduzido ou ampliado, e, a partir do final da década de 1970, nos trabalhos pintados e depois escaneados, no estilo

“blue-line” europeu⁸¹, bem como nos trabalhos colorizados digitalmente.

Em *Worlds’ End* e especificamente em *Hob’s Leviathan*, fica clara a utilização da colorização digital por Danny Vozzo e do rompimento dos limites da “quadricromia reduzida” notadamente nos *dégradés* utilizados, aplicação de cores localizadas e variação da palheta. Segundo Todd Klein (2019), Vozzo foi contratado em 1987 pela DC Comics e logo depois começou a trabalhar com cor. A colorização digital começou a ser introduzida aos poucos na empresa a partir da metade da década de 1980, quando computadores foram instalados para tal fim, no longo processo de mudança da colorização e separação de cores manual para o processo de colorização digital⁸².

1.8 Conclusão parcial

Graças ao sentido resultante da presença da causa-leitor em sua simultaneidade com outros corpos envolvidos no instante; do exprimível que emerge a partir de quase-causas de imagens e texto, em uma multiplicidade de efeitos incorporais na superfície dos corpos; da visão global da página em contato com o pensamento, para o qual a sequencialidade seria estranha e prática distorcida; da potencialidade do gestual; e da ausência de uma raiz única inicial, podemos pensar os quadrinhos como conjuntos de elementos não estáticos.

O leitor interpenetra na narrativa quadrinística e nos espaços de esvaziamento se abre para o plano de imanência, quando novos acontecimentos podem ser efetuados, novas realidades imaginadas e criadas que podem levar o leitor a se perder, porém não é uma qualidade que um ou o outro ganha, mas um atributo que se ganha (como verbo) e que não designa nenhuma propriedade real, apenas uma situação onde “a gente lê e transforma/amplia história em quadrinhos” através de um leitor que “imagina quadrinhos”.

Estes efeitos são uma maneira de estar, não mudanças de natureza. Trata-se de resultados que não são ativos nem passivos e têm como componentes o suporte dos

⁸¹ De acordo com Richard Corben (2019), “no método Blue Line Coloring (Coeur Direct em francês), a obra de arte é produzida como uma linha de arte no papel, geralmente uma placa de Bristol. Depois de fotografado, é impresso duas vezes: em papel adequado para aquarela na cor azul (daí o nome) e em uma folha de acetato em preto e branco. O artista então pinta a versão azul do desenho, normalmente com aquarela, mas também com outros meios líquidos que podem incluir aerógrafo ou marcadores. A camada de acetato com a arte da linha é colocada sobre ela para ver como seria impressa. Quando estiver concluído, as chapas de cor (CMY) são tiradas da pintura em aquarela e a linha preta original é usada como a placa preta”.

⁸² “Mais tarde, a equipe de colorização de computadorizada mudou-se para Flushing, Queens,... com Danny supervisionando o departamento por cerca de um ano antes de se tornar *freelancer* em período integral. Danny se tornou um colorista regular da empresa” (KLEIN, 2019).

quadrinhos (jornal, gibi ou web) e a localização, estado psíquico e ambiência do leitor. Sobrevoam o leitor para descer e promover o seu devir quadrinhos.

Desta forma, salientamos, na formação do exprimível, “modos de ser” em relação à prática e ao contexto que envolvem os quadrinhos. Para Frederic Wertham, por exemplo, “gibi desvirtua”, mas, para um professor que aceita os quadrinhos como recurso para o aprendizado, “histórias em quadrinhos educa”.

Na relação entre imagem e texto, os efeitos não corpóreos também são produzidos, não apenas com um texto que acompanha a imagem, mas textos que a acompanham transformando-a, naquele contato quando a “imagem textualiza”.

Esta simultaneidade das quase-causas de imagem e texto talvez tenha mais proximidade com a consciência profunda, com qualidade e interpenetração dos fatos da consciência. A sequencialidade dos quadrinhos, apesar de demandar uma ordenação espacial e uma espacialização dos quadros de forma discreta, também indica o foco para a totalidade da página, completamente visível ao olhar livre, que pode vislumbrá-la e vagar com os sentidos por sua materialidade.

Relações de simultaneidade também estão presentes nos gestuais e acontecimentos, principalmente nos quadrinhos mudos. Envolve movimentos veiculados através da expressão corpórea baseados na proximidade. Como no mímico, temos uma contraefetuação do acontecimento que, ao invés de se desprender, é apresentado pelo personagem, cristalizado em uma performance nos painéis dos quadrinhos. Exemplos relevantes incluem *Frank* de Jim Woodring (Figura 131), *Flood* de Eric Drooker (Figura 132), trabalhos de Peter Kuper (Figura 133), e *He done her wrong* de Milt Gross (Figura 134) (um dos exemplos mais remotos desta prática).



Figura 131- *Frank*, Jim Woodring, 1996.



Figura 132- *Flood! A novel in pictures*, Eric Drooker, 1992.

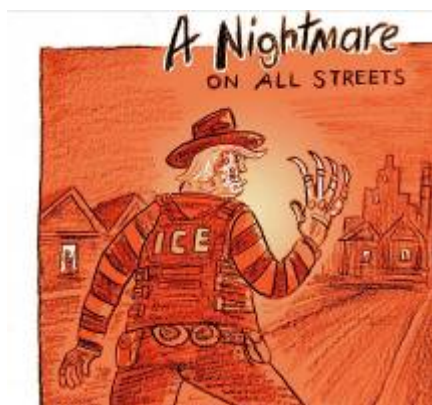


Figura 133- *Nightmare on all streets*, Peter Kuper, 2017.



Figura 134- *He done her wrong*, Milt Gross, 1930.

Sob a perspectiva da transitoriedade do instante e a multiplicidade de efeitos incorporais possíveis, temos a formação de uma rede nas páginas dos quadrinhos, porém uma rede instável sem protocolos determinantes em uma superfície que se desestrutura, com as essências dos corpos que se transbordam. Trata-se de maneiras de ser que distorcem a representação e mostram a possibilidade de extensão dos corpos, que se embaralham e agem no limite. O texto, por exemplo, empresta sua essência ao balão, sem deixar de ser texto. Porém, este texto junto ao balão se estende até o limite, quando, em sua diferença, o “balão textualiza”, como exprimível.

Nas histórias em quadrinhos, certos sinais característicos compartilham suas essências em articulações que permitem a criação de exprimíveis na superfície dos corpos, que cercam e compõem os quadrinhos, no tempo do instante mínimo do acontecimento. Esse instante serve de fissura para a passagem de certos efeitos que poderão ser incluídos em blocos de sensação e caracterizar a prática artística.

Para a página dos quadrinhos, temos a articulação dos corpos com culturas, tecnologias e suportes sempre em devir, o que permite que criemos conceitos, deixando abaixar parte destes acontecimentos que nos sobrevoam.

O sobrevoos dos acontecimentos no entorno dos quadrinhos também indica o movimento ordinal sobre seus componentes. Não só os corpos discretos no exprimível “história enquadra”, mas todo um universo de componentes passíveis de serem estendidos até o conceito de quadrinhos, o que inclui também todo um universo de impossíveis para formar novos conceitos inauditos e impensáveis para os quadrinhos.

Como pensar filosoficamente os quadrinhos a partir de seu conceito?

“Quadrinhos enquadra” indica reflexividade, mas supõe também os espaços, os

lugares e os vazios com os quais os quadrinhos dialogam: seus limites, seus esvaziamentos e seus contornos constroem estruturas intercambiáveis com conteúdos dinâmicos que procedem por mutações contínuas.

Toda a multiplicidade de componentes que se totaliza no conceito de quadrinhos aponta para uma estrutura que engloba o não estruturável, como no balão que traz no pensamento visões perdidas dos personagens. Neste caso, quando o “balão pensa” junto a tais visões – quando o “personagem vê” – parece que fica clara a transposição do conceito para o campo da sensação.

Outros componentes como as onomatopeias e simbologia figurativa são marcados pela intensidade. A explosão e o movimento atuam como afecções em torno de totalizações e fragmentações. Além disso, as onomatopeias destroem o caráter retilíneo das ordenadas com uma explosão de linhas quebradas, o que mostra a força de seu próprio conceito, que também tem a simbologia figurativa como componente.

No quadro exclusivo das onomatopeias – quando estas ocupam todo o seu espaço (Figura 135) – temos, por outro lado, um domínio do efeito explosivo e um “outrem” de onde elas se originaram que foi deixado de fora, que é apenas um mundo possível. É algo distante que, contudo, condiciona nossa percepção do efeito. Também ocorre no caso do balão com uma fonte sonora não aparente (Figura 136), que está além do fundo graças a um centro ausente que o colocou para fora das margens.



Figura 135- Onomatopeia que ocupa o quadro inteiro.



Figura 136- *Watchmen*, Alan Moore, 1986-1987.

Na verdade, nos quadrinhos temos uma profusão de “outrens” subjacentes nos objetos e detalhes incluídos nos conteúdos dos quadros. Suas partes não visíveis para nós formam

séries relativas a este outro mundo possível.

Como distração do que está dado no instante, podemos nos perder e compor novos mundos na imaginação, uma abertura que pode ir além da racionalidade para se aproximar do caos, com objetos que ganham vida própria.

A partir destes aspectos ocultos também podemos pensar no escurecimento de partes dos componentes do conceito de quadrinhos que se abrem em outros conceitos e séries, como as onomatopeias que tem suas expansões e um destacamento para além dos quadrinhos, porém com vínculo visual forte com eles na atualidade.

A onomatopeia pode ser pensada na troca imediata do movimento inorgânico que saltará infinitamente para outras explosões no plano de imanência. Ou podemos nos contentar com a espacialidade do efeito visual que se intensifica em blocos de sensação nos quadrinhos. No primeiro caso, temos um desvinculamento para os desdobramentos do tempo, como se o choque da onomatopeia gerasse uma onda em ambos os sentidos, ricocheteando simultaneamente no “ainda por vir” e no “já chegado”, potência e verdade do acontecimento. Este é o acontecimento “onomatopeia explode” que se atualiza como conceito e se contraefetua novamente de volta ao horizonte dos acontecimentos ou ficará aprisionado na página dos quadrinhos.

Pensar conceitualmente os quadrinhos indica uma articulação mental sobre aspectos materiais, com sobrevoos, explosões rápidas, saltos entre componentes e desdobramentos do presente. O “quadro enquadra” quando também a “página apresenta” e o “balão fala”, no momento em que “onomatopeia explode” e a “simbologia figurativa movimenta”. Porém, as possibilidades de saltos são mais livres e não se restringem aos epítetos referentes às quase-causas individuais e nem se limitam às séries compostíveis. Assim, o “quadro fala” quando o “balão explode” e a “simbologia figurativa apresenta”, mas o “personagem movimenta” somente se a “onomatopeia bifurca” quando o “presente desdobra”.

Esta abertura aponta para a questão ética relacionada ao destino, de amá-lo e desejá-lo para além das culpas do passado e dos temores do futuro. A tristeza da morte é apenas apresentada no trágico cortejo fúnebre ao final de *Worlds' End*. O acontecimento é contraefetuado nos quadrinhos com todo o seu brilho e sua ferida, em uma tristeza contra todas as tristezas, por uma morte com mais alegria.

Com o acontecimento, os quadrinhos nunca continuam os mesmos. Sempre trazem algo de novo ao mundo, mas também são herdados aspectos anteriores. O amor a estas

mudanças existe graças à evolução paralela do devir quadrinhos do leitor que se junta a uma multiplicação de outros devires para formar um “nexo”, como continuidade externa atualizada da “ocasião atual”.

Também como ponto de inflexão com sua curvatura variável em transformação contínua, os traços dos desenhos dos quadrinhos podem assumir um papel ativo com movimentos livres e em certos casos limites extremos com curvaturas entremeadas e rabiscos que dificultam a distinção das linhas precisas das figuras, como em Bill Sienkiewicz (Figura 137) em seus momentos de maior radicalismo gráfico.



Figura 137- *Moby Dick*, Bill Sienkiewicz, 1980.

Como série de componentes possíveis para a formação do conceito de quadrinhos ou imagem do pensamento que recorta o universo dos quadrinhos, nos aproximamos, conforme Whitehead, à ideia de “Sociedade”. A “Sociedade dos quadrinhos” já teve diversos direcionamentos. Participou ativamente do *mainstream*, mas também do *underground* na década de 1960. Perdura por ser real e por se infiltrar na experiência cotidiana, apesar de poder cotejar o fantástico e se perder na alucinação.

A “ocasião atual” não se move e tem um caráter atômico imediato e perecível. Uma pequena retícula amarela e um quadro com elementos estáticos têm um sobre o outro uma pequena unidade de devir que acontece e acaba quando “retícula enquadra”, com um princípio vital que se manifesta de forma breve.

Com uma transformação mínima desta retícula, seu esmaecimento, mancha ou mesmo o envelhecimento pelo contato com o ar, já é possível falar em movimento, mudança e diferença entre “ocasiões atuais”, marcas do acontecimento que se dão, contudo, na lacuna entre um ponto de retícula e outro, cada “ocasião atual” como um devir novo, com produção de novidade.

A singularidade está nas novas texturas que o ponto de retícula irá assumir: ele

amarela, desbota e se potencializa e intensifica a cor amarela, enquadrando-a no preenchimento. Sem ela, o devir amarelo da crítica histórica de Richard Outcault não teria sido possível (Figura 138).



Figura 138- Hogan's Alley, Richard Outcault, 1895.

Nos quadrinhos, a cor amarela ecoa no que veio a ser o sensacionalismo da imprensa amarela – no Brasil imprensa marrom – bem como no personagem de Outcault com a camisa amarela, que, inicialmente, serve de suporte para a fala (Figura 139).



Figura 139- Yellow Kid, Richard Outcault, 1896.

A alegria também reflete na cor e no personagem para deixar seus rastros ampliados no aspecto cômico e iluminado que sempre sobrevoa os quadrinhos. Quantas antecipações podem ser ativadas nesta condescendência do mundo e dos antecedentes de um ponto de retícula amarelo em um quadro de uma história em quadrinhos? A apreensão destes dados que acompanham o ponto supõe também outras perspectivas que tangenciam suas linhas ativas a partir da inflexão.

Com a liberdade do ponto de inflexão, com tangentes e limites variáveis, mas também com uma delimitação corporal estritamente definida, temos a possibilidade da sensação nos

quadrinhos, quando o leitor se torna na sensação ao entrar nos quadrinhos e tem acesso à unidade do que sente e é sentido. Quadro e leitor são corpos, mas o devir quadro do leitor é um afecto. Corpos e devir sensível são indissolúveis na sensação. Tramita-se por um devir outro sem deixar de ser o que é.

Através dos quadrinhos, é possível incluir como afectos este devir quadro do leitor e em *Worlds' End* o devir morte do sonho. No arco de *Sandman*, como monumento, temos uma encarnação do acontecimento através da fabulação que permite o devir morte do presente através de blocos de cidade, sociedade, política, monarquia e gênero. Estes blocos são apresentados no limiar de cada uma das narrativas internas de *Worlds' End*, universos com afectos específicos nos quais o presente da fabulação se torna outro, “devir morte da sociedade”; nos outros onde a morte persiste de forma subjacente, “devir burocracia da cidade”, “devir sonho da política” e “devir marítimo do gênero”; ou por fim no devir monarquia, onde a evolução paralela se dá com a própria transmutação - no caso, do elfo – o que aproxima ainda mais sensação e acontecimento.

O estilo dos artistas de quadrinhos pode variar bastante, mas é intensificado pelas grandes ameaças introduzidas nas fabulações e pela simultaneidade de cortes que trazem outros ecos entre o “leitor que sente” e o “conteúdo dos quadros com aquilo que é sentido”. Intensifica-se com o devorador de mundos Galactus (Figura 140) ou com os braços extensos da Eternidade que envolvem tudo (Figura 141) (na Marvel), com as legiões de vilões (Figura 142) e personagens dos quadrinhos *underground* (Figura 143), grandes por sua infâmia ou audácia, que intensifica as matizes até elas atingirem uma tonalidade vermelho sangue que transborda e rompe com violência.



Figura 140- *Galactus*, Jack Kirby, 1966.



Figura 141- *Eternidade*, Jim Starlin, 1991.



Figura 142- *Super Villains*, *GeekDad Exclusive Preview*, DC Comics, 2012.

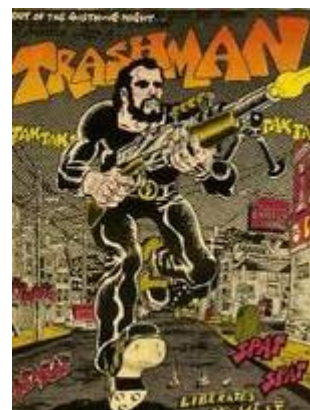


Figura 143- *Trashman*, Spain Rodriguez, 1969.

A intensidade também está na carne de Valentina ou em outras musas trabalhadas por Guido Crepax nos quadrinhos. Todas as cores tangenciam as curvas e formas em preto e branco de suas heroínas a partir da colorização inicial que o prazer lhes confere, deixando a carne muito mais viva na exposição de quadros dos quadrinhos. A carne e os painéis dos quadrinhos se abrem na profundidade da monocromia para as forças ocultas do infinito se tornarem visíveis na textura do papel branco, mas também na rotação violenta dos quadros e na pressão contínua que os corpos exercem sobre a carne (Figura 144).



Figura 144- *Valentina no metrô*, Guido Crepax, 1975.

Para além da carne localizada na atualidade em direção a universos relacionados à renascença, era clássica e moderna, trataremos agora das origens possíveis do balão no passado, com uma perspectiva histórica e epistemológica que se somará aos outros aspectos estudados neste capítulo para embasar e aprofundar o estudo sobre a filosofia do acontecimento nos quadrinhos, nos balões e em *Worlds' End*.

2 ORIGENS DO BALÃO NO PASSADO

Existem manifestações anteriores ao balão atual que parecem indicar relações pictóricas com eles, porém se diferenciam com suas funções e características epistêmicas específicas que marcam épocas anteriores à era moderna. Para entender a fundo as manifestações gráficas que atuam como suporte para a fala é necessário compreender os sistemas de pensamento relacionados.

Podemos perceber a presença do balão e dos componentes dos quadrinhos do século XX nas artes gráficas, pinturas e esculturas, sequenciais ou não, através dos séculos, escolhidos individualmente ou coletivamente por diversos artistas. Contudo, a descontinuidade histórica no emprego de seus componentes básicos nas artes sequenciais do passado, e a multiplicidade, desvios e singularidades que caracterizam os quadrinhos atuais dificulta a criação de um formato único fechado.

Tendo cada origem possível dos quadrinhos como um atributo proveniente de outros corpos remotos eventualmente a eles relacionados – acumulados em memórias individuais ou em uma memória geral -, também podemos considerar efeitos a partir da ação das quase-causas de ambos os corpos (quadrinhos e manifestação remota), efeitos que no plano de imanência se multiplicam.

Traçar as múltiplas origens possíveis dos elementos visuais utilizados nos quadrinhos não é uma tarefa fácil, mas existem alguns indícios que podem mostrar possíveis influências de práticas realizadas no passado.

O quadro utilizado nos quadrinhos pode ter tido suas raízes nas molduras dos quadros das pinturas, recurso que, no século XX, passou a ser questionado com o seu desaparecimento progressivo.

As legendas, recurso informativo que acompanha as imagens, talvez tenham tido uma origem mais remota. Contudo, começam a ser percebidas com maior constância em artes sequenciais a partir do século XVIII (Figura 145).



Figura 145- *Lenardo and Blandine*, Joseph Freiherr von Goetz, 1783, (BLECK, 2007).

As onomatopéias e simbologias figurativas, tão características dos quadrinhos, marcaram sua presença no século XX. Eventualmente, é possível perceber simbologias figurativas em impressos da idade média (Figura 146).



Figura 146- *Enderung vn.d. schmach der bildung Marie*, 1514, BibliOdyssey, 30/12/2007.

O suporte da fala, em um exemplo mais remoto, foi utilizado em manuscritos de Ilias Ambrosiana no século V (Figura 147) (BLECK, 2007) e, posteriormente, durante a idade média nos filactérios. Efeitos na superfície podem emergir mesmo com a lembrança de determinada manifestação anterior ao balão que com ele se liga através de uma mesma linha de universo.



Figura 147- *The Capture of Dolon, Iliad Ambrosiana* (c 450/500), (BLECK, 2007).

A partir da perspectiva histórica apresentada por Foucault (1966), buscou-se estabelecer um paralelo com as manifestações pictóricas do suporte da fala em épocas coevas, para verificar a ocorrência de certos pressupostos por ele apresentados. Inicialmente, foi realizada uma análise de aspectos relacionados a epistemes específicas, organizadas em três blocos principais – renascimento, era clássica e era moderna –, considerando os conteúdos que permitiam uma transposição para pensarmos os desenhos, bem como algumas correntes do pensamento que as caracterizavam. Posteriormente, foram verificadas quais as características epistemológicas que acompanhavam ou atuavam diretamente sobre os suportes da fala, para que ambos os níveis pudessem ser emparelhados. Por fim, foi realizada uma síntese de todos os aspectos e pressupostos envolvidos, privilegiando recortes diagonais com visões amplas do balão e seus antecedentes.

2.1 Filactérios

Nas manifestações pictóricas da idade média e do renascimento – apesar das diferenças de concepção, o que inclui a introdução da perspectiva e o antropocentrismo do renascimento –, temos um atrelamento a relações mágicas e de semelhança, que organizavam os jogos de símbolos onde “o mundo se enrolava sobre si mesmo” e as coisas eram “espelho do mundo”, resultando em relações com uma figura única que traz similitudes entre símbolo, coisa designada e conteúdo (FOUCAULT, 1966, p. 23).

Os filactérios comparecem na época como invólucros para a condução destes tipos de relação. As enunciações ali contidas sublinhavam o caráter místico e religioso da imagem, com preces ou títulos de composições alegóricas, um “discurso que não tem poder de se deter sobre si mesmo e encerra aquilo que diz como uma promessa legada a outro discurso”

(FOUCAULT, 1966, p. 56), um discurso secreto onde as chaves da compreensão eram restritas para poucos, com um saber que juntava magia e erudição. “Como categoria de pensamento,... garante à investigação que cada coisa encontrará, numa escala maior, seu espelho e sua segurança macroscópica, afirmando que a ordem visível das esferas virá mirar-se na profundidade mais sombria da terra” (Ibid, p. 42). No saber desta época, “temos a não-distinção entre o que se vê e o que se lê, entre o observado e o relatado, da constituição de uma superfície única e lisa, onde o olhar e a linguagem se entrecruzam ao infinito” (Ibid, p. 54).

O termo filactério(s), antes associado ao judaísmo e posteriormente ao cristianismo, se refere a versículos em papel ou pergaminhos, versículos da Torá ou bíblicos, contidos em duas pequenas caixas de couro – cada qual presa com uma tira de couro de um animal kasher –, a *Tefilin* (Figura 148) (em hebraico תְּפִלִּין), uma caixa com preces, para o louvor ou proteção. As *Tefilin* com filactérios eram amarrados no braço do judeu praticante durante as preces matinais (EIDER, 2001, p. 42). Nas imagens onde eram incluídos os filactérios, temos referência do ato de desdobrar estes versículos de papel com a apresentação pura do ato de ler, pronunciar ou invocá-los.

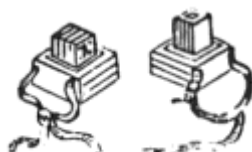


Figura 148- *Tefilins* (CARRERA, 2007)

Deve ser considerado também todo o gestual associado aos filactérios. Ferraz (2006) em sua dissertação sobre o filactério e o gestual dos profetas nos indica esta relação. As tábuas dos profetas trazem palavras de ameaça e castigos, resumos dos versículos dos santos adaptados para a condenação dos poderosos e esperanças de libertação, ajustados, à inconfiabilidade mineira. Os gestuais incluem o ato de apontar com o dedo e o olhar direcionado, como no caso do profeta Isaías (Figura 149); e o ato da escrita, a simulação da fala, o ato de apontar para o céu clamando pela justiça divina, como formas de enfatizar as mensagens veiculadas nos filactérios. Este tipo de relação do filactério, com o gestual mais do que com a boca, já era perceptível desde o século XIII (SMOLDEREN, 2008, p. 90-91).



Figura 149- Profeta Isaías (Ferraz, 2006).

Nos filactérios, além do versículo ou texto correspondente, temos também o nome correspondente do interlocutor, o que faz com que eles sejam perfeitos para a autoapresentação (SMOLDEREN, 2008, p. 93). Como exemplo, temos a indicação de Branner (1969, p. 168) para a presença de filactérios com nomes de reis e rainhas franceses junto às esculturas do século XII presentes nos pórticos de igrejas de Chartres e Saint-Denis; e a seção central da ilustração referida no livro de Nicolas Flamel, *O livro das figuras hieroglíficas* (1399) (Figura 150).



Figura 150- Figura de Nicolas Flamel (1399).

O posicionamento e a forma dos filactérios dentro da imagem, segundo Garnier (apud GROENSTEEN, 1999, p. 172) indica o seu significado. Com um caráter majestoso, indicam a verdade e a sabedoria; e na forma de coluna, conforme a estátua do profeta Isaías na foto do exemplo anterior (Figura 149), para representar a doutrina.

Na época, temos também sua ocorrência com uma disposição e funcionalidade diferentes, ao se aproximar do rótulo e do balão, como é possível perceber no trabalho de Francis Barlow (Figura 151), com os filactérios utilizados para veicular diálogos com uma disposição que aponta para a boca.



Figura 151- A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot, Francis Barlow (1682), In: Revista Comic Art Magazine #8, Oakland: Buena Aventura Press, 2006.

Acompanhando os filactérios e as manifestações pictóricas, temos também textos que funcionam como legendas, utilizados para confirmar tanto as doutrinas como os princípios mágicos, com um discurso que é essencialmente um comentário, quando não se trata da própria escritura ou prece (FOUCAULT, 1966, p. 55-57) (Figura 152). Assim, temos uma correspondência à episteme característica da época, da prática interpretativa. “Há mais a fazer interpretando as interpretações do que interpretando as coisas; e mais livros sobre os livros que sobre qualquer outro assunto; nós não fazemos mais do que nos entreglosar” (MONTAIGNE, 1595, livro III, cap. XIII).



Figura 152- *Amphitheatrum Sapientiae Aeternae*, Heinrich Khunrath (1602), In: Alquimia e mística (2006, p. 273).

2.2 Linguagem da era clássica

Antes da era clássica, a linguagem no renascimento (século XVI) estava restrita a uma erudição de poucos. Existia uma ênfase na postura de eterno comentário, em um espaço igualmente restrito dos manuscritos e folhas de livros que traziam siglas e marcas indecifráveis para a maioria. Estes sinais estavam misturados a todas as coisas. “O enigma de uma palavra que uma segunda linguagem deve interpretar” (FOUCAULT, 1966, p. 108-109).

A linguagem da era clássica (séculos XVII e XVIII) - presente nas enciclopédias da época - apresentava uma ênfase na soberania das palavras, líderes na representação de si mesmo e do pensamento (palavra e linguagem), se desdobrando e se refletindo em outras representações equivalentes, um processo interno de onde emergia o sentido⁸³. Temos, então, uma linguagem em que a representação se estabelece consigo mesma e com o pensamento (FOUCAULT, 1966, p. 107-108).

Na linguagem visual dos “cômicos”⁸⁴, temos características próprias que transcendem a formatação organizada da linguagem da época⁸⁵, com composições imagéticas baseadas na distorção cômica e na caricatura, sem a organização exclusiva da linguagem verbal. As palavras conjugadas à ação das imagens humorísticas ou em alegorias podiam apontar para

⁸³ Diferente do sentido abordado no capítulo anterior que se aproximava da noção de exprimível.

⁸⁴ Cômicos são composições gráficas e textuais de caráter humorístico, sequenciais ou não da era clássica, com os originais gravados em chapas de metal, coletados em álbuns ou distribuídos individualmente, com extrema popularidade.

⁸⁵ Na era clássica, a gramática clássica imperava, baseada na ordenação e na estruturação das palavras.

uma multiplicidade de desdobramentos. Em termos artísticos, sem as convenções estritas de como se desenhar de forma perfeito⁸⁶. Apresenta-se o pensamento não através de uma simples palavra, mas de jogos entre imagens e palavras que se articulam mutuamente.

A linguagem do renascimento de certa forma se manteve na linguagem dos “cômicos” da era clássica, tanto por sua composição, com imagens e texto, como por seu caráter enigmático e restrito a poucos (principalmente em Giuseppe Arcimboldo (Figura 153)), na medida em que eles criticavam não só a si mesmos, mas principalmente à sociedade, à realeza e aos costumes; críticas nem sempre bem compreendidas.



Figura 153- Primavera, casa do amor, Giuseppe Arcimboldo, 1573.

Assim, com os “cômicos”, o caráter enigmático não é retirado das palavras, em expressões com palavras e desenhos que se desenvolvem nos signos verbais e visuais. Porém, como na gramática imposta, os signos textuais também desdobram a linguagem em uma ordem visível e um caráter exotérico (destinado a um grande público) é mantido. Tendo o discurso como objeto da linguagem, trata-se de saber como o discurso dos “cômicos” funciona, o que é designado, quais elementos são recortados. Aqui, temos um panorama político específico com um discurso que, considerando as imagens, não estava preso aos limites de análise e composição da gramática clássica, nem em seu esquema de substituição limitada a sinônimos. Na era clássica, o comentário e a interpretação deram lugar à crítica, mas, nos “cômicos”, temos não uma predominância da crítica a sua própria estrutura e linguagem, mas uma interpretação social e política do cenário que se desenrolava na vida cotidiana, através de um viés humorístico e da distorção caricaturesca. Este envolvimento com o cenário político fez com que tanto os impressos ilustrados do período medievo quanto

⁸⁶ Na época, temos William Hogarth (1753) que, apesar de se inspirar em imagens inspiradas no grotesco, principalmente advindas de Hieronymus Bosch e Pieter Brueghel, se baseava em uma teoria artística baseada em modelos bem estruturados.

os “cômicos” da era clássica pudessem adquirir uma sofisticação e incompreensibilidade fora de seu contexto histórico.

A crítica presente na linguagem da era clássica interroga a linguagem como se ela fosse uma “pura função” e conjunto de signos, mas ambigualmente não consegue deixar de considerar o “modo de presença” do que se diz, sua verdade ou mentira, opacidade ou transparência. Nos “cômicos”, contudo, o conjunto de signos envolvia uma multiplicidade não prevista em conjuntos organizados de palavras. Deixava de lado a necessidade de se manter um modo exato de apresentação para abrir as portas da liberdade caricaturesca, simulacro com ares grotescos (como vemos em Jacques Callot (1592-1635) (Figura 154)), que antes da escola inglesa (William Hogarth (1697-1764), Thomas Rowlandson (1756-1827)) prevaleceu. O conteúdo, contudo, tinha uma preocupação em tentar atingir uma verdade e transparência do que se diz, uma preocupação ética, com os aspectos visuais indicando fatos e personagens cotidianos através de distorções. O mesmo se dá entre outros artistas de origem inglesa, como James Gillray (1757-1815) e George Cruikshank (1792-1878), onde se salientava o ridículo (Figura 155). Assim, os “cômicos” são uma segunda linguagem por cima da outra – o humor sobre a linguagem visual -, ou melhor, como o afecto do devir visual do humor, quando o “cômico ilustra”.



Figura 154- Gobbi, Jacques Callot, 1616.



Figura 155- A voluptuary under the horrors of digestion, James Gillray, 1792.

Nos “cômicos”, um conteúdo crítico vem associado a sua expressão, mas sem uma preocupação estrita com o modo como se diz. A linguagem que começa a ser delineada permitia a apresentação de uma multiplicidade através de desenho e texto, sem que fosse

necessário estipular de antemão todas as combinações possíveis de seu vocabulário, sem a imposição de uma ordem reflexiva, gramática e retórica. Em termos artísticos, aquele que mais se aproxima desta proposta (não condizente com a proposta dos “cômicos” da época) é William Hogarth no século XVIII com o seu *Análise da beleza* (1753). As imagens que acompanham a obra mostram referências a áreas e estilos diversos, e também a transformação progressiva de certos motivos e formas, como objetos, matizes de cor, *dégradés*, traços e a evolução figurativa clássica da face até sua versão caricata (Figura 156). Contudo, os temas retratados se afastam de um caráter essencialista.

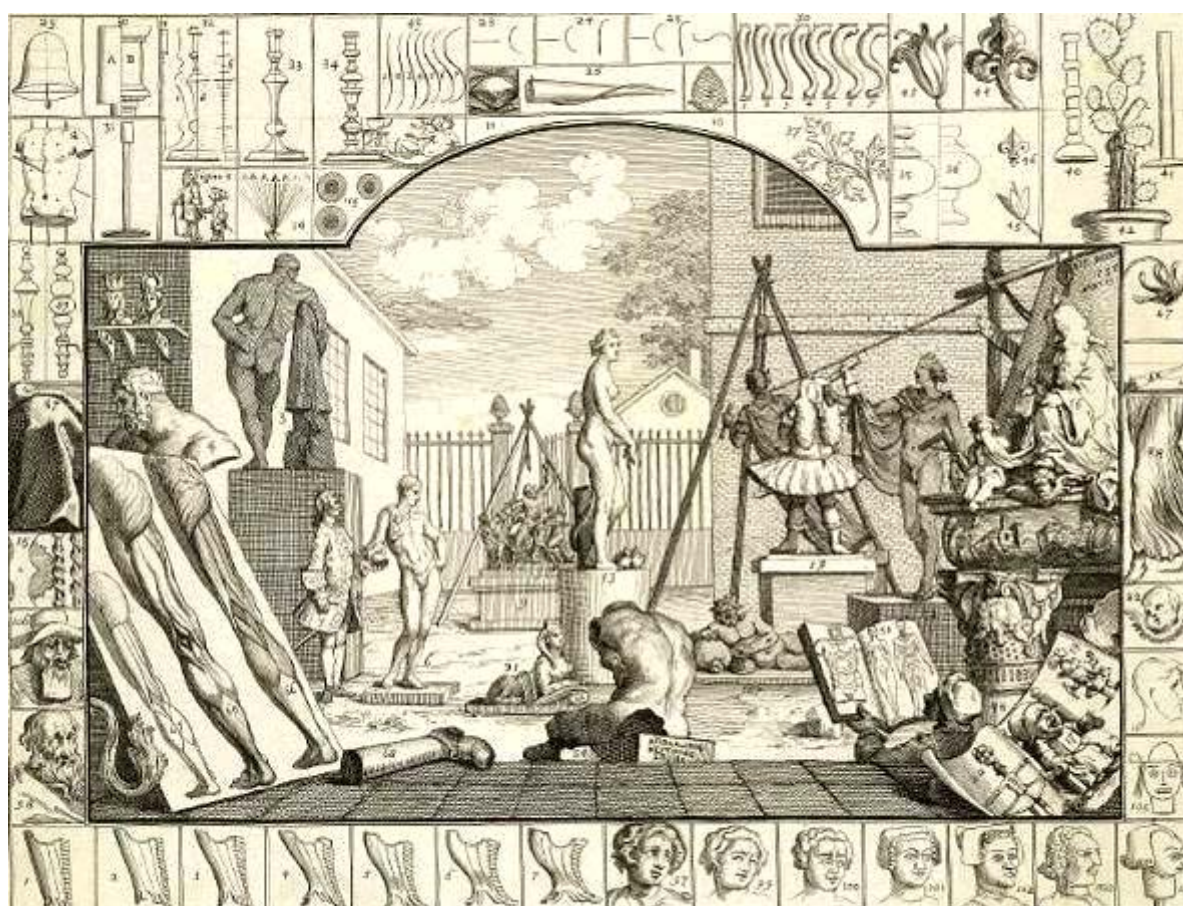


Figura 156- *The analysis of beauty*, William Hogarth, 1753.

A ordem reflexiva indica uma tentativa de universalizar a gramática através de uma língua ou discurso universal. Esta língua teria o poder de atribuir a cada representação (e a cada elemento que a compõe) um signo marcado de modo único. Mostra também como estes elementos da representação são compostos e como são ligados uns aos outros, produzindo todas as ordens possíveis. “Ao mesmo tempo, característica e combinatória” (FOUCAULT, *Ibid*, p. 116-117). Este objetivo de organização máxima do mundo se faz sentir de forma

concreta nas enciclopédias, uma tentativa de recolher entre as palavras a totalidade do mundo.

Nesta estruturação, conhecimento e linguagem estão imbricados, tendo a representação como origem e princípio de funcionamento. Apoiam-se e criticam-se mutuamente em um mesmo movimento. Envolvem uma linguagem que analisa a “simultaneidade da representação, em distinguir-lhe os elementos, em estabelecer as relações que os combinam, as sucessões possíveis segundo as quais podemos desenvolvê-los”; e ao mesmo tempo um conhecimento que aparece com toda clareza, uma ordem analítica estrita (Ibid, p. 120-121). A dependência entre saber e linguagem será desfeita com a literatura no século XIX, quando o saber volta a ser fechado e a linguagem passa a ser tratada de forma pura (sua essência e função) e enigmática. E entre saber e linguagem se desenvolvem linguagens intermediárias e derivadas.

A organização enfatizada pela linguagem da era clássica também passa pelo formato da cópula e da proposição, objeto essencial da gramática e primazia formal do juízo, com seu sujeito, atributo e ligação, tendo a ligação “verbo: uma palavra entre palavras” como condição para o discurso e o discurso como indicação para o pensamento clássico de que existe linguagem.

2.3 Rótulos

Nos rótulos (*labels*), como etiquetas classificadoras que trazem uma designação e uma função de enunciação própria, se privilegiava um caráter descritivo e, ainda em menor grau, o diálogo e o fluxo comunicativo, pois se limitavam à utilização de um quadro único ou alguns poucos quadros. Contudo, temos associado a eles outro sentido que caracteriza a era clássica⁸⁷: a determinação, soberania e completude de um sujeito, que acena com sua presença preponderante, indicando seu posicionamento e atitude perante o fato narrado (Figura 157). Assim, temos uma enunciação com manifestações das particularidades do sujeito, junto a uma manifestação do próprio sujeito – não mais enunciações exclusivas dos desígnios de deus e dos santos –, indicando, por vezes, um esquadrinhamento de tipos de personagem que se articulam em paralelo na cena (Figura 158). Neste contexto, segundo Smolderen (2008, p. 100), nos rótulos, o texto tem por papel natural rotular objetos do mundo pictórico e se referir

⁸⁷ Era Clássica designa a episteme dos séculos XVII e XVIII, quando aparecem os primeiros exemplos de rótulos.

a eles através das legendas e título⁸⁸, confirmando sua representação e resultando em uma inversão da direção do indicador do balão atual: o rótulo enunciativo aponta para o personagem.



Figura 157- *Taming of the Shrew*, James Gillray, 1791.



Figura 158- *Banco to the knave*, James Gillray, 1782.

⁸⁸ Legendas e títulos, segundo Smolderen (2008, p.100), são aqueles que verdadeiramente assumem uma preponderância enunciativa, possibilitando a interpretação.

A era clássica se caracteriza por uma análise da representação. É o período onde, no âmbito pictográfico, surge o desenho de humor com a utilização dos rótulos que se desvencilham, com objetivos humorísticos e de crítica política, das relações anteriores estritas de semelhança, magia, misticismo e do formato de comentário, dando lugar a um questionamento da própria representação e ao comentário crítico. Aqui, não há mais a ingenuidade de que “todas as coisas do mundo poderiam se aproximar, ao acaso, das tradições e credulidades” (FOUCAULT, 1966, p. 70).

Nesta fase, temos uma prática bem específica. Critica-se a semelhança e a semelhança é utilizada como crítica⁸⁹, tanto no interior dos rótulos, como nas comparações de Philipon (Figura 159) – uma alusão às práticas fisionômicas anteriores. Descartes (1628), por exemplo, retira da semelhança seu caráter de experiência fundamental e forma primeira do saber, contudo não exclui do pensamento racional o ato da comparação e, muito pelo contrário, o universaliza. “Todo conhecimento é obtido pela comparação de várias coisas entre si” (Ibid).

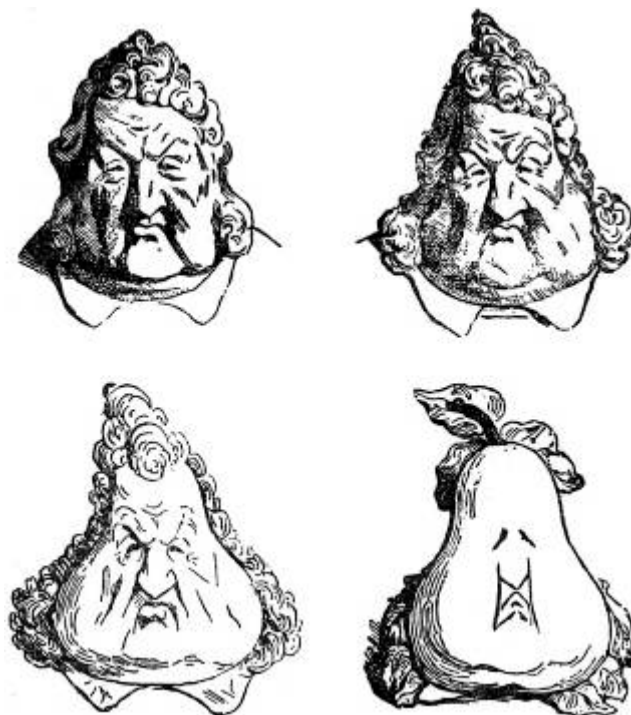


Figura 159- *Les Poires*, Honoré Daumier, *La Caricature*, depois de Charles Philipon sobre a metamorfose do rei Louis-Philippe, 1831.

A comparação, assim, “não tem mais o papel de revelar a ordem do mundo; ela se faz segundo a ordem do pensamento e indo naturalmente do simples ao complexo”

⁸⁹ A crítica da idade clássica, que substitui a prática do comentário, característica da representação no renascimento, atua sobre o papel representativo da linguagem, como crítica das palavras, nos níveis sintático e semântico (FOUCAULT, 1966, pp. 110-111).

(FOUCAULT, 1966, p. 74). No interior do rótulo, como reflexo desta episteme, temos a representação do desenvolvimento e exposição do pensamento, junto ao estabelecimento de identidades, e não mais apenas uma simples aproximação das coisas entre si pela semelhança, apesar da marcada individualidade e, por vezes, uma falta de conexão entre os diálogos. Uma ordem na linguagem no desenho de humor adquire um caráter mais incisivo em sua articulação para os quadrinhos em termos de sequencialidade e uma semântica própria.

Na linguagem da idade clássica, as palavras receberam a tarefa e o poder de representar o pensamento (FOUCAULT, 1966, p. 107). Os rótulos estendem e conduzem esta representação por cima de um plano pictórico, onde o sujeito se faz presente como item classificado, descrito e representado pelo rótulo.

O caráter de enunciação descritiva não era a característica exclusiva destes rótulos, e sim uma de suas funções. Os diálogos neste suporte também proliferaram, porém nos limites devidos, servindo para conduzir as críticas e as alegorias que, agora em contexto político, perderam seu caráter místico.

Entre 1820 e 1840, nas mãos de George Cruikshank, o rótulo sofreu modificações. Influenciado pelas mudanças tecnológicas e sociológicas da produção em massa e propaganda, Cruikshank apresenta uma “linguagem de muros” (SMOLDEREN, 2008, p. 100). Nesta, antecessora da linguagem utilizada por Outcault em *Yellow Kid*, as enunciações passaram a ser incluídas na forma de anúncios – rótulos como parte integrante do espaço pictórico –, sem a indicação de um personagem e sim de um produto comercial (Figura 160), com o ruído das multidões dando lugar a enxames de anúncios suspensos sobre a cabeça dos personagens. A supressão progressiva dos rótulos e sua transposição para a representação de anúncios na paisagem urbana – recurso notadamente capitalista – ou legendas mostra a figuração de um sujeito marcado por uma incompletude e regido por forças que passam determiná-lo.



Figura 160- Comic Almanak - November, George Cruikshank, 1835.

Entre os séculos XVII e XVIII, os rótulos se proliferaram em sátiras políticas, e, nos Estados Unidos, no século XIX, continuaram a figurar, porém com um sentido mais horizontal, acima das cabeças, em cenários sem um fundo expressivo e junto a rostos mais realistas (Figura 161), apesar das práticas grotescas de fusões com animais em certos casos.

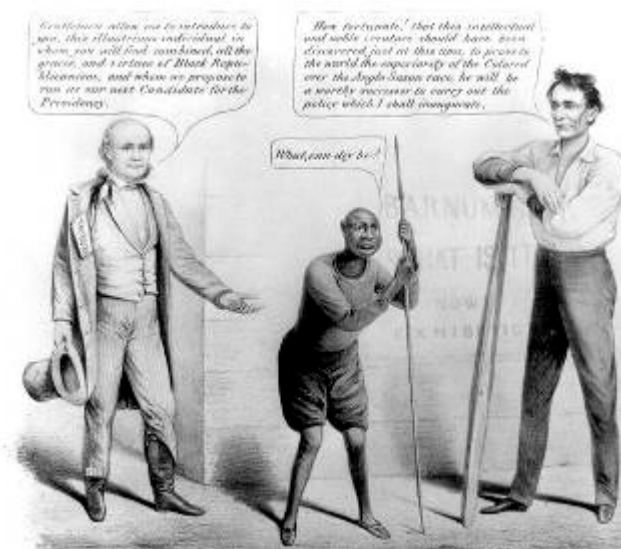


Figura 161- An heir to the throne or the next republican candidate, Louis Maurer, 1860.

Porém, nesta mesma época, na Europa, sua presença passou a rarear - o que também ocorreu nos Estados Unidos no final do século XIX antes do surgimento dos quadrinhos propriamente ditos. Foram substituídos pelas legendas com diálogos entre aspas (Figura 162) ou então, segundo Bishop (1892, p. 224), apenas com o título e uma sofisticação do desenho, “desenhados tão bem, que pelo desenho já se contava a história”. A retirada dos rótulos veio

acompanhada por reclamações do público leitor que exigiram sua inclusão ⁹⁰. A utilização e concentração no uso de legendas no desenho de humor coincidem com a emergência da literatura no século XIX.

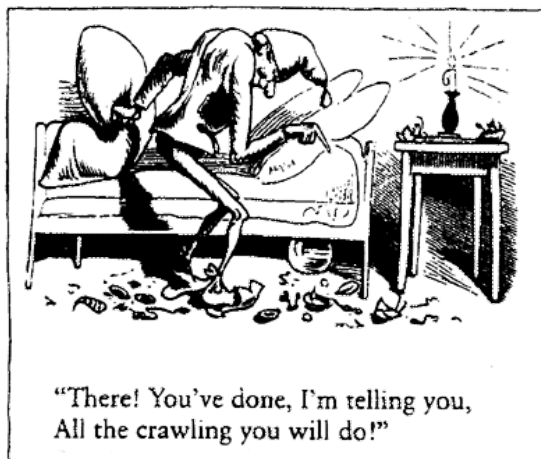


Figura 162- Max & Moritz, Wilhelm Busch, 1865.

2.4 Efeitos do riso nos quadrinhos da era moderna

Com a era moderna, temos uma transposição do humor dos “cômicos” e dos cartuns ⁹¹ das revistas de humor americanas e inglesas do século XIX (como a *Puck* ou a *Punch*), para os quadrinhos que surgiram nos jornais de Nova Iorque no final do século XIX. A diferença agora é que as imagens se tornaram imensas, estendendo-se até os limites da página do jornal, como no caso de *Yellow Kid*.

Dotados de um caráter político e de uma crítica que envolvia a apresentação de episódios cotidianos com as classes menos abastadas de Nova Iorque, as tiras de *Yellow Kid* traziam suas tentativas de viver em uma sociedade dominada pelas imposições e costumes dos mais afortunados. Na página de *Hogan's Alley*, onde *Yellow Kid* inicialmente aparece como um dos personagens, a população podia tomar banho em piscinas improvisadas, participar de

⁹⁰ Ocorre mais tarde – nas primeiras décadas do século XX – de forma oposta, na resistência à inclusão do balão. No Brasil, na *Gazeta Infantil* (1929), o *Gato Felix* teve seus balões retirados e adaptados às legendas na parte inferior dos quadros, da mesma forma que ocorreu com *He done her wrong* de Milt Gross nos primeiros anos de sua publicação no jornal *O Globo* (1934).

⁹¹ O cartum é um desenho individual que por sua desvinculação do contexto político (diferente das charges e dos cômicos da era clássica) pode permanecer “engraçado mesmo depois de décadas de sua publicação, porque aborda situações atemporais, privilegiando o comportamento humano e suas contradições” (SANTOS, 2017, pp. 81-82).

vaudevilles, fazer arruaças nas ruas e assistir exposições em museus sem ser impedida pela polícia.

Nas pranchas de *Yellow Kid*, temos uma fantasia cômica viva que através de transformações sutis levou a prática humorística do interior dos suplementos coloridos dos jornais para o corpo principal dos jornais e para as revistas em quadrinhos. Tenta condensar uma imaginação social, coletiva e popular, com inspiração na vida real, o que resulta talvez em uma aproximação mais intensa entre arte e vida, conforme mostra Bergson (1940, p. 12), tendo a comicidade como algo humano.

A graça do papagaio presente em *Yellow Kid*, por exemplo, estaria, principalmente, na semelhança de sua atuação com a de um ser humano, de proferir uma fala através do balão (Figura 163) na primeira ocorrência deste balão moderno.

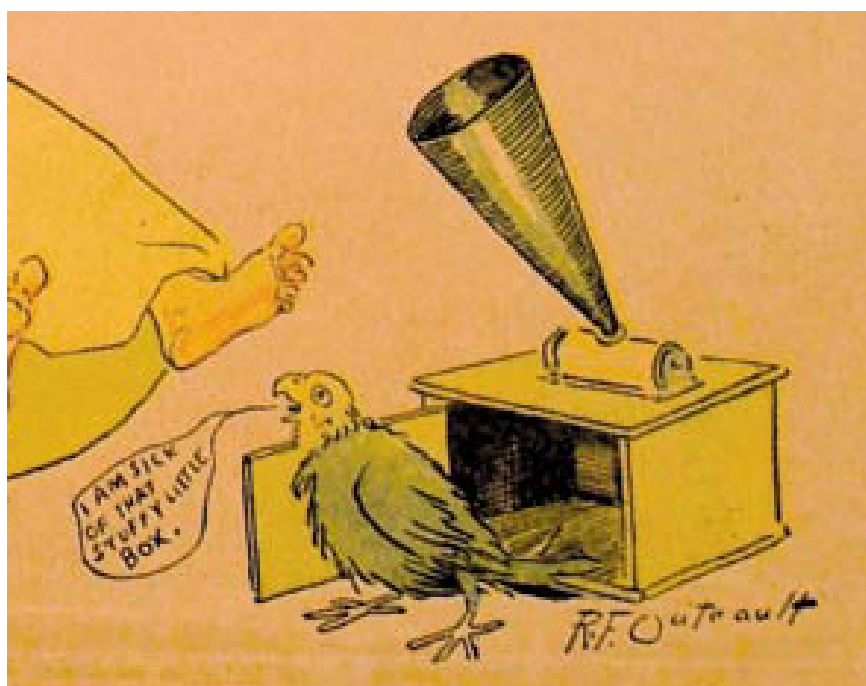


Figura 163- Seção de *Yellow kid and his new phonograph*, Richard Outcault, 1896.

Hogan's Alley começa com uma postura crítica que retinha um caráter mais dramático do que a explosão de comicidade, vivacidade e violência assumidas posteriormente. *Yellow Kid* e os outros moradores de *Hogan's Alley* passam pouco a pouco a assumir o tom de uma chacota total e generalizada. De uma atitude passiva ante os problemas sociais vigentes, sentados na calçada (Figura 164), temos uma transposição para uma postura ativa, onde se conclama para a participação em uma grande festa pautada pelo caos e a desordem (Figura 165). De um esvaziamento e da inércia iniciais, para a tensa velocidade do turbilhão de corpos humanos.



Figura 164- *An untimely death*, Richard Outcault, 1895.

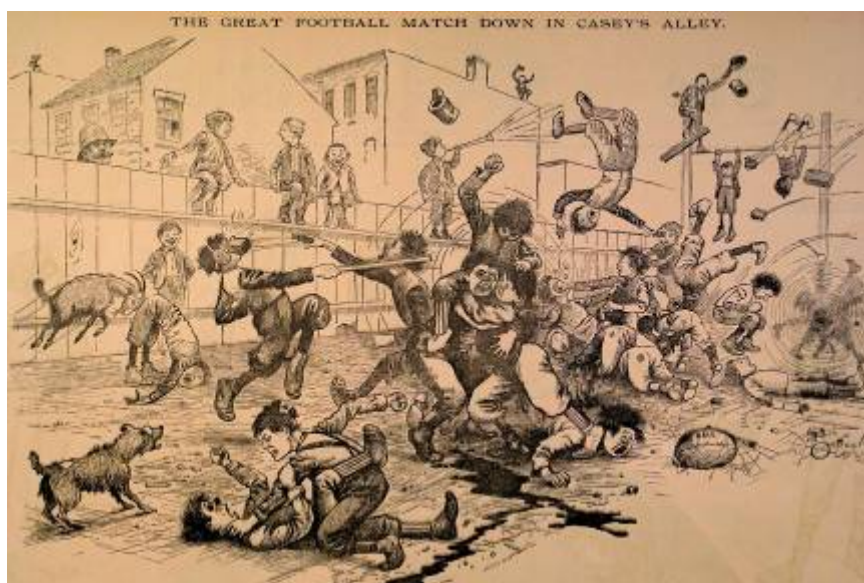


Figura 165- *The great football match down in Casey's Alley*, Outcault, 22-12-1895.

O caráter comunitário do riso é frisado em *Yellow Kid* no sorriso que se propaga na grande imagem sinóptica de *Hogan's Alley/Yellow Kid* (Figura 166). Prolonga-se e repercute também junto ao público leitor, o que nos permite dizer que “leitor ri” quando o “riso enquadrinha”, conceitos que norteiam esta seção.



Figura 166- *A secret society initiation in Hogan's Alley*, Richard Outcalt, 13-9-1896.

O humor aqui está associado a características de um grupo específico e pode se fechar em torno dele. Fora do grupo, a graça talvez não seja percebida, pois envolve “uma cumplicidade com outros galhofeiros” (BERGSON, 1940, p. 8). Assim, com este eco e pertencimento, o riso tem sua casa delimitada para as sensações da carne. O percepto da face amassada que pode ser remodelada talvez seja o mais preciso no caso. A modelagem contínua da face na base do sopapo é a tônica de *Yellow Kid*. A escultura de carne turbilhonante é guardada em seu enquadramento amplo nas grandes imagens sinópticas dos suplementos coloridos dominicais dos jornais americanos do final do século XIX em Nova Iorque, sua casa. Porém, se expande para todo o universo dos quadrinhos com a simultânea contração dos limites dos painéis.

A graça de *Yellow Kid* é uma sensação que emerge junto a um afecto de “devir sorriso de um menino atrapalhado”, que inclui, na figura, o próprio personagem central em atividade intensa, com um sorriso amplo sempre estampado no rosto (Figura 167). Outros moradores de *Hogan's Alley* trazem, por vezes, uma falta de agilidade e inoperância perante costumes que não lhes dizem respeito, como se deu na visita ao museu (Figura 168), ou, em outros casos, um excesso ou uma desmesura de velocidade, com o ato de rodar vertiginosamente (Figura 169), marca das forças insensíveis da linha setentrional.



Figura 167- *McFadden Flatters' skating and tobogganing expedition*, Richard Outcault, 06-12-1896.

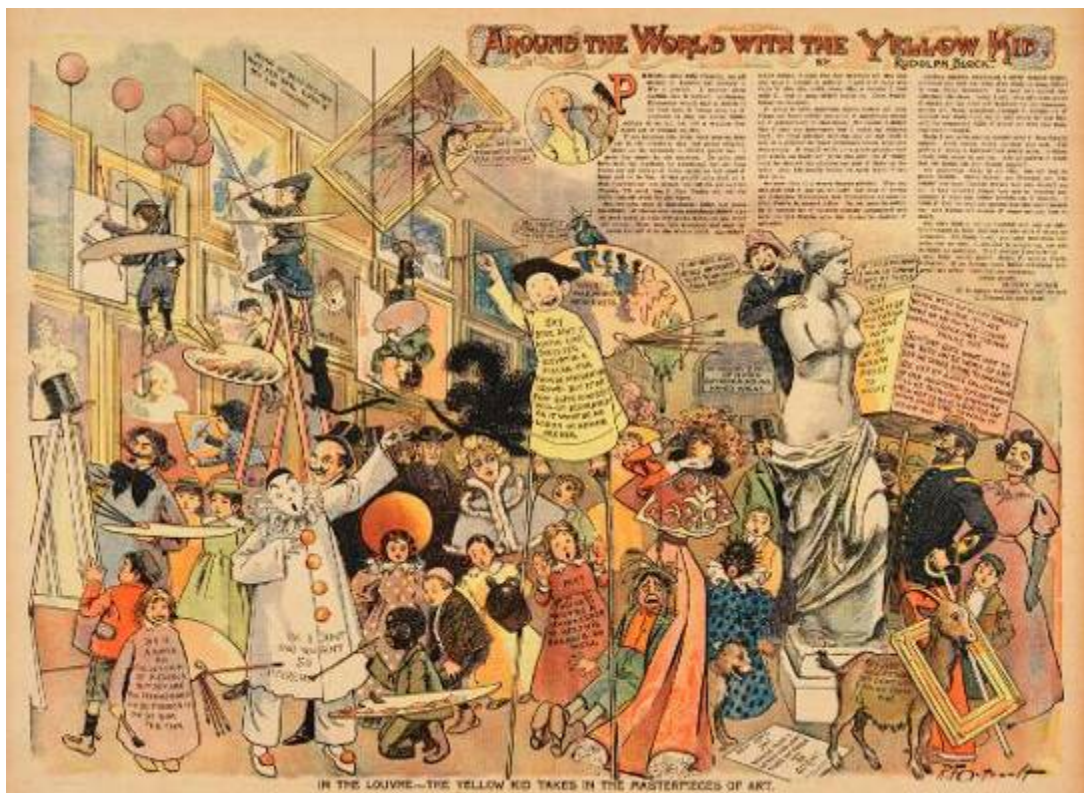


Figura 168- *In the Louvre - The Yellow Kid Takes in the Masterpieces of Art*, New York Journal, Richard Outcault, 28-2-1897.



Figura 169- Seção de *The great football match down in Casey's Alley*, Richard Outcault, 22-12-1895.

Nos anos seguintes, com a saída de Richard Outcault - autor original de *Yellow Kid* - do *New York World* para o *New York Journal* e a competição com George Luks no *New York World* - que continuou trabalhando com outra versão do personagem -, temos tentativas progressivas de um enquadramento da grande imagem que caracterizava os primeiros *Hogan's Alley*, junto a uma simplificação do cenário e a retirada do caráter caótico que antes predominava (Figura 170).

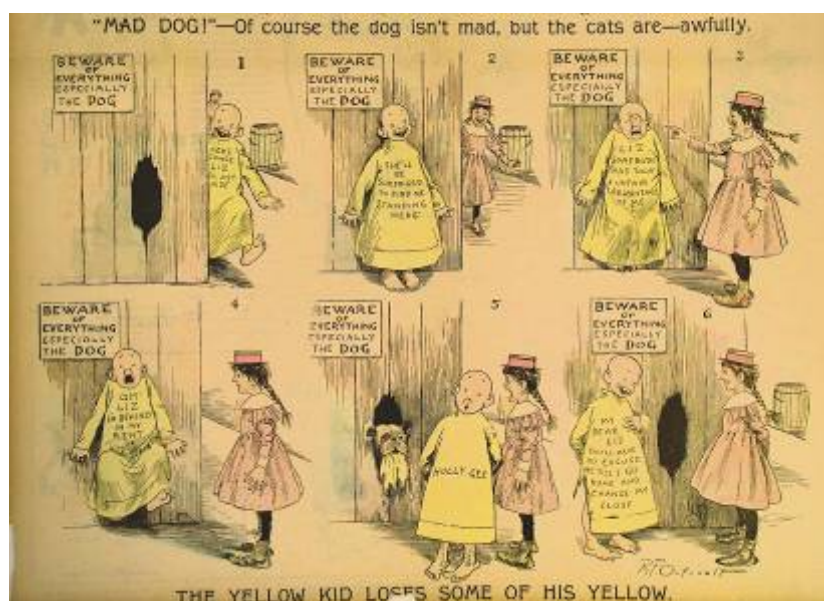


Figura 170- *The Yellow Kid loses some of his yellow*, Richard Outcault, 31-10-1897.

Nestes trabalhos, a força do riso consegue tanto a mobilização da população para uma atitude política, como para o auxílio nas vendas dos jornais. Das imagens lisas amplas e abertas que levam à desterritorialização, às imagens em sequência estriadas e enquadradas para um leitor comportado.

As tiras desta época passaram a incluir o enquadramento como prática em variações do mecânico. A mecanicidade, segundo Bergson (1940), já traria por si só uma indução ao riso, quando se constrange a liberdade do movimento e da vida em articulações ritmadas de forma constante – como nos cumprimentos infinitos de *Alphonse and Gaston* (Figura 171) –, ou quando se procede de forma inversa, deslocando o que é mecânico – como na roda do leme que perde o movimento circular e ao mesmo tempo é jogada no ar, retirada do navio para ser aplicada e fixada no lugar das pétalas da flor na capa de *Jingle Jangle Comics* #1 de George Carlson (Figura 172).

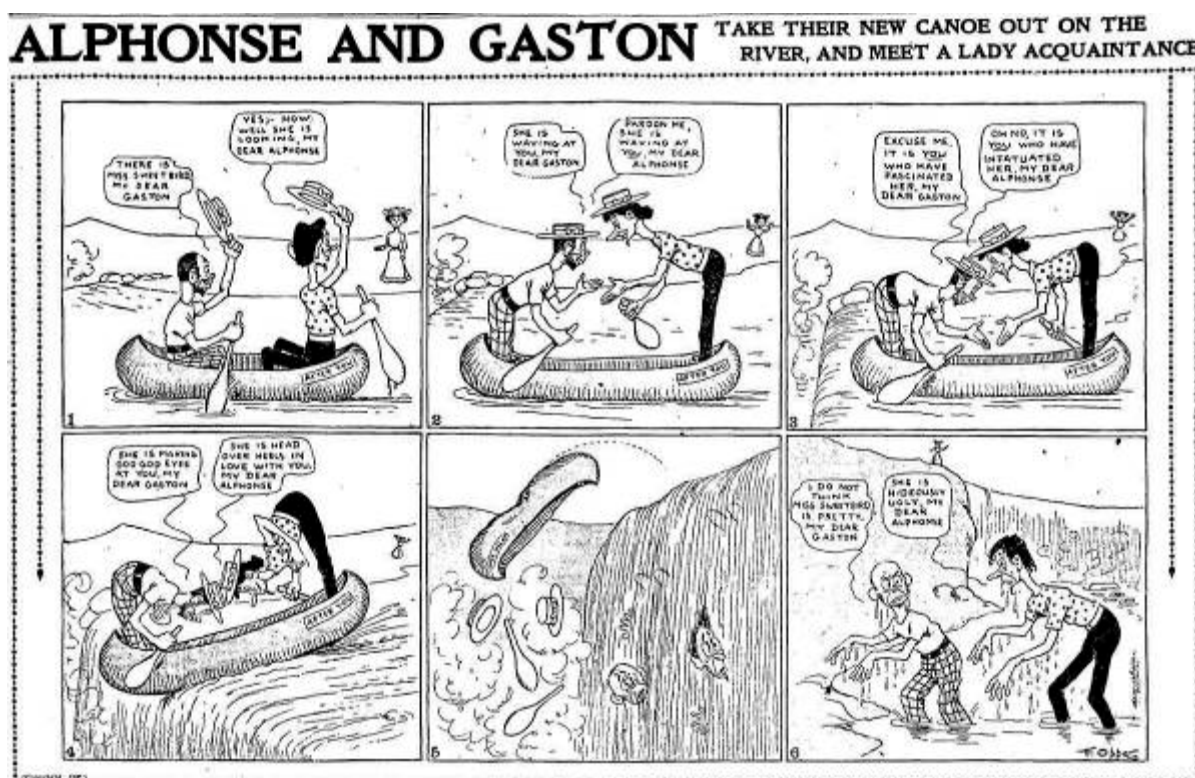


Figura 171- *Alphonse and Gaston, Take their new canoe out on the river, and meet a lady acquaintance*, Oppen, 1-6-1902.



Figura 172- *Jingle Jangle Comics* #1, George Carlson, fevereiro de 1942.

Dos outros quadrinhos que surgiram na época de *Yellow Kid*, como os *Sobrinhos do capitão* (*Katzenjammer Kids*) (Figura 173), temos não só a apresentação de quadros regulares, mas também as traquinagens, onde são trocados objetos de uso cotidiano. Com isso, temos um comprometimento no desenrolar das ações, o que resulta geralmente em risos ou surras.

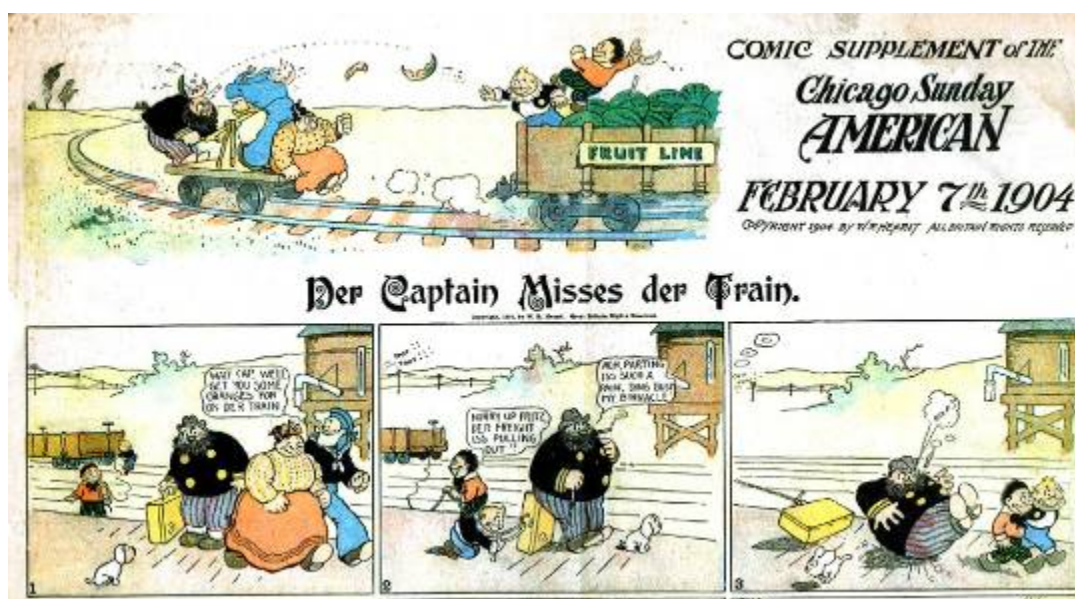


Figura 173- *Katzenjammer Kids*, Rudolph Dirks, 7-2-1904.

Tanto na falta de habilidade natural dos moradores de *Hogan's Alley*, como na incapacidade do Capitão de se adequar ao imprevisível perante as traquinagens dos sobrinhos, temos tentativas frustradas de mudar um hábito, que resultam em situações cômicas. No segundo exemplo temos um devir cômico que está registrado nos quadrinhos como o afecto que acompanha o Capitão.

Outro tipo de desvio apontado por Bergson (1940, p. 15) é aquele onde os sentidos dos personagens se fixam e não veem ou ouvem mais o que está à vista. Dizem o que não convém, sem conseguirem focar em um ponto atual. São os sonâmbulos e aqueles que estão no mundo da lua. Nestas situações, o cômico se instala. Podem ser percebidos com maior ocorrência nos quadrinhos underground ou em *Valentina* de Guido Cripax no final da década de 1960 (Figura 174).



Figura 174- *Diario di Valentina*, Guido Cripax, 1974.

Temos ainda aqueles casos onde o sonho se torna o ponto central para o desvio, também em Cripax (Figura 175) e nos trabalhos de Winsor McCay em *Sonhos de um comilão* (Figura 176) ou *Little Nemo in the slumberland* (Figura 177). Este último, com conteúdos novos a cada prancha dominical, tem sempre a realidade para intervir ao fim, quando o personagem acorda, como se a força salvadora do ato de cair da cama (Figura 178) pudesse corrigir os desvios apresentados no sonho.

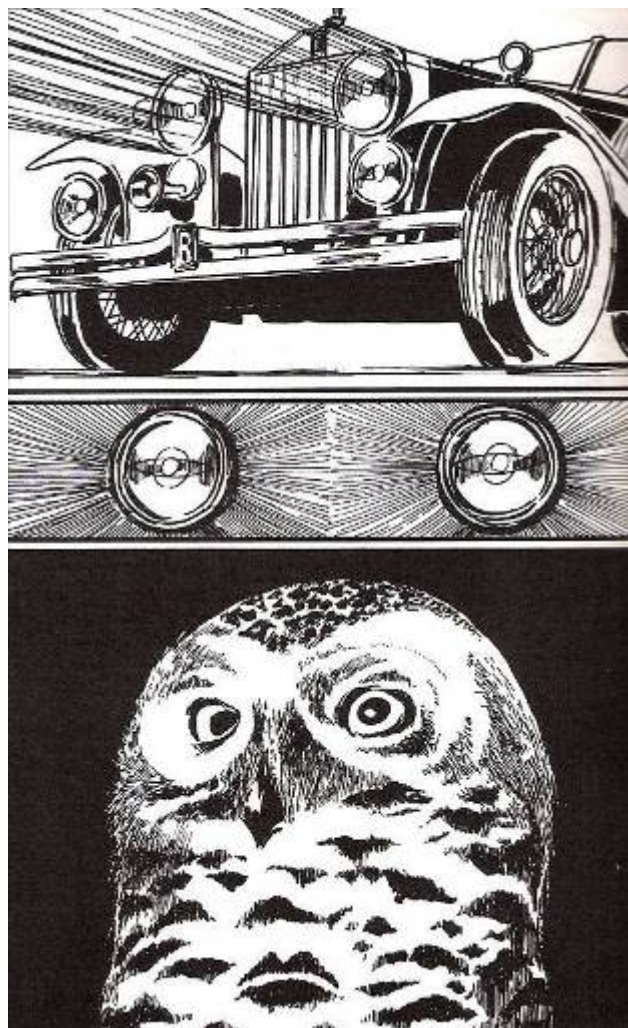


Figura 175- História de O, Guido Crepax, 1975.

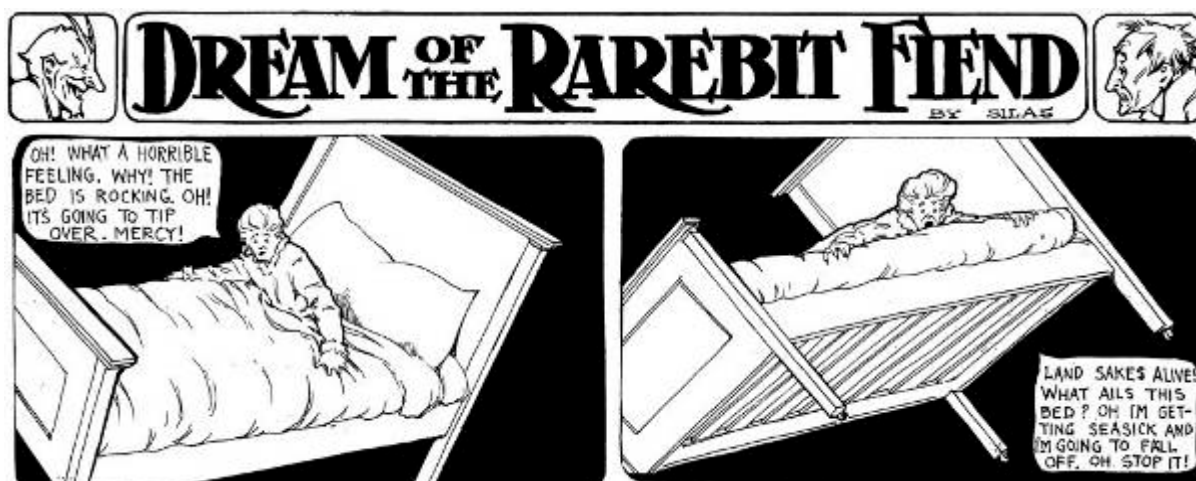


Figura 176- Dream of the Rarebit Fiend, Winsor McCay, 28-2-1905.

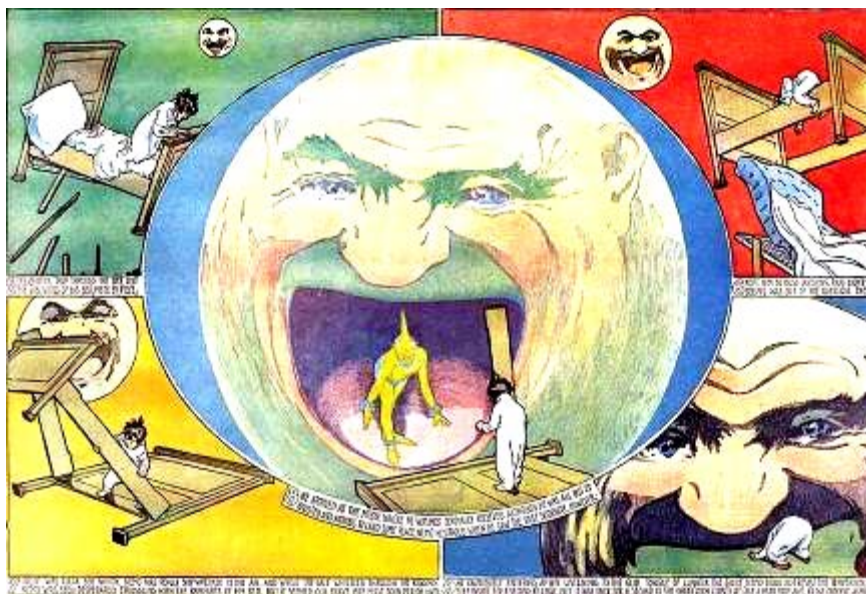


Figura 177- *Little Nemo in the slumberland*, Winsor McCay, 3-12-1905.

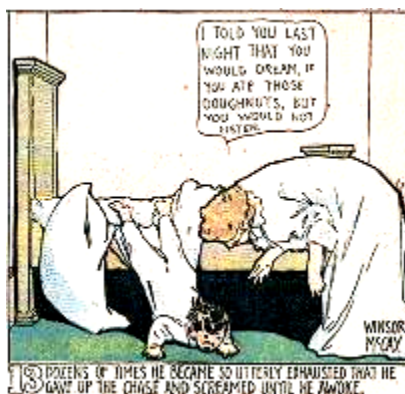


Figura 178- *Little Nemo in the slumberland*, Winsor McCay, 3-12-1905, detalhe.

Nestes exemplos, temos a exigência da atenção e da adaptação do corpo aos contratempos, que redundam em efeitos cômicos, pela rigidez do corpo incapaz de responder aos estímulos.

O riso, para Bergson (Ibid, p. 19), seria um gesto social que auxilia na coalizão de grupos, fazendo com que cada um se torne atento, suavizando toda a rigidez mecânica na “superfície do corpo social”, uma rigidez cômica que pode ser afrouxada através do riso.

Com uma potência de expressividade, o riso impregna os quadrinhos em pontos explosivos e momentaneamente acumuláveis. Após esses momentos de intensidade, temos quebras em outras direções que atingirão outros vetores marcados por uma vivacidade e uma força insensível que passa tanto pela inércia como pela violência.

2.5 Balão moderno

O riso que caracteriza as artes sequenciais em geral também marca a especificidade do balão e da episteme moderna com seus excessos e fragmentações explosivas.

No século XIX, os trabalhos de Wilhelm Busch e A. B. Frost já apontavam para uma temática com foco nas travessuras e traquinagens, antes do surgimento do balão moderno. A partir de 1890, houve uma proliferação desta temática nas mãos de outros autores, uma comédia pastelão com gags puramente visuais e sinestesicamente explosivas, com fantoches sem o titereiro visível. Posteriormente, estas pantomimas foram emparelhadas aos diálogos nas mãos de Oppen, que adequou os balões ao comportamento das mímicas, individualizando as fontes sonoras (Figura 179). Ao transformar os balões em atos falados ele pode submetê-los a mesma lógica sinestésica e mecânica do mundo da pantomima (SMOLDEREN, 2008, p. 109). Assim, temos falas espacializadas em atos físicos que influíam nos arredores da superfície pictórica. Muitos das pranchas de Oppen da época adquiriram um aspecto de paisagem polifônica e multifocada com os balões substituindo a grande quantidade de pôsteres presentes no trabalho de Outcault (Figura 180).

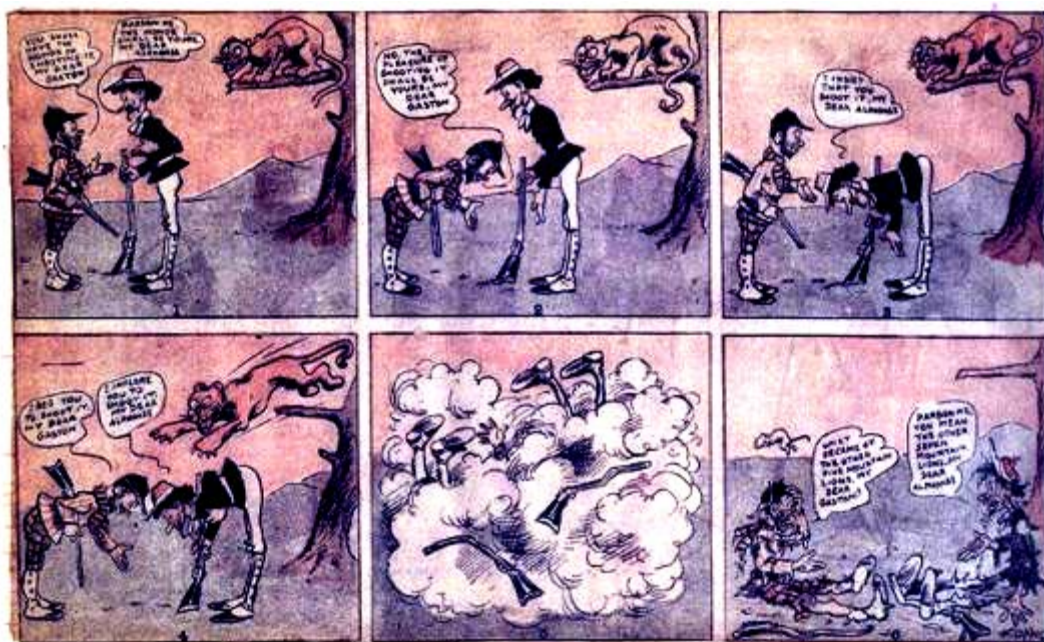


Figura 179- *Alphonse and Gaston*, Oppen (1902), *Comic Art Magazine* #8, p. 110.



Figura 180- *Happy Holigan*, Opper (1902), *Comic Art Magazine* #8, p. 111.

No final do século XIX, em *Yellow Kid*, temos a linguagem dos muros de Cruikshank, porém também as mensagens na blusa amarela - que podem ter assumido a função de rótulo ou legenda - e um novo balão a partir de um papagaio, que tenta resgatar a prática do diálogo com um suporte inserido no meio da imagem em *The Yellow Kid and his new phonograph* (Figura 181). Aqui, temos, segundo Smolderen (2008, p. 105), um paradigma fonográfico, através do novo mecanismo capaz de gravar e reproduzir a fala humana, com padrões codificados temporariamente como impulsos acústicos em sequência. A inserção do papagaio resulta em efeito cômico, pois transpõe os diálogos para a ave, que costuma repetir o homem, o que também pode ser realizado pelo fonógrafo. Com a passagem do texto das legendas ou do blusão de *Yellow Kid* para os balões, o discurso sai de dentro das aspas para ganhar um tom vivo e direto, “um novo tipo de citação capaz de realizar uma leitura por si mesma” (SMOLDEREN, 2008, p. 107), como se houvesse a possibilidade de reprodução automática.



Figura 182- Our antediluvian ancestors, Oppen (1900) (SMOLDEREN, 2008, p.107).



Figura 183- Our antediluvian ancestors, Oppen (1900) (SMOLDEREN, 2008, p.107).

O balão moderno é um mecanismo gráfico simples e expressivo que se estabeleceu a partir do final do século XIX em *Yellow Kid*, com uma utilização sistemática posterior no trabalho de Oppen. Neste contexto, a narrativa sequencial foi naturalizada com o uso do balão em um cenário audiovisual que tendia a apagar todos os traços enunciativos de um sujeito soberano único e isolado em favor de uma orientação para eventos e relações entre atores.

Por outro lado, o esfacelamento deste sujeito soberano é acompanhado por um balão que atesta o “poder de falar”. Graças a esse poder, a estrutura gramatical e a afinidade histórica das línguas alcançam nossas representações e solicitam de nós a prática constante pela busca do conhecimento, sendo que essa estrutura e afinidade são as próprias condições para o conhecimento das formas da linguagem.

A linguagem, então, comparece como transcendental que se impõe sobre o sujeito como um “a priori”. Outros transcendentais que são impingidos a partir do final da era clássica sobre o sujeito são a vida – na forma de esquemas de organização dos seres vivos – e o trabalho – no que tange o valor das coisas e do homem –, indicando a emergência de um sujeito sobrecarregado por visões diversas, o que levou ao seu esfacelamento na era moderna. Assim, temos um sujeito regido por transcendentais condicionantes que o explicam e que não estão no próprio sujeito (FOUCAULT, 1966, p. 335-338).

Desta forma, o balão no final do século XIX participa como elemento de uma composição que apresenta traços de correspondência com a episteme moderna,

principalmente no que tange o ato de falar. Nestas representações, percebe-se o sujeito fundamentado pelos transcendentais aqui já expostos – a vida, o trabalho e a linguagem – jamais objetiváveis, representações jamais inteiramente representáveis (FOUCAULT, 1966, p. 335). Percebe-se a proliferação do ato de falar em abundância nas primeiras tiras em quadrinhos (Figura 183), e a crítica que tinha como objeto específico a vida cotidiana (Figura 184) e o valor das coisas, expressas – mesmo como crítica no caso de *Yellow Kid* – na forma de anúncios que incentivavam o consumo (Figura 185) ou no incentivo ao *American way of life* em *Gasoline Alley* (Figura 186). Assim, temos a representação de um sujeito finito, por ser determinado transcendentemente por saberes e práticas que o limitam; e indefinido, graças a uma pluralidade de definições e identidades cabíveis (FOUCAULT, 1966, p. 433).



Figura 184- *The great cup race on Reilly's Pond, Yellow Kid*, Outcault, 1895.



Figura 185- Seção de *Li Hung Chang visits the Hogan's Alley, Yellow Kid*, Richard Outcault, 1896.



Figura 186- *Gasoline Alley*, Frank King, 1921.

A análise das palavras continua no século XIX através da filologia, porém com a literatura que emerge na mesma época, temos a ideia de que,

destruindo as palavras, não são nem ruídos nem puros elementos arbitrários que se reencontram, mas outras palavras que, pulverizadas por sua vez, liberam outras — essa ideia é ao mesmo tempo o negativo de toda a ciência moderna das línguas e o mito no qual transcrevemos os mais obscuros poderes da linguagem, e os mais reais (FOUCAULT, 1966, p. 145).

Deleuze & Guattari (1995b, p. 12-13) mostram uma pulverização de palavras, na situação sugerida por Lewis Carroll, na qual o professor lança uma questão do alto da escadaria, que é transmitida pelos valetes que a deformam a cada degrau, ao passo que o aluno, embaixo, no pátio, envia uma resposta, ela mesma deformada, a cada etapa da subida.

Na literatura, por outro lado, foi possível compensar os nivelamentos da linguagem, contestar a filologia e reconduzir a gramática ao “desnudado poder de falar” (FOUCAULT, 1966, p. 415), com uma linguagem que se solta da representação (palavra ou marcas) e se liberta da obrigatoriedade de uma crítica ou comentário, onde ela ficava indecisa (FOUCAULT, 1966, p. 112).

A partir da década de 1980, os quadrinhos passaram a ser considerados como literatura pela sociedade. Contudo, um “desnudado poder de falar” caracteriza os quadrinhos desde os seus primórdios, na importância do falar no discurso do papagaio (discurso de segundo plano) (Figura 181); sua falta de sentido ou clareza, marcada pela incorporação do dialeto (Figura 187) ou por experiências pré-surrealistas (Figura 188); pelo questionamento direto da própria linguagem (Figura 189); ou pela falta de uma unidade ou foco (Figura 190); marcas que deixam de ser preponderantes com a padronização das tiras, em termos de design e conteúdo.



Figura 187- *Krazy Kat*, George Herriman, 1917.



Figura 188- *Polly and her pals*, Cliff Sterret (1927), In: *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*, Washington: Smithsonian Institution Press, 1988, p. 87.

‘A literatura... se encerra numa intransitividade radical; destaca-se de todos os valores que podiam, na idade clássica, fazê-la circular (o gosto, o prazer, o natural, o verdadeiro) e faz nascer no seu próprio espaço tudo o que pode assegurar-lhe a degeneração lúdica (o escandaloso, o feio, o impossível)... (FOUCAULT, 1966, p.416),

Trata-se de uma propensão lúdica que caracteriza os quadrinhos em larga medida junto à apresentação de um personagem que se desterritorializa em nome de sua própria linguagem (Figura 191 e Figura 192).

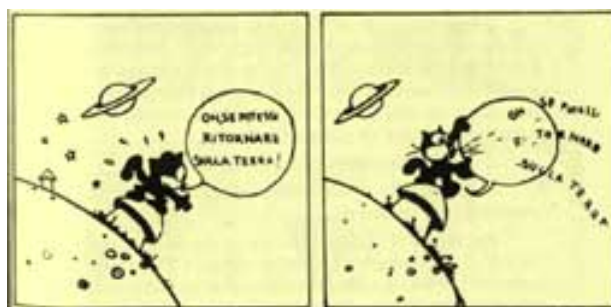


Figura 191- Gato Felix, Pat Sullivan (BENAYOUN, 1968, p. 48).



Figura 192- Kin-der-Kids, The Chicago Sunday Tribune, Otto Feininger, 29-4-1906.

2.6 Conclusão parcial

Os suportes que conduzem a fala no meio pictórico apresentam diferenças funcionais e se distinguem em um fluxo marcado por descontinuidades e mudanças contínuas, onde os marcos epistemológicos podem ser pensados em contraponto às relações entre personagens e discurso (o que inclui no meio pictórico o seu suporte).

Dos suportes da fala analisados, os filactérios têm grande semelhança com o objeto designado, o papel ou o pergaminho onde eram veiculados versículos, traduzindo um significado místico específico e conduzindo um conteúdo que refletia os jogos de símbolos característicos da época. Balões e rótulos, por outro lado, apontam para a ideia de uma fumaça que sai da boca do personagem e atestam o poder de falar. Contudo, o balão no contexto moderno, como metalinguagem, ganha eventualmente forma consistente nos quadrinhos.

As legendas, por sua vez, refletem as epistemes das épocas específicas em que ocorrem, mostrando, na renascença, o comentário e a interpretação sobre as preces e os princípios mágicos presentes nos filactérios e o comentário crítico na era clássica. Adquirem um caráter de texto principal antes do surgimento do balão moderno na mesma época em que surge a literatura no século XIX.

O comentário crítico e o questionamento da própria representação são articulados em conjunto nos rótulos e legendas dos desenhos de humor. Diferente da ordem do pensamento que caracterizou a episteme da época, contudo, neste contexto, se estabelece de forma caótica; e a ordem tradicional de leitura pode ser seguida, mas sem uma obrigatoriedade, sugerindo a possibilidade de ordens dúbias de leitura. O conteúdo dos rótulos, da mesma forma, com seus achincalhamentos e zombarias se afasta de uma exposição comportada do pensamento. Este caráter caótico continuou a prevalecer nas “travessuras” que caracterizaram as primeiras tiras.

Desta forma, determinação do sujeito que caracterizou a idade clássica se mostrou paradoxal nos desenhos de humor da época, pois o binômio rótulo-personagem surge em um contexto, no qual, eventualmente, já é possível perceber uma fragmentação do sujeito com a inserção de representações do ato de falar em excesso e ao extremo (Figura 193).



Figura 193- *Maniac Ravings*, James Gillray, 1803.

A representação do ato de falar levada ao extremo se faz presente com força a partir de referências à propaganda que invade o mundo moderno, se impondo como “a priori” e refletindo no comportamento humano: o excesso de vozes dos cartazes presentes no trabalho de Cruikshank mais tarde aparece no trabalho de Oppen como vozes dos personagens, indicando os transcendentais que muito caracterizaram os desenhos de humor e os quadrinhos: a propaganda e o “poder de falar”.

No balão moderno, temos não só a condução do ato de falar, mas também a narrativa através de quadros descontínuos, um discurso que sai automaticamente da boca do personagem, de forma semelhante a um fonógrafo, o que seria também uma hipótese/proposta sugerida em *Yellow Kid* de automatismo para o ato de falar. O balão é apresentado de forma direta, orientado para eventos e para as relações entre atores; dispostos em quadros uniformes, sem o individualismo exagerado de um sujeito soberano e sem uma organização enunciativa que se coloca na frente do discurso, da cena ou tema. Temos aqui uma nova organização enunciativa onde prevalece não a preponderância do texto ou da imagem/pantomimas, mas um espaço onde ambos os níveis estão inter-relacionados.

3 CONSIDERAÇÕES SOBRE A NARRATIVA, OS QUADRINHOS E O BALÃO

O objetivo deste capítulo é tratar de aspectos específicos da narrativa nos quadrinhos, o que inclui a questão da não obrigatoriedade em seguir um fluxo lógico, apesar dele existir como guia na maior parte das vezes. O balão com sua expressividade aponta estados de coisa, onde fragmentos do acontecimento (não explicados necessariamente por esses estados de coisa) podem ser atualizados⁹². A sequência é sempre cortada por um momento em branco, de acaso, desconhecido, o espaço entre os quadros, também afecto, onde o leitor participa da criação diegética, mas também rico em afectos e perceptos dados de antemão.

Com o processo de dilatação dos conteúdos pelos balões, temos uma multiplicidade de sentidos exprimíveis associados ao acontecimento-narrativo, para o qual não há um modelo de referência, mas sim um panorama que se delineia a cada história em quadrinhos. Mesmo o modelo personagem-balão, como veremos, mostra-se frágil, quebrando-se, confundindo-se, anulando-se e negando-se. Indica mais um impulso de um momento do que uma identidade definida, se considerarmos a possibilidade de asserção de diferentes balões para um mesmo personagem e a subversão do balão presente nas histórias em quadrinhos e cartuns⁹³ - vide Gato Felix (Figura 194) e trabalhos de Steinberg (Figura 195). Nesses casos, temos o balão dos quadrinhos no mínimo como um modelo duvidoso⁹⁴.

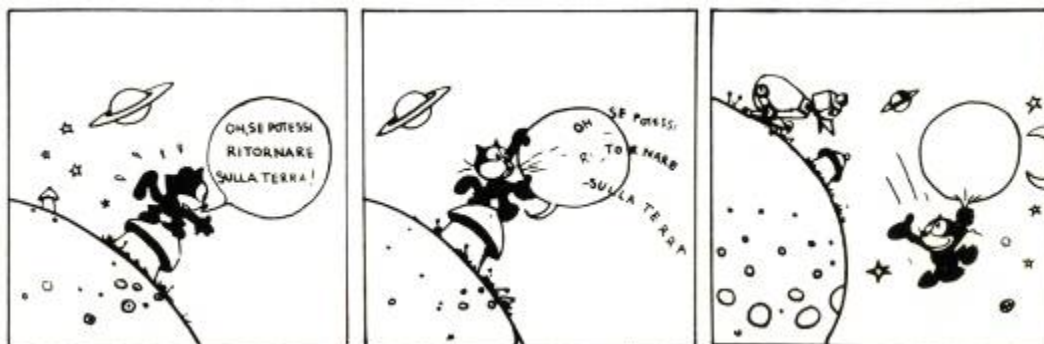


Figura 194- *Gato Felix*, Pat Sullivan (BENAYOUN, 1968, p.48).

⁹² “Poderia falar principalmente de novos tipos de acontecimentos: acontecimentos que não se explicam pelos estados de coisa que os suscitam, ou nos quais eles tornam a cair. Eles se elevam por um instante, e é este momento que é importante, é a oportunidade que é preciso agarrar... O que a história capta do acontecimento é sua efetuação em estados de coisa, mas o acontecimento em seu devir escapa à história” (DELEUZE, 1992, pp.209-218).

⁹³ O balão se torna indiscernível em relação a outros objetos ou assume um papel de personagem.

⁹⁴ Modelo que se afasta do “modelo hipotético de descrição” apresentado por Roland Barthes. “Diante da impossibilidade de dominar todas as frases de uma língua, o linguista aceita estabelecer um modelo hipotético de descrição a partir do qual possa explicar como são engendradas as frases infinitas de uma língua” (BARTHES, 2004, p. 59).

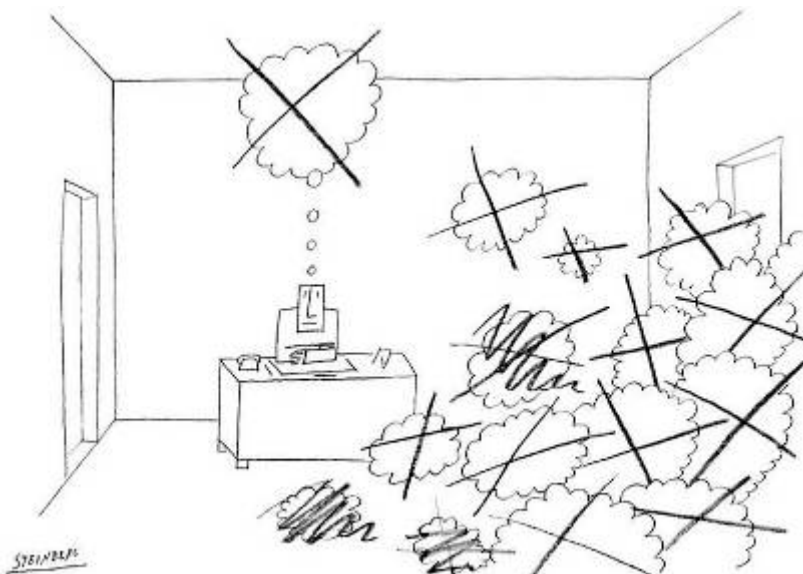


Figura 195- Cartum, *The New Yorker*, Saul Steinberg, 4-10-1969.

A utilização do balão em desarticulação com um modelo associativo entre personagem e balão, bem como seu deslocamento funcional ou formal faz com que haja uma pressão em direção à sensação e à imagem ótica pura. O balão continua a servir à comunicação e suporte do discurso, mas ganha em intensidade ao ativar forças que fazem com que a narrativa quebre o fluxo.

Com esta quebra, no desconhecido que vai além do fluxo lógico-temporal, no devir do acontecimento, narrador e personagem perdem a centralidade. A “voz” do narrador é conduzida geralmente não em balões, mas em legendas nos cantos dos quadros. Porém, também pode ser direcionada para os balões de pensamento.

Nas narrativas, podem ser combinadas várias visões ao mesmo tempo, uma confluência de afectos e, neste processo,

“O personagem pode trapacear consigo mesmo ao contar... confessar tudo o que sabe sobre a história... analisá-la até os mínimos detalhes ou satisfazer-se com a aparência das coisas; pode apresentar-nos uma dissecação de sua consciência (o “monólogo interior”) ou uma palavra articulada; todas essas variedades fazem parte da visão que põe em condição de igualdade narrador e personagem” (TODOROV, 2003, p. 42).

O personagem diante do devir será outro. Mudará infinitamente, mas sempre com quebras que o mantém finito no instante. O personagem é um mutante, devir fera do homem: afecto, expresso como Homem Fera após sofrer um acidente que lhe imbuiu de forças infinitas.

Quando o personagem se perde ou não consegue mais responder aos estímulos, a paisagem e seus objetos responderão por ele. A paisagem após o homem perdido toma as

rédeas e sobre o ele despenca implacavelmente. A estrutura da página poderá ser quebrada como reflexo de uma visão profundamente afetada, incapaz de seguir para a ação. A descentralização do leitor estará nestes momentos quando o caráter indefinido da imagem, que demanda uma participação intensa, o deixará igualmente perdido.

O ponto de indiscernibilidade entre leitor e personagem, por outro lado, poderá ser utilizado na composição de séries com componentes de conceitos e acontecimentos. Em *Sonhos de um comilão* de Winsor McCay (Figura 196) no começo do século XX e mais recentemente em *Marvels* de Alex Ross (Figura 197), temos a inclusão do leitor nos quadrinhos, com a câmera subjetiva, onde a tomada e o ângulo apresentados no quadro são simultaneamente o que o personagem e o leitor (como cúmplice) veem.



Figura 196- *Dream of the Rarebit Fiend, Buried Alive*, Winsor McCay, 25-02-1905.



Figura 197- *Marvels #1*, Alex Ross, 1994.

A introdução do leitor no gibi (também como personagem) aparece nos quadrinhos brasileiros com a recepção de relatos por carta e em sua posterior adaptação e publicação em quadrinhos. Esta prática, que ocorreu inicialmente em revistas da Editora Outubro, teve continuidade nas revistas de terror *Assombração* (Figura 198) editadas por Otacílio Barros d'Assunção a partir de 1977. Recontava histórias reais, utilizando protagonistas reais.

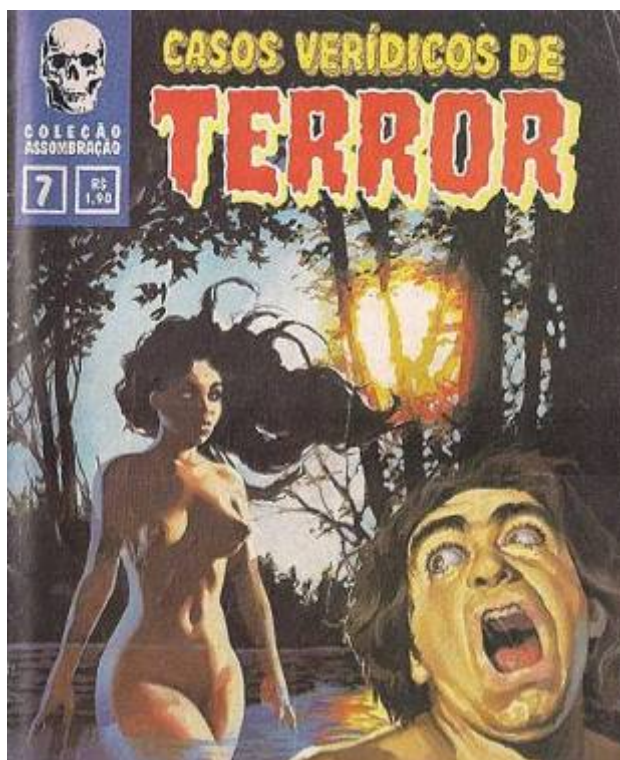


Figura 198- Capa de *Casos Verídicos de Terror*, *Coleção Assombração* #7, Carlos Chagas, 1995.

Quando o personagem atinge um limite do suportável, como em algumas obras e adaptações de Crepax, temos o personagem como um espectador e também um leitor que precisa se esforçar para se colocar no lugar do personagem (Figura 199).

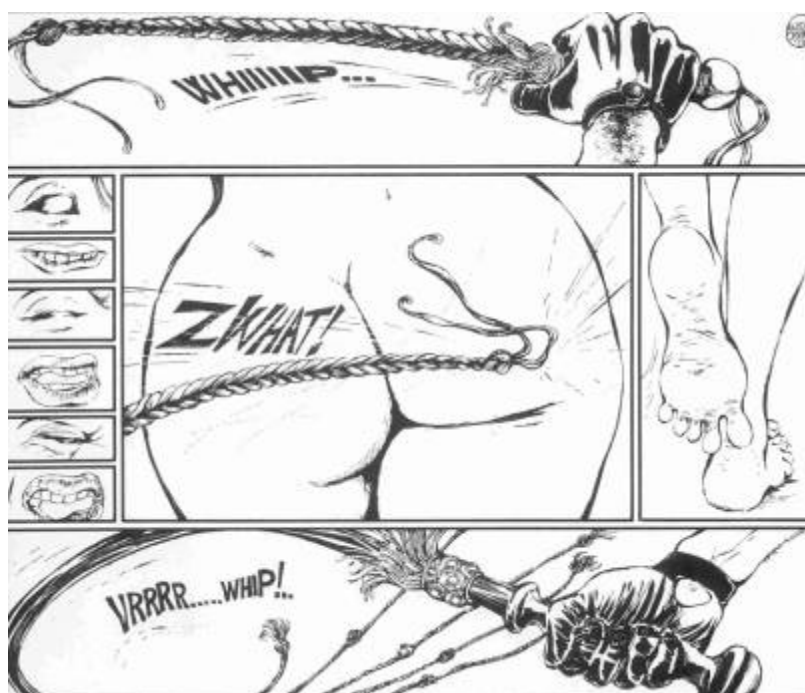


Figura 199- *Valentina nella stufa*, Guido Crepax, 1973.

Além disso, como forma de potencializar o personagem, pode-se alongar ou retrain suas características e partes em manipulações moldadas entre si em sua concepção ao ser absorvido pela consciência profunda do criador ou em seu contato posterior com o leitor.

A fabulação, por sua vez, permitirá uma abertura para as bifurcações da dúvida, junto a um acontecimento que se encarnará tanto pelo esvaziamento como pelo excesso, ou um cristal que se desenvolve pela contaminação.

O acontecimento-narrativo permitirá também o desenvolvimento de novos estilos, e a criatividade dos quadrinistas será um facilitador para a emergência de novos acontecimentos. Paradoxos nos fluxos, mas também nos cortes do “presente que foi”, parecem indicar uma expansão para o caos. Contudo, poderão ser acolhidos como sensações no plano de composição ou, antes, enquadrados no conceito de quadrinhos no plano de imanência.

No acontecimento narrativo encarnado na superfície, facilitado pelas situações limite, não se narra mais nada. Cristalizado ou partido em imagens óticas puras, temos a ativação de circuitos mais contraídos ou dilatados para com o “presente que foi”, ao mesmo tempo em que se segue para direções imprevisíveis.

O balão segue também com rarefações e excessos que pontuam e acompanham personagem e narrativa, para ficar, por fim, mudo ou se transmutar em objetos ou suportes de sensações.

Seria através das narrativas que os personagens poderão se libertar do não-lugar? Se *Worlds' End* for o local do acontecimento narrativo existe possibilidade de se abstrair do plano de imanência ou o plano de imanência seria o justo espaço para a liberdade quando o destino é permitido de forma positiva e as tempestades de realidade podem ser controladas?

3.1 Duração e espaço

Na consciência profunda, a duração (*durée*) vai além do fluxo narrativo baseado em um tempo desenvolvido no espaço.

Em termos de criação de quadrinhos, existe o hábito de desenvolver o tempo no espaço, com recortes e limites onde serão dispostos eventos, balões e personagens. Estes componentes, contudo, podem ser concebidos sem uma referência na natureza e ter como base as forças insensíveis do infinito, com mudanças de direção que podem afirmar ou negar contexto, características históricas e configurações físicas.

Com componentes que se desdobram em relação uns com os outros, o autor constrói e reconstrói a sua maneira os quadrinhos (CARDOSO, 2001, p.40), mas a obra vai além do percebido pelo autor, com os blocos de sensação incluídos que cotejam todo o plano de composição da obra.

No plano, estão localizados os blocos de sensações, afectos e perceptos que ativam em nós sensações que duram e se interpenetram em nossa consciência profunda.

A experiência diária deverá ensinar-nos a distinguir entre a duração-qualidade, a que a nossa consciência atinge imediatamente, a que o animal percepção provavelmente, e o tempo, por assim dizer, materializado, o tempo tornado quantidade por um desenvolvimento no espaço (BERGSON, 1988, p. 89).

A descontinuidade entre os objetos materiais fica bem representada na página das histórias em quadrinhos. Aspectos subjetivos inextensos e da qualidade dos estados psíquicos são articulados continuamente com os espaços em branco e com os espaços preenchidos dos quadros, porém não devem ser confundidos com o extensível e a quantificação espacial.

Sensações podem ser encadeadas junto aos quadros das histórias em quadrinhos com interrupções, com estados de consciência um ao lado do outro. Essas relações entre sensações e cortes espaciais são indicadas por Bergson (1988, p.72) como relações de situação no espaço. Indicam relações reversíveis de sucessão, quando, por exemplo, podem ser revistas as sensações no espaço.

A localização das sensações no espaço difere do funcionamento característico da sucessão de nossos estados de consciência, onde não há separação entre o estado presente e os anteriores, onde prevalece a dinâmica progressiva de entrada e saída das sensações no todo-duração.

Uma tentativa de representar esse processo dinâmico no espaço seria com a mistura de quadros regulares e sequências que duram em um todo que se modifica aos poucos. Uma visão aérea da representação espacial de corte no processo dinâmico do todo-duração indica instantes misturados (Figura 200) e uma visão lateral indica os fatos da consciência misturados dinamicamente em processo de interpenetração (Figura 201).



Figura 200- Representação espacial de corte no processo dinâmico do todo duração - visão aérea dos instantes sobrepostos.

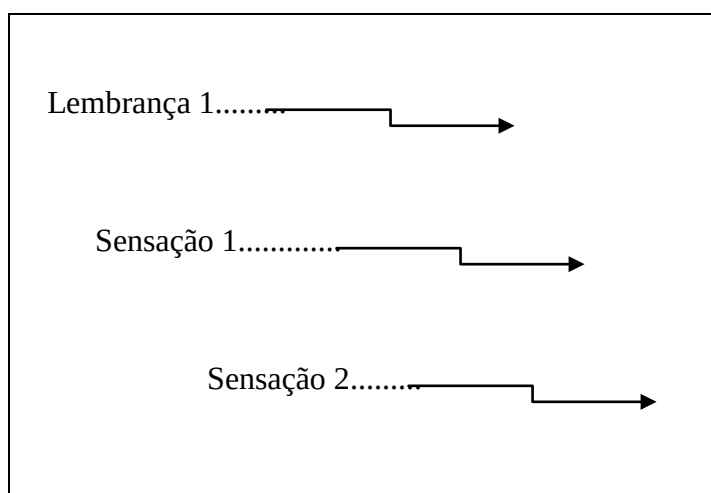


Figura 201- Representação espacial de corte no processo dinâmico do todo duração - visão lateral dos fatos da consciência atuando dinamicamente

Segundo Bergson (1988, p.75), se conservamos a imagem presente com a lembrança da que a precedia, teremos a justaposição de duas imagens (no espaço)

ou perceberá-las-ei uma na outra, penetrando-se e *organizando-se* entre si como notas de uma melodia, de maneira a formar o que chamaremos uma multiplicidade indiferenciada ou qualitativa sem qualquer semelhança com o número: obterei assim a imagem da duração pura..

Nesse nível psicológico, temos a duração pura, onde não “há necessidade.... de se absorver completamente na sensação ou na ideia que passa, porque então, ao invés, deixaria de durar. Também não tem que esquecer os estados anteriores: basta que”, lembre-se desses estados (BERGSON, 1988, p.73). A pura duração é uma “sucessão de mudanças qualitativas que se fundem, que se penetram, sem contornos precisos, sem qualquer tendência para se exteriorizarem relativamente uns aos outros” (Ibid, p.75). Trata-se de uma “duração interna, percebida pela consciência, se confunde com o encaixar dos factos de consciência uns nos outros, com o enriquecimento gradual do eu” (Ibid, p.77).

“Na duração real, cujos momentos heterogêneos se interpenetram,... cada momento [pode] aproximar-se de um estado do mundo exterior que é dele contemporâneo e separar outros momentos por efeito dessa aproximação” (Ibid, p. 78). Assim, na aproximação do leitor aos quadrinhos, temos sua duração interna que pode ser cotejada por quadros, que influenciam o nosso fluxo de mudanças qualitativas.

O que se torna necessário é afirmar que conhecemos duas realidades de ordem diferente, uma heterogênea das qualidades..., a outra homogênea, que é o espaço. Essa última concebida pela inteligência humana, permite-nos até efectuar distinções nítidas, contar, abstrair, e talvez também falar (BERGSON, 1988, p. 71).

A homogeneidade é concebida por Bergson (Ibid) como ausência de toda qualidade.

Os balões dos quadrinhos envolvem relações homogêneas e heterogêneas. O tempo cronológico de leitura envolve o espaço homogêneo. Depende de um ritmo de leitura do texto interno e do externo presente em legendas e onomatopeias, e de sua articulação com o espaço imagético. Nas bifurcações espaciais entre quadros e balões, temos um campo para a dúvida sobre o caminho a ser percorrido.

Nos pontos de indiscernibilidade ou quebra do fluxo narrativo, talvez sejam os momentos mais propícios para a duração, da ordem do heterogêneo e da qualidade. O balão então subirá aos céus. Não mais apenas como balão do personagem, mas como balão de gás que vaga pelas lembranças contaminadas por humores recentes e contaminando um sentimento novo que parece querer dominar toda a consciência.

O conceito de duração nos livros subsequentes a *Ensaio sobre os dados imediatos da consciência* de Bergson ganha novas tonalidades. Ultrapassa a consciência e como memória se aproxima do conceito de imagem cristal – núcleo das imagens óticas puras -, conforme se percebe na seguinte citação: “A duração é o progresso contínuo do passado que rói o porvir e incha à medida que avança” (BERGSON, 2006, p. 47) .

3.2 Imagens óticas puras

Podemos pensar sobre um tipo de narrativa nos quadrinhos – principalmente no que tange os quadrinhos de Guido Crepax (Figura 202), algumas dos primeiros cartuns de Richard Outcault (Figura 203), *Sandma* (Figura 204), mangás (Figura 205) e certos quadrinhos da escola franco-belga (Figura 206) –, na qual temos um enfraquecimento das relações nos encontros fragmentários, efêmeros, interrompidos e fracassados, em situações comuns e gestos insignificantes, que empregam um ritmo lento que se distancia dos quadrinhos de

aventura tradicionais, apresentados como situações óticas puras - que substituem as situações sensório-motoras -, para as quais não há resposta nem reação.



Figura 202- *Valentina Volume 9 - Anthropology e altre storie*, Guido Crepax, 2007.



Figura 203- *Feudal Pride in Hogan's Alley*, Richard Outcault, 2-6-1894.



Figura 204- *Sandman e Death*, Neil Gaiman.

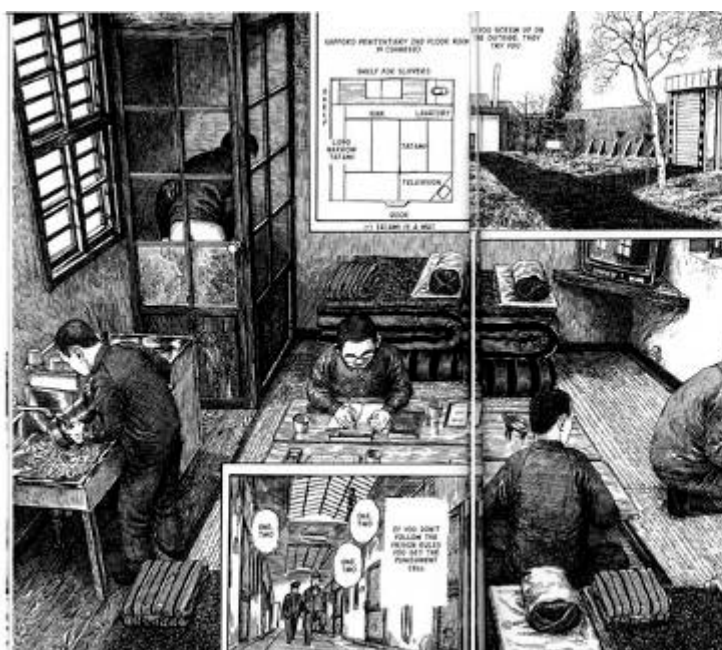


Figura 205- *Keimusho no Naka (In Prison)*, Kazuichi Hanawa, 1998.



Figura 206- *Dublin Inquirer* cover, Sarah Bowie, 2018.

Certas características desta imagem podem ser percebidas nas manifestações cômicas, como a comédia pastelão, promovidos continuamente nas *gags*⁹⁵ veiculadas nas primeiras tiras dos suplementos semanais ilustrados dos jornais de Nova York ou nos conflitos cotidianos de certas tiras diárias posteriores (que continuam a privilegiar o humor)⁹⁶. Contudo, em termos de desconexão ou incapacidade de reação do personagem, talvez sejam precisos os trabalhos desenvolvidos por Guido Crepax a partir do final da década de 1960 (Figura 207).



Figura 207- *Valentina grávida*, Guido Crepax, 1969.

⁹⁵ Efeitos cômicos, piada.

⁹⁶ As charges e cartuns veiculados na imprensa ou revistas humorísticas de antes do século XX também podem ser considerados como outras fontes anteriores de situações óticas puras com uma banalidade cotidiana que corresponde às situações limites e cotidianas.

Aqui, temos uma ênfase na ambiguidade em uma representação que aparentemente não está pronta. Personagens largados na cena como objetos são dispostos através de preenchimentos que lembram tecidos ou fios enrolados. Valentina assume movimentos lentos que parecem durar nos quadros subsequentes: no segundo quadro ficam marcados rastros inorgânicos resultantes das movimentações na areia do primeiro quadro – na verdade, a tentativa de desenhar um gato gera uma criatura monstruosa quase abstrata; e do terceiro para o quarto quadro temos uma movimentação gradual que sugerem a duração da cena. No primeiro caso, temos um afecto com a visão do personagem focada no gato abstrato cheio de pernas, um enrolamento de linhas na areia para formar um tecido liso e enrugado que tanto caracteriza os trabalhos de Crepax. No segundo caso, com a sobreposição do passado que dura e do presente que foi, temos Valentina presa em um cristal onde a própria personagem se vê, direciona o olhar no quarto quadro para o anterior. Podemos pensar em “arranha linhas”, “arranha areia” como exprimíveis que adicionam uma carga de humor à cena, mas aqui há uma visível concentração na ordem da sensação em um devir-areia de um desenho interno à ilustração.

Este devir-areia parece indicar uma imagem-afecção na incapacidade momentânea de realizar a passagem de percepção à ação. Na verdade, um preenchimento parcial da lacuna, que muitas vezes parece prática em Crepax. O preenchimento completo através de uma imagem-lembrança parece não ocorrer. Não são articuladas as lembranças com novos presentes e sim a cristalização de uma lembrança com um presente que se foi no ritmo lento de um presente que se desdobra.

Um prolongamento da ação pode ser colocado em xeque de antemão em termos de quadrinhos, considerando os espaços em branco entre os quadros. O que ocorre eventualmente é um processo inverso de se tentar simular uma ação contínua, como ocorreu em certas tiras de *Gasoline Alley*, onde a ação transcorre continuamente de quadro a quadro com uma divisão em quadros que está presente talvez apenas para confirmar o formato característico dos quadrinhos, ao mesmo tempo, subvertendo-o. A divisão permite que os personagens sejam alocados em pontos distintos e se desloquem na cena (cenas isoladas criadas), mas para isso também sabota a continuidade da imagem como um todo. Resulta em uma bifurcação da cena entre continuidade e descontinuidade (Figura 208).



Figura 208- Gasoline Alley, Frank King, 1918.

Subversões deste tipo também ocorrem quando o quadro é quebrado – como em *Sneeze* de Winsor McCay (Figura 209) – e quando o conteúdo de um quadro ou das sequências é excessivamente impactante, o que gera um distanciamento do fluxo narrativo a partir da afecção. Também pode ocorrer na mudança de função do balão no decorrer da ação nos quadrinhos de Gato Felix (Figura 194).



Figura 209- Little Sammy Sneeze, Winsor McCay, 1905.

Uma orientação da narrativa em função da ação - onde a situação se prolonga em ação, onde a narrativa é determinada pelas exigências da ação - pauta grande parte dos quadrinhos comerciais americanos, incluindo aqueles de super-heróis e as tiras de aventura. Em Crepax, por outro lado, pode-se falar também em uma narrativa que é composta por ações desarticuladas no tempo, com uma ênfase no descritivo e a formação de séries com aspectos e objetos que compõe o universo do personagem. As ações são progressivamente amarradas em torno dos protagonistas - junto a enquadramentos e formatos de quadros inusitados que vão se tornando cada vez mais minúsculos e claustrofóbicos - até um ponto em que eles não têm mais reação (Figura 210).

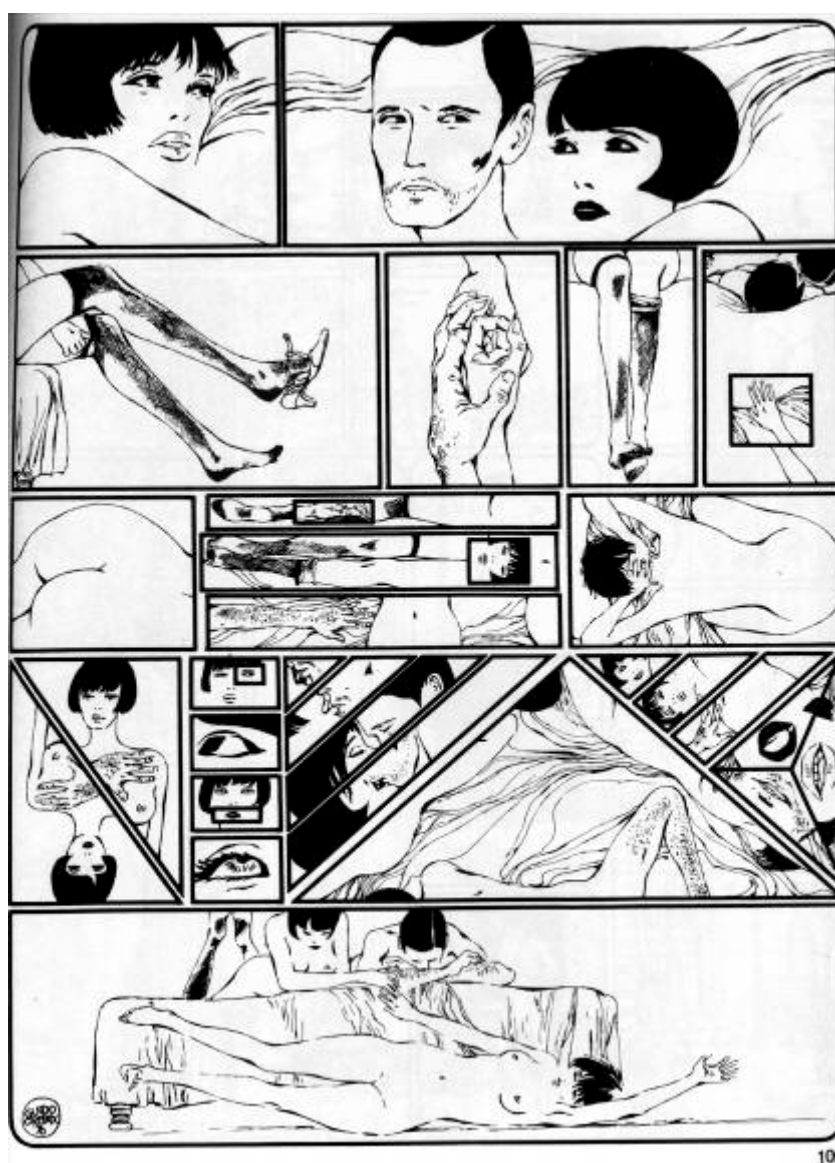


Figura 210- *Valentina grávida*, Guido Crepax, 1969.

Estas ações desarticuladas estão encaixadas no labirinto de quadros da página junto a um personagem largado no último quadro. Essas ações autônomas que flutuam na situação compõem situações puramente óticas com suas imagens inteiras e sem metáforas que ativam circuitos de pensamento cada vez mais profundos. A força do infinito que passa por estes pontos de intensidade, com seu excesso de nudez, crueza e brutalidade⁹⁷ também pode ser percebida em *Worlds' End*, nas paisagens desumanizadas, desconectados e espaços vazios, os tempos mortos da banalidade cotidiana - circunstâncias excepcionais ou limites (Figura 211);

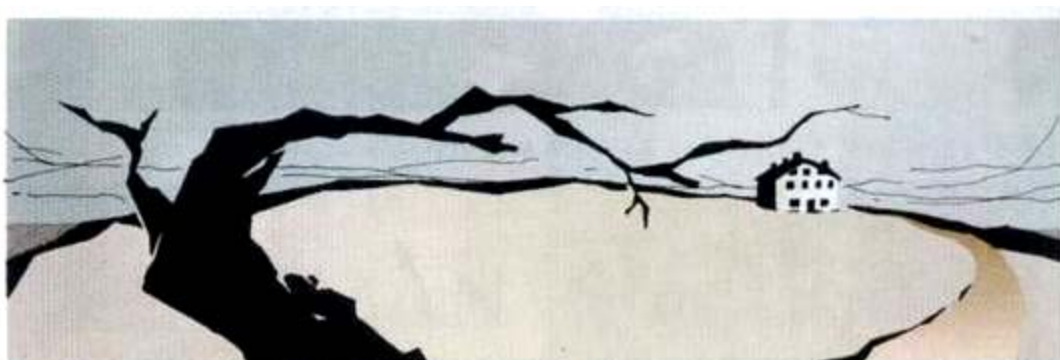


Figura 211- *Sandman* #51, p. 24, Espaço esvaziado, Neil Gaiman, 1993.

Com a impossibilidade de movimento orgânico, temos o esvaziamento da cena, o que se percebe não só em *Worlds' End*, mas também junto ao ritmo lento empregado nos mangás ou mesmo nos primeiros trabalhos com *Yellow Kid*, quando se privilegiava a criticidade histórica, charges que, com uma ênfase na pobreza, se confundiam com o real (Figura 203).

As imagens óticas puras podem se tornar sonhos ou pesadelos, em uma relação onírica investida pelos órgãos de sentido dos personagens, para formar longos circuitos de lembrança em uma abertura dilatada para novos instantes do presente. Quando eles assistem e são absorvidos, temos um ponto mais comprimido entre lembrança e um presente que foi, que se fecha em uma imagem-cristal, conforme veremos posteriormente.

Ainda em Crepax, no exemplo de *Valentina grávida* (Figura 212), os objetos e meios, sua realidade material, parecem ganhar autonomia e se tornam inventários, dos quais o balão em outros casos geralmente participa.

⁹⁷ Algo intolerável, insuportável por ser poderoso demais, injusto demais ou belo demais, que excede as capacidades sensório-motoras do ser humano.



Figura 213- *Sandman* #56, Neil Gaiman, 1993.

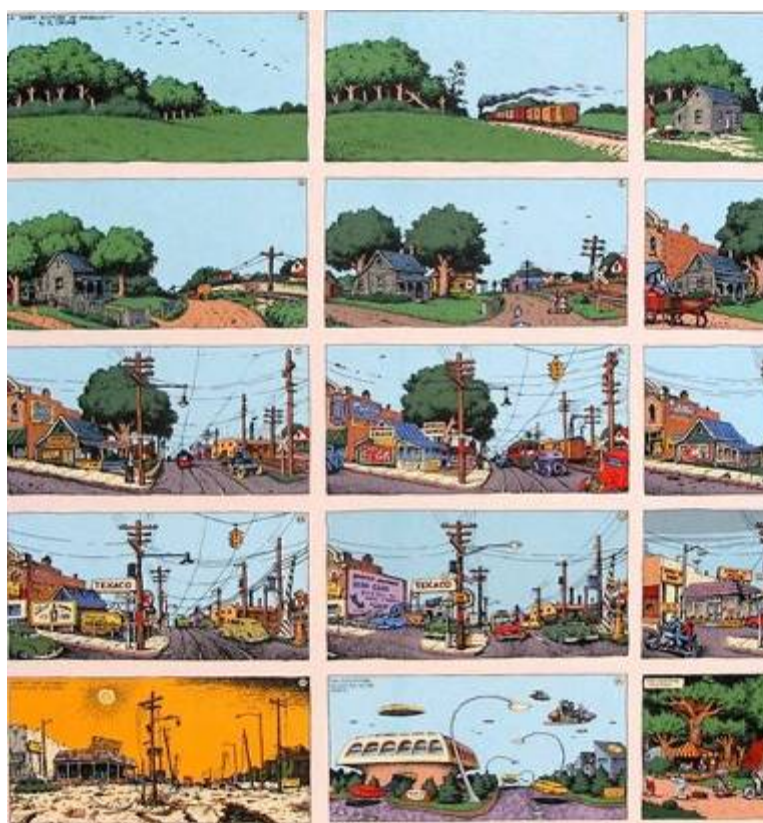


Figura 214- *Short history of America*, Robert Crumb, 1979.

As imagens óticas puras podem auxiliar a escapar do clichê ao remeterem a cronosignos, lektosignos e noosignos. Em termos de imagem-tempo, os cronosignos permitem a apresentação direta do tempo. Lençóis de passado⁹⁹ e as pontas de presente realizam tal feito através de um estado mais contraído de memória que atinge o presente, como podemos ver nos exemplos relacionados à imagem-cristal.

Nas narrativas, os cronosignos podem ser embaralhados. “É uma potência do falso que substitui e destrona a forma do verdadeiro, pois ela afirma a simultaneidade de presentes impossíveis, ou a coexistência de passados não necessariamente verdadeiros” (DELEUZE, 2005, p. 161).

Potências do falso indicam a possibilidade de invenção do acontecimento durante a narração, através de uma função fabuladora. É o próprio processo de descrição cristalina uma vez que o narrador é pego em “flagrante delito de fabulação” (DELEUZE, 2005, p. 156). *Worlds' End* fala sobre a fabulação e sobre as potências do falso em um universo onde não há

⁹⁹ O encadeamento de lençóis de passado (que duram e coexistem na memória) ultrapassam a memória psicológica e atingem a memória-mundo, pois “não é a memória que está em nós, somos nós que nos movemos numa memória ser, memória-mundo” (DELEUZE, 2005, p. 122).

garantia para verdades e onde os mundos e suas séries impossíveis podem dialogar livremente.

“A produção da verdade passa por uma série de operações que consistem em trabalhar uma matéria, [realizando] uma série de falsificações..., potências do falso... que vão produzir... os intercessores. A verdade não é algo pré-existente” (DELEUZE, 1992, p. 157), mas aquilo que deve ser criado em cada domínio a partir de seus componentes e do aporte de elementos de outras áreas, o que resulta em aproximações inéditas e, sob a ótica do original, falsas. Com o estabelecimento desses elementos que podem interceder entre si, "fictícios ou reais, animados ou inanimados" (Ibid, p. 156), pessoas, coisas, plantas ou animais, podemos formar séries, redes, “relações de intervenção ou interferência que desestabilizam e ao mesmo tempo possibilitam a criação” (COIMBRA & ABREU, 2018, p. 92).

Outra apresentação direta do tempo está na mudança qualitativa das séries. Através da fabulação, o personagem rompe os limites e se torna outro. Nas narrativas publicadas nos quadrinhos americanos, as linhas se contaminam mutuamente com certa constância para formar novas séries. Os personagens, por sua vez, podem morrer e mudar radicalmente a partir destas contaminações.

Quanto aos noosignos, na imagem-tempo, não se trata mais de cortes racionais que formam um mundo prolongável, com um intervalo entre imagens marcado pelo fim de uma e o início da outra, como no regime da imagem-movimento. Noosignos agora apontam para uma "incomensurabilidade, enquanto signos de novas relações e não da ausência delas. As imagens se re-encadeiam com base em cortes irracionais... (seja ele por construções de séries ou transformações de lençóis) que tem o fora como o impensado do pensamento, expressando a totalidade" (LA SALVIA, 2006, p. 59). Este impensado do pensamento varia de autor para autor.

Os noosignos podem ser o insubordinável em Spain (Figura 215), o intolerável em Harvey Peakar (Figura 216), o incompreendido em Bill Gaines (Figura 217), o irreal em Grant Morrisson (Figura 218), o inaudito em Liberatore (Figura 219), o intolerante em Frank Miller (Figura 220) e o impensável em Jodorowsky (Figura 221).



Figura 215- *Trashman*, Spain Rodriguez, 1968.



Figura 216- *Harvey Pekar, Bob & Harv's Comics*, Robert Crumb, 1996.



Figura 217- *Crime Suspense Stories* #22, revista sobre a qual Gaines se posicionou esteticamente no Senado Americano, Johnny Craig, 1954.



Figura 218- *Beachhead*, Grant Morrison, *Heavy Metal* #280, 2016.



Figura 219- *Ranxerox*, Liberators, 1978.



Figura 220- *Batman*, Frank Miller, 1986.



Figura 221- *Incal* #1, Jodorowsky e Moebius, 1980.

Quanto aos lektosignos, temos os

elementos da imagem, não só visuais, mas sonoros, que entram em relações internas que fazem com que a imagem inteira deva ser 'lida' não menos que vista, legível tanto quanto visível. Para o olho do vidente, como do adivinho, é a 'literalidade' do mundo sensível que o constitui como livro (DELEUZE, 2005, p. 34).

Nesta leitura do visível no âmbito da imagem-tempo, os Lektosignos indicam uma relação não-totalizável entre o visual e o sonoro, quando existe uma disjunção entre a imagem visual e a imagem sonora, um corte irracional.

Existe toda uma tradição de artes sequenciais e quadrinhos mudos conforme mostram as pesquisas de David Berona (2001) (Figura 222).



Figura 222- Convite de lançamento da exposição, Lynn Ward, David Berona Archives, 2012.

Nestas amostras e nos quadrinhos em geral, a preponderância da imagem geralmente é perceptível, bem como uma eventual disjunção entre o visual e sonoro dos quadrinhos.

Tentam desfazer a disjunção com uma aproximação e interpenetração visual do texto, mas o balão e a legenda vêm garantir certa independência ou outra camada no papel como indica Groensteen. No quadro, temos a síntese disjuntiva de ambos, aspecto que será tratado mais a frente.

Para auxiliar na compreensão das imagens óticas puras, Deleuze (2005, p.59) também mostra a distinção entre dois tipos de reconhecimento em Bergson. O reconhecimento automático opera por prolongamento em movimentos de costume, prolongando a reação do personagem. É um reconhecimento sensório-motor que se faz através de movimentos, passando de um objeto ao outro através de associações de imagens. Em um reconhecimento atento, por outro lado, desiste-se de prolongar a percepção, não se pode mais prolongá-la. Os movimentos voltam ao objeto para enfatizar certos aspectos e extrair seus traços característicos. O mesmo objeto pode passar por diferentes planos. É uma descrição que tende a substituir a coisa, apagando o objeto concreto, elevando a coisa a uma singularidade essencial, remetendo a outras descrições. É uma descrição que se refere ao personagem que não sabe mais ou não pode mais reagir à situação.

Através da imagem sensório-motora, temos o encadeamento e prolongamento de uma imagem-percepção em uma imagem-ação. Com a imagem ótica pura suscitada a partir do reconhecimento atento, não temos um prolongamento em movimento, mas a relação com uma imagem-lembrança, imagem-sonho ou imagem-mundo, onde “Cada circuito cria e apaga um objeto”. Neste movimento, os circuitos independentes se anulam, se contradizem e se retomam para criar camadas de uma mesma realidade física e os níveis de uma mesma realidade mental, memória ou espírito (DELEUZE, Ibid, p. 59-62).

A relação com a imagem-sonho ou imagem fantástica¹⁰⁰ também pode ser pensada nos quadrinhos. A arte sequencial mostra uma prática que em geral não rompe com a preponderância da imagem-ação. Nos circuitos ambíguos formados entre realidade e sonho ou nos choques provocados pelo fantástico, temos a possibilidade de quebrar o fluxo narrativo baseado na ação, como no preâmbulo de *Worlds' End* (Figura 223).

¹⁰⁰ Articuladas por Deleuze (2005, p.71) como aspecto relevante do cinema soviético e suas ligações com o futurismo e o expressionismo alemão, bem como nas alianças com a psiquiatria, cinema Frances e surrealismo.



Figura 223- *Sandman* #51, p. 5, Preâmbulo de *Worlds' End*, Neil Gaiman, 1993.

Pode envolver “uma situação limite, a iminência ou a consequência de um acidente, a proximidade da morte, mas também estados mais banais do sono, do sonho ou de uma perturbação da atenção” (DELEUZE, *Ibid*, p.72). Essas sensações e percepções estão associadas a um panorama temporal instável de lembranças flutuantes nos lençóis de passado fluidos e maleáveis. Como se a impotência motora do personagem correspondesse a uma mobilização total e anárquica do passado. Com o sonho, temos o mais vasto circuito que se vê ou o invólucro extremo de todos os circuitos (*Ibid*, p.73).

A lembrança pura, por outro lado, é necessariamente virtual e se torna atual na medida em que é chamada pela imagem-percepção. No sonho, “as percepções da pessoa que dorme subsistem, porém em um estado difuso... de sensações atuais exteriores e interiores... que escapam à consciência” (*Ibid*). Além disso, no sonho, a imagem virtual não se atualiza diretamente, mas em outra imagem virtual, que também se atualiza em outra, em um processo infinito, formando um grande circuito.

No ponto mínimo desta indiscernibilidade entre imagem-percepção e imagem-lembrança, temos a imagem-cristal, uma relação entre o real e o imaginário, físico e mental,

objetivo e subjetivo, descrição e narração, atual e virtual, dois termos que diferem em natureza, mas “correm um atrás do outro” em um circuito próprio e se refletem. Trata-se de uma imagem bifacial, um “caráter objetivo de certas imagens”, “duplas por natureza” (DELEUZE, *Ibid*, p.89).

Ao final de cada *Little Nemo in the Slumberland* (Figura 224), o longo circuito do sonho é quebrado com a queda da cama, que investe a cena com uma imagem atual. Não é o local exato para a imagem-cristal, apenas se considerarmos um circuito mínimo com outra cama, lembrança de uma cama ou camas monstruosas, que também aparecem em *Little Nemo*. O sonho não traz necessariamente um viés falsificante - no caso de um fracasso de atualização de um passado em um “presente que foi” - mas sim o fantástico e o inusitado que podem assumir esse viés.

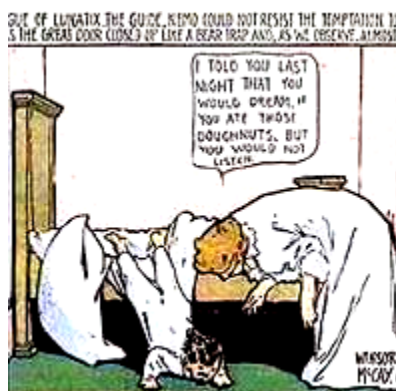


Figura 224- *Little Nemo in the Slumberland*, Winsor McCay, 1905-1914.

Um circuito mínimo que aponta para as imagens virtuais relacionadas ao “presente que foi” também pode vir de um sonho, retirando uma ponta de seus largos circuitos, como duplo imediato de uma imagem atual, em um ponto mínimo que é apresentado de forma contraída¹⁰¹.

Este ponto mínimo, curto-circuito, se dá em *Worlds' end* no momento exato do personagem-narrativa, com aquele que narra em um presente e, ao mesmo tempo, pertence a um passado onde também é narrador (Figura 225)

¹⁰¹ Imagem-cristal.



Figura 225- *Worlds' End* #51, p. 23, curto-circuito, Neil Gaiman, 1993.

Das histórias internas narradas em *Worlds' end*, apenas em *The golden boy* o narrador não está presente em sua narrativa. Apresenta-se como um dos seguidores e discípulo do personagem interno, a que ele continuará “andando pelos mundos seguindo-o, procurando-o... espalhando sua palavra” (Figura 226). O personagem principal da narrativa interna é Prez, que abre mão de Cronos e de Deus (*Smiley*), entra na porta do mundo dos sonhos e vaga por entre os mundos impossíveis.



Figura 226- *Worlds' End* #54, p. 23, seguidor-narrador de Prez, Neil Gaiman, 1993.

Diante de uma situação ótica pura, o personagem não tem resposta ou reação. O próprio narrador se encontra diante de tal imagem, da imagem de Prez e sua narrativa, diante da passagem de Prez pelo portal, com uma posição de reverência.

Existe uma tendência à descrição na imagem ótica pura, mas não há um prolongamento em imagens ação nem uma ênfase do sensório-motor, que está debilitado. Segundo Deleuze (2005, p. 14), “situação puramente ótica ou sonora se estabelece no que chamávamos de ‘espaço qualquer’, seja desconectado, seja esvaziado”. Situação ótica ou

sonora pura envolve opsignos e sonsignos, que remetem à banalidade cotidiana, circunstâncias excepcionais ou limites. “Quanto à distinção entre o subjetivo e objetivo, ela também tende a perder importância, à medida que a situação ótica ou a descrição visual substituem a ação motora” (DELEUZE, 2005, p. 16). Envolve pontos de indeterminabilidade e indiscernibilidade entre imaginário ou real, físico ou mental, com ambas as instâncias correndo uma atrás da outra.

Na narração de Prez, perdeu-se a ação motora e assumiu-se uma posição de vidente. Entre o real e o narrado, há uma cristalização, como se o narrador estivesse no conto, devido ao seu envolvimento íntimo como discípulo. Reflexos entre atual e virtual também se dão na imagem especular.

No exemplo de *Abbie an’ Slat* (Figura 227), temos um abandono do atual que não aparece nas fotos em sequência e, antes, uma sensação estampada na face do personagem – pela sua reação, uma imagem ótica pura - que vê a foto de antemão, um reflexo do reflexo virtual. A imagem especular no caso já foi virtual em relação ao personagem atual, mas é atual na foto que nada mais deixa ao personagem além de uma mera virtualidade.



Figura 227- *Abbie an’ Slat*, Elliot Caplin e Raeburn Van Buren, *Rancho Fundo: Praxedes detetive*. Rio de Janeiro: RGE, 1966.

A imagem ótica pura compõe um grande circuito com imagens lembrança, imagens-sonho e imagens-mundo, mas o que leva à emergência desta imagem ótica pura é a

crystalização da imagem virtual com a imagem real. A imagem-cristal é o núcleo das imagens óticas puras e as imagens óticas puras são estilhaços desta imagem cristal (DELEUZE, Ibid, p.88). Antes de nos aprofundarmos no conceito de imagem cristal, trataremos da imagem-lembrança.

3.3 Imagem-lembrança

Deleuze (2011, p. 658) a partir de Bergson distingue os três sentidos da subjetividade - concebida como centro de indeterminação - : percepção, ação e afecção. Entre a excitação recebida e o movimento executado existe uma lacuna. “A afeição ocupa de certa maneira esta lacuna, mas não a preenche completamente” (DELEUZE, 2011, p. 659).

A imagem-afeição é a imagem do desespero, quando não foi possível resolver racionalmente a passagem entre percepção e ação, como ocorre em *Locas* de Jaime Hernandez (Figura 228). A princípio, temos apenas uma tensão sutil da própria face, com a evolução paralela de um ódio incontível – guardado e acumulado junto ao seu balão visionário e virtual - que explode com sua atualização no último quadro.



Figura 228- *Locas*, Jaime Hernandez, 1984 (depois de Gasca e Gubern (1988)).

O preenchimento pleno da lacuna entre percepção e ação é realizado pela imagem-lembrança. "Nós, centros de indeterminação, temos não apenas percepções, ações e afecções..., mas também imagens-lembrança" (Ibid).

As lembranças se acumulam na memória. Só se converterão em imagens-lembrança, as lembranças e o passado que nos servem para alguma coisa, que servem para orientar nossas

ações. O cone (Figura 229), segundo Deleuze (2011, p. 661), indica o conjunto de todas as imagens-lembrança, coexistência virtual de todos os lençóis do passado, dispostas mais longe ou mais próximas de uma inserção ou urgência no presente. Os círculos apresentados no cone de Bergson representam a totalidade das lembranças acumuladas, contraídas ou dilatadas. “Essas contrações e dilatações existem em estado virtual e podem atualizar-se sob o apelo, sob a evocação do presente na forma de imagem-lembrança” (LUCENA, 2013, p. 78). “Se não há uma urgência no presente, minhas imagens-lembrança estarão bastante dilatadas. Por exemplo, quando estou sonhando. O sonho é um estado muito dilatado de imagens-lembrança” (DELEUZE, 2011, p. 661). Se houver urgência, as imagens-lembrança estarão mais contraídas.

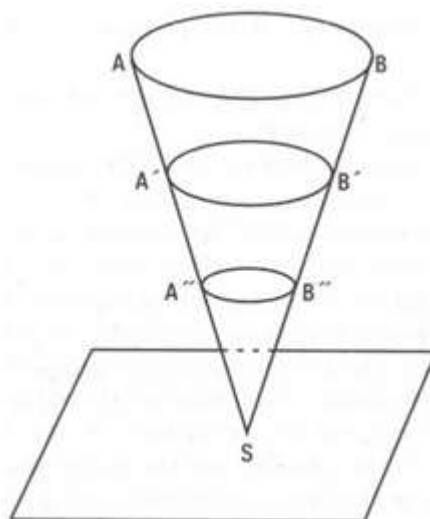


Figura 229- Cone de Bergson.

Entre o passado como pré-existência em geral e o presente como passado infinitamente contraído há, pois, todos os círculos do passado que constituem outras tantas regiões, jazidas, lençóis estirados ou retraídos: cada região com seus caracteres próprios, seus ‘tons’, ‘aspectos’, ‘singularidades’, ‘pontos brilhantes’, ‘dominantes’. Conforme a natureza da lembrança que procuramos, devemos saltar para este ou aquele círculo... Regiões... coexistem, do ponto de vista do atual presente que cada vez representa o seu limite comum, ou mais contraída dentre elas (DELEUZE, 2005. p. 122).

No cone, o plano P é o universo atual, “plano da imagem movimento” (DELEUZE, 2011, p. 661) ou “plano da matéria” (Ibid, p. 662), e o presente está no ponto S, também como “ponto de indeterminação” (Ibid), quando o vértice do cone toca o plano, ponto comum onde há a inserção do espírito na matéria. À matéria corresponde o cérebro e ao espírito a memória¹⁰². O presente é o “grau mais contraído de todo passado, que é a totalidade do cone”

¹⁰² A memória é a única coisa que a matéria não pode explicar. A memória é a duração.

(LUCENA, 2013, p. 79). Trata-se de um “presente que passa e um passado que se conserva” (DELEUZE, 2005, p. 103), um presente que é o que não é¹⁰³, e um passado que é.

Segundo Deleuze (2011, p. 660), imagens-lembrança servem para compensar nossa “superioridade-inferioridade”.

Nossa superioridade em relação às coisas consiste no fato de nossas ações não se encadearem imediatamente com as excitações recebidas... temos tempo para reagir. Senão temos, é um pânico, é a imagem-afeição. Mas normalmente temos certo tempo. Vemos o leão um pouco antes dele nos atacar. Essa é a nossa superioridade (DELEUZE, 2011, p. 660).

Nossa inferioridade, por sua vez, está no fato da minha ação não dispor de uma facilidade de ser. Ela é “uma simples consequência da excitação recebida” (Ibid).

Se um leão se aproxima, ... enfim, se ele não se aproxima demais, posso decidir. Não opto pela solução heroica, pois isto seria para o Tarzan. Mas posso cair e me fingir de morto, partir na ponta dos pés ou sair correndo. Tenho escolha. Se fosse um frango, não teria escolha. Não tem cérebro suficiente. Não há uma lacuna [entre percepção e ação].. Os patos se fazem de morto. Pelo menos os animais têm este comportamento de se fazer de morto para lhes salvar a vida. Por mais que tenham medo, quero dizer, a imagem-afeição estará presente neste caso do medo, esse medo que sobe até o cérebro, ocupa a lacuna, mas não a preenche. E o que a preenche? Imagens-lembrança... recordações que em função da situação presente vão se atualizar em imagens. As imagens-lembrança são aquelas que vão guiar até a melhor ação a ser escolhida em função da excitação recebida (DELEUZE, 2011, p. 660-661).

Os amplos circuitos da imagem-lembrança ou imagem-sonho diferem dos pequenos circuitos da imagem-cristal, que são marcados pelo movimento intensivo e pela indiscernibilidade entre atual e virtual, percepção e memória. A imagem-lembrança se articula com um novo presente. Mas para que serviria uma lembrança do presente, uma coexistência do passado com o “presente que foi”, em um desdobramento do presente?

3.4 Imagem-cristal

O fluxo sensório-motor é restabelecido quando a imagem percepção atual se encadeia com uma imagem-lembrança que reconduz o movimento à imagem-ação. O circuito de indiscernibilidade característico da imagem-cristal não está localizado nesta arrumação da sequência descrita acima, mas quando fracassa o reconhecimento atento,

Quando não conseguimos nos lembrar, o prolongamento sensório-motor fica suspenso, e a imagem atual, a percepção ótica presente, não se encadeia nem com

¹⁰³ Não importa quanta movimentação haja no presente, “não há nada a fazer, porque tudo já foi feito; ele é o que foi, e as ações aparecem como já perdidas, num já tempo perdido, inevitável: o presente em sua queda, em sua sucessão não evocável” (CANABRAVA, 2008, p. 340).

uma imagem motora, nem mesmo com uma imagem lembrança que pudesse restabelecer o contato (2005, p. 71).

A imagem-cristal é a imagem onde há uma cristalização do menor circuito entre imagem atual e virtual. Há uma coalescência¹⁰⁴ entre as duas. Forma-se uma imagem bifacial. “É como se uma imagem especular¹⁰⁵, uma foto, um cartão-postal se animasse, ganhasse independência e passasse para o atual, com o risco de a imagem atual voltar ao espelho, retomar lugar no cartão-postal ou na foto, segundo um duplo movimento de liberação e de captura” (DELEUZE, 2005, p. 88).

O espelho, para Deleuze, é um aspecto importante na constituição da imagem-cristal. A imagem especular é virtual em relação à personagem atual que o espelho capta, mas é atual no espelho que nada mais deixa ao personagem além de uma mera virtualidade (Ibid, p. 89).

A imagem virtual se torna atual quando temos um foco no espelho. É um cristal terminado onde o atual sai de cena. Com a saída da imagem atual para a imagem especular (imagem atual que deu origem à imagem virtual) temos uma imagem atual “remetida a outra parte, invisível, opaca e tenebrosa, como um cristal que mal foi retirado da terra” (Ibid, p. 90).

Em *Flash* #105 de 1959, temos a introdução do Mestre dos espelhos, vilão que desenvolve uma série de apetrechos baseados em espelhos. O primeiro é um espelho que captura a imagem atual e a mantém, ela não desaparece instantaneamente (Figura 230). Posteriormente, desenvolve uma máquina que dá vida à imagem. Agora, só há a imagem refletida com seus detalhes invertidos, que se torna a nova imagem atual (Figura 231). O cristal límpido da imagem virtual que ganha o foco na cena está presente na captura inicial da imagem e na criação do novo personagem desenvolvido na máquina do Mestre dos espelhos. Em ambos os casos, temos também um cristal opaco da imagem atual que sai de cena, repelida para o extra-campo.



Figura 230- *Flash* #105, DC Comics, 1959.



Figura 231- *Flash* #105, DC Comics, 1959.

¹⁰⁴ Junção de partes que se achavam separadas.

¹⁰⁵ Imagem reflexiva, detalhada, íntima.

François Zourabichvili (2004, p. 19) define o cristal através de três termos: a indiscernibilidade, a troca e o desdobramento.

As trocas se dão entre atual e virtual, límpido e opaco, e germe e meio. O tempo se desdobra em dois jorros em direções heterogêneas,

uma se lançando em direção do futuro e a outra caindo no passado... É preciso que o tempo se cinda ao mesmo tempo em que se afirma ou desenrola: ele se cinda em dois jatos dissimétricos, um fazendo passar todo o presente, e o outro conservando todo o passado. O tempo consiste nessa cisão, e é ela, é ele que se vê no cristal..., a perpétua fundação do tempo, o tempo não cronológico dentro do cristal... É a poderosa Vida não-orgânica que encerra o mundo (DELEUZE, 2005, p. 102).

A indiscernibilidade se dá não só entre o límpido e o opaco perante o espelho, mas também entre um germe e um meio, germe (imagem virtual) “que fará cristalizar [força a cristalização de] um meio atualmente amorfo” (2005, p. 94), um imenso universo cristalizável que será contaminado. Nestas duas possibilidades de indiscernibilidade, temos os quadrinhos que se refletem em um filme, em um jogo, em um quadro de Roy Lichtenstein (Figura 232) ou nos próprios quadrinhos, como *Sam's Strip* de Mort Walker e Jerry Dumas (Figura 233); mas também quadrinhos que se toma por objeto no processo de sua constituição - sua germinação, germe na obra que se constitui -, como em *Understanding Comics* de Scott McCloud (Figura 234), ou de seu fracasso em se constituir - impossibilidade de germinação -, como se dá nos conflitos entre autor e personagem em *Animal Man* de Grant Morrison (Figura 235).



Figura 232- *M-Maybe*, Roy Lichtenstein, 1965.



Figura 233- *Sam's strip*, Mort Walker e Jerry Dumas, 3-1-1962.



Figura 234- *Understanding Comics*, capa, Scott McCloud, 1994.



Figura 235- *Animal Man* #5, Grant Morrison, 1988.

Neste jogo entre atual e virtual, podemos pensar nas relações suscitadas entre presente e passado¹⁰⁶. Segundo Ludymylla Lucena (2013, p. 67), “o passado não passa... É contemporâneo do presente”. O passado dura, mas “todo passado é passado em relação a algum presente atual” (DELEUZE, 2011, p. 663) e “todo passado é passado de um presente que foi” (Ibid).

“Se o presente passa, só pode ser ao mesmo tempo em que é presente” (DELEUZE, 2011, p. 664) (“É preciso que o presente se constitua como passado ao mesmo tempo que se dá como presente” (Ibid)).

Se pensarmos o “passado” em relação a um “presente que foi”, devemos considerá-los “estritamente contemporâneos. Ao mesmo tempo em que o presente se dá como presente, se constitui como passado... não é difícil, mas que aventura!” (DELEUZE, 2011, p. 664). Dito isso, temos a ideia de um “presente móvel”. Em cada momento, o “presente se desdobra em

¹⁰⁶ O presente deixa de ser a todo instante. Não há como compreendê-lo. “O presente é o que apenas desliza e se esvai como se fosse areia entre os dedos, mudando a todo instante, não deixando de passar. Enquanto isso, o passado, pelo contrário, é aquilo que é, que nunca deixa de ser. Nesse caso, o passado, assim como pensava Tarkovski, é muito mais real, muito mais estável que o presente” (LUCENA, 2013, p. 75).

duas direções: uma está por vir e a outra que cai no passado. Em outros termos, só existe presente desdobrado. A natureza do presente é de desdobramento” (Ibid).

Cristal de tempo, segundo Deleuze, (2011, p.666) ocorre quando o presente capta em si o passado que ele foi. É uma reduplicação do tempo que ocorre no desdobramento do presente. “O que ocorre então quando agarro esse desdobramento do presente em um cristal do tempo? O que ocorre é que me vejo literalmente como espectador de mim mesmo. Por um lado atuo e por outro me vejo atuar” (Ibid) (função do cristal de tempo). Contudo, a ação aqui não implica no largo circuito que envolve excitação, escolha (tempo de busca nos amplos lençóis do passado) e reação; e sim de “estar na situação de desdobramento que corresponde ao desdobramento [ou reduplicação] do presente” (Ibid).

Não se trata de uma imagem lembrança, mas de uma lembrança pura. A fórmula cristalina segue a seguinte regra: “é um passado que não será captado em função de uma relação com um presente do qual é passado [um presente qualquer, um presente novo], mas será captado por uma relação com o presente que ele foi” (Ibid, p. 667), passado que coincide com o presente que ele havia sido.

Um desenvolvimento do cristal envolve não mais uma relação exclusiva com a lembrança pura, mas também com lençóis de passado mais amplos e mais profundos que podem ser resgatados para se cristalizar no presente. Lembranças podem emergir a qualquer instante para promover associações com o presente. “Não se trata de metáforas ou comparações, mas aspectos cada vez mais profundos da realidade. Circuitos de pensamento que penetram cada vez mais no tempo, cada vez que são descobertos aspectos mais profundos da realidade” (DELEUZE, 2011, p. 668).

O mágico Abracadaba, vilão dos Titãs, capaz de transformar a realidade com um instalar de dedos seria um justo correspondente para essas ampliações do cristal, onde se podem promover mudanças cada vez mais profundas com a velocidade do pensamento. Pede-se mais espaço para dançar e é exatamente o que se recebe. Não uma metáfora do espaço, mas o próprio, com todas suas qualidades e especificidades catastróficas para os que não estão preparados. Asfixia na pista espacial em um quadro que se desajusta da ortogonalidade (Figura 236). Talvez outro pensamento possa levá-los a perder o chão para flutuar livremente

no espaço dominado pelas ondas sonoras do som da boate. “O correlato de cada circuito¹⁰⁷ [lençol ou região do passado] é um aspecto da realidade” (Ibid, p. 670).



Figura 236- Titans #1, Bret Booth, DC Comics, 2016.

Na figura inicial do cristal, tínhamos uma figura direta do pensamento, com uma complementaridade dos níveis de pensamento. Com as variações da imagem cristal em direção a circuitos mais profundos da realidade, temos “a cada passo um novo circuito... a cada passo vai surgir um aspecto da realidade cada vez mais profundo” (Ibid, p. 668).

Deve-se considerar também sobre este passado que nunca deixa de ser, que envolve “um passado em geral, que não é o passado particular de tal ou qual presente, mas que é como que um elemento ontológico, um passado eterno e desde sempre, condição para a ‘passagem’ de todo presente particular” (DELEUZE, 1999, p. 43).

Segundo Giulio Piatti (2016, p. 52-53),

Bergson expande progressivamente a noção do virtual do... campo da memória para um dispositivo ontológico capaz de captar a gênese da própria realidade. O que é virtual, especialmente na Evolução Criadora, não é mais apenas o ‘passado’, mas... uma dimensão não-real sempre à beira de se atualizar. A virtualidade é então concebida como uma energia - um élan vital - que precede todas as coisas, uma força verdadeiramente metafísica que continua a guiar a evolução da realidade, atualizando-se de múltiplas maneiras.

Trata-se de um surgimento imprevisível da realidade, que a insere em um campo abstrato de pré-existência. Justifica em parte o fenômeno do *Déjà vu*.

¹⁰⁷ Circuito circular como aparece no cone de Bergson. “Se não existem, tem de ser fabricados” (DELEUZE, 2011, p. 670). Cada circuito corresponde a uma singularidade. “Pensar significa se instalar em uma dessas regiões, porém sempre há o risco de fracassar”. Partimos do ponto S do cone sobre o plano da matéria. Quando pensamos, damos um salto. “Não se sabe o que se vai pensar, o que se busca... Sinto que há algo que não funciona no mundo ou em mim e dou um salto para a região que me chama e trará um aspecto do ser que me era oculto ou um circuito de pensamento que eu não possuía” (Ibid, p. 671).

Déjà vu ocorre quando não é mais possível estender a percepção à ação através do reconhecimento atento que leva à memória, em função de algum problema ou desvio temporário ou permanente. Leva a este “passado em geral”.

Quando não podemos mais lembrar, Deleuze (2011, p. 71) mostra que a extensão sensório-motora fica suspensa e a imagem atual entra em relação com elementos virtuais genuínos, sentimentos de *déjà vu*

ou de passado “em geral” (já devo ter visto este homem em algum lugar...), imagens de sonho (tenho a impressão de tê-lo visto em sonho...), fantasmas ou cenas de teatro (ele parece interpretar um papel que me é familiar...). Em suma, não é a imagem lembrança ou o reconhecimento atento que nos dá o justo correlato da imagem ótica-sonora, são antes as confusões de memória e os fracassos do reconhecimento (2005, p. 71)

Destes distúrbios e falhas no reconhecimento emerge um novo tipo de personagem que sabe “identificar no acontecimento a parte irreduzível do que acontece: esta parte de inesgotável possibilidade que constitui o insuportável, o intolerável — parte do visionário” (DELEUZE, 2011, p. 30-31). Nos quadrinhos, temos alguns destes personagens “capazes de ver e de fazer ver mais que de agir, e ora ficar mudos, ora manter uma conversa qualquer infinita, mais do que responder ou seguir um diálogo” (Ibid) em *Worlds’ End* na narrativa principal (personagens perdidos que chegam à taverna após o acidente (Figura 237))¹⁰⁸ ou nas narrativas internas (no personagem na cidade esvaziada (Figura 238), com o elfo prisioneiro (Figura 239), Prez (Figura 240) etc.).



Figura 237- *Sandman* #51, personagens na entrada da taverna, Neil Gaiman, 1993.

¹⁰⁸ No começo do arco *Worlds’ End*, Brant se vê exposto a sensações visuais que perderam seu prolongamento motor, como um bode gigante, a neve que cai no verão e a própria taverna *Worlds’ End*. Estes aspectos se confundem com o atual e com ele se cristalizam em um ponto de indiscernibilidade. Não se sabe mais o que é atual ou virtual.



Figura 238- *Sandman* #51, Robert em *A tale of two cities*, Neil Gaiman, 1993.



Figura 239- *Sandman* #52, *Cluracan's tale*, Neil Gaiman, 1993.



Figura 240- *Sandman* #54, *Prez*, Neil Gaiman, 1993.

Fora do arco de Sandman, também temos personagens “videntes” emblemáticos que conseguem estabelecer circuitos de memória com o atual, principalmente provindos dos gibis *underground* ou pós-*underground*. Robert Crumb, por exemplo, como personagem, se desloca em seus circuitos precisos marcados por obsessões eróticas (Figura 241); Harvey Pekar, também como personagem, articula circuitos marcados por idiossincrasias paranoicas que vestem, contaminam e trocam continuamente com um presente marcado pela banalidade

(Figura 242); Gilbert Shelton criou os visionários *Freak Brothers*, sempre presos em circuitos imaginários facilitados pela percepção ampliada (Figura 243); após o *underground* Marjane Satrapi em *Persépolis* consegue transformar supermercados vazios em parques de diversão, além de se transportar para os céus para conversar com Deus (Figura 244); e *Frank* de Jim Woodring, onde são apresentadas histórias “mudas” com o fantástico e as situações limite que parecem não ter fim, em um caleidoscópio de sensações e transformações contínuas (Figura 245). No *mainstream*, são dignos de nota os mutantes visionários subjulgados por forças poderosas, injustas ou belas demais.



Figura 241- *Self-Loathing Comics* #1.
A day in the life, p. 12,
Robert Crumb, 1994.



Figura 242- *American Explendor* #5,
Harvey Pekar, 1980.



Figura 243- *The Best of the Rip Off Press, Vol. II: The Fabulous Furry Freak Brothers*, Gilbert Shelton, 1974.



Figura 244- *Persépolis*, Deus,
Marjane Satrapi, 2000.



Figura 245- *Frank*, Jim Woodring, 1994.

Personagens-videntes que reconhecem a efetuação do acontecimento em seu instante mais contraído também podem ser cristalizados em um “ponto de indiscernibilidade” entre o “presente que já foi” e o “passado que dura”, que marca a passagem e o espaço de abertura para as fabulações internas das narrativas imbricantes.

3.5 Narrativas imbricadas em *Worlds' End*

A prática da narrativa imbricada indica não exatamente um gênero específico, mas antes uma combinação de diversas narrativas, onde cada uma delas pode flertar com um gênero distinto, como ocorre em *Worlds' End*.

Viktor Chklóvski (1965, p. 48) distingue dois grandes tipos de combinação entre as histórias. Uma forma aberta, onde se pode sempre acrescentar novas peripécias no fim; e uma forma fechada, que começa e termina pelo mesmo motivo, enquanto no interior são contadas outras histórias.

A segunda forma apresentada por Chklóvski se aproxima a das narrativas embutidas. Um imbricamento na narrativa se refere à prática na qual o personagem se transforma em um narrador de uma segunda narrativa, enquadrada pela primeira, um “imbricamento vertical” (NELLES, 2005, p. 134-135). Ambas distintas e ao mesmo tempo conjugadas. Uma narrativa embutida pode indicar também uma parte da narrativa principal que se desloca temporalmente (incluindo *flashbacks*) ou para outro local, além de servir para retardar o final da história e estender o suspense (PROPP, 1927, p. 78).

Em sua análise de *La Princesse de Clèves* (1678) de Marie-Madeleine de La Fayette, Lowrie (1994, p.58) constata que as narrativas internas são os caminhos possíveis para a narrativa, caminhos para onde a narrativa principal pode se direcionar e lá se estabelecer. Em *Worlds' End*, não há este direcionamento em via única, mas sempre um retorno ao “não-lugar”. O caráter falsificante de algumas narrativas pode nos levar a questionar qual seria o ponto exato de entrada e saída, ou melhor, qual seria o ponto de vista a ser considerado como referência inicial.

São caminhos possíveis e outros duvidosos dispostos em um universo fantástico. Um germe que se dissemina anuncia uma única certeza: o sonho vai perecer. Neste panorama, temos a construção de diversas imagens-cristal que se desenvolvem a partir dos circuitos

individuais de cada um dos narradores intradieгéticos¹⁰⁹. Visões da morte que são contadas na taverna para o *narratee* intradieгético¹¹⁰, no caso os outros personagens que ouvem o conto. No começo de *Worlds' End*, o *narratee* é extradieгético, o leitor.

Contaminações internas ocorrem quando um personagem de dentro de uma dessas narrativas intradieгéticas também começa a contar uma história¹¹¹, um “imbricamento horizontal” (NELLES, 2005, p. 134-135), quando os circuitos se contaminam internamente. Contudo, também há contaminações às avessas, o que mostra uma recusa em respeitar “o nível superior”: toda a atmosfera fantástica transforma a linha principal da narrativa, onde Charlene - que entra com Brant desmaiada em *Worlds' End* (Figura 246) – desaparece como se nunca tivesse existido. Somem todos os seus registros. A narrativa principal pode ser considerada falsa.



Figura 246- *Sandman* #51, Charlene desmaiada, Neil Gaiman, 1993.

Quando os narradores são personagens nos mundos onde as histórias são narradas¹¹², existe a possibilidade de ênfase na bifurcação do tempo, pois o personagem estará tanto no atual e como no virtual nesta ponta de entrada na narrativa intradieгética¹¹³. Quando o narrador não participa da narrativa como personagem, também teremos espaço para a formação do cristal com o circuito de memória trazido pelo narrador direcionada a partir da situação em que eles se encontram.

¹⁰⁹ Personagem dentro do mundo narrativo que conta a história (GENETTE, 1980, pp. 259-260).

¹¹⁰ Personagens para quem se narra a história (Ibid).

¹¹¹ Ocorre em um nível metadieгético (Ibid, p.229), seguido por um nível tetradieгético, pentadieгético etc.

¹¹² Homodieгético (GENETTE, Ibid, pp. 50-51).

¹¹³ Aproxima-se do conceito de metalepsis que, segundo Pier (2005, pp. 303-304), se dá no cruzamento entre narrativas, um curto-circuito entre os níveis, o que indica uma dúvida sobre a sua individualidade. Genette (Ibid, p. 234) trata a metalepsis como um tipo de transgressão. Desfaz as distinções entre tempo, nível narrativo e destinatário. A metalepsis, para Pier (2005, pp. 303-304), dobra os níveis narrativos de volta a uma situação atual do ato narrativo, apagando a linha de demarcação entre ficção e realidade. Para Genette (2003), o efeito da metalepsis desafia a verossimilhança, criando uma atmosfera de estranheza ou aspecto fantástico.

Na taverna de *Worlds' End*, todos têm de contar histórias. Esta é sua função ativa que mantém a narrativa principal e o efeito da morte a ela subjacente. Uma narrativa morta que traz outras vivas por dentro. Não tem exatamente uma função explicativa, mas sim a sustentação temática através de lençóis de passado, que com a morte formam o cristal.

Na sequência inicial de *Worlds' End*, temos um “imbricamento modal” (NELLES, 2005, p. 134-135): a narrativa que se dá em um sonho, onde não há mudança de narrador ou de nível narrativo, mas uma mudança na realidade do mundo ficcional descrito, mostrando que mesmo se a história encaixada não se liga diretamente à história encaixante, é possível que os personagens passem de uma história a outra. A persistência dos personagens em um ambiente de sonho também ocorre nas passagens internas onde o personagem que conta a nova narrativa é o mesmo personagem interno.

Em *Worlds' End*, temos uma série formada por pontos de intensidade com estas histórias contadas, alternadas por um mesmo cenário narrativo na mesa do bar. As múltiplas narrativas embutidas indicam uma narração compulsiva que ameaça roubar o lugar da narrativa principal com um conjunto heterogêneo de combinações.

Neste arco de *Sandman*, balões e legendas apresentam características distintas para cada narrativa, o que delimita seus espaços. Existem, contudo, sequências como a do ouriço, onde não se sabe onde está a fonte sonora e nem se começou outra narrativa.

3.6 O balão e a narrativa: uma expressão para além dos limites do possível

Nesta seção, buscamos um balão que se afasta do modelo e aponta para singularidades, com a possibilidade de formações de efeitos a partir de combinações com quase-causas de elementos não previsíveis originalmente. Esses efeitos são submetidos ao destino, que é a “unidade ou o laço das coisas físicas entre si” (DELEUZE, 1988, p. 175). Qual seria o destino dos balões das histórias em quadrinhos? Embalar o pensamento ou a fala na página dos quadrinhos, com direito à emergência de novos acontecimentos encarnados na superfície da página?

A relação entre as quase-causas é de expressão e não de necessidade¹¹⁴. Nas tiras em quadrinhos de *Oppen Alphonse and Gaston* (Figura 247), temos relações de causa e efeito no cumprimento alternado entre os personagens e seus balões respectivos.

¹¹⁴ Não há o aspecto de necessidade normalmente associado ao destino. “O paradoxo estoico é afirmar o destino, mas negar a necessidade” (DELEUZE, 1988, p. 175). Diferente de Aristóteles que na Poética, ao tratar do



Figura 247- *Alphonse and Gaston*, Oppen, 1906.

A repetição com um caráter cômico não significa que a relação de causa e efeito será o único movimento possível para a narrativa nos quadrinhos. Como já visto anteriormente, temos espaços de esvaziamento da cena e desconexão do personagem, o que não descarta a presença de uma quase-causalidade expressiva.

Essa quase-causalidade expressiva – “um sistema de ecos, de retomadas e de ressonâncias, um sistema de signos” (DELEUZE, 1988, p. 176) - vai determinar a forma do destino agir – laçando (ou não) as coisas entre si - nos acontecimentos.

O que faz com que um acontecimento repita outro apesar de toda sua diferença, o que faz com que uma vida seja composta de um só e mesmo Acontecimento, apesar de toda a variedade daquilo que lhe ocorre, que seja atravessada por uma só e mesma fissura, que toque uma só e mesma melodia em todos os tons possíveis com todas as palavras possíveis (DELEUZE, 1988, p. 176).

Com as quase-causas incorporais, temos a possibilidade de atuação, uma liberdade para combinar quase-causas¹¹⁵, que vai além dos limites impostos pelas definições e seus

conceito de imitação, indica necessidade como relação de causa e efeito que rege os eventos no tempo de qualquer narrativa.

¹¹⁵ Segundo Deleuze (1988, p. 175), a exposição de Cícero em *De fato* indica que “o sábio é livre de duas maneiras, de conformidade com dois polos da moral:... uma... a alma pode atingir a interioridade das causas físicas perfeitas, outra porque seu espírito pode jogar com relações muito especiais que se estabelecem entre os efeitos em um elemento de pura exterioridade”.

predicados. Ao mesmo tempo, os acontecimentos nos sobrevoam a espera do momento para nos abordar.

Podem ser encarnados acontecimentos nas superfícies independente das mudanças formais do balão. “Gelar balão”, por exemplo, pode ser um exprimível a partir da inclusão ou sugestão da ideia de gelo, diferente do “balão de gelo”, onde a imagem traz o predicado gelado em sua definição de balão gelado.

As relações expressivas dos acontecimentos, de acordo com Deleuze (1988, p. 175-176), são relações extrínsecas de compatibilidade e incompatibilidade, de conjunção ou disjunção.

A compatibilidade pode ser percebida no conceito de compossibilidade em Leibniz.

A compossibilidade deve ser definida... pela convergência das séries que formam as singularidades de acontecimentos, estendendo-se sobre linhas ordinárias. Dois acontecimentos são compossíveis quando as séries que se organizam em torno de suas singularidades se prolongam umas sobre as outras em todas as direções (DELEUZE, 1988, p. 177).

Predicados inerentes, segundo Deleuze (1988, p. 177), correspondem a acontecimentos compossíveis. A mônada¹¹⁶ de *Worlds' End* contém sob forma predicativa os acontecimentos futuros e passados compossíveis com a taverna.

A impossibilidade deve ser definida pela divergência de tais séries” (DELEUZE, 1988, p. 177). Se um outro Sandman diferente daquele que conhecemos é impossível com nosso mundo é porque ele responderia a uma singularidade cuja série divergiria das séries de nosso mundo obtidas em torno da Morte, Desejo, Delírio etc.

Apesar da impossibilidade ser utilizada de forma negativa por Leibniz¹¹⁷, podemos considerar a divergência das séries de uma forma positiva. Trata-se de “uma operação a partir da qual duas coisas ou duas determinações são afirmadas por sua diferença” (DELEUZE, 1988, p. 178). São objetos e pontos de vista afirmados simultaneamente com a sustentação de sua diferença, ressoando graças à divergência de suas séries.

Ponto de vista não significa um juízo teórico. Refere-se à vida. Leibniz, segundo Deleuze (1988, p. 179) nos mostra que “não há pontos de vista sobre as coisas, mas que as

¹¹⁶ “A Mônada de que aqui falaremos não é outra coisa senão uma substância simples, que entra nos compostos; simples quer dizer sem partes. [...] Ora, onde não há partes não há extensão, nem figura, nem divisibilidade possível. E estas Mônadas são os verdadeiros Átomos da natureza e, em sua suma, os Elementos das coisas” (LEIBNIZ, 2004, p. 131).

¹¹⁷ Restando a possibilidade dos acontecimentos serem apreendidos sob a hipótese de um Deus que calcula e escolhe do ponto de vista de sua efetuação em mundos ou indivíduos distintos (DELEUZE, 1988, p. 178).

coisas, os seres, eram pontos de vista”. Porém, ele submetia os pontos de vista a regras exclusivas: cada um só se abre sobre o outro se há uma convergência. Sob esta ótica, as diversas narrativas imbricadas de *Worlds' End* só podem se abrir umas sobre as outras na medida em que haja uma taverna que serve de ponto de vista comum.

Em Nietzsche, por sua vez, Deleuze (1988, p. 180) mostra que o ponto de vista é aberto sobre uma divergência por ele afirmada. Na primeira narrativa interna de *Worlds' End*, cada cidade corresponde a um ponto de vista distinto. Ressoam pela divergência entre suas séries. As várias narrativas imbricadas de *Worlds' End* ressoam por sua diferença com vários pontos de vista distintos que podem cotejar a questão da morte ou da mudança. A primeira narrativa imbricada de *Worlds' End*, por sua vez, trata de duas cidades, cada uma com um ponto de vista. São unidas por sua distância e ressoam pela divergência de suas séries, de seus transportes e de seus bancos de praça. É uma outra cidade na cidade (Figura 248).



Figura 248- Sandman #51, Tale of Two Cities Neil Gaiman, 1993.

O perspectivismo de Nietzsche, de acordo com Deleuze (1988, p. 180), é uma arte mais profunda que a proposta de Leibniz; “pois a divergência cessa de ser um princípio de exclusão, a disjunção deixa de ser um meio de separação, o impossível é agora um meio de comunicação... Cada termo torna-se um meio de ir até ao fim do outro, seguindo toda sua distância” (DELEUZE, 1988, p. 180), o que permite a extensão das quase-causas de aspectos diversos das narrativas divergentes e a comunicação de seus acontecimentos.

“Em lugar de um certo número de predicados serem excluídos de uma coisa em virtude da identidade de seu conceito cada ‘coisa’ se abre ao infinito dos predicados pelos quais ela passa, ao mesmo tempo em que ela perde seu centro, isto é, sua identidade como conceito ou como eu” (DELEUZE, 1988, p. 180). Com a “síntese disjuntiva”, temos a possibilidade de comunicação dos acontecimentos. “Consiste na ereção de uma instância paradoxal, ponto aleatório com duas faces ímpares, que percorre as séries divergentes” (Ibid).

Os diversos elementos básicos dos quadrinhos, como quadro, gestual, texto e balão, que se somam excessivamente na página das histórias em quadrinhos permitem combinações inusitadas e colaboram para instauração de um viés caótico. Tendo em vista a multiplicidade de pontos de vista existentes – histórico, psicológico, sociológico, etnológico e estético -, seria difícil de imaginar uma narrativa fora de sua “aparente anarquia”. Vejamos o balão.

Não existe um primeiro termo ou princípio em termos de balão, pois mesmo antes do surgimento das primeiras tiras com o balão moderno no final do século XIX, já haviam sido utilizados amplamente recursos com o mesmo espírito do balão, conforme visto no capítulo anterior.

Suas partes incluem a borda (perígrama) e um “rabo” (GASCA & GUBERN, 1988, p. 422), aspecto também apresentado por outros autores como “indicador”. Este último mostra a posição onde se encontra a fonte sonora.

Suas variações refletem a expressividade e o caráter do discurso, como mostram Benayoun (1968) e também Gasca & Gubern (1994). Uma forma diferente de encapsulamento do texto com o qual o balão pode dialogar é o balão onomatopaico, ponto de partida ou desconexão que pode facilitar o encaminhamento para um viés mais descritivo.

Apesar de termos na maior parte do tempo um balão adequado às necessidades expressivas do personagem, também existem exceções. Um caráter anárquico prevalece, por exemplo, nos cartuns de Steimberg, quando os balões passam a ter identidade própria (Figura 249). Por outro lado, na readequação funcional do balão em Gato Félix, apesar de atender à narrativa, temos uma destituição funcional básica de sua veiculação discursiva (Figura 250).

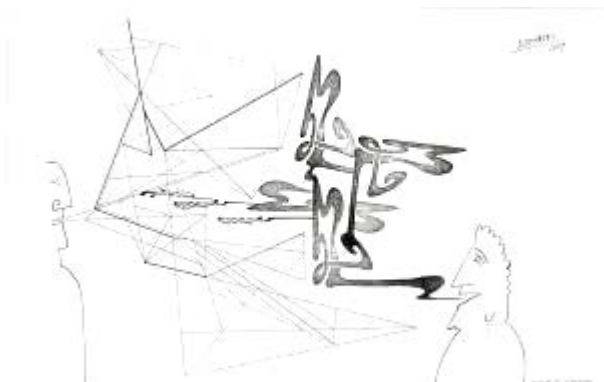


Figura 249- *Speech*, Saul Steinberg, 1959. Ink, pencil, conté crayon, and rubber stamps on paper, 15 x 20 in. The Saul Steinberg Foundation.

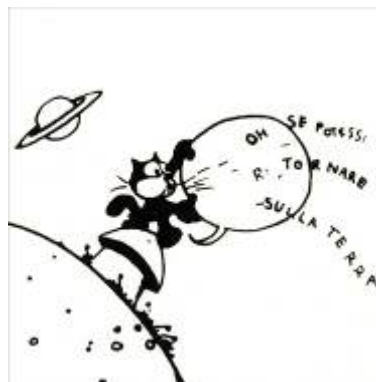


Figura 250- *Gato Felix*, Pat Sullivan, destituição básica de sua função discursiva (BENAYOUN, 1968, p. 48).

Com balão e personagem separados e ao mesmo tempo em relação, temos uma síntese disjuntiva. Também pode ser pensada como a

Ligação de elementos que são aproximados e colocados juntos de uma maneira que inaugura um pensamento ou uma forma nova de existência... Para que uma síntese seja inventiva, para que ela produza um território novo de existência ou de pensamento, é preciso que os termos ligados sejam heterogêneos... A existência humana e o pensamento, naquilo que eles têm de inventivo, são feitos de sínteses disjuntivas. (DAVID-MÉNARD, 2007, p. 19-20).

Ou como acontecimento. No instante, temos a encarnação do acontecimento na superfície dos corpos através da linguagem, que recolhe a diferença do antes-depois do acontecimento, em um “puro instante de sua disjunção” (ZOURABICHVILI, 2004, p. 6)

A realização da síntese disjuntiva entre personagem e balão pode facilitar e ser facilitada a partir do acontecimento narrativo, nas alternâncias da presença do personagem ou fonte sonora, ou confusões visuais com muitos balões em cena. Com a separação do balão como espaço “vazado” para um plano que se encontra em nível inferior ao da página dos quadrinhos ou espaços em branco que se encontram dispostos por cima da página; na relação entre o balão e o quadro ou hiperquadro, conforme indicada por Groensteen (1999, p. 68, 71) em sua análise dos quadrinhos europeus; e na relação entre plasticidade própria do balão e conteúdo; temos aspectos heterogêneos, juntos e ao mesmo tempo isolados na relação do balão com a informação pictórica. Outras combinações disjuntas podem ser obtidas nas articulações entre imagem, texto, objetos da cena, gestual e expressão facial.

Outras sínteses disjuntivas mais amplas envolverão não só componentes dos quadrinhos, mas de toda uma saga ou universo, preferencialmente fora de seu mundo original.

A partir de Fresnault-Deruelle (1976), temos os aspectos heterogêneos da visão geral da página (tabularidade) e da linearidade do fluxo narrativo através dos conteúdos de balões e legendas, com todos os elementos da página se articulando e se inter-relacionando entre si. Com a síntese disjuntiva dos dois modos, temos a possibilidade de eventuais quebras do modo de leitura dos quadrinhos. Os balões, apesar de terem um sentido geral próprio do texto Ocidental, podem seguir caminhos inusitados através de conduções em zigue-zague, múltiplas colunas e a subversão dos limites do quadro.

Salienta-se aqui então o caráter vertical destas instâncias descritivas que são articuladas junto ao fio horizontal da narrativa, aspecto que já havia sido frisado por Fresnault-Deruelle (1972, p.41). Ler uma história em quadrinhos envolve não apenas passar de um quadro ao outro, mas também se perder na descrição e ser influenciado pelos aspectos psicológicos do balão, variações formais que não ocorrem no balão padrão.

Se considerarmos a transformação que se deu com os balões em seus primeiros anos, de suporte verbal a receptáculos de uma produção imaginária dos personagens (GASCA & GUBERN, 1988, p. 422), podemos pensar em um acontecimento-narrativo nos quadrinhos, tendo o balão com seu conteúdo imagético integrado de forma disjunta com outras imagens que lhe são externas, imediatas e provenientes de outros universos.

Com uma desconexão, personagem e balão se aproximam. Como binômio personagem-balão, se afastam da multiplicidade que pode ser ativada com sua diferença mútua. Nos quadrinhos, em geral, podemos pensar a singularidade do balão como aquela que reflete o psicológico do personagem e auxilia na composição de um inventário próprio com suas características. Contudo, um balão também pode ser associado a mais de uma fonte sonora ou a uma multidão, com muitos rabos realizando as ligações. Servirá para respostas ou perguntas coletivas, exclamações ou vocativo.

No quadro com Dupond e Dupont (Figura 251), temos uma replicação das imagens nos dois balões. Eles não pensam o mesmo com o mesmo balão, mas com balões independentes. Como se não bastasse sua semelhança física, a outra repetição indica uma redundância que atua como fator de riso.



Figura 251- *Tintin*, Hergê (Gasca & Gubern, 1988).

O balão pode colaborar para evitar que o personagem se dilua pela falta de elementos que o diferenciem, pois “o personagem como indivíduo reconhecível se dissolve quando todos os personagens se parecem uns com os outros” (GROENSTEEN, 1999, p. 16). O balão pode auxiliar na descoberta do falante, com uma distinção pela cor, tipo de borda, dialeto ou emanata¹¹⁸ que o caracterize. Contudo, o contexto pode indicar a atribuição do balão ao personagem. Considerando um diálogo contínuo onde os personagens já foram expostos, a supressão do personagem não impede que a sua presença ainda possa ser percebida.

Ações específicas podem indicar o tipo de balão a ser utilizado, acrescido de uma expressão gráfica, o que também inclui a utilização de emanatas. Alguns autores se esforçaram para apresentar a variedade relacionada a esta prática, como Luis Gasca e Roman Gubern (1988). O que se nota em suas pesquisas é o balão não só como aquele que

¹¹⁸ Texto ou ícone que representa o humor ou o estado do personagem.

acompanha a ação do personagem, mas também como aquele que participa como imagem-afeição (entre percepção e ação) principalmente nas variações do balão de pensamento, na veiculação de aspectos gráficos como expressão dos humores do personagem ou com a introdução de pequenos ícones nas bordas (sensograma); e também nos afectos como visões dos personagens que invadem o balão – como pensamentos iconizados, perspectivas interiores ou alucinações -, apresentadas em um balão com a borda vaporosa como uma nuvem densa e aprofundada ou um simples balão de pensamento.

Em outro acidente de carro diferente daquele apresentado no início de *Worlds' End*, Rae Van Buren em seu *Abbie an' Slat's* (Figura 252) traz o balão visionário com a cena do acidente que persiste na memória do personagem atropelado e forma com ele esta imagem cristal traumática.



Figura 252- *Abbie an' Slat's*, Rae Van Buren, 1937 (GASCA & GUBERN, 1988).

Nos balões visionários de *Blondie* (Figura 253), o devir funcionário do chefe e o devir chefe do funcionário se apresentam simultaneamente nos balões. O devir outro, o vir a ser, no caso está contaminando a mente do outro como figura que se transforma em imagem especular.



Figura 253- *Blondie*, Chic Young, 1970 (GASCA & GUBERN, 1988).

Os balões de Mort Walker em *Recruta Zero* (Figura 254) trazem dois circuitos distintos que se fecham com a imagem atual na imagem cristal. O primeiro é a imagem recorrente com a obsessão sexual do personagem, que, aparentemente, poderá ser ativada a toda hora; e o segundo circuito do “tempo de guerra” que é ativado com a presença do general. Como se o general pudesse ler a mente do personagem e fosse necessário mudar o pensamento diante dele, mas é apenas um lençol de passado que é ativado a partir do estímulo atual.



Figura 254- *Recruta Zero*, Mort Walker (GASCA & GUBERN, 1988).

As múltiplas visões de *Li'l Abner* (Figura 255) na tira em quadrinhos frisam um aspecto sequencial, mas ao mesmo tempo parecem sugerir uma simultaneidade presente na consciência profunda com a contaminação recíproca das imagens ou na visão geral que caracteriza a tabularidade, em nosso contato inicial com a tira.



Figura 255- *Li'l Abner*, Al Capp, 1960 (GASCA & GUBERN, 1988).

No *Super-homem* de Curt Swan (Figura 256), também há uma apresentação dos quadros no espaço, porém sua disposição agora parece aproximá-los da consciência ao mesmo tempo em que o close nos olhos registra a objetividade do afecto. Trata-se de um personagem visionário com as imagens de sua bola de cristal estampadas na testa.



Figura 256- *Super-Homem*, Curt Swan (GASCA & GUBERN, 1988).

Em *Crumb* (Figura 257), temos a evidência dos traços não orgânicos que se intensificam e se acumulam em cada ponto junto a um personagem vidente que não se mexe diante de seu “balão de cristal”.



Figura 257- *Robert Crumb* por Robert Crumb (GASCA & GUBERN, 1988).

Também com múltiplas imagens, porém sem os limites dos balões – como se o quadro assumisse a sua função –, em *Steve Canyon* (Figura 258), a quantidade de imagens é muito mais ampla, o que sugere a organização de uma série com pontos de intensidade por onde passam as forças inorgânicas da linha de universo ou circuitos que são ativados no instante do quadro. Formam-se assim imagens cristal com ziguezagues internos da linha setentrional. Estes cristais em sequência no conjunto espacial da tira tornam-se um lustre de cristal cheio de reflexos múltiplos.



Figura 258- *Steve Canyon*, Milton Canniff, (GASCA & GUBERN, 1988).

Com balão e personagem participando diretamente em blocos de sensação, temos *La Banlieue* de Régis Franc (Figura 259), onde o balão percepto promove a duração de uma paisagem memória para a cristalização no atual, junto a uma face que traz um esvaziamento que ecoa na cena e na própria paisagem memória.



Figura 259- *La Banlieue*, Régis Franc, 1979 (GASCA & GUBERN, 1988).

A articulação dos balões pode ocorrer com um movimento de alternância vertical, horizontal ou diagonal. A inclusão de percursos de leitura alternativos, que se aproveitam dessa mobilidade do balão, é uma opção explorada em certas histórias.

A utilização de diálogos excessivos pode descaracterizar os quadrinhos, desfazendo a mistura e a interpenetração entre desenhos e texto. Nos pontos de esvaziamento no interior

das ilustrações, por outro lado, a introdução de diálogos atribui o afecto “devir fala do balão” ao perceptor vinculado ao fundo infinito.

Uma pluralidade de balões simultâneos, isolados ou conectados espacialmente também poderá ser incluída com um abarrotamento de balões com texto no quadro. No extremo oposto, um balão com poucas palavras, como em alguns casos de *Bone* do Jeff Smith (Figura 260), ou um balão vazio sem nenhum texto, o balão mudo, utilizado em *Pogo* de Walt Kelly (Figura 261).



Figura 260- *Bone*, Jeff Smith, 1991.



Figura 261- *Pogo*, Walt Kelly, Balão mudo (BENAYOUN, 1968, p.32).

Outro balão que, a princípio, não seria ouvido, mas é apresentado visualmente é o balão de pensamento, que tem o rabo substituído por uma série de círculos com variações progressivas. Tem uma referência nos monólogos interiores conceituados na literatura por Edouard Dujardim:

Um discurso sem adornos e sem ser pronunciado, pelo qual um personagem expressa seu pensamento mais íntimo, o mais próximo do inconsciente, antes de qualquer organização lógica, isto é, em seu estado nascente, por meio de sentenças diretas reduzidas sintaticamente, de modo a dar a impressão geral (DUJARDIM, 1931, §2).

Múltiplas direções possíveis para o fluxo narrativos e simultaneidade são aspectos que também permeiam os diálogos breves alternados entre fontes sonoras distintas, para conversas locais ou à distância, como no telefone. A linha quebrada pode marcar estas comunicações e também de todos os meios eletrônicos – tanto o rabo como o perigrama -, como se a linha de universo estivesse marcando sua posição em pontos de intensidade distantes. O ziguezaguear da linha de universo também esteve presente nos caminhos realizados pelos balões na página de quadrinhos desde a sua inclusão.

Antes da introdução do balão moderno nas histórias em quadrinhos, percebe-se uma mudança de uma prática da condução do discurso do interior das legendas (3ª pessoa) para um

sistema impessoal ou pessoal (1ª pessoa) com um travessão na frente do diálogo, onde a mistura dos dois sistemas pode ser sentida com facilidade. Com a introdução dos balões, a narrativa passou pouco a pouco a ser reescrita, uma mudança progressiva que se deu com a simultaneidade de legenda e balões (Figura 262) até chegarmos por fim a uma transformação mais substancial com a ênfase pessoal predominando no interior dos balões, como é possível perceber nos trabalhos de Oppen¹¹⁹ (Figura 263).



Figura 262- *Our antediluvian ancestors*, Oppen (1900) (SMOLDEREN, 2008, p.107).



Figura 263- *Our antediluvian ancestors*, Oppen (1900) (SMOLDEREN, 2008, p.107).

As legendas continuaram a ser incluídas, porém não mais com alternâncias entre diálogos com caráter pessoal ou impessoal e sim, um diálogo pessoal que eventualmente traz um caráter impessoal (Figura 264).



Figura 264- *PHD Comics*, Jorge Cham, 2004.

¹¹⁹ O predomínio da instância pessoal que perpassa a narrativa quadrinística é um aspecto também salientado por Fresnault-Deruelle (1972, p. 39) como característica primeira dos balões, onde é empregado sistematicamente um estilo direto: todos os personagens falam em seu próprio nome e são atualizados em seu próprio diálogo.

Nos casos onde temos a predominância do enfoque pessoal, a narrativa estará associada a uma fonte sonora claramente identificada, mesmo quando estiver ausente (Figura 265).



Figura 265- *Books of Magic* #1, Neil Gaiman, 1990.

Existem casos em que os personagens assumem papéis novos no decorrer da história ou se perdem em seus próprios papéis. Além disso, o processo de dispersão dos diálogos funciona como aspecto facilitador de uma abertura para além da narrativa e diálogo.

3.7 Acontecimento narrativo

Diferente da narrativa orgânica, onde prevalece a ordenação linear e a sequencial, a narrativa não orgânica traz mais *mostragens* e visões do que montagens, uma “oscilação da imagem entre tempos” (CANABRAVA, 2008, p. 338), em um “presente perturbado” (Ibid, p. 339), paralisações, desencadeamentos, paradoxos e tateamentos. Deleuze (1992, p. 86) distingue os dois regimes da seguinte forma:

um regime que se poderia chamar de orgânico... é o da imagem movimento, que opera por cortes racionais e por encadeamentos, e... projeta ele mesmo um modelo de verdade... E o outro é um regime cristalino, o da imagem-tempo, que procede por cortes irracionais e só tem reencadeamentos, e substitui o modelo da verdade pela potência do falso como devir.

Ao tratar da obra de Francis Bacon, Deleuze (2007a, p. 12) mostra que a narrativa é correlata à ilustração. Propõe o isolamento como forma de evitar que a história se insinue para

“animar o conjunto ilustrado”. O isolamento, segundo ele, seria uma forma de “romper com a representação, interromper a narração, impedir a ilustração, liberar a Figura para ater-se ao fato”. Considera o fato como “aquilo que acontece” (Ibid) e Figura como a “forma sensível referida à sensação” (Ibid, p. 42).

Nos quadrinhos, o isolamento dos espaços em branco entre os quadros não é suficiente para interromper a narrativa, principalmente nas transições “momento a momento” e “ação a ação” apresentadas por Scott McCloud (1995, p. 70) em *Desvendando os quadrinhos* (*Understanding Comics*), onde a condução narrativa de quadro a quadro está muito ativa. Diferente do apresentado por McCloud, podemos dizer que nas outras transições – tema à tema, cena à cena, aspecto a aspecto e non-sequitur (Figura 266) - existe uma distância entre os conteúdos dos quadros e também uma abertura maior para eventos entre os quadros¹²⁰, onde as “coisas acontecem”, onde o fato incorporal acontece e encarna na superfície dos quadros e dos corpos. Temos também nos quadrinhos experimentais e abstratos sem um compromisso representacionista, um esvaziamento do compromisso narrativo, o que é uma exceção nos quadrinhos¹²¹. Nas artes sequenciais de Francis Bacon, por exemplo, as Figuras acopladas “não contam história alguma... os painéis separados de um tríptico têm uma relação intensa entre si, mesmo que essa relação nada tenha de narrativa” (DELEUZE, 2007a, p. 13).

¹²⁰ Estes tipos de condução de quadro a quadro parece ecoar na prática de Antonioni (1991, p. 177) no cinema, nas tomadas isoladas em cenas sem ligações umas com as outras, trazendo apenas a condução de uma ideia que se quer expressar. “Eu eliminei muitas preocupações técnicas e superestruturas. Eliminei todos os fios lógicos potenciais da história, as transições de sequência à sequência onde uma sequência age como um trampolim para a próxima... A história hoje em dia não tem começo ou fim, pontos chave, curvas dramáticas ou catarses. São realizadas a partir de fragmentos, retalhos desequilibrados, como a vida que levamos” (Ibid).

¹²¹ Quadrinhos abstratos podem ser encontrados tanto nas áreas das histórias em quadrinhos, charge ou ilustração, como nas artes visuais fora dos quadrinhos. Robert Crumb ou Willem de Kooning; Saul Steinberg ou Pierre Alechinsky. Artistas não representacionistas, pintores da *pop-art*, cartunistas *underground* (Victor Moscoso ou Crumb), artistas das tiras diárias (Frank King) ou quadrinhos *mainstream* (Steve Ditko).

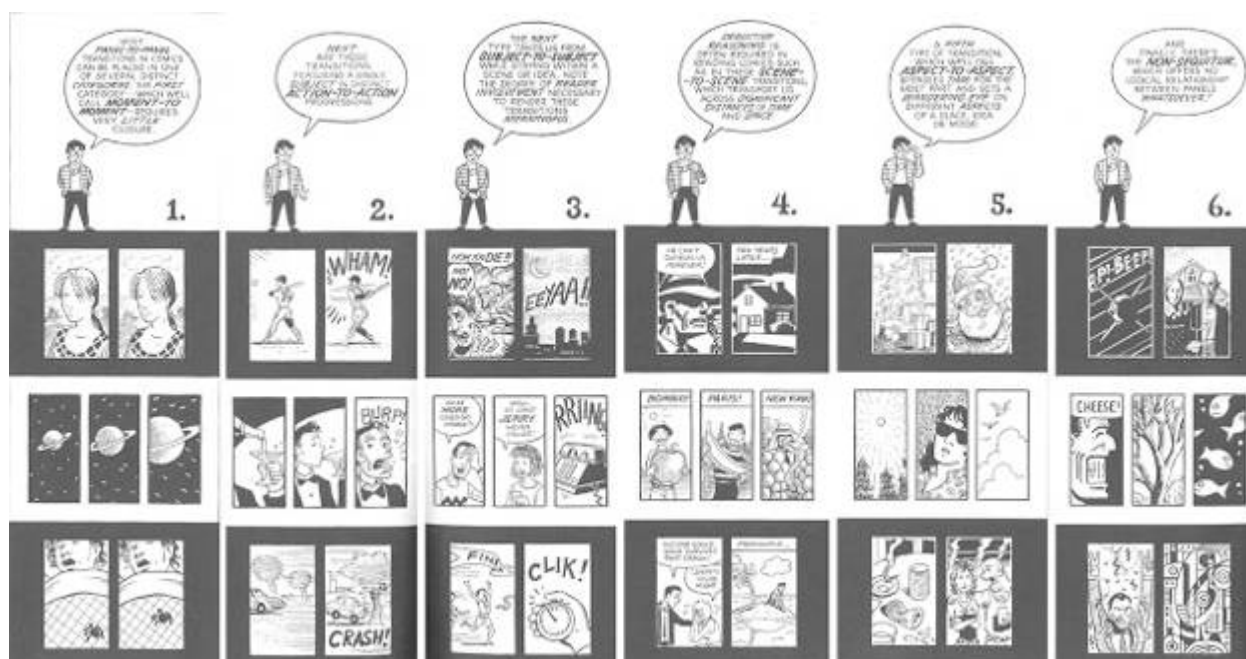


Figura 266- *Understanding Comics*, Transições cena a cena, Scott McCloud, 1994.

Para Blanchot (1959, p.14), a narrativa seria o próprio acontecimento e não o relato do acontecimento, o lugar onde o acontecimento é chamado a se produzir. Não se confunde com uma realização espaço-temporal. “A narrativa é um movimento em direção a um ponto... desconhecido, ignorado... que parece não ter... fora deste movimento qualquer espécie de realidade”. A narrativa tira seu encanto somente deste movimento, um movimento inorgânico que precede os enunciados de fato e não se reduz aos estados de coisas designados pelos enunciados, nem ao discurso daquele que enuncia, nem à universalidade ou generalidade expressos.

Aspectos não discursivos podem facilmente ser direcionados para o âmbito da sensação. Estão presentes nos afectos e perceptos que compõe o estilo pessoal do artista. Com sua preponderância nos quadrinhos junto à abstração, temos a possibilidade de um distanciamento do compromisso com a narrativa tradicional.

Em termos de arte sequencial, parece que a conexão lógica entre os quadros seria o que há de “essencialmente quadrinístico”, o que não impede que sejam veiculadas quebras deste fluxo nas aproximações à imagem-cristal com a introdução de um passado e um presente que foi em simultaneidade na tabularidade da página de quadrinhos.

A possibilidade da percepção da página como um todo em sua simultaneidade indica que “a justaposição visual... [como] um componente estético ativo no meio quadrinístico” (MOLOTIU apud SPAETH, 2009). Contudo, temos a interferência da sequencialidade como

algo inevitável. Nos quadrinhos, temos esta “tabularidade complexa” entre a “linearidade do *storyboard* ou da prosa” e o “instantâneo da abstração” (Ibid).

Com uma quebra do sensório-motor na arte sequencial ou a simples suspensão da narrativa, temos um direcionamento para os quadrinhos abstratos. Andrei Molotiu (2009) em seu livro *Abstract Comics: The Anthology* indica a concepção de uma história em quadrinhos abstrata, segundo a qual não se pode contar histórias. Talvez tenha tido o formalismo como referência para concepção de abstração, pois ali, além de evitar a captura das aparências do mundo, temos um afastamento da imitação da ação humana e da narrativa. Contudo, o autor coloca que “apesar de desafiarem a convenção, eles ainda retêm algo das características tradicionais dos quadrinhos, como bordas dos quadros, balões e outros aspectos menos concretos” (MOLOTIU apud MANNING, 2009). Adaptando sua definição, temos os quadrinhos abstratos como “a arte sequencial composta com imagens abstratas ou alguns elementos realistas, desde que estes elementos não colaborem para a construção da narrativa ou componham um espaço narrativo unificado”¹²².

Cesare Zavattini (1979, p.95-107), em relação ao cinema, questiona se a história seria necessária. Na sua proposta de uma “poética da imediaticidade”, a história é encarada como um obstáculo à “renderização” direta da experiência humana. Para além de uma determinação estritamente racional do conceito de narrativa, podemos considerá-la também como prática onírica quando a “imaginação entra nas paisagens inacessíveis à reflexão racional” (KUNDERA, 2011, p.79); ou como disnarrativa, noção de Alain Robbe-Grillet que tem o valor de uma operação de contestação. “Tem por objetivo não quebrar a ilusão de narrativa, mas [assumir] a ilusão da narrativa como modelo de verdade, ou seja, sua lógica causal” (PARENTE, 2000, p.131-132), quebrar o referencial ao que acontece e ao que aconteceu. Passa a valorizar uma estrutura serial múltipla – “campo de polivalência que torna possível muitas escolhas” - no lugar de uma significação global - integração das partes ao final, com uma prevalência sequencial. A diegese ainda fixa as “condições de inferência atualizadas na história”, mas ao mesmo tempo “multiplica os postulados diegéticos contraditórios”.

Sobre a disnarrativa em Robbe-Grillet, André Parente (Ibid, p. 140-141) ainda aponta certos aspectos relevantes a partir de textos de Ropars-Wuilleumier, M. Latil-Le Dantec e J.

¹²² Esta definição tem como exemplo inicial os quadrinhos de Robert Crumb *Abstract Expressionist Ultra Super Modernistic Comics* publicado na revista *Zap* #1. Para Molotiu (Ibid), o que fica fora desta definição são as histórias simples conduzidas nas legendas e balões de diálogo, mesmo se acompanhadas de formas vagamente humanas ou figuras geométricas básicas, como no trabalho de Jean Ache.

Magny. O sentido lógico “não é dado, desvelado e representado”. Existe um rompimento “com a concepção de arte do século XX, que consiste em transmitir ou desvelar a verdade (= unidade de sentido, a palavra divina ou a do narrador = eu) preexistente”. Em *Worlds’ End*, o mundo desaparece junto com o regime orgânico, onde o narrador se perde. Em *Tale of two citites*, a paisagem percepto assume o controle e remete a si mesmo, não mais ao vivido (Figura 267).



Figura 267- *Sandman* #51, Neil Gaiman, 1993.

Além de trazer paisagens para além do homem, os quadrinhos também estão sempre sujeitos a esvaziamentos no meio da cena. A página de quadrinhos como um todo é povoada por imagens isoladas por espaços em branco, com uma carga imensa de conteúdo¹²³, em um labirinto de espaços a serem percorridos. Se o leitor cria uma narrativa entre os quadros, corre o risco desta se desvincular do fluxo, levando o leitor para outros mundos. Com “todos possíveis do lado de fora”, por outro lado, temos a fissura servindo como abertura para que os acontecimentos possam ser encarnados nas superfícies.

Vagando por labirintos de espaços entre quadros, com uma avalanche de conteúdo que cai sobre sua cabeça, a lógica linear do fluxo narrativo afastada, tentativas frustradas de criação diegética entre os quadros e os acontecimentos que o sobrevoam preparados para encarná-lo, temos um leitor perdido que não é mais o centro.

3.8 Conclusão parcial

As histórias em quadrinhos são um meio que utiliza recursos visuais próprios com uma interpenetração de texto e imagem, dimensões que se refletem e se ecoam, em compostos

¹²³ “As imagens são povoadas de interstícios que as tornam incomensuráveis” (PARENTE, *ibid*, p. 141)

sem som - apenas com figuras relativas aos ruídos, suportes para a fala e a própria fala - em um fluxo descontínuo cortado por espaços em branco.

A prática do *closure*, que caracteriza a relação do leitor com a mídia, prática de completar os espaços a cada dois quadros. *Closure* pode ser considerado também como um espaço de abertura para a imagem mental, plano de imanência, ou para circuitos do pensamento profundos ativados junto aos espaços de esvaziamento dos quadrinhos.

Graças às “significações abolidas e... designações perdidas” (DELEUZE, 1988, p. 139-140), os espaços vazios entre os quadros são lugares do acontecimento que se compõe com o seu próprio não-senso.

“O vazio é ele próprio o elemento paradoxal, o não-senso de superfície, o ponto aleatório sempre deslocado de onde jorra o acontecimento como sentido... Assim pintar sem pintar, não-pensamento, tiro que se torna não-tiro, falar sem falar”. Nesta fronteira, nesta “superfície em que a linguagem se torna possível,... a comunicação silenciosa imediata” poderia ser dita “ressuscitando todas as significações e designações mediatas abolidas” (DELEUZE, 1988, p. 139-140). O caráter afiado, tenso e inatingível do acontecimento puro se faz perceber no instante mínimo e imediato do momento de esvaziamento, quando a ambiguidade do devir se torna mais aparente.

Nestes cortes, por outro lado, dificilmente teremos um limite de conteúdo ou processo nas sínteses disjuntivas que permitem a aproximação de quase causas para reflexão nas superfícies – superfície dos corpos e da página impressa, tudo incorporal.

Esta indeterminação do espaço vazio, pleno de histórias ditas e inauditas, fabulações possíveis e imaginárias, traz um sentido inesperado junto a situações óticas puras, fragmentos de cristalizações mais amplas. Um circuito de pensamento estabelece pontes e abre brechas para percepções mais profundas da realidade. Momentos de desconexão do espaço em branco entre os quadros também podem servir como ativadores de circuitos mais profundos ou como uma situação presa a esse estilhaço do cristal com a coalescência do “quadro anterior que dura” com o “quadro posterior que foi”.

Os balões também duram, conduzem narrativas e se perdem em termos de função ou conexão. O papel ativo do leitor pode ser percebido na leitura dos balões na medida em que a voz ouvida nada mais é do que uma voz absolutamente pessoal com características relacionadas à interpretação pessoal do leitor.

O leitor participa da criação diegética e nela se perde, mas também sofre influências pesadas de afectos e perceptos dados de antemão. Paisagens esvaziadas a base de Ben-Day com textos descritivos formam espaços com abertura para o infinito, mas também são espaços estriados com direcionamentos sugestivos de circuitos que lembram quadrinhos, cultura pop, impressão colorida ou qualquer outro circuito criado pelo leitor.

Diferente da argumentação de Groensteen sobre a preponderância da imagem nas histórias em quadrinhos, podemos pensar não em uma relação de soberania de imagem sobre texto, mas uma relação de simultaneidade não só espacial, mas também interpenetração das imagens que duram como figuras da sensação. Não há uma vingança contra a tradição da escrita e sim sua incorporação mesclada e misturada na forma de contaminação mútua.

O traço quebrado da linha de universo passa pelos componentes das histórias em quadrinhos e marca um caráter inorgânico na junção violenta (arrombamento) de níveis antes normalmente apresentados separadamente na literatura e pintura. Notam-se neste sentido as tentativas de Outcault e Luks em *Yellow Kid* (Figura 268), bem como os trabalhos de Will Eisner em *Spirit* (Figura 269).

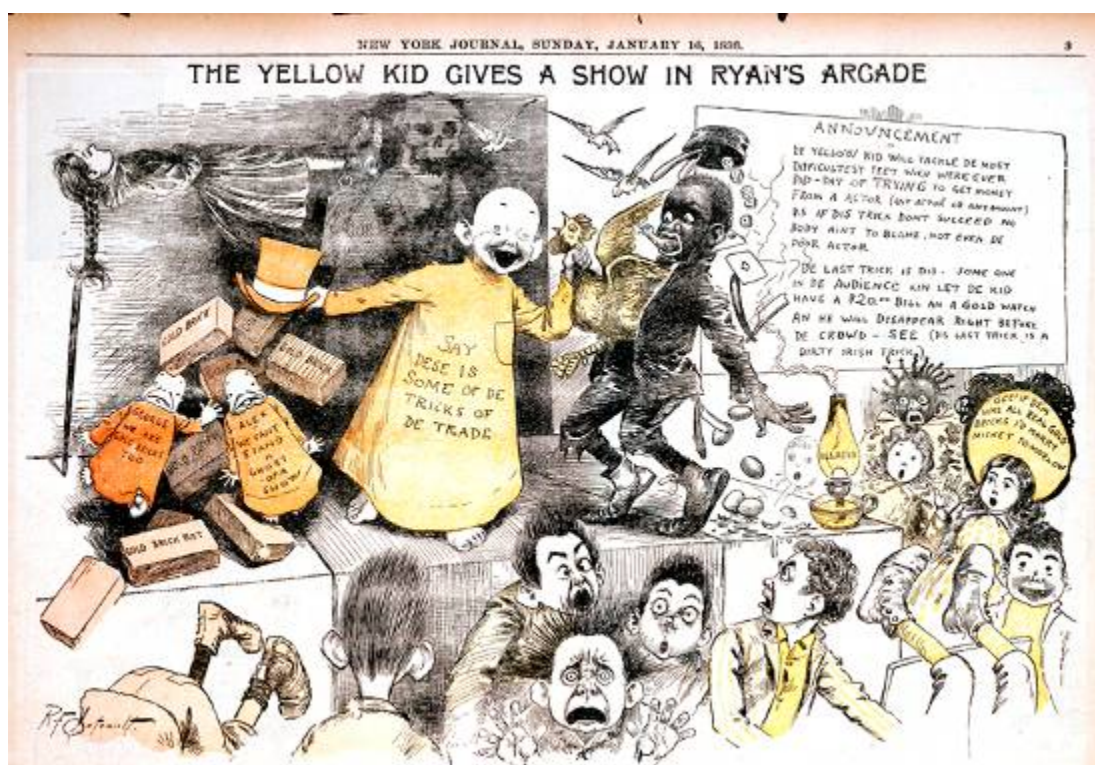


Figura 268- Yellow Kid, Oucault, 1898.



Figura 269- *Spirit*, Will Eisner, 1966.

A mistura não está apenas no nível imagético e no caráter visual da própria tipografia ou letreiramento, mas no conteúdo narrativo que se desenvolve tanto a partir do texto como do desenho, com uma síntese composta de forma disjuntiva e referências a estados de coisas que compõem o acontecimento quadrinístico, que não é nem cartum nem literatura, mas coteja ambos. O balão neste sentido comparece como exemplo característico deste processo, porém enfatizando que se trata de uma “fala embalonada”.

O processo de distorção, na verdade, vai além das articulações dos balões e da disposição de seus conteúdos. Quando o inesperado interrompe o sensorio motor, permite combinações inusitadas em acontecimentos-narrativos. Não há um modelo de referência para a narrativa, mas sim singularidades capturadas a partir de circuitos de pensamento remotos que emergem junto aos blocos de sensação que compõem cada história em quadrinhos, com estilos diversos. Pode-se chegar ao fim dos mundos (*Worlds' End*) e ficar preso em um cristal onde o acidente de carro será a lembrança pura que vai correr atrás de si mesma, mas a cada passo novos circuitos serão ativados e o cristal se desenvolve. Um germe que contamina tudo, a morte que é dada de antemão, direciona a narrativa para um ponto desconhecido.

O modelo personagem-balão, por sua vez, se quebra e se confunde, mostrando que a expressividade do balão é mais a representação de um impulso e o balão teria um modelo duvidoso que pode ser subvertido na narrativa.

Os personagens que o acompanham são marcados por afectos, por suas visões em uma face percepto que também permite uma abertura e intercâmbios. Rostos dos personagens marcam com precisão os trabalhos dos quadrinistas de forma recorrente – seus perceptos que compõem seus estilos -, como John Byrne e Osamu Tezuka. Em seus trabalhos, os personagens parecem atores que trocam de papel ao longo das histórias (Figura 270)(Figura 271)– diante do dever eles são outros -, com expressões gráficas para marcar pontos de intensidade da sensação.



Figura 270- DC Universe, John Byrne, 2017.



Figura 271- Personagens, Osamu Tezuka, Fandom, 2019.

Os personagens dos quadrinhos muitas vezes se caracterizam pelo humor e um tom coloquial que os aproxima da oralidade. Suas falas e sua narrativa seguem o mesmo direcionamento. Uma escrita sobre o papel, mas com status de palavra oral, onde são incluídas também as transcrições de sotaque. É o próprio acontecimento narrativo quadrinístico que se desdobra em mídia formal com informalidade e em elementos imagéticos com texto, o que chama a atenção para aspectos relacionados aos balões.

Condutor da narrativa ou agente de dispersão do texto, o balão tem origem em recursos literários, mas se presta à informalidade. Traz uma tipografia com um aspecto manual característico, mas se direcionou para uma padronização da tipografia com as fontes digitais que se popularizaram.

O balão de *Sandman* é um balão com o espaço interno negro e as letras brancas (Figura 272). Na escuridão da noite, meus sonhos passam por pontos brilhantes, circuitos de pensamento cada vez mais profundos. O sonho traz uma fabulação com as luzes apagadas. Suas palavras, apesar de brilhantes, estão presas na escuridão da noite. *Worlds' End* traz uma ênfase no acontecimento e nos atos de narrar e morrer, encarnados na história a qual todos os personagens estão presos.



Figura 272- Balão negro de Sandman, Neil Gaiman, 1988.

Como falsários, os personagens transformam suas fabulações em novas bifurcações. Fazem com que a dúvida se propague como germe por todas as narrativas. Tudo pode ser falso. Tudo pode ser combinado nos acontecimentos narrativos. Mesmo que leve a um esvaziamento total após o fim da encarnação do acontecimento, novos efeitos poderão ser construídos na superfície.

Os acontecimentos que marcaram os quadrinhos através dos tempos, suas feridas, nem sempre foram bem aceitos, mas o amor pelos quadrinhos envolve aqueles que souberam - a ampla comunidade de leitores, fãs e autores envolvidos – canalizar, adaptar e camuflar os estilos por vias alternativas, tendo em vista a manutenção do acontecimento-narrativo.

A criatividade dos autores dos quadrinhos não tem limites. Um presente perturbado pode se tornar ameaçador com a exploração de ambiguidades e paradoxos tanto nos ritmos lentos como nos passos mais largos da narrativa. O enquadramento em torno destas sequências reflete o modo de funcionamento do plano de imanência, com as organizações formais do pensamento. A passagem deste processo para a narrativa reflete o próprio funcionamento dos quadrinhos, sua prática de enquadrar um momento qualquer alternado por acontecimentos.

A partir de tantos temas excepcionais e situações limite, dos quais *Worlds' End* é apenas um exemplo, chegamos a um ponto onde não é possível narrar mais nada, como se a morte narrada se expandisse para um novo território e contaminasse a própria estrutura narrativa, levando ao seu esvaziamento.

Não narrar mais nada parece levar a uma abertura para os lençóis do passado, a um aprisionamento na imagem-cristal ou à quebra do cristal, com fragmentos que seguem para direções imprevisíveis.

Planos diferentes com descrições tendem a substituir a coisa. Não há mais a morte em *Worlds' End*, mas a descrição de circuitos pessoais dos personagens. No âmbito da descrição, o personagem talvez não tenha mais nada a dizer ou fique com seu balão mudo. Talvez agora o personagem seja a própria paisagem ou a paisagem para além dele.

Neste quadro cristalizado na imensidão do espaço em branco, temos uma abertura para o acontecimento, porém em um centro cambiante que se desloca a cada passo. As visões e sonhos podem tangenciar toda a memória ao mesmo tempo, mas se cristalizam como tatuagens nas superfícies em um tempo mínimo ou se contraefetuem para o entretempo.

Como se libertar deste mundo não-lugar cheio de reflexos narrativos que sobrevoam os personagens?

Eles foram tragados pela extrema efetuação do acontecimento em uma tempestade de realidade que abriu as portas para uma região cheia de incertezas. Seria possível sair desta cristalização pura onde o “já-passado” e o “eterno futuro por vir” ganharam simultaneidade?

A vontade da potência do acontecimento parece ser estimulada junto à ativação dos inúmeros circuitos de memória nos atos de narração internos, por serem aberturas para a novidade-diferença estilística com o tema da morte que persiste, uma instabilidade estável que aponta para a potência, junto a circuitos de memória que permitem entrar cada vez mais fundo na questão da morte do sonho.

4 ANÁLISE DAS NARRATIVAS PRESENTES EM *WORLDS' END*

Worlds' End, arco narrativo publicado entre os números 51 e 56 de *Sandman*, é o espaço do impessoal, uma narrativa do abismo para o presente, taverna na beirada do penhasco, um tempo sem presente onde personagens de épocas e locais distintos foram jogados. Talvez não existam tais personagens, mas eles ajudam a compor o tema da morte. Eles não pertencem a este entremundos. Lá eles não morrem, não têm o poder de morrer, “nele a gente morre, não se cessa e não se acaba mais de morrer” (BLANCHOT, 1955, p. 160).

Como acontecimento, a morte agrega o “máximo da neutralidade em relação ao já-formado, mas também o máximo da potência capaz de tudo criar” (ROSA, 2007, p. 5), inclusive a vida.

De acordo com Marcele da Rosa (2007, p. 10), “o acontecimento é do tipo da morte”, o que ecoa no pensamento de Deleuze (1988, p. 111) que tem a morte como o próprio acontecimento, com um aspecto múltiplo – “diferença como multiplicidade intensiva que é condição para a criação” (ROSA, 2007, p. 10) - em um plano de imanência onde acontecimentos existem (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 52), pululam e insistem, com variação constante que não permite nossa inserção tranquila.

Além da multiplicidade intensiva, também temos um “tempo [igualmente] intensivo e não cronológico,... segundo aspecto da morte [que] anuncia... [um] processo de palpitação do devir cuja afirmação implica sempre metamorfoses diversas” (ROSA, 2007, p. 10) e a “potencialização da vida” (NIETZSCHE, 2008, frag 924). Em *Worlds' End*, uma força criadora se dá no ato de narrar novas histórias. A ausência, perda das referências com o atual, o exílio no não-lugar e o desaparecimento dos personagens mostram que eles aparentemente estão sobre o duplo jugo da morte, como acontecimento efetuado e como morte do sonho.

Pode ser produzida uma zona de cegueira e de impossibilidade através da qual alguma possibilidade... de vida se engendra; ...remete, portanto, a uma morte que não diz fim, mas recomeço que persiste. A aliança com Nietzsche fala ainda dessa mesma morte que, além disso, está sempre disposta a fazer com que uma superação do humano¹²⁴ seja possível (ROSA, Ibid, p. 12).

¹²⁴ O acontecimento puro, livre do conteúdo corporal presente, destitui de referências ao sujeito.

Essa superação aponta para a necessidade de mudança, de um rompimento necessário com o que deixou de funcionar, rompimento “com aquilo que nos subjuga de alguma maneira ou que impede que inventemos modos de vida e de relação mais conectados com o acaso” (Ibid), em uma “vida [que] somente está justificada como fenômeno estético,... como uma empreitada de destruição/criação que indica novos modos de pensar inusitados até então” (MELO SOBRINHO, 2007, p. 37).

Rosa (Ibid, p. 15) se refere ao movimento de rompimento com o que ficou ultrapassado como o “jogo da morte: ela quem traz as deformações e as disfunções suficientes para começar a compor novas vidas” (Ibid). Imprevisível, inesperada e descomunal, a morte ativa uma anulação fundamental que libera forças potentes para a criação. “Esta é a força que a morte colheu do acontecimento... A morte consiste precisamente nas forças inumanas capazes de deformar a forma insípida que chamamos homem” (Ibid), com um distanciamento do princípio individual e das formas fechadas em si, que congelam os devires, impedem a transformação e a criação.

A superação do homem pode ser promovida através da morte e do acontecimento, pois nos direcionam para “uma multiplicidade intensiva e um estado de diferenças livres” – que em *Worlds' End* envolve a fantasia, o fantástico e mitologias de múltiplas proveniências - “potentes o suficiente para criar outros espaços e janelas que emergem como fissuras nos modos domesticados de subjetivação que não se cansam de assujeitar a experiência no presente” (ROSA, Ibid, p. 13-14).

Morte como torção do espaço quadrinístico com estilos que abrem espaço: perceptos-esvaziamentos e afectos-devires cheios de multiplicidades. Uma mudança extrema pode envolver encadeamentos e intercâmbios entre sensações, na medida em que um esvaziamento permite a emergência de multiplicidades; e multiplicidades conflitantes em choque podem promover um autoesvaziamento. Como na vanguarda retratada na poesia de Augusto de Campos (1994, p. 35): “Quis mudar tudo, eis eu aqui mudo” ou nas narrativas épicas dos super-heróis americanos. Na Crise das infinitas terras, o Anti-Monitor promove a destruição do Multiverso com o confronto entre vários mundos, uma “tempestade de realidade”, o que leva à morte de universos e personagens - quando estes são destruídos e criados continuamente, a tempestade do devir. Da Crise, surgiu a chamada “Nova Terra”.

Em *Worlds' End*, temos outra “tempestade de realidade” com enormes proporções, que leva grande quantidade de personagens à taverna - O centauro Chiron nunca tinha visto a

taverna tão cheia (GAIMAN et al, 1999, p. 141). Esta multidão é o que resta quando os mundos reais acabam. A taverna “não faz parte do reino do sonho, morte ou escuridão... esta é uma casa livre... quando um mundo acaba sempre resta alguma coisa, uma história, talvez, ou uma visão, ou uma esperança... esta taverna é um refúgio, depois que as luzes se apagam” (GAIMAN, 1993f, p. 3).

No breu brilham os olhos, mas a face se aprofunda nas sombras, gerando um percepto no infinito da escuridão, onde a meia face é iluminada pela luz das velas, com uma chama que dança parada na página dos quadrinhos de *Worlds' End* (Figura 273).



Figura 273- *Sandman* #56, *Worlds' End*, Neil Gaiman, 1993.

Grandes acontecimentos geram ecos. Estes ecos colidem através dos mundos. São vibrações na fábrica das coisas. Muitas vezes se manifestam como tempestades. “realidade é uma coisa muito frágil” (GAIMAN, 1993f, p. 2),

A tempestade de realidade indica um acontecimento que envolve multiplicidade e intensidade, e reverbera através do tempo, do espaço e dos mitos. Desvia-se do presente ao se emancipar dos estados de coisa para atingir o impessoal e um pré-individual neutro que se desdobra em passado-futuro, contraefetuação do acontecimento. “A gente narra” com a fabulação e as potências do falso multiplicam as possibilidades de existência e se encarnam novamente no instante mínimo do acontecimento efetutado quando, conforme o centauro Chiron (GAIMAN et al, 1999, p. 146) “duas realidades conflitantes se encontram ou se sobrepõem”, o que ecoa também no processo relacionado à formação de exprimíveis na superfície dos corpos ou nas sínteses disjuntivas.

Os dois movimentos de efetuação e contra-efetuação do acontecimento equivalem a uma morte dupla, como sugeriu Blanchot (1987). Se existe uma efetuação total, temos uma morte de fato. Torna-se acidente. Na contra-efetuação, temos o “a gente morre”,

acontecimento puro. Apenas um “mínimo de efetuação [é necessário.] O suficiente para que dali possa se distanciar... Esse mínimo de morte efetuada pode ser um pouco de sentido cravado no corpo, uma guinada no modo de ver alguma coisa, uma nova maneira de sentir... [que] sirva como o seu trampolim: dali para bem longe” (ROSA, 2007, p. 40).

Worlds' End efetua saltos em direção a diversas histórias curtas ligadas através de uma técnica de “narrativa embutida”, antes utilizada por Geoffrey Chaucer no século XIV em *Canterbury Tales*. Com a articulação dos fios de tramas narrativas distintas, emergem novos sentidos, como se os sentidos de uma narrativa fossem objetos das outras, uma contaminação que se dá pela diferença entre elas, através do “sentido [que] não é nunca apenas um dos dois termos de uma dualidade” (DELEUZE, 1988, p. 31).

A especificidade de *Worlds' End* como pura diferença está na sua multiplicidade intensiva, que envolve quase-causas das narrativas que se estendem até as superfícies das outras para formarem efeitos, a partir de ações e paixões¹²⁵ estimuladas pela diferença.

Apesar das narrativas já conduzirem seus sentidos de antemão que podem ser remetidos a outros pressupostos, bem como comporem novos sentidos com as outras narrativas, a dupla evanescência do devir consegue congelar essas regressões de pressupostos com uma “reiteração seca” (DELEUZE, 1988, p. 34). Em *Worlds' End*, estes desdobramentos estão em um não-lugar cheio de gente; uma metrópole esvaziada; um transmorfo enjaulado; aquele que anda por onde não é possível andar; um marinheiro mulher; e um viver para a morte.

Um último “desdobramento estéril” para acrescentar a *Worlds' End* seria da relação da morte com o sonho. Na verdade, ambos se confundem. Este aspecto é explorado desde o começo da série quando Sandman foi capturado por engano no lugar da Morte. E a ideia de morte é retomada durante todo o percurso narrativo, com indícios diretos da morte de Sandman, que ocorrerá posteriormente na série. A confusão ocorre no imbricamento da evolução paralela do devir sonho da morte, nesta relação invertida ou com a efetuação plena da Morte no Sonho.

Em *Worlds' End*, existe uma abertura para a síntese disjunta com a combinação de componentes e de séries de vários mundos impossíveis. Seja o absurdo, sejam

¹²⁵ Trata-se da esterilidade do sentido-acontecimento, indicadoo pela lógica estoica: “somente os corpos agem e padecem, mas não os incorpóreos, que resultam das ações e das paixões” (DELEUZE, 1988, p. 34).

personagens fictícios sem pátria ali jogados, com combinações eternamente móveis, “puros acontecimentos ideais inefetuáveis em um estado de coisas” (DELEUZE, 1988, p. 38).

As narrativas imbricadas também estão localizadas em mundos impossíveis. Segundo Gaiman (em entrevista a Bender (2000, p. 179)), seria uma oportunidade para explorar diferentes gêneros em *Sandman* e, ao mesmo tempo, uma facilidade para começar a escrever histórias. Segundo ele, em termos estilísticos, inspirações e referências externas para estas narrativas embutidas incluíram Lovecraft (em *A tale of two cities*), Horatio Alger (em *Golden boy*) e Kipling (*Hob’s Leviathan*), resultando em colagens de referências, o que também ocorre em termos de design nas capas de Dave McKean, facilitado pelo uso de computador e Photoshop na época.

Diferente do conjunto de contos das *Mil e uma noites*, onde existe a necessidade de contar histórias para evitar a morte, em *Worlds’ End*, existe a possibilidade de todos já estarem mortos. Mostra um lugar (não-lugar) onde se passa o tempo contando histórias, que cotejam o tema da morte e dos perpétuos. O esvaziamento só será possível quando o espanto/deslumbramento tomar conta de todos no contexto final do cortejo fúnebre, junto à emergência de uma sequência de imagens óticas puras que acompanham a narrativa. Para que o tempo passe, os personagens devem contar histórias baseadas em circuitos de memória que se cristalizam com o não-lugar e alcançam seus aspectos mais profundos. Assim, *Worlds’ end* se multiplica em muitos mundos através da imaginação e do cristal¹²⁶.

Em *Worlds’ End*, temos um tempo suspenso em um não-lugar onde personagens contam histórias e os fenômenos infringem os limites temporais, o que ocorre desde a introdução do arco, quando neva fora de época ou posteriormente quando os personagens são “jogados nas rochas onde não deveriam haver rochas. Fomos puxados para a terra por um porto que ninguém viu” (GAIMAN, 1993c, p. 1) (Figura 274), ênfase no devir que aparece nos depoimentos de Jim sobre *Worlds’ end*. Novas hipóteses também são levantadas por ele: *Worlds’ End* poderia ser *Fiddler’s Green*, um local para onde vão os bons marinheiros que morrem no mar, mas também uma alucinação, um efeito de longa data causado pelo uso do ópio.

¹²⁶ “A imaginação poder-se-ia definir pela imagem-cristal, um circuito de trocas: imaginar é fabricar imagem-cristal, fazer a imagem funcionar como um cristal” (DELEUZE, 2004, p. 85).



Figura 274- *Sandman* #53, p. 1, *Worlds' End* no penhasco, Neil Gaiman, 1993.

No terceiro número da série, refere-se à *Worlds' End*, como um lugar em seu próprio lugar – “*Worlds' End* é o seu próprio lugar” (GAIMAN, 1993c, p. 2) -, o fim do mundo. Lugar na concepção dos estoicos (BREHIER, p. 70) é a “condição sem a qual nenhum corpo pode existir” e, segundo Crisipo (apud BREHIER, Ibid, p. 72), é o “ponto de transição comum de vários corpos que nele se substituem”. Cada um dos que estão em *Worlds' End* veio de dimensões, locais e épocas distintas. Um “lugar em seu próprio lugar” parece apontar para a relação entre corpo e lugar¹²⁷. O fim do mundo, por sua vez, indica uma etapa de um processo de mudança perpétua que alterna conflagração e restauração (BREHIER, p. 81).

No quarto número, *Worlds' End* é tratada como “um lugar que pode existir ou não”, o que corresponde à noção de espaço, onde uma parte é ocupada (lugar) e a outra não (ausência do corpo, vazio) (BREHIER, 2012, p. 91); e no quinto número, sugere-se que todos ali estariam mortos.

¹²⁷ “O germe do corpo, sua razão seminal, se expande, por sua tensão interna, do centro onde reside até o limite determinado no espaço, não por uma circunstância externa, mas por sua própria natureza;... através de um movimento inverso, ela retorna das extremidades ao centro. Através deste duplo movimento, ele mantém as partes do corpo unidas, formando a unidade. O lugar do corpo é o resultado desta atividade interna. O atributo é determinado pela própria natureza do corpo” (BREHIER, 2012, pp. 75-76).

Em meio a esta dúvida, o que se percebe em cena desde o princípio é o ato de narrar, que se repete ao longo de *Worlds' End*, como ato que é retomado ininterruptamente por diversos personagens que tomam para si o direito de contar uma história, reger a narrativa com sua visão própria, com um discurso que se materializa na articulação com os outros corpos envolvidos, incluindo outras narrativas. Contudo, cada uma destas narrativas se fecha como um grande organismo com suas peculiaridades e gradações; e o caráter psicológico do personagem. Aqui, podemos pensar na relação mundo-cérebro apresentada por Deleuze na interpretação de trabalhos de Stanley Kubrick, onde temos um contato com limites poucos precisos entre

A identidade deste mundo cérebro não forma um todo mas um limite, uma membrana que põe em contato o fora e o dentro. O dentro como a psicologia (profundeza que minam o cérebro), o passado e a involução; e o fora como a cosmologia das galáxias, o futuro, a evolução e um sobrenatural que faz o mundo explodir (DELEUZE, 1980, p. 246-247).

Nestas narrativas, temos também o corpo-balão com a fala do personagem, que empresta seu atributo para se fundir ao do personagem para formar o exprimível “personagem fala”. Também entram nesta síntese outros corpos ligados à prática que se convencionou utilizar no século XIX, as legendas com fabulações e os diálogos entre aspas. Na série, as legendas trazem um fundo *degradé* em geral do amarelo ao branco para a narrativa principal e a interna, porém podem ser utilizadas outras cores para diferenciar personagens.

Junto à legenda e ao balão, temos também outros elementos que atuam como quase-causas nos quadrinhos, como as onomatopeias e simbologias figurativas. A ausência quase total das primeiras mostra uma ênfase no ato de falar assumidos na obra, como se a intenção de dar uma maior vivacidade à cena através de efeitos visuais sonoros fosse suprimida ou guardada para ocasiões especiais.

Apesar destes elementos atuarem em esquemas sensório-motores, isto não garante que uma série de outros procedimentos que auxiliam na quebra da ilusão da narrativa – como a na articulação das causas-corpo relacionadas aos quadrinhos que levam à emergência de incorporais e a desarticulação de personagens – desfaçam a lógica casual entre as sequências. Naqueles momentos onde o personagem perde a condição de exercer qualquer movimento e ação restando a outros efeitos e objetos este papel, temos um choque que breca e interrompe a narrativa, o que também pode ser pensado em certa medida com a fragmentação sequencial das narrativas com a inclusão de dispersões tempo-espaciais das narrativas imbricadas.

Temos em *Worlds' End* as narrativas internas como componentes do conceito de morte que se sobrepõem. Estas narrativas internas podem ser consideradas tanto em seu aspecto fragmentado como em uma relação orgânica coesa, pois, ao mesmo tempo que se fecham como histórias isoladas, atuam como promotoras de cortes no todo. No eixo da narrativa principal, temos um efeito de incompletude inevitável, um estado lacunar com muitos fragmentos, mas também sua unidade com outros fragmentos internos. Ao mesmo tempo autônomas, as partes são membros de uma mesma narrativa, estão relacionadas a uma mesma fonte e aos trabalhos de um mesmo autor, contudo as recorrências narrativas e voltas ao mesmo ponto da taverna não garantem um caráter orgânico, mas expõe diferentes enfoques de uma temática. Gaiman busca recorrências a um tema através de estilos e apresentações distintas em um devir-imbricação da narrativa.

A prática de utilização de narrativas embutidas é difundida em *Worlds' end* em uma história em quadrinhos na qual o personagem se transforma em narrador de uma segunda narrativa, enquadrada pela primeira. Ambas distintas, mas com momentos de bifurcação em uma prática e articulação que se repetem nos reflexos espaço-temporais introduzidos nas narrativas imbricadas, que eventualmente assumem outros aprofundamentos além da primeira narrativa interna. Não se sabe se é um sonho cheio de imbricações ou uma série de relatos que se alternam. Em ambos os casos, temos uma mudança no mundo ficcional descrito. A princípio, podemos pensar nas narrativas imbricadas presentes em *Worlds' End* como aquelas que explicarão ou influenciarão o curso da narrativa principal. Porém, com sua recorrência, percebe-se que isso não ocorre. Mesmo na narrativa principal não se espera nada de especial, não há um objetivo ou algo a ser desvendado de forma explícita.

Em muitos momentos, *Worlds' End* é pautada pelo enfraquecimento da lógica sensório-motora, nas relações efêmeras e fracassadas que envolvem os personagens, começando com Brant, que na narrativa principal tem uma relação superficial com Charlene, desencontros que parecem ser amenizados com a entrada na taverna, onde a amizade e cordialidade parecem prevalecer. Porém, o clima de tranquilidade é desfeito com os conflitos introduzidos na nova narrativa interna, onde o personagem da nova narrativa está perdido e preso em sua própria rotina sem conseguir escapar e nem se conformar com sua própria situação. Vive com medo.

Após essa primeira narrativa *A tale of two cities*, os conflitos mais intensos parecem ser direcionados para as novas fabulações internas. Com a alternância entre narrativas

imbricadas e imbricantes, percebem-se relações que se refletem internamente, mas que não se sustentam ao longo de uma narrativa geral com a alternância de estilos e personagens efêmeros, como Cluracan do reino das fadas, transmorfo com uma natureza efêmera que marca sua própria história, considerada por alguns como falsa; com a identidade em crise de Jim de *Hob's Leviathan*; e em *Cerements*, onde o imbrincamento de narrativas internas é mais explorado, intensificando a contaminação e a ambiguidade entre as narrativas e potencializando o enfraquecimento e a quebra de uma lógica sensório-motora com interrupções que se seguem. Esta quebra já é perceptível desde a sequência que acompanha o acidente de carro inicial, onde temos a perda da consciência do personagem principal, com o desvanecimento e a retirada do foco da imagem.

Nas situações comuns e gestos insignificantes, temos situações óticas puras, espaços vazios e desconectados sem que haja uma conexão determinante, o que Deleuze (1983, p. 300) se refere como “conexão qualquer”. Estas situações óticas-puras não são simplesmente um espaço ambiental, espaço-alívio, espaço-respiração que modificará a ação, com uma ação que na sequência também modificará a situação (e nem a ação que modificará espaço que modificará ação), mas são espaços-alívio levados a um limite extremo. Um espaço desconectado está presente no tipo de sequência entre quadros indicado por McCloud (1993, p. 72) como “*non-sequitur*”, que mostra uma relação entre quadros não-lógica, para McCloud uma falta de preocupação com os eventos (Figura 275).



Figura 275- *Understanding Comics*, p. 72, Scott McCloud, 1993.

Assumindo este espaço como espaço de desconexão, podemos pensar também em sua ocorrência entre os quadros na intensificação do fundo deste espaço em direção ao infinito, espaço de conexão entre espaços, espaço por onde passa uma “linha de universo”, “linha de universo” composta por vetores que ligam um pedaço ao outro (DELEUZE, *Ibid*), que, contudo, não é uma linha reta.

Devemos considerar também esses espaços de esvaziamento na desconexão com a ação que sem um “porque” perde a razão de existir. Se não existe pergunta ou ela está oculta na situação, não vale a pena atuar (DELEUZE, 1983, p.304).

Com uma grande quantidade de questões pendentes, em *Worlds’ End*, o que falta é exatamente esta “pergunta” que, em meio a encontros e desencontros efêmeros, deixa de existir. Ao final deste arco narrativo, talvez seja possível pensar em um direcionamento mais objetivo para o qual tudo ali converge: o cortejo fúnebre trata da morte de Sandman. Além de ser uma imagem ótica-pura e esvaziamento, ajuda a compor um inventário para a temática principal.

Percebe-se, em *Worlds’ End*, uma imagem bifurcante tanto na visão profunda e à distância (abstração em paisagens desumanizadas), que ocorre na primeira narrativa embutida, no cortejo fúnebre e no estágio posterior ao acidente inicial; como na visão próxima e plana do sonho e da lembrança nas outras narrativas embutidas. Mesmo na narrativa imbricante, o princípio de indeterminabilidade ou indiscernibilidade prevalece, pois não se sabe mais o que é imaginário ou real, físico ou mental. Não é preciso saber, e nem mesmo há lugar para a pergunta, com o refrear da ação e a preponderância das imagens óticas puras. “Como se o real e o imaginário corressem um atrás do outro” (DELEUZE, 1985, p.15-16).

Estas imagens óticas puras que figuram em *Worlds’ End* estão além da relação sensório-motora. Funcionam como imagem-tempo (ou acontecimento ideal) regida por um regime falsificante, na medida em que a veracidade das narrativas é colocada em xeque. Mesmo nas histórias contadas nas narrativas internas não há certeza de nada, nem do destino dos personagens e nem do desfecho da narrativa principal.

Em *Worlds’ End*, temos uma mesma prática, ato de contar histórias associado à morte, que é enfatizada em seus diversos aspectos e traços característicos, passando por diferentes planos e por personagens que não sabem ou não podem mais reagir à situação. Suas descrições se referem a um real duvidoso.

Efeitos incorporais resultantes de misturas de causas-corpos provenientes de narrativas distintas apontam para um sentido formado a partir de exprimíveis. Considerando a emergência do sentido das narrativas aqui presentes, temos o conjunto de suas relações com outras narrativas com o envolvimento de seus componentes que se sobrepõem.

Seja para retardar o final da história ou retalhar a continuidade, as narrativas imbricadas se articulam não necessariamente por evolução, mas por ações que são acumuladas, sem que uma induza ao surgimento da outra, formando um reflexo com a narrativa principal. O arco narrativo desta história em quadrinhos começa com prólogo que se combina a outras causas-corpos, a aparente morte ou choque extremo que induz e encaminha o personagem para a taverna. Talvez inconsequente para com o texto narrativo principal, as narrativas imbricadas servem como aperitivos contingenciais com o testemunho de eventos através da recorrência de narrativas que são aparentemente autênticas para o personagem-narrador e ao mesmo tempo fantásticas. Temos a invocação de um mesmo ponto de partida, e uma série de histórias contadas, uma narração compulsiva que sempre ameaça roubar o lugar da narrativa principal, formando um conjunto heterogêneo.

Temos aqui uma situação limite, na iminência de um acidente, que envolve a proximidade da morte. As sensações aqui delineadas parecem indicar lembranças imprecisas ou uma impotência motora do personagem contaminado por uma mobilização total e anárquica da cena.

Trata-se de uma apresentação de fatos advindos de um tempo indefinido, através de muitos locutores ou um locutor específico que termina em um balcão de bar onde só há uma pessoa para ouvi-lo.

Aqui, sobrepõem-se narrado e narrador, em um panorama onde o segundo pode supor muitas vozes, o que dificulta a fixação da narrativa em torno de um personagem central ao longo de toda a história. A aparição de um novo personagem mostra a interrupção da história precedente para a emergência de uma nova, o que explica não necessariamente o eu que está aqui agora do novo personagem, mas um eu deslocado em sua própria temporalidade. Além disso, o personagem pode trapacear consigo mesmo ao realizar sua fabulação, como pode confessar tudo o que sabe sobre a história, podendo analisá-la até os mínimos detalhes.

Aparentemente, cada narrativa imbricada traz apenas uma simples adjetivação que não modifica em nada o curso da narrativa imbricante. Frisam as ideias de morte, devir e fragmentação dos personagens. Contudo, temos um sobrevoo do acontecimento nas narrativas

isoladas que combina várias visões ao mesmo tempo com seu movimento infinito, o que permite aproximar componentes dispersos nas narrativas destas ideias supracitadas.

4.1 Narrativa introdutória

Na narrativa introdutória, dois colegas de trabalho, Brant Tucker e Charlene, perdem a direção para fora da estrada após Brant cruzar com um bode gigante no meio da estrada (Figura 276), durante o que parece ser uma tempestade de neve em pleno verão¹²⁸. Charlene é gravemente ferida. Depois de se arrastar para fora do carro, Brant é conduzido por uma voz misteriosa (proveniente de um porco-espinho¹²⁹) para uma estalagem/albergue, “Fim do mundo, uma casa livre” (*Worlds’ End, a free house*) (Figura 277). Este local é frequentado por criaturas fantásticas que os ajudam a se recuperar do acidente e, posteriormente, começam a contar histórias.



Figura 276- *Sandman* #51, p. 2, Bode gigante no meio da Estrada, Neil Gaiman, 1993.

¹²⁸ A música que está sendo tocada no rádio é de autoria de Buddy Holly, que morreu em Iowa durante uma tempestade em um acidente de avião (HILDEBRANT & GOLDFARB, 2007).

¹²⁹ Um porco-espinho com padrões discursivos semelhantes, Redlaw, também foi incluído no volume 3 de *Books of Magic* (Ibid).



Figura 277- *Sandman* #51, p. 6, Placa da estalagem/albergue, Neil Gaiman, 1993.

Esta é uma das tavernas multidimensionais e multitemporais que abriga criaturas de diversas procedências e serve como ferramenta facilitadora para narrativas imbricadas, na medida em que permite que aqueles que ali entraram contem suas histórias. É um recurso que figura em diversos contos de ficção científica, como local que aparece em vários mundos, universos e tempos simultaneamente, sem que ela seja parte destes mundos. Após a entrada, não há garantia de que se retornará de novo ao ponto de origem. Lá as leis da natureza, realidade e física podem ser suspensas, podendo ser distorcidas quando vistas de dentro. Pode ser considerado como um local pós-vida.

Na história, o personagem (o psicológico) entra em conflito com o sobrenatural, enfrenta todo um universo fantástico que neste *World's End* é real, ao mesmo tempo em que se funde aos outros personagens da narrativa principal para formar um grande cérebro. Podemos pensar em um afecto aqui presente como uma “efetuação de uma potência de matilha” - e não um sentimento pessoal -, “sentimento de uma natureza desconhecida”, um devir animal do homem que o levará a “modos de expansão, de propagação, de ocupação, de contágio, de povoamento” (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 19-21). Esta “multiplicidade que nos fascina já [estaria] em relação com uma multiplicidade que habita dentro de nós” (Ibid), na impossibilidade de nos distinguirmos de outros seres, nem nos distinguir de todos os devires que nos atravessam. A evolução do sobrenatural, por outro lado, envolve um contágio, como se uma anomalia temporal ou formal abrisse as portas para a fabulação e para o fantástico, a partir do acidente na estrada e na entrada na taverna com seu universo cheio de distorções prismáticas. “As duas forças são forças de morte que se enlaçam, se trocam e... se

tornam indiscerníveis” (DELEUZE, 2005, p. 246). Essas forças tentam avançar sobre o limite da outra, mas a membrana divisória entre o psicológico e o fantástico também pode ser reconstituída.

No conteúdo da primeira legenda do quadro inicial de *World's End*, temos um questionamento de Brant Tucker quanto às suas próprias reações narradas em um tempo passado. Percebe-se na sequência o que Barthes (1968, p.38-41) chama de ancoragem (*Ancrage*) entre imagem e texto, com um valor substituto do texto em relação à imagem (prática que é comumente utilizada entre legenda e imagem nos quadrinhos), tanto na descrição de toda a cena como na apresentação de aspectos específicos. No quadro com Charlene a dormir (Figura 278), na legenda, contudo, não temos apenas uma descrição da imagem, mas também uma contextualização que aponta para outros quadros. Os pontos de ancoragem são alternados e transformados em pontos de desconexão. Assumem também intensidades que lançam as relações para fora de um jogo estrito de semelhanças. Gaiman não se restringe a repetir as informações nos dois modos, mas sim a trazer complementações mútuas (embreagem – *relais* (BARTHES, *Ibid*)) moduladas pelas legendas ou pelo conteúdo visual (onde poderá haver ação acoplada ao gesto se for o caso). Podemos perceber sequências narrativas que se sustentarão por mais tempo, podendo ou não ser retomadas mais tarde.



Figura 278- *Sandman* #51, p. 1, Charlene dormindo. Neil Gaiman, 1993.

Tanto embreagem como ancoragem podem envolver articulações de descrição e narrativa. Com um caráter descritivo da imagem ótica pura, mas também como facilitadores para o fluxo narrativo, são figuras passíveis de adentrar no conflito entre níveis horizontais e

verticais apontado por Fresnault-Deruelle (1972, p. 41) relacionados à aplicação do balão (ou de imagens) no fluxo narrativo da página dos quadrinhos. Este conflito é ampliado aqui graças ao papel assumido por esta narrativa principal imbricante que tem seu fluxo partido ou adiado por narrativas internas que a recortam.

As imagens óticas puras que pautam *Worlds' End* são fios condutores à temática relacionada à morte, sua linha de universo. As narrativas internas ou são marcadas por essa linha ou não têm nenhuma ligação entre si, relacionadas apenas aos personagens que se encontravam na estalagem na narrativa imbricante, personagens lá desorientados e perdidos, acolhidos em suas próprias narrativas, jogados em *Worlds' End*, onde a única certeza é a de que eles se desviaram de seus fluxos individuais.

Apesar deste arco de *Sandman* indicar a existência de uma estrutura formada pela distribuição dos elementos, em uma prática narrativa conhecida, a ênfase em personagens fragmentários mostra a possibilidade de mudança e transformação contínuas. O devir personagem dos mundos se desdobra na formação contínua de linhas de universo cortadas por uma linha de universo principal, formando com ela pontos de indiscernibilidade.

Com o devir texto dos balões, por sua vez, temos uma simbiose que nos obriga a pensar no fluxo narrativo e na articulação com os personagens para formar pequenos conjuntos que se seguem entrecortando o conteúdo dos quadros.

Com uma narração que se aproxima do balão de pensamento, as legendas iniciais da primeira história (*Sandman* #51) são dispostas em sequências que delineiam um percurso na página que passa pelo interior dos quadros e traz como pressuposto a ordem de leitura do Ocidente, da esquerda para a direita e de cima para baixo. Contudo, na totalidade da página, pode-se perceber um percurso que segue a forma de grandes letras, como o “E” ou “S”. Com elas, temos também uma prática que, intencional ou não, mostra certa afinidade com procedimentos de Jack Kirby de articulação da ação com a narrativa (SILVA, 2010, p. 243-244), onde o desenho indica um caminho simbólico e direção a serem considerados na leitura (Figura 279). Assim, aqui, partes destas “letras” sugeridas a partir das posições das legendas mostram indicações de percursos narrativos a serem trilhados. Nas páginas dois e três da primeira história, temos, por exemplo, a indicação dupla de uma seta de continuação e outra de retrocesso (com as partes da letra “S”) (Figura 280), mostrando que se trata de uma narrativa de um tempo que já passou e que também coteja o futuro.



Figura 279- Desenho indica um caminho simbólico e direção a serem considerados na leitura, Jack Kirby e Fabio Silva (SILVA. 2010, p. 244).



Figura 280- *Sandman* #51, p. 2, Formação das legendas. Neil Gaiman, 1993.

Além disso, temos a ocorrência de legendas que acompanham o quadro mesmo quando ele cai no penhasco (Figura 281). Com a introdução do balão, o fluxo da leitura assume uma maior complexidade, pois balões e legendas se alternam em uma evolução paralela entre conteúdo e personagens. Com as sequências de balões, temos a formação de percursos baseados em linhas sinuosas, retas ou em ziguezague.



Figura 281- *Sandman* #51, p. 3, legendas que acompanham o quadro. Neil Gaiman, 1993.

As primeiras legendas expostas nos primeiros quadros do primeiro número da série *Worlds' End* trazem germes de um resultado catastrófico que se dará nas páginas seguintes, se considerarmos “alguém que dirige a noite inteira” e as visões que pouco a pouco se

transformam em alucinações: brilhos das asas da coruja, neve no verão e bode gigante que aparece no meio da estrada. “Prefigura um horizonte particular” que será transformado em contexto (GROENSTEEN, 1999, p. 114), um contexto, contudo, de desconexão, estado de imagem ótica pura. A neve parece refletir em uma perda do sentido de equilíbrio e seus flocos parecem se transmutar em um bode, movimentos de mundo típicos de um “sonhar acordado”, no que ocorre, segundo Deleuze (1990, p.76), quando os movimentos de mundo se libertam, pois o mundo pega para si o movimento que o sujeito não pode mais fazer. Incapaz de tomar uma atitude sensório-motora, temos sua despersonalização. No caso, em decorrência do cansaço, conforme é atestado na narrativa, ou por ter chegado a sua hora de adentrar o *Worlds’ End* após o acidente. “Então eu realmente não morri. Eu podia ouvir Charlene gemendo no banco ao meu lado, e eu não podia me mexer... um momento de terror...”. Neste contexto anterior, temos imagens óticas puras, imagens atuais que não se prolongam e que não se articulam com imagens lembrança, resultando em um circuito onde não se sabe mais diferenciar entre ambos os tipo de imagem, um circuito de indiscernibilidade e simultaneidade, circuito confirmado pelo texto, na segunda legenda da página quatro: “tudo parecia um sonho, tudo parecia irreal, era como se eu estivesse assistindo minha atuação em um filme da minha vida”.

O nome da cidade “*Nowhere*”, a que Brant Tucker se refere, salienta a ideia de esvaziamento, o que também ocorre com o nome da pousada, “Fim do mundo”, e o desfecho deste arco narrativo onde a morte tem relevância. O nome da cidade (indicado no texto da legenda) se articula também, não com a ação do personagem, mas com o reflexo de Brant Tucker no espelho retrovisor, que mostra um olhar perdido (Figura 282).



Figura 282- *Sandman* #51, p. 1, olhar perdido de Brant Tucker, Neil Gaiman, 1993.

Em meio à queda, parece que o momento descritivo ganha preponderância e a câmera lenta (sugerida no texto) é acionada junto a um turbilhão de pensamentos. O presente se põe a flutuar no meio da incerteza do instante.

Os sinais referentes à alucinação marcam a desconexão dos personagens. Tentativas de se resgatar a consciência se mostram inúteis na medida em que a realidade descrita não colabora. Percebe-se, por exemplo, que é impossível nevar em julho, o que é expresso através do texto, junto à imagem da face de Brant Tucker que aparece distorcida (Figura 283). Como imagem-cristal, temos aqui uma face atual que se torna indiscernível com a alucinação.



Figura 283- *Sandman* #51, p. 3, distorção, Neil Gaiman, 1993.

A passagem da legenda para o balão mostra o movimento de uma narração em primeira pessoa e fluxo de pensamentos para o diálogo entre personagens. A articulação das legendas não se dá exclusivamente dentro dos limites do quadro, mas com todo o conteúdo visual ali presente. Pode apontar para inúmeras referências e efeitos incorporais articulados a partir da combinação de sua quase-causa e a dos outros corpos presentes (ou não). Os balões se articulam com o quadro como um todo, personagens e com os outros aspectos expostos. Além disso, existem fios condutores imaginários que formam guias entre legendas, balões e quadros, não impedindo que estes elementos possam acompanhar uns aos outros. Os quadros conduzem outros elementos, como mostram os exemplos investigados por Groensteen (1999, p.77-79) para a relação entre quadro e balão nos quadrinhos franco-belgas, mas nada impede que esses elementos internos escapem e ganhem certa autonomia em articulações externas.

Nas primeiras páginas da primeira história de *Worlds' End*, temos também um balão sem indicador que é apresentado em diálogo com Brant Tucker (que tem seu próprio balão).

Esta voz parece dar prosseguimento ao caráter alucinatório introduzido como germe no começo da história. Não indica uma fonte sonora, pelo menos inicialmente. Coloca em xeque qualquer tipo de engessamento para o binômio personagem-balão¹³⁰, considerando a quebra desta relação como recorrente nos quadrinhos. Percebe-se, todavia, que se trata de um porco-espinho quase imperceptível. Seu balão se diferencia com uma tipografia interna própria com alternâncias entre caixas altas e baixas, o que pode ser considerado incomum em termos de tipografia nos quadrinhos, estranhamento que se reflete na narrativa. Além disso, a linguagem empregada por este personagem também apresenta particularidades como a introdução de um “a” na frente de algumas palavras, uma espécie de gagueira. A presença desta voz também traz uma autorreferência, como se a voz, sem a presença do personagem, fosse suficiente para atestar sua expressão própria. “Bem, eu estou aqui... É o que eu digo. Do contrário, se eu não estivesse aqui, eu não poderia dizer nada”.

O perigrama¹³¹ é a parte essencial do balão? O que ocorre quando não há o indicador da fonte sonora? Quais seriam os desígnios deste balão sem indicador e sem uma explicação aparente? Atua, neste ponto, com outro personagem com o qual ele não forma nem binômio nem identidade.

Além deste balão com uma fonte sonora aparentemente ausente - o que para Lefèvre (2009, p.158) seria recorrente – existe o balão que aponta para fora do quadro. Para Carrier (2000, p.33) seria uma das formas do balão perder seu caráter passivo. Neste caso, com o personagem ausente, podemos pensar em uma possibilidade de maior articulação com outros corpos presentes na história. Com um personagem que parece não acompanhar o balão, temos uma aparente quebra da relação e a possibilidade do leitor dirigir o olhar para qualquer direção em busca da fonte sonora.

Na sequência de balões introduzidos após a queda do carro, temos um diálogo entre dois personagens cujos balões se articulam junto à tentativa de se recobrar do acidente. O balão de Brant traz um discurso comum, sem nenhuma afetação específica – com sua borda e corpo elíptico (perigrama), indicador e uma tipografia também característica (sem serifa e caixa alta), junto a um personagem que ainda está recuperando a consciência; e o balão de Charlene com bordas imprecisas e ondulantes e uma tipografia com variações de tamanho de corpo, junto ao seu estado de torpor físico e mental.

¹³⁰ O binômio personagem-balão é uma relação salientada por Groensteen (1999, p. 67) e Fresnault-Deruelle (1972, p. 29)

¹³¹ Para Gasca & Gubern (1994, p. 279), o perigrama é a linha delimitadora que engloba o conteúdo do balão.

Através da relação do personagem-balão com outros elementos do hiperquadro, por sua vez, existe um acúmulo de informações relativas aos personagens, o que permite a formação de seus universos. Neste arco, certos aspectos se propagarão para o resto da série, como os afectos-visões de Brant Tucker, reflexos de outros personagens e Sandman. Mostra a possibilidade de articulação dos elementos da obra com a obra inteira na série de relatos passados que se somam e momentos futuros que virão junto a uma desconexão no instante.

Após a apresentação de uma placa com a inscrição *Worlds' End*, temos a entrada do casal na taverna, que se dá envolta a balões que indicam, pelo conteúdo, o começo de uma nova narrativa. Na pousada, temos uma ênfase na alucinação com um caráter de não pertencimento para os personagens que ali entram: trata-se de uma realidade fantástica onde costumes, coisas e seres de universos impossíveis se misturam graças à tempestade de realidade, exposta na página seguinte. Os personagens entram na casa e esperam pelo fim da tempestade. Com a tempestade, segundo Cluracan, o caminho entre os mundos se tornou intransitável, aspecto que compromete o deslocamento dos habitantes do reino das fadas (*Faerie*), pois costumam viajar entre dimensões distintas (GAIMAN, 1993b, p. 23).

Além de dificultar essas viagens, a tempestade de realidade permite aproximações e sínteses disjuntivas entre universos distintos. Trata-se de um conceito que Gaiman aproveitou de outra série de 1994 da DC Comics, *Zero Hour* (DARIUS, 1997), que se espalhou como um *crossover* por diversos títulos da editora. Quando o Lanterna Verde original, após obter um poder imenso, tenta destruir todo o universo DC¹³² (Figura 284), temos como resultado uma crise e um colapso temporal que leva a uma unificação do Multiverso DC e a fusão de diversas linhas temporais (Figura 285).

¹³² “Eu costumava ser o menino de recados dos Guardiões do Universo. Foi um trabalho ingrato. Eu sabia. A única vez que pedi alguma coisa, eles me negaram. Percebi então o quão injusto o universo realmente era... o quanto precisava de uma reforma. Mas agora está tudo acabado. Assim como os guardiões. Eu digo que precisamos de um novo começo... Bem realizado. Eu tentei isso antes, você sabe. Mas eu estava me contendo quando tentei refazer a Coast City. Consertar uma cidade não ajuda quando o mundo inteiro... todo o universo está bagunçado. Esta é minha página em branco para a criação. Minha chance de refazer tudo - da maneira que deveria ser” (“*I used to be the errand boy for the Guardians of the Universe. It was a thankless job. I knew that. I had never asked for anything. The one time that I did, I was denied. It dawned on me then just how unfair the universe really was... how much in need of a makeover. But now it's gone. As are the Guardians. I say we need a new start. A fresh beginning. Done right. I tried this before, you know. But I was limiting myself when I tried to remake Coast City. Fixing one city doesn't help when the whole world... the whole universe is messed up. This is my blank page for creation. My chance to remake everything -- the way it should be*”) (Hal Jordan, ex-Lanterna Verde original) (JURGENSE & ORDWAY, 1994).



Figura 284- Parallax, DC Comics. Jurgens & Ordway, 1994.

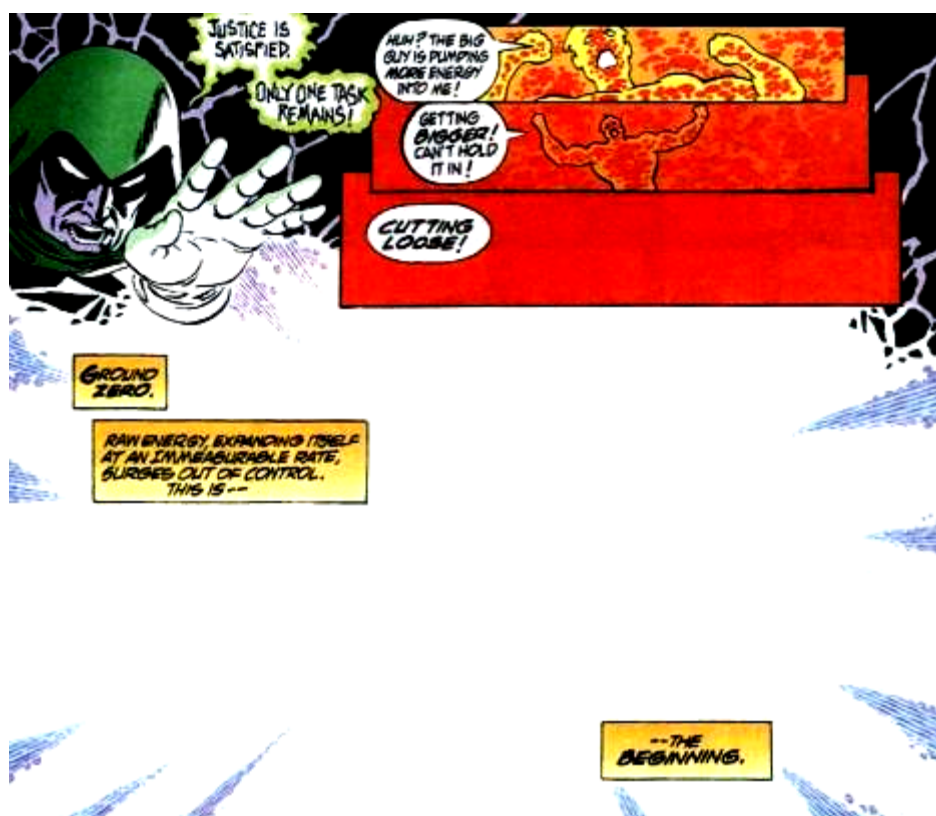


Figura 285- Big Bang, Zero Hour, DC Comics. Jurgens & Ordway, 1994.

Em *Sandman*, este conceito aparece como tempestade de realidade, eco de um evento

terrível que ocorreu. Ao final do arco narrativo, os personagens reunidos na taverna, das janelas, podem assistir a um cortejo fúnebre que cruza o céu. Termina com a morte olhando tristemente para a pousada, afecto-visão dos personagens, com uma lua crescente atrás, que lentamente fica vermelha de intensidade.

Os personagens têm suas diferenças visíveis, o que inclui o tipo de fala veiculada nos balões, apesar deles manterem a mesma forma gráfica característica. No albergue, os balões passam a ser utilizados de forma mais recorrente. O que se nota inicialmente é a divisão do espaço interno dos quadros com os balões ou o personagem cercado por eles. Acoplados às bordas dos quadros ou soltos no interior dos quadros¹³³ esta disposição aparentemente não tem uma função específica na narrativa, mas sim um posicionamento que serve de limite e superfície para atributos de outros corpos se estenderem.

Através do itálico e do negrito, certas palavras dos diálogos dispostos nos balões são ressaltadas, o que mostra uma tentativa de trazer a inflexão do discurso ao balão. No exemplo da Figura 286, as palavras “*this*”, “*free*” e “*any*” ressaltadas sugerem este procedimento, com uma possível parada, alongamento, mudança de frequência ou afetação. Aqui, há uma diferença em relação à tipografia de estilo “normal”. São pontos de inflexão abertos para as tangências e variações que poderão modular as frequências portadoras com outros deslizes da pronúncia.



Figura 286- Balões de *Sandman* #56, Neil Gaiman, 1993.

A taverna está articulada com o ato de contar histórias. A temática do arco *Worlds' End* é também o próprio ato de contar histórias. A bebida para Brant Tucker – ele é quase obrigado a beber (Figura 287) – funciona como estimulante, medicinal e entorpecente. Parece que ela o convida e o forçará a contar sua história e suas verdades. Os efeitos imediatos do líquido marcam a região de sua cabeça com uma simbologia figurativa (Figura 288). Ele cai desacordado na sequência. Ao acordar, se prepara para ouvir as histórias que serão contadas.

¹³³ Aspectos também verificados por Groensteen (2007) nos quadrinhos europeus.



Figura 287- *Sandman* #51, p.8, Neil Gaiman, 1993.



Figura 288- *Sandman* #51, p. 9, Neil Gaiman, 1993.

A transposição da narrativa se dá do balão para a legenda (estende o diálogo iniciado no balão). Na história contada na sequência, *Tales of two cities*, temos uma configuração de página e quadros distintos dos utilizados anteriormente, priorizando-se quadros panorâmicos no sentido vertical ou horizontal¹³⁴, e um texto disposto entre os quadros como nos livros ilustrados.

4.2 A Tale of Two Cities¹³⁵

Nesta narrativa interna, o close-up nos olhos assustados (Figura 289) é ressaltado por Gaiman para compor personagens visionários. Segundo Hildebrandt & Goldfarb (2007), seria uma referência a Lovecraft, confirmada por Gaiman na introdução à *The dream cycle*, de H. P. Lovecraft: “Há algo sobre a ficção de Lovecraft, sobre seus mundos, que é estranhamente atraente para um escritor de fantasia e horror. Escrevi três histórias lovecraftianas... uma em *Sandman*, de forma onírica, a primeira história da série *Worlds’ End*... utilizei a palavra ciclopeana nela...” (GAIMAN, 1995, p.x).

¹³⁴ O quadro panorâmico possibilita a abertura de espaço na página para conduzir representações de planos gerais ou ações que se processam em espaços amplos, adaptando os quadros aos conteúdos e recursos narrativos. A utilização de quadros verticais nas revistas em quadrinhos da era de ouro não era tão comum. Porém, com a chegada da década de 1950, começaram a ser utilizados quadros panorâmicos com uma frequência cada vez maior, como é possível perceber no trabalho de Joe Kubert, definindo, com o passar do tempo, uma nova estética para os quadrinhos da era de prata na década de 1960 (SILVA, 2010).

¹³⁵ Nenhum título é dado a esta história. O nome é sugerido pelo personagem Gaheris, antes do começo da narrativa (HILDEBRANT & GOLDFARB, 2007).



Figura 289- *Sandman* #51, p. 12, Neil Gaiman, 1993.

O coletivo ciclopeano foi utilizado na obra de Lovecraft para se referir a um tipo estranho de arquitetura. Vem associado a terrores incompreensíveis para o ser humano, com a adoração de horrores ou com grandes quantidades de água. Em *Dagon* (LOVECRAFT, 1919, p. 23-29.): “Do outro lado do abismo, as ondinhas lavavam a base do monólito ciclópico; em cuja superfície agora eu poderia traçar inscrições e esculturas brutas” (“*Across the chasm, the wavelets washed the base of the Cyclopean monolith; on whose surface I could now trace both inscriptions and crude sculptures*”). Em *The Shadow over Innsmouth* (LOVECRAFT, 1999, p. 333): “Grandes espaços aquáticos se abriram diante de mim, e eu parecia vagar por pórticos e labirintos submersos titânicos de paredes ciclópicas cobertas de ervas com peixes grotescos como meus companheiros” (“*Great watery spaces opened out before me, and I seemed to wander through titanic sunken porticos and labyrinths of weedy Cyclopean walls with grotesque fishes as my companions*”). E em *The Call of Cthulhu* (LOVECRAFT, 2016, p. 262) depois de descrever o grande Cthulhu: “Por trás da figura havia uma vaga sugestão de um fundo arquitetônico ciclópico” (“*Behind the figure was a vague suggestion of a Cyclopean architectural background*”).

Gigantes de fúria ligados à forja de armas mortais, como os raios de Zeus e as armas dos deuses junto a Hefesto, os ciclopes são seres imortais da mitologia grega marcados por forças inorgânicas, que servem de referência ao termo “ciclopiano”, aplicado aqui às linhas quebradas da arquitetura da cidade (Figura 286).



Figura 290- *Sandman* #51, p. 12, Neil Gaiman, 1993.

A Tale of Two Cities traz a arquitetura de uma cidade que submerge nos sonhos e um personagem chamado Robert, que ama essa cidade, mas evita o convívio com os outros. Vive as forças insensíveis da cidade em um sonhar acordado.

Uma escultura em uma parede acima da porta de uma casa condenada; um clarão luminoso de luz do sol refletindo nas grades de um parque, fazendo com que as lanças serrilhadas protejam a grama verde e as crianças correndo; uma lápide num cemitério, corroída pelo vento, chuva e tempo até as palavras na pedra terem sido perdidas, mas os musgos e líquenes ainda soletravam letras de alfabetos esquecidos (*A carving on a wall above a door on a condemned house; A bright flash of sunlight reflecting off at the railings of a park, making them serried spears to guard the green grass and running children; a gravestone in a churchyard, eroded by wind and rain and time until the words on the stone had been lost but the mosses and lichens still spelled out letters from forgotten alphabets*) (GAIMAN, 1993a, p. 13).

Outras faces da cidade aparecem à noite, depois que escurece, quando se estremece ao ouvir as cores mais sombrias: “através de uma janela, alguém gritando - perdido em um pesadelo, talvez, ou acordando de horrores que eles eram incapazes de enfrentar” (*“through a window, someone screaming - lost in a nightmare, perhaps, or waking up from horrors they were unable to face”*) (GAIMAN, 1993a, p.12).

As visões do inorgânico procedem no sonho da cidade: “o vento frio derrubou as avenidas e as avenidas, trazendo consigo aromas familiares: o mercado de carne ao amanhecer; aparelhos de televisão quentes do distrito elétrico; o cheiro de terra fresca, e de alcatrão em chamas, de esgotos e metrô” (*“cold wind blew down the thorough fares and avenues, bringing with it familiar scents: the meat market at dawn; hot television sets from electrical district; the smell of earth freshdug, and of burning tar, of sewers and subways”*) (GAIMAN, 1993a, p.15) . Ou ainda “dia sem sol, noite sem lua e estrelas” nas estradas que o confundiam. “Aqui, ele passava por uma catedral ou museu, ali, um arranha-céu ou uma fonte - sempre assustadoramente familiar. Mas ele nunca passou pelo mesmo ponto duas vezes, nunca conseguia encontrar a estrada de volta” (*“Here, he would pass a cathedral or museum, there, a skyscraper or a fountain - always hauntingly familiar. But he never passed the same landmark twice, could never find the road to return him to the landmark again”*) (GAIMAN, 1993a, p. 16).

Robert ativa o virtual durante as passagens pela realidade. Sínteses disjuntivas entre imagem e texto marcam o seu percurso, em uma aproximação que é cristalizada no quadro. Quando o enquadramento e o texto sugerem algo inusitado que se aproxima do não orgânico, adentra-se na indiscernibilidade entre o percebido e o imaginado. “O que aconteceria se o vagão do metrô fosse transportado para um planeta distante... quem seria devorado caso acabasse a comida?” (Figura 291).



Figura 291- *Sandman* #51, p. 12, Neil Gaiman, 1993.

Em *Tales of two cities*, o universo é a própria cidade. Em seus momentos “livres” fora do trabalho o personagem tem a imaginação e o sonho como meios de alcançar novos universos. Para Sartre (1940, p. 324-325), “cada sonho é um mundo”. Neste grande arco narrativo, temos um longo sonho com distorções e confluências de realidades que estão ali jogadas, entremeadas por uma série de pequenas histórias que lhes remetem.

O conceito de imagem-cristal de Deleuze - no limite mínimo que se dá na articulação entre imagens descritivas atuais e imagens-lembrança ou imagem-sonho, com dificuldade de diferenciação e distinção - parece ser escalado diretamente na história em quadrinhos quando se refere à cidade como uma jóia de muitas faces, onde cada uma destas faces é um dos “momentos de realidade” que ele consegue encontrar quando não está em sua mesa do trabalho – “trabalho que ele tem garantido por uma vida inteira e lhe dá estabilidade e segurança” (GAIMAN, 1993a, p. 13) - e também fragmentos de memória da cidade quando ele já não reconhece mais o mundo, “como uma pessoa que reconhece um verso de um poema familiar em um livro desconhecido” (Ibid). Sugere que todos teriam dentro de si mundos inimaginados, ou melhor, “quem não guarda dentro de si mundos impossíveis” (Ibid)?.

Pode-se pensar aqui também nas relações deste cristal-cidade em outros efeitos incorporais que emergem na superfície de diversos corpos-narrativas ou como grande cristal formado em *Worlds' End* com diversas narrativas-facetas em um circuito fechado onde os narradores estão todos presos no albergue sem poder sair graças à “tempestade de realidade” que os retirou de seus fluxos espaço-temporais originais.

Nesta narrativa é onde podemos perceber de fato o cristal com toda a sua força, com as narrativas como imagens-lembrança dos personagens e os flashes de realidade em articulação.

A intensidade da figura de Sandman, na cena do trem, marca a presença de sua linha de universo. Sandman, o sonho, com sua força subjacente ainda é o foco e o aspecto central que sempre perde a centralidade por toda a série, seja por sua prisão, sua ausência ou por sua morte.

Na narrativa introdutória, Brant também se perdia em sua própria história. Aqui,

Robert “eventualmente entra em colapso, sem ar, contra um muro de concreto” (GAIMAN, 1993a, p. 15). Ecoa no sujeito vazio de Beckett, perdido em seu talvez existir, um sujeito que vive durante o tempo de encenação de seu papel, “sempre engolido pelo talvez que movimenta o eterno redemoinho da dúvida” (TIBURI, 2004, p. 55), um eu que é sujeito e objeto da narrativa ao mesmo tempo e um que é substituído por um “ele”. “Eu não direi mais eu, não o direi nunca mais, é demasiado idiota... Colocarei em seu lugar a terceira pessoa... Há apenas eu, eu que não estou, aí onde estou” (BECKETT, 1949, p. 74). Indica a recorrência da prática do sujeito de se perder em situações e acontecimentos que não lhe pertencem.

Fala-se também em *Tales of two cities* sobre a autonomia de movimento da cidade (“toda cidade tem sua própria personalidade” (GAIMAN, 1993a)), quando se perde a capacidade motora junto a uma ênfase no esvaziamento e no caráter não orgânico, com um personagem que parece mais um objeto na cena, como ocorre em certos filmes de Rene Clair ou Epstein, onde o “mundo pega para si o movimento que o sujeito não pode mais fazer” (DELEUZE, 2005, p. 76). A cidade também sonha e neste sonho estamos inseridos com lembranças que se embaralham no contexto da cidade, uma percepção que subsiste em estado difuso, com sensações que escapam à consciência. “Alguns lugares pairam à beira do reconhecimento” (GAIMAN, 1993a).

Um dia, Robert entra em um trem nunca antes visto e encontra Sandman, que apenas o observa (Figura 292), com “olhos negros, piscinas da noite” (Figura 293) (GAIMAN, 1993a, p. 17), como o Ciclopes Polífemo, que tinha buracos no lugar dos olhos para enganar as vítimas (Figura 294) (HOMERO, 2003, i. 69, ix. 383).. Quando o trem para, ele desembarca em uma cidade similar a sua, porém marcada pelo inorgânico, pelas paisagens após o homem, desprovida de seres humanos, apenas as forças infinitas (Figura 295). Com uma ênfase na indiscernibilidade entre sua cidade e esta outra cidade virtual, temos uma imagem-cristal onde ele ficará preso até o fim do sonho.



Figura 292- *Sandman* #51, p. 15, Neil Gaiman, 1993.



Figura 293- *Sandman* #51, p. 16, Neil Gaiman, 1993.

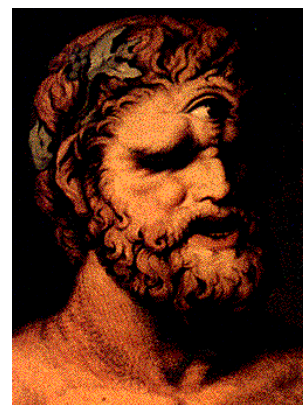


Figura 294- *Polyphemus*,
Johann Heinrich
Wilhelm Tischbein,
1802.



Figura 295- *Sandman* #51, p. 17, Neil Gaiman, 1993.

No encontro com um velho, temos a noção de que ambos estariam no sonho da cidade. Como ser vivo, a cidade tem alma e sonhos. “Por isso que certos lugares pairam à beira do reconhecimento, que quase sabemos onde estamos ... Estamos todos tropeçando no sonho da cidade” (“*That’s why certain places hover on the brink of recognition, why we almost know where we are... We are all stumbling through the city’s dream*”) (GAIMAN, 1993a, p. 18).

Durante a conversa com o velho, aparecem as “*Flickering people*” (Figura 296), pessoas inorgânicas ou transformações de personagens através da linha setentrional, quase xilogravuras. Aqui, um estilo a partir do percepto das paisagens além do homem e faces esvaziadas com o terror que se somam aos afectos do devir quebrado das linhas do homem e a visão que não vemos através do olhar apavorado de Robert. Talvez seja o próprio Cthulhu como “outrem” ausente da cena a assombrá-lo. “*Flickering people*” poderiam ser, além destes devires citados, um mecanismo próprio do devir de se insinuar, vibrar e acontecer, passando por mundos impossíveis. Ou apenas ondas de luz que piscam em prédios distantes em “paredes ciclópicas ameaçadoras” (Figura 297) (GAIMAN, 1993a, p. 21). Aponta também para a narrativa principal com os personagens errantes que vagam pelo fim dos mundos sob o espectro da tempestade de realidade e da morte, aqui sempre presente; ou ainda para as “pessoas efêmeras” que, de forma breve como um acontecimento, brilham e desaparecem (Figura 298).



Figura 296- *Sandman* #51, *Flickering people*, Neil Gaiman, 1993.



Figura 297- *Sandman* #51, paredes ciclópicas, Neil Gaiman, 1993.



Figura 298- *Sandman* #51, pessoas efêmeras, p. 15, Neil Gaiman, 1993.

O velho estava satisfeito em vagar pelas ruas. Procurava por uma estrada para a cidade real no mundo virtual. Depois de praguejar "A cidade deve acordar..." (Figura 299), aparentemente desaparece em um beco sem saída (Figura 300).



Figura 299- *Sandman* #51, velho pragueja, Neil Gaiman, 1993.



Figura 300- *Sandman* #51, beco sem saída, Neil Gaiman, 1993.

Depois do encontro com o velho, Robert conclui que está preso no virtual e passa a procurar por uma passagem para o real, anda pela cidade dos sonhos em busca de algo que se aproximasse do ponto de indiscernibilidade do cristal, entre atual e virtual. Sobe as escadarias de arranha-céus em busca de alguma passagem que ele já tenha visto antes, desce abaixo da cidade para seguir trens imaginários que não o levam a lugar nenhum (Figura 301), anda por pequenas ruas com restaurantes eternamente fechados e lojas que vendiam “maravilhas”, com

referência visual a Cthulu (Figura 302).



Figura 301- *Sandman* #51, p. 22, passagem para trens imaginários, Neil Gaiman, 1993.



Figura 302- *Sandman* #51, p. 22, lojas com maravilhas, Neil Gaiman, 1993.

Em sua exploração da cidade, Robert também encontra uma linda Morte (Figura 303). O encontro se dá em um “jardim de um terraço de um prédio que se destaca da cidade como um dente negro” (Figura 304) (GAIMAN, 1993a, p. 24).



Figura 303- *Sandman* #51, Morte, Neil Gaiman, 1993.



Figura 304- *Sandman* #51, terraço da morte, Neil Gaiman, 1993.

Ao conversar com a morte, Robert descobre uma porta “incrivelmente familiar pela qual ele passava diariamente ao ir para o trabalho, uma vida que agora para ele parecia

distante e imaginária como a lua” (GAIMAN, 1993a, p. 25) (Figura 305).



Figura 305- *Sandman* #51, porta, Neil Gaiman, 1993.

A mulher tenta tocar sua mão, mas não consegue. Se o tivesse tocado, “ele estaria perdido para sempre” (Ibid) (Figura 306).



Figura 306- *Sandman* #51, p. 25, Morte tenta tocá-lo, Neil Gaiman, 1993.

Ele corre para a porta (Figura 307) e ao transpassá-la fica cego com um clarão intenso (Figura 308) no retorno à cidade atual (Figura 309).



Figura 307- *Sandman* #51, corrida até a porta, Neil Gaiman, 1993.



Figura 308- *Sandman* #51, clarão, Neil Gaiman, 1993.



Figura 309- *Sandman* #51, volta ao mundo atual, Neil Gaiman, 1993.

Depois disso, passa a viver em uma pequena cidade costeira junto aos sussurros do mar (Figura 310), sem temer os sonhos da cidade, mas com medo de que algum dia as cidades acordem (Figura 311). O narrador participa da história ao final. Robert conta a ele toda a história, que é recontada na taverna.



Figura 310- *Sandman* #51, Casa na cidade costeira, Neil Gaiman, 1993.



Figura 311- *Sandman* #51, Medo de que as cidades acordem, Neil Gaiman, 1993.

4.3 Cluracan's Tale

A segunda narrativa embutida, *Cluracan's Tale*, contada por Cluracan¹³⁶ (narrado e narrador), fala sobre o modo pelo qual o embaixador do reino das fadas (*Faerie*) acabou com um líder religioso maligno, o Psicopompo, através de fofocas comprometedoras disseminadas entre o povo. Antes do desfecho final, Cluracan se posiciona abertamente contra o líder religioso e por isso é preso. Consegue ser solto por Sandman graças a um pedido de sua irmã.

Antes do começo de *Cluracan's Tale*, é introduzido o personagem Klaproth¹³⁷, morador de um necrotério (necrópole), o que nos lembra a direção para a qual a narrativa aponta.

Na segunda página desta história, percebe-se a adequação do balão na página aos locais onde a imagem tem menos importância ou está vazia. Parece que na verdade o exprimível “balão esvazia” bifurca ao mesmo tempo sobre a superfície esvaziada da página, mas também sobre seu espaço interno que suporta conteúdos de texto e imagem. Aqui, na maior parte das vezes, o balão é disposto em um espaço onde o fundo tem uma cor única – provavelmente de modo a realçar o balão, conforme indicação de Mike Mignola (2003, p. 81-82) – ou sobre alguma forma ou parte da cena sem muita importância para a narrativa, perceptos de esvaziamento que se adentram na infinita profundidade da cor, nas paisagens

¹³⁶ Apareceu anteriormente em *The Season of mists*, *Sandman* #26.

¹³⁷ Pode ser uma referência ao escritor e viajante do século XVIII Julius Von Klaproth ou ao químico Martin Heinrich Klaproth e o mineral que recebeu seu nome.

para além do homem esculpidas nas naturezas mortas ou nos espaços insignificantes, onde o inorgânico e o abstrato prevalecem.

A profundidade do monocromático, do céu azul de universo, se impõe sobre a simplicidade do fundo da cena, que se mantém em conformidade com uma prática que remete às primeiras tiras (WAUGH, 1947, p. 11). Novos sentidos podem emergir a partir da combinação de quase-causas dos poucos corpos ali presentes, das sensações já veiculadas na obra ou da criação de novas linhas de universo na página de quadrinhos como um todo, o leitor como criador de linhas de universo que conecta pontos de intensidade.

Existe uma proximidade ao personagem, com o qual o balão se articula. Contudo, no primeiro quadro desta segunda página, o balão de Klaproth se articula não apenas com ele, mas também com a própria Morte que está sentada na mesa com Morpheus, o que pode sugerir de antemão que este local é uma confluência de componentes de universos diferentes.



Figura 312- *Sandman* #52, p. 2, balão de Klaproth, Neil Gaiman, 1993.

O próximo a contar histórias é Cluracan, com uma fala marcada pela informalidade e modéstia: “e se eu for forçado a narrar um pequeno incidente da minha vida, tenho medo que seja muito seco e sem graça” (“*and if i do perforce narrate a minor incident from my life, then i am afraid it will be very dry an dull*”) (GAIMAN, 1993a, p. 3) (Figura 313). É avisado, contudo, que ele não é obrigado a contar a próxima história (Figura 314), mas ele insiste em fazê-lo. A narrativa conduzida através de seu balão é transposta para as legendas.



Figura 313- *Sandman* #52, p. 2, Cluracan antes de sua narrativa, Neil Gaiman, 1993.



Figura 314- *Sandman* #52, p. 2, Anfitriã de Worlds' End, Neil Gaiman, 1993.

Temos, se considerarmos esta transposição da funcionalidade do balão para a legenda, uma disjunção aparente entre personagem e balão. Contudo, com o esvaziamento do personagem como presença, para os estoicos o “vazio” (BREHIER, 2012, p. 91), mas também com sua figura subjacente a preencher a história interna com sua narrativa, no “lugar” (Ibid), nota-se toda a ambiguidade do devir do “espaço”: “se, do que é capaz de ser ocupado por um ser, uma parte é ocupada e a outra parte não é, o conjunto não seria nem o vazio nem o lugar, mas outra coisa que não tem nome” (CRISIPO apud BREHIER, Ibid), o espaço. Sua fala é dispersa por todo este espaço e se encontra novamente no fim com o personagem, fazendo com que o binômio personagem-balão esvaziado se torne novamente um “lugar” com o corpo de sua fala como preenchimento.

Fica claro que esta nova narrativa ecoa na narrativa exposta anteriormente, na medida em que trata de uma cidade e seus universos arquitetônicos. No caso, agora, da cidade de Aurelia¹³⁸. Inicialmente, é caracterizada com motivos greco-romanos (Figura 315), depois também com referências visuais ao Oriente Médio (Figura 316) e por fim com a destruição de tudo¹³⁹ (Figura 317).

¹³⁸ Segundo Hildebrandt & Goldfarb (2007), Aurelia é uma referência a uma família nobre imperial romana. Na página 11, uma legenda indica Aurelia como a cidade fundada por gêmeos que se tornaram deuses.

¹³⁹ Segundo Gaiman em entrevista a Bender (2000, p. 180), é uma referência a páginas de Druillet publicadas na revista *Metal Hurlant*.

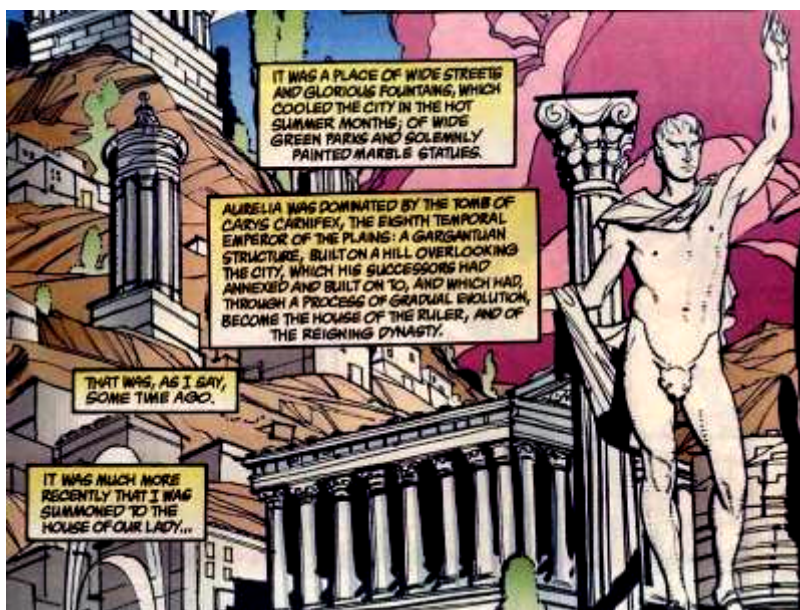


Figura 315- *Sandman* #51, p. 3, Arquitetura clássica, Gaiman, 1993.



Figura 316- *Sandman* #52, p. 4, Oriente médio, Gaiman, 1993.



Figura 317- *Sandman* #52, p. 6, Cidade destruída, Neil Gaiman, 1993.

O foco aqui envolve a política e os jogos diplomáticos que se desenvolvem. A partir da ordem da rainha Mab¹⁴⁰ das fadas (*Faerie*) (Figura 318), Cluracan tenta evitar a aliança das cidades da planície. Para a rainha tal aliança não seria vantajosa para o reino das fadas (GAIMAN, 1993b, p. 4).

¹⁴⁰ Mab é um nome tradicional para a rainha das fadas, como é apresentado no ato I cena 4 de *Romeu e Julieta* de William Shakespeare.



Figura 318- *Sandman* #52, p. 4, Rainha Mab e Cluracan, Neil Gaiman, 1993.

Aqui, o psicológico e o sobrenatural são um só universo fantástico ao qual o personagem Cluracan está ligado como “a própria magia”. Esse caráter mágico é frisado nas mudanças rápidas de vestimenta e recuperação dos machucados, como se dá na página 16 (Figura 319). Sua irmã justifica estas mudanças por ele estar inserido nos domínios do sonho. Contudo, Cluracan, na narrativa, pode realizar muito mais do que isto, como veremos adiante.



Figura 319- *Sandman* #52, p. 16. Cluracan, Neil Gaiman, 1993.

Apesar de utilizar legendas para a apresentação e condução da narrativa, o recurso do balão também é amplamente utilizado na narrativa interna com uma série de procedimentos que o caracterizam. Primeiramente, percebe-se a dispersão do texto pelos balões localizados próximos ao personagem, o que limita sua posição. Para permitir uma distância, são utilizadas ligaduras entre balões quando necessário, o que permite alternâncias entre balões de personagens diferentes. Às vezes essas ligaduras podem relacionar balões muito distantes (Figura 320).



Figura 320- *Sandman* #52, p. 9, ligaduras, Neil Gaiman, 1993.

Além disso, aqui, quando os esquemas visuais apresentados no interior do quadro permitem, dois balões são acoplados um ao outro, com o movimento curvo do corpo do balão (perígrama) se fechando não no indicador, mas em reentrâncias laterais que não se fecham completamente, se adentrando apenas o suficiente para demarcar espaços distintos em dois balões (Figura 321). Por outro lado, quando a estrutura interna do quadro se torna um empecilho, até mesmo o indicador tem de ser esticado até o personagem, sem comprometer a visualização do conteúdo imagético do quadro (Figura 322).



Figura 321- *Sandman* #52, p. 8, reentrâncias laterais, Neil Gaiman, 1993.



Figura 322- *Sandman* #52, p. 4, indicador esticado, Neil Gaiman, 1993.

Na página seis da história, temos uma articulação do texto da legenda inicial com as imagens que indicam uma realidade em constante mutação (Figura 323). Fica claro que no percurso do personagem deveriam ser evitadas “muitas mudanças de realidade”, o que indica um lugar com um caráter fantástico, como é exposto nas imagens seguintes, com a possibilidade de sobreposição e aproximação entre mundos impossíveis.

Mesmo montando forte, com o mínimo de mudanças de realidade possíveis, ainda era uma longa jornada. Eu atravessei os pântanos que circundam o reino das fadas até o anoitecer. Os gritos das mulheres-água subiram ao meu redor e as mãos mortas deslizaram pelo lodo salgado, agarrando e acenando (*Even riding hard, with as few changes of realm as possible on the way it was still a long ride. I rode through the fens that border faerie to duskward. The screams of the water-women rose around me, and the dead hands glithered through the brackish ooze, grasping and waving*) (GAIMAN, 1993b, p. 6).



Figura 323- *Sandman* #52, p. 6. Realidade em mutação, Neil Gaiman, 1993.

Psicopompo¹⁴¹ (Figura 324), líder espiritual e senhor temporal, segundo Gaiman (apud BENDER, 2000, p. 180), teria sido inspirado no livro *The bad popes* de E. R. Chamberlin, que mostra três ou quatro ocasiões quando o Papa assumiu também o cargo de Duque de Roma. Para Hildebrandt & Goldfarb (2007), este personagem seria uma resposta a Dave Sim por sua paródia de Sandman (Figura 325). Como *Cerebus* (Figura 326), ele combina os papéis de primeiro ministro e papa; e ameaça aqueles que o desobedecem com um sofrimento pós-morte¹⁴².



Figura 324- *Sandman* #51, p. 9, Psicopompo, Neil Gaiman, 1993.



Figura 325- *Cerebus* #167, Dave Sim & Gerhard, 1993.



Figura 326- *Cerebus* #193, p. 06, Dave Sim & Gerhard, 1996.

Na página 9 da história, temos a utilização de filactérios, com uma função distinta daquela indicada por Smolderen (2009) – originalmente com preces ou nomes dos santos -, para apresentar uma carta em pergaminho escrita por Cluracan. A tipografia utilizada aqui por Todd Klein, letrista da série, é escritural, pouco comum nos quadrinhos tradicionais (Figura 327).

¹⁴¹ Psicopompo é o condutor de almas. Epíteto de Hermes, o deus mensageiro, quando exerce sua função de conduzir almas ao Hades.

¹⁴² O imposto em *Cluracan's Tale* é uma passagem para uma vida após a morte sem dor (GAIMAN, 1993b, p. 8). Carnifex tem as chaves da pós-morte e poder de vida e de morte sobre todos os corpos de carne de Aurelia (Ibid, p. 8).



Figura 327- *Sandman* #52, p. 9, Carta, Neil Gaiman, 1993.

A melodia estranha entoada através do balão ativa o devir pombo-correio do morcego (Figura 328). Este morcego especial leva uma mensagem para a rainha das fadas dizendo que o Psicopompo (regente da Igreja) também acumula a função de Lorde Carnifex¹⁴³, como rei.



Figura 328- *Sandman* #52, p. 10, Morcego, Neil Gaiman, 1993.

O clima de mentiras e traições envolvendo Psicopompo provoca a ira de Cluracan. Este opta por uma acusação e uma ameaça – ou previsão do futuro (GAIMAN, 1993b, p. 15) - formais em público com um balão que transborda os limites dos quadros com as bordas

¹⁴³ Termo latino para o executor.

trêmulas e imprecisas com as variações do ponto de inflexão da voz sem nunca parar em uma tonalidade precisa, uma tipografia mística em itálico, com caixas baixas e altas e um *dégradé* do quase intenso (rosa) ao aberto (branco). “Tanto Psicopompo como Carnifex, você foi longe com a morte e mentiras; Agora, os mortos estão retornando e as dívidas do tempo esquecido se acumulam. Os cães vão mastigar seus ossos, os ratos brincarão e até a história deve esquecer você, Carnifex e Psicopompo” (“*Both Psychopomp and Carnifex, you've gained great heights through death and lies; but now the dead begin to rise, and debts forgotten time collects. The dogs will chew your bones, the rats will romp, and even history shall forget you, Carnifex and Psychopomp*”) (GAIMAN, 1993b, p. 13). A maldição expõe as cores da corrupção, com um vermelho sangue escamoteado em uma violência que salta os olhos com a exposição das carnes mortas que se acumulam no currículo de Psicopompo; e a promessa de um poder imenso da profundidade do branco infinito com a junção de todas as cidades do reino. O passado que se acumula ameaça estourar todas as cores, quando o futuro de Lorde Carnifex será composto apenas por devires animais sobre sua própria carne.



Figura 329- *Sandman* #52, p. 13, Acusação, Neil Gaiman, 1993.

Em decorrência de sua ação, Cluracan é preso. Porém, é salvo por Sandman. Em sua segunda aparição neste arco da história - sem contar a rápida incursão na taverna do albergue, onde parecia estar esperando o momento exato de adentrar na narrativa. Ele vem acompanhado pelo balão que o caracteriza, um balão invertido com o fundo preto, bordas onduladas e brancas e tipografia com caixas altas e baixas. O balão e a tipografia conferem um caráter soturno ao personagem. No todo negro da escuridão da noite, restam as palavras brilhantes do sonho. O sonho aqui ganha novos efeitos em sua superfície incorporal ao se aproximar do reino das fadas, quando a “mágica sonha” e o “sonho liberta” (Figura 330).



Figura 330- *Sandman* #52, p. 17, Sonho liberta, Neil Gaiman, 1993.

No primeiro quadro da página 18, temos uma disposição dos balões em uma articulação com o gestual dos dedos, conforme se dava nos filactérios presentes em ilustrações e estátuas do passado, mostrando o devir filactério do balão quando o “sonho indica” (Figura 331). Sandman solta Cluracan graças ao pedido de sua irmã, que recebera a visita do perpétuo anteriormente.



Figura 331- *Sandman* #52, p. 18, Sandman com gestual, Neil Gaiman, 1993.

A partir do último quadro da página 19, com o sorriso estampado no rosto (Figura 332), temos uma ênfase em Cluracan como aquele que “faz o melhor que pode com todos os seus recursos, encantamentos e habilidades,... e uma certa dose de malícia” (GAIMAN, 1993b, p. 19). Sua obra é um cristal que engloba a maldição/previsão e todas as ações

Um germe que se desdobra no final da história é a chave (no sexto quadro da página 21) (Figura 335). Com ela, pode-se abrir a porta para um mausoléu com lordes Carnifex mortos no passado (Figura 336), local que serviria como esconderijo contra a população revoltada. Contudo, aqui Clarucan mostra sua capacidade transmorfa. É onde o Psicopompo será assassinado por um lorde Carnifex que ressuscita (Figura 337). O balão deste último se desconecta do padrão com letras e bordas trêmulas e quebradas com o espírito da violência e do descontrole da linha setentrional, que aqui marca e intensifica mais uma das narrativas internas (Figura 338).



Figura 335- *Sandman* #52, p. 21, Chave, Neil Gaiman, 1993.



Figura 336- *Sandman* #52, p. 21, Masoléo, Neil Gaiman, 1993.



Figura 337- *Sandman* #52, p. 22, Cadáver de antigo Lorde Carnifex, Neil Gaiman, 1993.



Figura 338- *Sandman* #52, Balão do Cadáver de antigo Lorde Carnifex Neil Gaiman, 1993.

Recursos de luz são explorados na história. Na página 9, um bom sono equivale a um feixe de luz que desce na vertical (Figura 339), mas a luz forte que estoura no ambiente (Figura 340) também vem do alto, junto à fúria de Carnifex após ser amaldiçoado por Cluracan. A luz do luar pode se tornar a mais forte das luzes que iluminam a mágica selvagem do povo das fadas (Figura 341).



Figura 339- *Sandman* #52, p. 9, Luz vertical, Gaiman, 1993.



Figura 340- *Sandman* #52, p. 12, Clarão do alto, Gaiman, 1993.



Figura 341- *Sandman* #52, p. 14, Clarão da lua, Gaiman, 1993.

Em *Faerie*¹⁴⁴, não temos criaturas de encantamentos e *grimoires*¹⁴⁵. Eles são os próprios encantamentos escritos nos livros de magia e controlam os encantos.

Existem encantos que todos nós controlamos, em um grau ou outro: podemos nos colocar em uma multidão e nunca ser notados, podemos fazer você nos amar até que seu coração ceda. Todos os jogos de espelhos que jogamos... Há corridas mais escuras que correm abaixo da superfície, como o vento selvagem que atravessa o brejo ou o relâmpago em uma clara noite de verão, e estas não são coisas previsíveis... por

¹⁴⁴ Reino das fadas.

¹⁴⁵ Livros com encantos e invocações.

exemplo: às vezes diremos coisas verdadeiras e estas que dizemos não são encanto nem magia, nem predição nem maldição: mas às vezes o que dizemos é verdade ... *(there are the glamours, that we all control, to some degree or another: we can stand in a crowd and never be noticed, we can make you love us till your heart gives out. All the mirror games we play... There are darker currents that run beneath the surface, like the wild wind storming across the heathland or the flash of lightning on a clear summer's night, and these are not predictable things... for example: sometimes we will say true things and these things we say are neither glamour nor magic, neither prediction nor curse: but sometimes what we say is true...)* (GAIMAN, 1993b, p. 12).

Sobre a vontade de amaldiçoar Carnifex, Cluracan indica os encantamentos difíceis de segurar, que se afastam da sedução, simpatia e metamorfoses, encantos que seriam para ele controláveis. Mostra também as figuras das linhas selvagens que urgem por saltar para fora com cores escuras e exprimíveis quando a “palavra encanta”.

“E eu senti dentro de mim, como um espirro, ou um orgasmo, determinado a sair, ‘eu vou’ ou ‘nunca’” *(And I felt it welling inside me, like a sneeze, or an orgasm, determined to come out, Will-I or never-so)* (Ibid), quando Cluracan não consegue mais se segurar (Figura 342).



Figura 342- *Sandman* #52, p. 13, “Oh no, not again”, Neil Gaiman, 1993.

Toda a claridade em torno de lorde Carnifex se revela muito mais sombria, sua verdadeira face (Figura 343), atravessada pelas sombras das mãos moribundas que retornam dos mortos e o transfiguram (Figura 344).



Figura 343- *Sandman* #52, p. 21, Face negra de Carnifex, Neil Gaiman, 1993.



Figura 344- *Sandman* #52, p. 23, Sombra da mão do moribundo, Neil Gaiman, 1993.

Quando sua imagem pública é desbotada pelo cristal de mil faces de Cluracan (Figura 345), espalhado por toda sociedade, só resta a Carnifex adentrar no túmulo de seus antepassados, com Cluracan disfarçado. O claro-escuro alcançado com sua queda final é quando o cristal é quebrado em mil pedaços (Figura 346) para que o futuro previsto se concretize (Figura 346).



Figura 345- *Sandman* #52, p. 22, Cristal de Cluracan, Neil Gaiman, 1993.



Figura 346- *Sandman* #52, Cristal despedaçado, p. 23, Neil Gaiman, 1993.



Figura 347- *Sandman* #52, Profecia, p. 23, Neil Gaiman, 1993.

4.4 Hob's Leviathan

Hob's Leviathan, a terceira narrativa embutida, trata de uma menina que vive disfarçada como o marinheiro “Jim” em um grande barco, o *Sea Witch*. Sua tripulação inclui marinheiros de diversas procedências do mundo, uma diversidade que também ecoa no albergue *World's End* da narrativa principal.

Apesar de sugerir uma temática política com um título que faz referência ao trabalho de Thomas Hobbes, *Leviathan*, é uma aventura que aborda uma questão de gênero. Começa com uma autoapresentação do personagem principal, como em *Moby Dick* com o marinheiro Ishmael: “chame-me Jim” (GAIMAN, 1993c, p. 1) (Figura 348). Ishmael também foge para o mar.



Figura 348- *Sandman* #53, p. 1, “Call me Jim”, Neil Gaiman, 1993.

O imortal inglês Hob Gadling, que já aparecera em *Sandman* nos números 13 e 22 tem um papel relevante na história, de permitir que o aspecto feminino de Jim aflore como afecto: a partir da visão de Gadling sobre o marinheiro, temos o devir mulher de Jim. Antes assumida como homem e marinheiro, agora a mulher em Jim é possível. Seu encontro inicial se dá com um aperto de mão no segundo quadro da página cinco (Figura 349). A amizade e a proximidade permitirão a Gadling, ao final, descobrir que Jim é na verdade uma mulher travestida em homem.



Figura 349- *Sandman* #53, p. 5. Gadling e Jim, Neil Gaiman, 1993.

Uma segunda narrativa interna (com os quadros em formato de filactérios) pontua a origem da imortalidade de um clandestino no navio, uma maçã mágica (Figura 350), com a conclusão de que as mulheres não seriam confiáveis. Uma discussão entre o clandestino e Gadling se dá com Jim no meio, que recita uma poesia para justificar o posicionamento feminino. Parece defender tão bem a causa feminina, que quase trai o seu disfarce (Figura 351).



Figura 350- *Sandman* #53, p.13. Quadro com o formato de filactério, Neil Gaiman, 1993.



Figura 351- *Sandman* #53, p.14. Jim declama poesia, Neil Gaiman, 1993.

Em *Hob's Leviathan*, o navio e seus tripulantes compõem um aspecto psicológico profundo que se confunde com o refluxo quase fantástico do oceano, que também esconde seus segredos, caráter confirmado no diálogo entre Jim e Gadling, das “profundezas escondidas... o que se passa lá embaixo... onde existe mais mar do que terra... nós nunca vemos mais do que uma ínfima fração” (GAIMAN, 1993c, p. 14).

O “oceano enquadra” a história do nascimento de Jim, relacionado ao mar: filho de um capitão e de uma viúva que morava em um porto (Figura 352). Como herança dos dois, Jim é obstinado e tem sede por viagens. O dever homem de Jim começa cedo, quando ele parte para trabalhar em navios vestido com roupas emprestadas dos amigos (Figura 353).



Figura 352- *Sandman* #53, p. 3, Oceano enquadrada, Neil Gaiman, 1993.



Figura 353- *Sandman* #53, p. 3, Jim pula a janela, Neil Gaiman, 1993.

As memórias de Jim se acumulam à medida que passa pelos barcos *Spirit of Whitby* (Figura 354) com uma tripulação de endividados em bebida e tabaco, *Pyramus* com um capitão tirano (Figura 355) e finalmente o grande *Sea Witch* (Figura 356) que carregava chá e algodão.



Figura 354- *Sandman* #53, *Spirit of Whitby*, p. 3, Neil Gaiman, 1993.



Figura 355- *Sandman* #53, Capitão do *Pyramus*, p. 4, Neil Gaiman, 1993.



Figura 356- *Sandman* #53, *Sea Witch*, p. 4, Neil Gaiman, 1993.

Ao introduzir o personagem Hob Gadling, Jim é apresentado como “garoto que trabalha pesado”. Ele acompanha Gadling durante a viagem (Figura 357). Ao aconselhá-lo a manter uma postura menos passiva durante a viagem, o capitão Herbert Burerave é cercado por sombras a base de hachuras que formam profundidades indefinidas em sua superfície precisa que aponta para forças infinitas, movimentos bruscos e quebrados que parecem querer engolir a luz da vela e qualquer espectro da preguiça para longe do navio (Figura 358).



Figura 357- *Sandman* #53, p. 4, encontro com Hob, Neil Gaiman, 1993.



Figura 358- *Sandman* #53, p. 5, Sombras do capitão, Gaiman, 1993.

Os perceptos continuam a aparecer ao longo dos quadros com coloridos especiais, como um amanhecer cinzento por um vento frio que veio com as ondas, o que exigiu que os marinheiros puxassem as cordas (Figura 359) para manter as velas eretas, levando a novos perceptos que se adensam nas cores homogêneas e *dégradés*. Na profundidade infinita das velas, com uma colorização digital com a sutileza de uma aquarela, em um momento mágico – precedido pelo rangido dos cordames – quando as velas se levantam com imponência e se esticam preenchidas pelo vento (Figura 360). Como pano de fundo, temos um *dégradé* digital em um mar cinza que se tornou safira, junto ao suor, cordas nas mãos e um sol que quebra acima do horizonte ao som dos reclames das gaivotas, que anunciam uma boa viagem (Figura 361).



Figura 359- *Sandman* #53, p. 5, Marinheiros puxam as cordas, Gaiman, 1993.



Figura 360- *Sandman* #53, p. 5, Velas eretas, Neil Gaiman, 1993.



Figura 361- *Sandman* #53, p. 5, Mar cinza ao safira, Neil Gaiman, 1993.

Em meio a *dégradés* e à colorização do computador, temos após o meio-dia uma luz refratária. Some-se da vista da terra e o *Sea Witch* se transforma em um pequeno mundo (Figura 362). Vida estranha a bordo. As cores escuras marcam a tripulação do *Sea Witch*, como se os poderes sinistros de uma bruxa fossem tatuados na pele de alguns marinheiros (Figura 363). Outros não necessariamente absorvidos pelas tonalidades mais escuras eram negros de diversas procedências (Figura 364), o que incluía o melhor marinheiro do navio, Nathaniel Dawning (Figura 365).



Figura 362- *Sandman* #53, p. 6, pequeno mundo, Neil Gaiman, 1993.



Figura 363- *Sandman* #53, p. 6, Cores escuras, Neil Gaiman, 1993.



Figura 364- *Sandman* #53, p. 6, Negros de diversas procedências, Gaiman, 1993.



Figura 365- *Sandman* #53, p. 6, Nathaniel Dawning, Gaiman, 1993.

As sínteses disjuntivas estão presentes nos personagens. A junção entre poesia de Yeats e gastronomia, por exemplo, perpassa a figura do cozinheiro irlandês que lia poesia à noite em sua rede (Figura 366). Um engenheiro escocês chamado Campbell cuidava do motor que bombeava os porões. O capitão costumava chamá-lo de homem-burro, pois no passado um burro andava em uma esteira no porão, cumprindo as funções que seus motores faziam agora (Figura 367).



Figura 366- *Sandman* #53, p. 6, cozinheiro irlandês, Neil Gaiman, 1993.



Figura 367- *Sandman* #53, p. 6, engenheiro escocês, Neil Gaiman, 1993.

As funções luminosas também continuam a atuar nas relações humanas. O primeiro companheiro de Jim foi o californiano Canby, que trazia o fulgor e a claridade do conselho que só a amizade pode fornecer: “Eu não sei o que você faz aqui, garoto. Navios como este não vão para lugar nenhum. Em dez anos, o único grande navio que teremos estará nos museus” (GAIMAN, 1993c, p. 6) (Figura 368).



Figura 368- *Sandman* #53, p. 6, Canby, Neil Gaiman, 1993.

O futuro invade o presente na forma do vapor que emerge dos barcos, transformando-os (Figura 369). Mas quando o “barco vaporiza”, não é mais possível vê-lo adiante. Apenas sua fumaça. O contato, contudo, é inevitável. “Qual é o objetivo de ser um marinheiro, se você está vivendo bem acima do oceano, em vez de frio e confortável abaixo do convés, resfriado pela água, ouvindo o mar passar?” (*What's the point of being a sailor, if you're living high above the ocean, instead of cool and comfortable below decks, cooled by the*

water, listening to the sea going by?") (GAIMAN, 1993c, p. 7). Talvez seja a possibilidade de aproximar o psicológico ao mundo denso do fundo do mar para chegar em um ponto de indiscernibilidade onde ambas as profundidades se aproximam em um "homem maré". Mas também aceitar o destino de ser do mar e de receber o que há de vir do mar. "Porque ser um marinheiro se você não é?" (Ibid).



Figura 369- *Sandman* #53, p. 7, vapor, Neil Gaiman, 1993.

Outra questão ética também é salientada na busca por um ladrão na cozinha, que na verdade também envolve o destino, na medida em que o clandestino, um rei indiano eterno¹⁴⁶, conclama a vida, mesmo em uma situação onde ele possivelmente será condenado: "É realmente um dia agradável, senhores: o magnífico mar azul, a brisa forte. Isso não faz você se sentir bem por estar vivo?" (*"It is indeed a pleasant day, gentlemen: the magnificent azure sea, the balky breeze. Does it not make you feel most good to be alive?"*) (GAIMAN, 1993c, p. 9) (Figura 370).



Figura 370- *Sandman* #53, p. 9, Indiano clandestino, Neil Gaiman, 1993.

¹⁴⁶ A eternidade do indiano é salientada por Hob, que justifica o seu auxílio. "Existem poucos de nós [eternos] por aqui. O mínimo que podemos fazer é ajudar uns aos outros" (GAIMAN, 1993c, p. 22).

Quando os ventos alísios começaram a soprar com firmeza, *Sea Witch* ganhou velocidade - “mais do que tínhamos direito” (Ibid) - e a tripulação um tempo de descanso (Figura 371). Jim ganhou do cozinheiro o livro *Baladas do Mar Salgado* de John Masefield, com poesias que adentravam em um clima tenso, como em *Moby Dick*. Decorou aquelas que mais gostava para vivenciá-las como contraefetuação de acontecimentos. Intensifica as sensações presentes nas poesias com uma interpretação pessoal. Elas apontam também para os quadrinhos homônimos de Hugo Pratt em *Corto Maltese*, onde os conflitos entre personagens são muito mais intensos e também trazem o confronto com monstros marinhos, como um polvo gigante (Figura 372). No confronto sangrento, tal qual o capitão Ahab com *Moby Dick*, temos a emergência do quadro com uma abstração figurativa (Figura 373) que culmina na abstração total e se afasta da expressão orgânica (Figura 374).

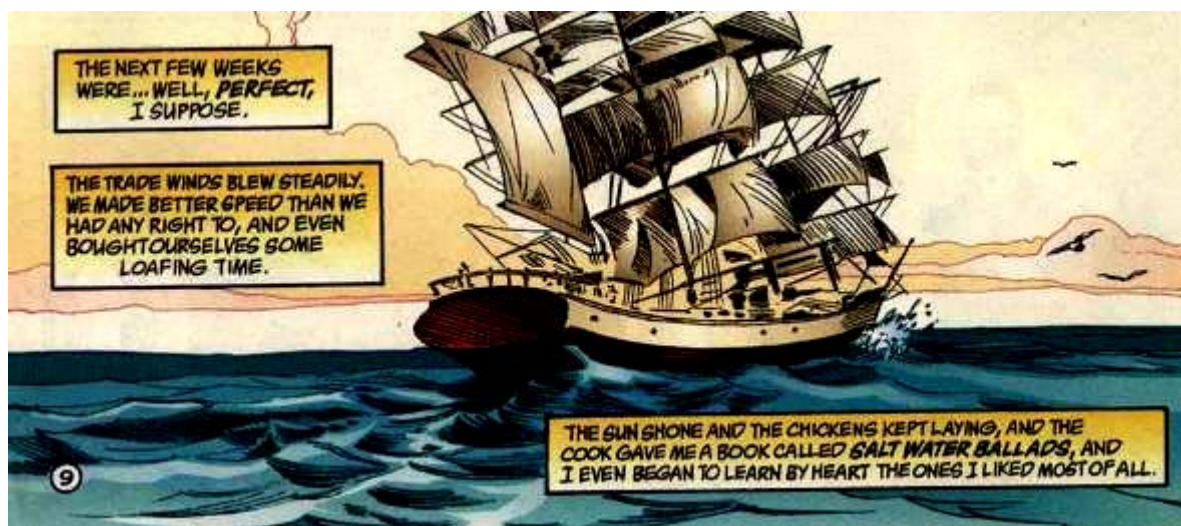


Figura 371- *Sandman* #53, p. 9, *Sea Witch* ganha velocidade, Neil Gaiman, 1993.



Figura 372- *La Ballade de La Mer Salée*, p. 102, *Polvo*, Hugo Pratt, 1967.



Figura 373- *La Ballade de La Mer Salée*, p. 102, Abstração figurativa, Hugo Pratt, 1967.



Figura 374- *La Ballade de La Mer Salée*, p. 103, abstração total, Hugo Pratt, 1967.

Como imprevisível e inesperado, o mar guarda seus mistérios, que se aproximam – apesar da tentativa de Hob em diferenciá-los - das perigosas sereias com seus “beijos pegajosos e seios escamosos... Senhoras que te seduzem te agarrando a seus seios frios e te arrastam para as profundezas”. Na verdade, o devir oceano da mulher é salientado pelo clandestino indiano (rei indiano disfarçado) para frisar o caráter pouco confiável da mulher ¹⁴⁷, tema que continua a ser desenvolvido na nova narrativa interna apresentada em quadros-pergaminhos (Figura 375).

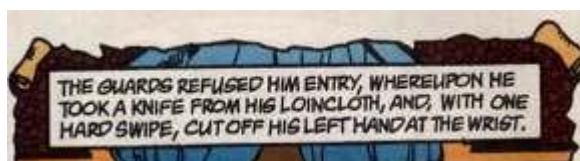


Figura 375- *Sandman* #53, p. 11, pergaminho, Neil Gaiman, 1993.

Conta-se que um rei indiano, que amava sua esposa mais do que a própria vida, ganhou uma fruta mágica (Figura 376) que prometia a vida eterna, mistura de figo e maçã de um “homem santo”. Este homem era magro como um espantalho, com uma barba branca como uma pérola e uma pele escura e retorcida como uma madeira queimada pelo sol. Consegue passar pelos guardas com suas façanhas fantásticas e autoflagelação (Figura 377).

¹⁴⁷ Para Hob, este seria o “estreito de Khiber” (passagem entre o Afeganistão e o Paquistão onde foram travadas lutas entre ingleses e afegãos no século XIX) do indiano. O indiano, por sua vez, justifica a aproximação com uma gíria inglesa: “deixe-nos subir as maçãs e as peras juntas” (GAIMAN, 1993, p. 10).



Figura 376 *Sandman* #53, p. 11, maçã, Neil Gaiman, 1993.



Figura 377 *Sandman* #53, p. 11, autoflagelação, Neil Gaiman, 1993.

A fruta se afasta da imortalidade para se intrometer nas relações cotidianas (Figura 378). No quadrilátero amoroso entre rei, mulher, amante e prostituta, ela transita para deixar as relações mais visíveis e os pontos mais intensos com quebras nos novos direcionamentos que anunciam a morte dos amantes. A morte, na verdade, já tinha sido anunciada de antemão com as cores vermelho rosa sangue introduzidos no início do conto (Figura 379).



Figura 378- *Sandman* #53, p. 13, implicações humanas, Neil Gaiman, 1993.



Figura 379- *Sandman* #53, p. 11, rosas vermelhas, Neil Gaiman, 1993.

Hob defende as mulheres, dizendo que as pessoas (a gente) é que não é confiável, e não apenas as mulheres. A defesa de Jim vem na forma da poesia *The Golden Road to Samarkand* (1913) de James Elroy Flecker (1884-1915):

COMERCIANTES (com um grito): Nós tomamos a Estrada Dourada para Samarkand!
 (A caravana passa pelo portão)
 O VIGIA (consolando as mulheres): O que vocês, senhoras? Foi sempre assim. Os homens são imprudentes e curiosamente planejados.
 UMA MULHER: Eles têm seus sonhos e não pensam em nós.
 VOZES DA CARAVANA (à distância cantando): Nós tomamos a Estrada Dourada para Samarkand.
 (MERCHANTS (with a shout): *We take the Golden Road to Samarkand!*
 (The Caravan passes through the gate)
 THE WATCHMAN (consoling the women): *What would ye, ladies? It was ever thus. Men are unwise and curiously planned.*
 A WOMAN: *They have their dreams, and do not think of us.*
 VOICES OF THE CARAVAN (in the distance singing): *We take the Golden Road to Samarkand*).

Sua defesa vem acompanhada por um brilho do mar, de algas fluorescentes, do sonho do mar (Figura 380) – agora o mar faz o papel de mundo onde o psicológico dos personagens está inserido, tal como foi a cidade em *Tale of two cities*.



Figura 380- *Sandman* #53, p. 16, fosforecência, Neil Gaiman, 1993.

Como dupla evanescência do devir, Jim afirma categoricamente que não existe a

imortalidade – sem saber que está diante de dois imortais –, pois no último navio em que trabalhou seu amigo caiu das cordas, se enrolou nas velas, foi jogado ao mar, flutuou, se inclinou para cima e afundou.

Continuando o jogo de reflexos entre o mar e o psicológico, Hob afirma que Jim é profundo. “Como o mar, você tem segredos escondidos. Você já imaginou o que ocorre lá? Existe mais mar do que terra... e nunca vemos mais do que uma mínima fração dele” (GAIMAN, 1993c, p. 14). Ao mesmo tempo, Hob parece expandir sua consciência profunda em uma interpenetração mútua com o mar ou apenas o passado que se acumula na experiência de muitos anos de vida. A eterna mudança do devir com suas linhas quebradas e violência devem ser sentidas pelos imortais. Talvez ele esteja pressentindo forças que vão além de uma simples tempestade ou esteja em jogo a tempestade das tempestades.

Na eminência da tempestade, a preocupação com o afogamento torna-se visível. Jim traz uma pequena pedra preciosa que serve como amuleto (Figura 381), mas Hob descarta a necessidade da pedra: “apenas não se afogue” (GAIMAN, 1993c, p. 15). Deixar o instinto governar o ato seria o único procedimento necessário para não se afogar. “Não é piada, Jim. Contudo, se você levar muito a sério estará com um problema profundo” (Ibid).



Figura 381- *Sandman* #53, p. 15, amuleto, Neil Gaiman, 1993.

A tempestade passa misteriosamente e leva o vento com ela, deixando as velas sem vida nos mastros. Nem simpatias como colocar um “pedaço de coral rosa envolto em pele de foca branca pendurado na proa” (GAIMAN, 1993c, p. 16) ou jogar sapatos velhos no mar adiantaram (Figura 382).



Figura 382- *Sandman* #53, p. 16, sapatos, Neil Gaiman, 1993.

A “tripulação venta” as coisas com um efeito que insiste, pontuado por um assovio - “assovio para o vento” (Ibid) -, como se eles estivessem felizes. Ou seria apenas mais um efeito do sopro do vento que ainda reluz na superfície dos marinheiros?

A calmaria também permitiu que o *Sea Witch* se refletisse no mar com a imagem dupla de sua figura dobrada e levemente distorcida, e o espelhamento de seu mundo na profundidade do oceano infinito, que se cristalizam (Figura 383).



Figura 383- *Sandman* #53, p. 16, reflexo, Neil Gaiman, 1993.

Junto a uma escuridão repentina, percebe-se uma grande quantidade de peixes se deslocando em direção ao navio. O mar estava vivo com os peixes - peixes de todo tipo,

formato ou tamanhos (Figura 384).



Figura 384- Sandman #53, p. 17, peixes, Neil Gaiman, 1993.

Os golfinhos saltaram e espalharam água por todos os lados, lançando chuvas de pequenos peixes. A água agitava-se e brilhava em prata: um mar cheio de peixes, todos nadando para o oeste... Na insistência do capitão, baixamos a rede e capturamos mais peixes do que poderíamos ter comido em um mês só de domingos. Do bacalhau ao pequeno jóia brilhante - peixes cujos nomes eu nunca tinha ouvido... Havia até um cardume de peixes voadores, que eu pensava que não existiam naquela região - alguns dos quais pousaram no convés do mar ... Gadling segurou um enquanto se contorcia no convés e jogou de volta na água... e então os peixes passaram por nós, indo para o oeste, a água foi esvaziada, passando de prata para azul e de azul para preto ... E então o convés balançou, se inclinou, mas resistiu, e o mundo enlouqueceu (*Dolphins leaped and splashed, throwing up showers of tiny fishes. The water churned and glittered silver: a seaful of fish, all of them swimming towards the west... On the skipper's urgings, we lowered a net, and hauled aboard more fish than we could have eaten in a month of sundays, from huge cod to tiny glittering jewel - fish whose names I never new... There was even a shoal of flying fish, which I thought unknown in those parts - some of which landed on the deck of the sea witch... Mr. Gadling picked one up as it writhed and flopped on the deck, and he threw it back into the trashing water... and then the fish were past us, going to the west, the water emptied, went from silver to blue, and from blue to black... And then the deck lurched and tipped and bucked, and the world went mad*) (GAIMAN, 1993c, p. 17).

Tanto em *Moby Dick* como em *Hob's Leviathan*, temos contato com um “animal tão imenso e poderoso, cheio de mistério” (MELVILLE, 2005, p. 9). A serpente do mar, (Figura 385) apesar de lisa, ativa uma linha quebrada entre todos os peixes existentes, fazendo com que eles ganhem intensidade e movimento, e se acumulem em um turbilhão. Em *Hob's Leviathan*, assiste-se a presença do monstro em uma postura a fim com o sublime dinâmico: assistem maravilhados e conseguem sobrepujar o terror (Figura 386). Não caçam a serpente

do mar e nem são esstraçalhados pelo monstro como em *Moby Dick*.



Figura 385- *Sandman* #53, p. 18-19, serpente, Neil Gaiman, 1993.

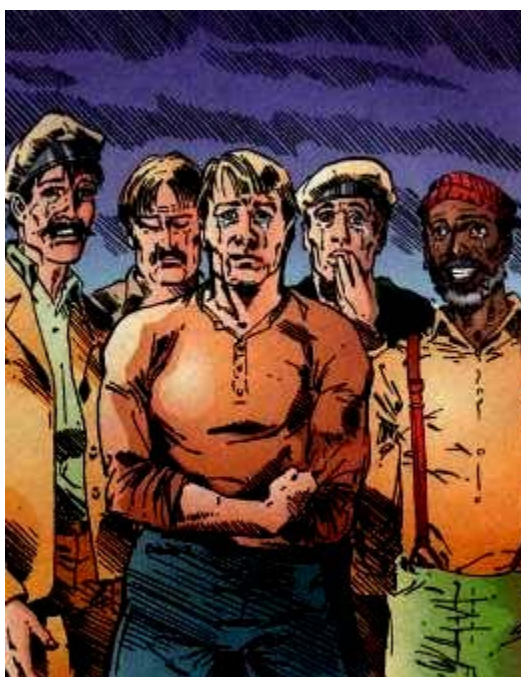


Figura 386- *Sandman* #53, p. 20, sublime dinâmico, Neil Gaiman, 1993.

Após a aparição do Leviatan, fica a dúvida se realmente houve um contato com a criatura ou se foi apenas imaginação. Apesar de real, quem poderia acreditar na sua existência? “Existem muitos segredos lá embaixo” (GAIMAN, 1993c, p. 21) (Figura 387).



Figura 387- *Sandman* #53, p. 21, segredos no fundo, Neil Gaiman, 1993.

Hob assume que “é velho o suficiente para aprender a ficar calado quando avistar uma cobra sanguinária gigante no meio do oceano” (GAIMAN, 1993c, p. 23). O momento correto para divulgar sua existência seria diante da platéia correta, quando “o mais negro dos segredos se transformará em uma mera curiosidade” (GAIMAN, 1993c, p. 24).

Então, conclui-se que existem certas coisas que devem ser mantidas em segredo, “todos temos segredos..., e você não quer chamar a atenção para você mesma, não é garota?” (GAIMAN, 1993c, p. 22) (Figura 388), o que atinge a própria questão da identidade de Jim, que se chamava originalmente Margaret ou Peggy... e assume um papel masculino para poder atuar como marinheiro. “Não é justo. Homens podem ser marinheiros. Porque as mulheres também não podem” (Ibid)?



Figura 388- *Sandman* #53, p. 22, segredos, Neil Gaiman, 1993.

Exceto por Gadling, nunca desconfiaram de Jim ser uma mulher disfarçada.

Estou ficando velha para continuar com o disfarce, o que me preocupa, pois o mar está em meu sangue como uma febre e eu não sei como deixá-lo; contudo, sei que meu tempo no mar, como o tempo dos grandes navios está chegando ao fim... Quando, algum dia em breve, eu abandonar o mar - como um marinheiro que deixa

sua amada no porto - eu poderei assumir outro nome e construir outra vida... Mas, por enquanto, pode me chamar de Jim (GAIMAN, 1993c, p. 24).

4.5 The Golden Boy

Antes de introduzir a quarta narrativa embutida, para confirmar o caráter fantástico da história, na narrativa principal, página 2, temos a presença de três personagens provenientes do número 4 de *Books of magic*, baseados no Tarot, o imperador, a imperatriz e o louco (Figura 389). São apropriados a *Worlds' End* na medida em que “vivem em um castelo tão distante em um tempo no futuro quando o próprio tempo já acabou” (HILDEBRANDT & GOLDFARB, 2007).



Figura 389- *Sandman* #54, p. 2, Personagens do tarô, Neil Gaiman, 1993.

A narrativa embutida, *The golden boy*, trata de uma terra alternativa onde um jovem de 19 anos chamado Prez se torna presidente dos Estados Unidos. Milagres acompanham sua eleição e ele acaba como salvador que transforma os EUA em um paraíso. Após cumprir dois mandatos, Prez decide desaparecer, porém todos sentem sua falta. Depois de morrer e ir para o céu, Sandman o liberta para que ele fique livre para vagar através dos mundos.

A inclusão de Mike Allred como desenhista se mostra acertada na medida em que o caráter pop de Prez é ressaltado nos traços do desenhista. O personagem não traz apenas uma referência ao popular, mas ao espírito de tranquilidade e otimismo que permeou a cultura a partir do movimento hippie no final da década de 1960.

Prez é um personagem de Joe Simon e Jerry Grandenetti reintroduzido por Neil Gaiman. Temos referências à capa original (Figura 390) na página 9 de *Sandman* #54 (Figura 391), bem como reflexos diretos entre as duas edições, no que tange a profissão e a cidade de

Prez, a presença de Boss Smiley etc. A diferença da nova edição é o próprio sonho.



Figura 390- *Prez* #1, Joe Simon e Jerry Grandenetti, DC Comics, 1973.



Figura 391- *Sandman* #54, p. 9, referência à capa original, Neil Gaiman, 1993.

Paralelos entre Jesus e Prez também já estavam presentes nos quadrinhos originais. Na página 3, “Com todo seu coração, mente e alma..” é uma reminiscência de um mandamento de Jesus: “Amarás ao Senhor teu Deus de todo o teu coração, e de toda a tua alma” (MARCO 12:30, LUCAS 10:27, MATEUS 22:37). Um paralelo com a história tradicional de Jesus (quando criança) que discute a Torah com os rabinos ocorre quando Prez debate com líderes da cidade. Um paralelo às tentações de Satã a Cristo ocorre quando Boss Smiley diz a Prez que mostrará todas as cidades do mundo e que todas elas serão dele (Capítulo 4 de Mateus e Lucas). Outra referência a Jesus está na colocação de que Prez salvaria não apenas uma América, mas todas elas, pois Jesus se apresenta como salvador do mundo e não apenas de Israel. Também são apresentadas referências aos milagres realizados por Jesus e desenhos inspirados em imagens da Igreja católica.

É exposto em sua introdução, que o nome do indivíduo seria uma forma de influência, tendo, desta forma, poder, ecoando no que Deleuze & Guattari se referem como pressupostos implícitos, que tratam, contudo, de ações que são realizadas quando a ação é dita. Assim, o

nome “Prez”, presente no primeiro balão da mãe que acaba dar a luz ao bebê (Figura 392), seria um germe que se dissemina nesta narrativa, ecoando logo abaixo na mesma página no cortejo patriótico e na figura da bandeira Americana.



Figura 392- *Sandman* #54, p. 3, Nascimento de Prez, Neil Gaiman, 1993.

Não só um nome, não só uma bandeira, mas um compromisso com uma nação, patriotismo exacerbado e um apelo à participação política. Importa mais o que os cidadãos podem fazer pelo país do que o reverso, conforme aconselhava Kennedy (GAIMAN, 1993d, p. 3).

Para além das raposas, responsáveis pelas coisas pequenas, temos o ouriço responsável pelas grandes, como se os espinhos fossem antenas que ampliam sua conexão. O afecto devir ouriço de Prez permite que estejam ao seu alcance tanto a América como o tempo.

O tempo na cidade de Steadfast era marcado pela multiplicidade dessincrônica (Figura 393), com todos os relógios marcando tempos distintos, o que aponta para a uma dificuldade relacionada ao tempo apontada por Jorge Luis Borges (1999, p. 6) “de sincronizar o tempo individual de cada pessoa com o tempo geral das matemáticas... Se o tempo é um processo mental, como podem milhares de homens, ou mesmo dois homens diferentes, compartilhá-lo”? Como forma de relativizar todos os tempos, Prez posteriormente ajusta todos os relógios (Figura 394).



Figura 393- *Sandman* #54, p. 4, dessincronia, Neil Gaiman, 1993.



Figura 394- *Sandman* #54, p. 4, acertando relógios, Neil Gaiman, 1993.

No começo desta história em quadrinhos, o paralelismo das legendas parece indicar um acúmulo, mas na quarta página, na narrativa interna, contudo, temos uma disposição mais dispersa das legendas, como se dá normalmente com os balões, sugerindo, neste caso, múltiplas posições de um ponteiro de relógio (Figura 395).



Figura 395- *Sandman* #54, p. 4, Analogia das posições das legendas com as posições de um ponteiro de relógio. Neil Gaiman, 1993.

Na época retratada, a idade mínima para o voto e para ser elegível ao senado e à

presidência passou a ser 18 anos, o que reflete as mudanças ocorridas na década de 1970, por ocasião da primeira versão do gibi de Prez (Figura 396).

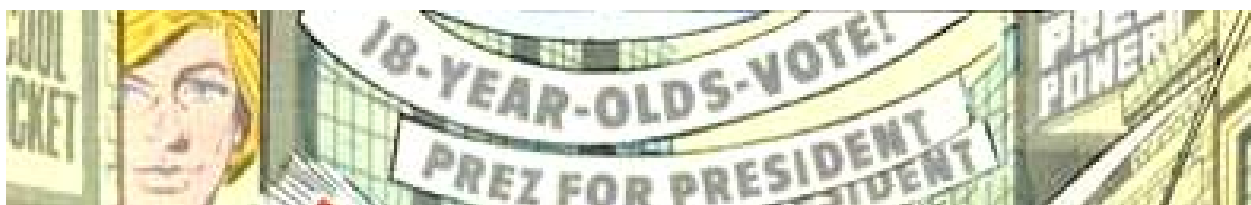


Figura 396- Prez #1, Joe Simon e Jerry Grandenetti, DC Comics, 1973.

A narrativa traz um enfoque político que dialoga com desdobramentos posteriores de uma história Americana possível: os presidentes - incluindo Boss Smiley, que tem o ícone Smiley como face, também símbolo da *house music*, e acumula os papéis de um antigo dirigente do país e Deus (Figura 397), como se percebe no decorrer da história¹⁴⁸ - abordam Prez para convidá-lo a assumir a presidência. A articulação destes personagens se deve ao momento vivido por Gaiman em 1993 por ocasião da vitória de Bill Clinton nos EUA. “Todos estavam tão felizes e parecia que Clinton resolveria todos os problemas. Com o passar do tempo, sem a realização de muitas das promessas, houve grande desapontamento” (GAIMAN apud BENDER, 2000, p. 182).



Figura 397- Sandman #54, p. 4, Boss Smiley, Neil Gaiman, 1993.

O ícone Boss Smiley era um dos que reinava com o sorriso, a paz e o amor que vigoraram durante toda uma geração. Ele estava em toda parte como um sonho ou fantasma,

¹⁴⁸ Contudo, alguns epítetos utilizados para descrever Boss Smiley indicam uma referência a Satã, como “príncipe deste mundo”.

com uma onda que se dissipava graças à busca por sorte ou felicidade, aspectos também inerentes ao ícone (GAIMAN, 1993d, p. 4). A prática de introduzir ícones ou aspectos da cultura americana como deuses posteriormente é explorada por Gaiman no livro *Deuses americanos*.

O Smiley foi introduzido originalmente como ícone em cartazes de filmes da década de 1950 como *Lili* (Figura 398), parte de promoção da rádio de Nova Iorque WMCA a partir de 1962 (HONAN, 2001) (Figura 399) e sua versão atual criada pelo designer Harvey Ross Ball para a companhia de seguros de vida de Worcester (Figura 400).



Figura 398- Smiley no cartaz de *Lili* de 1953. *New York Herald Tribune*. 10 de março de 1953.



Figura 399- Blusa promocional da rádio WMCA, 1962.



Figura 400- Harvey Ball e sua criação. Foto de Michael Carroll.

Em *Worlds' End*, Smiley como Boss Smiley assume uma faceta muito mais sinistra. Talvez a sua mais pura verdade seja a ditadura do sorriso.

Quando Prez fez 18 anos, Boss Smiley prometeu que o mostraria cidades e estados da América. Sob a influência de Boss Smiley, todas elas poderiam ser suas, da Disneylândia a Coney Island, das montanhas de concreto de Manhattan aos campos de golfe de Miami (Figura 401). Para tal, Boss Smiley começa a bolar um *slogan* para a campanha presidencial de Prez: “Vote em Prez... Ele sempre te dará o tempo certo” (GAIMAN, 1993d, p. 6), mas Prez recusa dizendo que será presidente do seu próprio jeito e no seu próprio tempo (Figura 402). Curioso em saber mais sobre Smiley, Prez pesquisa nas agências de espionagem e descobre que não existem registros nem sua data de nascimento, apenas rumores. Na transmissão eletrônica de Boss Smiley, temos um balão com as bordas espinhosas e quebradas, através de uma televisão (Figura 403).



Figura 401- *Sandman* #54, p. 5, todas as cidades para Prez, Neil Gaiman, 1993.



Figura 402- *Sandman* #54, p. 6, Thank you Smiley, Neil Gaiman, 1993.



Figura 403- *Sandman* #54, p. 14, balão eletrônico, Neil Gaiman, 1993.

Prez recebe a visita de Richard Nixon (Figura 404), que lhe informa sobre sua sucessão como presidente.

Nada do que você fizer na Casa Branca importa... enquanto você estiver no 'escritório' você será o pior presidente para a massa... A partir do momento que você entrar para a história, um fantoche animado com sua face vai acenar a cada 15 minutos na DisneyWorld... O poder é a única coisa pela qual vale à pena lutar (GAIMAN, 1993d, p. 7).



Figura 404- *Sandman* #54, p. 7, Nixon, Neil Gaiman, 1993.

Mas Prez prefere tentar transformar o mundo em um lugar melhor, fazer a diferença, tentar facilitar a vida das pessoas, diminuir a distância entre ricos e pobres, pretos e brancos, fazer da América um local que inspire o resto do mundo: um sonho de liberdade, celebração da vida e busca da felicidade. Longe da perseguição nazista e na abertura para a recepção de imigrantes, Prez parece ecoar em uma América muito diferente da atual (2019), antes considerada, apesar de seus problemas internos e conflitos externos, como terra da oportunidade. Como em um reverso de *Little Nemo in the Slumberland* (Figura 405), Prez vira para o lado e volta a dormir (Figura 406).



Figura 405- *Little Nemo in the Slumberland*, Winsor McCay, 10 de janeiro de 1909.



Figura 406- *Sandman* #54, p. 8, Prez dorme, Neil Gaiman, 1993.

O comprometimento de Prez para com o futuro e a melhora da sociedade, contudo, se choca com os objetivos dos presidentes. Adquire um caráter sobrenatural quando Prez vence a eleição e passam a ocorrer milagres por todo o mundo, incluindo a solução de conflitos e crises econômicas, como o fim da crise de energia e a redução do preço do petróleo. Dos milagres, temos um bebê que nasceu com uma marca do mapa dos EUA nas costas, máquinas de pôquer que dão ganhos simultâneos para diversos jogadores, cegos que voltam a enxergar, surdos que voltam a ouvir e outras doenças “orgânicas ou histéricas”, algumas terminais, que espontaneamente desaparecem (Figura 407). Quanto à questão armamentista, “os EUA sozinhos tem armas nucleares o suficiente para destruir o mundo centenas de vezes, o que é

uma idiotice... Então não faremos mais armas nucleares e biológicas, simples assim..., e tentaremos nos desfazer daquelas que já temos com segurança” (GAIMAN, 1993d, p. 10).



Figura 407- *Sandman* #54, p. 9, milagres, Neil Gaiman, 1993.

Prez ganha uma segunda eleição contra um adversário ator proposto pelos republicanos. Declara a educação como prioridade para os americanos e aceita o prêmio Nobel da paz. Como Kennedy, Prez também foi alvejado, mas sua companheira é que morre (Figura 408). Ele é assassinado mais tarde.



Figura 408- *Sandman* #54, p. 12, na mira, Neil Gaiman, 1993.

Após o fim de seu segundo mandato, Prez desiste do governo e volta a sua cidade natal para trabalhar como relojoeiro (Figura 409).



Figura 409- *Sandman* #54, p. 16, volta para a cidade natal, Neil Gaiman, 1993.

Ao pedirem que ele voltasse para o governo, Prez declina baseado na triste evolução paralela entre homem e tigre.

Na casa branca há um tapete de pele de tigre, baleado e morto há muitos anos por Ted Roosevelt. Os pés dão grandes caminhadas sobre a pele do tigre a cada dia. Ele ouve a política sendo formada e os segredos sendo falados... Agora você acha que o tigre preferiria estar morto e no assento do poder, ou vivo, e vagando pela selva da Índia, farejando o vento pelo cheiro do desafio [de alcançar a presa]? (*In the white house is a tiger skin rug, shot and killed many years ago by Ted Roosevelt. The feet of the great walk over that tiger skin each day. It listens to policy being formed and secrets being spoken. .. Now do you think that tiger would rather be dead and in the seat of power, or alive, and waljing the jungle of India, sniffing the wind for scent of game?*) (GAIMAN, 1993d, p. 17).

Sua fala é marcada pelo devir tigre do homem ao mostrar como funcionam as coisas na incorporação do tigre e na transposição da presa para uma engrenagem de relógio. Prez corre atrás das roldanas, ajusta os parafusos e sincroniza o olhar para efetuar o bote no conserto do relógio (Figura 410).



Figura 410- *Sandman* #54, p. 17, devir tigre do homem, Neil Gaiman, 1993.

Marcado pela colorização digital com um *dégradé* perfeito, percepto profundo que vai do calor evanescente do sol que se põe ao azul celeste infinito, Prez continuou envolvido em histórias de milagres e maravilhas (Figura 411).



Figura 411- *Sandman* #54, p. 17, Prez messias, Neil Gaiman, 1993.

Com sua morte (Figura 412), Prez imagina que encontrará um criador de relógios, mas encontra Boss Smiley e Sandman. O primeiro sugere que Prez trabalhou para ele mesmo involuntariamente, como presidente e mito. Prez se recusa a ficar preso a Boss Smiley cantando hosanas por toda a eternidade, pois é necessário procurar outras Américas de mundos alternativos que precisam dele. Boss Smiley não permite que Prez saia deste “paraíso”, mas Sandman intervém, dizendo que seria possível (Figura 413). O fundo de seu balão está tão escuro neste quadro que a leitura de suas falas é dificultada (Figura 414). Quantas brumas percorrem os sonhos? Quantos nexos podem ser perdidos? Uma multiplicidade de devires e um nexos de ocasiões atuais embaralhados no sonho.



Figura 412- *Sandman* #54, p. 18, Assassinato, Neil Gaiman, 1993.



Figura 413- *Sandman* #54, p. 22, Boss Smiley e Sandman, Neil Gaiman, 1993.



Figura 414- *Sandman* #54, p. 22, balão com fundo escuro, Neil Gaiman, 1993.

Conclui-se, com a sua morte, que ele seria um messias que vaga por versões de mundos distintos tentando melhorá-los. Com características de diversos líderes religiosos, ícones messiânicos que transformam sonhos em realidade e depois da morte viram mártires adorados e seguidos.

Fala-se sobre um encontro duplo com a morte (Figura 415), o que pode ser interpretado de acordo com o argumento exposto em outro arco narrativo *The song of Orpheus*, nos

contatos que se dão no nascimento e na própria morte, de acordo com o exposto pelo personagem Destruição.



Figura 415- *Sandman* #54, p. 19, Morte, Neil Gaiman, 1993.

Fica claro neste número de *World's End* que na verdade a prática de contar histórias nada mais é do que um aspecto primordial do personagem principal que aparentemente passa ocluso. Em seu balão da página 22, Sandman se autodefine como “príncipe das histórias”.

Antes de partir em direção a outras dimensões, Prez deixa o relógio quebrado de seu pai com Sandman (Figura 416). Deixa para trás tudo o que o prendia nesta dimensão. “Alguns dizem que ele ainda anda entre os mundos, viajando de América à América, ajudando os necessitados e dando abrigo aos fracos... Outros dizem que ele espera para renascer de novo, e que desta vez ele virá não apenas para uma América, mas para todas elas” (GAIMAN, 1993d, p. 24).



Figura 416- *Sandman* #54, p. 23, relógio quebrado, Neil Gaiman, 1993.

4.6- Cerements

Em *Cerements*, cria-se uma mitologia para a necrópole¹⁴⁹ Litharge, devotada aos ritos de morte e cremação, todos baseados, segundo Gaiman (em entrevista a Bender (2000, p. 184)) em rituais reais da história humana com detalhes, métodos e técnicas descritos meticulosamente. Por exemplo, comer com a mão suja de pedaços de cadáver é um costume tibetano.

Antes do início da narrativa imbricada, temos a ocorrência de uma das únicas onomatopeias deste arco, relacionada ao trovão, ao qual o personagem Brant conta cinco segundos entre o efeito visual e o sonoro. Marca o início da história e anuncia a narrativa interna que começará a ser relatada.



Figura 417- *Sandman* #55, p. 1, trovão, Neil Gaiman, 1993.

É relatada por Petrefax¹⁵⁰, aluno de Klaproth, descrito por Gaiman (1993e, p. 3) como aquele que sonha acordado (Figura 418), o que ecoa no personagem da primeira narrativa interna de *Worlds' End*. “Dava para ver a necrópole nas tardes quentes de verão e imaginar que mundos haveria além das montanhas. Sonhava acordado sobre outros lugares, outros povos, outros mundos”.

¹⁴⁹ Do grego, cidade dos mortos.

¹⁵⁰ Do latim. Significa tanto aquele que transforma as coisas em pedra, como aquele que é feito de pedra.



Figura 418- *Sandman* #55, p. 3, Petrefax sonha acordado, Neil Gaiman, 1993.

Aqui, o mundo é uma grande necrópole com profissionais, habitantes e “clientes” (aqueles que morrem).

Em uma arguição na sala de aula sobre como descartar os corpos¹⁵¹ (Figura 419), os diálogos são acompanhados por uma imagem com pássaros na janela (Figura 420). Petrefax chega à conclusão de que a resposta da questão é a queima de corpos no ar. A face da dúvida do personagem é um percepto do esvaziamento que, contudo, se desloca para o afecto da visão distraída, onde há o contato com a ocasião atual que empresta uma quase-causa à questão abordada, formando com ela um nexu.



Figura 419- *Sandman* #55, p. 3, arguição, Neil Gaiman, 1993.



Figura 420- *Sandman* #55, p. 4, pássaros, Neil Gaiman, 1993.

¹⁵¹ São apresentados detalhes sobre sepultamento, cremação, mumificação, descarte pela água e cremação aérea.

A dispensa de formalidades (GAIMAN, 1993e, p. 1) para o povo de Litharge fica clara na inserção de Petrefax no ritual da cremação aérea (*Aerial Burn*) (Figura 421), se considerarmos a ênfase aqui da abertura do corpo para o mundo e do desapego de sua materialidade. A sensação vertiginosa da altura já está presente no segundo quadro da página cinco, onde escadarias curvas mostram o caminho dos estudantes ao sair da escola (Figura 422).



Figura 421- *Sandman* #55, p. 6, *Aerial burial*, Neil Gaiman, 1993.



Figura 422- *Sandman* #55, p. 5, *escadarias*, Gaiman, 1993.

As técnicas para cremação aérea são apresentadas com detalhes, incluindo as ferramentas utilizadas em cada seção do corpo, como um martelo para o cérebro e facas para o estômago. O método é utilizado em locais onde não há terra macia, rios ou madeira para o fogo. São queimadas as partes internas do “cliente”, o que chama os maiores pássaros.

Não é o método mais incomum... e nem o mais estranho de colocar o ‘cliente’ para descansar... Como todos os métodos, deve ser realizado com respeito e cuidado... uma vez que as entranhas tenham sido retiradas, começamos com vários membros do corpo (GAIMAN, 19993e, p. 7).

Aqui, a morte ganha materialidade no preparo do “cliente”.

Cremação aérea talvez seja a [técnica] que melhor reflete o que fazemos na necrópole... um completo descarte do ‘cliente’ em algumas horas... sem monumento para marcar sua passagem, nenhuma urna com cinzas... nenhum caixão, nenhuma placa... tudo é dado para os pássaros... tudo é engolido pelo céu (GAIMAN, 19993e, p. 7-8).

A materialidade também está presente no que sobra do “cliente” quando o procedimento termina: além do orgulho de ter realizado a tarefa com honestidade e reverência, existem as memórias - daqueles que realizaram o procedimento - dos cheiros e aspectos característicos da carne e do ruído dos pássaros ao avançar sobre a carne, e as marcas dos restos mortais sobre a rocha e nas mãos dos executores (GAIMAN, 1993e, p. 8) (Figura 423).



Figura 423- *Sandman* #55, p. 8, memórias do que sobra, Neil Gaiman, 1993.

A memória do “cliente” não existe mais. Contudo, existem ainda seus corpos e suas vísceras que participam do acontecimento especial de descarte (*disposal*) onde a “natureza come” e o “mundo absorve” os restos como no corpo aberto do realismo grotesco, memórias que se acumulam junto aos que realizam o descarte. O devir da carne aqui se acumula e se desfaz como em Aion¹⁵²: acumula-se nos lençóis de passado e deixa de ser junto à natureza.

¹⁵² “Segundo Aion, apenas o passado e o futuro insistem ou subsistem no tempo. Em lugar de um presente que reabsorve o passado e o futuro, um futuro e um passado que dividem a cada instante o presente, que o subdividem ao infinito em passado e futuro, em ambos os sentidos ao mesmo tempo. Ou melhor, é o instante sem espessura e sem extensão que subdivide cada presente em passado e futuro, em lugar de presentes vastos e espessos que compreendem, uns em relação aos outros, o futuro e o passado” (DELEUZE, 1988, p. 169).

A narrativa de Petrefax se desdobra em algumas outras narrativas internas, cada qual com uma legenda personalizada com uma cor específica para cada personagem-narrador.

A primeira narrativa interna de 2º nível conta a história de uma terra do outro lado das montanhas onde os malfeitores eram punidos com a forca. Contudo, não havia carrascos o suficiente. A dificuldade existia principalmente nas cidades menores.

O carrasco era maldito. Ninguém queria cumprimentá-lo, Parecia que, com o contato, ele tiraria as medidas do outro para a hora final, estimando peso, altura e comprimento da corda, e preparando nova vítima para a dança.

O enforcado assumirá toda a coreografia ao cavalgar pendurado, saltando a árvore sem folha, aprendendo a chutar o vento e sapateando no ar (Figura 424).



Figura 424- *Sandman* #55, p. 10, último swing, Neil Gaiman, 1993.

Quase como ressurreição, a necessidade fez com que enforcados se tornassem carrascos. “À meia-noite antes do enforcado cair... até mesmo antes quando está com a corda no pescoço... procuram o sujeito e fazem a proposta” (GAIMAN, 1993e, p. 10) (Figura 425). Não o perdoam, mas adiam sua morte. “No fim, deve ser enforcado ou a cidade perde para sempre o direito de ter um carrasco”. Billy Scutt, ladrão de cadáveres, seria um destes que deveriam ser enforcados tão logo deixassem de ser carrascos. Porém, Billy engana a todos ao

utilizar a corda da forca para sustentar seu corpo ereto fora da cama (Figura 426). A corda da forca que mata salvou sua vida, o que permitiu que ele tivesse uma morte natural.



Figura 425- *Sandman* #55, p. 10, Billy Scutt, Neil Gaiman, 1993.



Figura 426- *Sandman* #55, p. 11, suspenso pela corda, Neil Gaiman, 1993.

A segunda narrativa interna de 2º nível envolve Scroyle, um aprendiz do mestre Hermas, que traz o corpo de seu pai para ser sepultado na necrópole (Figura 427). Ele faz tudo o que os aprendizes fazem: desce até as catacumbas e fica lá até ser pego e repreendido, faz amor pela primeira vez em um túmulo de pedra (Figura 428) e deixa seu sêmen em um crânio entalhado, cava covas com presteza, explora todos os cantos da necrópole, prepara caixões e cuida dos “clientes”. Para que as bruxas não levassem os rostos dos “clientes” deixando-os com a face esvaziada de um percepto, ficava acordado a noite toda. Afastava o orgânico dos corpos dos “clientes” amarrando uma linha de universo entre seus dois dedos do pé (Figura 429), garantindo que as forças do infinito fechadas na inércia de uma intensidade vermelha impedissem que o “cliente” voltasse a andar.



Figura 427- *Sandman* #55, p.13, Scroyle, Neil Gaiman, 1993.



Figura 428- *Sandman* #55, p.13, faz amor em túmulos, Neil Gaiman, 1993.



Figura 429- *Sandman* #55, p.13, linha, Neil Gaiman, 1993.

A fragilidade da carne dos “clientes” é exposta em cada um dos rituais ensinados em Litharge. Sua casa pode assumir uma variedade de materiais e de tamanhos. O povo, por sua vez, guarda sua carne em lugares igualmente díspares. Algumas destas casas são compostas com ossos de “clientes” (Figura 430), mas roupas e oferendas dadas aos mortos também servem aos habitantes de Litharge. O que poderia haver de transcendente em toda esta materialidade? A resposta parece vir com um estrangeiro, Destruição, que atravessa de quadro a quadro, com os pés na cova (Figura 431), para falar, em uma narrativa interna de 3º nível, dos rituais, devir e perpétuos (GAIMAN, 1993e, p. 15).



Figura 430- *Sandman* #55, p. 14, Casas de ossos, Neil Gaiman, 1993.



Figura 431- *Sandman* #55, p. 14, Destruição com os pés na cova, Neil Gaiman, 1993.

Os rituais de despedida são necessários quando “o espírito voa e a fagulha de vida desaparece” (GAIMAN, 1993e, p. 15). Sem eles, corre-se o risco de “sermos assombrados pelos que já amamos” (Ibid) ou “de assombrarmos os que amamos” (Ibid).

“Tudo muda” (Ibid) (Figura 432), assim constata Destruição, para discursar sobre a visita dos perpétuos a uma necrópole anterior a Litharge que acabou, pois “não havia noção de acabamento. Os corpos eram colocados em túmulos... ou queimados sem respeito, amor ou consolo” (Ibid). Os corpos que chegavam eram simplesmente descartados. “Eles tinham livros sobre as cerimônias... mas não se importavam... Tinham túmulos, catacumbas, torres e rios, mas os prédios desabaram, os rios foram bloqueados por ossos e restos mortais, ficaram podres e envenenados” (Ibid) (Figura 433). Na visita dos perpétuos (Figura 434), a antiga necrópole é destruída pelo Destino – que os alerta: “Esta não é mais uma cidade. Chegou ao fim” (GAIMAN, 1993e, p. 16) - por não terem honrado com as tradições funerárias necessárias ao primeiro enterro de Desespero. “Um grande vento desceu das montanhas e a cidade morreu. Não restou pedra sobre pedra. O rio secou revelando ossos antigos. O solo trouxe os túmulos, os mausoléus e os edifícios” (Ibid) (Figura 435). O devir cinza do Destino dominou a antiga necrópole, com um sabor amargo da Destruição, força infinita que desabou sobre ela.



Figura 432- *Sandman* #55, p. 15, “Tudo muda”, Neil Gaiman, 1993.



Figura 433- *Sandman* #55, p. 15, “tinham livros sobre as cerimônias, mas não se importavam”, Neil Gaiman, 1993.



Figura 434- *Sandman* #55, p. 16, Perpétuos na necrópole, Neil Gaiman, 1993.



Figura 435- *Sandman* #55, p. 16, Destino, Neil Gaiman, 1993.

Mestre Hermas não acredita na veracidade desta história por acreditar que Litharge fosse muito mais velha (Figura 436).



Figura 436- *Sandman* #55, p. 17, Mestre Hermas questiona veracidade da história, Neil Gaiman, 1993.

Os perpétuos são seres míticos que personificam e canalizam as forças do infinito para seus próprios fins. Como acontecimentos, são diferenças entre ocasiões atuais com devires precisos marcados pela sua dupla evanescência: Morte dá vida aos recém-nascidos; Sandman é alcançado por aqueles que têm devaneios acordados; Delírio emerge na relação com a sanidade; Desespero se dissolve na esperança; Desejo emerge em sua diferença com a apatia; Destruição é um apaixonado pela criação e Destino apresenta lados distintos do cristal, que no *amor fati* virão a nosso favor. Quando algum deles abandona seu posto, os outros assumem em parte seu papel. Segurar o símbolo de um Perpétuo e chamá-lo pelo nome é uma forma de se entrar em contato com ele.

A terceira narrativa de 2º nível é contada por Mestre Hermas em meio às sombras das chamas da fogueira que dançam e realçam as rugas do tempo acumulado na face (Figura 437) e os espectros de corpos cheios de braços e pernas por traz da carne iluminada (Figura 438), marcas do peso de Litharge. Trata de sua mestra Veltiss, tutora dos mestres Hermas e Klaproth.



Figura 437- *Sandman* #55, p. 17, rugas de mestre Hermas, Neil Gaiman, 1993.



Figura 438- *Sandman* #55, p. 17, Fogueira e braços, Neil Gaiman, 1993.

Para ela, os adornos realizados nos mortos são para os vivos. “Que importa aos mortos o que acontece...? Estão mortos” (GAIMAN, 1993e, p. 18) (Figura 439). Mestra Veltiss relata quatro de seus contos da cidade: sobre um agente funerário que enganou um gigante e herdou um reino (Figura 440); sobre um coveiro que cavou até uma terra mágica debaixo do mundo; sobre uma taverna no fim do mundo cujo preço da estadia era contar uma história; e seu próprio conto, que também envolve os perpétuos.



Figura 439- *Sandman* #55, p. 18, mestra Veltis prepara os mortos, Gaiman, 1993.



Figura 440- *Sandman* #55, p. 19, Coveiro e gigante, Neil Gaiman, 1993.

Após derrubar um frasco com líquido conservador (Figura 441), Veltiss foge pelas catacumbas da cidade (Figura 442). Chega a uma sala com seis mortalhas de prata e um livro lacrado. Uma voz expressa com uma tipografia com linhas quebradas em uma legenda sem um indicador pergunta qual deles estaria morto (Figura 443). Trata-se de Destino que a manda embora. Com sua relutância em sair, Destino conserta o vaso. Para provar que falava a verdade, Destino deixa sua mão esquerda morta (Figura 444). Sua mão só volta ao normal depois de 60 anos quando entra novamente nas catacumbas e sai misteriosamente com a mão normal (Figura 445).



Figura 441- *Sandman* #55, p. 20, quebra o vidro, Neil Gaiman, 1993.



Figura 442- *Sandman* #55, p. 20, corre pelas catacumbas, Neil Gaiman, 1993.



Figura 443- *Sandman* #55, p. 20, encontro com destino, Neil Gaiman, 1993.



Figura 444- *Sandman* #55, p. 21, mão morta, Neil Gaiman, 1993.



Figura 445- *Sandman* #55, p. 22, mão renovada, Neil Gaiman, 1993.

Na hora de contar sua história pessoal, Petrefax não tem o que contar. Porém, ele parece já ter falado demais, pois, segundo Klaproth, existem segredos incontáveis no que ele disse. Seu professor o repreende severamente com um balão com as bordas em linhas de universo e a cor vermelha intensa, que junto ao seu conteúdo “segure a língua” (*hold your tongue*) mostra que algo do que foi narrado é censurável (Figura 446). A língua é o local onde é possível guardar uma chave da cidade: entre a língua e os dentes e próximo ao coração. Provavelmente, trata-se de uma censura aos fatos narrados relacionados à Klaproth quando jovem, e mais especificamente à presença dos perpétuos na cidade ou a própria origem da cidade que. Com certeza ele deu com a língua nos dentes.



Figura 446- *Sandman* #55, p. 24. Petrefax e Klaproth, Neil Gaiman, 1993.

4.7 World's End

No último episódio, o mundo de *Worlds' End* é o foco. Podemos trazer a descrição do estado de Cluracan bêbado, de que “existe uma fina linha entre intoxicação e inconsciência” (Figura 447) - linha que ele ultrapassa - para o cristal *Worlds' End*, com ênfase no psíquico e na alucinação. As histórias lembradas e contadas são cristalizadas no presente etílico da taverna. Agora, a narrativa principal domina a cena com uma articulação de todos os personagens-narradores.



Figura 447- *Sandman* #56, p. 1, fina linha entre intoxicação e inconsciência, Neil Gaiman, 1993.

A tempestade de realidade é interpretada pela anfitriã e pelo centauro Chiron como ecos que colidem através dos mundos, sobreposições ou encontros entre realidades conflituosas, ecos que rasgam a estrutura das coisas e se manifestam como tempestades. “A realidade é uma coisa frágil” (GAIMAN, 1993f, p. 2). *Worlds’ End* é o que resta dos mundos reais quando estes acabam (Figura 448). “Não faz parte do domínio da morte ou do sonho” (Ibid, p. 3). Porém, “quando um mundo acaba, resta uma história, uma visão ou uma esperança” (Ibid).



Figura 448- *Sandman* #56, p. 3, o que resta dos mundos quando eles acabam, Neil Gaiman, 1993.

Charlene conclui que as histórias contadas descrevem um universo masculino, mesmo em *Hob's Leviathan* de Jim. Ao pedirem que ela conte uma história, diz que não será possível, mas conta sua própria história cheia de revelações íntimas, o que inclui detalhes sobre seu trabalho, casa, relacionamentos e prática artística. Considera sua vida sem atrativos em função de sua instabilidade amorosa, que inclui Brant, e da rotina, o que a deixa em uma penumbra de emoções iluminada apenas pela luz da TV e pela gordura das fatias de pizza. O claro-escuro que incide sobre Charlene tem um aspecto estriado (Figura 449) que a aprisiona de tal forma que beira o insuportável (Figura 450).

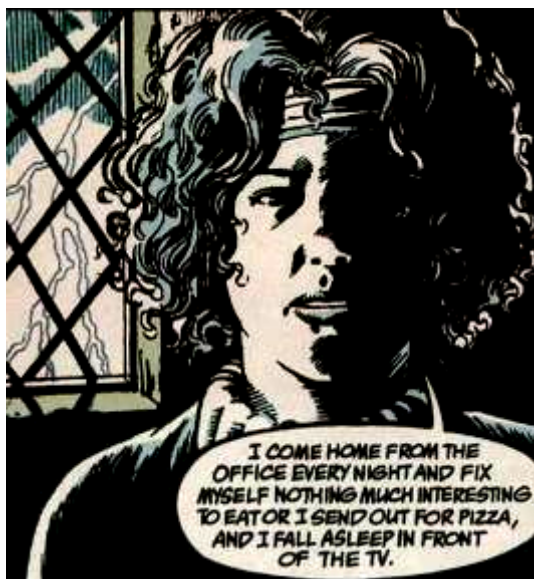


Figura 449- *Sandman* #56, p. 6, aspecto estriado, Neil Gaiman, 1993.



Figura 450- *Sandman* #56, p. 7, Charlene em crise, Neil Gaiman, 1993.

Temos de fato uma crise que é o fim dos mundos com ecos nas proximidades da taverna (Figura 451). O centauro adverte, contudo, que dentro da taverna eles estariam a salvo, pois “os mundos sempre terminam...” e a taverna “está sendo criada continuamente” (GAIMAN, 1993f, p. 8). Os que viajam entre as realidades passam eventualmente por *Worlds’ End*. “A taverna não é um destino... é apenas um local de descanso no meio do caminho” (ibid). Para Chiron, tempestade de realidade ocorre “quando duas realidades conflitantes se encontram ou se sobrepõem, como nas tempestades naturais onde se encontram o ar quente e o frio” (ibid).



Figura 451- *Sandman* #56, p. 8, tempestade, Neil Gaiman, 1993.

A sequência com a presença do ébrio e seu canto delirante¹⁵³ (Figura 452) serve como germe para um estado de espanto generalizado de todos com o desfile dos perpétuos e de outros personagens do reino dos sonhos que se manifestam pela janela (Figura 453).



Figura 452- *Sandman* #56, p. 9. O ébrio, Neil Gaiman, 1993.



Figura 453- *Sandman* #56, p. 9. Personagens dispostos junto à janela, Neil Gaiman, 1993.

Os afectos marcam um acontecimento simultâneo à tempestade cheio de cores em degrade colorido digitalmente e forças insensíveis junto à linha de inflexão que se movimenta esvaziada de todos os tons escuros. A visão é alcançada de forma estriada através da janela, o que permite o seccionamento da abstração em “losangos sequenciais”. Com a aproximação, pode-se mergulhar na visão, indo do afecto ao percepto das paisagens além do homem (Figura 454). Neste aprofundamento e com o clareamento do céu, mergulha-se no destino.

¹⁵³ “Guerreiros ferozes lutam entre as nuvens ... como acima, também abaixo... Conheci uma canção sobre isso. Sem preocupações eu tenho que me lamentaaaaar, sem garotinhas arrogantes para me enganaaaar... Tenho grana para gastar e para me emprestar Eu vou rolando loucamente... Canção errada .. Hehhhh .. Sinta-se um pouco doente. Tenho que colocar pó no nariz. Isso é mais uma figura de linguagem. Realmente planejando vomitar, mijar e desmaiar novamente. Espero que depois de encontrar banheiros...” (“*Fierce fiery warriors fight among the clouds... as above, so below... Knew a song about that. No cares have I to grie-eeve me, no priddy little girls to decei-eeve me... Got tuppence to spend and tuppence to lend 'z I go rolling hooome... Wrong song.. Hehhh.. Feel a bit sick. Ackcherly. Gotter powder my nose. Thass more a figure of speech. Really planning to puke, piss and pass out again. Hopefully after I find toilets...*”) (GAIMAN, 1993f, p. 9).

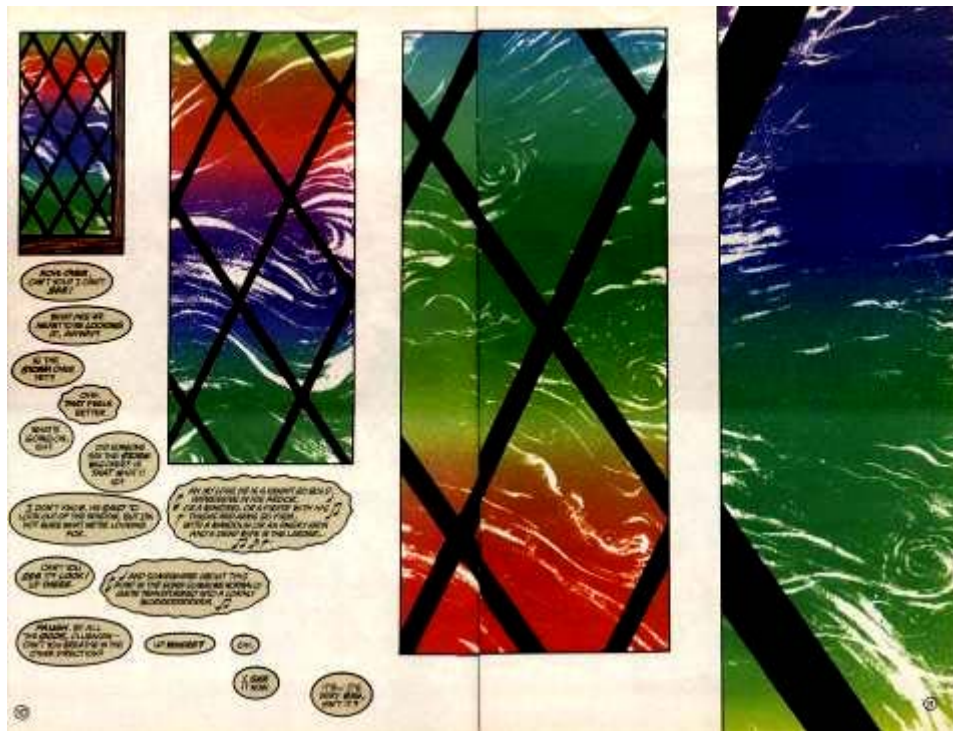


Figura 454- *Sandman* #56, p. 10-11, losangos sequenciais e visões, Neil Gaiman, 1993.

you could see the stars and this big crescent moon with the clouds running behind it, so that for a moment, it seemed like the clouds were stopped and the moon was doing acrobatics in the air... few places have a sky so vast... I feel so small, like a speck of dust or a dream (GAIMAN, 1993f, p. 12)

From the clouds, it seems that a human figure is walking through the skies slowly, with a face almost completely hidden by a hood. "carrying a book... I don't know how long it took him to walk through the sky" (GAIMAN, 1993f, p. 13) (Figure 455).

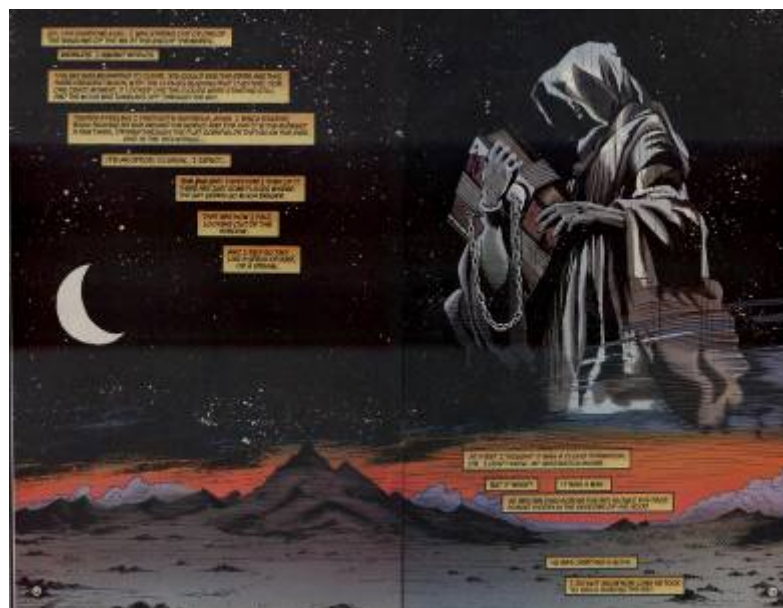


Figura 455- *Sandman* #56, p. 12-13, Destino, Neil Gaiman, 1993.

O cortejo fúnebre vem em seguida acompanhado por um lamento profundo e lento, uma “música das esferas”... utilizada na marcha. “Passo a passo eles andaram através do céu, como gigantes, carregando o seu fardo nos ombros, em um ritmo único; lentos como o tempo” (GAIMAN, 1993f, p. 14) (Figura 456). A partir dos números posteriores da série, sabe-se que este é o enterro do próprio Sandman.



Figura 456- *Sandman* #56, p. 14-15, Cortejo fúnebre, Neil Gaiman, 1993.

Com verdadeiro pesar, carregavam o caixão como se estivessem carregando o peso do mundo, seguidos por uma legião de personagens do sonho (Figura 457), incluindo Wilkinson, Luz, Rainha Titania, Lady Bast, Odin, Thor, Imperador Norton, Gilbert, Martin Tenbones, Duma, o corvo Matthew, Nuala, Abel, Cain e Mervyn.



Figura 457- *Sandman* #56, p. 16-17, personagens do sonho, Neil Gaiman, 1993.

Ao final, Delírio e Morte. A primeira com um andar hesitante e a segunda encara com um olhar de tristeza iluminada por uma lua com sangue vermelho cada vez mais intenso. A cena toda mexe com Brant, fazendo com que ele fique com as bochechas quentes e os olhos ardendo, com uma tristeza contagiante. Hipnotizado pela visão, ele contraefetua o acontecimento e se vê observando a procissão preso em uma imagem-cristal. O espírito da Morte se aproxima e ele parece se apaixonar por ela... (Figura 458), como se a conhecesse há muito tempo, tivesse intimidade e ela fosse sua confidente. Brant queria que ela o notasse “eu sempre vou amá-la por toda minha vida” (GAIMAN, 1993f, p. 19). A tempestade-cortejo e todas as narrativas têm relação com aspectos da Morte, que aqui aparece personificada mais de uma vez, como percepto de esvaziamento da face ou como afecto visão coletiva dos personagens, ambos iluminados por uma lua que de tão intensa se tornou vermelha.

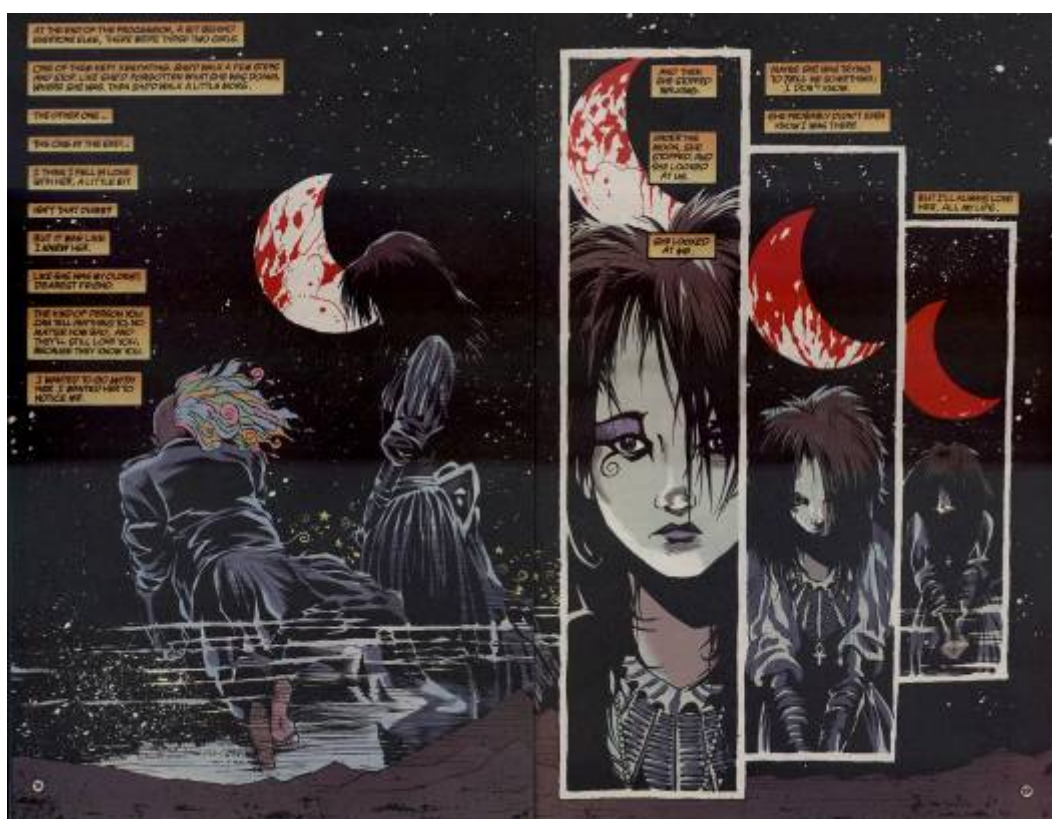


Figura 458- *Sandman* #56, p. 18-19, Morte e Delírio, Neil Gaiman, 1993.

A Morte, segundo a proprietária de *Worlds' End*, foi a “última” da tempestade (Ibid, p. 20). Com o fim da tormenta, todos têm que voltar aos seus universos originais, mas nem todos têm este intento, como Charlene, que decide ficar na taverna, e Petrefax, que desiste de ir para necrópole e parte para outras dimensões com Chiron (Figura 459).



Figura 459- *Sandman* #56, p. 21, personagens que mudam suas rotas, Neil Gaiman, 1993.

Antes destas visões coletivas temos, contudo, uma profusão de palavras desencontradas em balões diversos sem fontes sonoras determinadas, com a exceção do balão de Clarucan que traz aspectos pictóricos que o identificam (Figura 460). Algum tipo de indicação sobre a procedência do balão pode surgir a partir do conteúdo textual ou podemos considerar as múltiplas procedências possíveis das vozes (DELEUZE; GUATTARI, 1995b, p.21).



Figura 460- *Sandman* #56, p. 10. Balões sem a indicação da fonte sonora, Neil Gaiman, 1993.

A efetuação total da morte-acontecimento faz com que a mudança nos corpos seja plena. No bar, ao voltar ao seu mundo (Figura 461), Brant relata que o carro que era de

Charlene apareceu sem nenhum arranhão e seus documentos foram transferidos para ele. As referências de Charlene desapareceram da lista de empregados da empresa. Ela faz parte de um universo impossível agora, como se nunca tivesse existido. O espaço e a vida foram recriados a partir da interseção com o não-lugar.



Figura 461- *Sandman* #56, p. 23, no bar, Neil Gaiman, 1993.

A dona do bar pergunta se tudo não teria sido fruto de sua imaginação (Figura 462). Apesar de Brant Tucker aparentemente não ter contado nenhuma história em *Worlds' End*, se todas as histórias que lemos tivessem sido contadas por ele, temos um **crystal** labiríntico de muitas faces concentrado em um só personagem.



Figura 462- *Sandman* #56, p. 23, “você não imaginou tudo?”, Neil Gaiman, 1993.

4.8 Conclusão parcial

Em *Worlds' End*, a possibilidade de embutir narrativas permite uma liberdade na

escolha dos tipos, conteúdos e localizações das narrativas. O ato de narrar é explorado ao máximo – mesmo como preço para a estadia - junto à exposição dos aspectos psíquicos e alucinações dos personagens. Permite a emergência de um pensamento-narrativo de singularidades intensivas com suas dissimetrias, onde personagens-narrativas podem ser conjugados. A harmonia frágil se desfaz quando a narrativa assume o comando perdido pelo narrador ou quando muitas narrativas imbricadas participam na construção de uma linha de universo labiríntica. Percebe-se, então, que narrativas e narradores estão presos em um circuito que vai do sonho irreal até o instante atual a partir de uma tempestade de realidade que levou à sobreposição de mundos conflitantes. Se estão todos presos ali, ainda resta o sonho ou o ato de contar uma história.

A preponderância da Morte se faz sentir, inclusive na suspeita de que ali no “fim do mundo” todos já teriam falecido. A Morte se faz presente como quase-causa desta tempestade e do encontro de todos os personagens-narradores. Os exprimíveis “tempestade morre” e “personagem narra” são incluídos como os afectos devir morte da tempestade e devir narrativa do personagem, porém, como se a necrópole perpassasse a todos – todos os mundos expostos como o reino intermediário da Morte – também o “personagem narrador morre”.

Pode-se considerar também a influência dos outros perpétuos com suas forças infinitas e insensíveis. Mesmo Delírio pode ser percebido nos *dégradés* coloridos digitalmente em *Hob's Leaviathan*, que se aprofundam na superfície do papel, junto às mãos do Destino, sempre implacável, porém aqui moderado por aqueles que aprenderam a mergulhar nele sem medo; e Desespero no afecto da visão que se contrapõe ao Desejo da cidade¹⁵⁴ em *Tale of two cities*. Destruição estaria presente em cada ponto junto à Morte se não tivesse se ausentado – agora como andarilho - ou talvez sua força tenha se tornado imanente a todos os outros perpétuos. Morte se tornou assim muito mais doce, como devir do renascimento, seja na realocação do personagem para longe da cidade, na destituição do imperador, na identidade de Jim, na passagem de Prez para outras dimensões, nos mil modos de morrer de Litharge ou na morte de Sandman – talvez o mais triste e inexorável acontecimento deste arco, quando as forças insensíveis dos outros perceptos parecem dominar a cena.

Sob o domínio dos perpétuos ocorrem situações limite onde vigora uma ausência de personagem, um espaço vazio de emissor do percepto, e outros casos onde o personagem

¹⁵⁴ “O Limite é o retrato [ou a estátua] do Desejo, completo com todos os detalhes... Como toda cidade do começo dos tempos, o Limite é inabitado” (GAIMAN apud PACKARD, 2006, p. 310). É a fortaleza do Desejo.

pode assumir muitas vozes, o que indica a emergência de seu caráter multifacetado e a possibilidade de receber atributos em sua superfície.

As articulações presentes em *World's End* mostram a ocorrência da extensão dos atributos dos corpos, imagem e texto, descrição e narrativa, quadro e balão, personagem e balão, que vão até à superfície dos outros corpos e são incluídos em blocos de sensação na narrativa. Os quadrinhos de *Worlds' End* se remetem não apenas às narrações de suas próprias histórias, mas também a outras mitologias ou fábulas, seus inercutores. Seus mundos agregam muitos outros e com eles dialogam nos pontos expressivos, vetores ligados a muitos outros por linhas de universo.

A “gente narra” é o incorporal que aponta para a multiplicidade em *Worlds' End*. Para além das formas estáticas, os estilos se alternam, formando uma sequência inusitada marcada pela diferença, que rompe incessantemente com o fluxo principal.

Esse fluxo principal de *Worlds' End* mostra-se como o local de onde partem os personagens que se desdobram, seja no redirecionamento do homem para o campo, na retirada da máscara dos governantes, na transmutação em mil faces, na transposição para outras dimensões, na mudança transgênero, nas muitas faces da morte ou nas novas vidas possíveis para o sonho. São formas abertas e fissuras que se distanciam de qualquer tentativa de permanência. Para o já-formado, a tempestade de realidade com a força infinita dos perpétuos encarnada na profundidade dos perceptos vai garantir que todos os universos se mantenham embaralhados.

A tempestade de realidade, na verdade, indica o procedimento de combinações infinitas passíveis de ocorrer entre elementos impossíveis, sínteses disjuntivas com movimentos inorgânicos que, na verdade, podem ser efetuados a qualquer hora. Como se sempre estivéssemos na eminência do “fim dos mundos”. É um acontecimento que se efetua de forma mais duradoura, permitindo que sejam realizados saltos na direção das narrativas internas, seus componentes. Um mínimo de *Worlds' End* já seria suficiente para modificar um personagem ou toda a sua linha de universo. Além disso, os universos podem se contaminar entre si. Quantos sonhos de cidade existem nas cidades por onde passam os personagens? Quantos segredos escondem o mar quando a profundidade se torna aérea e a fabulação se torna soberana?

Se os exprimíveis “cidade sonha”, “governo mascara”, “elfo transmuta”, “Jim muda”, “morte vive” e “sonho morre” não forem mais suficientes no caldeirão de misturas

promovidas com a tempestade de realidade, *Worlds' End* permitirá todas as combinações. Talvez a força do Delírio sirva de inspiração para a criação de novos exprimíveis e a presença da Destruição asseverará a não permanência e a contraefetuação do acontecimento. É lógico que “Jim também transmuta” e “sonho também vive”, porém não por muito tempo.

A não permanência e a suspensão do tempo cronológico permeiam *Worlds' End*. Nem a sua existência e nem a dos personagens que lá habitam é garantida. Quando o personagem fala, contudo, parece que temos a emergência de um grande organismo que é efetuado enquanto narrado. Em sua proximidade com as forças do Destino, o psicológico do personagem pode explodir. Como um grande Leviathan que rompe com todos os segredos ou toda a geometria do sonho da cidade que arrebatava o homem em desespero. Nem a estrutura dos quadrinhos consegue salvar os personagens, principalmente quando as imbricações se tornam tão densas que só resta a vertigem e a impressão de que a fragmentação dominou a narrativa.

Tanto no excesso de cortes de *Cerements*, como na inércia de *Tale of two cities*, temos a força do Destino que marca os pontos de intensidade com a linha setentrional, que se acumulam nas vísceras expostas na primeira história e correm pelas linhas contínuas dos prédios na segunda. Também está nas paisagens desumanizadas dos perceptos nas outras narrativas nos vários tempos da cidade apresentada por Cluracan ou nas aberturas espaciais de Prez englobadas na visão plana da lembrança.

Essas lembranças, contudo, apontam para descrições que não são necessariamente pautadas no real, mas em fabulações. Talvez estejam tentando substituir a narrativa principal, que não pode ser considerada mais crível do que as outras.

O que temos de real é a confluência de personagens promovida pela tempestade de realidade, o que leva a um confronto de singularidades, com a instauração de toda a carne em uma mesma casa. O ato de narrar é o que contagia e expande o homem para outros mundos e para o fantástico, permitindo a aproximação entre o psicológico e o sobrenatural, que se coagulam nos diversos prismas lapidares em *Worlds' End*.

Esses prismas também são marcados pelos conflitos entre o descritivo ótico puro e o fluxo narrativo, que se confundem. O primeiro pode ganhar potência na ancoragem entre imagem e texto e o segundo perde sua força com a fragmentação. Podemos perceber a conformação vertical da descrição como chão principal na taverna e nas apresentações das narrativas internas. Podem se estender para além das introduções, como em *Tale of two cities*,

ou abrir espaço para o fluxo contínuo das narrativas, como em *Cluracan's tale*. Ambas se remetem e se enlaçam, mas se desdobram com a força das linhas de universo, como se a morte do Sonho fosse inevitável e como se o Destino permitisse que as narrativas prosseguissem ininterruptamente.

Os desdobramentos se acumulam para o desespero de certos personagens como Brant, que tem sobre si não só o peso de sua linha de universo, mas de todas as linhas que transpassam *Worlds' End*.

A tempestade de realidade permite aproximações dessas linhas, o que resulta em confluências inesperadas e se reflete nas visões dos personagens, que ora, ao narrar, vêem a si próprios atuando, como em um cristal, ora se esvaziam de qualquer intenção, completamente perdidos.

Para as superfícies desses personagens, podem ser direcionados os efeitos incorporais. Esses efeitos, quando transportados para a sensação estão, contudo, sujeitos a vibrações e variações que serão moldadas de acordo com as necessidades de expressão. Desde um olhar assustado que amplia a visão junto à extensão dos comprimentos dos quadros até as linhas de universo que se espalham quebradas nas sombras inorgânicas ou na iluminação intensa.

Na intensidade dos acontecimentos, as combinações formam conceitos sem uma materialidade permanente, o que permite jogar as cidades de Robert ou Cluracan nas profundezas do oceano de Jim, mantendo-as sobre o domínio do mar salgado ou sob o jugo da doçura da colorização digital.

Nas inscrições nas páginas dos quadrinhos, quantas vibrações seriam possíveis ao deixar as tintas borrarem através das páginas? Como conter os pontos de inflexão quando a vida pulsa incessantemente nestes matizes com um destino aberto a se desdobrar de forma contínua? Mesmo com a ênfase nas forças infinitas da Destruição em fases posteriores da cidade de Aurelia, a Morte indica um renascimento, que será garantido por um cristal de mil faces que se espalha e se insere em cada um dos cidadãos. Uma nova Aurelia surgirá das cinzas, enquanto a cidade de Robert se afunda em seus próprios sonhos, que transbordam como visões-afectos dos personagens em fluxos sempre renováveis, e se fundem a momentos de realidade e memórias.

A cristalização nos quadrinhos se dá também em blocos de sensação compostos por imagem e texto – o que pode envolver o balão –, especialmente nos momentos de

indiscernibilidade entre o percebido e o imaginado nas visões dos personagens. A força do delírio domina tais passagens com as cores do sonhar acordado.

Sonhos e narrativas em *Worlds' End* também trazem seu caráter de indiscernibilidade que se fecha em imagens-cristal. São marcadas por pontos mínimos de conexão entre níveis narrativos distintos ou longas passagens onde não se sabe se os personagens estão mais próximos do real ou da imaginação. Envolvem também longos sonhos com distorções em passagens fragmentadas e combinações de mundos jogados na taverna, mundos imaginados ou inimagináveis que cada um traz em si. Em outros momentos parece que existe uma certeza que nas fabulações expostas na descrição ótica pura ou no fluxo narrativo não há nenhuma garantia de veracidade, como na história de Cluracan.

Se cada sonho é um mundo, o fim dos mundos promove não a morte do sonho, mas uma profusão intensa de sonhos antes que Sandman morra de fato ou seja substituído. Sua presença física quase inexistente nesse arco da série não impede que o sonho e a narrativa sejam predominantes.

A única permanência possível na taverna é a do fluxo de seres. Os personagens perdidos que brilham e desaparecem no fim dos mundos são vibrações interdimensionais que atuam como componentes dinâmicos de uma narrativa multifacetada. Seus murmúrios compõem uma estranha melodia que se sobrepõe a outras com diferentes inflexões. Diante das forças do infinito que marcam a tempestade de realidade, suas faces são esvaziadas pelo espanto e pelo terror.

Esvaziados também estão os perceptos monocromáticos nas cores com profundidades infinitas, nos mares e céus navegados pelo *Sea Witch*, espaços iluminados com a luz estourada em Aurelia, nas sombras da cidade de Robert, entre os minutos dos relógios de Prez e nas chamas das entranhas queimadas em *Cerements*. Estes também são os espaços do balão, componente dos quadrinhos que também traz um espaço em branco.

Com os balões o texto é fragmentado. Nas narrativas imbricadas pode ser transposto para legendas e por fim se juntar novamente ao binômio personagem-balão.

Com a autonomia de movimento do sonho da cidade, o personagem se afasta de um binômio fechado. Torna-se mais um objeto na cena, esvaziado e perdido em situações e acontecimentos que não lhe pertencem. O que aconteceria se a cidade acordasse? No olhar apavorado de Robert, o “outrem” é o terror mais profundo, mas a cidade de Aurelia, com a

força transmorfa do cristal de mil faces de Cluracan, parece que já acordou e, com isto, temos o fim do reinado de terror de lorde Carnifex, quando seu “balão se desespera”.

Marcadas com arquiteturas específicas, as cidades de *Worlds' End* apresentam linhas de universo com ênfase nos cortes oblíquos e submersos em *Tale of two cities*; nas mudanças espaço-temporais em *Cluracan's tale*; na altura dos mastros, horizontalidade das águas e profundidade dos oceanos em *Hob's leviathan*; na política americana em *Golden Boy*; e na carne e ossos em *Cerements*.

Em *Tale of two cities*, a linha corre se quebrando na silhueta dos arranha-céus, mergulhando na densidade do medo e passando rapidamente sobre os personagens efêmeros. Mas, em *Cluracan's tale*, a metamorfose é a tônica junto a uma maior permanência ressaltada nos pontos de acumulação dos estilos arquitetônicos que marcam fases distintas da cidade até chegar ao ocaso com sua destruição. Um direcionamento múltiplo da arquitetura também envolve o oceano em *Hob's leviathan*: das quedas das alturas ao mergulho nas profundidades, pode-se acessar ao extremamente claro ou aos segredos mais obscuros, com um deslizamento pela superfície que a qualquer momento pode ser quebrado pelo monstro. Em *Golden boy*, a arquitetura americana é acompanhada pelo jogo de forças que se expande para além da política tradicional para incorporar os meios de comunicação e ícones culturais na disputa pelo poder. Em *Cerements*, a casa passa a incorporar os ossos e a carne como seus itens de sustentação, mas com a falha ética, a força infinita dos perpétuos cai em cima da cidade, trazendo à tona todos os descartes mal realizados, levando ao entupimento de seus fluxos e ao seu desmoronamento.

Sea Witch é uma casa com o pé direito muito alto e um porão que faz fronteira com as profundezas do oceano. Abriga marinheiros de procedências diversas como *Worlds' End* e também funciona como uma “casa aberta”, tanto para os tripulantes eternos, quanto para os transgêneros – porém não de forma aberta. Nos reflexos das águas, os segredos são os aspectos prementes do fundo do mar e da mente.

Na mente de Jim, as memórias se acumulam em circuitos desenhados e marcados pelo devir marítimo, cheio de ventos, velas e *dégradés* digitais utilizados ao longo de *Worlds' End*, mas que aqui ganharam destaque nos perceptos estampados nos céus. Os *dégradés* convivem com técnicas tradicionais como a hachura, que também funciona como percepto, porém de forma estriada e menos precisa, modos que prometem envolver com uma força inorgânica toda a tripulação. Os sentidos contínuos das hachuras parecem ganhar um aspecto ainda mais

estriado junto aos personagens que combinam a pele clara com comportamentos pouco iluminados e negros com uma claridade radiante.

A fumaça, por sua vez, parece prever o futuro, mas também fundir as passagens e as cores de forma sutil, e facilitar a emergência de uma abstração figurativa. Toda uma miríade de ocasiões atuais inscritas no livro oculto do Destino. Mesmo o mar salgado terá de ser cruzado com todos os seus segredos e monstros. Além de serem vividos, estes aspectos poderão ser incluídos em baladas, onde suas figuras serão intensificados em blocos de sensação.

Os acontecimentos incluídos nos afectos são contraefetuações que influenciarão nas relações cotidianas. As muitas narrativas de *Worlds' End* também trazem contraefetuações em seus blocos de sensação com implicações diretas em todas as linhas de universo relacionadas.

As linhas se interpenetram e trocam seus pontos, permitindo uma expansão das mentes para além de seus mundos específicos. Com a cristalização dessas mentes, emerge um turbilhão de um emaranhado de linhas setentrionais com forças infinitas desesperadas que também terminam em uma tempestade de realidade. Todas as interpretações acabam nela.

Enquanto a tempestade desaba, em *Worlds' End*, as histórias podem ser narradas. Os visitantes estão todos à vontade. Seus segredos mais proibidos agora não passam de simples banalidades. Fora do contexto dos mundos originais tudo perde o peso e os preconceitos são desativados.

Liberdade pode ser percebida também na capacidade dos personagens de se deslocar entre as dimensões, o que é praticado com mais frequência por Chiron, Cluracan e Prez. Apesar disso, seus inventários estão bem definidos. Chiron traz consigo a referência à mitologia greco-romana e ao fantástico. O segundo pertence ao reino das fadas e viaja através das dimensões a serviço de sua rainha. O terceiro viaja com objetivos messiânicos através dos mundos. Dos três, Prez é o único viajante que não se encontra preso em *Worlds' End*. Sua história é narrada por um de seus seguidores.

O caráter otimista de Prez também está presente no indiano eterno de *Hob's leviathan*. Ambos fazem com que as forças infinitas do Destino fluam sem o peso que parece adquirir quando se encara o Destino de frente, como se deu com mestra Veltiss.

O apoio à participação democrática de Prez tem um caráter utópico, assim como suas tentativas de sincronizar estritamente todos os organismos. As legendas que formam as horas

regulam o que é narrado em um contexto onde a ditadura do sorriso e o poder da juventude são ressaltados.

Com a luz incidindo de forma intensa e radiante sobre todo o seu mundo, Prez, diante dos pesadelos, faz diferente de *Little Nemo in the Slumberland*: vira de lado e volta a dormir com a consciência tranquila. Se depender de Prez, não haverá mais armas nem violência, apenas a mecânica do relógio. Porém, com sua morte, Prez se desprende de toda a sua materialidade sincrônica para vagar pelas dimensões.

Em *Cerements*, alguns métodos envolvem o desaparecimento total da materialidade dos restos mortais, ou melhor, sua dispersão e absorção pelo mundo. O que se deixa para trás em *Golden Boy* é o tempo cronológico. Em *Cerements* é o corpo. Restam apenas as memórias junto aqueles que ficam ou suas marcas pelo mundo. As façanhas políticas que eternizam o homem em *Golden Boy*, em *Cerements* não passam de respingos de sangue na pedra.

A falta de formalidade total resultou na destruição da cidade dos mortos, mas o desaparecimento da materialidade do corpo do “cliente” é permitido dentro de seus rituais específicos onde existe um respeito formal. A formalidade que envolve o cortejo fúnebre de Sandman traz um aspecto enevoado junto à tempestade de realidade.

Para o alto, sobem com os pássaros as entranhas que restam e as névoas dos sonhos que passam no cortejo. Para baixo, temos as quedas das longas escadarias circulares e todas as coisas que com o peso de litharge (monóxido de chumbo) caem e são absorvidos pela terra, marcados pelo caráter efêmero de todas as coisas.

Os acontecimentos perpétuos nos sobrevoam e insistem como um vento que seca e traga a todos com a força do devir. Intoxicam-nos e nos deixam presos entre o psíquico e a alucinação nas realidades conflituosas do fim dos mundos.

Mergulha-se no Destino, tirando o peso do mundo e deixando os lamentos apenas como abstrações cristalizadas entre o Delírio e o Desespero.

Na escuridão da noite, o sonho é o espaço da fabulação que ganha toda a claridade e a oportunidade para ampliar as possibilidades de emergência de imagens que poderão transbordar para o real, a serem introduzidas nos cristais. Não há como prever quais imagens conseguirão escapar, assim como não se pode presumir quais forças das linhas selvagens serão ativadas com elas, nem quais seriam as suas cores.

CONCLUSÃO

Para os moralistas, “gibi desvirtua”; mas para muitos professores, “história em quadrinhos educa”. Para o leitor, “quadrinhos alegre”; mas para os editores, “quadrinhos vende”. Os atributos lógicos “desvirtua”, “educa”, “alegra” e “vende” são fatos transitórios que se aplicam aos “quadrinhos”. Além destes efeitos próximos ao mundo dos quadrinhos, as sínteses disjuntivas estão abertas para a expansão das relações a outras linhas de universo. Os quadrinhos permitem muitas combinações, recebem diversas influências e servem como condutores de uma grande variedade de temas. Os “modos de ser” dos quadrinhos se efetuam, mas se desprendem sem permanência. Mudança contínua, mas com cortes e esvaziamentos.

Pensar conceitualmente os quadrinhos envolve uma articulação do pensamento sobre sua materialidade, com sobrevoos de acontecimentos, explosões rápidas nas efetuações, saltos entre componentes e desdobramentos do presente. O “quadro enquadra” quando a “página apresenta”, mas “balão fala” no momento em que “onomatopeia explode” e “simbologia figurativa movimenta”.

Os saltos são livres, não se restringem às qualificações referentes aos corpos e nem se limitam às séries possíveis. Assim, o “quadro movimenta” quando o “balão apresenta” e a “simbologia figurativa fala”, mas o “personagem explode” somente se a “onomatopeia bifurca” quando o “presente desdobra”.

Um universo obscuro que ronda os quadrinhos é perceptível na sua superfície, mas também na sua materialidade. O exercício de transbordamento de essências parece não ter fim no horizonte dos acontecimentos. Seus ecos são inseridos nos estilos que caracterizam os quadrinhos do fim do mundo. Em *Worlds' End*, os personagens-narrativa trazem redes instáveis que se embrenham no psicológico e no fantástico até eles se tornarem indiscerníveis.

Um limite de indiscernibilidade está presente também entre os personagens que se contaminam. Cluracan bêbado estará em Brant Tucker, assim como Klapoth traz a Morte em si. Na superfície, as relações vão além do possível, quando as portas de *Worlds' End* se abrem e os personagens podem fugir de seus mundos, seguindo para outros de seu interesse. Aqui, temos a possibilidade da emergência de universos obscuros cheios de impossíveis, prática que nos quadrinhos se popularizou e aparece contraefetuada no interior da taverna em *Worlds' End*. Nos quadrinhos, estas misturas inauditas estão presentes não só nas confluências de personagens provindos de editoras distintas, mas nos gêneros que se fundem, modos que se

mesclam e nas crises que abrem as portas para as forças insensíveis do universo. Então, o plano de imanência se estende até o limite, no impensável, contaminado por essas forças e os talentosos artistas dos quadrinhos capturam a novidade e lhe dão um corpo.

Sínteses disjuntivas a partir de pontos aleatórios são passíveis de ocorrer. Mesmo que provoque uma onda de destruição massiva que destrua todos os universos ou espalhe uma onda de desejo intensiva que contamine a todos, as forças derivadas destas operações também aproximam acontecimentos e universos em um instante paradoxal, que aqui pode emergir no contexto dinâmico do cristal modulado da fabulação. Tanto Cluracan como Prez se disseminam como germes no meio do povo com utopias revolucionárias. Suas sínteses ganham um direcionamento objetivo. Ao se abrirem ao infinito dos predicados pelos quais passam, também perderão seus centros, atingindo novas instâncias. Aí está a síntese criativa que permite a invenção de novos territórios e pensamentos, seja pela junção de pontos de vista ou termos heterogêneos, elementos não necessariamente compossíveis que podem ser aproximados.

A disjunção está na diferença do antes-depois do acontecimento, mas também nas alternâncias da presença do personagem ou fonte sonora, ou confusões visuais com muitos balões em cena. Outros aspectos heterogêneos em torno do balão com os quais poderão ser formadas sínteses disjuntas incluem o plano da página dos quadrinhos, o quadro, hiperquadro, o conteúdo que ele conduz, articulações entre imagem, texto, objetos da cena, gestual e expressão facial.

Aspectos heterogêneos entre a visão geral da página e a linearidade do fluxo narrativo também permitem a realização de sínteses disjuntivas, quando todos os elementos da página podem se articular e se inter-relacionar entre si. Com esta aproximação, temos outros direcionamentos possíveis para a leitura que se chocam com a linearidade, nos caminhos inusitados através de conduções em ziguezague, múltiplas colunas e a subversão dos limites do quadro. Percursos de leitura alternativos, que se aproveitam da mobilidade do balão utilizam suas possibilidades de movimento com alternância vertical, horizontal ou diagonal.

Toda a multiplicidade que emerge de tais sínteses está limitada na estrutura convencional dos quadrinhos. Porém, também deve supor o não estruturável das visões perdidas dos personagens em seus balões de pensamento ou legendas narrativas, quando a sensação traduz o acontecimento-narrativo através do paradoxo do tempo no quadro dos quadrinhos.

Seja em um instante mínimo ou nas sequências que se prolongam, o acontecimento narrativo também é moldado pelas linhas setentrionais. Elas quebram com o caráter orgânico da narrativa através de explosões e movimentos gráficos que traduzem as forças do universo, tão enfatizadas em *Sandman*. Com uma rapidez que também caracteriza o pensamento, as forças estão sempre subjacentes na materialidade dos quadrinhos.

Com ação de forças centrífugas, muito está de fora nos quadrinhos, o que permite a formação de séries relativas a outros mundos possíveis. As linhas se estendem para fora do quadro e suas curvaturas variáveis também indicam possibilidades de diferença com o que está ausente, mas também de distorção com o que está incluso.

A distorção de ponto mínimo de retícula de um quadro ao outro já é acontecimento. Muitos acontecimentos-narrativos podem ser percebidos nas diferenças entre as narrativas apresentadas em *Worlds' End*, instâncias paradoxais, sínteses disjuntivas que ganham expressão na taverna.

Junto a essas sínteses, temos também as preensões das memórias das narrativas-personagens e do ato de contar a história em concomitância. Uma narrativa reflete na outra e o espaço de concrecência de elementos em *Worlds' End* é o momento da dobra, onde o que ocorreu é atualizado através da fabulação, onde as memórias serão distorcidas.

A fabulação pode ser intensificada até ganhar uma coloração rubra, quando ocorre um transbordamento e se rompe com violência. Lorde Carnifex é destituído de seu cargo com um arrombamento radical - que confirma a profecia de Cluracan -, seu corpo jogado na rua, quando podemos adentrar na cor de seu sangue que forma uma poça.

A claridade em torno de lorde Carnifex engana até as cenas que precedem sua queda, quando há uma redução significativa da luminosidade, em um matiz que se revela muito mais sombrio, sua verdadeira face, atravessada pelas mãos moribundas que retornam dos mortos e o transfiguram. Este é o momento da ruína de seu reinado, onde a escuridão se acumula.

Das afetividades que não pertencem mais ao vivido, temos um devir-outro direcionado ao que é expressivo. Em meio às sínteses disjuntivas em *Worlds' End*, podemos pensar em um devir-Jim de Cluracan, ou o inverso, afecto que faz com que adentremos na estalagem com a intensificação alcançada pela aproximação de dois universos impossíveis que aqui seguem em evolução paralela.

O afecto que envolve a indiscernibilidade entre homem e animal, para além do centauro, está na história interna que envolve a carne e a maçã do indiano eterno que entra

como clandestino em *Sea Witch*. A carne viva inclui o prazer, mas está sujeita a uma rede de relações amorosas. Ao incluir nessa rede uma maçã não descarnada, os envolvidos morrem. O indiano come a maçã toma para si todos os sofrimentos e as cores da carne viva: ganha a vida eterna.

O mesmo não se pode dizer de *Worlds' End* e seus habitantes. É uma casa para a carne, porém sem uma permanência. A mudança da frequência e rodízio de hóspedes, contudo, é eterna. Após a tempestade, abre-se as portas da casa para novas ocupações.

Worlds' End é o espaço do impessoal, liberado dos limites dos indivíduos, para além do geral e do particular. Narra o abismo do presente, na beira do precipício, onde foram despejados personagens de eras e lugares distintos.

A potência criativa do corte e da multiplicidade intensiva são frisadas em *Worlds' End*. As cisões estão no aspecto efêmero das narrativas, mas também na temática que coteja o fim. A multiplicidade de estilos marca a taverna e as narrativas-personagens que se diferenciam. Aparentemente como zona de cegueira e de impossibilidade, em *Worlds' End* temos o recomeço que persiste e a superação do humano no acontecimento-narrativo. A entrada na taverna já aponta para esta situação, onde o viajante não tem mais controle e é obrigado a romper com o que deixou de funcionar para permitir a emergência de novas formas de vida ou novas sínteses disjuntivas, com um distanciamento do princípio individual e das formas fechadas em si. Aqui, os sentidos de uma narrativa podem ser objetos das outras, uma contaminação que se dá pela diferença entre elas.

A torção do espaço quadrinístico parece indicar uma autoimplosão que se dá pela inclusão destas mesmas multiplicidades e também dos esvaziamentos em um movimento circular violento localizado nas recorrentes tempestades de realidade que os cercam. Nestas anomalias, os ecos dos acontecimentos se chocam através dos mundos, o que mostra a fragilidade da realidade perante as forças do infinito.

Através de *Sandman*, existe a possibilidade de tornar sensíveis as forças insensíveis e elementares dos perpétuos, que nos afetam e nos fazem devir. O Sonho com a dobra da memória e do real, que as pressiona através de uma fabulação contínua; a Morte e a Destruição com a expectativa de vida, que nos deixa mais leves; o Desejo com suas promessas de tornar a carne mais viva com a atração entre os corpos; o Delírio com suas deformações prismáticas, que germinam a imaginação daqueles abertos ao infinito; o Destino cheio de perspectivas contra o achatamento do devir; e o Desespero que vai além do limite do

orgânico com um calor que contrai os ânimos.

O organismo aprisiona e limita a vida, e não consegue suportar essas forças elementares. A arte dos quadrinhos libera desses limites através das vibrações da sensação, que permitem o reencontro com as forças que agem sobre o corpo. Esse corpo é intenso, corpo sem órgãos, a própria vida em estado puro, não orgânico, a figura da caricatura que recebe a ação de forças insensíveis que provocam esvaziamentos. A imperfeição é um sinal de vida nesse corpo. Promovendo intensidades a partir de um grau zero em direção ao devir, a vida não orgânica escapa dos estratos e traça uma linha abstrata.

Tal intensidade e vitalidade são alcançadas através dos quadrinhos do fim do mundo, quando existe uma obscuridade latente que tenta saltar para fora. Os quadrinhos são híbridos entre arte visual e literatura renegados a um caráter marginal por muito tempo, como o fenômeno gótico. As feridas dos quadrinhos nunca foram totalmente curadas, mas os quadrinistas souberam canalizar, adaptar e camuflar os estilos por vias alternativas.

A sensação está sempre em transformação e é regulada pelo ajuste do homem ao mundo exterior. Encontra sua expressão formal nos estilos. Condenados na sociedade, os quadrinhos assumem gêneros e posturas polêmicas que, tal como se deu com o gótico, parecem querer “assustar o inimigo” com uma linha quebrada que não encanta.

Marcada pela variedade, a linha quebrada setentrional não traça uma forma, mas realiza uma série de procedimentos ultravelozes, um frenesi de movimento que torna a geometria vitalizada. Nos quadrinhos, ela mantém os quadros afastados mesmo quando há uma continuidade; juntam e interseccionam partes aproximadas por síntese disjuntiva, que não estariam juntas de outro modo ou em outro lugar; e projetam sombras e iluminações impossíveis. Esses procedimentos têm em vista uma ênfase em problemas e acidentes. A linha de universo e seus componentes têm como compromisso a sensação intensa e a expressão.

A força excessiva assumida pela linha, uma intensidade que muda absurdamente, que parece ter independência, nos abate e nos leva a ceder sem resistência, mas depois faz com que nossa sensibilidade assuma uma atitude fora do comum. Como no rabisco, quando o lápis viaja descontroladamente sobre o papel e parece ganhar autonomia. Ao invés de arcos perfeitos e orgânicos, temos cisões irregulares da linha. Não é o pulso que por si só cria a linha naturalmente - os movimentos naturais são bloqueados -, mas nosso desejo por expressão que exige o movimento do pulso, um impulso que é aumentado a cada obstrução. Não há moderação orgânica. A repetição aumenta a potência do infinito.

O expressionismo está na divergência entre o impulso vital e a representação orgânica. Marca o regime estriado da ética e da luz nos quadrinhos, visível em diversos trechos de *Worlds' End*, mas o caminho dos personagens até a chegada na taverna é liso, pois eles escorregam desalojados, como espíritos inconscientes perdidos, com linhas setentrionais que ziguezagueiam entre eles.

O traço quebrado da linha de universo passa pelos componentes das histórias em quadrinhos que se somam excessivamente e marca um caráter inorgânico na junção violenta (arrombamento) de níveis antes normalmente apresentados separadamente na literatura e pintura. O texto invade a imagem e a imagem avança no espaço do texto, disputando a atenção e a presença na página. Na síntese disjuntiva entre texto e desenho, temos o acontecimento quadrinístico, onde existe texto, mas não é literatura; e o desenho é inserido, porém não se trata de uma simples ilustração. Os pontos de ancoragem entre imagem e texto muitas vezes ainda persistem nos quadrinhos do fim do mundo, mas podem ser transformados em pontos de desconexão. Assumem intensidades que lançam as relações para fora do jogo das semelhanças.

Além da síntese disjuntiva entre imagem e texto, podemos ter a quebra do modelo tradicional personagem-balão com a exclusão de uma das partes do binômio, de onde pode emergir o balão com toda sua expressividade. Os personagens que normalmente acompanham os balões são marcados por afectos, suas visões, em uma face percepto que desdobra o espaço em novas aberturas e criações.

A criatividade dos autores dos quadrinhos não tem limites. Uma sequência pode se tornar ameaçadora com a exploração de ambiguidades e paradoxos tanto nos ritmos lentos como nos passos mais largos da narrativa. Nas situações limite apresentadas em *Worlds' End*, não é possível narrar mais nada, como se a morte exposta no conteúdo se deslocasse para outro plano e se embrenhasse na própria estrutura narrativa, esgotando-a.

Com este esvaziamento, temos uma abertura para lençóis do passado que se cristalizam junto à percepção, mas o cristal também pode ser quebrado, com fragmentos que se dispersam em todas as direções, comprometendo o fluxo.

A Morte em *Worlds' End* tende a ser substituída pela descrição dos circuitos pessoais dos personagens. No âmbito da descrição, os personagens perdidos talvez fiquem mudos ou se fundam à própria paisagem, situações puramente óticas, espaço qualquer desconectado ou esvaziado, com a impossibilidade de movimento orgânico.

Depois de se perderem em suas descrições, os personagens continuam presos neste não-lugar cheio de reflexos narrativos que os sobrevoam. Cristalizados na simultaneidade dos tempos, eles foram tragados pela tempestade de realidade que abriu as portas para uma região cheia de incertezas.

Nessa região de *Worlds' End*, a morte do sonho parece dar um salto mais longo em direção ao infinito com os perpétuos se contaminando. Se cada sonho é um universo, *Worlds' End* possibilita não a falência do sonho, mas sua exploração intensa antes que Sandman desapareça de fato. A encarnação de acontecimentos através de fabulações parece postergar este fim através de blocos de cidade, sociedade, política, monarquia e gênero, uma multiplicidade de sensações que é impingida sobre o leitor. Nos quadrinhos, o devir quadro do leitor é um afecto preponderante. O leitor passa de quadro a quando avidamente, sem perceber que ele é que está cada vez mais inserido e enquadrado.

Blocos de sensação são apresentados no limiar de cada uma das narrativas internas de *Worlds' End*, mundos dominados por afectos nos quais o presente da fabulação se torna outro, “devir morte da sociedade” em *Cerements*; nos outros onde a morte persiste de forma subjacente, “devir burocracia da cidade” em *Tales of two cities*, “devir sonho da política” em *Golden boy* e “devir marítimo do gênero” em *Hob's leviathan*; ou por fim no devir monarquia de Cluracan em *Cluracan's tale*, onde a própria transmutação é enfatizada - no caso, do elfo – o que aproxima ainda mais sensação e acontecimento.

Devemos considerar inicialmente a expressão dos quadrinhos¹⁵⁵, no que tange a utilização do balão como uma decorrência de manifestações gráficas resultantes de processos históricos marcados por descontinuidades e permanências, com uma negação ou subversão de certas práticas em concomitância à afirmação de outras. As legendas dos trabalhos humorísticos do século XIX que traziam diálogos entre aspas, por exemplo, também aparecem nos quadrinhos do século XX, porém os acontecimentos/efeitos incorporais de cada uma delas indicam articulações possíveis distintas a partir de quase-causas de conteúdos textual e imagético específicos, tendo o riso como mola propulsora comum. O resultado de tais influências e acúmulos históricos nos quadrinhos indica uma dificuldade de sistematização em torno de um ponto único, mostrando o deslocamento do centro na intenção que se afirma em cada ponto distinto (localidade, gênero ou época).

¹⁵⁵ A expressão aqui indica as diversas expressões que o exprimível pode assumir, mas também as diversas formas de apresentação gráfica e blocos de sensação com suas intensificações.

Nessas manifestações gráficas, existem pontos de intensidade, traduzidos como vetores, por onde passam linhas de universo, esqueletos que perpassam diversas obras. Permite a formação de séries com elementos que intercedem entre si. Seus pontos podem incluir o pós-quadro que, além de momento de desconexão, também forma o trajeto de uma das rotas de fuga possíveis.

Se dispormos os pontos mais excessivos dos quadrinhos através de linhas de universo, de forma que eles intercedam uns com os outros, teremos uma prática quadrinística com muito mais variedade e vivacidade em obras que ganham em expressividade e criatividade.

Em *Cluracan's tale*, por exemplo, a retirada do narrador para as masmorras parece marcar sua extração mais radical da cena e de todas as linhas de universos que poderíamos criar em torno dele para compor *Faerie*, a partir de séries que envolvem seus pontos de intensidade e intercessores. Só resta a ele permitir que o acontecimento de transformação das linhas em linhas de fuga seja efetuado. Desaparece e temos uma intensificação de sua presença que se torna imanente aos súditos do reino.

No exemplo do balão que muda de função em *Gato Félix*, a linha de universo que passará por ele abarcará outras distorções, paradoxos e figuras heterogêneas dos quadrinhos, como o quadro que quebra de *Sneeze* e o salto para o infinito de John Difool em *Incal*.

Uma história em quadrinhos com seus corpos e suas misturas tem como componentes elementos que permitem abstrações em relação a seus princípios, tornando-os abertos para combinações em novos conceitos. Os componentes dos exemplos do parágrafo anterior, por onde passa a linha de universo que criamos para o balão de *Gato Félix*, mostram essa possibilidade de abstração com a ação das forças insensíveis.

Os exprimíveis assumem a força infinita do destino, uma quase-causalidade expressiva com ecos, retomadas e ressonâncias que determinam a forma do perpétuo agir, ao permitir que as combinações mais inusitadas possam ser realizadas no ato de falar, sem se apegar ao já-formado. Os exprimíveis podem soar como procedimentos caóticos sob a ótica da permanência. São resultantes de um julgamento que parte do pensamento, capaz de trabalhar em cima de fatos - corpos conhecidos pelos sentidos; e exercícios de liberdade que consideram os acontecimentos e o devir na superfície da materialidade das coisas do mundo real e do pensamento.

Nos espaços entre os quadros, podemos pensar no que se costuma chamar de *closure*,

uma construção pessoal do leitor¹⁵⁶, mas também como locais que se abrem para a intensificação e distorção de palavras e imagens provenientes dos quadros vizinhos ou passagem onde se perde nos esvaziamentos que ocorrem nos perceptos com aprofundamento infinito. Se também considerarmos os espaços entre os quadros como espaços de esvaziamento, temos uma indecidibilidade entre espaço em que é realizado o afecto entre percepção e ação; e espaço de se perder na profundidade do infinito.

No segundo caso, nos perceptos marcados pelo esvaziamento na profundidade da página, podemos pensar em uma neutralidade e uma diferença que podem refletir acontecimentos, uma neutralidade das efetuações e as diferenças que se dão com o entorno, levando a uma multiplicidade intensiva.

O acontecimento está sempre pronto a ser convocado. Pode ser percebido nos momentos de esvaziamento e nas passagens mais afiadas, tensas e inatingíveis, quando a ambiguidade do devir se torna mais aparente. Para concebê-lo nos quadrinhos, já que ele não é estritamente dimensionável, temos de nos distanciar da sequencialidade e das separações espaciais, para considerarmos vibração e interpenetração em um fluxo dinâmico, nas quebras e desvios dos quadrinhos. Pode ser efetuado em um instante mínimo e contraefetuado de volta ao entretempo, ou ter sua contraefetuação incluída pelo autor em blocos de sensação no espaço-quadro.

A composição do estilo ou da expressão quadrinística ocorre quando as transformações se deslocam para a ordem da sensação e os elementos dos quadrinhos participam como afectos ou perceptos, indo além da materialidade dos quadrinhos, como pontos de intensidade.

Como percepto, perde-se o controle quando se afoga na profundidade infinita das paisagens esvaziadas a base de pontos Bem-Day - o acontecimento lá estará incorporado na diferença entre esses pontos. Para o leitor, este espaço poderá adquirir uma duração imensa para a imersão em um tempo imerso de uma multiplicidade que ecoa nas luminosidades vagas dos rostos esvaziados. Poderão ser desenhados novos traços nestas faces, que serão então novas expressões ou caricaturas.

O balão como espaço esvaziado se aproxima dos rostos-perceptos. Pode incorporar expressões da fala originárias de épocas distintas, uma simultaneidade presente nos

¹⁵⁶ *Closure* pode ser considerado também como um espaço de abertura para a imagem mental - plano de imanência - ou para circuitos do pensamento profundos ativados junto aos espaços de esvaziamento dos quadrinhos.

quadrinhos atuais. Um quadro, da mesma forma, pode adquirir o formato que antes caracterizou os filacterios, onde temos o exprimível “quadro filacteria”, exprimível caracterizado pela adjetivação “filacteria” (Figura 463) no quadro. Com o afastamento das partes dos exprimíveis do contexto original, temos digressões temporais.



Figura 463- *Sandman* #53, p. 14. Quadro filacteria, Neil Gaiman, 1993.

A relação entre suporte da fala e outras ilustrações também mostra uma conexão íntima, com grande variedade de expressões derivadas, podendo se desdobrar tanto na crítica política, como na interpretação religiosa ou nas determinações sociais, o que se percebe nas manifestações gráficas anteriores ao balão: “filactério reza”, “rótulo indica” e “balão fala”, e suas derivações para *Worlds’ End*: “Cluracan amaldiçoa” enquanto “Petrefax aprende” que o “Sonho morre”.

Sobre a sistematização dos elementos, talvez o rótulo (*label*) com direção para o topo seja aquele em que um modelo foi seguido com maior rigor, ecoando nas práticas epistemológicas da era clássica. Por outro lado, nos filactérios, com sua grande variedade de tipos de voluta, e no balão moderno, com certa multiplicidade formal, não é possível considerar um fechamento em torno de um modelo gráfico único. Seus atributos articulados como verbo também formam exprimíveis que se distanciam de modelos fechados.

O momento descritivo ótico puro¹⁵⁷ se opõe ao sentido horizontal da narrativa¹⁵⁸ e privilegia a articulação das quase-causas presentes em simultaneidade. Facilita a efetuação e a contraefetuação do acontecimento.

A “linguagem dos muros” derivada dos rótulos também salienta um movimento descritivo vertical e a simultaneidade de quase-causas. Reflete e critica a prática da

¹⁵⁷ O descritivo ótico puro se diferencia do caráter descritivo do rótulo, que privilegia a identidade do personagem.

¹⁵⁸ Conflito que é ressaltado e ampliado com a prática do imbricamento narrativo.

propaganda em corpos que se prestam a misturas, mas tem uma independência muito maior do que ocorria com o rótulo¹⁵⁹. Englobam realmente um grande corpo-causa de anúncios que se presta às articulações relacionadas à crítica.

Este viés crítico é um aspecto determinante do cômico nos quadrinhos, que já se faz sentir em suas primeiras manifestações e nas outras práticas que os precederam. Na apresentação do balão, temos um emparelhamento de personagem e pantomima que redundam em uma expressão cômica. No caso de *Yellow Kid*, esta expressão é conjugada a partir de tipos distintos de suporte da fala, como o balão e a camisa amarela, junto a elementos internos, o que leva à emergência de efeitos incorporais na superfície dos corpos e de momentos de intensidade em blocos de sensação. Por exemplo, o afecto “devir-balão do papagaio”.

Posteriormente, notou-se que efeitos e afectos emergem ou podem ser incluídos não apenas a partir das expressões do cômico com o balão, mas este suporte da fala passou a participar e receber singularidades múltiplas, o que permitiu a encarnação de acontecimentos envolvendo os outros corpos-causa ali presentes, como os exprimíveis “Sonho embalona” ou “balão de Cluracan endoida”; e o afecto “devir-negro do balão de Sandman”. Em casos mais extremos, o balão cheio de personalidade de Saul Steimberg se destaca.

Assim, temos não apenas um balão que traz a fala do personagem, mas um balão que fala e também se intensifica através de sua forma. A singularidade do balão aponta para uma mudança de seu padrão estrito, o que permite o questionamento do enunciado interno, quando uma dupla evanescência do devir marca o balão. Por exemplo, quando o balão instável de Cluracan bêbado traz um conteúdo que fala sobre a estabilidade. Com a valorização da expressividade, o balão ganha presença e pode auxiliar na caracterização do personagem.

Se essa expressão própria o leva para longe do personagem e de sua função, o balão pode ser pensado para além de seu conceito original, como espaço esvaziado a ser preenchido ou como ponto de intensidade, com um aspecto próprio que contamina e caracteriza a narrativa, como ocorre no balão de Sandman.

Com a articulação deceptiva e vertiginosa das narrativas bifurcadas em *Worlds' End* com temas diversos e a ideia da morte – como ponto de quebra e mudança - presente ou como mera lembrança em todo o arco da série, temos uma variação dos componentes dos quadrinhos. Aparentemente, exige-se que as manifestações visuais devem acompanhar as

¹⁵⁹ Os rótulos antes estavam presos aos personagens.

mudanças narrativas e a própria ideia de mudança, o que pode ser percebido em balões, legendas, quadros e cores.

Por outro lado, sem adentrar nos níveis distintos das narrativas internas, pode-se perceber uma tentativa de padronização da linguagem dos quadrinhos e dos personagens. Tradicionalmente, está relacionada ao foco no humor e na intensificação do riso, principalmente nas piadas rápidas (*gags*). Esta padronização dos quadros e elementos diversos dos quadrinhos no final do século XIX¹⁶⁰ mostra que os quadrinhos, tanto o jornal como o gibi, são práticas por excelência de repetição e mecanização, fenômeno resultante do aprimoramento das técnicas de impressão e colorização, e da produção em massa. Contudo, esta mecanização do conteúdo interno e dos formatos externos, não impede que uma multiplicidade subjacente seja delineada nas práticas locais específicas que apontam para fora dos modelos previsíveis ou em toda a prática do grotesco e da distorção, que caracterizam os quadrinhos por um viés crítico e ao mesmo tempo com um objetivo central humorístico.

Em termos históricos, a padronização, contudo, também foi ameaçada pela transformação dos aspectos básicos dos quadrinhos, para serem privilegiados certos componentes e recursos. Por exemplo, temos mudanças de uma ênfase nos espaços neutros nos cantos do desenho dos primeiros *Hogan's Alley* para os trabalhos posteriores de Richard Outcault cheios de figuras em cena e depois o esvaziamento total dos fundos das cenas das primeiras tiras que os sucederam.

Podemos pensar também em um esvaziamento narrativo com proeminência da sensação nas abstrações gráficas incorporadas em certos quadrinhos das primeiras décadas do século XX, como *Krazy Kat*, *Polly and her pals* e *Little Nemo in the slumberland* e no “esvaziamento proposital aproveitado”, que aproxima os quadrinhos à materialidade da página, para alocação do balão e das legendas.

Além disso, temos o esvaziamento de um sentido determinado de antemão, na segunda língua por cima da linguagem dos quadrinhos, em específico no que tange a simbologia figurativa que pode se tornar incompreensível, restando-lhe um aspecto visual para agregar valor à sensação, como ocorre nos mangás; ou então naqueles casos onde os quadrinhos adquirem um caráter quase místico com uma imagem que assume a exclusividade na

¹⁶⁰ O próprio formato básico do balão nunca tinha sido tão recorrente nas artes cômicas e nas ditas artes sequenciais do passado.

sensação, como ocorre em certos trabalhos de Jim Woodring – quando temos um distanciamento do excesso de convenções e do compromisso estrito com a compreensão.

Uma segunda linguagem ocorre também no emprego do itálico e do negrito – diferenças em relação ao estilo “normal” - em certas palavras dos diálogos dispostos nos balões, com tentativas de trazer a inflexão do discurso ao balão. São pontos de inflexão abertos para as tangências e variações de frequências portadoras que poderão ser moduladas com outras frequências e se diferenciar com prolongamentos ou paradas.

O humor também figura como segunda linguagem, mesmo naqueles casos onde os quadrinhos - em inglês, *comic-strips* ou *comic-books* - não tratam diretamente de um gênero humorístico, o que auxilia na sua popularização. Temos, assim, um efeito humorístico subjacente que comumente estará ali presente, uma maneira de ser que molda tudo o que há nos quadrinhos, porém sem uma permanência, pois ele próprio é transitório junto a outros gêneros que se alternam, se sobrepõe e se embaralham nos quadrinhos. Mesmo em *Worlds' End*, onde o cômico não é o gênero principal, temos passagens permeadas pela comicidade, como no encontro com personagens zombeteiros e com Cluracan bêbado. Como exprimível, temos “quadrinhos ri”, o que é redundante em língua inglesa: “*comics laugh*”.

A articulação entre cômico/grotesco e crítica também está presente em *Worlds' End*. Além de trazer a afirmação da multiplicidade e simultaneidade de muitas vozes, pontos de vista e gêneros, existem também nas narrativas internas a crítica que inclui, por exemplo, o direito de assumir a própria sexualidade e um questionamento à sistematização do mundo moderno.

Essas críticas ganham potência nas narrativas internas ao introduzirem acontecimentos através de blocos de sensação. O efeito “narrativa esvazia” é introduzido com o percepto da paisagem no sonho da cidade. “Sea Wirch navega”, por sua vez, é apresentado no campo de composição junto ao afecto devir Jim do Leviathan.

Cada uma destas narrativas internas é uma articulação que levará a uma expressão específica relacionada a seu personagem-narrador, tendo sua narrativa como uma forma de condensar suas reações (emoções, discursos e pensamentos), inventários característicos e intercessores.

Da série de intercessores que orbita *Worlds' End*, temos a mitologia greco-romana e o fantástico que intercedem em Chiron, o reino das fadas e dimensões diversas do multiverso em Cluracan, e os mundos alternativos em Prez.

Os elementos dos quadrinhos, neste caso, participam também das séries e dos blocos de sensação que caracterizam estes personagens com a possibilidade de emergência de exprimíveis resultantes das quase-causas dos corpos envolvidos.

Com a efetuação dos acontecimentos a que se referem estes exprimíveis, temos a força de Aion que quebra com o caráter sistemático de apresentação e organização dos quadrinhos, na medida em que se abre um leque para toda uma diferença que passa a ser o centro em deslocamento contínuo

O instante paradoxal com a simultaneidade da cisão entre passado que se conserva e o presente que passa pode ser pensado de forma limitada no quadro dos quadrinhos, se o considerarmos como recorte incompleto de um processo dinâmico. Cada uma destas singularidades é um elemento do acontecimento, que na imagem-cristal aparece com dois jorros ou direcionamentos.

Em *Worlds' End*, por exemplo, personagens têm por obrigação contar histórias, mas este empenho traz efeitos exprimíveis curiosos, como a “narrativa engole” quando o “personagem fala”. Para além de uma sequência onde o personagem fala e depois é engolido, aqui existe a possibilidade de articulação de dimensões distintas na indiscernibilidade entre ser engolido (imagem ótica pura) e contar uma história (imagem-lembrança).

Podemos pensar em uma disputa entre a dupla descrição do instante paradoxal de diferenciação/acúmulo e o mote contínuo da narrativa sequencial. No primeiro caso, a efetuação do acontecimento ganha relevância na diferença entre passado e futuro, que é cristalizada por um instante neste momento. Os elementos dos quadrinhos participam tanto destes flashes descritivos, como dos fluxos narrativos.

Esses elementos estão presentes nos quadros e nas páginas de forma embaralhada. Na simultaneidade do instante, suas quase-causas servem como atributos em exprimíveis e acontecimentos. Com a regionalização da superfície dos corpos para receber tais efeitos, temos as marcas do devir, sempre inacabado e em vias de se fazer. No caso dos suportes da fala, o balão com o discurso do personagem (texto incorporado) em seu interior permite a emergência do exprimível “o balão fala”, mostrando uma mistura de essências que caracteriza o balão dos quadrinhos, com sua extensão até o limite do discurso por ele mesmo veiculado. Se “o balão fala”, temos um estado de indiscernibilidade entre sujeito e objeto.

O balão traz os aspectos psicológicos do personagem. É receptáculo de sua produção imaginária, um conteúdo imagético que pode ser integrado de forma disjunta com outras

imagens. A singularidade do balão participa na composição de um inventário próprio com as características do personagem, mas o balão também pode ser associado a mais de uma fonte, com muitos rabos realizando as ligações. Com outros corpos presentes no seu entorno, os balões podem ter seu reflexo potencializado ou distorcido.

As onomatopeias, também utilizadas no interior dos balões, quando incluídas nos quadros, podem dominá-los ocupando espaços amplos no afecto do devir ruído dos quadrinhos. Mais do que no balão, nas onomatopeias, imagem e texto estão tão imbricados que podemos tratá-los como corpos únicos. Seu efeito cômico se dá pela aproximação ao som característico de ações humanas através de uma manifestação gráfica intensa, que se apresenta com linhas quebradas para se fundir ao ato.

Como prática que ganhou força a partir dos gibis americanos, as onomatopeias tem seus radicais baseados na língua inglesa. Em geral são utilizadas nas traduções sem uma adaptação para as novas versões. Trata-se de uma universalização do inglês e um descarte de aspectos relevantes de outras línguas. Em *Worlds' End* #55, ocorre uma onomatopeia que domina o fundo do quadro (Figura 464), uma relação de proximidade com a palavra “bomba”, para a qual teríamos no português a onomatopeia “bum”. As onomatopeias servem para mostrar as peculiaridades de um estilo original através de uma comunicação direta espontânea, mas também uma conformação em termos de costumes. Com uma prática constante, as onomatopeias passaram a caracterizar os quadrinhos e servir como referências para eles em outras mídias. As simbologias figurativas também se tornaram recorrentes nos quadrinhos, inclusive se mesclando às onomatopeias desde o começo.



Figura 464- *Sandman* #55, p.1. Explosão, Neil Gaiman, 1993.

Apesar de podermos pensar na determinação histórica de certas técnicas e práticas culturais dos quadrinhos, as figuras utilizadas ao longo das bordas dos suportes do texto não são estáticas e nem tem um caráter geral. Sua utilização pode determinar muito do que é

apresentado nos quadrinhos modernos: espaços que podem estar preenchidos em parte, como os balões cheios de uma brancura luminosa que ganha novas expressões através de pictografias acopladas.

Nos espaços entre os quadros, temos o ótico-puro pelo esvaziamento, mas também a intensificação dos efeitos localizados na superfície. Lá, podem ser articuladas com maior liberdade as conexões com lençóis de memória que envolvem a rede instável de componentes das artes sequenciais. Um reconhecimento atento permitirá a articulação da percepção com fatos transitórios dos instantes e ao mesmo tempo com imagens-lembrança. Ao perceber um balão com o formato de filactério ou rótulo, por exemplo, são ativadas referências a épocas remotas e considerados o contexto e as funções atuais. Pode levar a uma obstrução do fluxo sensorio-motor em prol de um movimento em torno do instante que considera ambas as direções e à criação de uma linha de universo com pontos de intensidade provenientes de regiões múltiplas.

Em termos de função do balão, podemos pensar também sobre aquelas ocorrências onde são cotejadas antigas práticas relacionadas a outros suportes do discurso, como a função de autoapresentação dos filactérios e dos rótulos. Nos balões utilizados em *Sandman* esta autoapresentação também pode ser sentida. Traz características peculiares que salientam as individualidades dos personagens, como no caso do balão com fundo preto e letras brancas do próprio Sandman (Figura 465). Como se ganhasse um alto contraste com as trevas dominando o fundo do texto reluzente, o sonho vem com o esvaziamento no escuro da noite.



Figura 465- *Sandman* #52, p.20. Balão com o fundo negro de Sandman, 1993.

A falta de conexão entre certos diálogos, principalmente naqueles que caracterizaram os antigos suportes da fala, também mostra um momento propício para o desprendimento de uma tendência motora, do acompanhamento motor bem regulado e de uma leitura contínua.

Ao cessar o prolongamento sensório-motor, suspendendo o aspecto sequencial dos quadrinhos, outros movimentos inorgânicos passam a ser salientados, como se fosse rabiscada uma linha sobre a página que quebra limites individuais e ordens pré-estabelecidas com violência. Um elemento então pode se articular com diferentes planos.

O reconhecimento automático, por outro lado, passou a ser frisado na sequencialidade a partir das primeiras tiras no final do século XIX e início do século XX, inclusive com a inserção de números que confirmavam a ordem de leitura e com o emparelhamento de pantomimas e diálogos, como no caso dos personagens-marionetes de *Alphonse and Gaston* de Fredrick Oppper (Figura 466).



Figura 466- *Alphonse and Gaston*, Oppper (1902), *Comic Art Magazine* #8, p. 110.

Contudo, nestas primeiras tiras, temos também o emprego do cômico na quebra do automatismo com os desvios das ações que o personagem não consegue acompanhar. Essas quebras se deram a partir das travessuras e traquinagens que caracterizaram os primeiros quadrinhos, principalmente em *Sobrinhos do capitão* de Rudolph Dirks. Os formatos dos trabalhos de Dirks e Oppper serviram de referência para se trabalhar posteriormente o humor nos quadrinhos.

Junto à prática humorística, temos um texto que acompanha figuras, cenários e personagens em posicionamentos diversos. Traziam intenções socio-políticas impingidas sobre o leitor. Suportes específicos com significados especiais, significantes significados, incluíram “filactério santifica”, “personagem rotula”, “papagaio fala”, “texto amarela na blusa” e “balão discursa”.

Destes significantes significados, o “balão fala” e “quadrinhos consome” mostram a linguagem e o consumo como aspectos determinantes nos quadrinhos, com o consumo subentendendo e abrangendo a vida e o trabalho. Trata-se de uma vida onde o consumo

parece dar o foco principal e o trabalho um *a priori* necessário para que se possa consumir. Fatos que podem ser atribuídos à “linguagem”, como “dialeto”, “retira foco” e “sobrepõe” junto a uma fragmentação do sujeito caracterizado pelo excesso de vozes e falas - representada no acúmulo de propagandas ou de balões - mostram tentativas de dobrar estes aspectos determinantes.

Nos quadrinhos, além da fragmentação do sujeito a partir de múltiplas determinações também temos as tentativas de fechamento do sujeito com uma identidade bem recortada em quadros precisos. Esses recortes aparecem em encadeamentos sequenciais de quadros em um fluxo narrativo cortado por momentos em branco. Nestes cortes, podem ser realizadas rotas de fuga quando os perceptos assumem uma profundidade infinita que se adentra no papel do gibi. Sobre as linhas que circundam os quadros, temos as superfícies incorporais, locais onde a interrupção ganha potência a partir de efeitos que lá circulam, com a combinação das quase-causas dos quadros e de seus corpos internos. Não há permanência. Exprimíveis podem desviar o foco da sequência narrativa, quando o cérebro poderá se encarregar de trabalhar e completar o espaço entre a percepção e a ação com a inserção de acessos a circuitos de memória amplos ou de cristalizar esta imagem-lembrança com a percepção. O mesmo pode ocorrer nos espaços que circundam o balão, de esvaziamento interno e externo.

Quanto ao balão, se por um lado a sua aplicação marca um hábito, da ação que segue sequencialmente, por outro, ajuda o personagem a se engolfar em torno de suas próprias histórias, quando esse acumula o papel de narrador e narrado - como ocorre em *Worlds' End*.

As narrativas internas são aperitivos contingenciais que ameaçam roubar o lugar da narrativa principal. Na taverna, temos um conjunto heterogêneo, um grande cérebro que traz uma potência de matilha, quando os personagens não mais se distinguem, para expandir e propagar o fim do mundo em meio à disputa entre o psicológico e o fantástico.

Em meio a este conflito, a inclusão das narrativas imbricadas potencializa o acontecimento narrativo, na medida em que são ampliadas as possibilidades de curto-circuito e desconexão do sensorio motor com os cortes constantes e a reintrodução de novas narrativas que ampliam as possibilidades de relações e redes de relações entre os corpos.

Nestas histórias contadas, com a multiplicação interna de subnarrativas, principalmente em *Cerements*, temos uma tentativa de firmar identidades isoladas com legendas ou balões próprios e visões distintas, mas, mesmo assim, o personagem se perde e o leitor se perde com ele, sem saber a quem se refere o trecho.

Os balões em *Worlds' End* concorrem com as conduções dos quadros e legendas, transgredindo seus direcionamentos. Caminhos diversos podem colaborar para o leitor perder seu caminho no fluxo narrativo.

Além disso, o personagem pode trapacear consigo mesmo, como ocorre na fabulação de Cluracan em *Worlds' End*. Sua narrativa tem seu valor de verdade colocado em xeque, a partir da incerteza que pauta sua argumentação, que se propaga como germe nas histórias.

Existem também os desvios do conteúdo narrativo principal a partir das referências a mundos externos que funcionam como inercessores, principalmente à literatura ou universos mais próximos como a DC Comics e os quadrinhos. Em expressões formadas a partir de blocos de sensação e exprimíveis, essas referências se tornam outros pontos de intensidade.

Estas redes se multiplicam nas narrativas embutidas, com as mudanças da realidade ficcional apontando para novas redes com uma diversidade geográfica e cultural. Na passagem de uma realidade a outra, temos um personagem nos dois pontos, aquele que na “história conta”. Além do aspecto fantástico, do tema da morte e das forças insensíveis dos perpétuos, esta talvez seja a única garantia de contaminação entre narrativas, um personagem que está no curto-circuito entre elas.

Cada narrativa pode ser tomada como novo ponto de partida. A cada recomeço, mas também durante as sequências de quadros, temos a emergência das relações do balão, personagem e narrativa junto aos diversos efeitos que ocorrem e se multiplicam na superfície.

Podemos incluir tais efeitos em inventários abstratos pertencentes às narrativas-acontecimento. De um fluxo narrativo contínuo para as articulações descritivas simultâneas dos diversos elementos dos quadrinhos, temos uma contraposição de níveis que se chocam constantemente. A visão geral da página também é quebrada com o direcionamento do olhar para um ponto específico, de uma leitura fluida contínua e linear a uma inflexão no instante (leitura congelada) da descrição ótica pura. Após os cortes e conflitos, não há necessariamente uma integração nos quadrinhos do fim do mundo. Na taverna de *Worlds' End*, não são solucionados os problemas, é apenas um ponto de encontro após o fim das fabulações, em um local onde estão todos perdidos.

A imagem ótica pura impera no descompromisso presente na taverna, onde não se espera nada de especial e não há um objetivo ou algo a ser desvendado de forma explícita, mas também nas relações fracassadas que envolvem personagens que não conseguem encontrar a estrada de volta. Trata-se de personagens errantes que vagam pelo fim dos

mundos sob o espectro da tempestade de realidade e da morte ou “pessoas efêmeras” que, de forma breve como um acontecimento, brilham e desaparecem.

Da narrativa sequencial até o acontecimento narrativo nos quadrinhos do fim do mundo, temos um balão que se diferencia e se articula no instante de forma disjunta. O balão indica singularidade e simultaneidade junto a outros corpos que o acompanham (incluindo o personagem) e com eles formam acontecimentos.

Esses acontecimentos, que emergem a partir das quase-causas dos balões e outros corpos, são efetuados na superfície. Estarão juntos à narrativa, mas sem sua efetuação total ou sua contraefetuação em blocos de sensação não se pode dizer que eles irão modificá-la. Em certos casos, sentimentos são empregados na materialidade do balão, o que também permite a formação posterior de exprimíveis, levando a uma dupla expressão da sensação e do conceito, como no caso do “balão gela”. Por outro lado, esse exprimível também existe na proximidade a um bloco de gelo, não sendo imprescindível que ele tenha bordas derretidas (o que para o efeito em questão também seria possível). Essa dupla expressão também pode indicar um caráter desestruturador do fluxo da narrativa, na medida em que sua presença e originalidade farão com que o leitor se envolva atentamente.

Um pivô para uma quebra do fluxo também pode adquirir proporções maiores na página vista como um todo, como no começo de *Worlds' End* com a queda do carro no penhasco. Neste caso, parece que a narrativa serve como forma de desestruturar os personagens, levando a uma situação extrema de fragmentação e fracasso. Considerando a situação ótica pura que se ensaia, também temos uma propensão à quebra da ilusão de uma ligação sequencial. Os quadros desmoronaram, talvez não exista mais força para se seguir em frente, talvez seja necessário se refugiar em algum esconderijo do passado ou em algum lugar fora do tempo, sair completamente do fluxo espaço-temporal em direção a um ponto de encontro desconhecido para o qual convergem diversas realidades.

Este ponto desconhecido a que se chega, o fim dos mundos, na verdade não é um destino, mas um não-lugar, um não-lugar como o conceito estoico de espaço, onde uma parte é ocupada (lugar) e a outra não (ausência do corpo, vazio).

O acontecimento-narrativo é recorrente, sempre com uma singularidade que preencherá provisoriamente a taverna, tornando o não-lugar em lugar. Nestas intensificações provindas das distintas narrativas internas e dos personagens que as caracterizam, a descrição ficcional é ampliada.

Os personagens com suas diferenças e especificidades retratam os deslocamentos espaço-temporais introduzidos. Seu centro, *Worlds' End*, é o não-lugar onde existe uma confluência de personagens-narradores retirados bruscamente de seus mundos e épocas originais.

A partir de quase-sonhos, sonhos dentro de sonhos, imagens-lembrança e imagens óticas puras que ocorrem em vários momentos de *Worlds' End*, temos imagens-cristal onde narrativas imbricadas e imbricantes correm uma atrás da outra, em pontos de indiscernibilidade localizados no desdobramento do presente que está por vir e no que cai no passado, onde existe uma reduplicação do tempo. Quando se agarra esse desdobramento do presente em um cristal do tempo é possível se ver como espectador de si mesmo. Por um lado se atua e por outro se vê atuar. O balão visionário permite que o personagem veja a si mesmo em seu “balão de cristal”.

Distancia-se de uma narrativa sensório-motora, quando se desdobra o presente na imagem-cristal, em *Worlds' End* grande cristal com diversas narrativas-facetas. Presos a essa imagem, personagens e expressões se perdem em suas próprias memórias e fabulações.

Com as variações da imagem cristal, temos o acesso a novos circuitos e aspectos da realidade cada vez mais profundos. Estes aspectos que ganham densidade podem ser formulados como exprimíveis relacionados a *Worlds' End*, quando a “taverna recebe”, o “personagem relata”, o “hóspede assiste” e a “tempestade passa”. Os aprofundamentos da imagem-cristal também se dão nas narrativas-memórias internas de *Cluracan's tale*, quando é possível se envolver nos mistérios da cidade necrotério, onde o “aprendiz vive”, o “cliente morre”, o “destino impera” e a “cidade desmorona”.

Podemos pensar em exprimíveis que se criam e se perdem como ecos dos acontecimentos narrativos que emergem nas narrativas que se alternam e não se prolongam como a “cidade sonha”, “*faerie* encanta”, “*golden boy* governa”, “coveiro enterra”, “Jim navega” e “morte vem”. Seus personagens se distraem, se destroem ou se deslocam.

Movimentos obscuros da cidade e dos personagens transformados em objetos marcam *Tale of two cities*. Quando a “cidade sonha”, o cristal se fecha com a indiscernibilidade entre o atual e o virtual da cidade. Seu estilo está pautado nas paisagens e faces esvaziadas, um terror inaudito que se soma à geometria das linhas quebradas e à visão apavorada.

Em *Cluracan's tale*, o psicológico e o sobrenatural são um só universo fantástico ao qual o personagem Cluracan está ligado como “a própria magia”, uma realidade em constante mutação que facilita a aproximação entre mundos impossíveis.

Em *Hob's Leviathan*, o psicológico dos personagens alcança o abismo impenetrável do oceano em um ponto de indiscernibilidade onde ambas as intimidades se tocam cheias de segredos. Quando o mar está no sangue, todas as ondas parecem fluir a partir do psicológico. É aceito o destino de ser do mar e de receber o que há de vir do mar, mesmo que sejam as baladas do mar sangrento marcadas pela linha de universo junto a variações que levariam a abstrações figurativas e expressões inorgânicas. Nota-se a ação das forças elementares nos reflexos que absorvem o navio, imagem dobrada na água, onde o real parece se desfazer. Em *Worlds' End*, os mistérios mais secretos podem ser revelados. Fora do contexto dos mundos originais tudo se torna banalidade, sem o peso do preconceito.

Quando uma realidade dessincronizada aberta para a ação das forças elementares se torna um organismo fechado, só resta vagar por outros mundos, fazendo com que as linhas de universo se tornem rotas de fuga em *Golden Boy*. Contra a política do sorriso, temos os domínios do sonho e os mecanismos da natureza marcadas pelos movimentos rápidos e velozes do tigre.

Cerements traz uma mitologia da necrópole com detalhes sobre ritos de morte e cremação. Através de muitas narrativas imbricadas participam na construção de uma linha de universo labiríntica. Com a formalidade colocada de lado, temos uma abertura do corpo para o mundo no espírito do realismo grotesco. O desapego da materialidade do corpo é acompanhado pela concretude do preparo do cadáver. O afastamento total das tradições, reverências e respeito relacionados aos ritos de morte redundou no acionamento das forças do infinito canalizadas através do destino e da destruição.

Nas visões coletivas junto ao cortejo fúnebre, existe uma dupla abstração que parte das mesclas de linhas de inflexão coloridas separadas de forma estriada pelos losangos das janelas, resultando em faces cristalinas de um afecto com cortes que marcam a força infinita dos perpétuos.

Os reclames dos personagens se misturam uns aos outros com espanto e terror diante das forças elementares inorgânicas da tempestade de realidade que os atravessa. São vibrações interdimensionais que vagueiam pelo fim dos mundos com comportamentos dinâmicos de narrativas multifacetadas.

Worlds' End traz um caráter multidimensional, um mundo comum a todos os personagens-narrativas, que permite trocas entre as histórias, sem que estas percam suas singularidades. Um pouco de *Worlds' End*, contudo, já seria suficiente para modificar um personagem ou toda a sua linha de universo.

Nos pontos de inflexão e matizes, a vida pulsa incessantemente. Com a força infinita do Destino, temos um desdobramento contínuo que ameaça o personagem. Ele entra em desespero quando Leviathan destrói seus segredos e os sonhos da cidade a ele se sobrepõe. Podemos jogar as cidades de Robert ou Cluracan no fundo do oceano de Jim, sob o domínio do mar salgado e da colorização digital. Uma nova Aurélia emerge das cinzas, enquanto a cidade de Robert se adentra em seus próprios sonhos que se extrapolam para as visões dos personagens. As façanhas políticas que eternizam o homem em *Golden boy* não passam de respingos de sangue na pedra em *Cerements*. Fluxos sempre renováveis se fundem a momentos de realidade e memórias que redundam no grande acontecimento que é efetuado enquanto narrado.

Worlds' End tem como elementos fundadores os atos de falar, contar e morrer, com referências aos perpétuos, em especial Sonho, Morte e Destruição. Os acontecimentos perpétuos nos sobrevoam e insistem como um vento forte que traz uma tempestade de realidade embalada pelo devir. Adentra-se no Destino sem o peso do mundo, deixando os lamentos cristalizados como abstrações entre o Delírio e o Desespero.

A força infinita dos perpétuos provoca uma tempestade de realidade. Nos perceptos de *Worlds' End*, os universos se aprofundam e se mantêm embaralhados. A tempestade abriu espaço para as sínteses disjuntivas entre as narrativas internas e seus mundos. Na verdade, parece que sempre estamos na eminência do fim dos mundos.

Morrer “jamais se localiza na densidade de nenhum momento” (FOUCAULT, 1970, p. 237) por seu modo infinitivo. Partilha-se no instante, quando “a gente morre” perpassa todo o arco narrativo com um caráter que se aproxima da Destruição e não apenas da ideia de renascimento que o perpétuo ganha na série. Como o próprio *Worlds' End*, a Morte aqui é um tempo e um espaço de passagem.

Uma mistura de morte, alucinação e desconexão se torna preponderante, deixando os personagens-narrativas presos na indiscernibilidade entre lembrança-narração e o não-lugar *Worlds' End*, local da fabulação. Presos, desta forma, os personagens se perdem facilmente

graças à densidade de suas próprias narrativas, ações, enquadramentos e formatos de quadros inusitados que ganham preponderância sobre eles.

Os personagens que se encontram em *Worlds' End* são na verdade acontecimentos-narrativos que sempre serão contados, tendo seu efeito dado no ato de contar a história. Suas narrativas são suas próprias expressões, “narrativas narradas”. Caracterizam-se tanto pela fragmentação – devido aos choques e conflitos em certas passagens, como na entrada na estalagem; e nas introduções de novas narrativas internas -, como pela totalização com o retorno à estalagem após o fim das histórias. Este duplo movimento potencializa as fusões entre imaginário e real. A expressão da imagem ambígua é constituída quando a narrativa sequencial é quebrada nos caminhos narrativos bifurcantes que delineiam a narrativa-acontecimento, entre continuidade e descontinuidade.

Passando por movimentos igualmente ambíguos, a entrada em *Worlds' End* se mostra tortuosa, com a ação das forças inorgânicas sobre a representação figurativa, para mostrar o que acontece na superfície através da forma sensível que se refere à sensação. Não apenas uma queda do penhasco, mas um quadro que despenca da mesma forma com a distorção de seu conteúdo e da linguagem dos quadrinhos.

Para interromper a narrativa orgânica, além de deixar o quadro cair, o isolamos e o esvaziamos. Quando há uma distância entre os conteúdos dos quadros, existe um afastamento e uma abertura maiores para que as “coisas aconteçam”.

Acontecimento narrativo quadrinístico é um direcionamento a um ponto desconhecido e ignorado, suscitado quando se perde as rédeas da estruturação. Ganha seu encanto do movimento inorgânico violento, da geometria de seus elementos que podem se desviar de seus fins inicialmente propostos. Ocorre em um presente perturbado com paralisações, desencadeamentos e paradoxos. Baseia-se em cortes irracionais e substitui a verdade pela potência da fabulação.

Quando o inesperado interrompe o sensorio motor, temos um processo de distorção que permite combinações inusitadas em acontecimentos-narrativos. Pode-se chegar ao fim dos mundos e ficar preso em um cristal onde os acidentes vão correr atrás de si mesmos até que novos circuitos de memória transformados em fabulações sejam ativados por outros personagens. Assim, o cristal se amplia e podem ser alcançados novos universos.

Com uma ênfase excessiva ao aspecto descritivo ótico-puro, a narrativa se direciona para a distorção da percepção do personagem em meio à dificuldade de prolongar a percepção

em ação. As distorções em torno do personagem servem para sufocá-lo e desarticulá-lo, processo que se intensifica com o excesso de ações e elementos a sua volta, como grandes quantidades de balões, vozes e expressões.

A prática do imbricamento narrativo, tal qual apresentada em *Worlds' End*, indica uma estrutura difícil de ser estruturada, pois permite uma abertura estilística e é governada por uma fabulação. Essa afasta as certezas e permite a formação de acontecimentos narrativos marcados pela intensidade e indiscernibilidade.

Ao assumir as potências do falso, podemos nos desapegar do que acontece e do que aconteceu, para valorizar a multiplicidade e a liberdade que tornam possíveis muitas escolhas. Nos quadrinhos do fim do mundo, o universo pode desaparecer junto com o regime orgânico e um narrador perdido. A paisagem percepto assume o controle e remete a si mesmo, não mais ao vivido.

Nesses perceptos, podemos incluir também os espaços de esvaziamento entre os quadros, labirintos a serem perscrutados. Se alguém cria uma narrativa entre eles, corre o risco de se perder também, podendo cair em outros mundos, uma cisão que serve como porta para que novos acontecimentos possam ser efetuados na superfície.

Passando por labirintos de espaços entre quadros, com uma quantidade imensa de questões que lhe afligem a mente, a lógica sequencial colocada de lado, tentativas malsucedidas de criação diegética entre os painéis e os acontecimentos que o sobrevoam preparados para encarná-lo, temos um leitor à deriva que perdeu a centralidade.

Os exprimíveis rondam a superfície dos quadrinhos sem uma permanência, com uma expressão fugidia que os quadrinistas tentam capturar em suas obras, fazendo com que elas adquiram vigor e participem do devir quadrinhos do mundo. Envolve a passagem por uma estrada cheia de cortes oblíquos e acumulações sujeitas às forças infinitas dos perpétuos, senhores da expressão e da inspiração. Criam-se assim as grandes obras dos quadrinhos do fim do mundo, cheias de uma expressividade tão intensa que balão, personagem e narrativa se interpenetram, deixando aparentes as forças insensíveis e os novos sentidos que ganham objetividade e clareza em sua dissimetria. Percebe-se então que as sínteses disjuntivas extrapolam os limites do sensível, permitindo que o acontecimento narrativo nos quadrinhos seja muito mais vivo.

REFERÊNCIAS

Obras citadas

AIZEN, Naumin. Bum! Prááá! Bam! Tchááá! Pou! Onomatopéias nas histórias em quadrinhos. *In: Moya, Álvaro de (org.). Shazam!* São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

ALLIEZ, Éric. A **assinatura do mundo**: o que é a filosofia de Deleuze e Guattari. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

AMMONIUS, **On Aristotle's De interpretatione** 17, 24-8.

ANTONIONI, Michelangelo. **Écrits 1936/1985**. Rome: Cinecittá International, 1991.

BARTH, John. **Final Fridays**: Essays, Lectures, Tributes & Other Nonfiction, 1995 -. Berkeley: Cointerpoint, 2012.

BARTHES, Roland. Rhetoric of the image. *In: Image, music, text*. New York: Noonday Press, 1988 (1968).

BARTHES, Roland. **Crítica y verdad**. Buenos Aires: Siglo Vientiuno, 2004.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. *In: BARTHES, Roland. Análise estrutural da narrativa*. 6. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2009 (1981).

BECKETT, Samuel. **O inominável**. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2007 (1949)

BENDER, Hy. **The Sandman Companion**. London: Titan Books, 2000.

BENAYOUN, Robert. **Vroom, tchac, zowie**: le ballon dans la bande dessinée, Paris: Balland, 1968.

BENSON, John. Having something to say. *In: Will Eisner: Conversations*. Ed.: Thomas Inge. Jackson: University of Mississippi Press, 2011.

BERONA, David. The work of Gross, Dorgathen, Drooker, and Kuper. *In: The Language of Comics: Word and Image*. edited by Robin Varnum and Christina T. Gibbons. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.

BERGSON, Henri. **O riso**: ensaio sobre a significação do cômico. Rio de Janeiro: Zahar, 1978 (1940).

BERGSON, Henri. **Ensaio sobre os dados imediatos da consciência**. Lisboa: Edições 70, 1988.

BERGSON, Henri. **Duração e simultaneidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BISHOP, Joseph B. Early political caricature in America. **The Century Magazine**, v.44, n. 2, 1892.

BLANCHOT, Maurice. **L'Espace Littéraire**. Paris: Gallimard, 1955.

BLANCHOT, Maurice. **Le livre à venir**. Paris: NRF, 1959.

BLECK, A., **Andy Early Comics Archive**, Disponível em: <http://bugpowder.com/andy/index.html>. Acesso em: 20 mar. 2007.

BOLJKOVAC, Nadine. **Untimely Affects: Gilles Deleuze and an Ethics of Cinema**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013.

BORGES, Jorge Luis. **História da eternidade**. Obras completas de Jorge Luis Borges volume 1. São Paulo: Globo, 1999.

BOUSQUET, Joe. **Les Capitules**. Paris: Le Cercle du livre, 1955.

BRANNER, Robert. **Chartres Chatedral**, New York: W. W. Norton & Company, 1996 (1969).

BRÉHIER, Émile. **La théorie de incorporels dans l'ancien stoicisme**. Paris: Librairie Philosophique JJ. Vrin, 1997 (1908).

BRÉHIER, Émile. **A teoria dos incorporais no estoicismo antigo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

CAMPOS, Augusto de, "pós-tudo". In: **Despoesia**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1994.

CANABRAVA, Vera Lúcia. A Recusa do Tempo e suas Implicações na Subjetividade. **Psicologia, Ciência e Profissão**, v. 28, n. 2, p. 330-343, 2008.

CARRERA, Johnny. **Pictorial Webster**. São Francisco: Chronicle Books, 2009 (2007).

CARRIER, David. **The aesthetics of comics**. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2000.

CARDOSO, João Batista. **Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto**: para um tempo de "PAS" (Programa de avaliação seriada). Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

CHENG, François. **Empty and full: the language of Chinese painting**. Michigan: Shambhala, 1994.

CHIARELLO, Mark; KLEIN, Todd. **The DC Comics guide o coloring and lettering comics**. New York: DC Comics, 2004.

CHKLÓVSKI. **Théorie de la littérature**, Paris: Ed. du Seuil, 1965.

COIMBRA, Cecília Maria Bouças; ABREU, Ana Monteiro de. Problematizando a experiência clínicopolítica da equipe clínico-grupal Tortura Nunca Mais. **Transversos: Revista de História**, Rio de Janeiro, n. 12, abr. 2018.

COOGAN, Peter. **Superhero: the secret origin of a genre**. AustIn: MonkeyBrain Books, 2006.

COPINEAU, Abade. **Essai synthétique sur l'origine et la formation des langues**. Paris: [s.n.], 1774.

CORBEN, Richard. Blue Line Coloring. In: **MuutaNet**. Disponível em: <https://www.muuta.net/wp/articles/blue-line-coloring/>. Acesso em: 2 out. 2019.

CRAIA, Eladio. **A problemática ontológica em Gilles Deleuze**. Cascavel: Edunioeste, 2002.

CUNHA, Maria Angélica Furtado da. Transitividade e passiva. **Revistas de Estudos da Linguagem**, v. 4, n. 1, 1996.

DAMASCENO, Verônica. Pensar com a arte: a estética em Deleuze. **Visio Cadernos de estética aplicada**, n. 20, 2017.

DANIELS, Les. **DC Comics: Sixty years of the world's favorite comic books heroes**. Boston: Bullfinch Press, 1995.

DANOWSKI, Déborah. Predicados como acontecimentos em Leibniz In: **Rev. Filosofia Univ. Costa Rica**, v. 51, p. 129-131, p. 413-422, enero/dic. 2012.

DARIUS, Julius. **Neil Gaiman's The Sandman Era (1988-1996)**. The continuity pages. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20071012192737/http://sequart.com/sandmanGAIMAN.htm>. Acesso em: 22/5/2012.

DAVID-MÉNARD, Monique. Repetir e inventar segundo Deleuze e segundo Freud. **Discurso**, n. 36, 2007.

DE BROSSES, Charles. **Traité de la formation mécanique des langues, et des principes physiques de l'étymologie**. Paris: Chez Saillant, Vincent, Desaint, 1765.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: a Imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

DELEUZE, Gilles. **A lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

DELEUZE, Gilles. **Pourparlers**. Paris: Minuit, 1990.

DELEUZE, Gilles. **Conversações, 1972-1990**. São Paulo: Editora 34, 1992.

- DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, Gilles . **Francis Bacon**: Lógica da sensação. Rio de Janeiro: Zahar, 2007a.
- DELEUZE, Gilles. **A dobra**: Leibniz e o barroco. Campinas: Papiris Editora, 2007b.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. São Paulo: Edições Graal, 2009a.
- DELEUZE, Gilles. **Cine I**: Bergson y las imágenes. Buenos Aires: Cactus, 2009b.
- DELEUZE, Gilles. **Cine II**: Los signos del movimiento y el tiempo. Buenos Aires: Cactus, 2011.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é filosofia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e esquizofrenia vol.1. São Paulo: Editora 34, 1995a.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e esquizofrenia vol.2. São Paulo: Editora 34, 1995b.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e esquizofrenia vol.4. São Paulo: Editora 34, 1997a.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e esquizofrenia vol.5. São Paulo: Editora 34, 1997b.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e esquizofrenia vol.3. São Paulo: Editora 34, 1999.
- DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1998.
- DePREE, Peter. Night of the paper noir. In: **Will Eisner**: Conversations. Ed.: Thomas Inge. Jackson: University of Mississippi Press, 2011.
- DESCARTES, René. **Regras para a direção do espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. (1628).
- DIOGENES LAERCIIUS 7.57 (SVF 3 **Diogenes** 20, part)
- DUJARDIN, Edouard. **Le monologue intérieur**. Paris: Albert Messein, 1931.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Editora perspectiva, 1970.
- EIDER, Shimon D. **Halachos of Tefillin**, New Jersey: Feldheim Publishers, 2001.

EISNER, Will. **Comics & sequential art**. Florida: Poorhouse Press, 1996.

ELLISON, Harlan. Comic of the absurd. *In*: LUPOFF, Dick; THOMPSON, Maggie (ed.). **All in color for a dime**. New Rochelle: Arlington House, 1970.

FERRAZ, Marcides Janes Chaves. **Relação dos filactérios com o gestual dos profetas de Congonhas-MG**, Três Corações: Unicor, 2006.

FERREIRA, Jean Pierre Gomes. **Máquina de Guerra e Aparelho de Estado**: a geo-filosofia de Deleuze e Guattari em Mil Platôs. Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará, 2009.

FIGUEIREDO, Fernando Padrão de; PIMENTEL, José Eduardo. Apresentação. *In*: Émile Bréhier: **A teoria dos incorporais no estoicismo antigo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

FIGUEIREDO, Fernando Padrão de; PIMENTEL, José Eduardo. Notas. *In*: Émile Bréhier: **A teoria dos incorporais no estoicismo antigo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

FORNAZARI, Sandro. A imagem-cristal: a leitura deleuziana de Bergson nos livros sobre o cinema. **Artefilosofia**, Ouro Preto, n. 9, p. 93-100, out. 2010.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1999 (1966).

FOUCAULT, Michel. *Theatrum philosophicum*. **Critique**, n. 282, p. 885-908, 1970.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. **La bande dessinée**: l'univers et les techniques de quelques "comics" d'expression française. Paris: Hachette, 1972.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. **La bande dessinée essai d'analyse sémiotique**, Hachette, 1972b.

FURLAN, Reinaldo. Carne ou Afecto: fronteiras entre Merleau Ponty e Deleuze-Guattari. **doispontos**, Curitiba, São Carlos, v. 8, n. 2, p.99-130, out. 2011.

GAIMAN, Neil. Talbot, Bryan. Buckingham, Mark. Stevens, Alec. **Sandman** #51. Part One: "A Tale Of Two Cities". New York: DC Comics, 1993a.

GAIMAN, Neil. Talbot, Bryan. Buckingham, Mark. Watkiss, John. **Sandman** #52. Part Two: "Cluracan's Tale". New York: DC Comics, 1993b.

GAIMAN, Neil. Talbot, Bryan. Buckingham, Mark. Zulli, Michael. Giordano, Dick. **Sandman** #53. Part Three: "Hob's Leviathan". New York: DC Comics, 1993c.

GAIMAN, Neil. Talbot, Bryan. Buckingham, Mark. Allred, Michael. **Sandman** #54. Part Four: "The Golden Boy". New York: DC Comics, 1993d.

GAIMAN, Neil. Talbot, Bryan. Buckingham, Mark. Pensa, Shea Anton. Locke, Vince. **Sandman** #55. Part Five: "Cerements". New York: DC Comics, 1993e.

- GAIMAN, Neil. Talbot, Bryan. Buckingham, Mark. Amano, Gary. Talbot, Bryan. Giordano, Dick. Leialoha, Steve. Harris, Tony. **Sandman** #56. Part Six: "World's End". New York: DC Comics, 1993f.
- GAIMAN, Neil. **The Sandman Library** #8. Worlds' End. New York: DC Comics, 1999.
- GASCA, Luis; GUBERN, Roman. **El discurso del comic**. 3. ed. Madrid: Catedra, 1994 (1988).
- GENETTE, Gérard. **Figures III**. Paris: Seuil, 1972.
- GENETTE, Gérard. **Narrative discourse**: an essay in method. Ithaca: Cornell University Press, 1980.
- GENETTE, Gérard. **Narrative discourse revisited**. New York: Cornell University, 1988 (1983).
- GENETTE, Gérard. **Métalepse**: de la figure à la fiction. Paris: Seuil, 2003.
- GRANDE Enciclopedia Portuguesa e Brasileira. Lisboa: Editorial Enciclopedia, 1950.
- GOULART, Ron. **Over 50 years of American comic books**. Lincolnwood: Mallard, 1991.
- GROENSTEEN, Thierre. **The System Of Comics**, Mississippi: University Press of Mississippi, 2007.
- GROETHUYSEN, Bernhard, De quelques aspects du temps. **Recherches philosophiques**, v. 5, 1936.
- HILDEBRANT, Ralf. Goldfarb, David. **The annotated Sandman**. Disponível em: <http://www.arschkrebs.de/sandman/>. Acesso em: 12 maio 2012.
- HARTMANN, Sara; FONSECA, Tania Mara Galli. Escrever uma vida: biografia e acontecimento. **Aletheia**. Revista Indisciplinar de Psicologia e Promoção da saúde, Canoas, n. 33, dez. 2010.
- HARVEY, Robert C. **The art of the comic book**: an aesthetic history. Jackson: University of Mississippi Press, 2008.
- HAUPT, Albrecht. **Die älteste Kunst**: insbesondere di Baukunst, der Germanen. Leipzig: Ludwig Degener, 1909.
- HOGARTH, William. **The Analysis of Beauty**. London: John Reeves, 1753.
- HOMERO. **Odisseia**. Tradução de Frederico Lourenço. Lisboa: Cotovia, 2003.
- HONAN, William H. R. Ball, 79, Ad Executive Credited With happy Face. **The New York Times**, 14 abr. 2001.

JEFFERY, Scott. **The Posthuman Body in Superhero Comics Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human**. Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels. New York: Palgrave Macmillan, 2016.

JONES, Owen. **Grammar of ornament**. London: Day and Son, 1856.

JURGENS, Dan. ORDWAY, Jerry. **Zero Hour: Crisis in Time!** New York: DC Comics, 1994.

KLEE, Paul. **Pedagogical Sketchbook**. New York: Praeger Publishers, 1972.

KLEIN, Todd. The DC Comics offices 1982-1991 Part 5. *In: Todd's Blog*. Disponível em: <https://kleinletters.com/Blog/the-dc-comics-offices-1982-1991-part-5/>. Acesso em: 14 mar. 2019.

KUNDERA, Milan. **A arte do romance**. São Paulo: Cia das Letras, 2011.

LA SALVIA, André Luis. **Introdução ao estudo dos regimes de imagens nos livros cinema de Gilles Deleuze**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

LAMPRECHT, Karl. **Initial-Ornamentik des VIII. bis XIII.Jahrhunderts**. Leipzig: A. Dürr, 1882.

LASZLO, Ervin. **The cennectivity hypothesis: Fountations of an Integral Science of Quantum, Cosmos, Life, and Consciousness**. Albany: State University of New York Press, 2003.

LEIBNIZ, Gottfried. **Discurso de metafísica**. Madrid: Revista de Occidente, 1942.

LEIBNIZ, Gottfried. **Philosophische Schriften**. N.14 De Linguarum Origine Natuali. Berlim: Akademik Verlag, 1999 (1678).

LEIBNIZ, Gottfried. **Os princípios da filosofia ou a monadologia**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

LEFÈVRE, Pascal. The construction of space in comics. *In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (org.). A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.

LIMA, Vladimir Moreira. **Deleuze-Guattari e a ressonância mútua entre filosofia e política**. Rio de Janeiro: Ponteio, 2015.

LINS, Daniel. Verbete: Filosofia da diferença. *In: Enciclopédia de guerra e revoluções do século XX*. Rio de Janeiro: Campus, 2004.

LØKKE, Håvard. **Knowledge and virtue in early Stoicism**. Springer Netherlands, 2015.

LONG, Anthony. A.; SEDLEY, David N. **The Hellenistic Philosophers**. Volume 1. Translations of the principal sources, with philosophical commentary. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

LOVECRAFT, Howard Phillips. Dagon. **The Vagrant** #11, p. 23-29, 1919.

LOVECRAFT, Howard Phillips. O chamado de Cthulhu. **Weird Tales**, v. 11, n. 2, 1928.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **The dream cycle of H. P. Lovecraft**: Dreams of terror and death. Del Rey, 1995.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **The shadow over Innsmouth and The haunter of the dark**. London: Penguin Classics, 1999.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **The Cthulhu Tome**. Woodstock: Devoted Publishing, 2016.

LOWRIE, Joyce. **Sightings**: mirrors in texts, texts in mirrors. New York: Rodopi Amsterdam, 1994.

LUCENA, Ludymylla Maria Gomes de. **O fluxo do tempo: uma investigação sobre as imagens temporais em Andrei Tarkovski**. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2013.

MACHADO, Roberto. **Deleuze, a arte e a filosofia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

MANNING, Sharon. Molotiu on Fantagraphics' "Abstract Comics". In: **Comic Book Resources**. Disponível em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=21505>. Acesso em: 16 fev. 2015.

McCOY, Michael. McCOY, Katherine. Design: Interpreter of the millenium. In: Design by degrees: From graphics theory to practice. **Upper and lower case**: The international journal of graphic design and digital media. International Typeface corporation, v. 22, n. 4, Spring 1996.

McCLOUD, Scott. **Understanding Comics**: the invisible art. Norhampton: Kitchen Sink Press, 1993.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MELO SOBRINHO, Noéli Correia. Apresentação. In: **Escritos sobre educação**. Friedrich Nietzsche. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2007.

MELVILLE, Herman. **Moby Dick**. São Paulo: Difusão Cultural do livro, 2005.

MONTAIGNE, Michel de. **The Complete Essays**. London: Penguin, 2003 (1595).

MIGNOLA, Mike. I want to simplify my style down to tell a better story. In: TALON,

Durwin S. (org.). **Panel discussions**: design in sequential art story telling. Raleigh: Twomorrows Publishing, 2003.

MOLOTIU, Andrei. **Abstract Comics**: The Anthology. Seattle: Fantagraphics Books, 2009.

MOURILHE, Fabio; CASTRO, Susana de; GERHEIM, Fernando. **Filosofia da arte**. Rio de Janeiro: Imagem Pensamento, 2016.

MURPHY, Keith. The origins of the Sandman. In: SANDERS, Joe (ed.). **The Sandman Papers**: an exploration of the Sandman mythology. Seattle: Fantagraphics, 2006.

NELLIS, William. Embedding. In: HERMAN, David; JAHN, Manfred; RYAN, Marie-Laure (ed.). **Routledge Encyclopedia of Narrative Theory**. Oxfordshire: Routledge, 2005.

NIETZSCHE, Friedrich. **A vontade de poder**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2008.

NUNES, Flávio Adriano Nantes. **A lavoura híbrida de Raduan Nassar**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2007.

ONETO, Paulo Domenech. Estoicismo e epicurismo na filosofia de Gilles Deleuze: uma “identidade discreta”. **Revista Trágica**: estudos de filosofia da imanência, v. 8, n. 2, 2. quadr. 2015.

PACKARD, Stephan. **Anatomie des Comics**: psychosemiotische Medienanalyse. Göttingen: Wallsein Verlag, 2006.

PALEY, William. **Natural Theology**. Oxford: Oxford University Press, 2006 (1804).

PANOFSKY, Erwin, Il concetto del kunstwollen, In: **La prospettiva como forma simbolica e altri scritti**, tradução de Enrico Filippini, Milão: Feltrinelli Ed., 1982.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade**: os cinemas não-narrativos do pós-guerra. Campinas: Papirus, 2000.

PASSOS, Eduardo. **O sujeito cognoscente entre o tempo e o espaço**. Tese (doutorado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1992.

PÉGUY, Charles. **Clio**. Paris: Gallimard, 1931.

PIATTI, Giulio. The life and the crystal. Paths into the virtual in Bergson, Simondon and Deleuze. **La Deleuziana** – Online Journal of Philosophy, n. 3, 2016.

PRATT, Hugo. **La Ballade de La Mer Salée**. Bruxelas: Casterman, 1963.

PROPP, Vladimir. **Morphology of the folktale**. Aust.: University of Texas Press, 1968 (1927).

ROSA, Marcele Pereira de. **Políticas da morte-acontecimento**. Dissertação (mestrado) - Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional, Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

ROSHELL, John; STARKINGS, Richard. **The Comicraft Glossary of Lettering Terms**. Disponível em <http://www.balloontales.com/articles/glossary/index.html>, Acesso em: 12 dez. 2009.

RUSKIN, John. **The stones of Venice**. Frankfurt: Outlook, 2018. v. 2.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Riso cotidiano: as estratégias de humor nas tiras cômicas norte-americanas. In: ROSSETTI, Regina; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). **Humor e riso na cultura midiática: variações e permanências**. São Paulo: Edições Paulinas, 2017.

SARTRE, Jean-Paul. **L'imaginaire**. Paris: Gallimard, 1940.

SASSO, Robert; VILLANI, Arnaud. **Le vocabulaire de Gilles Deleuze**. Paris: Editora Pritemps, 2003.

SEXTUS EMPIRICUS. **Against the professors**, n. 8, p. 11-12 (SVF 2.166, part).

SHAVIRO, Steven. **Deleuze's encounter with Whitehead**. Pinocchio theory. 2007. Disponível em: <http://www.shaviro.com/Othertexts/DeleuzeWhitehead.pdf>. Acesso em: 2 fev. 2019.

SILVA, Cintia Vieira da. Pintura e histeria: lógica da sensação e figuras não representativas em Bacon e Deleuze. **Doispontos**, Curitiba, São Carlos, v. 11, n. 1, p.145-166, abr. 2014.

SILVA, Fabio. **O quadro nos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Lumina, 2010.

SMOLDEREN, Thierre. Of labels, loops, and bubbles, **Comic Art Magazine # 8**, Oakland: Buena Aventura Press, 2006.

SIMONDON, Gilbert. A gênese do indivíduo. In: **O reencantamento do concreto**. Cadernos de Subjetividade. São Paulo: Hucitec, 2003.

SPAETH, Catherine. **Abstract Comics: An interview with Andrei Molotiu**. Disponível em: [ttp://www.catherinespaeth.com/blog/2009/10/12/abstract-comics-an-interview-with-andrei-molotiu.html](http://www.catherinespaeth.com/blog/2009/10/12/abstract-comics-an-interview-with-andrei-molotiu.html). Acesso em: 4 fev. 2010.

SPUYBROEK, Lars. The digital nature of gothic. In: **The sympathy of things: Ruskin and the ecology of design**. Londres: Bloomsbury, 2016.

STARKINGS, Richard; ROSHELL, John. **Comic book lettering: The Comicraft**, Los Angeles: Active Images, 2003.

STERANKO, Jim. Introduction. *In: The DC Comics guide o coloring and lettering comics*. Mark Chiarello & Todd Klein. New York: DC Comics, 2004.

STRAUSS, Erwin. **Du sens des sens**: Contribution à l'étude des fondementes de la psychologie. Paris: Grenoble: Millon, 1989

THOMAS, Martin. **The invisible art in plain sight: a look at the art of lettering**, Comic Book Resources, Disponível em:
<http://www.comicbookresources.com/news/newsitem.cgi?id=229>, Acesso em: 22 abr. 2006.

TIBURI, Marcia. Descartes e Beckett ou sobre a escuridão da certeza: pequeno dicionário experimento de submetateoria, protometateoria, metaprototeoria à procura de um método. *In: SOUZA, Ricardo Timm de; DUARTE, Rodrigo (org.). Filosofia & literatura*. Porto Alegre: Edipucrs, 2004.

TODOROV, Tzvetan. **Genres in discourse**. Cambridge: Press syndicate of the university of Cambridge, 1990 (1978).

TODOROV, Tzvetan. **Poética da prosa**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

TUMEY, Paul. Figuring Out George Carlson (Part 2). Oct 16, 2013. **The Comics Journal**. Disponível em: <http://www.tcj.com/figuring-out-george-carlson-part-2/>. Acesso em: 7 abr. 2019.

TURGOT, Anne Robert Jacques. Tableau philosophique des progrès successifs de l'esprit humain. *In: Oeuvres*. Paris: Schelle, 1913 (1750).

TWYMAN, Michael. Using pictorial language: A discussion of the dimensions of the problem, *In: Designing usable texts*. London: Academic Press, 1985. p.245-313.

VALÉRY, Paul. **Le Cimetière marin**: Charmes. Paris: Nouvelle Revue Française, 1920.

VASCONCELOS, Jorge. A filosofia e seus intercessores: Deleuze e a não-filosofia. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 26, n. 93, p. 1217-1227, set./dez. 2005.

VIESENTEINER, Jorge Luiz. Nietzsche e Deleuze: sobre a arte de transfigurar. **Discusiones Filosóficas**, v.12, n.18, Manizales Jan./Jun. 2011.

VOGER, Mark. **The dark age**: Grim, Great and Gimmicky Postmodern Comics. North Carolina: Twomorrows Publishing, 2006.

WAUGH, Coulton. **The comics**. New York: Macmillan, 1947.

WALKER, Mort. **The lexicon of Comicana**. Bedford: Comicana Books, 1980.

WHITEHEAD, Alfred. **Process and reality**: an essay in cosmology. New York: The Free Press, 1978.

WHITEHEAD, Alfred. **O conceito de natureza**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WITHROW, Steven. **Toon-art**, New York: Watson Guptill Publications, 2003.

WOOLF, Virginia. **Journal d'un écrivain**, Paris: Ed. 10-18, 1977.

WORRINGER, Wilhelm. **Formprobleme der gotik**. Munich: R. Piper & Co. Verlag, 1912.

WORRINGER, Wilhelm. **Form problems of the gothic**. New York: G. E. Stechert & Co., 1918.

YRONWODE, Cat. Will Eisner interview. *In: Will Eisner: Conversations*. Ed.: Thomas Inge. Jackson: University of Mississippi Press, 2011.

ZAVATTINI, Cesare. Ladri di biciclette. *In: Bis* #11, 1948.

ZAVATTINI, Cesare. Alcune Idee sul Cinema. *In: Cesare Zavattini, Neorealismo ecc.* Milan: Bompiani, 1979.

ZIMMER, Bem. Obscenicons a century ago. *In: Language Log*. Disponível em: <http://languagelog.ldc.upenn.edu/nll/?p=2457>. Acesso em: 12 abr. 2011.

ZOURABICHVILI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Tradução André Telles. Coleção Conexões. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.

Obras consultadas

AGUIAR e SILVA, Vitor Aguiar. **Teoria da literatura**. Coimbra: Almedina, 1994.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Editora Papirus, 1995 (1990).

BAZIN, André. **Qu'est-ce que le cinéma?** Éditions du Cerf: Paris, 1960.

BLACKBEARD, Bill; Williams, Martin. The Smithsonian Collection of Newspaper Comics, Washington: Smithsonian Institution Press, 1988. *In: BAETENS, Jan. Formes et politique de la Bande Dessinée*. Leuven: Uitgeverij Peeters, 1998.

BLACKBEARD, Bill; Williams, Martin. **The Graphic Novel**. Symbolae Facultatis Litterarum Lovaniensis - Series D - Volume 13. Leuven: Leuven University Press, 2001.

BAETENS, Jan; LEFÈVRE, Pascal. **Pour une lecture moderne de la bande dessinée** (French version) / **Strips anders lezen** (Dutch version). Amsterdam: Stichting Sherpa; Bruxelles: Centre Belge de la Bande Dessinée, 1993.

BAETENS, Jan; RIBIÈRE, Mireille. (ed.). **Time, narrative & the fixed image** : temps, narration & image fixe. Amsterdam/Atlanta, GA: Rodopi, 2001. Faux Titre collection (Études de langue et littérature françaises).

BARKER, Keith (ed.) **Graphic account**. Library Association Youth Libraries Group, 1993.

BAUMGÄRTNER, A.C. **Die welt der comics**. Bochum: Kamp, 1965.

BELL, Blake. **I have to live with this guy!** Raleigh: TwoMorrrows, 2002.

BENJAMIN, Walter. A obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-196.

BONGCO, Mila. **Reading comics**: language, culture, and the concept of the superhero in comic books . Garland Studies in American Popular History and Culture. New York and London: Garland, 2000.

BROWN, Jeffrey A. **Black superheroes**: milestone comics, and their fans. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.

CANDIDO, A. et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

CARRIER, David. **The Aesthetics of Comics**. University Park, PA: Pennsylvania State University Press, 2000.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ Conceitos básicos**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2011.

COSTA, V. A. A. A pertinência do irreal: reconhecendo faces inexploradas da ficção especulativa. **Revista Letras**, Curitiba, n. 62, p. 81-95. jan./abr. 2004. Editora UFPR.

COUPERIE, Pierre. HORN, Maurice C. **A history of the comic strip** . [Bande Dessinée et Figuration Narrative (France: 1967).] New York: Crown Publishers, 1968.

DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

DAVIDSON, Steef. **The Penguin Book of political comics** . Trans. Hester and Marianne Velmans. New York: Penguin Books, 1982.

DELLA CORTE, Carlo. **I Fumetti**. Encyclopedia Popolare Mondadori. Italy: Arnoldo Mondadori Editore, 1961.

DENBY, David. **Sentimental narrative and the social order in France, 1760-1820**, Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

DIERICK, Charles; LEFÈVRE, Pascal (ed.). **Forging a new medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century**. Brussels: VUB University Press, 1998.

DORFMAN, Ariel. **The empire's old clothes**. New York: Pantheon, 1983.

DOUGLAS, Allen; MALTI-DOUGLAS, Fedwa. **Arab comic strips: politics of an emerging mass culture**. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1994.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo, Perspectiva, 1997.

FERNANDES, Ronaldo Costa. **O narrador do romance: e outras considerações sobre o romance**. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1996.

FRANCASTEL, Pierre. Dimensões da expressão figurativa. *In: A realidade figurativa*. São Paulo: Perspectiva, 1965. p.21-87.

GABILLIET, Jean-Paul. **Des comics et des hommes: histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis**. Paris : Editions du Temps, 2005.

GAUMER, Patrick; MOLITERNI, Claude (ed.). **Dictionnaire mondial de la bande dessinée**. Paris: Larousse, 1994.

GEIPEL, John. **The cartoon: A Short History of Graphic Comedy and Satire**. New York: A. S. Barnes and Company, 1972.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Enciclopédia dos Quadrinhos** /Goida e André Kleinert, Porto Alegre: L&PM, 2011.

GOULART, Ron. **Comic book encyclopedia**. New York: HarperCollins, 2004.

GOULART, Ron. **The great comic book artists**. New York: St. Martin's P, 1986.

GOULART, Ron. **The great comic book artists**. New York: St. Martin's P, 1989. v.2.

GREIMAS, AJ. **Sémantique structurale**. Paris: Larousse, 1966.

GROENSTEEN, Thierry (ed.) **Bande dessinée, récit et modernité**. Paris: Futuropolis, 1988.

GUIMARÃES, Célio Heitor. **Quadrinho também é cultura**. Curitiba, Edição do Autor, 1997.

GUTJAHR, Paul, BENTON, Megan L. (ed.). **Illuminating Letters: Typography and Literary Interpretation**. Amherst: University of Massachusetts Press, 2001.

HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (ed.). **Arguing comics**: literary masters on a popular medium. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2004.

HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (ed.). **A comics studies reader**. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2008.

HORN, Maurice (ed.). **The world encyclopedia of cartoons**. New York and London: Chelsea House, 1981.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

KUNZLE, David. **The history of the comic strip**: the nineteenth century. Berkeley: University Press of California, 1990.

LENT, J. A. **Comic Art in Africa, Asia, Australia, and Latin America**: a comprehensive international bibliography. Westport, CT: Greenwood Press, 1996.

MAGNUSSEN, Anne; CHRISTIANSEN, Hans-Christian. (ed.). **Comics & culture**: Analytical and Theoretical Approaches to Comics. Copenhagen, Denmark: Museum Tusculanum P; University of Copenhagen, 2000.

MALDINEY, Henri. **Regard parole Espace**. Paris: L'Age d' Homme, 1994.

MARTINET, André. Réflexions sur la phrase. In: **Language and Society**. Copenhagen: [s.n.], 1961. p.113.

MATTOSO CÂMARA Jr., Joaquim. **Princípios de linguística geral**. Rio de Janeiro: Livraria acadêmica, 1968.

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

MCLAUGHLIN, Jeff (ed.). **Comics as Philosophy**. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

METKEN, G. **Comics**. Frankfurt: Fischer, 1970.

MOLITERNI, Claude; MELLOTT, Philippe; DENNI, Michel. **Les aventures de la BD**. [S.l.]: Gallimard, 1996.

MORGAN, Harry. HIRTZ, Manuel. **Le petit critique illustré**. France: PLG, 1997.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

PEETERS, Benoît. **La bande dessinée**. Paris: Flammarion, 1993.

PEETERS, Benoît. **Case, planche, récit**: lire la bande dessinée. Paris: Tournai: Casterman, 1998.

PERRY, George; ALDRIDGE, Alan. **The Penguin Book of comics**. Revised London: Penguin, 1967.

PIEPER, Gail W.; NORDIN, Kenneth D.; URSITTI, Joseph. **Understanding the funnies**: critical interpretations of comic strips. Lisle: Procopian Press, 1997.

PIER, John. Metalepsis. In: HERMAN, David; JAHN, Manfred; RYAN, Marie-Laure (ed.). **Routledge Encyclopedia of Narrative Theory**. Oxfordshire: Routledge, 2005.

PILCHER, Tim; BROOKS, Brad. **The essential guide to world comics**. London: Collins & Brown, 2005.

POUILLON, Jean. **Temps et roman**. Paris: Gallimard, 1993 (1946).

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

RIMMON-KENAN, Shlomith. **Narrative fiction**: contemporary poetics. New York: Routledge, 1983.

RIMMON-KENAN, Shlomith. **Bienvenido** – um passeio pelos quadrinhos argentinos. 1. ed. Campinas, São Paulo: Zarabatana Books, 2010.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Muito além dos quadrinhos - análises e reflexões sobre a 9ª arte**. 1. ed. São Paulo: Devir, 2009.

ROOB, Alexander. **Alquimia e mística**, Madrid: Taschen, 2006.

ROSSELLINI, Roberto. **Il mio metodo**: scritti e interviste. Venice: Marsilio, 1987 (1952).

SABIN, Roger. **Adult comics**: An Introduction. New accents. London and New York: Routledge, 1993.

SABIN, Roger. **Comics, comix, & graphic novels**: a history of comic art. London: Phaidon P, 1996.

SADOUL, Jacques. **93 ans de BD** . Paris: J'ai Lu, 1989.

SARACENI, Mario. **The language of comics**. intertext. London: New York: Routledge, 2003.

SCHOLES, Robert E.; PHELAN, James; KELLOGG, Robert Leland. **The nature of narrative**. Oxford: Oxford university press, 2006 (1966).

SRBEK, Wellington. **Quadrinho-arte**: Uma leitura da revista Pererê de Ziraldo. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 1999.

SRBEK, Wellington. **O riso que liberta**: uma leitura do quadrinho-arte de Henfil. Universidade Federal de Minas Gerais. 2004.

SRBEK, Wellington. **Um mundo em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

STERNBERG, J. **Le chefs-d'oeuvre de la bande dessinée**. Paris: Anthologie Planète, 1967.

SZABO, Joe; LENT, John. **Cartoonometer**: Taking the Pulse of the World's Cartoonists. North Wales: WittyWorld, 1994.

VARNUM, Robin; GIBBONS, Christina T. (ed.). **The language of comics**: word and image: studies in popular culture. Jackson: University Press of Mississippi, 2002.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. Para uma metodologia da pesquisa em histórias em quadrinhos. *In*: BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata Vassalo de (org.). **Pesquisa empírica em comunicação**. São Paulo: Paulus; Compós, 2010. p. 183-203.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WALKER, Mort. **The lexicon of comicana**. Port Chester: Museum of Cartoon Art, 1980.

WAGSTAFF, Christopher. **Italian neorealist cinema**: an aesthetic approach. Toronto: University of Toronto Press Incorporated, 2007.

WELKE, M. **Die Sprache der Comics**. Frankfurt: dipa, 1958.

WILLIAMS, Jeffrey J. **Theory and the novel**: narrative reflexivity in the British tradition. Cambridge: Cambridge UP, 1998.

YOE, Craig. **Weird but true toon factoids**. Nova York: Random House, 1999.