

Neil Gaiman, artista incompleto

Victor Vitório de Barros Correia (UFPE)*
ORCID 0000-0003-4783-3010

Resumo: A história em quadrinhos de grandes editoras é comumente feita em conjunto por várias pessoas, num processo de divisão do trabalho que, por um lado, serve a fins industriais e, por outro, fomenta a colaboração de diferentes artistas na construção de algo que não seria alcançado na experiência solo. A obra do escritor Neil Gaiman é um bom exemplo desse tipo de criação em rede, um processo relacional que mostra o aspecto incompleto do artista que cria coletivamente e como isso contribui para o crescimento da obra. O trabalho de Gaiman é prolífico; este trabalho concentrará em suas histórias em quadrinhos e livros ilustrados e na parceria com os ilustradores Dave McKean e Charles Vess e a editora Karen Berger.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; Neil Gaiman; colaboração artística; imagem, ilustradores

Abstract: Comics are usually made by many people through industrial division of work, which, otherwise, allows collaboration among different artists in order to build something that could not be reached by solo means. The writer Neil Gaiman's work is a good example of this kind of "web creation", a relational process which shows the incomplete aspect of the artist who creates together with others and how this adds to the growth of the work of art. Gaiman's work is prolific. This paper focuses on his comic books and illustrated novels and on his partnership with illustrators Dave McKean and Charles Vess and editor Karen Berger.

Keywords: comics; Neil Gaiman; artistic collaboration; image; designers

Resumen: Los comics de las grandes editoriales suelen ser hechos en conjunto entre varias personas en un proceso de división de trabajo que por una parte atiende a fines industriales y por otra impulsa la colaboración entre distintos artistas para la construcción de lo que no se podría alcanzar solo. La obra del escritor Neil Gaiman es un buen ejemplo de este tipo de creación en red, un proceso relacional que muestra el aspecto incompleto del artista que crea colectivamente y de cómo esto contribuye para la calidad de la obra. El trabajo de Gaiman abundante; este estudio de centra en sus comics y libros ilustrados y en la colaboración con los ilustradores Dave McKean y Charles Vess, además de la editora Karen Berger.

Palabras-clave: comic; Neil Gaiman; colaboración artística; imagen; designers

Recebido em: 18 set. 2019

| Aprovado em: 15 mar. 2020

* Mestre em Teoria Literária pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: victor.vbc@hotmail.com.

Introdução

É comum que histórias em quadrinhos nos Estados Unidos sejam criadas em linhas de produção à maneira do taylorismo e do fordismo – trabalho dividido e sistematizado para a eficiência capitalista. Claro que esse modo não é inerente aos quadrinhos nem o único existente, pois há muitas obras realizadas completamente por um único indivíduo ou um pequeno grupo independente e que lhes pertencem por inteiro, o que é mais comum no ambiente *underground*, nas *graphic novels* e nas publicadoras¹ de nicho. O objeto destas páginas é uma abordagem do primeiro tipo, aquelas revistas que há décadas enchem as bancas, livrarias e lojas especializadas e envergam a caracterização de produto feita acima. Isto soa como uma acusação, porém não no todo. Há desvalorização da obra em quadrinhos advinda da cultura de massas e da indústria cultural, mas também há muito a ser reconhecido no trabalho desses artistas e profissionais.

Para vermos ambos os lados da questão, vamos considerar a história em quadrinhos como mercadoria e a divisão do trabalho envolvida. Em seguida, passaremos ao profissionalismo do escritor britânico Neil Gaiman e como muitos outros colaboradores artistas e técnicos orbitam em torno de seu trabalho em diversos níveis. Nesse ponto, cabe concentrarmo-nos nos artistas visuais, ilustradores que atuaram em parceria com o autor, especialmente Charles Vess e Dave McKean, para ver como as palavras de Gaiman relacionam-se com as imagens, abrindo-se umas às outras, complementando-se organicamente.

Produto

As histórias em quadrinhos possuem na língua inglesa um nome que não as define: *comics*, devido às tiras cômicas que ilustravam as páginas de entretenimento dos jornais no início do século XIX e que continuam ainda hoje. O quadrinista Scott McCloud chama essa ligação de “casamento de conveniência”, devido à difusão que os quadrinhos alcançaram nas páginas dos jornais (MC CLOUD, 2006, p. 65). Disseminados a partir da cultura de massas jornalreira, os quadrinhos estadunidenses seguiram o mesmo rumo, mantendo-se conectados à massificação. Mesmo em suas próprias revistas em quadrinhos os números eram o que importavam, pois elas são produtos para serem vendidos – mercadorias. Quando *Superman* mostrou-se um sucesso, inúmeros super-heróis surgiram em seus passos. Nesse meio, as variantes de mercado ditavam (e ditam) o que uma história em quadrinhos devia (e deve) ser.

As obras não eram autorais, sendo encomendadas pelas publicadoras e pertencendo-lhes legalmente. Autores independentes podiam agir por conta própria, mas, como relata McCloud, a maioria dos que queriam fazer dos quadrinhos um sustento financeiro e uma carreira viam maiores chances de sobreviver ao mercado como funcionários, escrevendo ou desenhando apenas o que eram contratados para fazer.

Como parte da indústria cultural, os quadrinhos *mainstream* estadunidenses abordaram a Segunda Guerra Mundial, vivenciaram a Guerra Fria, a corrida espacial, a paranoia científica, o medo dos espiões e da bomba, o ataque de onze de setembro. Adequaram-se a cada momento, mostrando ao público um espelho do pensamento dominante. Eles seguem o “direcionamento da percepção dos indivíduos, uma espécie de “pedagogia dos sentidos” por meio da qual as pessoas veem e ouvem apenas aquilo para o que elas estão programadas para ver e ouvir” (NOVAES, 2004, p. 104). Nos anos de 1950, diante da forte oposição aos quadrinhos, uma associação de publicadoras dos EUA chegou a formular um código sobre o que uma história em quadrinhos poderia conter, numa

¹ Para diferenciar, “editora” será escrito no sentido de pessoa que realiza trabalho editorial, enquanto o sentido de empresa do ramo de edição de livros será mencionado como “publicadora”.

atitude de autocensura a questões sociais e morais, podando a liberdade criativa (MCCLLOUD, 2006, p. 87). O *Comics Code Authority* não tinha controle oficial sobre as publicadoras, mas muitas distribuidoras recusavam-se a vender uma revista que não possuísse seu selo de aprovação. A instituição do código durou até 2011, o que reflete bem o pensamento das grandes publicadoras, principalmente a Marvel e a DC Comics.

Divisão do Trabalho

Tomaremos um exemplo, um dos bons. A série em quadrinhos *The Sandman*, da DC Comics, mesmo sendo feita em busca de um público diferenciado, mais adulto e que não tem o hábito de ler quadrinhos, foi feita nos moldes industriais da empresa. Durou 75 edições, de 1989 a 1996. Além de contar com Neil Gaiman como escritor, também creditou desenhistas, arte-finalistas, coloristas, letristas, um ilustrador para as capas e uma editora. Todos atuam profissionalmente, funcionários com contratos a desempenhar.

Por um lado, isso lembra o cinema, que tende a ser uma arte coletiva. Um cineasta pode fazer um filme completamente sozinho, mas não é o ideal na maioria dos casos – o cinema precisa de gente; a ausência de outras pessoas limita o que um projeto pode alcançar, aonde ele pode ir, as proporções que ele pode tomar. Mas os quadrinhos são diferentes porque uma pessoa pode completá-los sozinha, dentro do tempo que lhe for adequado, sem sentir a falta de outras mentes e mãos criativas. O tempo e as metas de produção estipulados pela indústria e pelo mercado impedem que esse tipo de iniciativa – a do artista, do indivíduo autossuficiente – seja a regra. Logo, trata-se de uma linha de produção voltada à divisão do trabalho e à eficiência da história em quadrinhos enquanto mercadoria periódica.

Nos quadrinhos, o roteirista é o principal elemento porque é o único considerado realmente um criador, sendo os demais trabalhadores mais facilmente substituíveis. O que eles fazem é técnico, pode ser feito por outros que também estão na folha de pagamento da publicadora, reproduzindo a velha hierarquia que coloca o verbo, o *logos*, o racional acima do visual, sensorial, artesanal. Os roteiristas, por outro lado, são responsáveis pelas ideias, enredo, ação e texto. Ou seja: criam a idéia central para distinguir a série em quadrinhos no meio de tantas outras.

A equipe faz o produto, mas a empresa publicadora, como detentora dos meios de produção e da propriedade intelectual, é a dona dos direitos autorais de todo o material, alienando o artista dos quadrinhos do resultado do seu trabalho (MCCLLOUD, 2006, p. 58). É comum que eles sejam remunerados por cada página ou história. A outra opção é ser pago em *royalties*, o que é vantajoso quando a revista faz sucesso e é relançada em edições futuras.

Além de tudo, a publicadora seleciona que tipo de serviço o funcionário irá prestar. Um desenhista, por exemplo, pode passar a ser encarregado da arte final, uma função de menor visibilidade, completando em tinta nanquim os desenhos já feitos por outras pessoas ao invés de desenvolver os seus próprios. Alguém com habilidades de roteiro e desenho ficaria limitado a fazer um dos dois, nem sempre o de sua escolha, pois seria difícil manter as duas tarefas em uma série periódica.

Os funcionários atuam mediante prazos apertados, pois as revistas costumam ter um número fechado de páginas e periodicidade mensal. Se um deles estiver atrasando o trabalho, outra pessoa é chamada para cumprir a função em paralelo, até que alcance novamente o cronograma.

Scott McCloud diz que “quando o dinheiro é a força motriz da produção, a energia criativa tende a cair feito uma pedra” (MCCLLOUD, 2006, p. 73). É tentador afirmar que o artista transformado em profissional contratado perde sua condição de artista. A questão não é tão simples assim. Essa conclusão redutiva reafirma a separação arbitrária entre

artista e artesão e apoia-se no valor artístico baseado em noções deterministas de prestígio das Belas Artes. A indústria cultural, no entanto, é apenas o contexto da produção. É preciso ver a obra e seus artistas. Daqui partiremos para o caso de Neil Gaiman e, em seguida, para como a divisão do trabalho tem seu aspecto positivo: a colaboração.

Neil Gaiman, profissional

Apesar de ser sua obra principal, *Sandman* não foi a única criação de Gaiman. Ele escreveu histórias em quadrinhos desde os anos de 1980, romances adultos, romances infantis, novelas ilustradas, livros infantis ilustrados, letras de músicas, coletâneas de contos, roteiros de filmes e de série de televisão, adaptação da tradução de um longa-metragem japonês, discursos, um blog e produz aulas de escrita criativa. A maior parte do que ele faz associa-se ao universo da fantasia, do impossível, do sobrenatural e do mítico – o que, por força de gênero, o coloca na categoria da literatura popular.

O ofício de Gaiman é contar histórias, independentemente do meio – seu sonho profissional era escrever para viver, o que o fez optar por não ingressar em universidade por achar que “a perspectiva de mais quatro anos de aprendizados forçados antes que eu pudesse me tornar o escritor que desejava ser era sufocante”². Ele transforma em literatura até mesmo momentos paratextuais, como o que ele escreveu na biografia do autor, no fim de sua novela *Stardust*:

Neil Gaiman escreveu *Stardust* com uma caneta-tinteiro em dois grandes volumes de páginas em branco, o primeiro encadernado em couro verde, o segundo encadernado em preto. Aqui [na foto ao lado da biografia] ele pode ser visto anotando as palavras ditadas [pela gata] Princess, que afirma que toda a história é inteiramente verdadeira, e que ela a ouviu de sua tataravó, a gata da família Thorn. Mas Princess muda sua história a cada dia que passa. Qualquer um que acredita em tudo o que seu gato diz merece tudo o que tem.

Existe uma outra história chamada “Wall”, que Neil vai escrever um dia. Seus passatempos incluem anotar coisas, se esconder e falar sobre si mesmo na terceira pessoa. Ele fala um inglês impecável, mas seu sotaque é suspeito (GAIMAN, 2001, p. 208).

Gaiman não tem como objetivo criar lendas para seu marketing pessoal, mas quando escreve muitas vezes torna-se um personagem de si mesmo³. Em outra biografia de fim de livro, num volume que coleta algumas edições de *Sandman*, ele escreveu: “Este é Neil Gaiman, não acredite em nada do que ele diz” (GAIMAN, 2006, p. 260). Essa afirmação repete algo já dito em uma das histórias dessa coletânea (número 38), quando uma neta adolescente contesta a coerência da história que o avô lhe conta e este responde: “Nunca confie no contador de histórias. Confie apenas na história” (GAIMAN, 2006, p. 89). O que pode parecer um paradoxo na verdade é uma mudança de foco, estimulando o ouvinte/leitor a travar uma relação direta com a história, independente do narrador e suas intenções. Pela definição do próprio Gaiman, *Sandman* é “uma história sobre histórias” (GAIMAN, 2008, p. 185).

Seu amigo e colaborador Dave McKean, que será abordado mais à frente, disse que “ele é um escritor profissional completo – ele pode escrever simplesmente qualquer coisa” (MCCABE, 2004, p. 28), no sentido de que sabe escrever por demanda. Alguém propõe

² Citação de trecho do discurso “Faça boa arte” disponível em vídeo no *Youtube* e em transcrição traduzida para português disponível em <http://homoliteratus.com/faca-boa-arte-discurso-de-neil-gaiman-aos-graduandos-da-the-university-of-arts-video-e-transcricao/> (Acesso 22.08.2019).

³ Ele também serviu de personagem em um episódio da série animada *Os Simpsons* e dublou a si mesmo.

um trabalho de escrever determinada coisa (um conto de horror para uma coletânea, por exemplo) e ele cumpre o pedido e recebe elogios e prêmios. Mas McKean explica um pouco além: “e ele é um escritor muito *honesto* – todos seus sentimentos estão ali na página” (McCABE, 2004, p. 28). Isto não é uma bajulação vazia: a escrita de Gaiman tem forte caráter autoral – mais esperado de autores de “Literatura” do que de literatura popular. Isso é expresso na recorrente convicção do papel vital do contar histórias como um ato necessário e essencialmente humano.

Escrever por profissão não é sinônimo de escrever levemente. Ecoando o pensamento de McCloud, Gaiman só escreve aquilo que tem um significado para ele. Em um discurso⁴ para os formandos de vários cursos da *University of the Arts*, na Filadélfia, ele relatou: “Eu aprendi a escrever escrevendo. Eu tendia a fazer qualquer coisa conquanto que parecesse uma aventura, e a parar de fazê-la quando parecia trabalho, o que significou que a vida não se parecia com trabalho”. Ele aprendeu a lição após arrepender-se de seu primeiro livro, uma biografia do grupo musical Duran Duran. Em 1984 ele o escreveu apenas pelo contrato e a editora faliu logo em seguida, deixando-o com uma máquina de escrever e o dinheiro do aluguel. Ele acrescentou, no mesmo discurso: “é verdade que nada que eu fiz na qual a única razão para fazê-lo fosse o dinheiro jamais valeu a pena, exceto como amarga experiência”. Como jornalista e roteirista de quadrinhos de uma época em que esse meio tinha ainda menos prestígio, ele compreendeu a necessidade de seu trabalho pagar as contas e pôr comida na mesa. Em entrevistas, retorno financeiro é tema comum para ele, Charles Vess, Dave McKean e muitos outros de seus colaboradores. É uma questão de conciliar no mesmo trabalho dedicação e envolvimento pessoal e a expectativa de pagamento.

Editora

Boa parte dos quadrinhos de Gaiman foi publicada pela DC Comics, empresa essencialmente *mainstream*. O intermediário entre a empresa e o autor é o editor – Karen Berger trabalhou como editora de Gaiman em vários trabalhos, inclusive por toda a serialização de *Sandman*, sendo responsável pelo andamento da revista e pelas equipes que trabalharam nela. Mesmo que o escritor, ou roteirista, seja o principal elo da cadeia, a editora é um filtro que detém o poder de decisão e participa do processo criativo desde o início. Berger foi bastante ativa, comunicando-se constantemente com Gaiman por telefone, carta, fax e encontros. Durante a produção da minissérie *Orquídea Negra* (1987), por exemplo, ela enviou uma carta que dizia:

Como falei por telefone na semana passada, gostei muito do conceito que você criou para a personagem e para a série. Penso, porém, que é preciso fazer certos alinhamentos e simplificações quanto a elementos de maior complexidade, assim como reforçar elementos mais fortes, dramáticos (GAIMAN; MCKEAN, 2012, p. 164).

E também:

Sugiro que o próximo passo seja amarrar a trama, e decupar a história em cinco ou quantas [edições] você acha necessário. No momento, estou pensando no formato de 27 páginas. Se conseguirmos um formato “luxo”, aí ajustamos. (GAIMAN; MCKEAN, 2012, p. 167)

⁴ Discurso “Faça boa arte”, mencionado em nota acima.

Ela usa palavras entre “sugiro” e “recomendo veementemente” e, depois, acrescenta: “gostaria de destacar que são apenas sugestões e que você não deve se sentir oprimido” (GAIMAN; MCKEAN, 2012, p. 164). Um editor deve ter olhar crítico e auxiliar a equipe de forma a conduzir a produção para a qualidade esperada.

Mesmo editando quadrinhos, Berger foi crucial na carreira de Gaiman como um todo, pois o apoio e a liberdade criativa que ela supriu abriram o espaço para que o escritor deixasse sua marca particular e se tornasse conhecido. O papel da própria Berger na DC Comics foi inusitado, porque a publicadora queria alguém que editasse visando a atrair um público que não tem o costume de ler quadrinhos, de forma que a melhor opção era contratar alguém que se encaixasse no mesmo perfil, um olhar flexível vindo de fora do ramo. À época de sua contratação, Berger não era apreciadora de histórias em quadrinhos (MCCABE, 2004, p. 47).

Nada como *Sandman* havia sido feito antes naquele meio (e, talvez, em meio algum). A história não seguia um gênero específico, aventurando-se em vários deles e muitas vezes sem prender-se a uma classificação estrita. Gaiman contou em entrevista que ele e McKean, ilustrador da capa, não queriam que a revista seguisse a regra da publicadora de que o protagonista tinha que estar presente em todas as capas. Na verdade, em várias histórias o protagonista se recolhe à função de coadjuvante e só aparece no final do episódio, ou sequer aparece. Afinal, o personagem que dá nome à série é a personificação dos sonhos e possui vários outros nomes (Sandman, Morpheus, Sonho, Onireus, etc); mais que um personagem, Sonho é um arquétipo⁵, um contexto por trás de todas as tramas, o que forneceu a Gaiman possibilidades abertas e variadas de criação sem prejudicar a coesão. Assim, *Sandman* tem contos de horror, contos de fadas, metaficção historiográfica, histórias dentro de histórias, contos intimistas, uma história protagonizada por gatos, folclore de vários povos de diversas épocas, centenas de influências e alusões literárias e – quebrando um paradigma mercadológico – um final pré-planejado e definitivo.

Dentro do grande mercado, inovar é um risco. Coube a Berger acreditar na obra e contribuir com seu olhar crítico e com sua defesa perante os empresários. Gaiman diz que “Ela foi nossa embaixadora. Nossa representante” (GAIMAN; MCKEAN, 2012, p. 290). Sem Karen Berger, Neil Gaiman não seria o mesmo Neil Gaiman de hoje.

Colaboradores

Mesmo com toda essa bagagem vista acima, Neil Gaiman é um artista incompleto - e isso não é ruim. Certas obras de ar inacabado pedem complemento (por exemplo: uma peça de teatro está devidamente contida dentro de um livro, fora da performance?). Outras obras, que pareciam terminadas, são aprimoradas e renovadas inesperadamente.

Há muito tempo Neil Gaiman funciona como um ponto central que reuniu em torno de si diversos colaboradores. Como roteirista, ele é responsável pelo esqueleto da produção e os demais só podem trabalhar depois que ele fez sua parte. Trabalhar em colaboração faz parte do projeto de Gaiman. Ainda que ele tenha atuado em outros tipos de obras conjuntas (como *Belas maldições*, um romance escrito a quatro mãos com Terry Pratchett), este artigo detém-se nos produtos resultantes da soma de suas histórias a imagens de ilustradores.

Segundo Gaiman, “a melhor coisa dos quadrinhos enquanto mídia é a oportunidade de colaboração, de trabalhar com outras pessoas, aprender delas” (MCCABE, 2004, p. 3). Um exemplo disso é como começou sua longa parceria com o ilustrador Charles Vess. Conheceram-se em uma grande convenção de histórias em quadrinhos, conversaram, perceberam que gostavam dos mesmos autores e temas e Gaiman convidou-o a desenhar

⁵ Sonho é um dos sete Perpétuos, uma família de entidades universais primordiais composta por Destino, Morte, Destruição, Desespero, Desejo e Delirium, e cada um tem sua importância na série.

um capítulo de *Sandman*, que na época estava em seus primeiros números, uma série ainda pouco conhecida (MCCABE, 2004, p. 99). Gaiman viu o trabalho de Vess numa edição ilustrada de *Sonho de uma Noite de Verão* e achou que eles poderiam fazer uma história em quadrinhos de *Sandman* baseada na peça. A história de *Sandman* que resultou desse encontro ganhou um inédito prêmio no *World Fantasy Awards* de 1991, uma premiação exclusivamente literária.

Muitos outros artistas colaboraram com Gaiman pelas mesmas circunstâncias: eles conheciam *Sandman* e o autor conhecia algum trabalho deles e fazia o convite. Essa é uma habilidade de Gaiman: ele escreve algo que encaixe com quem vai desenhá-la, aproveitando ao máximo, catalisando as forças e capacidades do artista e superando suas fraquezas. Um acrescenta ao outro. Assim, ao saber que Michael Zulli desenharia uma edição de *Sandman*, Gaiman valorizou a tradição clássica do artista escrevendo uma trama histórica para ele. No caso de Charles Vess, Gaiman sabe de onde vêm suas inspirações (“é como colaborar com Arthur Rackham”, disse o autor), escrevendo histórias feéricas ambientadas na natureza e aproveitando o traço limpo e curvilíneo e o fato de que Vess desenha árvores e fadas como ninguém (Figura 1).

Figura 1: Ilustração em *Stardust*, por Charles Vess.



Essa dinâmica constitui uma rede de criação compartilhada, expandida, potencializada (SALLES, 2006, p. 161). Analisar a criação em rede consiste em considerar as muitas relações e conexões que dão origem às obras e fazem parte delas, investigadas através de anotações, planos, esboços, correspondências e outros indícios que revelam uma criação processual, como as entrevistas do livro de McCabe com os envolvidos em *Sandman*, bem como os extras que acompanham edições de luxo com cópias de roteiros, esboços, correspondências e prefácios esclarecedores.

Vejamos o caso de Dave McKean, com quem Gaiman já trabalhou mesmo antes de *Sandman*. McKean desenha e pinta, mas também trabalha com fotografia, colagem e imagem digital – às vezes, tudo isso junto. Ele ilustrou todas as capas das 75 edições de *Sandman*, além das sequências, edições especiais e reedições. Também confeccionou outros

quadrinhos com Gaiman, ilustrou romances do autor, dirigiu um longa-metragem de roteiro do amigo e juntos criaram livros infantis. Trabalham juntos há três décadas, mas é um trabalho que Gaiman considera imprevisível.

Vess e McKean são colaboradores diferentes no sentido de que, diz Gaiman,

um Charlie Vess ou um Craig Russel são adoráveis exemplos de pessoas que são brilhantes e que lhe dão o que se espera deles, porém melhor, mas o que Dave lhe dá é algo nada parecido com o que você tinha em mente [...] ele não faz do jeito que eu esperava que fosse feito, ou que eu faria, ou que naturalmente pensava que ele faria (MCCABE, 2004, p. 5).

Figura 2: Três imagens de Dave McKean.



Nas imagens acima (Figura 2) podemos ver o que Gaiman quer dizer sobre McKean. São três diferentes tipos de trabalhos. O primeiro é uma página de *Orquídea Negra* (1989). Reparem como a arquitetura da página compõe uma imagem única, enquanto as breves caixas de texto e a folha criam nos quadros um movimento de sequência e queda), o segundo é uma composição mista de fotografia e pintura para uma capa de *Sandman* (número 38, 1992) e o terceiro é um desenho para abertura de capítulo do romance infantil *Coraline* (2002). Trabalhar em colaboração aumenta a “proliferação de novos caminhos” própria da rede criativa:

Essas interações da rede se dão por contato, contágio mútuo ou aliança, crescendo por todos os lados e em todas as direções. É importante pensarmos nessa expansão do pensamento criador, no nosso caso, sendo ativada por elementos exteriores e interiores ao sistema em construção (SALLES, 2006, p. 19-20).

Ou seja: a obra é aberta e vulnerável e possui inúmeras possibilidades desde sua concepção. Sua origem é mais complexa que a pura inspiração. Certa vez, Gaiman viu um dos pôsteres feitos para a comemoração do décimo aniversário de *Sandman*. Era uma pintura do protagonista feita pelo japonês Yoshitaka Amano: “Adorei a perspectiva do personagem”, disse. “Esse era Morpheus, mas um Morpheus que eu jamais escrevera” (GAIMAN, 2005, p. 132). Desse estranhamento com seu próprio personagem partiu seu convite para que Amano trabalhasse com ele em um livro ilustrado.

Esta abordagem do movimento criador, como uma complexa rede de inferências, reforça a contraposição à visão da criação como uma inexplicável revelação sem história, ou seja, uma descoberta sem passado, só com um futuro glorioso que a obra materializa (SALLES, 2006, p. 21).

Tal abordagem combina com o pensamento de Gaiman. Retrospectivamente, ele analisou a criação e execução de *Sandman* da seguinte maneira:

Você nunca alcança tudo o que queria. É o simples ato de escrever. Você começa com um ideal platônico que é uma torre cintilante entalhada do diamante puro, uma coisa perfeita que se ergue imaculada pela gravidade e clima. E então, a coisa que você constrói é algo que você tem que construir a partir de seja o que for que esteja à mão, e você usa caixas vazias de sushi e cadeiras e faz com que seus amigos a segurem de pé e façam parecer que está firme. E, no final, as pessoas olham para aquilo e dizem “é incrível”. E você diz “sim, mas se eu apenas pudesse ter feito aquilo que está em minha cabeça” (MCCABE, 2004, p. 6).

E ali estão os “amigos”, os “colaboradores”, ajudando que suas obras fiquem de pé e tenham bom aspecto.

Imagens, palavras e novas imagens

Neil Gaiman só é um artista visual no sentido de que suas palavras geram imagens – e geralmente seus textos são acompanhados por elas. Mesmo que Gaiman não concretize de próprio punho as imagens de suas obras, elas são elementos importantes – tanto em sua forma embrionária e inalcançável (na mente dele) quanto em sua forma gráfica final (que os leitores recebem).

O fotógrafo Evgen Bavcar disse que a palavra e a imagem são o invisível e o visível que se completam, rejeitando que resultem em uma dicotomia irreconciliável. Na verdade Bavcar insiste na interdependência do duo. A imagem (visível), sem a palavra (invisível) que a torna transcendente, é efêmera e morre. A palavra, enquanto escuridão sem forma, tem seu potencial criador na imaginação (NOVAES, 2004, p. 150). Um escritor de quadrinhos tem noção semelhante. Ele cria o texto para que seja transformado em imagem, o que é na verdade um retorno, pois o próprio texto tem origem imaginativa.

Bavcar refere-se à característica da palavra de aludir a algo além de si mesma, além do mero espelho, a qualidade de ser a própria substância da criação e dos significados. Quando a imagem encerra a si mesma em pura visibilidade sem profundidade, ela é apenas espetáculo passageiro, em oposição à noção de arte. McCloud destaca que, mais que a junção de texto e imagem, quadrinhos são uma forma híbrida na qual a dinâmica entre o visível e o invisível têm um espaço de equilíbrio (MCCLOUD, 2006, p. 206).

As histórias em quadrinhos *mainstream* sofrem do mal de existirem com o fim de serem mercadorias e, por isso, de não apresentarem a necessidade de ser mais que imagens prontas para o consumo. Felizmente, em meio a essa generalização também há os quadrinistas que rejeitam a dicotomia e não se limitam à tentação da imagem e da palavra vazia.

Imaginar uma história em quadrinhos é um trabalho complexo. Quando escreve quadrinhos, Neil Gaiman, como vários outros, começa juntando ideias que constroem um argumento. O passo seguinte é a decupagem, que consiste em organizar o argumento na quantidade de páginas que a publicadora disponibilizou para a obra. O segundo capítulo de *Orquídea Negra*, por exemplo, foi decupado assim, numerando as páginas: “1. Folha caindo⁶.”

⁶ Como vimos na primeira imagem da Figura 2.

2. Monólogo do Carl. 3. Monólogo do Carl. 4. Carl Falando e destruindo laboratório” (GAIMAN, 2012, p. 173), descrevendo de forma direta e sucinta cada uma das 48 páginas.

Uma história em quadrinhos é, em grande parte, uma questão de composição espacial. A posição dos quadros e seus conteúdos influenciam na narrativa tanto quanto a narração escrita e as falas de personagens. O roteirista pode deixar essa parte para o desenhista enquanto concentra-se apenas na trama e nos diálogos, no texto propriamente dito. Neil Gaiman é do tipo detalhista, que vislumbra cada página e a descreve quadro a quadro num texto que será usado como fonte pelos demais colaboradores. Isso pode ser claramente percebido no roteiro de *Sandman*, edição número 8, um capítulo consagrado na série. Gaiman escreveu direcionado ao desenhista, Mike Dringenberg, e começou com longa introdução, pois naquela revista seria apresentada uma personagem importante. O texto datilografado de Gaiman serviu para descrever a atmosfera da história, o ritmo da narrativa, explicar nuances que ele queria ver realizadas no traço do seu colega. Após descrever a personagem em alguns parágrafos, ele explicou:

No momento em que ela aparece, não sabemos de quem se trata. É apenas uma estranha que chega e puxa conversa com Sandman. E então pouco a pouco percebemos que ela o conhece, que é da mesma família e, finalmente, que é Morte quando o leva junto por Manhattan e põe fim a algumas vidas (GAIMAN, 2014, p. 340).

Em seguida fala do conceito de composição das páginas daquela história:

Em termos de *layouts* da primeira metade da história, o que tenho em mente é o tipo de página que, por exemplo, Frank Miller usou para *Wolverine*, ou que Dave Sim usou vez ou outra; ou, a propósito, que você mesmo usou em *Enchanter* algumas vezes, com muito espaço em branco, com três ou quatro quadros em páginas que comportariam mais um ou dois. Assim, os quadros se destacam na página e o espaço vazio pode ser usado para balões conforme necessário (GAIMAN, 2014, p. 340).

Concluiu a introdução com seus sentimentos de autor:

Este é um número muito tranquilo; ritmo lento, sem nada especialmente eletrizante em termos visuais ou de história. Mas, se [os leitores] ficaram conosco até esta altura, ficarão para este também. Será uma mudança de ritmo, porém isolada. E é esta a história que eu estava ansioso para escrever desde que começamos (GAIMAN, 2014, p. 340).

Depois, quando começou o roteiro em si, falando do ponto de vista de quem lê a página:

Página 1, quadro 3. Neste último quadro da página, na parte inferior, estamos a dois ou três metros de Sandman, sentado na ponta esquerda (nossa esquerda) do banco, ele joga um pedaço de pão em nossa direção. Parece algo deprimido ou abandonado, levemente recurvado e cabisbaixo, embora aparente boa forma física; seu problema é de ordem espiritual. Vemos o resto do banco vazio. Este deverá ser seu enquadramento de referencia, que retomaremos quando Morte se juntar a ele, se não antes. Caso ainda não tenhamos visto as flores, o ramalhete está na ponta oposta do banco, à direita. Sandman está vestido casualmente para os padrões dele. Em outras palavras, em vez de

coberto da cabeça aos pés por um manto preto inteiriço, veste um casaco preto aberto, *jeans* preto, suéter preto, botas de beisebol pretas de cano alto. [...] Ele não parece sentir calor ou desconforto. Sem diálogos (GAIMAN, 2014, p. 342).

Assim ele prossegue por todo o roteiro, como um *storyboard* feito de palavras, criando cada quadro de cada página que ele imaginou, mas que será realidade visual pelas mãos de outra pessoa. Por essa razão, um roteiro não é considerado a obra final, apenas parte do processo, um lugar intermediário. Por outro lado, se continuarmos a abordagem dos quadrinhos como uma criação em rede, podemos ver uma obra processual, ou seja, que a obra não apenas resulta de um processo, mas também o engloba. É o passo a passo de colaboradores que culmina naquilo que mais se assemelha ao fim da obra: a leitura.

Mesmo com todo o detalhamento de Gaiman, o desenhista também é um criador. É interessante o caso de Mike Dringenberg, que recebeu de Gaiman a sugestão de que Morte fosse baseada na aparência da cantora alemã Nico. Dringenberg a desenhou com base em uma amiga completamente diferente da sugestão e enviou a Gaiman, que aceitou o design. Morte é amplamente considerada a personagem mais querida em *Sandman*.

Também fora dos quadrinhos os escritos de Gaiman estão associados a imagens, sempre feitas por outros artistas. Especial é o exemplo de *Stardust*, novela escrita por Gaiman e ilustrada por 175 telas de Charles Vess. Foi Vess quem propôs fazerem um livro ilustrado ao invés de repetirem a parceria nos quadrinhos. Por questões mercadológicas o livro foi depois reeditado em formato de bolso, o que deixou de fora toda a arte de Vess. Certamente o texto de Gaiman funciona e merece ser lido por si só, mas não foi criado para páginas só de letras.

Em um trecho da novela no qual se chega ao misterioso mercado, Gaiman faz suas descrições de escritor, mas na página seguinte suas palavras se recolhem timidamente para o canto superior esquerdo, limitando-se ao minimalismo: “O mercado estava lotado de gente e havia animação por toda parte” (GAIMAN, 2001, p. 16), claramente abrindo espaço para que a grande imagem faça seu papel, um presente de Vess ao leitor. O quadro se espalha por duas páginas, feito para ver com calma e atenção, absorver o mercado de uma forma mais prolongada que as palavras concisas de Gaiman, permitindo até uma brincadeira: o próprio Gaiman está desenhado no mercado (à esquerda, embaixo, de sobretudo e óculos escuros).

Figura 3: o mercado das fadas, em *Stardust*, por Charles Vess



Enquanto *Stardust* foi criada desde o princípio como uma história ilustrada, houve vezes em que apenas mais tarde um texto de Gaiman ganharia referências de imagens. Um poema escrito por Gaiman chamado “Instruções” tem como subtítulo: *tudo o que você precisa saber em sua jornada*. O narrador dá conselhos ao leitor de como deve se portar ao trilhar os contos de fadas. O poema foi publicado em uma coletânea de textos do autor chamada *Coisas frágeis* (2006) e foi relançado mais tarde sob o próprio título em edição ilustrada. Sendo um poema que evoca contos de fadas e caminhos da natureza, Charles Vess era a escolha mais óbvia para pintar as páginas. Um trecho diz:

Uma vez atravessado o jardim você estará no bosque.
As árvores são antigas. Olhos espiam dos matagais.
Embaixo de um carvalho retorcido senta uma velha.
Ela pode pedir algo;
dê para ela.
Ela apontará o caminho para o castelo
(GAIMAN; VESS, 2010, p. 15).

Como dito acima, árvores rebuscadas e criaturas feéricas estão entre os temas mais recorrentes dos pincéis de Vess, ele as faz com uma maestria inspiradora de florestas profundas e mistérios ocultos. São imagens que escondem outras imagens atrás de si, visíveis apenas na mente de quem as observa e persiste em imaginar além do que os olhos vêem. Os versos acima foram reproduzidos em um quadro que ocupa duas páginas do livro e lhes acrescenta profundidade. Veja abaixo (Figura 4):

Figura 4: Ilustração em *Instruções*, por Charles Vess



O poema é todo constituído de conselhos do narrador ao leitor, mas ganhou nas imagens um protagonista sem nome que serve de elo para dar coesão à sequência dos desenhos que foram associados aos versos: um gato humanoide que segue as instruções a cada página. O que parecia ser um poema completo e acabado, nas mãos do artista certo perdeu as paredes dos versos e espalhou-se por aquarelas maravilhosas; o mesmo texto, uma nova obra⁷.

⁷ É necessário notar que nem sempre o processo é proveitoso. P. Craig Russel, desenhista que trabalhou com Gaiman mais de uma vez, adaptou para quadrinhos os romances *Coraline* e *O livro do cemitério* e também o livro ilustrado *Caçadores de sonhos*, resultando no que, pessoalmente, considero perdas ou, no máximo, adaptações irrelevantes diante dos originais.

Por fim

Uma das histórias de *Sandman* (número 17) fala de um escritor que aprisionou Calíope, musa grega da poesia épica. Ele a usou e recebeu a inspiração, obtendo total sucesso literário. A musa clamou que Sonho a ajudasse, mas ele não podia simplesmente libertá-la, pois há regras a obedecer e a musa pertencia ao homem. Então Sonho puniu o captor fazendo-lhe brotar ideias incessantes, imagens para inúmeras histórias numa torrente insuportável ao mortal, que, para tentar manter a sanidade, finalmente libertou a prisioneira.

Nessa trama, as ideias para as histórias do escritor vêm da musa e do lorde dos sonhos, o que faz lembrar do ideal romântico do gênio, aquele que detém a inspiração artística (sobre)natural e espontânea. Após estudar um pouco de Neil Gaiman podemos ver que ele não pensa assim. O ato de criar envolve muito trabalho e muitas vidas, e o processo nunca está pronto de uma forma que seja irremediável:

Em outras palavras, todos os objetos de nosso interesse – seja um romance, uma peça publicitária, uma escultura, um artigo científico ou jornalístico – são, de modo potencial, uma possível versão daquilo que pode vir a ser ainda modificado (SALLES, 2006, p. 173)

É pensando em torres de diamantes que o trabalho começa, mas torres não podem ser construídas de diamantes. Resta às muitas imaginações que criam e contemplam uma obra sonhada cumprirem seu papel.

Em mais de uma ocasião Gaiman disse que o melhor dos quadrinhos está na oportunidade de conhecer e trabalhar com muitas pessoas diferentes e, juntos, produzirem algo que nenhum deles sozinho seria capaz de fazer daquela forma. Não apenas nos quadrinhos, mas na arte em geral, assim como na vida – ninguém cria verdadeiramente só. A maior parte da obra de Gaiman foi feita em colaboração. Mesmo sendo o alicerce principal, nelas ele é um artista incompleto. Importa que a obra seja completa, não o autor.

Referências

- GAIMAN, Neil. **Morte: edição definitiva**. Barueri: Panini Books, 2014.
- _____. **Sandman: fábulas e reflexões**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.
- _____. **Sandman: despertar**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008.
- _____; AMANO, Yoshitaka. **Sandman: os caçadores de sonhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.
- _____; MCKEAN, Dave. **Orquídea Negra: edição definitiva**. Barueri: Panini Brasil, 2012.
- _____; VESS, Charles. **Instructions**. New York: HarperCollins Children's Books, 2010.
- _____; VESS, Charles. **Stardust**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001;
- MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2006.
- MCCABE, Joseph. **Hanging Out with the Dream King: Conversations with Neil Gaiman and His Collaborators**. Seattle: Fantagraphics Books, 2004;
- NOAVES, Adauto (Org.). **Muito além do espetáculo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004;
- SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte**. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.