UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

MARIANE DE SOUZA

**“Estação das Brumas”: a intertextualidade nas histórias em quadrinhos e a
apropriação da informação cultural em *Sandman***

São Paulo
2017

MARIANE DE SOUZA

**“Estação das Brumas”: a intertextualidade nas histórias em quadrinhos e a
apropriação da informação cultural em *Sandman***

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de pós-graduação em Ciência da Informação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Mestre em Ciências.

Área de Concentração: Cultura e Informação
Linha de Pesquisa: Apropriação Social da Informação

Orientador: Prof. Dr. Marco Antônio de Almeida

São Paulo
2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Souza, Mariane de

"Estação das Brumas": a intertextualidade nas histórias em quadrinhos e a apropriação da informação cultural em Sandman / Mariane de Souza. -- São Paulo: M. Souza, 2017.

131 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientador: Marco Antônio de Almeida

Bibliografia

1. Histórias em Quadrinhos I. Almeida, Marco Antônio de
II. Título.

CDD 21.ed. - 741.5

Nome: SOUZA, Mariane de

Título: “Estação das Brumas”: a intertextualidade nas histórias em quadrinhos e a apropriação da informação cultural em *Sandman*

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo para obtenção do título de mestre em
Ciências.

Aprovada em:

Banca examinadora:

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais por me mostrarem constantemente a importância do conhecimento: obrigada pelo incentivo, otimismo e pela confiança.

À minha irmã, por ser tão aberta às discussões construtivas, pela participação e interesse pelo aprendizado.

Ao meu orientador, pela contribuição em minha formação acadêmica e pelo acompanhamento na produção deste trabalho: agradeço a troca de conhecimento, ideias e pela liberdade intelectual.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo fomento.

A todos meus amigos e pessoas especiais pelos momentos de descontração, pela troca, pela convivência, por me mostrarem diferentes pontos de vista: sinto gratidão por todos vocês!

SOUZA, Mariane de. “Estação das Brumas”: a intertextualidade nas histórias em quadrinhos e a apropriação da informação cultural em *Sandman*. 2017. 131f. Dissertação (mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2017.

RESUMO

Neste trabalho, as histórias em quadrinhos são compreendidas como uma linguagem que, através da justaposição de imagens, transmitem informações que produzem uma resposta no leitor. A proposta é observar as possibilidades de apropriação do conhecimento e da informação cultural presentes em um artefato que se mostra amplo no sentido de interpretação e significação: as histórias em quadrinhos. A metodologia de pesquisa adotada compreende uma abordagem interpretativa e qualitativa que envolve tanto texto verbal como visual. No objeto empírico desta pesquisa, na história em quadrinhos *Sandman*, de Neil Gaiman, foram percebidas diversas referências culturais, históricas e literárias no conteúdo narrativo. Desta forma, refletiu-se sobre as apropriações culturais, estéticas, cinematográficas, entre outras, que fazem parte da composição da série, observando seus aspectos intertextuais e semióticos. Assim, ao nos debruçarmos sobre a análise da intertextualidade em *Sandman*, procuramos entender como as informações culturais se articulam na constituição de um campo de conhecimento específico, reunindo referências as mais diversas. Esta análise almejou contribuir para a Ciência da Informação por meio de uma reflexão acerca de como se constituem as mediações da leitura por meio da identificação das camadas intertextuais presentes na obra, os processos sociais de construção de conhecimento e a montagem de “enciclopédias” dos leitores na atual sociedade da informação.

Palavras-chave: Intertextualidade; Semiótica; Histórias em Quadrinhos; Apropriação da Informação; *Sandman*; Neil Gaiman.

SOUZA, Mariane de. **“Season of Mists”: the intertextuality in the comic books and the appropriation of the cultural information in Sandman**. 2017. 131f. Master – School of Communications and Arts, University of São Paulo, 2017.

ABSTRACT

In this work, comics are understood as a language that, through the juxtaposition of images, transmit information that produces an answer in the reader. The proposal is to observe the possibilities of appropriation of knowledge and cultural information present in an artifact that shows itself broad in the sense of interpretation and meaning: comic books. The adopted research methodology comprises an interpretative and qualitative approach that involves both verbal and visual text. In the empirical object of this research, The Sandman, of Neil Gaiman, diverse cultural, historical and literary references in the narrative content were perceived. In this way, the cultural appropriations, aesthetic, cinematographic, among others, that are part of the composition of the series, were considerate, observing its intertextual and semiotic aspects. Thus, when we look at the analysis of intertextuality in Sandman, we try to understand how cultural information is articulated in the constitution of a specific field of knowledge, bringing together the most diverse references. This case study aimed to contribute to the Information Science through a reflection on how the mediations of reading are constituted through the identification of the intertextual layers present in the work, the social processes of knowledge construction and the assembly of "encyclopedias" Of readers in today's information society.

Keywords: Intertextuality; Semiotics; Comics; Appropriation of Information; Sandman Neil Gaiman.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Capa de Ghastly Beyond Belief	19
Figura 2: Violent Cases, 1987	21
Figura 3: Orquídea Negra, vol. 1, 2 e 3	23
Figura 4: Sandman de Gardner Fox e Bert Christman	25
Figura 5: Sandman e Sandy, o Garoto de Ouro	25
Figura 6: Sandman de Joe Simon e Jack Kirby	26
Figura 7: Hector Hall visitando Lyta	27
Figura 8: Os Perpétuos por Linda Medley	30
Figura 9: Sonhe um breve sonho comigo	47
Figura 10: Metamorfose de Ovídio	48
Figura 11: Referência a Stephen King	49
Figura 12: Referência de livros	49
Figura 13: Cartas na Areia	54
Figura 14: Triângulo de Ogden e Richards	60
Figura 15: Percepção visual significado/significante	73
Figura 16: Capa Sandman #1	91
Figura 17: Peter Murphy	91
Figura 18: Morte	93
Figura 19: Design de Personagem	95
Figura 20: Delírio em Estação das Brumas	95
Figura 21: Kathy Acker	95
Figura 22: Odin e Wesley Doods	97
Figura 23: Lúcifer	100
Figura 24: Encontro entre Sonho e Lúcifer	102
Figura 25: Susano-O-No-Mikoto	104
Figura 26: Estante da biblioteca	107
Figura 27: Sonhador visitante	110
Figura 28: Observações de Lóki	111
Figura 29: Sonhadores no Sonhar	111

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Divisão triádica dos signos	61
---	----

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Arquitetura Peirceana	57
--	----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. NEIL GAIMAN: UM CONTADOR DE HISTÓRIAS	17
2.1. Produção em quadrinhos e selo Vertigo	20
2.2. Os Precedentes de <i>Sandman</i>	24
2.3. <i>Sandman</i> de Neil Gaiman	28
2.3.1. A Série	31
3. INTERTEXTUALIDADE, SEMIÓTICA E INFORMAÇÃO	40
3.1. Considerações sobre intertextualidade	41
3.1.1. Tipologias das práticas intertextuais	46
3.2. Considerações sobre Semiótica	54
3.3. Semiótica nos quadrinhos	67
3.4. A narrativa e a leitura dos quadrinhos	75
4. “ESTAÇÃO DAS BRUMAS”: UMA ANÁLISE INTERTEXTUAL	80
4.1. Procedimentos metodológicos	80
4.2. O arco	85
4.3. A referência figurativa dos personagens	90
4.4. O Inferno, a Chave e o Sonhar	98
4.5. A biblioteca do Sonhar	106
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	119
ANEXO – CARTAS NA AREIA	124
APÊNDICE: ELEMENTOS QUE COMPÕE A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	125

1. INTRODUÇÃO

Há tempos vivemos o mundo das imagens no qual a informação visual se mostra como um recurso frequentemente utilizado por diversos meios de comunicação. Seja no meio publicitário, televisivo, cinematográfico, jornalístico ou nas histórias em quadrinhos, a imagem comunica e hoje, com a utilização cada vez mais cotidiana de ferramentas tecnológicas, muitas vezes conhecemos mais as representações dos objetos em imagens, que os objetos reais.

No entanto, o processo de decodificação e assimilação de imagens é um fenômeno mais complexo do que aparenta à primeira vista; seria um equívoco pensar em atribuir às imagens um único sentido sobre o qual o receptor aceita passivamente. O que se quer dizer, é que como as imagens são linguagens de comunicação, elas não estão prontas, isto é, elas interagem em um complexo processo cognitivo e cultural no qual leva em consideração a capacidade de observação e de interpretação do receptor.

Em “Introdução a análise de imagens” Joly (2005, apud, SILVEIRA, 2014) acredita que a utilização do termo “civilização da imagem” designa a quantidade massiva de informação visual disseminada e recebida a todo instante, mas, embora esse constante contanto com as imagens possa nos levar a acreditar que exista uma certa naturalidade no envolvimento entre elas e os receptores, a decodificação da imagem muitas vezes se mostra nebulosa. Para a autora, isso acontece por falta da aprendizagem de leitura imagética e, conseqüentemente, a compreensão de todo potencial, dimensão e profundidade em relação ao poder imagético nos meios de comunicação, tornam-se rasos.

Em “Elementos de semiologia”, Barthes (2007) percebe a relevância da informação visual, mas ressalta a impossibilidade de desconectar não-verbal do verbal. Em outras palavras, o autor ressalta a dificuldade em encontrar imagens que se mostrem ausentes de qualquer forma de escrita e além disso, segundo ele, a imagem funciona como um código e não apenas como uma combinação de símbolos que formam uma figura. Ao mesmo tempo, explica, referir-se à escrita, em algum nível, refere-se também à imagem uma vez que as palavras escritas são também visuais, ou seja, a criação de alfabetos e palavras sequem padrões de imagens, de símbolos que representam fonemas; neste sentido, percebe-se uma co-presença entre o não-verbal e o verbal.

Quando falamos em histórias em quadrinhos, é comum pensar que elas se resumem na junção texto verbal e imagens, porém, é importante perceber que o essencial

dos quadrinhos está na possibilidade de se contar histórias apenas através de imagens em sequência justaposta; o curioso, se fossemos explicar essas imagens (narrativa iconográfica) ou refletir acerca delas, utilizaríamos palavras tanto faladas quando escritas ressaltando a certo nível, a co-presença entre verbal e não-verbal indicada anteriormente. (CAGNIN, 2014). No caso deste trabalho, o quadrinho escolhido como objeto de pesquisa utiliza palavras e imagens, falaremos sobre esse tipo de narrativa quadrinística.

Will Eisner define história em quadrinhos como arte sequencial. Segundo o autor, as imagens e as palavras são articuladas sequencialmente para designar uma linha narrativa. Esta definição significa que somente um desenho ou um quadro não configuram a forma de expressão de um quadrinho. O autor explica que a junção de texto verbal e visual, requer um esforço intelectual por parte do leitor para realizar a leitura em sua completude: tanto a leitura das imagens quanto a leitura textual verbal que, muitas vezes, podem se mostrar complementares ou ampliar as possibilidades de sentidos da narrativa:

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, **é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais**. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. **A leitura de histórias em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual**. (EISNER, 2010, p. 2, negrito nosso.)

A percepção estética sobre a qual fala Eisner pode ser enxergada como uma reconstrução elaborada pelo leitor durante a leitura: ao articular suas habilidades interpretativas e suas bagagens culturais (visuais, verbais e experimentais) o leitor reconstrói, a partir de uma perspectiva própria, aquilo que foi a intenção inicial do autor ao produzir a obra. Encontramos, na bibliografia consultada, teorias que (re)afirmam o papel colaborativo do leitor com a obra; sem ele e suas bagagens, a leitura se tornaria incompleta ou inexistente e sem a leitura, não existiria obra.

Neste sentido, Umberto Eco (2002) a princípio, nos seus estudos sobre autor, texto e leitor, ressalta a incompletude do texto o qual pressupõe a presença colaborativa de um destinatário. Segundo o autor, o texto é entremeado por espaços em brancos, o não-dito, as lacunas que necessitam ser preenchidas e que não se manifestam na superfície (no nível de expressão), mas entre as linhas e os espaços (no nível de conteúdo).

Desta forma, essas considerações sobre como o leitor pode vir a ser um coautor do texto, se aplica também aos leitores de quadrinhos. Scott McCloud realiza algumas

considerações acerca dos leitores de quadrinhos e, pode-se perceber uma proximidade com a teoria de Umberto Eco: para McCloud também há lacunas a serem preenchidas pelos leitores de quadrinhos; denominadas por ele como “sarjetas”, são os espaços entre um requadro e outro que, segundo ele, “é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos” (2005, p.66).

Percebe-se que os quadrinhos proporcionam inúmeras possibilidades interpretativas e essa afirmação se pauta no fato dos quadrinhos possuírem diversos fatores que envolvem sua leitura, por exemplo, o uso das cores e formas de apresentação e representação do conteúdo, os balões de fala, a diagramação, o espaço e o tempo. Desta forma, quando falamos em linguagem, estamos abrangendo a gama de formas sociais de comunicação e de significação que incluem a linguagem verbal e não-verbal.

As histórias em quadrinhos, neste trabalho, são entendidas como uma linguagem, que, através da junção texto e imagem, produzem uma resposta ao leitor e, principalmente, transmitem informações. Neste sentido, Vergueiro (2007) explica que as histórias em quadrinhos, ao se consolidarem como objeto de estudo e como um artefato cultural, “passaram a ser analisadas sob uma ótica própria e passaram a ser aceitas como fontes de informações, tendo seu papel educacional formalmente reconhecido” (p. 288).

Originalmente, *Sandman* teve o primeiro volume publicado em 1989 nos Estados Unidos pela editora DC. Na década de 1980, autores como Alan Moore, Frank Miller e Neil Gaiman, inovaram com suas obras: eles atuaram no desvio dos modos de produção usuais praticados pela indústria estadunidense de histórias em quadrinhos. Em *Watchmen*, Alan Moore trouxe um mundo realista no qual os heróis, possuidores de personalidades perturbada e na maioria sem super-poderes, atuavam seguindo uma moral ambígua e um altruísmo pouco convincente, diferente dos tipos de heróis do século XX. Frank Miller, autor de *Cavaleiro das Trevas*, recriou o personagem Batman com características melancólicas e ressentido com o mundo, mas que, ao mesmo tempo, era radical, dono de uma postura semelhante à de um guerreiro urbano. E por fim, Neil Gaiman, iniciou a série *Sandman* em 1988, que terminaria em 1996, depois de atingir 75 edições mensais e em 1991 uma edição especial completando 76 volumes (PEREIRA, 2010; BENDER, 1999).

No Brasil, primeiro país a traduzir o quadrinho, podemos encontrar algumas edições diferentes de *Sandman*. Para citar algumas, a série teve o início da publicação em 1989, pela editora Globo que a publicou completamente sendo concluída em 1996. Em

1999 a Tudo em Quadrinhos/Fractal deu início a uma republicação mensal que se deu até o sétimo volume. Mais tarde, em 2001, a editora Brainstorm publicou alguns volumes da série e também lançou alguns títulos especiais como a “Canção de Orpheus” e “Pequenos Perpétuos”, no entanto, com a falência da editora e os direitos vendidos para a editora Conrad, *Sandman* teve sua publicação iniciada mais uma vez em 2005. A série publicada em arcos, com dez volumes fizeram grande sucesso devido ao formato editorial em capa dura e aspecto luxuoso e material extra. Assim como a edição da Conrad, a edição definitiva em quatro volumes publicados pela Panini Books – tradução da edição definitiva da DC – também fizeram sucesso entre os leitores devido ao luxo das edições e os materiais extras. Podemos concluir, portanto, que são três edições completas no Brasil: a primeira, publicada pela Globo na qual seu principal diferencial era a interação dos leitores na sessão “Cartas na Areia”, a segunda edição, publicada pela Conrad foi a primeira a ter um alto tratamento gráfico e introduções – assim como as edições americanas – escritas por autores como Stephen King, Harlan Ellison e Clive Barker e a terceira edição publicada pela Panini Books nas quais foram compilados mais de um arco da série, o alto padrão editorial se manteve e os elementos extras como ilustrações e esboços de roteiros fazem parte do encadernado.

No objeto empírico desta pesquisa, a história quadrinho *Sandman* de Neil Gaiman, foram percebidas diversas referências culturais, históricas e literárias no conteúdo da narrativa. Neste contexto, caracteriza-se por ser um produto artístico-cultural de alta densidade informacional. Assim, o objetivo deste trabalho é observar as apropriações culturais, estéticas, cinematográficas, etc. na construção da série; refletir as possibilidades interpretativas da história observando os aspectos intertextuais e semióticos.

Neste sentido, este trabalho deseja desvelar as intertextualidades presentes na história que não são apenas textuais, mas também imagéticas. Para que seja possível esse desvelamento, observamos os desdobramentos intertextuais e semióticos da obra. O que se procurará compreender com essa pesquisa é a possibilidade de um artefato contemporâneo, como os quadrinhos, abarcarem informações culturais que são transmitidas através de elementos próprios da estrutura do gênero história em quadrinhos. Quais foram as referências culturais e literárias apropriadas para a produção do objeto de pesquisa, qual a possibilidade para uma apropriação social dessas informações por parte dos leitores? É o que desejamos compreender e refletir.

O primeiro capítulo da pesquisa apresenta o objeto geral, a série em quadrinhos *Sandman* e seu escritor, Neil Gaiman. Com esse capítulo foi possível fazer os primeiros reconhecimentos da obra e do escritor; a breve apresentação da série com resumos da história de cada arco, tornou possível introduzir a complexidade narrativa do quadrinho no qual as primeiras características de intertextualidades puderam ser percebidas.

O segundo capítulo se dedica a teorizar a intertextualidade. Para isso, seguimos sob a luz do dialogismo de Bakhtin, a teorização sobre intertextualidade de Julia Kristeva, a relevância dos leitores para dar sentido às intertextualidades do texto por Barthes e Riffaterre, seguimos com as tipologias intertextuais e hipertextuais de Genette e nos apoiamos nos estudos de Samoyault e sua relação com a memória da literatura.

Neste sentido, como estamos falando de uma história em quadrinhos, surge a necessidade de também falar sobre imagens. No caso de *Sandman*, pode ser percebido inúmeras referências imagéticas que funcionam com o mesmo mecanismo da intertextualidade; assim, para fazer uma leitura dessas imagens, recorreremos aos estudos semióticos dos quadrinhos. Desta forma, iniciamos uma teorização sobre semiótica utilizando o signo linguístico de Saussure como porta de entrada e seguimos sob a luz da semiótica peirceana que foi, muitas vezes, guiado por Santaella e Barthes; utilizamos também os conceitos da semiótica narrativa de Greimas. Com o intuito de se ter mais objetividade neste trabalho, concentramos a teorização semiótica focalizada nos quadrinhos; para tanto, utilizamos os estudos de Antônio Luiz Cagnin, pioneiro nos estudos brasileiros semiológicos dos quadrinhos; recorreremos também aos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos de Moacyr Cirne e Thierry Groensteen. No decorrer do capítulo, teorizar a narratividade dos quadrinhos se mostrou necessária para que pudessemos fazer uma análise intertextual no próximo capítulo.

O último capítulo compreende uma análise. O arco “Estação das Brumas” da série *Sandman* foi escolhido para exemplificar as possibilidades apropriativas da história. Neste contexto, trataremos *Sandman* como uma obra aberta, como um texto que estimula inúmeras interpretações e que idealiza um Leitor Modelo (ECO, 2002) capaz de elaborar um número indefinido de interpretações. Seleccionamos alguns dos principais aspectos do arco “Estação das brumas” para discutirmos elementos figurativos e intertextualidade: a referência visual e figurativa na representação dos personagens, os traços intertextuais e simbólicos do inferno e a função metanarrativa da biblioteca do Sonhar.

2. NEIL GAIMAN: UM CONTADOR DE HISTÓRIAS

No meu sétimo aniversário, meus pais me deram uma caixa com os livros de Nárnia, todos os sete, e deitei-me na cama para ler. Foi isso que fiz no meu aniversário de sete anos: li o conjunto completo [...]. Pedi que meus pais comprassem o celofane e encapiei meus livros de Nárnia, como os livros costumam ser encapados em bibliotecas. – Neil Gaiman. (WAGNER, 2008, *apud*, CAMPBELL, 2014, p. 26)

Nascido em Portchester, uma pequena cidade de Hampshire, na costa sul da Inglaterra, Neil Gaiman estabeleceu laços com a palavra e a fantasia lendo obras de escritores como C. S. Lewis, J. R.R. Tolkien, Michael Moorcock, Edgar Allan Poe, Shakespeare, Oscar Wilde, histórias em quadrinhos norte-americanas como Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, Batman, e diversas outras histórias de super-heróis. Em entrevistas para o livro biográfico, “A arte de Neil Gaiman”, o escritor relata que costumava ficar o dia todo em bibliotecas e, vasculhando as prateleiras, diversificava suas leituras tornando-as mais complexas com o passar dos anos. Leu obras como *The Einstein Intersection*, de Samuel R. Delany, uma reinvenção da lenda de Orfeu inserido em um contexto de ficção científica e autores deste gênero como Robert A. Heinlein, Harlan Ellison e H.P. Lovecraft.

O que se pode perceber com as leituras feitas sobre Neil Gaiman para esta pesquisa, foi que dentro e fora das bibliotecas, os livros e as palavras fazem, até hoje, parte da existência do escritor e muitas dessas histórias podem ser reconhecidas como referências nas histórias contadas por ele. Como se pode observar, este capítulo é voltado a Neil Gaiman e suas obras: iremos contar brevemente a trajetória do escritor até chegar nos quadrinhos, o surgimento do selo Vertigo e os quadrinhos feitos para esse selo, em especial nosso objeto empírico de pesquisa: *Sandman*.

Por volta dos anos 1977, aos 17 anos e influenciado pelo movimento punk na Inglaterra, Neil Gaiman montou uma banda chamada Chaos que depois se tornou a Ex-Excess. Segundo Hayley Campbell (2014), Gaiman possuía uma teoria nutrida por Lou Reed que dizia que não é necessário que se saiba cantar para ser um vocalista. Em uma entrevista para Guy Lawley (1999), que escreveu sobre a influência do punk nos *comics*, Gaiman explica que “A atitude ‘faça você mesmo’ do punk sem dúvida influenciou minha carreira, incluindo os quadrinhos. ” (p. 111. Tradução nossa); nesta época, Gaiman já havia publicado alguns quadrinhos como *Violent Cases* e *The Sandman* mas, veremos isso com mais detalhes adiante.

Um dos primeiros romances escritos, segundo a biógrafa Campbell (2014), foi *My great aunt Erméntrude*. A escritora explica que este é um livro infantil que tem vivido no sótão desde que Gaiman decidiu que primeiros romances deveriam ser colocados dentro de caixas e guardados ali para serem esquecidos. A biógrafa conta que nesta mesma época, Gaiman começou a escrever algumas histórias e a enviá-las para editoras e hoje, o escritor assume que quando lê as histórias que escreveu naquela época, fica evidente que ele não sabia como começar ou terminar uma história e que ainda não conseguia imprimir sua identidade no texto, porém, as respostas negativas das editoras fizeram com que ele se empenhasse em descobrir como tudo funcionava.

Neste contexto, Gaiman comprou um exemplar de *Writers' & Artists' Yearbook*, que reunia o endereço e o telefone de editores, editoras, revistas e jornais do país e começou a contatar alguns editores e a fazer algumas propostas como jornalista freelancer. Seus primeiros trabalhos foram escritos para revistas como *Penthouse* na qual entrevistou o escritor de ficção científica Bob Silverberg e a revista *Knave*. Nesta, Gaiman realizou entrevistas com nomes como o escritor de horror Ramsey Campbell, o punk John Cooper Clarke, o britânico Douglas Adams, Patrick Macnee da série televisiva “Os Vingadores”, entre outros (BENDER, 1999). Além disso também trabalhou como freelancer para outras revistas como *Space Voyager*, *Publishing News*, *The Comics Journal*, e diversas outras além de fanzines como *Shock Xpress*. (CAMPBELL, 2014)

Entre as primeiras histórias vendidas e publicadas estão “Arremate por Atacado” publicada no Brasil como parte do livro “Fumaça e Espelhos” e o livro *Ghastly Beyond Belief*, publicado em 1985 e coeditado por Kim Newman pela editora Arrow Book, sob edição júnior de Faith Brooker, este livro é uma coletânea de citações bizarras de livros, filmes e seriados de ficção científica.

Figura 1- Capa de *Ghastly Beyond Belief*

Fonte: <http://sf-encyclopedia.uk/gallery.php?id=NewmanK-Ghastly.jpg>.
Acesso em: 20 de out. 2016.

Algum tempo depois dessas histórias, Kim Newman indicou Gaiman para a editora Proteus, que precisava de escritores para uma linha dedicada a produções biográficas para escrever a biografia da banda pop Duran Duran, a qual Gaiman produziu utilizando os clippings da biblioteca da BBC e ouvindo os discos da banda (CAMPBELL, 2014, p. 58-59). Quatro anos depois de escrever a biografia da Duran Duran, Kim Newman indica Gaiman para escrever um livro sobre o “Guia do Mochileiro das Galáxias”.

Gaiman já havia entrevistado Douglas Adams alguns anos atrás para a revista Penthouse, Knave e a Fantasy Empire. O livro “Don’t Panic” não se trata de uma biografia sobre Adams, mas a biografia de um universo que estava cada vez mais consolidado e em um movimento transmidiático: naquela época, o “Guia do Mochileiros das Galáxias” já tinha se tornado jogos e série de televisão e rádio. O livro foi publicado no final dos anos 80 e já teve diversas novas edições, revisadas e expandidas

“Don’t Panic” foi também, segundo Gaiman (CAMPBELL, 2014, p. 63), uma porta de entrada para a escrita de humor inglês e isso deu origem a outra produção: “Belas Maldições”, uma co-autoria com Terry Pratchett lançado no começo dos anos 90, quando Gaiman já trabalhava na escrita de *Sandman*. De acordo com a biografia e as entrevistas consultadas para este trabalho, a relação de Gaiman com os quadrinhos foi inexistente em meados da década de 70 e 80. Gaiman relata que deixou de ler quadrinhos com exceção

de “Spirit”, de Will Eisner e a sua volta à leitura de quadrinhos aconteceu quando encontrou um exemplar de “Monstro do Pântano”, de Alan Moore.

Assim como já foi dito, *Ghastly Beyond Belief* (figura1) havia sido publicado em 1985, mesmo ano em que “Monstro do Pântano #40” havia chegado às prateleiras. Gaiman então, resolveu escrever um tipo de carta de fã, anexou ao seu livro e enviou para Moore depois de conseguir o endereço no escritório da revista *Knave* e, isso, segundo a biografia consultada, foi o início da amizade entre os dois. Gaiman pediu a Moore que o ensinasse a escrever quadrinhos e começou a escrever alguns roteiros. Veremos mais sobre os quadrinhos de Neil Gaiman a seguir. (CAMPBELL, 2014)

2.1. Produção em quadrinhos e o selo Vertigo

A produção, de um modo geral, de Neil Gaiman é bastante diversificada, uma vez que este fez produções para os quadrinhos, a música, a televisão, o teatro, o cinema e a literatura. Listar toda esta produção seria uma tarefa complexa e faria com que o foco desta pesquisa se perdesse. Neste sentido, focaremos na produção quadrinística desse escritor, enfatizando suas produções para o selo Vertigo e em especial *Sandman*.

Por volta dos anos 1970, Kelvin Gosnell era o subdiretor de competições da *International Publishing Corporation* (IPC), atualmente *Time Inc UK*, e sugeriu a elaboração de uma antologia de ficção científica em quadrinhos, mas a editora acreditava que a ficção científica era um gênero que seria esquecido devido o interesse dos consumidores ser cada vez menor nesse estilo. Porém, Gosnell convenceu a editora argumentando que Hollywood lançaria uma ópera espacial que fomentaria o estilo sci-fi: *Star Wars*. Neste sentido, a IPC tituló a antologia como 2000 A.D. e muitos escritores e desenhistas começaram suas carreiras nos quadrinhos através desta revista britânica voltada para a ficção científica lançada em 1977, como por exemplo, Brian Bolland, Kevin O’Neil, Dave Gibbons, Alan Moore e Neil Gaiman (MAZUR e DANNER, 2014); este escreveu algumas histórias para a antologia de pequenas narrativas “Choques Futuristas” (Future Shocks) e a história “Sweet Justice”. (CAMPBELL, 2014)

A indústria inglesa de quadrinhos crescia cada vez mais na década de 1980, surgindo revistas semelhantes à 2000 A.D. como *Warrior*, *Escape* e *Harrier*, por exemplo. No final dessa década, Gaiman conheceu o artista Dave McKean que, segundo Campbell (2014 ainda era estudante de arte e fazia parte de um projeto experimental mediado por Hunter Tremayne, a revista “Borderline”; porém, este projeto de criação de uma nova

antologia com escritores novos e inexperientes não aconteceu, mas Gaiman e McKean começaram a produzir a graphic novel “Violent Cases” para a revista *Escape*.

Figura 2 - Violent Cases, 1987

Fonte: http://www.paulgravett.com/articles/article/neil_gaiman_dave_mckean
Acessado em: 20 de out. 2016.

Segundo Gaiman, *Violent Cases* é uma história sobre duas coisas:

É sobre violência em pequena escala, e sobre a falta de confiabilidade da memória em vários níveis. Quão confiável é o que as pessoas estão lhe dizendo, quanto você se recorda ou diz que se recorda, quanto de tal coisa você tirou de filmes, quanto tirou de pessoas que lhes dizem o que você estava fazendo em determinado momento, quanto você se lembra das suas primeiras memórias. Ela tenta examinar tudo isso de um modo que não seria possível numa ficção em prosa e nem no cinema. (Fantasy Advertiser #109, 1989, apud, CAMPBELL, 2014)

No início do ano de publicação de *Violent Cases*, 1987, olheiros da DC Comics estavam na Inglaterra fazendo um trabalho de caça talentos, Gaiman e McKean foram conversar com Karen Berger, a editora na época. Neste período, Karen Berger estava observando o desenvolvimento e a ascensão de antologias de ficção científica, reparado especialmente em Alan Moore; na época, *Monstro do Pântano* criado por Wein e Berni Wrightson estava em declínio e isso influenciou Wein a oferecer a tarefa de escritor para Moore, em 1984. Nas palavras de Mazur e Danner (2014):

Sob a direção de Moore, em colaboração com Steve Bissette, o que começou como uma série de terror no espírito de velhos filmes de monstros da Universal, tornou-se atmosférica e visceral (...). Moore destacou a origem de *Monstro do Pântano* como um acidente científico, preferindo um papel mais elemental, de outro mundo, para a criatura-

líder, incluindo uma conexão mística do Verde [The Green], uma teia maciça de toda a vida vegetal na Terra. Monstro do Pântano, de Moore, trazia comentários sociais explícitos, alguns naturalmente ecológicos, mas também observações sobre o legado inevitável da opressão e da violência racial (Southern Change [Mudança do Sul]), dando continuidade à hostilidade social e à condescendência para com as mulheres. (p.175)

Neste sentido, o sucesso de Monstro do Pântano com o britânico Alan Moore, levou a DC a nomear Karen Berger como contato oficial da empresa na Inglaterra. Assim, a editora continuou a recrutar escritores entre os da 2000 AD e de outras revistas de quadrinhos do Reino Unido e, desta forma, lançou oficialmente a invasão inglesa no universo dos comics mainstream norte-americanos; nomes como Grant Morrison, Jamie Delano, Peter Milligan e Neil Gaiman estavam na lista de escritores que iriam fazer parte dos quadrinhos da DC (MAZUR e DANNER, 2013). Continuando sob a luz das ideias de Mazur e Danner, eles explicam:

O que começou com Miller e continuou com Moore tornou-se uma realidade para a DC, de forma geral, com a invasão inglesa. Pela primeira vez, a própria escrita era vista como a força motriz da narrativa em quadrinhos, com ênfase não apenas no enredo, mas no tema coeso. Confrontos com longas conversas sobre a natureza da vida, ou sonhos, ou o mundo místico consubstanciado em uma mitologia convincente. (p. 175)

No prefácio de “Dias da Meia-Noite”, Gaiman (2013a) escreveu que no ano de 1986, logo após conhecer Karen Berger na *UK Comic Art Convention*, enviou um roteiro chamado *Jack in The Green* para que a editora o lesse. Este roteiro é uma história curta com o personagem Jack, o Monstro do Pântano. No final dos anos 1980, quando os editores Karen Berger e Dick Giordano procuravam novos talentos ingleses, Gaiman e Dave McKean apostavam neste roteiro, porém, na reunião, Gaiman propôs trabalhar com alguns personagens da DC que não eram muito conhecidos e, entre eles, estava a super-heroína Orquídea Negra.

Para Campbell (2014), Orquídea Negra era uma personagem criada em 1973 que aparecia com frequência esporádica desde a sua criação em alguns títulos da DC; para a biógrafa, esta personagem era, em sua essência, uma ideia pouco desenvolvida: uma mistura vaga de Superman e Batman usando um colante roxo. O roteiro de Gaiman criado para contar esta história dava uma nova perspectiva e origem para a personagem: no lugar de uma super-heroína sem direcionamento, a personagem floresceu como um ser híbrido, ligada ao verde e a todo universo mítico de Monstro do Pântano, de Allan Moore.

Segundo Campbell, com apoio das informações da revista *Fantasy Advertiser* (F.A) em uma entrevista com Gaiman:

Gaiman não só ligou a Orquídea Negra ao Verde na história como também escreveu um ensaio inteiro sobre mitologia, colocando-a na mesma família-planta do Homem Florônico e da Hera Venenosa: “Escrevi um artigo chamado, ‘Notas Sobre uma Teologia Vegetal’, que deveria estar em Orquídea Negra, mas que acabou tendo apenas vislumbres. Basicamente, pediram que eu trabalhasse um sistema para fazer todos os personagens vegetais de modo correto, e esse é o tipo de coisa da qual gosto de verdade, criar religiões, sistemas e assim por diante” (*Fantasy Advertiser* #109, 1989, *apud*, CAMPBELL, 2014, p. 94)

Visto a complexidade de narrativa e arte que Gaiman e McKean poderiam criar, a DC Comics optou por lançar Orquídea Negra no mesmo formato de Cavaleiro das Trevas de Frank Miller (1987), o formato Prestige: HQs maiores, papel de qualidade e capas cartonadas. Para os editores da DC, esta publicação possuía todos os requisitos para ser um grande sucesso, exceto por um detalhe: os leitores ainda não sabiam quem eram Neil Gaiman e Dave McKean. Desta forma, Karen Berger e sua equipe decidiram lançar algo que, segundo eles, seria uma porta de entrada para que os leitores pudessem conhecê-los antes do lançamento de Orquídea Negra: Neil Gaiman produziria os roteiros mensais de uma revista – o personagem escolhido para essa revista foi *Sandman*, mas contaremos melhor a história mais adiante – e Dave McKean faria a arte do Batman de Grant Morrison, chamado Asilo Arkhan (CAMPBELL, 2014 e BENDER, 1999). Sendo assim, Orquídea Negra foi lançada em três volumes formato Prestige um mês após *Sandman*. A seguir, uma reprodução das capas dos três volumes:

Figura 3 - Orquídea Negra, vol.1, 2 e 3 respectivamente, 1988

Fonte: [http://dc.wikia.com/wiki/Black Orchid Vol 1 1](http://dc.wikia.com/wiki/Black_Orchid_Vol_1_1) Acessado em: 21 de out. 2016.

Para Mazur e Danner (2014), as histórias em quadrinhos passaram por transformações após a publicação de Cavaleiro das Trevas (Frank Miller) e Watchmen (Alan Moore) pois elas se tornaram mais sombrias, a arte mais chamativa e os heróis mais violentos e, ao longo desse processo, o público amadureceu. Na editora DC, os dois títulos mais relevantes que concluíram os anos 1980 não tinham muita relação com os super-heróis “devendo muito mais a Alan Moore, com Monstro do Pântano, do que a Watchmen.” (p. 215) e, ainda segundo Mazur e Danner, “esses quadrinhos eram tão diferentes da produção usual da DC que acabaram por se tornar a base para uma nova linha que tinha o escritor – e não o editor – como principal criador.” (p.215)

Neste sentido, o selo Vertigo da DC, se especializava principalmente em séries destinadas a adultos ou “leitores maduros” possuindo uma linha inteira para esse perfil de leitor. A política de produção dos conteúdos para o selo Vertigo oferecia liberdade aos criadores para desenvolver enredos e desenhos com conteúdo que tinham permanecido proibidos por lei, através dos Comics Code, por quase quatro décadas. Desta forma, o primeiro quadrinho desta nova linha foi “John Constantine: Hellblazer” (1988-1991), de Jamie Delano, uma história que deriva de “Monstro do Pântano”, conta a história de um investigador que se torna herói com um perfil manipulador, possui poderes sobrenaturais e salva o mundo diversas vezes (MAZUR e DANNER, 2014). No ano seguinte, surge Neil Gaiman com *Sandman* que viria a ser o carro chefe do selo Vertigo; falaremos sobre a série no tópico a seguir.

2.2. Os Precedentes de *Sandman*

Com Orquídea Negra num estado de animação suspensa, Gaiman precisava ter uma ideia para uma revista mensal que fizesse seu nome e desse à Orquídea Negra a chance de não morrer antes de despertar. (CAMPBELL, 2014, p. 96)

Nos primeiros esboços de Orquídea Negra, Gaiman tinha criado uma cena num restaurante: em uma sequência de sonhos, alguns antigos personagens do universo onírico da DC Comics, Caim, Abel e Sandman, aparecem como garçons, mas, Gaiman acabou retirando essa parte do roteiro (CAMPBELL, 2014). Quando Karen Berger perguntou a Gaiman com qual personagem ele gostaria de trabalhar para criar uma narrativa para a revista mensal, primeiramente, ele sugeriu o Vingador Fantasma, porém, a editora

explicou que tal personagem “não era heroico o bastante” (BENDER, 1999); Gaiman sugeriu alguns outros personagens que segundo ele possuíam a possibilidade de expansão para criar uma cosmologia e um deles era *Sandman*, dos anos 1970.

Sobre as reinvenções de personagens já existentes e o caso de *Sandman*, Campbell explica:

Personagens de quadrinhos passam por tantas mudanças e reinvenções que há uma palavra para descrever o ato de fingir que a atual encarnação sempre existiu: “retcon”, ou continuidade retroativa. Ela bagunça o mundo. Mas o Sandman havia passado por tantas revisões em seu tempo de existência que a cada vez que ressurgia, era praticamente um novo personagem. (2014, p. 96)

Embora outras editoras tenham criado personagens com o conceito folclórico de Homem de Areia, iremos focar apenas nos personagens da DC. Visto isso, existiram vários personagens com o nome *Sandman*: ao todo foram quatro, sendo o último de Gaiman. O primeiro, Wesley Dodds, foi criado em 1939 por Gardner Fox e Bert Christman para a revista *Adventure Comics* número 40. Misterioso no estilo pulp, trajava um terno verde, chapéu, máscara de gás e possuía uma pistola de gás que sedava os criminosos. Foi um dos fundadores da Sociedade da Justiça e membro do Comando Invencível e não possuía superpoderes, mas era capaz de prever o futuro através dos sonhos e dominava o combate corpo a corpo. Em 1941 Dodds foi revisitado por Mort Weisinger e o artista Paul Norris; dessa vez o personagem vestia um uniforme amarelo e roxo e ganhou um parceiro, Sandy, o Garoto de Ouro. A seguir, uma reprodução deste personagem:

Figura 4 - Sandman de Gardner Fox e Bert Christman, 1939

Fonte:
[http://dc.wikia.com/wiki/Adventure Comics Vol 1 40](http://dc.wikia.com/wiki/Adventure_Comics_Vol_1_40) Acessado em: 22 de out. 2016.

Figura 5 - Sandman e Sandy, o Garoto de Ouro, 1942

Fonte:
[http://dc.wikia.com/wiki/Adventure Comics Vol 1 75](http://dc.wikia.com/wiki/Adventure_Comics_Vol_1_75) Acessado em: 22 de out. 2016

O segundo *Sandman* surgiu em 1970, por Joe Simon e Jack Kirby. O personagem usava um uniforme amarelo e vermelho e seu principal objetivo era proteger crianças dos pesadelos, especialmente o jovem Jed Paulsen. O herói contava com a ajuda de dois pesadelos vivos, as criaturas Brute e Glob, além de um apito que despertava as pessoas de sonhos ruins; este personagem podia viajar por um fluxo de sonhos e possuía um pó mágico capaz de fazer as pessoas dormirem. O roteirista Roy Thomas revelou em *Wonder Woman* #300, que o personagem era um cientista, Garret Sanford, construtor de uma máquina leitora de sonhos e com ela resgatou o presidente dos Estados Unidos de um pesadelo, mas ficou preso na dimensão dos sonhos, o Fluxo do Sonho, constituída por fragmentos do inconsciente coletivo; no entanto, apesar de preso, era permitido ao personagem permanecer uma hora por dia no mundo real. Mais tarde, este personagem acaba se suicidando devido à solidão e à incapacidade de viver na Terra (PIOVESAN, 2010), a seguir, uma imagem de Garret Sanford:

Figura 6 - Sandman de Joe Simon e Jack Kirby, anos 1970

Fonte: [http://dc.wikia.com/wiki/Garrett_Sanford_\(New_Earth\)](http://dc.wikia.com/wiki/Garrett_Sanford_(New_Earth)) Acessado em: 22 de out. 2016.

Os pesadelos vivos Brute e Glob, encontraram Hector Hall no Fluxo dos Sonhos após ter morrido em um combate e o transformaram no novo *Sandman*. Filho dos super-heróis Gavião Negro e Mulher-Gavião, essa terceira versão de *Sandman* surgiu em 1988, pouco antes de Gaiman. Hector Hall é o par romântico de Hippolyta Trevor (Lyta Trevor, a super-heroína Fúria); após se casarem Lyta passa a se chamar Lyta Hall e começam a

viver no Fluxo dos Sonhos (PIOVESAN, 2010). A seguir, uma reprodução de Hector Hall:

Figura 7 - Hector Hall visitando Lyta, 1988

Fonte: <http://www.writeups.org/sandman-hector-hall-dc-comics/>
Acessado em: 22 de out. 2016.

É importante ressaltar que as histórias dos *Sandman* anteriores foram abordadas neste trabalho sem profundidade. O intuito de abordar estes personagens vai além de contextualizar o leitor que não conhece os precedentes do *Sandman* do Neil Gaiman, mas contextualizar a própria narrativa construída por Gaiman. Explicando melhor, todas as versões anteriores podem ser encontradas no enredo escrito por Neil Gaiman no qual explica tanto o fato de existirem outros *Sandman* quanto o fato de Sonho, o verdadeiro senhor do Sonhar, nunca ter aparecido em alguma história da DC: Sonho foi aprisionado por uma seita ocultista na Inglaterra em 1916.

Neste sentido, ao longo da história, revela-se a tentativa de Brute e Glob de criar uma versão do Reino dos Sonhos, o então Fluxo dos Sonhos no qual fizeram Garret Sanford e Hector Hall acreditarem que estavam protegendo o mundo dos sonhos enquanto que, na verdade, estavam apenas estabelecendo uma barreira entre a mente de uma criança e o resto do mundo dos sonhos. A terceira versão de *Sandman* teve maior impacto na série de Neil Gaiman, sendo Lyta Hall um dos principais desencadeadores de conflitos na série (PIOVESAN, 2010). No tópico seguinte, exploraremos nosso objeto de pesquisa: *Sandman*, de Gaiman.

2.3. *Sandman* de Neil Gaiman

Na década de 1980, autores como Alan Moore, Frank Miller e Neil Gaiman, inovaram com suas obras: eles atuaram no desvio dos modos de produção usuais praticados pela indústria estadunidense de histórias em quadrinhos. Em *Watchmen*, Alan Moore trouxe um mundo realista no qual os heróis, possuidores de personalidades perturbada e sem poderes, atuavam seguindo uma moral ambígua e um altruísmo pouco convincente, diferente dos tipos de heróis do século XX. Frank Miller, autor de *Cavaleiro das Trevas*, recriou o personagem Batman com características melancólicas, ressentidas com o mundo e frustradas, mas que, ao mesmo tempo, era radical, dono de uma postura semelhante à de um guerreiro urbano. E por fim, Neil Gaiman, iniciou a série *Sandman* em 1988, que terminaria em 1996, depois de atingir 75 edições mensais e em 1991 uma edição especial completando 76 volumes (PEREIRA, 2010 e BENDER, 1999).

Quando falamos sobre quadrinhos, é inevitável falarmos também de arte e de imagens. A versão de *Sandman* contada por Neil Gaiman, possui uma relevância na história dos quadrinhos não apenas pela narrativa e a construção dos personagens, e o que eles representam na história (como veremos mais adiante), mas também pela arte. Sobre ela, Gaiman compartilha:

NG: Houve apenas uma batalha que eu e Dave tivemos que lutar, e ela foi sobre nossa decisão de deixar Sandman fora da capa depois do primeiro volume. A DC continuou perguntando, “mas como os leitores irão saber que é uma HQ do Sandman se ele não está na capa?” e nós continuamos respondendo “Porque nela vai estar escrito ‘Sandman’ com letras grandes e no topo”. Nós finalmente ganhamos aquela batalha, e isso foi uma vitória extremamente importante.

HB: Por que isso foi tão importante?

NG: Porque isso significava que estávamos operando fora dos paradigmas dos quadrinhos. Antes disso, era uma regra que os quadrinhos tivessem seus personagens na capa. Capas “menos heroicas” eram feitas para minisséries, como as de Alan Moore e Dave Gibbons em *Watchmen*, mas nunca para uma revista mensal. Então as capas de Sandman de Dave McKean fizeram com que eu me libertasse para experimentar o que aparecia dentro dos quadrinhos. Por exemplo, ficou fácil fazer edições inteiras nas quais Sandman nunca aparecia.

(BENDER, 1999, p. 24. Tradução própria)

Neil Gaiman explica à biógrafa Campbell que uma das sementes de todo o conceito para criar a cosmologia de *Sandman* foi a palavra “sonho”: “Pode ser as cenas que passam

pela sua mente adormecida, ou esperanças e aspirações, ou as histórias que contamos a nós mesmos para dar sentido ao mundo.” (CAMPBELL, 2014, p. 100)

Assim como o *Sandman* dos anos 1970 (Sanford e Hall), a versão de Gaiman se apoia no folclore do Homem de Areia. Mas, antes de falarmos sobre a versão de Gaiman, vamos voltar um pouco mais no tempo: antes do Homem de Areia aparecer nos quadrinhos, ele já fazia parte da literatura, por exemplo, “Der Sandmann”, um conto do escritor E.T.A. Hoffman publicado em 1817; na história o jovem Natanael é assombrado pelas suas memórias da infância: quando criança, Sandman era descrito pela governanta como um homem perverso que roubava os olhos das crianças; Natanael incorporou essa ideia ao advogado Coppelius atribuindo a ele a culpa pela morte de seu pai e, neste conflito psicológico e conspiratório a trama se desenvolve.

Outra obra com o Homem de Areia, é “O Velho do Sono” (Ole Lukøje) de Hans Christian Andersen, um conto com base nos contos populares de Sandman: uma criatura mítica e misteriosa que faz com que as crianças adormeçam e que lhes dá sonhos de acordo com o comportamento delas. Na história, Ole Lukøje visita um garoto por uma semana e todos os dias o conta uma história. No decorrer do conto, percebemos que o contador de histórias se trata de uma espécie de Deus dos Sonhos e mais tarde, revela que possui um irmão, também chamado Ole Lukøje, que é a própria morte.

O interessante, é que Gaiman comenta sobre essas duas obras:

O conceito de Sandman (Homem-Areia), também conhecido como Dustman (Homem-Areia), definitivamente é anterior aos de Hoffman e Andersen. Você encontrará menções bem antigas dele e, embora a história de Hoffman seja a primeira a citá-lo, ele pertence à cultura europeia. Segundo o Dictionary of Phrase and Fable, do reverendo E. Cobham Brewer, “O Dustman chegou”, ou “O Sandman vem aí” são expressões de ninar para fazer as crianças esfregarem seus olhos, como se houvesse poeira ou areia neles. O Oxford English Dictionary define Dustman como “uma personificação do sono e sonolência, em alusão ao ato de esfregar os olhos como se houvesse poeiras neles”. O primeiro exemplo da expressão que o OED dá é de 1821, mas o contexto nos assegura que ela estava em uso coloquial muito tempo antes disso. (GAIMAN, 1992, p. 27)

A versão de Gaiman traz *Sandman* como a personificação dos sonhos. O personagem que dá nome à série também é conhecido como Morpheus (nome que será o nome usado neste trabalho), Oneiros, Tecedor de Formas, (Lorde) Moldador, Kai’Ckul, entre outros nomes; é importante ressaltar que estes nomes não foram escolhidos aleatoriamente, e sim por se tratarem de nomes pelos quais *Sandman* pode ser

reconhecido em culturas e idiomas diferentes, por exemplo, João Pestana no Brasil – embora esse termo não apareça na história.

Morpheus é um dos sete seres personificados da família conhecida como Perpétuos, que podem ser encontrados no anexo deste trabalho. Os sete irmãos são, do mais velho para o mais novo: Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio. A existência dos Perpétuos irá durar enquanto existir vida, ou alguma forma de existência, ou seja, enquanto existir seres que morram, sonhem, destruam, desejam, desesperem-se e delirem (PEREIRA, 2010). Neste ponto, é importante lembrar que estes sete irmãos não são deuses ou seres encantados, eles são personificações de sentimentos, ações e reflexos da complexidade da vida.

Figura 8 - Os Perpétuos por Linda Medley.

Fonte: GAIMAN, 2012, p.577

A mente de todos os seres existentes está ligada ao reino Sonhar no qual Morpheus é o regente e seu papel é governar os sonhos e os pesadelos. Sendo assim, este é o reino para onde vão as mentes daqueles que adormecem. Além disso, o Sonhar é o local onde é guardado o mundo imaginário de cada mente sonhadora, podendo ser encontradas

realidades alternativas e seres imaginários. Existe a Biblioteca do Sonhar – sobre a qual falaremos mais adiante –, na qual há vários livros que nunca foram escritos, livros que os escritores sonham em escrever. O Reino é um local que interfere diretamente na sanidade mental dos seres e, por isso, requer uma boa administração e Morpheus desempenha essa função ao lado de ajudantes como Lucien, o bibliotecário do Sonhar. Morpheus é a figura principal para a sustentação do Reino do Sonhar, inclusive, quando o personagem é capturado e mantido preso no primeiro arco da série, o Reino se encontra ameaçado, correndo risco de desaparecer, e desta forma, a biblioteca do Sonhar desaparece e, na história, as pessoas deixam de sonhar, ou não conseguem lembrar o que sonharam.

É possível perceber que Gaiman manteve o suspense do Sandman da história de Hoffman e o combinou a uma espécie de máquina de produzir histórias como o Sandman de Andersen. Como explica Gaiman em uma entrevista para Bender (1999): “ Eu fiz Sandman tão velho quanto o universo porque isso me deu todo tempo e todo espaço para brincar. Eu o fiz a encarnação dos sonhos e histórias porque isso me deu uma sustentação para narrar virtualmente qualquer tipo de conto” (p.8. Tradução própria). Neste sentido, a história criada por Gaiman se estrutura em diversos momentos históricos, folclóricos e literários. Fazer um resumo da obra seria um trabalho complexo uma vez que a série tem mais de duas mil páginas, porém, apenas focar em uma história sem contextualizar o leitor sobre a obra em sua totalidade, perderia toda densidade de *Sandman* uma vez que as histórias são interconectadas e, portanto, ainda que o leitor consiga compreender um arco específico, a experiência da leitura e a compreensão da série implica na leitura de todos os volumes. Visto isso, no tópico que segue, descreveremos os arcos da série.

2.3.1. A Série

No passado tipo nos anos 1960 e 1970, se a DC percebesse que algo não estava vendendo, ela cancelava. Nos anos 1970, quando realmente entraram de cabeça nessa ideia de cancelamento, havia quadrinhos que saíam uma só edição e desapareciam. O que é bem louco, pois como você pode cancelar algo após uma única edição? Você cancelou antes mesmo de receber o relatório de vendas. Houve vários quadrinhos, coisas de Jack Kirby, que circularam por três edições. Havia uns gibis bem esquisitos, que surgiam e desapareciam. Mas, em 1986/1987, eles costumavam deixar as coisas correrem por doze edições. [...] E o que acontecia é que as pessoas acabavam tendo contratos de um ano. Lá pela oitava edição, você já saberia se seria limado ou não. [...]. Então planejei oito volumes, pois pensei que após eles, receberia uma ligação, dizendo: pouco sucesso de crítica, fracasso comercial absoluto. Eu daria de ombros, faria quatro histórias fechadas e encerraríamos. E isso seria Sandman... -Neil Gaiman (CAMPBELL, 2014, p. 105)

A versão de Sandman do Neil Gaiman foi publicada de 1988 a 1996 e, ao contrário do que acreditava Gaiman nesta entrevista, a série foi um sucesso de vendas. Bender (1999, p. 3) explica que, devido à popularidade da série entre os leitores mainstream, a DC Comics decidiu começar a publicar o quadrinho em formato livro, em 1990. Ainda segundo o mesmo autor, Gaiman escreveu histórias longas que podem ser organizadas em arcos, por exemplo, o primeiro arco, Prelúdios e Noturnos, contém oito volumes (#1-8); o segundo arco, A Casa de Bonecas segue do nono volume ao décimo sexto (#9-16).

Neste ponto, é provável que o leitor deduza que os arcos são escritos de oito em oito volumes, mas Bender (1999) alerta que, ocasionalmente Gaiman escreveu alguns volumes únicos e, desta forma, a coleção nem sempre segue a quantidade de oito volumes por arco ou uma sequência numérica, por exemplo, o arco Fábulas e Reflexões contém os volumes #29-31, #38-40, #50 e a edição especial e, além disso, existe alguns arcos menores que outros. A estrutura dos arcos, pode ser resumida da forma que segue:

- I. Prelúdios e noturnos (#1-8)
- II. A casa de bonecas (#9-16)
- III. Terra de sonhos (#17-20)
- IV. Estação das brumas (#21-28)
- V. Um jogo de você (#32-37)
- VI. Fábulas e reflexões (29-31, #38-40, #50 e *The Sandman special*)
- VII. Vidas breves (#41-49)
- VIII. Fim dos mundos (#51-56)
- IX. Entes queridos (#57-69)
- X. Despertar (#70-75)

Apesar da série nem sempre seguir uma linearidade e das histórias se cruzarem ou se interconectarem por detalhes, existe um fio que conduz a narrativa e pode ser percebida como uma constante: Morpheus precisa lidar com as consequências de seus atos e decisões do passado, que agora voltam para cobrá-lo. No meio dessas consequências que o assombram, Morpheus passa por dilemas que questionam sua existência de maneira niilista: se manter fiel às suas responsabilidades quanto ao seu reino do sonhar e à sua natureza perpétua ou assumir que algo dentro de si mudou e que novas medidas precisam ser tomadas para lidar com as consequências do passado?

No primeiro arco, “Prelúdios e Noturnos”, um grupo de místicos liderado por Roderick Burgess deseja capturar a Morte e faz um ritual para aprisioná-la, porém, por algum motivo não conhecido, Morpheus é quem acaba sendo capturado e detido em uma redoma de vidro. Durante seu aprisionamento, seus pertences foram capturados: um rubi, uma algibeira com a areia dos sonhos e um elmo. Nos setenta anos aprisionado, Morpheus não trocou palavras com as pessoas do grupo, e estes nunca souberam quem realmente ele era; no entanto eles deduziram que não se tratava da Morte, pois as pessoas continuavam morrendo. Nessas sete décadas sob a redoma, algo aconteceu no mundo desperto: algumas pessoas deixaram de sonhar e outras, nunca pararam. Basicamente, depois que Morpheus conseguiu sair de sua prisão, ele retorna ao reino do Sonhar (depois de encontrar Caim e Abel), que estava desaparecendo devido a sua ausência e inicia sua jornada em busca de seus artefatos roubados; primeiro invoca as três bruxas (Hécate, a deusa dos caminhos da mitologia grega) que lhe dá direito a três perguntas e três respostas e, a partir disso, Morpheus vai atrás dos objetos. Na jornada, conhece John Constantine (personagem criado por Alan Moore em Monstro do Pântano), vai até o inferno e se encontra com Lúcifer (também personagem da DC) e, por último, encontra Dr. Destino (John Dee). No fim, cansado e com seus pertences de volta, encontra a irmã Morte que o reanima. Morpheus reassume o Sonhar e começa a reestabelecer a ordem com a ajuda de alguns seres que habitam o sonhar, como o Lucien, o bibliotecário.

Gaiman explica que para escrever este arco, fez uma pesquisa sobre gêneros literários, e nestas primeiras histórias podem ser percebidos traços do clássico horror inglês, como os escritos por Dennis Whetley. O escritor também explica que, o fato das primeiras histórias ainda serem “presas” ao universo já pré-estabelecido da DC (por exemplo, Morpheus se encontrar com super-heróis) se deu devido a sua preocupação com os leitores que, segundo ele, aceitariam mais a revista se esta tivesse ligações com o universo da DC já conhecido por eles. Neste contexto, Gaiman explica o título do arco:

NG: [...] Em outro nível, no entanto, essas histórias iniciais me ajudaram a descobrir como minha voz soaria. Foi por isso que o título do arco para essas histórias é Prelúdios e Noturnos. Eles são prelúdios para a descobrir minha abordagem para a série. (BENDER, 1999, p. 35. Tradução Própria)

“Casa de Bonecas”, é a primeira demonstração de que Sandman não se trata de uma história linear e nem sempre segue uma ordem cronológica. Tão lógico quanto os sonhos, a primeira história do arco, “Contos na Areia” faz um salto no tempo e espaço:

conta a história do caso de amor entre Morpheus e Nada, ocorrido há dez mil anos, salta para William Shakespeare nos tempos da juventude em uma taberna na qual faz um pacto com Morpheus, para uma convenção de serial killers na Georgia. Bender (1999) explica que o título deste arco é uma referência ao clássico do noruegues Hanrik Ibsen “Casa de Bonecas” publicado em 1879: uma peça teatral sobre a libertação de uma mulher em relação aos seus papéis sociais da época. Sobre este arco, Gaiman faz algumas considerações:

Sente-me e examinei o que havia feito até então e o que gostaria de fazer a seguir. Isso foi interessante, porque havia muitas coisas que os fãs obviamente gostavam nas oito primeiras edições e refleti que tinha duas alternativas: poderia voltar atrás e fazer outras coisas iguais aos que os fãs gostaram nos oito primeiros números, trazendo personagens da DC, mostrando como são os sonhos do senhor Milagre ou os sonhos do Batman e coisa e tal, ou poderia fazer o que queria àquela altura, que eram coisas como Casa de Bonecas. (...) o que aconteceu foi que perdemos alguns leitores quando começamos Casa de Bonecas; as vendas caíram, mas depois tornaram a subir. Foi como se tivéssemos perdido alguns leitores mais jovens, mas, conforme eles iam embora, os mais velhos chegavam. (Kraft, 1993, *apud*, CAMPBELL, 2014, p. 107)

Neste arco, percebemos que a história começa a ganhar um novo percurso e uma nova identidade. A primeira narrativa do arco trata da história de um homem compartilhando uma lenda, que faz parte da cultura da tribo da qual pertence, e que é passada de maneira consuetudinária; nesta história a Rainha Nada se apaixona por um forasteiro que revela ser Morpheus (Sonho); depois de uma grande catástrofe por causa do relacionamento que não é permitido entre mortais e Perpétuos, Nada comete suicídio e decide habitar o reino de Morte, mas, por ter sido contrariado, Morpheus condena Nada ao inferno. No decorrer do arco, encontramos Desejo e conhecemos seu reino, o Limiar; conhecemos também sua irmã gêmea Desespero. Em tempos contemporâneos, Morpheus descobre, através do inventário feito por Lucien, que quatro criaturas do Sonhar estão desaparecidas: Brute, Glob, Coríntio e o Verde de Violinista ¹e além disso, o rei do Sonhar precisa lidar com um vórtice.

Vórtice se trata de uma conjunção da mente de todos os sonhadores e o mundo desperto, sendo capaz de quebrar a barreira que existe entre os dois e consequentemente trazer dados ao Sonhar; este vórtice se chama Rose Walker e através da capacidade dela de atrair tudo que se liga ao sonhar, Morpheus rastreia as criaturas desaparecidas. Sendo

¹ *Fiddler's Green* no original, refere-se a uma antiga canção de marinheiros irlandeses sobre um lugar paradisíaco. Na história a criatura do Sonhar apresenta-se como Gilbert, tendo aparência do escritor inglês Gilbert Keith Chesterton, o que exemplifica a intertextualidade da série.

assim, ele encontra Brute e Globe manipulando Lyta Hall e seu marido Hector Hall que, apesar de estar falecido, acredita ser o verdadeiro Sandman (como já mencionado nas páginas anteriores), o desfecho desse caso é Morpheus reenviando Hector Hall para o reino de sua irmã Morte, punindo os pesadelos Brute e Globe e a Lyta Hall grávida de Hector – como a criança foi concebida no mundo dos Sonhos, Morpheus afirma que a criança pertence a ele, e que voltará para busca-la -. Após destruir a criatura do sonhar, Coríntio, que participava de um encontro de serial killers, Morpheus cuida do vórtice (Rose Walker); neste contexto, o Verde do Violinista é revelado como amigo de Rose e tenta convencer Morpheus a não matá-la; no decorrer da história, Unity Kincaid (avó de Rose) acaba absorvendo o que torna Rose um vórtice e morre no lugar da neta. Após este incidente, Morpheus descobre que Unity fora estuprada quando foi acometida pela doença do sono enquanto Morpheus estava preso (Prelúdios e Noturnos) e o avô de Rose é Desejo. Portanto, se Morpheus tivesse matado Rose, ele cometeria um crime de família, o qual seria vingado pelas Fúrias, ou Eríneas e Morpheus entende esse acontecimento como sendo mais uma das tramas de Desejo contra ele.

A coletânea de quatro histórias curtas, o arco “Terra dos Sonhos”, é construído por histórias independentes entre si. A primeira, traz a musa da mitologia grega Calíope, conhecida por ser musa da poesia e das inspirações criativas. Nesta história um escritor, durante um bloqueio criativo, aprisiona Calíope com o objetivo de despertar sua criatividade; o escritor a mantém prisioneira e a agride cometendo uma série de abusos sexuais. Durante o conto, Calíope é revelada como antiga amante de Morpheus e mãe de seu único filho, Orpheus, também conhecido pela mitologia grega. O aprisionamento de Calíope aconteceu nos anos em que Morpheus estava preso, mas depois que conseguiu se libertar, este foi mais um dos conflitos que teria que lidar. Neste sentido, Morpheus resolve conceder ao escrito um fluxo incessante de ideias, que o fez não suportar tamanha quantidade e decidir libertar a musa. Na segunda história “Sonho de mil gatos” percebemos a complexidade do que significa Morpheus (Sonho) e em como ele se insere em toda e qualquer forma de vida: em uma procissão, uma gata prega a história sobre o Gato dos Sonhos, que se trata de Morpheus versão felina e como os gatos antigamente dominavam a raça humana. A terceira história, premiada como melhor conto pela *World Fantasy Award* ² em 1991, “Sonho de uma noite de verão” é uma clara referência a

² “Sonho de uma noite de verão” foi a primeira história em quadrinhos a receber um prêmio de literatura dos Estados Unidos.

Shakespeare; nesta história repleta de metalinguagem, Shakespeare escreveu suas primeiras peças como encomenda a Morpheus em troca do dom de escrever grandes histórias e estas transcenderem o tempo. A quarta e última história é sobre a super-heroína, Element Girl, e suas angústias e desesperos; no desfecho, a heroína encontra compreensão e sororidade em Morte.

O arco “Estação das Brumas” começa com Destino convocando todos os Perpétuos para uma reunião de família e neste momento nos é apresentado cada membro perpétuo, com exceção de Destruição, que renunciou o seu reino. Provocado por Desejo, Morpheus consegue enxergar o erro que cometeu com Nada quando a condenou ao inferno e decide resgatá-la depois de dez mil anos. Porém, como sua ida ao inferno em “Prelúdios e Noturnos” gerou uma inimizade com Lúcifer, Morpheus se prepara vestindo seus três objetos de poder caso Lúcifer decida se vingar e retorna ao inferno. Chegando lá, todas as criaturas desapareceram e Lúcifer revela estar indo embora e como parte de sua vingança, dá a chave do inferno para Morpheus e este é o começo da sua falta de paz uma vez que criaturas de diferentes lugares querem se candidatar para governar o inferno que está vazio. Dentre as criaturas está um demônio que tem a posse da alma de Nada. A resolução para essa situação foi dar a chave para dois anjos como o Criador sugeriu, e assim demônios e pecadores retornam ao inferno; Morpheus derrota o demônio que possui a alma de Nada e a liberta.

“Um jogo de você” se concentra na personagem Barbie (antiga vizinha de Rose Walker, o vórtice em “Casa de bonecas”) e, desta vez, Morpheus é um personagem secundário. É possível perceber que este arco se volta para a discussão da identidade e de gênero. Barbie, após o incidente do vórtice, não consegue mais sonhar e como consequência disso, perde o contato com o mundo imaginário dos seres e também de sua real identidade, que se torna não muito definida e confusa. Basicamente o arco conta a jornada (no mundo imaginário dos sonhos) de Barbie, que pretende salvar uma terra onírica, da qual é princesa, do vilão da história, Cuco. Ao longo deste arco, somos apresentados a novos personagens, por exemplo, Thessaly, que será um personagem importante em outras histórias.

Diferente de “Um jogo de você” que se trata de um arco com uma história fechada, o arco “Fábulas e reflexões” é uma compilação de histórias curtas, mas que possuem uma temática comum. Originalmente, as edições 29, 30, 31 e 50 são um interlúdio entre os arcos “Estação das brumas” e “Um jogo de você” e foram publicadas sob o título

“Espelhos distantes”; as edições 38 a 40, são conhecidas como “Convergência”; e *The Sandman special* se trata de uma releitura nos moldes do universo ficcional criado por Gaiman, do mito de Orpheus e Eurídice. Essas histórias, foram compiladas e encadernadas pela DC e o arco foi intitulado “Fábulas e reflexões”; sendo assim, a seguir relataremos as séries que estruturam esse arco.

“Espelhos distantes” é uma série que se apoia em momentos históricos; composto por quatro histórias que possuem nomes de meses: “Thermidor” (#29), a primeira, conta a história de Johanne Constantine que recebe uma missão de Morpheus: resgatar a cabeça seu filho Orpheus que está sob a posse dos revolucionários em Paris durante a Revolução Francesa. “Augustus” (#30), a segunda história, mostra o imperador de Roma, Augustus, acompanhado por um ator anão, em um mercado da cidade, ambos usando disfarce para não serem reconhecidos. Enquanto andam, o imperador pensa sobre seu reinado, conversa sobre seus anseios e sobre o sonho que tivera. A terceira, “Três setembros e um janeiro” (#31) narra a história do primeiro autoproclamado imperador dos Estados Unidos, Norton I; nesta história há Desespero, Sonho, Desejo, Delírio e Morte explicitando como esses seres perpétuos atuam na narrativa, sendo mais que personagens, mas os próprios acontecimentos e sentimentos da história. Em “Ramadan” (#50), o califa Haroun Al Raschid faz um pacto com Morpheus para que a sua cidade, Bagdá, seja eternizada na história da humanidade.

A série “Convergência” se estrutura em três edições: “A caçada” (#38) se trata de “uma amalgama de contos de fadas padrão...mas com severas revira voltas” (BENDER, 1999, p. 135. Tradução própria). Na história, repleta de referências ao folclore do leste europeu, um velho lobisomem relata a sua neta a história da vida dele, compartilhando suas experiências. “Regiões brandas” (#39) se inicia com Marco Polo jovem se perdendo no deserto de Lop durante uma viagem à China; neste deserto, ele se encontra em uma região do sonhar na qual tempo e espaço se borram e o sonhador pode ficar perdido por eras. Em “O parlamento das gralhas” (#40), o filho de Lyta Hall, Daniel participa, acompanhado do corvo do sonhar, Matthew, de uma sessão de contação de histórias por Caim e Abel: os irmãos contam como surgiram os Perpétuos e em como os dois chegaram no sonhar.

The Sandman special, foi uma publicação entre as edições 31 e 32, conhecida por “A canção de Orpheus” que trata de uma releitura feita por Gaiman. A história segue como na mitologia, Orpheus indo até o inferno para trazer de volta sua amada Eurídice,

mas fazendo parte do universo criado por Gaiman para Sandman, no qual os Perpétuos possuem parentescos de acordo com a mitologia grega. Orpheus visita a tia Morte, que o concede a imortalidade para poder entrar no inferno; Orpheus falha ao tentar recuperar a alma de Eurídice e então tenta suicídio mas não é possível uma vez que é imortal. Um tempo depois, Orpheus é decaptado pelas bacantes e sobrevive apenas como uma cabeça.

O próximo arco “Vidas breves” se concentra em narrar a jornada de Morpheus e Delírio em busca do irmão Destruição. Após tentarem descobrir algumas pistas com Destino, descobrem que apenas o oráculo de Orpheus pode lhes dar alguma resposta. A condição para que Orpheus ajude os dois é a de que Morpheus o mate depois de descobrir a localização de Destruição e, sendo assim, Morpheus comete o crime de sangue, que desencadeará mais conflitos nos arcos que seguem.

O cenário de “Fim dos mundos” é uma taverna chamada Fim dos mundos, na qual viajantes encontram abrigo devido a uma violenta tempestade. O preço da estadia nesta estalagem é compartilhar uma história e, desta forma, as histórias desse arco são individuais, mas elas se conectam pelos detalhes a Morpheus.

O mais longo dos arcos “Entes queridos” narra o início do trágico fim de Morpheus. Após Daniel, filho de Lyta Hall desaparecer, esta acredita que Morpheus finalmente cumpriu sua promessa, feita em “Casa de bonecas”, de levar a criança consigo. Nervosa, Lyta invoca as Fúrias (As Bondosas) ou Eríneas, vingadoras de crimes cometidos dentro de relações familiares; sendo assim, elas utilizam Lyta como um canal para chegar até Morpheus e vingar o assassinato de Orpheus. O corvo Metthew e o novo Coríntio encontram Daniel, mas as Bondosas começam a causar danos ao sonhar. Tendo conhecimento de que não existe outra opção senão a morte, Morpheus escolhe Daniel para ser o próximo rei do sonhar.

“Despertar” é o fim da série, no qual os Perpétuos, exceto Destruição, se reúnem para realizar o funeral de Morpheus. Após o ritual, os irmãos se encontram no sonhar para encontrar Daniel, o novo Sonho. A última história do arco é “Tempestade” na qual o jovem Shakspeare, pouco antes de morrer, escreve a última peça encomendada por Morpheus, “Tempestade”.

Finalizando este capítulo, é importante ressaltar que, mesmo que a série tenha sido descrita, até aqui, de uma maneira superficial, é possível observar a complexidade narrativa da história. Diversas são as referências culturais, literárias, históricas e artísticas

em Sandman. Descrever a série será extremamente importante, para podermos ter base para discussões nos capítulos que seguem.

3. INTERTEXTUALIDADE, SEMIÓTICA E INFORMAÇÃO

Segundo Santaella (1985), o século XX foi cenário do crescimento e desenvolvimento de duas ciências da linguagem. A primeira é a linguística, ciência da linguagem verbal, e a segunda é a semiótica, ciência de toda e qualquer linguagem. A autora ressalta a importância de se diferenciar o que é língua e o que é linguagem uma vez que estes dois conceitos estão suscetíveis a eventuais equívocos devido a raiz comum das palavras. Para Santaella, é importante perceber que o ato da comunicação não está somente no uso e no domínio da língua (idioma), nas palavras da autora:

É tal a distração que a aparente dominância da língua provoca em nós que, na maior parte das vezes, não chegamos a tomar consciência de que o nosso estar-no-mundo, como indivíduos sociais que somos, é mediado por uma rede intrincada e plural de linguagem, isto é, que nos comunicamos também através da leitura e/ou produção de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos; que somos também leitores e/ou produtores de dimensões e direções de linhas, traços, cores [...]. Somos uma espécie animal tão complexa quanto são complexas e plurais as linguagens que nos constituem como seres simbólicos, isto é, **seres de linguagem**. (SANTAELLA, 1985, p. 11-12. Negrito nosso)

Desta forma, quando falamos em linguagem, neste trabalho, estamos abrangendo a gama de formas sociais de comunicação e de significação que incluem a linguagem verbal e não-verbal. Recorrendo mais uma vez à Santaella, a autora afirma que a pós revolução industrial é marcada por inovações no *modus* de armazenar e difundir linguagens; essa afirmação é incontestável se observarmos os meios de comunicação atuais e o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs), os quais povoam nossos cotidianos com mensagens e informações possibilitando a interação instantânea entre os pares em uma rede simbólica de significações na qual um mesmo sujeito assume diferentes papéis sociais tais como o de leitor, produtor e mediador. Assim, Santaella afirma que a vida é uma espécie de linguagem tanto quanto todos os tipos de sistemas e formas de linguagem; estas se comportam como seres vivos: “se reproduzem, se readaptam e se regeneram” (p. 16).

No capítulo anterior apresentamos a série em quadrinhos *Sandman* e seu escritor, Neil Gaiman. A breve apresentação da série com resumos da história de cada arco, tornou possível introduzir a complexidade narrativa do quadrinho no qual características de intertextualidades podem ser percebidas.

Este capítulo se dedica a teorizar a intertextualidade. Para isso, seguimos sob a luz do dialogismo de Bakhtin, a teorização sobre intertextualidade de Julia Kristeva, a relevância dos leitores para dar sentido às intertextualidades do texto por Barthes e Riffaterre, seguimos com as tipologias intertextuais e hipertextuais de Genette e nos apoiamos nos estudos de Samoyault e sua relação com a memória da literatura.

Neste sentido, como estamos falando de uma história em quadrinhos, surge a necessidade de também falar sobre imagens. No caso de *Sandman*, pode ser percebido inúmeras referências imagéticas que funcionam com o mesmo mecanismo da intertextualidade; assim, para fazer uma leitura dessas imagens, recorreremos aos estudos semióticos. Desta forma, iniciamos uma teorização sobre semiótica utilizando o signo linguístico de Saussure como porta de entrada e seguimos sob a luz da semiótica peirceana que foi, muitas vezes, guiada por Santaella e Barthes; utilizamos também os conceitos da semiótica narrativa de Greimas. Com o intuito de se ter mais objetividade neste trabalho, concentramos a teorização semiótica focalizada nos quadrinhos; para tanto, utilizamos os estudos de Antônio Luiz Cagnin, pioneiro nos estudos brasileiros semiológicos dos quadrinhos; recorreremos também aos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos de Moacyr Cirne e Thierry Groensteen. No decorrer do capítulo, teorizar a narratividade dos quadrinhos se mostrou necessária para que possamos fazer uma análise intertextual no próximo capítulo.

3.1. Considerações sobre intertextualidade

Graham Allen (2010) escreve em “*Intertextuality*” que pesquisas com o título como “Um estudo intertextual de...” ou “Intertextualidade e ...” têm sido encontrados com frequência; a essa frequência o autor atribui a facilidade de compreensão do termo que, segundo ele, pode ser genericamente aplicado. Segundo Allen, a intertextualidade não se trata de um termo óbvio, simples ou prontamente decifrável e, como sendo uma das ideias centrais da teoria literária contemporânea, necessita se expressar além de uma forma que, à primeira vista, pode parecer descomplicada e simplória. Para isso, o autor propõe que cada pesquisador, de maneira particular, atribua ao termo um significado conveniente aos seus estudos.

Ainda segundo o mesmo autor, pode-se afirmar que a intertextualidade possui suas raízes na linguística do século XX, principalmente na obra do linguista Ferdinand de Saussure que estabeleceu uma natureza relacional de significados, de texto. Sobre outra

perspectiva, a intertextualidade emerge de outras teorias de pesquisadores que se dedicaram a estudar a linguagem dentro de situações sociais específicas, por exemplo, o teórico literário Bakhtin, cuja pesquisa se mostrou fundamental para o surgimento de outras teorias que nos guiarão nesta pesquisa, como veremos adiante.

A intertextualidade é um dos tópicos de maior discussão para a linguística textual; a relação entre textos nem sempre ocorre de maneira desvelada, muitas vezes, ela se encontra nas entrelinhas de um texto, no entanto, independente dessas referências estarem desveladas ou não, o fato levantado por Bakhtin é que “cada enunciado é pleno de ecos e ressonâncias de outros enunciados com os quais está ligado pela identidade da esfera de comunicação discursiva” (BAKHTIN, 2003, p. 297) e “cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados” (p. 272), desta forma, a interpretação dos leitores, com o auxílio de suas bagagens culturais, é o que determinará a compreensão das referências do texto.

Mikhail Bakhtin é um dos autores mais relevantes quando o assunto é linguagem, diálogo e como estes podem ocupar uma posição central na vida humana, sendo base para estudos que se relacionam a diferentes áreas do conhecimento como a Literatura, Arquitetura, Artes, Psicologia, Educação, Linguística, Antropologia, etc. Bakhtin desenvolveu importantes conceitos como dialogismo e polifonia. O autor propõe compreender a estrutura dos diálogos enxergando-os como produto histórico que possuem marcas culturais e sociais; outra proposta é compreender os diálogos como espaços de lutas e posições que refletem a interação social, sendo assim, os diálogos não são apenas espaços para negociação e mediação de conflitos, mas espaços que proporcionam a compreensão de uma realidade social na qual os diálogos são acolhidos e repensados.

No entanto, quando falamos em diálogo não podemos restringir a apenas uma interação verbal, mas expandi-la num sentido mais amplo, ou seja, em qualquer tipo de comunicação seja ela verbal, escrita ou imagética (BAKHTIN, 2003). Neste sentido Fabio Scorsolini-Comin explica:

O diálogo não envolveria apenas o emissor ou o receptor da mensagem, mas as tendências básicas e constantes da recepção ativa do discurso de outrem, o que se mostra fundamental para a construção do diálogo. Essa recepção ativa não se trata apenas da compreensão da mensagem, mas também da incorporação do outro no diálogo, de modo que o outro passe a constituir o sujeito-emissor. A presença das palavras do outro nas palavras do eu é um dos primeiros elementos que caracterizam o

conceito de dialogismo, que pressupõe o relativismo da autoria individual. Mesmo no diálogo interior, esses múltiplos outros participam ativamente, de modo que se opera a ilusão de que as palavras são produto dos atos de fala de um dado sujeito, o que, em Bakhtin, abre espaço para um sujeito-coletivo, produtor e recriador de práticas presentes no espaço discursivo. (2014, p. 250)

Bakhtin (2003) explica que a palavra funciona como uma espécie de ponte entre o eu produtor de algum artefato cultural e o (s) outro (s), uma vez que toda enunciação é pautada em um momento da comunicação verbal, ou seja, os enunciados, tanto os nossos quanto os dos outros, são repletos de palavras de outrem em um grau que varia de acordo com a assimilação pela qual reelaboramos ou (re) acentuamos. Neste sentido, nenhum discurso é homogêneo já que não existe discurso inédito pois os discursos estão fundamentados em um grande e complexo emaranhado de dizeres que dialogam entre si.

O dialogismo, em uma concepção ampla, proporciona inúmeras implicações para estudos culturais onde a intertextualidade nos permite ver todo e qualquer texto como estando em diálogo não somente com outros textos, mas também com seu público. Sob uma perspectiva multidimensional e interdisciplinar do diálogo, se o aplicarmos em um fenômeno cultural, como as histórias em quadrinhos, perceberemos inúmeros diálogos: entre os personagens da narrativa, a história do quadrinho com quadrinhos anteriores, entre tantas outras possibilidades de diálogos. (STAM, 1992)

Sendo assim, a ideia de que em um texto a palavra estabelece um diálogo com outros textos, serviu de base para que Julia Kristeva oficialmente introduzisse o termo intertextualidade em dois artigos publicados na revista *Tel Quel* e que foram posteriormente retomados em sua obra, *Séméiotikè, Recherches pour une sémanalyse*, em 1969 (SAMOY AULT, 2008). Essa relação de Kristeva com Bakhtin pode ser reconhecida no trecho a seguir:

O eixo horizontal (sujeito-destinatário) e o eixo vertical (texto-contexto) coincidem para revelar um fator maior: a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto). Em Bakhtine, além disso, os dois eixos, por ele denominados diálogo e ambivalência, respectivamente, não são claramente distintos. Mas esta falta de rigor é antes uma descoberta que Bakhtine é o primeiro a introduzir na teoria literária: todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de outro texto (KRISTEVA, 1974, p.63-64)

Para Samoyault (2008) o movimento da língua descrito nessa definição de Kristeva além da relação, dinâmica, transformação e cruzamento, implica uma compreensão extensiva da intertextualidade sobre a qual complementa citando outro texto de Kristeva:

O termo intertextualidade designa esta transposição de um (ou de vários) sistema (s) de signos em um outro, mas já que esse termo tem sido frequentemente entendido no sentido banal de «crítica das fontes» de um texto, preferimos a ele o de transposição, que tem a vantagem de precisar que a passagem de um sistema significante a um outro exige uma nova articulação do tético – posicionamento enunciativo e denotativo” (KRISTEVA, apud SAMOYULT, 2008, p. 17, grifos da autora)

Roland Barthes e Michael Riffaterre retomam o conceito de intertextualidade que, embora concordem com a base estabelecida por Kristeva, deslocam um pouco o foco nos aspectos textuais e os expandem para a leitura e para o leitor. Em “Teoria do texto” Barthes (1974) acredita que todo texto faz citações a outros textos, no entanto, a citação não necessariamente remete ao *corpus* literário, para ele, a intertextualidade não se reduz a um problema de fontes ou influências; o intertexto é um campo complexo de fórmulas anônimas e a origem delas raramente é localizada: são citações inconscientes ou automáticas e são feitas sem aspas. Para o autor, a intertextualidade não se trata de uma reprodução, mas de uma produtividade textual na qual texto pode ser entendido, de maneira analógica, como sendo um emaranhado de linhas (palavras, signos) que formam algo unitário (tecido). Em “Prazer do texto”, Barthes liga o uso do termo intertextualidade à leitura:

Saboreio o reino das fórmulas, a derrubada das origens, a desenvoltura que faz vir o texto anterior do texto ulterior. Compreendo que a obra de Proust é, pelo menos para mim, a obra de referência, a mathesis geral [...] isso não quer de modo algum dizer que sou um “especialista” em Proust: Proust é o que me ocorre [...] é simplesmente uma lembrança circular. E é bem isto o intertexto: a impossibilidade de viver fora do texto infinito. (BARTHES, 1973, p. 48-49)

Assim, Barthes, ao fazer uma referência pessoal a Proust, propõe pensar na intertextualidade como sendo um mergulho, ligado a memória, no universo dos textos. Na teoria de Barthes, a intertextualidade está ligada à ideia de “texto infinito” e, portanto, se trata de um espaço no qual acontece interações e consequentemente os textos são constantemente reescritos e reinventados por quem escreve e quem lê – esta ideia vai ao

encontro da teoria de Jorge Luis Borges na qual o universo é uma biblioteca que abarca todos os temas já tratados e os que ainda estão por vir.

Totalizando essa noção de contribuição do leitor para a consolidação do processo intertextual, Samoyault (2008) cita Montaigne: “A palavra é metade daquele que fala, metade daquele que ouve” (p.89); neste sentido, quando um autor utiliza os recursos da intertextualidade para enriquecer seu texto ou por outros inúmeros motivos, é indispensável que o leitor, de alguma forma e em algum nível, identifique o intertexto, caso contrário, a intenção do autor se perde. No entanto, é necessário admitir que não é possível total e completa sintonia entre os conhecimentos do autor e do leitor, mas quando este consegue identificar o intertexto ou fazer outras conexões, a leitura pode ser tornar mais completa e assumir outras dimensões; assim, o livre arbítrio do leitor pode o levar a duas direções: continuar fazendo a leitura da obra linearmente, ou explorar as origens do intertexto.

No segundo caso, o estudo de Riffaterre nos leva a enxergar a intertextualidade como um conceito ligado a recepção na qual o leitor atua como parte fundamental para sustentar a intertextualidade e mais, a obra é continuada pelo leitor e “pode ser considerada uma ‘anacronia’ que é a da memória do leitor” (SAMOYULT, 2008, p.25). Isso quer dizer que o texto se torna um complexo de suposições de outros textos e assim, surge a necessidade de compreender um texto a partir do seu intertexto. Desta forma, o autor define o intertexto como “ a percepção, pelo leitor de relações entre uma obra e outras que a precedem ou a seguiram” (RIFFATERRE, *apud* SAMOYULT, 2008, p. 28).

Com a publicação do livro *Palimpsestes*, Gérard Genette inicia uma contribuição para o termo intertextualidade quando o desloca do campo linguístico para o poético e ao mesmo tempo, “produz um trabalho decisivo para a compreensão e a descrição da noção, inscrevendo-a numa tipologia geral de todas as relações que os textos entretêm com outros textos. ” (SAMOYULT, 2008, p.28). Genette introduz a noção de transtextualidade e para ele, existem cinco tipos de relações de transcendências textuais (GENETTE, 2010)

A primeira trata da intertextualidade, proposta por Kristeva, definida como sendo a co-presença entre dois ou vários textos. Sua forma mais explícita e literal é a prática da citação e, a menos explícita e menos canônica é a do plágio. Paratextualidade é o segundo tipo de relação presente na obra literária: constituído por relações menos explícitas e mais

distantes que o texto mantém com seu paratexto como títulos, prefácios, capa e outros tipos de sinais.

O terceiro tipo de relação refere-se à metatextualidade, um tipo de relação que une um texto a outro do qual se fala e sem, necessariamente, citá-lo ou nomeá-lo. O quarto tipo, e o mais estudado por Genette é o da hipertextualidade no qual toda relação que une um texto B (hipertexto) a um texto anterior A (hipotexto), do qual ele nasce de uma maneira que não é a do comentário. Genette distingue dois tipos de relações, antes confundidas, sobre intertextualidade e hipertextualidade. A primeira se mantém como presença no qual A está presente com B no texto B, e a segunda, é a derivação de um texto no qual B deriva de A, mas A não está efetivamente presente em B. De maneira mais clara, o que Genette entende por hipertexto é todo texto derivado de um texto anterior por uma transformação simples ou por uma transformação indireta. Neste sentido, o texto que serve como referência para produção de outro texto é denominado hipotexto e, seu derivado, hipertexto.

Por último, há a relação de architextualidade, um conceito mais abstrato, se compararmos aos outros, consiste em uma relação silenciosa e de caráter puramente taxonômico, determinando o estatuto genérico do texto. Para Samoyault (2008), as limitações feitas por Genette no conceito de intertextualidade, criando novas nomenclaturas mais específicas, permite resolver ambiguidades e, ainda que o autor reduza a possibilidade hermenêutica e consequentemente reduza seu alcance crítico, algumas vantagens são compensadoras: descrever práticas antigas e modernas da literatura não depende mais de uma concepção estritamente histórica de produção textual. Agora, a capacidade transformacional, anteriormente atribuída à intertextualidade, se desloca para a hipertextualidade.

A intertextualidade admite diversas tipologias. No tópico que segue, faremos algumas indicações dentro do sistema desenhado por Genette (2010) entre co-presença (intertextualidade) e derivação (hipertextualidade).

3.1.1. Tipologias das práticas intertextuais

Samoyault (2008, p 48-51) enumera as seguintes tipologias que se relacionam à intertextualidade:

A “citação” pode ser identificável por marcas tipográficas como aspas, separação de texto, números e outros sinais:

Com a citação, em compensação, a heterogeneidade fica nitidamente visível entre texto citado e texto que cita: portanto, a citação sempre faz aparecer a relação do autor que cita com a biblioteca, assim como a dupla enunciação que resulta dessa inserção (SAMOYAULT, 2008, p. 49)

Em *Sandman*, um exemplo dessa tipologia é a citação musical presente no quadrinho: não raro nos deparamos com algum asterisco explicando ao leitor porque tal musica se encontra naquela história – característica das edições brasileiras de Sandman. Um dos muitos exemplos que podem ser encontrados está no arco “Prelúdios e Noturnos”, na história “Sonhe um breve sonho comigo” na qual John Constantine acorda com o despertador que começa a tocar a música “*Dream a little dream of me*”, música que serviu de inspiração para o título da história. A seguir, uma reprodução dessa passagem:

Figura 9 - Sonhe um breve sonho comigo

Fonte: GAIMAN, 2010, p.81

Outro exemplo que podemos levantar, mas que dessa vez não desvela a citação explicitamente, como no caso anterior, está no arco “Despertar”, na história “Exilados” na qual Gaiman faz uma citação (em negrito) do trecho “*Omnia Mutantur, nihil interit*” da obra Metamorfoses de Ovídio, que também é uma obra repleta de intertextualidade – mas que não será o caso de discuti-las neste trabalho.

Figura 10 - Metamorfoses de Ovídio

Fonte: GAIMAN, 2013b, p. 472

Seguindo, “centão” (SAMOYAUULT, p. 50) é o segundo termo utilizado para designar uma obra constuída apenas com citações, frases e pensamentos de outros autores. O livro *Ghastly Beyond Belief*, produzido por Neil Gaiman e que foi citado no capítulo anterior, pode ser considerado um exemplo dessa tipologia. A terceira tipologia é a “referência” que consiste em não expor o texto citado, mas se refere a ele por meio de título, nome de autor e/ou personagens. Em *Sandman*, é comum percebermos a utilização dessa tipologia, o arco “Um Jogo de você” pode ser considerado um exemplo: a história traz referências como Senhor dos anéis, Nárnia e Mágico de Oz. Elas podem ser encontradas tanto na narrativa textual quanto desenhadas, como podemos destacar nas duas representações a seguir: a primeira traz a personagem Wanda citando Stephen King para se referir aos acontecimentos estranhos e sobrenaturais da história e a segunda mostra alguns livros (Nárnia, Tolkin, Mágico de Oz) desenhados no quarto da personagem Barbie.

Figura 11 - Referência a Stephen King

Fonte: GAIMAN, 2011, p. 363

Figura 12 - Referência de livros

Fonte: GAIMAN, 2011, p. 397

Em seguida, Samoyault (2008) enumera “alusão” como quarta tipologia. A alusão também pode remeter a um texto anterior, mas sem indicar a heterogeneidade como acontece na citação; para a autora, a alusão às vezes se mostra puramente semântica e sem ser propriamente intertextual:

A alusão depende mais do efeito de leitura que as outras práticas intertextuais: tanto pode não ser lida como pode também o ser onde não existe. A percepção da alusão é frequentemente subjetiva e seu desvendamento raramente necessário para a compreensão do texto. (SAMOYAUULT, 2008, p. 51)

O “plágio” constitui em uma retomada literal, mas não marcada como na citação:

A apropriação total explica que questões jurídicas sejam levantadas a seu respeito, já que coloca em causa, mais ou menos legitimamente, a propriedade literária [...]. Apenas o plágio praticado com fins intencionalmente lúdicos ou subversivos possui uma dinâmica propriamente literária [...] todas as práticas intertextuais podem, de maneira sem dúvida um pouco abusiva, ser compreendidas sob o termo de plágio, na medida em que ele generaliza a apropriação literária. (SAMOYAUULT, 2008, p. 51)

No que se refere à hipertextualidade, Samoyault (2008, p. 53-55) aponta tipologias cujas características podem incluir a ausência de referência direta ou a total exclusão da citação do hipotexto (texto anterior, aquele que dá origem a outros textos). Desta forma, a operação implica em uma transformação e em uma imitação do hipotexto.

A “paródia” se relaciona com a transformação do texto anterior seja para caricaturá-lo ou reutilizá-lo de uma maneira lúdica. No entanto, Samoyault ressalta:

[...] qualquer que seja a transformação ou deformação, ela exhibe sempre um liame direto com a literatura existente. [...] A definição etimológica de Gérard Genette salienta a operação de derivação na qual o texto anterior é, de uma maneira ou outra, reconhecível: a visada da paródia é então lúdica e subversiva (desviar o hipotexto para zombar dele) ou ainda admirativa. (SAMOYAUULT, 2008, p.53)

Samoyault também explica que o caráter do patrimônio parodiado permite que os leitores reconheçam com facilidade o hipotexto, como é o caso da história “ Sonho de uma noite de verão” do arco “Terra dos Sonhos” na qual Neil Gaiman faz uma paródia utilizando obras do escritor inglês Shakespeare. Na trama, Shakespeare, que ainda não era um escritor conhecido, deseja escrever uma obra que o faça ser lembrado após sua morte. Morpheus então lhe propõe a possibilidade de criar as peças que o escritor desejava, assim, em troca de inspiração para escrever as peças, Shakespeare teria que criar

duas peças para Morpheus: “Sonho de uma Noite de Verão” e posteriormente, no final da série, “Tempestade”. Tal pacto entre Morpheus e Shakespeare pode ser compreendido como uma referência ao mito de Fausto, no qual um doutor vende sua alma a Mefistófeles em troca de poderes, no entanto, neste pacto entre Shakespeare e Morpheus, o material de troca se trata de inspirações e presença no imaginário coletivo, no qual não há prejudicados e sim um benefício para os dois lados da barganha. Quando parodia Shakespeare, Gaiman retoma elementos das peças originais, mas os confundem com o universo construído em Sandman, trazendo novos elementos que são importantes para a história.

O “pastiche” se relaciona a uma imitação do texto anterior. A noção sobre pastiche, segundo Frederic Jameson:

O pastiche, como a paródia, é a imitação de um estilo peculiar ou único, o uso de uma máscara estilística, a fala numa língua morta: mas é a prática neutra dessa mímica, sem a motivação ulterior da paródia, sem o impulso satírico, sem o riso, sem aquele sentimento ainda latente, de que existe algo normal, comparado ao qual aquilo que está sendo imitado é muito cômico. (JAMESON, 1995, p. 29)

Entende-se que para Jameson a paródia apresenta uma versão de uma obra em um sentido crítico enquanto que o pastiche se trata de uma reprodução que possui como característica “o plágio alusivo e fugido de tramas mais antigas” (JAMESON, 1993, p. 32). No entanto é importante ressaltar que um pastiche não é criado por falta de criatividade ou conteúdo como uma cópia, mas por uma grande e complexa referência utilizada para criar uma nova narrativa; esta referência a obras passadas é para Jameson (1995) o que se configura como pastiche e tal prática, está relacionada com a noção de tempo e espaço da cultura pós-moderna:

Agora a referência e a realidade desaparecem de vez, e o próprio conteúdo – o significado – é problematizado. Resta-nos o puro jogo aleatório dos significantes que nós chamamos de pós-modernismo, que não mais produz obras monumentais como as do modernismo, mas embaralha sem cessar os fragmentos de textos preexistentes, os blocos de armar da cultura e da produção social, em uma nova bricolagem potencializada: metalivros que canibalizam outros livros, metatextos que fazem colagem de pedaços de outros textos – tal é a lógica do pós modernismo em geral, que encontra uma de suas formas mais fortes, mais originais e autênticas na nova arte no vídeo experimental (JAMESON, 2002, p. 118).

Em “Poéticas do pós-modernismo”, Linda Hutcheon propõem observar a paródia sob uma perspectiva diferente da concepção adotada por Jameson. Para a autora, a paródia é construída ironicamente, sob um complexo exercício reflexivo:

Em certo sentido, a paródia é uma forma pós-moderna perfeita, pois, paradoxalmente, incorpora e desafia aquilo a que parodia. [...]. Embora alguns teóricos, como Jameson, considerem essa perda de estilo peculiar e individual do modernismo como algo negativo, como um aprisionamento do texto no passado por meio do pastiche, os artistas pós-modernos a consideram como um desafio libertador que vai contra uma definição de subjetividade e criatividade que ignorou durante um período demasiado longo a função da história e no pensamento. (1991, p. 28-29)

Neste sentido, podemos concluir pela breve amostra feita até aqui que, discutir sobre intertextualidade, relaciona tipologias específicas e decodificação desse encontro de textos. Neste contexto, Samoyault propõe perceber a intertextualidade/hipertextualidade como agentes que carregam consigo a memória da literatura, como uma espécie de repositório literário.

Em seus estudos, Sigmund Freud costuma fazer alusão do mecanismo das lembranças ao dos sonhos: para ele, uma lembrança não funciona como em um registro fotográfico – claro e à disposição do olhar –, ao contrário, na lembrança, áreas do quadro da imagem estão desfocadas, superexpostas ou escuras e se trata de uma interpretação pessoal de um momento. Atuamos como editores de nossas próprias lembranças: algumas seguem e outras são omitidas, detidas no inconsciente. Para Freud as lembranças omitidas são manifestações de “lembranças encobridoras”, aquelas que confundem e mascaram eventos como em sonhos. Essa ideia pode ser enxergada como uma forma de explicar a maneira como armazenamos textos e imagens que lemos, para depois serem recuperados em fragmentos (lembranças).

Ainda recorrendo a Freud, quando se recupera aquilo que já foi lido, acontece uma colagem na qual existe uma reelaboração, alterações, personagens trocados ou fundidos em um só; em contrapartida, acontece também uma seleção no arquivo da memória na qual uma lembrança autêntica é pinçada entre outras propositalmente. O que se quer dizer neste ponto do trabalho, é que quando lemos ou escrevemos um texto, estamos, a todo instante, trabalhando com nossas lembranças de tudo o que já foi lido ou visto, num processo de apropriação e criação de um novo material, seja textual, imagético ou audiovisual.

Samoyault propõe dois tipos de memória da literatura: a melancólica, na qual o autor se dá conta de que tudo já foi dito e que o ato de escrever é reescrever e desta forma, assume uma postura melancólica que, se superada e repensada, pode levá-lo a uma memória lúdica, no qual é possível articular as tipologias intertextuais para a construção de um texto. Nas palavras da autora:

Desde a origem, a literatura está duplamente ligada à memória. Oral, ela é recitada, seus ritmos e suas sonoridades são organizadas de maneira que se inscrevam por muito tempo na memória. Seus próprios conteúdos procedem de uma obrigação de memória: coletivamente, é preciso recolher a gesta fundadora, coletar e registrar os altos feitos, as ações resplandecentes, uma estória constitutiva e constituinte. [...] Mesmo quando ela se esforça para cortar o cordão que a liga à literatura anterior, quando ela reivindica a transgressão radical ou a maior originalidade possível (ser sua própria origem), a obra põe em evidência esta memória, já que, aliás, se separar de alguma coisa é afirmar sua existência (SAMOYAULT, 2008, p. 75).

Sendo assim, Samoyault apresenta mais um componente da memória da literatura, o leitor. A autora acredita que este pode tanto não perceber a intertextualidade na história quanto descobrir articulações antes não percebidas. No último caso, a intertextualidade está ligada à memória, às lembranças, à cultura e à capacidade interpretativa do leitor, que acaba influenciando no sentido final da obra. Podemos encontrar um exemplo disso na sessão de cartas dos leitores nomeada como “Cartas na Areia” do número 28, página 31, de *Sandman*, pela editora Globo em 1992, na qual uma leitora escreveu para a editora contando que percebeu a semelhança icônica entre Morpheus em “Estação das Brumas” e o cartaz desenhado por Alphose Mucha sobre a peça “Gismoda”, em 1894. Reproduzimos a seguir essa passagem que pode ser encontrada na íntegra no anexo desse trabalho.

Figura 13- Cartas na Areia

Fonte: GAIMAN, Neil et al. **Sandman** n° 28. São Paulo: Globo, 1992.

Sandman se destaca pelas suas inúmeras tipologias intertextuais que se relacionam desde a cultura popular em geral, às obras consideradas canônicas: todos os elementos intertextuais encontram-se misturados à narrativa e aos traços desenhados, compondo o caráter singular da série, caracterizando-se por uma memória lúdica da literatura. Quando falamos em quadrinhos, não é o bastante teorizarmos os aspectos textuais da obra, é necessário delinear também os aspectos imagéticos e, para isso, falaremos em semiótica no tópico seguinte.

3.2. Considerações iniciais sobre Semiótica

A semiótica, a priori, possui como principal objeto de estudo a significação e o sentido. Entende-se por significação a apreensão das relações entre os elementos da linguagem, ou seja, os mecanismos sobre os quais a linguagem se articula para fazer sentido, para significar. Dentre as diversas formulações teórica elaboradas pelos semióticos, compreender a significação de algo (texto, imagem, discurso, etc.) nas mais diversas materialidades se mostra relevante e ganha espaço. A semiótica como sendo uma disciplina teórica em constante análise e reformulações, desenvolve(u) linhas de pesquisas que, embora muitas vezes distintas, se cruzam e juntas buscam não outro

objetivo que o da significação. Volli (2007) comenta sobre essas linhas explicando que, a semiótica, em seu aspecto de ciência moderna, foi fundada duas vezes mais ou menos contemporaneamente: a primeira pelo linguista europeu Ferdinand de Saussure que a considerava “disciplina-mãe” (p. 13) da linguística e a via como parte da “psicologia social” (p.13); a segunda pelo filósofo americano Charles Sanders Peirce que a considerava uma disciplina essencialmente filosófica, aparentada com a lógica e a fenomenologia. Sobre esses fundamentos da semiótica, Volli acrescenta:

Esta dupla alma da semiótica ainda hoje está presente. Antes de tudo, porque no trabalho semiótico contemporâneo as correntes principais são duas: a “estrutural” ou “gerativa” que se reporta ao trabalho de Saussure (por intermédio da obra de um outro linguista importante, o dinamarquês Louis Hjelmslev, de um antropólogo como Claude Lévi-Strauss e sobretudo do semiólogo que acolheu estas heranças. Algirdas J. Greimas); e a semiótica interpretativa, desenvolvida principalmente, sob o respaldo do trabalho de Charles Sanders Peirce, por Umberto Eco. (p. 13)

Neste tópico, faremos as primeiras delineações sobre semiótica. No decorrer da pesquisa e do levantamento bibliográfico, tanto a semiótica elaborada por Peirce, quanto a semiótica proposta por Greimas se mostraram interessantes para que possamos fazer uma leitura semiótica na análise do terceiro capítulo desse trabalho, como veremos mais adiante. Propomos, portanto, apontar brevemente como se estruturam essas duas linhas semióticas para posteriormente dissertarmos sobre a semiótica direcionada para os quadrinhos. Vejamos então os tópicos que seguem:

- **Abordagem Peirceana**

Os sinais e os signos podem ser enxergados como ferramentas que utilizamos para compreender o mundo e para estabelecer comunicações; a noção de signo linguístico, que foi introduzida por Ferdinand de Saussure, na qual classifica, de forma geral, dois tipos de sinais: a) os **sinais naturais**, que são assimilados e reconhecidos através do exercício de observação dos acontecimentos naturais, por exemplo, a fumaça é um sinal de que algo está queimando ou já queimou; b) os **sinais artificiais**, chamados de “signo” pelos semiólogos, são os sinais criados por uma convenção social e que servem de instrumento para que haja uma comunicação social, por exemplo, interpretar ordens faladas ou escritas ou parar o carro quando o sinal do semáforo estiver vermelho.

Para Saussure (2006) o processo de atribuir significado aos sinais naturais e artificiais é de natureza psíquica e muito semelhante à significação do signo linguístico, que trata não de unir uma coisa e uma palavra, e sim um conceito e uma imagem acústica. Assim, o signo é bifronte e faz parte dos dois elementos psíquicos: imagem acústica (significante) e o conceito (significado). Neste contexto, é importante ressaltar que, no uso corrente, signo se trata de todo e qualquer objeto considerado um sinal natural ou artificial, portanto, se adotada essa concepção, signo é a palavra falada, a palavra escrita, o desenho, o sinal sonoro, o logotipo, etc. Neste contexto, no livro “Curso de linguística geral”, os estudos de Saussure propunham a existência de uma ciência geral dos signos, ou semiologia. O objeto da semiologia é, portanto, qualquer sistema de signos independente de sua substância e limites: imagens, sons, gestos, ritos, protocolos, os quadrinhos e tudo o que produz significação. Assim, o ponto de partida da teoria dos signos é axiomático, na qual as cognições, as ideias e os sentidos são entidades semióticas e, como signo, uma ideia e interpretação de um objeto pode se conectar a outras ideias e objetos quando um sujeito acionar suas memórias passadas, recorrendo ao seu acúmulo de informações para realizar interpretações.

Um dos conceitos apresentados no “Curso de linguística geral” é o de signo linguístico, que segundo Saussure:

O signo linguístico une não uma coisa e uma palavra, mas um conceito e uma imagem acústica. Esta não é o som material, coisa puramente física, mas a impressão (*empreinte*) psíquica desse som, a representação que dele nos dá o testemunho de nossos sentidos; tal imagem é sensorial e, se chegarmos a chamá-la “material”, é somente neste sentido, e por oposição ao outro termo da associação, o conceito, geralmente mais abstrato. O caráter psíquico de nossas imagens acústicas aparece claramente quando observamos nossa própria linguagem. Sem movermos os lábios nem a língua, podemos falar conosco ou recitar mentalmente um poema. (2006, p. 80)

Neste sentido, a língua se trata de um sistema de signos, e todo signo segue a estrutura de união entre um significante e significado, portanto, pode-se compreender que o significado (conceito) de uma palavra está ligado a diversos outros significantes (imagens acústicas).

Segundo Carontini e Peraya (1979) o emprego moderno do termo “semiótica”, estudo dos signos, foi introduzido inicialmente pelo estudioso de filosofia e lógica Charles S. Peirce, cuja teoria visa fundamentar um modelo de condições que o discurso

deve satisfazer para ter um sentido. Peirce desenvolveu e criou uma doutrina formal classificando todos os signos, este sistema pode ser representado em gráfico, como a seguir:

Gráfico 1 - Arquitetura Peirceana

Fonte: SANTAELLA, 1985, p. 36

Para Santaella, a fenomenologia constitui a base fundamental da filosofia peirceana, segundo a autora, a fenomenologia observa os fenômenos e, através de uma análise, é possível postular as formas ou propriedades deles e, embora a fenomenologia seja independente das ciências normativas, explica que a base para a construção das ciências normativas é a fenomenologia. As ciências normativas se desenvolvem seguindo a sequência: estética, ética e semiótica ou lógica. Nas palavras de Santaella:

[...] a Estética se define como ciência daquilo que é objetivamente admirável sem qualquer razão ulterior. É a base para a Ética ou ciência da ação ou conduta da estética que da Estética recebe seus primeiros princípios. Sob ambas, e delas extraindo seus princípios, estrutura-se em três ramos a ciência Semiótica, teoria dos signos e do pensamento deliberado. Por fim, como última ciência desse edifício aparece a Metafísica ou ciência da realidade. (p. 38)

Para fins de estudo, teremos que delimitar nossas análises, uma vez que a filosofia de Peirce é extremamente rica e complexa. Um dos objetivos desse trabalho é utilizar a semiótica como ferramenta de leitura do objeto empírico de pesquisa, *Sandman*; sendo assim, se a fenomenologia é a base para os outros conceitos criados por Peirce, é interessante focarmos primeiramente em entender como se estrutura a fenomenologia, para aí sim darmos sentido ao estudo dos signos, a semiótica.

Desta forma, o conceito de fenomenologia de Peirce se inicia no aberto. Isso quer dizer, que ele compreende como fenômeno tudo o que se mostra à mente seja real ou ficcional; assim, estudar os fenômenos requer observação direta sobre eles. Veremos que a teoria de Pierce é apresentada em formato de tríades e, isso não é diferente nos estudos fenomenológicos. São três as faculdades que necessitam se desenvolver para realizar a tarefa de compreender fenômenos: 1) capacidade contemplativa; 2) saber perceber as diferenças entre as observações; 3) capacidade de generalizar as observações de forma abrangente. (SANTAELLA, 1985)

Sendo assim, Peirce extrai características da experiência do ato de observar para desenvolver as estruturas formais de sua teoria e compreende “experiência” como tudo o que se impõe para ser reconhecido, tudo o que se mostra à consciência. Neste contexto, sintetiza em três os elementos que caracterizam a experiência, nomeados como: 1) Qualidade; 2) Relação; 3) Representação. Mais tarde, “Relação” foi substituído por “Reação” assim como “Representação” por “Mediação”. No entanto, para fins acadêmicos, esses conceitos foram denominados por Primeridade, Secundidade e Terceridade.

Sobre estas três categorias, Santaella faz uma importante observação que distingue: “não se entenda essas categorias como entidades mentais, mas como modos de operação do pensamento-signo que se processam na mente” (p. 56), ou seja, tais categorias dizem respeito à maneira como são entretecidos os pensamentos e a apreensão de qualquer fenômeno. A Primeridade trata da qualidade de sentido, é a primeira apreensão de algo que nos chega, “é tradução, finíssima película de mediação entre nós e os fenômenos” (p.62); Primeridade, portanto, pode ser explicada como sendo nossas primeiras impressões: rudimentares, vagas e indeterminadas.

A Secundidade se relaciona com a experiência, provinda de nossas reações diante de um fenômeno; tem a ver com se perceber no mundo, com o ato de existir, “é o nosso estar como que natural no mundo, corpos vivos, energia palpitante que **recebe e responde**” (p.64, negrito nosso). A Terceridade aproxima a Primeridade e Secundidade em uma síntese intelectual; combinando a primeira impressão com o movimento de ação e reação, é possível produzir sentido, interpretações e decodificações. Nas palavras de Peirce:

Um *representamen* é o Primeiro Correlato de uma relação triádica, denominando-se *Objeto* o Segundo Correlato e sendo o Terceiro Correlato possível chamado de relação triádica pela qual determina-se que o possível interpretante seja o primeiro correlato da mesma relação triádica, tendo em vista o mesmo Objeto e para algum Interpretante possível. Um Signo é um representamen do qual algum interpretante é a cognição de certo espírito. (PEIRCE, 1975, p. 100)

Assim, o processo cognitivo de uma interpretação funciona com a articulação dessa tríade de sentidos no qual interpretamos uma representação em uma outra. Para Peirce, um signo seria o primeiro, o objeto o segundo e o interpretante o terceiro. Para deixar essa afirmação mais clara, recorremos, mais uma vez, a Santaella (1985):

Daí que o signo seja uma coisa de cujo conhecimento depende o conhecimento de uma coisa outra, o objeto do signo, isto é, aquilo que é representado pelo signo. Daí que, para nós, o signo seja um primeiro, o objeto um segundo e o interpretante um terceiro. Para conhecer e se conhecer o homem se faz signo e só interpreta esses signos traduzindo-os em outros signos (p.70)

Apresentada a estrutura da fenomenologia, podemos fazer algumas considerações sobre semiótica; começaremos definindo signo pelas palavras de Peirce:

Um signo, ou *representamen*, é algo que, sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma coisa para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo melhor desenvolvido. Ao signo, assim criado, denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Coloca-se no lugar desse objeto, não sob todos os aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que tenho, por vezes, denominado fundamento do representamen. (PEIRCE, 1975, p.94)

Para Peirce, em consequência do fato de todo representante (representamen) estar relacionado a três conceitos fundamentais (o fundamento, o objeto e o interpretante), a ciência semiótica se abre em três ramificações. O primeiro é intitulado *grammatica speculativa* e é conhecida na teoria peirceana como “gramática pura”; o objetivo dessa ramificação é determinar aquilo que deve ser verdadeiro a propósito do representamen utilizado consensualmente para que se possa incorporar um significado. O segundo se trata da lógica propriamente dita, “a ciência formal das condições de verdade das representações” (p. 95) do objeto. Por último, o terceiro ramo é denominado como “retórica pura” se referindo a quando um signo, por associações, origina outro signo e, “especialmente, um pensamento provoca outro” (p.95)

A definição teorizada por Peirce traz uma concepção triádica do signo, ao contrário de Saussure que trazia em sua teoria uma concepção binária do signo. A concepção de Peirce foi ilustrada por Ogden e Richards (1972, *apud*, CAGNIN, 2014) no qual na base do triângulo se encontram o símbolo (representamen) e o referente (objeto) e no topo o pensamento ou referência (interpretante); é importante observar que a base do triângulo é tracejada, simbolizando que não existe uma relação direta entre os dois e sim uma relação indireta que é mediada pelo pensamento ou referência do topo, ou seja, depende do interpretante. Umberto Eco (1984, p. 33-34) chama a atenção para o significado de interpretante, explicando que este não deve ser confundido com intérprete, o sujeito da ação. Interpretante, de uma forma simplista, se trata de um signo que substitui outro, ou seja, quando tentamos explicar um objeto, articulamos diversos signos que possam explicar o primeiro.

A seguir, uma reprodução desse triângulo, desenhado com base na citação de Cagnin (2014, p.39):

Figura 14 - Triângulo Ogden e Richards

Fonte: Elaborado pela autora.

Através dessa divisão, Peirce criou uma rede para classificar os possíveis tipos de signo. Essa classificação se baseia no modo de apreensão do signo que pode ser em si mesmo, de acordo com o modo de apreensão do objeto, em relação ao interpretante, etc. Peirce elaborou 10 divisões triádicas dos signos cuja combinação resulta em 64 classes

de signos com uma possibilidade de 59.049 tipos de signos (SANTAELLA, 1985). No entanto, não cabe neste trabalho detalharmos todos eles, uma vez que não é esse o objetivo dessa pesquisa, porém, explicaremos a tricotomia considerada a mais geral da teoria peirceana dos signos. Observa-se que a cada definição do signo corresponde a um fenômeno de comunicação visual.

Nesta teoria, o signo se relaciona consigo mesmo, com seu objeto e com seu interpretante. A tabela a seguir esquematiza essas relações com base em Umberto Eco (1971, p. 98) e Santaella (1985, p. 84-96):

Tabela 1- Divisão triádica dos signos

	Signo 1 Relação em si mesmo	Signo 2 Relação com seu objeto	Signo 3 Relação com seu interpretante
Primeiridade	Quali-signo: uma qualidade que funciona como signo	Ícone: relação de semelhança ao objeto	Rema: uma possibilidade que pode ou não se verificar
Secundidade	Sin-signo: que possui existência material, concreta, real	Índice: funciona indicando o objeto com o qual possui relações factuais, reais.	Dicente: confirma uma existência concreta; se trata de uma afirmação
Terceiridade	Legi-signo: quando o signo é uma lei. Resultado de uma convenção social	Símbolo: signo arbitrário que, por convenção, representa o objeto	Argumento: para o interpretante, se trata de um signo de lei, da razão

Fonte: Elaborada pela autora

A tabela deve ser lida em linhas, explicando: à Primeiridade (sensível e qualitativo) correspondem o quali-signo, o ícone e o rema; à Secundidade (experiência) o sin-signo, o índice e o dicente; à Terceiridade (razão, convenções sociais) o legi-signo, o símbolo e o argumento. É importante ressaltar, que tudo está ligado, primeiro, segundo e terceiro; para Peirce, Secundidade é construída pela Primeiridade e, seguindo a lógica, Terceiridade é constituída pelos anteriores (Secundidade e Primeiridade). Umberto Eco (1971) explica que há diferentes combinações entre essas classificações de signos, como sinsigno icônico, legi-signo icônico, etc.

Como o objeto dessa pesquisa é uma história em quadrinhos, é interessante focarmos no segundo signo, ou seja, do signo segundo o objeto. Assim, vejamos com mais detalhes os três conceitos: em relação ao referente, ou seja, ao objeto sobre o qual se refere, o signo pode ser classificado como ícone, índice e símbolo. As concepções a seguir são com base nos estudos de Pignatari sobre informação, linguagem e comunicação (2003, p.30) guiados por Peirce (1975, p. 101-102):

- a) **Ícone**, se trata de signos imitativos, ou seja, possuem alguma semelhança com o seu objeto (referente), por exemplo, objetos representados através de desenhos, pela fotografia, esculturas, gravações etc.
- b) **Índex** ou **Índice**, são os signos naturais que são aprendidos através da observação dos acontecimentos naturais e causais como, por exemplo, o chão molhado indicando chuva, pegadas no chão indicando a passagem de algo pelo local, etc.
- c) **Símbolo**, são os signos que se relacionam convencionalmente com o real, em outras palavras, são os resultados de um acordo ou consenso social de que determinado símbolo significa algo específico. Trata-se, portanto, de uma relação arbitrária e convencional.

Barthes (2007) usa o termo “Semiologia” para se referir aos estudos dos signos (semiótica); para o autor, o objeto de estudo da semiologia se resume a qualquer sistema de signos, seja qual for sua substância: “imagens, os gestos, os sons melódicos, os objetos e os complexos dessas substâncias que se encontram nos ritmos, protocolos ou espetáculos, se não constituem ‘linguagens’, são, pelo menos, sistemas de significação” (p.11). Seguindo esse pensamento, Barthes afirma que qualquer sistema semiológico, repassa-se de linguagem e, sobre a substância visual, acredita:

A substância visual, por exemplo, confirma suas significações ao fazer-se repetir por uma mensagem linguística (é o caso do cinema, da publicidade, das historietas em quadrinhos, da fotografia de imprensa, etc.), de modo que ao menos uma parte da mensagem icônica está numa relação estrutural de redundância ou revezamento com o sistema da língua (p. 12)

Neste sentido, Antônio Luiz Cagnin (2014) explica que a imagem e a escrita fazem, respetivamente, parte do sistema de código iconográfico e código linguístico da escrita; no entanto, é importante observar que ambas as linguagens são igualmente visuais. Tais códigos, compõe juntos as histórias em quadrinhos e são opostos quanto à sua natureza dos signos: o primeiro analógico e o segundo, digital. Para fins de esclarecimento, signo

análogo é aquele que mantém relações externa com o objeto pela semelhança com aquilo que representa e, o signo digital, é composto de um conjunto definido de unidades contáveis.

Concluindo este tópico, na visão de Santaella (alinhada à semiótica peiceana), as manifestações das linguagens estão mais ligadas a um caráter lógico e fenomenológico do que um caráter ontológico na qual estabelecer uma visualidade, um caráter existencial e representativo das imagens é como apontar para algo fora de si.

- **Abordagem Greimasiana**

O linguista Algirdas J. Greimas, assim como Peirce, se dedicou à criação de uma teoria semiótica que conseguisse abranger todos os sistemas de significação. Como pesquisador do folclore lituano, constatou a existência de uma estrutura lógica de organização narrativa. A base da abordagem semiótica proposta por Greimas se estrutura nos estudos de Ferdinand de Saussure, Louis Hjelmslev, Vladimir Propp e Claude Lévy-Strauss; assim, Greimas concebeu as manifestações linguísticas como um conjunto que articula “plano de expressão” e “plano de conteúdo”. O primeiro se trata de um plano material que varia nas manifestações de conteúdo e, o segundo plano, se traduz a um plano invariável, imaterial e que carrega as combinações de sentido.

No entanto, é importante esclarecer que a preocupação de Greimas, no início, foi traduzir a teoria pela qual Hjelmslev conceituou como forma de conteúdo. Neste sentido, desenvolveu um processo metodológico chamado “percurso gerativo de sentido”, criado para sistematizar o processo de significação. O percurso foi nomeado generativo porque demonstra como o sentido pode ser gerado a partir de estruturas simples e abstratas que vão se tornando complexas e concretas a cada nível. (RIBEIRO, 2006)

A semiótica discursiva ou semiótica francesa de Greimas se caracteriza por apreender as articulações do sentido, considerando a relação léxica que compõe o texto. Assim, os estudos de semiótica discursiva não estão somente relacionados a descoberta de um sentido, mas também aos mecanismos, dentro do próprio texto, geradores de significação. A proposta greimasiana é construída na dimensão estrutural e o método de análise é denominado como “percurso gerativo de sentido” e apresenta três níveis de profundidade: fundamental, narrativo e discursivo.

O nível fundamental, primeiro, pode ser considerado a estrutura mais profunda e abstrata em relação aos outros níveis. Neste nível se encontram as oposições semânticas no qual um termo depende de outro para significar; sabe-se que todo material discursivo carrega consigo uma carga semântica e sintática, o sentido no nível fundamental recebe um tratamento conhecido por “quadrado semiótico” no qual as categorias semânticas presentes num texto são postas em pares, por exemplo, “vida *vs.* morte”. Para a semiótica discursiva, um termo (morte/ não-vida) necessita de outro termo que seja oposto (vida/ não-morte) para possuir significação. (GREIMAS, 1973 e SALERNO, 2015)

Greimas se apropriou dos estudos de Vladimir Propp e Lévi-Strauss sobre a narratividade e teorizou um sistema semiótico que expõem a estrutura narrativa; Greimas acredita que as estruturas narrativas são a essência da produção dos discursos uma vez que, a articulação dos elementos componentes do nível discursivo (terceiro) ocorrem no nível narrativo. O nível narrativo é organizado pela perspectiva do sujeito, nele, as categorias fundamentais se articulam entre os sujeitos e os objetos, movimentando a narrativa.

Fiorin (2009) explica que o aspecto central desse nível é a narratividade compreendida pelo autor como “uma transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes. Isso significa que ocorre uma narrativa mínima, quando se tem um estado inicial, uma transformação e um estado final” (p.28). Essas transformações apresentam uma sequência narrativa canônica, na qual o estado de ação do sujeito tonar-se-á visível. A sequência narrativa é segmentada em: manipulação, competência, performance e sanção, assim, o intuito dessa divisão é analisar os estados de junção e conjunção, as relações entre os sujeitos da narrativa e a relação dos sujeitos com os objetos e seus valores.

Por último, o nível discursivo, que se mostra mais concreto, traz os temas e as figuras. Aqui, os esquemas narrativos, que foram identificados no nível anterior, são assumidos pelo sujeito da enunciação devido a instauração de espaços e tempo discursivo como forma de caracterizar aquilo que até então era abstrato. Sendo assim, este nível pode ser considerado como o mais superficial e mais concreto, devido a sua maior aproximação com a manifestação, a expressão. É por meio da enunciação que o nível narrativo se torna discursivo sendo que neste, uma circulação de enunciado entre os interlocutores (enunciador e enunciatário) acontece; segundo Greimas e Courtés (2008):

[...] o enunciatário não é apenas destinatário da comunicação, mas também sujeito produtor do discurso, por ser a “leitura” um ato de linguagem (um ato de significar) da mesma maneira que a produção do discurso propriamente dito. O termo “sujeito da enunciação”, empregado freqüentemente como sinônimo de enunciador, cobre de fato as duas posições actanciais de enunciador e de enunciatário. (p. 171)

Visto isso, Matte e Lara (2009) observam que a semiótica se dedica a diversos aspectos ligados aos enunciados “desdobrando-se em semiótica das paixões, semiótica visual, semiótica tensiva, semiótica das canções”; esses tantos caminhos não desacreditam o percurso gerativo da semiótica discursiva, pelo contrário, redimensionam e fortalecem os estudos semióticos. Para esse trabalho, é interessante focarmos nos aspectos visuais, também chamado por semiótica plástica.

Na concepção de semiótica plástica, o plano de expressão manifesta as categorias de nível fundamental no qual a figuratividade concretiza o tema da narrativa. Pietroforte comenta que o plano de expressão não foi imediatamente estudado pela semiótica:

Deixado de lado pela semiótica em um primeiro momento teórico, o plano da expressão passa a ser estudado na teoria dos sistemas semi-simbólicos. Em muitos textos o plano de expressão funciona apenas para veiculação de conteúdo, como na conversação, por exemplo. No entanto, em muitos outros, ele passa a “fazer sentido”. Quando isso acontece, uma forma da expressão é articulada com uma forma do conteúdo, e essa relação é chamada de semi-simbólico. (2010, p. 21)

Complementando essa explicação de Pietroforte, Barros (2002) afirma que a relação entre os planos se caracteriza por ser semi-simbólico:

A expressão concretiza sensorialmente os temas do conteúdo e, além disso, instaura um novo saber sobre o mundo. Lê-se mundo a partir de novos prismas; ele é repensado e refeito. [...] os sistemas semi-simbólicos podem ser denominados poéticos e ocorrem no texto literário, na pintura, no desenho, na dança, no quadrinho ou no filme, que procuram obter os efeitos acima mencionados de recriação da realidade, de adoção de um ponto de vista novo na visão e no entendimento do mundo (p.77)

O francês Jean-Marie Floch é um dos nomes mais lembrados quando o assunto é o semi-simbolismo. Embora a teoria de Floch seja muito utilizada nos estudos que se relacionam a textos de comunicação e marketing, também é possível se apropriar da teoria para os estudos dos quadrinhos, das artes plásticas, da fotografia, etc. Basicamente, o que Floch propõe é a existência de planos de expressão (como as categorias cromática, eidéticas,

topológicas) que seria análogo a categorias do plano de conteúdo (conceitos como vida vs. morte) dando origem ao conceito de semi-simbolismo. (RIBEIRO, 2006)

Pietroforte (2006) esclarece os conceitos de “plano de conteúdo” e “plano de expressão” explicando que, são dos domínios do primeiro a categoria semântica e os valores que por ela são gerados, a narratividade desenvolvida entre os sujeitos da ação e os objetos que são revestidos de valores; o segundo, por sua vez, manifesta a figuratividade resultante da geração de sentidos que é descrita pelo percurso gerativo desde o nível fundamental.

Entre o verbal e o plástico (visual), a figuratividade – inicialmente formada no plano de conteúdo – se manifesta por diversas formas de expressão. Pietroforte (2006) recorre ao texto “A retórica da imagem” de Barthes para pensar sobre os modos de relação entre a imagem e a língua; por definição, Pietroforte explica dois modos de definição: o modo de ancoragem no qual o verbal reduz a polissemia da imagem a medida em que a explica, e o modo de etapa no qual o verbal e a imagem se tornam segmentações de um sintagma mais geral. O autor exemplifica:

Numa foto jornalística, por exemplo, a legenda cumpre função de ancoragem, já que determina, delimitando, o sentido polissêmico carregado pela imagem. Uma história em quadrinho é diferente, nela as falas articulam-se com as imagens no eixo sintagmático que a realiza na formação do sentido que as compreende. Em etapa, o verbal não se limita a reduzir a polissemia das imagens, mas integra-se a elas na construção do sentido. (PIETROFORTE, 2006, n.p.)

A respeito dos quadrinhos, veremos, buscar a essência da formação enquanto linguagem, é encontrar uma profusão de respostas. Sabe-se que os quadrinhos são estruturados sob um conjunto de mecanismos que envolvem representações e linguagens e, tais mecanismos, protagonizam variados estilos estéticos, visuais e discursivos. Thierry Groensteen (2015) utiliza o ensaio de Alain Rey (*Les Spectres de la Bande – Os Espectros dos Quadrinhos*) para explicar que, um dos elementos essenciais dos quadrinhos, estão nos espaços que sugerem uma visão perceptiva do mundo onde a articulação entre valores figurativos e textuais constitui a própria essência dos quadrinhos.

Neste tópico, teorizamos brevemente a semiótica pela perspectiva peiceana e greimasiana e, embora ambas teorias sejam muito mais complexas e extensas em detalhes, a descrição feita até aqui se mostra alinhada ao que se pretende analisar no terceiro

capítulo desse trabalho. No tópico que segue, direcionaremos os estudos semióticos para as histórias em quadrinhos para que o este trabalho tenha maior objetividade.

3.3. Semiótica nos quadrinhos

Diversos pesquisadores se dedicaram à tentativa de definir o que são os quadrinhos, e, dentre as definições que se propuseram a transcender o conceito um tanto quanto óbvio de que quadrinho é a junção de texto e imagem, as mais utilizadas de acordo com a bibliográfica consultada, são as de Scott McCloud (2005) e Will Eisner (2010). O primeiro explica que os quadrinhos se tratam de imagens que, em sequência, transmitem informações e produzem uma resposta ao leitor e, o segundo autor, define os quadrinhos como sendo uma arte sequencial; assim, enquanto McCloud faz uma abordagem mais sistemática e referencial, como nos dicionários, Eisner os define sob uma perspectiva que eleva a expressividade sequencial dos quadrinhos.

Para fins de estudar como se articulam as linguagens nos quadrinhos, não raro encontramos estudos pautados na comparação entre quadrinhos e outras linguagens ou outras áreas do conhecimento. Alguns exemplos são, o “*Comics as history*”, de Joseph Witek; “*Comics as language*”, Hannah Miodrag; “*Comics as culture*”, M. Thomas Inge; “*Comic as philosophy*”, Jeff McLaughlin; “*Comics as poetry*”, organizado por William Corbett e outros tantos estudos que refletem um caráter múltiplo dos quadrinhos e seus estudos. Neste contexto, observa-se que em todo tipo de relação entre quadrinhos e outras linguagens algo se mostra constante: as características narrativas e a linguagem que, muitas vezes, são pensadas de maneira análoga com a literatura e o cinema; assim, embora estudar essa analogia entre cinema e literatura e os quadrinhos adianta a observação de alguns aspectos que se mantêm na narratividade, é interessante perceber o que existe de específico na linguagem quadrinística. (SILVEIRA, 2014)

O semiólogo Daniele Barbieri enxerga nos quadrinhos uma interação entre estruturas gráficas, linguísticas e narrativas: para ele, os quadrinhos incorporam características das linguagens da imagem (desenho, fotográfica, diagramação, pintura), das linguagens da temporalidade (poesia, prosa, música) e linguagens da imagem e temporalidade (cinema, teatro) (MEIRELES, 2008). É comum encontrarmos os estudos semióticos dos quadrinhos aproximados dos estudos de outras linguagens como a literatura e o cinema. No entanto, Umberto Eco destaca uma diferença na sequencialidade dos quadrinhos afirmando que eles não pretendem:

resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo, como no cinema, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma descontinuidade factual. A estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*. (2004, p. 147)

Neste sentido, enquanto entidades psíquicas, tanto a imagem quanto a escrita seguem o modelo binário, proposto por Saussure, constituídos por duas faces: significante (Se) e significado (So). A escrita é conhecida como “elemento verbal” no qual o código linguístico da escrita (digital), é composto por unidades definidas: letras e palavras formam frases e geram discursos. A imagem desenhada nos quadrinhos (analógica) preserva relações de semelhanças com o objeto representado “dando sempre alguma impressão ou, ao menos, uma sugestão do ser ou do objeto representado” (CAGNIN, 2014, p. 42). Cagnin aponta outras diferenças entre imagem e escrita, nas palavras do pesquisador:

[...] a leitura da imagem em busca do significado não é unidirecional, em linha, como na escrita, ou em momentos sucessivos, como na fala, é contínua; a sua significação vem do todo, é próxima ao modo de ver e entender as coisas reais, e forma, portanto, um inventário aberto, diverso dos signos linguísticos. (p. 42)

Para Cagnin, não é difícil perceber a função de complementaridade dos dois sistemas que são combinadas nas histórias em quadrinhos. Se o elemento verbal representa o campo das ideias e conceitos universais, a imagem faz representações do real, de objetos físicos e, inclusive, sugere movimento; complementando com as palavras do autor: “Deste fato podemos dizer que a imagem já de per si é uma narrativa [...] pois a ação, elemento fundamental da narração, aquele instantâneo figurado na imagem, possibilita deduzir e contar o que aconteceu antes e, até, o que poderá acontecer” (p.42).

Compreender que a imagem nos quadrinhos desempenha funções de representação, significação, informação e narração são importantes para que se possa enxergar a possibilidade de se contar histórias sem palavras, utilizando apenas imagens como no caso de algumas histórias em quadrinhos. Para que não haja confusão com as nomenclaturas, chamaremos a imagem de signo icônico e o verbal escrito de signo linguístico, ainda que, é importante frisar, ambos sejam linguagens visuais.

Se observarmos o mundo contemporâneo que estamos inseridos, não é muito difícil concluir que a imagem está presente nos mais diversos meios de comunicação acentuando a importância e o apelo ao visual. No entanto, embora exista um crescimento da

comunicação visual em conjunto com os avanços tecnológicos, a imagem ainda não se sobrepôs à fala e à escrita (CAGNIN, 2014 e BARTHES, 2007). Neste sentido, Barthes (2007) acredita que:

[...] parece cada vez mais difícil conceber um sistema de imagens ou objetos, cujos significados possam existir fora da linguagem: perceber o que significa uma substância é, fatalmente, recorrer ao recorte da língua: sentido só existe quando denominado, e o mundo dos dignificados não é outro senão o da linguagem (p. 12)

Desta forma, pode-se chegar à conclusão de que, predominante, é através da fala ou da escrita e sobretudo da língua – na qual a percepção visual iniciada por estímulos físicos e que influi na configuração semântica dos sentidos –, que podemos falar sobre as imagens; logo, o visual engloba um conjunto de significações em uma rede de relações lógicas que nos proporcionam a decodificação. Pode-se afirmar, portanto, que uma das diferenças fundamentais entre a palavra e a imagem é que, enquanto a imagem faz uma representação dos seres, do objeto, a palavra nomeia esses seres e objeto.

Para Barthes (1964, *apud*, CAGNIN, 2014), a imagem enquanto reprodução do objeto, se trata de uma representação imitativo-figurativa. A imagem nos quadrinhos, conforme explica Cagnin, é, ou foi, tradicionalmente concebida pelo desenho manual e hoje, o desenvolvimento das ferramentas tecnológicas para criar materiais artísticos, nos oferecem novas estéticas, por exemplo, fotografias e colagens e, inclusive, uma combinação de mais de uma linguagem, como é o caso das capas de *Sandman* elaboradas por Dave McKean nas quais fotografou a união de desenhos e instalações de objetos. A elaboração manual – ou em computadores – consegue revelar uma intencionalidade de quem o fez transformando os traços em mensagens icônicas repletas de significados e intenções; vários foram os artistas que participaram do visual em *Sandman* e, talvez, por conta disso o quadrinho possua uma estética visual heterogênea e singular na qual o signo icônico se faz mensagem.

Desta forma, uma mensagem visual é produzida por alguém, mas antes de ser decodificada pelo leitor, é importante perceber que o próprio signo icônico foi produzido sob uma perspectiva de um objeto; nas palavras de Cagnin:

De fato, cabe à mensagem comunicar ao receptor os produtos mentais, ideias, sentimentos e volições do emissor. A mensagem visual mostra ao receptor como o emissor percebe os objetos. Logo, também a imagem desenhada, enquanto signo, é uma dupla representação direta

do objeto representado e indireta com as mesmas “deformações” da perspectiva do emissor tem ou quer transmitir da sua visão de mundo. (2014, p. 56)

A percepção visual nos quadrinhos pode revelar outros significados que vão além do óbvio, ou seja, do desenho como representação imitativo-figurativa do mundo real ou da ilustração motivada pelo texto escrito da narrativa. O que se quer dizer é que a percepção visual é instigada por um estímulo da representação de um objeto e, a interpretação visual, se torna possível não apenas por causa do repertório de imagens do leitor ou pela sua capacidade de assimilação, mas também da capacidade de decodificar e interpretar o contexto no qual o objeto representado está inserido.

A ideia de contexto é fundamentada por Anne-Marie Thibault-Laulan em “Imagem e Comunicação” (1976, apud, CAGNIN, 2014) e pode ser sintetizada como:

- 1) Contexto intraicônico, se trata da relação articulada entre traços que compõem as imagens como pontos, linhas e círculos formando imagens figurativas ou não;
- 2) Contexto intericônico: relação de imagens em sequência como as imagens justapostas (MCCLOUD, 2005) nos quadrinhos;
- 3) Contexto extraicônico são informações externas que auxiliam a compreensão da história, como o repertório de imagens e diversas informações que o leitor acumula na memória; essas informações podem ser subdivididas em:
 - a) situacional: compartilhamento de elementos comuns ao emissor e ao receptor no ato da comunicação
 - b) global: nesse espaço contextual, se articulam todas as implicações culturais e globais de cada pessoa.

Os dois primeiros tipos de contextos nos parecem ser mais intuitivos. O primeiro se caracteriza pela capacidade do leitor em formar imagens a partir da percepção visual que se encarrega em enxergar uma representação para o objeto representado. O segundo se trata da capacidade de ler e dar sentido a imagens em sequência ou em série. Já o terceiro contexto se mostra mais amplo e complexo.

O contexto extraicônico vai além da compreensão visual das personagens, das ações e movimentos do desenho e da história; este contexto nos permite perceber nuances e dados culturais, comportamentais e que delineiam a personalidade da personagem entre

outros aspectos. Além disso, o extraicônico depende do repertório e experiência de cada pessoa:

[...] O repertório de imagens pode ser originado de entes reais, ou de outras imagens de objetos reais, ou de representações fictícias, como os super-heróis, os dragões etc. Pode ser também todas as imagens ou fatos que envolvem o leitor e a leitura. O relacionamento da imagem como o contexto extraicônico se faz com elementos do repertório ou com o que surgir no ato de leitura da imagem. [...]. Deve-se acrescentar a essa necessidade de contextos na decodificação de imagens o fato de que nem tudo que está desenhado é visto. A capacidade de ver é dada pelo maior ou menor desenvolvimento das atividades organizacionais, do aprendizado de cada um. (CAGNIN, 2014, p.65)

Neste sentido, pode-se pensar também na capacidade de interpretação de imagens abstratas, as quais possuem significação singular para cada receptor que as decodificam de acordo com suas lembranças, repertórios, cultura e memórias. Assim, cabe ressaltar a necessidade do aprendizado da leitura de imagens que se faz tão relevante quanto a leitura textual.

No caso dos quadrinhos, os desenhos que o emissor elabora em sequência produzem uma significação para o leitor. A leitura dessas imagens se articula entre a intenção do desenhista e a interpretação do leitor; no momento de decodificação, o desenho adquire conotações diversas e que podem (ou não), por exemplo, transcender as intenções do desenhista, ganhar outros significados ou simplesmente estar alinhado às expectativas do emissor, no entanto, é importante lembrar que não se pode afirmar como será essa decodificação uma vez que ela é singular e depende de diversos detalhes que se relacionam ao emissor e ao receptor. No caso do leitor, a interpretação acontece com a combinação dos tipos de contextos já citados e tais combinações variam de leitor para leitor.

Neste contexto Eisner (2013) enaltece a importância do leitor como construtor de sentido. O autor observa a narrativa construída pelo uso de imagens e textos e posiciona o leitor como um dos elementos fundamentais na organização e estruturação de uma narrativa gráfica. Ao elevar a existência do contato entre escritor e leitor, Eisner explica que “o narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo – eu seja compreensível” (p. 53); segundo Eisner esse contato é bilateral no qual envolve uma troca entre autor e leitor e esta ação cria uma colaboração

entre os dois: constantemente, “o leitor é forçado a participar fornecendo os diálogos não explicitados” (p. 62)

Umberto Eco reflete acerca do papel interpretativo do leitor nos textos e sobretudo dos textos narrativos, afirmando de início que existe uma incompletude no texto e devido a esse fato, é necessária a colaboração de um destinatário. De uma maneira mais clara, para Eco o texto está entremeado de espaços em branco, de lacunas esperando para serem preenchidas de sentidos e, há duas razões para existirem tais lacunas: a primeira é explicada pelo mecanismo textual o qual depende da decodificação do leitor para se tornar um ciclo completo (autor-texto-leitor) e, a segunda razão explica que, ao passar da função didática para uma função estética, “o texto quer deixar ao leitor a iniciativa interpretativa, embora costume ser interpretado com uma margem suficiente de univocidade. Todo texto quer que alguém o ajude a funcionar” (ECO, 2002, p. 37)

A habilidade do leitor em preencher as lacunas em branco de um texto se relaciona, de um lado mais básico, às competências linguísticas e domínio da língua do leitor e de outro lado mais abstrato e complexo, às capacidades de pressuposições interpretativas perante o texto. Além disso, o fato de ser uma comunicação mediada por palavras entre autor-leitor, faz com que o texto escrito seja interpretado baseado em uma cooperação na qual o autor produz um movimento gerativo e o leitor um movimento interpretativo; nas palavras de Eco “o texto é um produto cujo destino interpretativo deve fazer parte do próprio mecanismo gerativo” (2002, p. 39). Em outras palavras, de alguma forma os textos preveem seus leitores de inúmeras maneiras: a escolha do idioma, o tipo de enciclopédia, um dado patrimônio lexical, são alguns exemplos. (ECO, 2002)

Diferente dos compostos lexicais e linguísticos das palavras, a imagem e, sobretudo os desenhos, possuem inúmeras possibilidades de representar abertamente qualquer objeto; sendo assim, como mensagem visual que se alicerça nas figuras, a figura pode ser compreendida como uma unidade mínima. Desta forma, os pontos, as linhas, as hachuras e os traços dos desenhos figurativos tornam-se significantes quando representam algo e, será possível medir tal significação através da figura como um todo e das suas relações contextuais. Por ser estática, cabe nas imagens a identificação do referente através de aspectos descritivos e dinâmicos; nos materiais imagéticos, tanto seres animados e inanimados transmitem significações devido a suas atribuições dinâmicas sendo decodificadas pelo leitor que traduz as informações intercontextuais. A seguir, uma

reprodução de uma figura explicativa sobre as afirmações feitas até aqui (CAGNIN, 2014 e EISNER, 2010):

Figura 15 - Percepção visual significado/significante

SIGNIFICADO	1. "O VASO COM FLORES"; 2. "NA BEIRA DA MESA"; 3. "ESTÁ CAINDO".
SIGNIFICANTE

Fonte: CAGNIN, 2014, p. 92

Os desenhos podem ser traduzidos por sentenças verbais, o que não quer dizer que as imagens correspondem a exatamente uma palavra, mas a enunciados. Em resumo, no processo de percepção visual, e atribuição de significado o leitor percorre três fases. A primeira se trata da identificação, ou seja, da relação entre a imagem e o objeto real; a segunda é a atribuição qualificativa na qual o leitor articula um conjunto de enunciados descritivos e a terceira que se trata de uma atribuição dinâmica na qual os enunciados são articulados em formato narrativo. (CAGNIN, 2014)

Conforme esclarece Cagnin, é possível que uma ambiguidade apareça durante a primeira fase, porém, o esclarecimento se mostrará possível a partir das capacidades de identificação do leitor e as habilidades do desenhista. Como podemos concluir até aqui, a decodificação da imagem nos quadrinhos pode ser realizada em conjunto com o texto escrito, ou pela sequência de imagens justapostas; neste sentido, Cagnin propõem pensar em um processo em cadeia de três níveis que nas palavras do autor são:

1) **Processo de liberação do significado.** O conjunto icônico significante (significante + significado) continua a existir, mas é transformado em substância de expressão de outro significado: “Os chamados ícones tornam-se substância de expressão, substância que se forma em um novo processo icônico, colocando-nos em relação com uma forma e uma substância de conteúdo em virtude da semelhança (a metaforização) entre estruturas formais” (BETTETINI, 1972, p. 54-59).

2) **Processo de fixação do significado.** Há uma redução da polissemia e, portanto, um encaminhamento para a univocidade do significado. Por exemplo, as vinhetas colocadas em uma sequência narrativa se organizam normalmente num tema, que seria a *linha condutora isotópica* (GREIMAS, 1969, p. 30), que dá unidade e univocidade aos significantes dispares. No trajeto da leitura, notam-se os elementos comuns e os diferentes pela comparação entre as figuras de um quadrinho e as do quadrinho ao lado, e dá-se a sugestão de movimento da ação praticada pelas personagens. Este processo de oposição conjuntiva e disjuntiva é idêntico ao de se perceberem as estruturas elementares de significação (GREIMAS, 1969, p.20). Ele reduz a ambiguidade, exclui um grande número de possibilidades de significado e encaminha para um sentido único.

3) **Processo de ligação.** Os três processos são simultâneos. Ao mesmo tempo que se liberta a imagem da sua mera iconicidade intrínseca e se lhe dá um significado, também ela é ligada à imagem seguinte, recebendo as ideias de consecução, de tempo, ou de consequência (causa e efeito). A sugestão de movimento dada por estes três processos é resultado do que vimos dizendo, a figura de seres animado, ainda que imóvel, é sempre representada num dado momento da ação realizada. (2014, p. 93-94)

O que se pode concluir, neste contexto, é que as imagens são a parte fundamental para os quadrinhos na qual, imagens vão se articulando em sequência dando ao leitor o sentido de movimento capaz de imprimir a temporalidade e o sentido da ação. Sendo assim, o que caracteriza as histórias em quadrinhos são as imagens em sequência (MCCLOUD, 2005) e, portanto, uma história na qual as imagens são puramente ferramentas ilustrativas de um texto verbal ou são inexistentes, não é considerada história em quadrinhos, no entanto, a ausência textual não compromete ou invalida uma narrativa iconográfica composta por imagens em sequência narrativa. Neste sentido, o que se pode constatar até aqui, é que quadrinhos são imagens. (CAGNIN, 2014; EISNEIR, 2010; MCCLOUD, 2005)

No entanto, é necessário esclarecer que a afirmação de que os quadrinhos são imagens não deve gerar um sentido de confronto entre verbal e icônico, como se este fosse mais relevante que aquele. Thierry Groensteen ressalta essa ideia afirmando:

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

No tópico que segue, falaremos sobre a narratividade dos quadrinhos que a certo nível evoca o que foi visto até então sobre semiótica nos quadrinhos e complementa ao elevar alguns elementos característicos da narrativa dos quadrinhos.

3.4. A narrativa e a leitura dos quadrinhos

Em “Análise estrutural da narrativa” Barthes acredita que as formas narrativas são inumeráveis e fazem parte da história da humanidade. Atestando a variedade de gêneros, o autor francês explica:

[...] a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura [...], no vital, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narratividade está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades. (1976, p.29)

A partir destas considerações, Barthes procura caminhos para que seja possível compreender as características gerais das narrativas. Encontra respostas através da linguística e sua metodologia dedutiva indo ao encontro de uma teoria do discurso narrativo. A assertiva trazida por Barthes de que a narrativa é “inerente ao Homem” faz com que, da mesma forma como a imagem, a narrativa aparente se tratar de algo descomplicado. Desta forma, por conta de certa naturalidade com que a narratividade é encontrada nas sociedades, ela pode ser confundida como algo simples, porém, quando analisada as estruturas, percebe-se a complexidade e profundidade dessa linguagem. Sobre os gêneros narrativos, Thierry Groensteen acredita:

O gênero narrativo, com seu conjunto de categorias (conflito, diegese, situações, temas, conflitos dramáticos, personagens, etc.), existe em si e pode ser analisado como tal enquanto sistema de pensamento, forma de se apropriar o mundo, exercício de idade imemorial do ser humano. Ela é transversal aos diferentes sistemas semióticos e pode incorporar-se a qualquer um deles (ou ainda: de forma distinta, mas sem negar sua técnica própria, que não é nada mais que a arte de contar histórias). Concordamos com Paul Ricoeur na ideia de que existe um gênero narrativo e diversas espécies narrativas: romance, filme, peça teatral, e também histórias em quadrinhos [...]. Naturalmente, cada espécie narrativa propõe ao público outro modo de exposição de histórias e dispõe de competências próprias. (2015, p. 16)

Em um sentido estrutural, Thierry Groensteen propõem pensar os quadrinhos como um sistema de linguagem no qual todo o conjunto de informações (cores, traços, perspectiva, etc.) que formam uma imagem, são códigos de formação específica e que mantem a associação de imagens em uma sequência narrativa “onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença” (2015, p. 15); além disso, o autor enfatiza a importância de se distinguir a imagem narrativa dos quadrinhos de outras imagens, a pintura por exemplo, afirmando que se tratam de processos de decodificações diferentes e logo, possuem significações diferentes.

Esse espaço onde há co-presença das imagens gera uma gama de possibilidades de conexões visuais. Groensteen denomina “solidariedade icônica” (p. 27) a capacidade de entrelaçar imagens que, para ele, é um dos elementos essenciais à linguagem dos quadrinhos. As imagens de um quadrinho são sustentadas pelos quadros, assim como afirma Groensteen (2015) “o quadro é a unidade básica da linguagem dos quadrinhos” (p. 14) na qual, atribuem mais do que o sentido da leitura (geralmente da direita para a esquerda ou de cima para baixo), mas um sentido de composição como um todo significativo.

Entre os aspectos relevantes de uma narrativa, um dos mais curiosos para se pensar nos quadrinhos é a forma de se narrar uma história que, como já dito, nos quadrinhos, a narrativa pode ser apenas iconográfica ou combinar as imagens com palavras escritas. Sabe-se que uma narrativa seja ficcional ou factual mobiliza um enunciador (narrador) responsável pela sua materialização semiótica. Observando os quadrinhos, a noção de narrador se aplica de forma opcional através de um personagem, de recordatórios ou através de balões e recursos similares. Em outras palavras, nos quadrinhos o narrador é uma possibilidade diegética.

Sendo assim, percebe-se uma instância narrativa nos quadrinhos, que Ricardo Jorge Lucas (2012) compreende como “mostração”: termo baseado em “mostrador de imagens” cunhado por Laffay (livro *Lógico del cine – creación y espectáculo*) para se referir as instâncias narrativas do cinema responsáveis por encadear as imagens. O mostrador seria responsável pelo ponto de vista com o qual as imagens são apresentadas e, portanto, essa instância seria essencial para a narratividade dos quadrinhos. Nas palavras do pesquisador:

O mostrador de imagens é um tipo de “mestre de cerimônias”, um *grand imagier* que dá sentido, ritmo e duração aos fotogramas; alguém que, às nossas costas, folheia as páginas de um álbum, dirige nossa atenção para certos detalhes, nos proporciona no momento oportuno uma informação necessária e, sobretudo, ordena um desfile de imagens (LUCAS, 2012, p.6)

No entanto, afirmar a existência da possibilidade diegética do narrador como sendo o mostrador, não anula a possibilidade de se ter um narrador: se em algumas obras o narrador não intervém na história, em outras, o narrador assume um papel tão importante quanto o de mostrador. Um exemplo seria a história em quadrinhos “Maus” de Art Spiegelman na qual o narrador, pai do personagem-autor, narra em primeira pessoa em alguns momentos da história; outro exemplo seria algumas passagens em *Sandman*, por exemplo, o arco “Fim dos Mundos” no qual personagens narram histórias enquanto se abrigam em uma estalagem para esperar o fim de uma tempestade.

O que se quer demonstrar, portanto, é a possibilidade narrativa que as histórias em quadrinhos possuem. Ao explicar sobre o mostrador, Lucas (2012) aponta o narrador verbal (comumente encontrado na literatura) como não sendo uma instância essencial para a narratividade dos quadrinhos justamente pelo fato da narrativa não depender do texto verbal.

Neste sentido, cabem nos quadrinhos a expressão de múltiplas linguagens, variadas possibilidades de criação e, conseqüentemente, múltiplas significações. A leitura se trata de uma experiência e, nos quadrinhos, essa experiência acontece não apenas no decorrer da relação imagem-texto, mas também entre as relações de diversos códigos visuais e diversas experimentações visuais e artísticas. Groensteen (2015) lança um olhar para essas possibilidades apontando algumas características da linguagem dos quadrinhos afirmando que, mais que junção de imagens e textos, os quadrinhos são a junção de expressões:

É isto que, em última instância, faz dos quadrinhos um idioma inconfundível: por um lado, a mobilização *simultânea* de conjunto de códigos (visuais e discursivos) que o constituem e, ao mesmo tempo, o fato de que esses códigos, que provavelmente não lhe pertencem, se diferenciam daqueles que se aplicam a uma “matéria da expressão” específica, que é o desenho. Sua “eficácia” é uma escolha notável.

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

Dentro deste contexto, a imagem, como expressão visual, manifesta-se no espaço e algumas possuem dimensão temporal, como na imagem do cinema que é temporalizada. Ao contrário do cinema, as histórias em quadrinhos têm a narrativa construídas por imagens fixas e essa linguagem possui um caráter elíptico uma vez que a construção mental e imaginária da narrativa no decorrer da leitura acontece por intermédio da junção de imagens em sequência, em quadros justapostos. (MCCLLOUD, 2005; EISNER, 2010; CIRNE, 1975).

No que se relaciona a leitura dos quadrinhos, Moacy Cirne explica que ela deve ser unificada e não simplesmente simbólica ou estrutural:

A verdade é que não se pode ler uma estória quadrinizada como se lê um romance, uma obra plástica, uma gravação musical. Uma peça de teatro, ou até mesmo uma fotonovela ou um filme. São expressões estéticas diferentes, ocupam espaços criativos diferentes, manipulam materiais orgânicos diferentes. Embora haja um denominador comum para a leitura que se preocupa com manifestações e discursos artísticos, existem leituras particulares para cada pratica estética. (1975, p. 15)

Essa ideia de que a leitura de quadrinhos tenha características particulares são resultados, para Cirne, de uma narrativa que possui elementos específicos como o salto de imagem em imagem, a leitura do espaço-imagem, a disposição gráfica, entre outros elementos.

Desta forma, a maneira como são organizados os quadros e os demais elementos que compõem as histórias em quadrinhos – tais como balões, requadros, recordatórios, timing, entre outros que estarão definidos no apêndice deste trabalho – criam o efeito da narratividade e, esses efeitos de organização, possuem uma preocupação tanto de percepção visual quando discursiva. Groensteen explica que “na HQ, a imagem (o quadro) é fragmentária e encontra-se em sistema de proliferação; ela jamais constituirá o enunciado como um todo, mas pode e deve ser vista como componente de um dispositivo maior.” (2015, p. 13); este dispositivo maior é o espaço no qual acontece as interações entre os elementos dos quadrinhos: balões e palavras, imagens e palavras, narrativas iconográficas, entre outros códigos visuais e discursivos.

Moacy Cirne em “Quadrinhos, sedução e paixão”, destaca que os quadrinhos compartilham do aspecto sedutor da arte e questiona se ler um quadrinho possibilita enriquecer os parâmetros semióticos e informacionais presentes na própria arte, segundo o autor:

O verdadeiro (e bom) quadrinho seduz pelo conhecimento que leva ao despertar, que leva à alegria, ao prazer, à consciência. O despertar que leva à soma de possibilidades formais e conteudísticas, mediadas pelo simbolismo da função poética entre o objeto apenas visto, observado, e o objeto de fato desejado (2000, p. 19)

Neste sentido, Groensteen propõem que os quadrinhos são um gênero de relutância (p.19) por terem a imagem estática e silenciosa e não possuírem o mesmo poder ilusório das imagens do cinema, porém, as imagens em sequência dos quadrinhos proporcionam ao leitor uma narrativa “cheia de intervalos que aparecem como lacunas de sentido” e, tais lacunas, podem ser preenchidas imaginativamente: “Os quadrinhos, mais do que o cinema, beneficiam-se da colaboração dos leitores: é contada uma história que eles contam para eles mesmos; com ritmo e imaginário próprios, que vai e volta.” (FELLINI, *apud*, GROENSTEEN, 2015, p. 20)

Em *Sandman*, o escritor Neil Gaiman escreve os roteiros em prosa e sugere algumas perspectivas aos desenhistas. Com exceção das capas que foram produzidas pelo mesmo artista, Dave McKean, as ilustrações e os elementos característicos visuais dos quadrinhos, foram feitos por diferentes artistas da série. É comum encontrar quadrinhos de grandes editoras, como a DC Comics, que são elaborados a partir de um trabalho conjunto entre roteirista, desenhista, arte finalista, colorista e entre outros elementos que são segmentados.

Nossa análise de *Sandman* será realizada considerando o arco selecionado como um todo, com o intuito de compreender a totalidade enquanto texto sincrético, observando as lacunas de sentido da narrativa: suas referências intertextuais e imagéticas e as construções das imagens que provocam uma resposta do leitor. Observar esses aspectos têm o objetivo de nos direcionar a uma percepção de possibilidades de apropriação social das informações culturais presentes na história em quadrinhos.

4. ESTAÇÃO DAS BRUMAS: UMA ANÁLISE INTERTEXTUAL

No capítulo inicial conhecemos brevemente a história do autor Neil Gaiman até chegar à série em quadrinhos *Sandman*. Através da apresentação da série, foi possível perceber, amplamente, a complexidade narrativa e a grande quantidade de referências culturais articuladas pelo autor, que criou histórias alicerçadas em outras. No capítulo seguinte, discutimos um conjunto de referenciais teóricos para que se entenda a narrativa das histórias em quadrinhos. Contemplou-se a importância da imagem nos quadrinhos e delineamos os aspectos da intertextualidade. Neste capítulo, propomos fazer uma análise para que, articulando os traços intertextuais e imagéticos, possamos desenhar um percurso de apropriação do conhecimento contido na história em quadrinhos em questão, *Sandman*. Vejamos a seguir os procedimentos metodológicos:

4.1. Procedimentos metodológicos

A proposta deste trabalho, como já mencionada, é observar as possibilidades de apropriação da informação cultural e do conhecimento presente em um artefato cultural que se mostra amplo no sentido de interpretação e significação, as histórias em quadrinhos; desta forma, refletir acerca dessa apropriação envolve muitos fatores a serem considerados, como veremos. Como procedimentos metodológicos, adotaremos uma abordagem interpretativa e qualitativa que envolvem texto verbal e não-verbal.

Sobre o estudo de narrativas, Bauer e Gaskell (2002) perceberam que embora o interesse por esse assunto seja antigo e possua raízes na Poética de Aristóteles, nos últimos anos houve a atribuição de uma nova importância a esse tipo de estudo devido a crescente percepção do papel desempenhado por um contador de história na conformação de fenômenos sociais. Os autores explicam que, no despertar desta consciência, as narrativas se tornaram um método de pesquisa difundido nas ciências sociais nas quais as discussões sobre narrativa e narratividade vão, é claro, muito além de um método de investigação; algumas das hipóteses levantadas pelos autores sobre as formas de se discutir as narrativas são o estudo destas como uma forma discursiva, como história, como história pessoal e social. Neste sentido, Bauer e Gaskell acreditam:

Na verdade, as narrativas são infinitas em sua variedade, e nós as encontramos em todo lugar. Parece existir em todas as formas de vida humana uma necessidade de contar; contar histórias é uma forma elementar de comunicação humana e, independentemente do desempenho da linguagem estratificada, é uma capacidade universal.

Através da narrativa, as pessoas lembram o que aconteceu, colocam a experiência em uma sequência, encontram possíveis explicações para isso, e jogam com a cadeia de acontecimentos que constroem a vida individual e social. Contar histórias implica estados intencionais que aliviam, ou ao menos tornam familiares, acontecimentos e sentimentos que confrontam a vida cotidiana normal. (2002, p. 91)

Neste contexto, contar histórias se trata de uma prática social e, tais histórias podem ser tanto reais como um relato de uma experiência quanto ficcionais como no quadrinho em questão, *Sandman*. Assim como as narrativas ditas reais, as narrativas ficcionais não tratam de apenas uma listagem de acontecimentos, existe toda uma estrutura que o contador desta história tenta construir ligando os acontecimentos tanto no tempo quanto no sentido. (BAUER e GASKELL, 2002)

A escolha por *Sandman*, de Neil Gaiman se justifica pelo fato da narrativa ter sido construída em um articulado conjunto de referências no qual coloca em cena personalidades como Shakespeare, deuses e criaturas mitológicas de diversas culturas como judaico-cristã, nórdica, egípcia e grega, personagens já estabelecidos no universo da própria editora DC Comics como Constantine e Lúcifer, histórias folclóricas, contos e músicas dentre tantas outras referências, citações e inspirações que se mostraram mais que suficientes para o propósito dessa pesquisa.

Neil Gaiman, ao extrair histórias, contos e mitos de diversas culturas, desenvolve uma narrativa composta por pequenos contos que vão se unindo para formar uma história maior, assim, a série *Sandman* contempla a importância e o significados de histórias. Desta forma, deve-se verificar que o escritor tem percorrido uma grande quantidade de referências culturais afim de narrar a história onírica de conceitos personificados, Sonho e seus irmãos; o interessante é que Gaiman se apropria dessas referências culturais com o propósito de fazer adaptações e criar linhas que configuram um novo enredo para histórias já existentes seja em filmes, livros, peças teatrais, contos ou acontecimentos reais.

Neste sentido, selecionamos o quarto arco da história, “Estação das Brumas”, como amostra para articularmos os conceitos discutidos sobre intertextualidade e semiótica dos quadrinhos com o intuito de indicar possibilidades apropriativas. Visto isso, foi utilizado a edição de “Estação das Brumas” publicado pela editora Conrad em 2006, com introdução escrita por Harlan Ellison traduzida da publicação original da DC Comics (1992).

Desvelamos as intertextualidades desse arco através de algumas entrevistas nas quais o autor Neil Gaiman deu pistas das referências utilizadas para a construção do mesmo; além disso, utilizamos textos de pesquisadores que se empenharam em estudar tais referências intertextuais e algumas notas presentes na edição da editora Conrad. A respeito da utilização de testemunhos do autor empírico para compreender as intenções do texto, Umberto Eco afirma:

Há pelo menos um caso em que o testemunho do autor empírico adquire uma função importante: não tanto a de propiciar aos leitores uma melhor compreensão de seus textos, mas seguramente a de auxiliá-los a entender o curso imprevisível de todo processo criativo. Compreender o processo criativo também significa compreender como certas soluções textuais se dão por sorte ou como resultado de mecanismos inconscientes. O que nos ajuda a perceber a diferença entre a estratégia do texto [...] e a história da evolução daquele texto. (ECO, 2013, p. 57)

A pergunta a se fazer nessa análise é: quando é possível parar a análise, quando ela se mostra suficiente? Bauer e Gaskell (2002) acreditam que teoricamente o processo de análise de desvelar referências nos textos e nas imagens nunca se exaure e, desta forma, nunca está completo uma vez que sempre será possível descobrir uma nova maneira de leitura, sob uma nova perspectiva, um novo léxico. Nas palavras dos autores sobre examinar as imagens procurando por sentidos culturais e os problemas dessa recuperação:

Normalmente, nós não examinamos detalhadamente as imagens procurando seus sentidos culturais implícitos. Se no dia-a-dia o leitor não se entretém nas imagens de maneira metódica e sistemática, como faz o semiólogo, então, qual a importância da explicação do semiólogo? Uma resposta poderia ser a precisão: a explicação semiológica afina e torna explícito aquilo que está implícito na imagem. [...] Muitas vezes nós temos apenas uma sensação vaga de familiaridade. De fato, essa vaga familiaridade é frequentemente intencional. Referências que são muito precisas podem distrair o leitor da ação mítica que uma imagem está destinada a cumprir [...]. Consequentemente, o semiólogo desempenha um valioso trabalho de chamar a atenção para a natureza construída da imagem. (BAUER e GASKELL, 2002, p. 336)

No que se refere aos estudos semióticos, Bauer e Gaskell assumem que a tarefa de se desmistificar as imagens sob uma ótica semiológica trata de identificar “os conhecimentos culturais que estão implicitamente referidos pela imagem ou contrastando os signos escolhidos com outros elementos de seus conjuntos paradigmáticos” (2002, p. 325). Neste contexto, nossa proposta de analisar texto verbal e imagem, intertextualidade e semiótica, se alinham com o propósito comum, o de identificar pistas necessárias para

preencher as lacunas de sentido, os conhecimentos culturais, lexicais, literários, etc. para que seja possível realizar uma leitura com mais profundidade e, se possível, que os leitores se apropriem desses fragmentos, que se referem a outras obras, presentes na narrativa para construir pontes que os ligam a outras leituras, a outras imagens.

Neste sentido, a teoria de Umberto Eco sobre Autor e Leitor Modelo irão auxiliar nossas interpretações. Como já mencionado no capítulo anterior, Eco explica que o texto se trata de um tecido repleto de lacunas, de não-ditos e, para que essas lacunas sejam preenchidas através da colaboração do leitor, é necessário que o texto, de alguma forma, proponha a imagem do Leitor Modelo. Nas palavras do autor:

Um texto é um mecanismo que, de um lado, fornece uma série de instruções para que se delineie uma imagem de Leitor Modelo [...] e prescreve um Leitor Modelo capaz de delinear a imagem de Autor modelo. Diria que um texto é um jogo de estratégias mais ou menos como pode ser a disposição de um exército para uma batalha. (1984, p. 99)

Assim, Umberto Eco postula uma pragmática do texto, ou seja, a atividade cooperativa entre leitor e texto, que leva o leitor a perceber e preencher os espaços em brancos, a fazer ligações entre o que há naquele texto e a trama da intertextualidade “da qual aquele texto se origina e para qual acabará confluindo” (2002, p. IX). Desta forma, a pragmática do texto trata da movimentação cooperativa que, ao longo da interpretação, produz o prazer e a fruição do texto (BARTHES, 1973; ECO, 2002).

Compreendemos *Sandman* como um texto sincrético que abrange a linguagem verbal e visual, e que apresenta uma cadeia de artifícios de expressão que devem ser atualizados pelos leitores. Como foi visto, Umberto Eco reflete sobre a incompletude do texto e contempla o papel do leitor:

Não-dito significa não manifestado em superfície, a nível de expressão: mas é justamente este não-dito que tem de ser atualizado a nível de atualização do conteúdo. E para este propósito um texto, de uma forma ainda mais decisiva do que qualquer outra mensagem, requer movimentos cooperativos, conscientes e ativos da parte do leitor. (2002, p. 36)

Segundo Eco, estes espaços em branco que permeiam o texto foram elaborados pelo autor uma vez que este faz previsões para que esses espaços sejam preenchidos pelo leitor. Os motivos do autor deixar lacunas pelo texto podem ser explicados através de duas razões: a primeira se justifica pelo mecanismo “preguiçoso” (p.37) sob o qual se configura

o texto, sempre à espera da atribuição de sentidos por parte dos leitores; a segunda é justificada pela característica individual da leitura interpretativa que, embora postulado que exista uma compreensão que abrange um senso comum, há interpretações individuais capazes de atingir uma decodificação mais profunda do texto. Neste contexto, o texto prevê seu leitor.

O leitor previsto pelo texto é denominado por Umberto Eco como Leitor-Modelo; este leitor seria aquele que faz ligações internas e externas à obra e que realiza interpretações dentro de contextos, utilizando mais que seus domínios linguísticos:

Para “decodificar” uma mensagem verbal é preciso ter, além da competência linguística, uma competência variadamente circunstancial, uma capacidade passível de desencadear pressuposições, de reprimir idiosincrasias etc. (ECO, 2002, p. 38)

No entanto, a interpretação do texto não depende somente do Leitor-Modelo, é necessário que o autor dê estruturas para que o leitor possa caminhar. Assim, para que o autor organize a própria estratégia, é necessário articular “uma série de competências [...] que configuram conteúdo às expressões que usa” (ECO, 2002, p. 39). Neste sentido, o autor deve compartilhar os mesmos conjuntos de competências do leitor, assim, preverá um Leitor-Modelo capaz de cooperar para a atualização textual da maneira como foi prevista pelo autor. Assim, autor e leitor configuram um movimento gerativo e interpretativo, respectivamente.

Ao gerar um texto, o autor executa uma estratégia na qual prevê a cooperação do leitor e, para elaborar um percurso, o autor pode utilizar variados recursos tais como a escolha de uma língua, de um tipo de enciclopédia e de patrimônio lexical ou estilístico. O fato, é que o texto irá tornar evidente o Leitor-Modelo, pressupondo eventuais e específicas habilidades, competências e enciclopédias (ECO, 2002):

Portanto, prever o próprio Leitor-Modelo não significa somente “esperar” que exista, mas significa também mover o texto de modo a construí-lo. O texto não apenas repousa numa competência, mas contribui para produzi-la. (p. 40)

A partir dessas considerações, propomos observar algumas articulações no arco “Estação das Brumas”. Neste contexto, trataremos *Sandman* como uma obra aberta, como um texto que estimula inúmeras interpretações e que idealiza um Leitor Modelo capaz de elaborar um número indefinido de interpretações. Seleccionamos alguns dos principais aspectos do arco “Estação das brumas” para discutirmos elementos figurativos e intertextualidade: a

referência visual e figurativa na representação dos personagens, os traços intertextuais e simbólicos do inferno e a função metanarrativa da biblioteca do Sonhar.

4.2. O arco

Para Barthes (1977) o título tem por função marcar o início do texto e, através de uma assimilação com o mercado, afirma que o título de um produto se relaciona a uma mercadoria ou a uma marca, assim, é possível que se transmita uma ideia por meio da articulação entre título e mercadoria. Nas palavras do autor:

Todo título tem, pois, vários sentidos simultâneos, entre os quais pelo menos dois: 1) o que ele enuncia, ligado à contingência daquilo que o segue; 2) o próprio anúncio de que vai seguir-se um trecho da literatura (isto é, de fato, uma mercadoria); por outras palavras, o título tem sempre uma dupla função: enunciativa e dêitica. (p. 41)

O arco “Estação das brumas” anuncia um retorno ao fio narrativo central em *Sandman* e, assim como sugere o título ao se referir a brumas, o arco se trata de uma história de incertezas e momentos nebulosos, não muito definidos. Neil Gaiman explica que a ideia do título para esse arco veio do poema contemplativo “Ao outono” escrito por John Keats; ao esclarecer a escolha pelo título, Gaiman explica:

NG: [...] Mas me pareceu um título apropriado porque imaginei tudo acontecendo durante um par de semanas em novembro e porque a história é sobre brumas literais e alegóricas – por todo o caminho, as alianças mudam, as estruturas de poder mudam e nada é simples para se apoiar. (BENDER, 1999, p. 96. Tradução nossa)

“Estação das brumas” possui o roteiro escrito por Neil Gaiman, mas os desenhistas foram se alternando e, essa estética com traços sem muita definição devido a quantidade de desenhistas e ilustradores com estilos diferentes que participaram do visual da série, tornou-se uma característica de *Sandman*.

Neste contexto, “Estação das Brumas” em síntese é estruturado por um prelúdio, seis capítulos e um epílogo. A seguir, uma contextualização de cada parte:

- **Prólogo:**

A introdução se inicia com Destino percorrendo o jardim de seus aposentos. Sobre o jardim, que é representado em forma de labirinto, o narrador afirma que “Os caminhos se bifurcam e se dividem. A cada passo neste jardim, uma escolha é feita. E a cada uma determina rumos futuros” (p. 13) nessa passagem, pode-se perceber uma sutil referência

ao conto “Os jardins de veredas que se bifurcam” escrito por Jorge Luis Borges no qual a questão da não-linearidade narrativa numa espécie de jogo lúdico entre tempo e espaço são explorados.

No caminho, Destino encontra as “Cinzentas” – representação inspirada nas Moiras da mitologia grega; essas personagens já haviam aparecido nos quadrinhos nos anos 70, na revista de terror *The Witching Hour*, da DC; “Cinzentas” é uma das inúmeras denominações para se referir a elas – que trocam algumas palavras enigmáticas as quais deixam Destino intrigado. Assim, Destino pesquisa em seu livro, que possui escrito tudo o que já aconteceu, acontece e acontecerá, e localiza seu encontro com as três feiticeiras e, lendo as páginas, compreende o que deverá fazer: convocar uma reunião familiar.

Destino convoca seus irmãos Perpétuos. A primeira a chegar é Morte, que o chama de “big brother” – uma referência à 1984 de George Orwell –, depois Sonho, Desejo, Desespero e, por último, Delírio. Neste encontro, Desejo inicia uma provocação contra Sonho, perguntando a ele sobre os romances que tivera no passado e relembra de Nada – a personagem Nada apareceu em “Contos na Areia” primeira história do segundo arco da série; nesta passagem, Nada, por decidir que não permaneceria ao lado de Sonho, foi condenada por ele ao inferno –. Ao ser alertado por Morte sobre a gravidade da ação desproporcional de Sonho contra Nada, Sonho decide que precisa desfazer a injustiça cometida e resolve ir até o inferno, porém, Lúcifer não está nada amigável com Sonho devido a assuntos do passado, ocorridos no primeiro arco da série.

• Capítulo 1:

Sonho, preocupado com viagem que fará ao inferno, decide encarregar o personagem Caim de ser o mensageiro para anunciar sua visita para Lúcifer. Enquanto Caim conversa com Lúcifer, Sonho reúne todos os moradores de seu reino, o Sonhar, para explicar que irá se ausentar. O motivo de Sonho encarregar Caim da tarefa de ir ao inferno se dá pelo fato deste não poder ser ferido, como afirma Lúcifer na narrativa (a fala de Lúcifer se trata de uma citação bíblica, e pode ser encontrada nos versículos quinze do quarto capítulo de Gênesis):

O Senhor porém disse-lhe: portanto qualquer que matar a Caim, sete vezes será castigado. E pôs o Senhor um sinal em Caim, para que o não ferisse qualquer que o achasse. E retirou-se Caim da presença do Senhor para habitar a terra de Node, a leste do Éden. (Lúcifer – Estação das Brumas, capítulo 1, p.48)

O personagem Caim (e Abel) já existiam no universo DC, com aparições em “Casa de Mistérios” e “Casas de Segredos”; em *Sandman* Caim é um servo de Sonho, além de contar algumas histórias em alguns momentos da série juntamente com seu irmão Abel.

Uma das características da narrativa em *Sandman* é a articulação de vários acontecimentos que, embora segmentados, vão se desenvolvendo compartilhando o tempo e o espaço e, no final da série, acabam se unindo para dar sentido ao desfecho da história. Há traços disso em “Estação das Brumas”: ainda no capítulo 1, nos deparamos com Lyta Hall pensando em qual nome daria para seu filho, mas, Sonho aparece afirmando que o nome será Daniel – uma possível referência a Daniel da bíblia, conhecido como um sábio capaz de interpretar sonhos – uma vez que a criança a ele pertence devido a gestação ter acontecido dentro de um sonho no segundo arco da série.

Sonho segue sua despedida antes de viajar para o inferno, e encontra Hob – personagem que Sonho encontra de cem em cem anos; sua primeira aparição acontece em “Homem de boa fortuna”, no segundo arco da série -. No encontro, Hob e Sonho fazem um brinde no qual comemoram: “Aos amigos ausentes, amores perdidos, deuses antigos e à estação das brumas; e que cada um de nós sempre conceda ao diabo o seu quinhão” (Hob – Estação das Brumas, capítulo 1, p. 56); esta passagem pode ser uma possível referência à Shakespeare em Henrique IV, parte I cena II na qual o Príncipe afirma que “há de dar ao diabo o que é do diabo”³. Por fim, Caim retorna ao reino do Sonhar e Sonho parte rumo ao inferno.

• Capítulo 2:

Ao chegar no seu destino, Sonho encontra o inferno vazio: todos os seres que o habitavam desapareceram, incluindo Nada. O inferno estar deserto é resultado da própria demissão de Lúcifer como governante daquele lugar; Lúcifer se mostra cansado e o demonstra mandando todos os habitantes embora e expulsa aqueles que não querem partir. Lúcifer convida Sonho para o acompanhar enquanto tranca todas as portas do inferno e, durante o percurso, lhe conta a história e as características do lugar.

Depois de selar todas as portas, resta uma última ação a ser realizada para que Lúcifer deixe de ser o governante do inferno: Lúcifer pede a Sonho para que corte suas asas; enquanto Sonho as retira, pergunta a Lúcifer aonde está Nada e como pode encontrá-

³ Acessamos o livro digital, pelo site: <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/henry4.html> acesso em 16 fev. de 2017

la, porém, uma vez que os habitantes saíram dos seus domínios, Lúcifer não controla para onde foram e afirma que Nada está “lá fora... em algum lugar” (p.87). Finalmente, Lúcifer entrega a chave do inferno a Sonho e, a partir deste momento, este se torna o novo governante.

- **Capítulo 3:**

Este capítulo se inicia em Asgard; neste cenário o deus nórdico Odin espera pelos corvos Huginn e Muninn (significam respectivamente “pensamento” e “memória” na língua nórdica antiga) que levam informações sobre o mundo a ele. O narrador conta que sob o mundo há uma caverna na qual existem um prisioneiro, uma mulher e uma serpente. Sigyn, a mulher, segura uma tigela sob a cabeça do prisioneiro, Loki, para proteger seu rosto do veneno da serpente que pinga sem pausas sob ele, porém, quando Sigyn se afasta para esvaziar a tigela em um poço, o veneno toca o rosto de Loki, que está atado com as entranhas do filho deles, fazendo-o se contorcer e conseqüentemente, a Terra estremece. Essa passagem é uma clara referência à mitologia nórdica na qual Odin castiga Loki a passar a eternidade aprisionado.

Em *Sandman*, Odin vai até a caverna para conversar com Loki dizendo que há uma solução para quando o Ragnarok chegar e destruir toda a existência: os habitantes de Asgard poderiam partir para o inferno, já que Lúcifer abdicou o seu reino, mas, para que isso seja possível, Odin precisa da ajuda de Loki. Assim, Loki, Odin e Thor partem em direção ao Sonhar para conversar com Sonho. Seguindo a história, descobre-se que muitas criaturas e figuras mitológicas desejam possuir o inferno para solucionar algum problema. Assim, diferentes seres vão ao Sonhar para pedir (ou chantagear) que Sonho lhes entreguem a chave.

- **Capítulo 4:**

O quarto capítulo se trata de um interlúdio. Esta história demonstra como ficaria o mundo quando os mortos retornassem a vida como um reflexo da partida dos habitantes do inferno. Neste arco, encontramos a história do pequeno Charles Rowland, estudante em um colégio interno britânico, Saint Hilarion, para filhos de oficiais do exército.

Charles é a única criança presente no colégio durante as férias e, acontecimentos bizarros começam a acontecer: os mortos estão de volta à escola e, a maioria deles não são amigáveis; exceto Edwin Paine, o garoto fantasma que Charles se torna amigo após ser morto por outros garotos. Charles se recusa a acompanhar Morte sem seu amigo Paine,

assim, Morte decide lidar com outros problemas e promete busca-lo depois. Os garotos se tornaram um spin-off da editora DC, a revista se chama *Dead Boys Detectives* na qual Charles e Paine desvendam alguns mistérios durante a jornada de aventura da história.

- **Capítulo 5:**

Neste capítulo, voltamos para o fio central da história: o impasse de Sonho com a chave do inferno. No Sonhar, as criaturas, interessadas em fazer com que Sonho ceda a chave do inferno, participam de um banquete. Durante o banquete, os convidados tentam conversar com Sonho a respeito do inferno, mas ele explica que isso acontecerá mais tarde, individualmente; e assim o faz: Sonho conversa com cada um e, entre ameaças, bajulações e subornos, ele pensa em qual será a melhor solução; duas propostas chamaram mais atenção: a de Bast, uma deusa egípcia que se apresenta em forma de gato, que afirma saber a localização de Destruição, o perpétuo que abdicou de seus domínios, e a proposta do demônio Azazel que tem a posse da alma de Nada.

- **Capítulo 6:**

Enquanto Sonho pondera as propostas e ameaças recebidas pelos visitantes, Remiel, um anjo, transmite uma mensagem do criador a ele: o Senhor deseja possuir o inferno uma vez que este precisa existir como reflexo e sombra do céu e, os dois anjos que estão ali presentes, Remiel e Duma, seriam responsáveis pelo lugar, o que soa como uma injustiça a Remiel. Assim, Sonho decide lhes entregar a chave. Sonho anuncia aos demais visitantes sua decisão. Azazel se revolta e ameaça consumir a alma de Nada; Sonho, então aprisiona Azazel e recupera sua alma.

- **Epílogo:**

No epílogo, os habitantes do inferno, agora sob responsabilidade de Remiel e Duma, retornam para lá. O desfecho mostra a conversa entre Nada e Sonho – que agora assume a forma de Kai’Ckul, já apresentado em “Contos de Areia”, no segundo arco da série – na qual Nada decide reencarnar num corpo humano e esquecer todos os anos de sofrimento no inferno. O reino das fadas presenteia Sonho com Nuala, uma personagem que será importante para as histórias seguintes. Mostra Lúcifer aproveitando sua nova liberdade e como o inferno está mudando devido a nova gestão dos anjos Remiel e Duma.

Na apresentação deste arco, podemos observar alguns traços intertextuais na história, mas nos tópicos que seguem, faremos algumas considerações específicas, que

nos guiarão para uma reflexão sobre as possibilidades de apropriação da informação cultural e do conhecimento neste arco.

4.3. A referência figurativa dos personagens

No prólogo de “Estação das Brumas” são apresentados, de maneira mais detalhada, os Perpétuos. Nos arcos passados, os leitores já haviam conhecido alguns deles que se mostravam diluídos na narrativa, mas é nesse arco que podemos observar, mais de perto, as características destes personagens. Na narrativa de *Sandman*, são encontradas, como já mencionamos, inúmeras referências culturais, literárias, cinematográficas, musicais, entre outras referências, e, figurativamente nos personagens, especialmente nos Perpétuos, pode-se observar traços icônicos da cultura pop.

Fontanille (2005, *apud*, BAQUIÃO, 2012), ao pesquisar sobre significações e visualidade, destaca algumas etapas do complexo processo cognitivo que envolve a produção de um signo icônico. Sobre a etapa referente ao reconhecimento icônico, o pesquisador afirma:

Quando se reconhece um rosto, não se utiliza a totalidade dos traços que o compõem. Quanto mais esse reconhecimento é rápido, menos são utilizados os traços: a situação é paradoxal, porque o reconhecimento mais rápido e mais eficaz é aquele que utiliza menos os traços do objeto representado e, em consequência, é o menos parecido com esse objeto. No entanto, o paradoxo é apenas aparente: se há semelhança no ícone, essa não pode ser entre o objeto do mundo e sua representação, mas entre, de um lado, a experiência perceptiva que se tem desse objeto e, de outro, a experiência perceptiva que sugere sua representação. Desde então, se a primeira experiência perceptiva só reteve um pequeno número de traços, o reconhecimento posterior se contenta com essa seleção esquemática. (2005, *apud*, BAQUIÃO, 2012, p. 6)

Hy Bender entrevista Neil Gaiman em *The Sandman Companion* e, durante as perguntas, questiona de onde vem a aparência “rock star” de Sonho e Gaiman responde:

NG: Eu queria que ele se parecesse com a realeza. No final dos anos 80, reis e rainhas se vestiam e se comportavam como pessoas comuns, e sentiam que eram celebridades - e especialmente estrelas do rock - que eram nossa verdadeira realeza. Fiz alguns desenhos com isso em mente, e com o Sandman vestido de quimono preto. Eu corri em um livro de design japonês. Eu mandei esses para Sam Kieth, que era o desenhista da primeira edição, e Sam desenvolveu o Sonho que vemos na edição 1. Então Mike Dringenberg, que estava colorindo a primeira edição, disse, "Ei, ele se parece com o Peter Murphy da banda Bauhaus." Dave Mckean e eu adquirimos alguns vídeos de Bauhaus e imediatamente vi que Mike estava correto; E Dave terminou fazendo a imagem central na capa de Sandman 1 à la Peter Murphy. (BENDER, 1999, p. 236. Tradução nossa.)

Neste contexto, é possível identificar traços iniciais de uma apropriação de informações culturais, por exemplo, a inspiração estética de Neil Gaiman através do design japonês, a percepção de Mike Dringenberg que, através de uma bagagem cultural pessoal, fez ligações externas à figuratividade da representação de Sonho. A seguir, uma reprodução da capa e do cantor que Neil Gaiman se refere na entrevista:

Figura 16 – Capa Sandman #1

Fonte:

http://dc.wikia.com/wiki/Sandman_Vol_2_1

Acesso em: 21 fev. 2017

Figura 17 – Peter Murphy

Fonte:

<https://br.pinterest.com/MoonChild66/peter-murphy-bauhaus/>

Acesso em: 21 fev. 2017

Em *Sandman*, as capas se mostram como elementos narrativos as quais, obviamente, os leitores precisam passar para chegar à história. Neste sentido, as capas da série se mostram em sua maioria com um ar sombrio e misterioso contendo elementos que podem servir como pistas para os leitores utilizarem como uma ferramenta interpretativa, potencializando as formas de interpretações muitas vezes poéticas e abstratas o que condiz com a efemeridade dos sonhos, tema presente na estrutura da série. No caso da capa acima, o retrato, que leva o leitor a acreditar que seja de Sonho devido aos traços do desenho, é formado por linhas e sombras que podem sugerir alguns sinais, para o leitor, de como seria a personalidade do personagem e entre outros aspectos como o tema sombrio, misterioso e onírico da narrativa.

Identificar referências no plano de expressão, como essa, entre o personagem Sonho e o cantor da banda gótica Peter Murphy acontece através da seleção de traços e elementos específicos que elas compartilham; esses elementos podem ser percebidos pelo

enunciatório e as semelhanças entre uma figura e outra é estabelecida no campo perceptivo. É interessante perceber também, como a estética musical de uma banda de rock gótico dos anos 70 como a banda em questão, Bauhaus, compartilha a estética sombria do quadrinho *Sandman*. As músicas da banda se caracterizam pela nuance melancólica e letras sombrias, assim como outras bandas da época que compartilhavam do mesmo gênero musical, por exemplo, a banda Joy Division que também aparece como referência nas histórias de *Sandman* (BAQUIÃO, 2012). O movimento punk também se mostra como influência para a composição de *Sandman*: como já mencionado no primeiro capítulo deste trabalho, Neil Gaiman mesclou aspectos do movimento, como estética e ideologia, nas suas produções.

Sobre a obra *Sandman* estar inserida em um movimento cultural, Bender (1999) reflete:

No final dos anos 1970, surgiu um ramo da cena punk chamado gótico (nomeado após a era gótica medieval). O Gótico tem se desenvolvido desde então como um termo guarda-chuva que abrange uma série de interesses, incluindo músicas melancólicas, vampirismo, paganismo e um ‘olhar’ centrado em rostos pálidos e roupas pretas. Os estilos e as sensibilidades do gótico esteve se estabelecendo sob a cultura mainstream [...]. Caitlín R. Kiernan que é tanto gótica quanto escritora da série de spin-off de *Sandman*, *The Dreaming*, explica que ‘o gótico, ao contrário do punk, não é sobre anarquia, é sobre ser completamente introspectivo. O gótico atrai pessoas que olham profundamente para o interior’ (BENDER, 1999, p. 10. Tradução nossa)

Bender segue explicando que mesmo que Neil Gaiman e os desenhistas não sejam góticos, alguns elementos (em especial os visuais) fizeram com que *Sandman* eventualmente fizesse parte desta cultura, das pessoas dessa tribo.

Neste sentido, Maffesoli (1998) explica que os jovens urbanos se unem em tribos nas quais compartilham vestuários, linguagens, pensamentos, costumes e práticas sociais. Para o autor, tais tribos consistem em laços sociais sólidos que se elevam na experiência ética de cada tribo resultantes de sentimentos compartilhados, assim, o tribalismo urbano está envolto de cultura. Desta forma, o que podemos observar em alguns aspectos na produção de *Sandman*, tanto no plano de conteúdo, quanto no de expressão, são os traços específicos culturais de um tribalismo como o do punk rock e do gótico. Assim, inicialmente Neil Gaiman, como roteirista, e Dave McKean, Mike Dringenberg e Sam Kieth, como desenhistas atribuíram referências destas tribos na composição do quadrinho.

Se foi intencional ou não, o fato é que Sonho e Morte possuem características que os configuram com elementos (estereótipos) de ícones da cultura gótica: pele pálida e roupas pretas, um dos padrões da moda gótica. O olhar de Morte incorpora símbolos da mitologia egípcia, o olho de Horus, suas vestimentas predominantemente pretas e um colar com um pingente em forma de Ankh, o símbolo da vida. Em momento algum na história Gaiman desvela o sentido paradoxal do símbolo Ankh carregado por Morte, mas a relevância visual desse elemento depende da bagagem cultural do leitor: se este não estiver familiarizado ou não fizer pontes de sentido com a mitologia egípcia, esta parte poderá ser perdida; a compreensão da história em si não ficará comprometida, é claro, mas, preencher lacunas simbólicas, como a da Ankh, poderia aumentar as chances de significações e de atribuir à leitura uma sensibilidade e até mesmo um ar mais poético. A seguir, uma reprodução da imagem de Morte em “Estação das Brumas”:

Figura 18 – Morte

Fonte: GAIMAN, 2006, p. 17

Embora nas entrevistas concedidas por Neil Gaiman o autor explique que idealizou visualmente Morte com os aspectos da *rock star* Nico na capa do álbum *Chelsea Girl*,

mas que definitivamente a inspiração para a figura da personagem veio através de Mike Dringenberg, que refletiu a imagem de uma conhecida chamada Cinnamon (BENDER, 1999, p. 237), Caitlín R. Kiernan afirma (ibidem, p.11) que a imagem de Morte é claramente uma referência à Siouxsie Sioux vocalista da banda *Siouxsie & the Banshees*, que fazia a mesma maquiagem nos anos 80; e, sobre o pingente em formato de ankh, explica que o uso do símbolo ficou conhecido no contexto cultural gótico através do filme *The Hunger* (1983), de Tony Scott; esta percepção de Kiernan pode estar atrelada a bagagem cultural da escritora, que participa do contexto e movimento gótico.

Ao contrário da introspecção de Sonho, no qual o tema sonho é caracterizado pela imagem sombria, imperturbável e apática, Morte transcende o arquétipo do imaginário coletivo sobre a morte (com um manto negro, de aparência silenciosa, portando uma foice), na personagem, o tema da morte é representado na figura de uma jovem que transmite empatia e se mostra alegre e comunicativa. Neste contexto, percebe-se uma reformulação, uma tentativa de quebra em certas noções arquetípicas, como explica Neil Gaiman:

NG: Se você olhar para as numerosas representações antropomórficas da morte ao longo dos anos, você verá que a maioria delas são assustadoras, sem humor, alguém com quem você não iria gostar de passar um tempo. No entanto, eu já tinha um personagem principal, o Sandman, que era pálido, alto, medroso, escuro, relativamente sem humor [...] – em outras palavras, que tinha todas as características atribuídas tipicamente à morte. Eu sabia que os leitores esperavam que a Morte fosse igual ao Sandman, só que mais – maior, mais obscura, masculina. Então eu pensei que seria divertido inverter as expectativas, e para proporcionar algum contraste também, fazendo Morte pequena, engraçada, legal e agradável. (BENDER, 1999, p. 238-239. Tradução nossa.)

Scott McCloud (2008), ao explicar sobre design de personagem explica que as chances de identificação do leitor com a história e os personagens são maiores quando há figuras que se assemelham às figuras humanas ou quando os conflitos apresentados na história de alguma forma se assemelham à vida do leitor; assim, este pode estabelecer ligações emocionais com a obra. Segundo o autor, elaborar traços nos personagens que transmitam emoções, poderão gerar figuras sobre as quais “os leitores acreditarão e de que se lembrarão por anos a fio” (p.62). McCloud sugere que há inúmeras inspirações e formas para criar o design dos personagens e um deles é se apropriar de conceitos, de ideias únicas como em *Sandman* no qual Neil Gaiman utilizou conceitos, sobretudo

abstratos, e lhes deu características que se referem à personalidade e a elementos imagéticos característicos.

Figura 19 – Design de personagem

Fonte: MCCLOUD, 2008, p. 72

Traços figurativos compartilhados com ícones da música podem ser percebido também na personagem Delírio. Em entrevista (BENDER, 1999, p. 242) Neil Gaiman explica que a composição da personagem possui traços da escritora e ícone no movimento punk Kathy Acker e da cantora e pianista Tori Amos. Segundo o autor, os traços de Kathy Acker podem ser claramente reconhecidos no arco “Estação das Brumas” e de Tori Amos em “Vidas Breves”, a seguir, uma reprodução de Delírio em “Estação das Brumas”:

Figura 20 – Delírio em Estação das Brumas

Fonte: GAIMAN, 2006, p.20

Figura 21 – Kathy Acker

Fonte:

<https://collectingseminar.wordpress.com/2008/11/03/kathy-ackers-clothes/>

Acesso: 21 fev. 2017

Nos capítulos anteriores, especificamente quando contextualizamos o leitor sobre a série *Sandman* no primeiro capítulo, ressaltamos algumas claras referências à Shakespeare; nas entrevistas de Neil Gaiman lidas pra este trabalho, encontramos a afirmação de que o personagem Destruição teria sido inspirado no ator Brian Blessed, que dentre muitas atuações, é considerado como um dos melhores intérpretes shakespeariano, tendo com um dos papéis mais consagrados o de Ricardo IV em “*The Black Adder*”, fato interessante se pensarmos nas possibilidades transmidiáticas de referência figurativa.

No segundo capítulo deste trabalho, quando exploramos as tipologias da intertextualidade, exemplificamos como o leitor pode transcender a própria imagem e o próprio texto num processo cognitivo que articula os elementos de sua bagagem cultural; no exemplo, citamos o caso da leitora que percebe uma semelhança na figura de Sonho e a arte nouveau de Alphonse Mucha. Mais uma vez recorrendo às entrevistas (BENDER, 1999, p. 243) dadas por Neil Gaiman, encontramos mais uma referência a movimento artísticos: houveram duas grandes inspirações para a construção estética da personagem Desejo, a primeira foram diversos pôsteres de figuras andrógenas feitas por Patrick Nagel com uma semelhança estética à arte decó e a segunda, mais uma vez ligada à música, a rock star Annie Lennox vocalista da banda Eurythmics (anos 80).

Nem todos os personagens de *Sandman* foram criados para a série, alguns já existiam no universo da DC, como é o caso das três bruxas que aparecem no prólogo de “Estação das Brumas” que já haviam aparecido nas revistas de terror nos anos 70, *The Witching Hour* personagens inspiradas nas Moiras da mitologia grega; Caim e Abel também são personagens que já existiam em outras revistas como *The house of mystery* e *The house of secrets*; sobre esses últimos personagens, Neil Gaiman explica que:

NG: Eu tinha que incluir Caim quando, ao pesquisa-lo na bíblia, eu li Genesis 4:16, que dizia ‘e Caim saiu da presença do Senhor e habitou a terra e Node⁴. [Risos]. Foram nesses momentos de descoberta que eu senti como se a série estivesse se escrevendo (BENDER, 1999, p. 244. Tradução nossa)

Outro personagem que também deriva da própria DC é o bibliotecário Lucien criado em 1975 por Paul Levitz e Joe Orlando, tendo aparecido na revista *Tales of Ghost Castle* que teve apenas três edições. Nestes casos em que os personagens derivam do

⁴ Nod ou Node é o nome do local para o qual Caim se mudou depois de matar o irmão Abel.

catálogo de personagens da própria editora, podemos perceber traços de uma intertextualidade e de apropriação desses personagens os quais são inseridos em um outro contexto. Um exemplo disso está no quinto capítulo de “Estação das Brumas” no qual Odin – que assim como Lóki e Thor é representado figurativamente em *Sandman* diferente da forma que são desenhados em outras revistas da DC, o que acaba dando a impressão de que as histórias não se ligam e que não se tratam dos mesmos personagens, o que é verdade – tenta barganhar o mundo que criou para reproduzir Ragnarok em troca da chave do inferno; neste mundo, guerreiros que não foram criados por Odin travam batalhas e um deles, é Wesley Doods (o *Sandman* dos anos 40). Odin acredita que Sonho possui interesse pela troca uma vez que Doods possui uma porção de sua essência e se trata de um receptáculo para um fragmento da alma de Sonho. A seguir, a reprodução dessa passagem na história:

Figura 22 – Odin e Wesley Doods

Fonte: GAIMAN, 2006, p. 157

Neste tópico, observamos algumas referências figurativas, que a certo nível dialogam com contextos e movimentos culturais, e ainda, que dialogam dentro de uma intertextualidade com figuras e personagens que já existiam no âmbito de histórias produzidas pela editora DC; neste sentido, ao produzir uma história que articula essas

referências, Neil Gaiman proporciona ao leitor a ideia de que Sonho sempre esteve lá: o leitor pode acreditar que Sonho é o criador das narrativas, reforçando um *status* de tecelão de histórias e, além disso, Neil Gaiman vincula diferentes histórias e fios narrativos que, ao se encontrarem, Sonho parece ser o personagem que os unificam criando uma atmosfera verossímil, que pode induzir o leitor a acreditar que, realmente, Sonho é o verdadeiro *Sandman* da DC. Embora Sonho não seja o personagem principal durante as histórias – mesmo que a série carregue seu nome – ele desempenha um papel vital na maioria deles.

4.4. O Inferno, a Chave e o Sonhar

O fio narrativo central do arco “Estação das Brumas” está no empasse de Sonho quando este recebe de Lúcifer a chave do inferno. Neste tópico, propomos pensar nas referências intertextuais que se manifestam no inferno e em como a chave deste local se trata de um símbolo que conota poderes. Pode-se afirmar, através da leitura do arco, que “Estação das Brumas” discorre, nas entre linhas, sobre temas que se relacionam com responsabilidade e liberdade (RAUCH, 2003) tanto em um sentido individual quanto em um filosófico; estes aspectos são apresentados pela posição libertária que Lúcifer se coloca quando abdica do inferno e pela posição de responsabilidade ocupada pelos deuses e criaturas que tentam barganhar a chave do inferno afim de solucionar algum problema ou cumprir obrigações.

Para Carl Jung (2008), uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica outros sentidos além do seu significado manifesto e imediato; assim, essa palavra ou imagem possui um aspecto mais amplo que não precisamente definido ou completamente explicado. Neste sentido, a própria chave do inferno pode ser enxergada como uma alegoria que simboliza compromissos, responsabilidades e, principalmente, uma posição de poder.

No que se refere a intertextualidade, inúmeras são as referências que vão se articulando ao longo da narrativa: algumas mais definidas e outras sutis. Iremos focar em uma das mais explícitas, a citação de “Paraíso Perdido” de John Milton. Esta obra, é uma epopeia originalmente publicada em 1667; o poema narra o confronto entre Deus e Lúcifer. O interessante é que, enquanto Milton narra a história sobre a queda do anjo Lúcifer e a sua jornada para se rebelar contra Deus, Gaiman não produz uma dicotomia entre bem e mal, ao contrário, demonstra argumentos que ilustram a possibilidade de

mudança que se encontra na condição humana. Neste arco, a concepção sobre inferno é tratada sob uma perspectiva pessoal onde cada sujeito é responsável pelos próprios conflitos sendo possível livrar-se da própria dor através da mudança. (JÓDAR, 2007)

A introdução do arco foi escrita por Harlan Ellison e este considera a narrativa de *Sandman* como uma macrografia que deve ter seus detalhes examinados. Para Ellison, Neil Gaiman criou em *Sandman* uma cosmologia completa, com seres e não-seres, mitos, deuses e um politeísmo de caráter revisionista. Sobre a apropriação de *Paraíso Perdido* de Milton, Ellison escreve:

No início da história de Estação das Brumas, quando Morpheus envia Caim para transmitir aos mundos inferiores a mensagem de sua visita iminente, o emissário conta a Lúcifer o que está por vir [...]. Isso dura vários quadros, até ele concluir seus paralogismos baratos dizendo: “Antes reinar no inferno que servir no céu”.

E caso o leitor não tenha assistido à adaptação feita em 1941 pela Warner Bros para *O Lobo do Mar*, de Jack London, no qual Edward G. Robison, no papel de Wolf Larsen, o tirânico cargueiro, passa o tempo todo repetindo essa citação, Neil joga na nossa cara que o aforismo vem do *Paraíso Perdido* (1667), de Milton. (ELLISON In: GAIMAN, 2006, p. 9)

A citação a qual se refere Ellison aparece no quadro a seguir:

Figura 23 - Lúcifer

Fonte: GAIMAN, 2006, p. 58

Em *Paraíso Perdido*, essa frase é dita por Satanás após escapar do mar de fogo e vislumbrar seus arredores (inferno) pela primeira vez:

Podemos aqui reinar seguros.
Reinar é o alvo da ambição mais nobre,
Inda que seja no profundo Inferno:
Reinar no Inferno preferir nos cumpre
À vileza de ser no Céu escravos. (MILTON, 2006, p. 36)

Em *Sandman*, Lúcifer, ao citar Milton, segue com uma atribuição no quadro que segue afirmando que “Nós não dissemos isso. Milton disse. E ele era cego.”; neste sentido tal discurso e a sombra desenhada no rosto de Lúcifer aparenta possuir uma certa discordância ao modo como é representado o governante do inferno em *Paraíso Perdido*; ao apropriar essas linhas ao discurso de Lúcifer, Neil Gaiman faz com que ele destaque que o personagem Satanás de Milton possuía uma certa falta de profundidade para enxergar suas escolhas: para este personagem existia apenas uma escolha binária, a de governar ou servir. Para Lúcifer, as quantidades de escolhas aparentam ser inúmeras e,

no caso da narrativa em *Sandman*, ele decide abdicar de seu reino (TYRRELL, 2016). A referência a Paraíso Perdido, portanto, se torna mais que uma influência entre obra e autor, mas entre personagens literários, como se Lúcifer tivesse lido a obra de Milton.

Desta forma, percebe-se que Neil Gaiman não somente utiliza as tipologias intertextuais como um recurso narrativo, como também realiza adaptações dessas tipologias integrando-as a uma história maior e adaptada ao contexto deste século. O que se quer dizer é que Gaiman não faz de Lúcifer um personagem ligado à religião e sim um ator de mudanças e rebeliões que se cansa de um papel que aparenta ter sido imposto, não havendo nenhum plano ou conspirações contra Deus, como há em Paraíso Perdido; assim, percebe-se que Gaiman se apropriou da história de Milton, adaptando as motivações do personagem para outro contexto e outro propósito narrativo.

Há também um deslocamento de expectativas quanto à ausência de uma batalha entre Sonho e Lúcifer; dentre as publicações da editora DC na época em que *Sandman* estava sendo publicada, era comum as batalhas entre os super-heróis e seus inimigos operando em uma dicotomia entre bem e mal. No entanto, em *Sandman* existe uma ressignificação a partir da ironia na fala e na expressão de Lúcifer (ver último quadro da figura 24) e, neste sentido, este se torna um vilão diferente do que era encontrado nos quadrinhos de super-heróis: Lúcifer é irônico e sua vingança contra Sonho acontece através do deboche e na confusão gerada pela posse da chave do inferno. Neste sentido, Pereira (2010) percebe:

A grandiosidade do inferno e da preparação para a batalha de vida e morte, anunciada anteriormente, com imagens que parecem encaminhar a eventos decisivos, nos quais virtudes e honras são confirmadas, fica relativamente ridicularizada. O inferno não é tão grandioso quanto parece: é apenas vasto e desolado. (p. 193)

Os quadros sobre o momento no qual Sonho encontra Lúcifer evidencia este argumento. No encontro, Sonho usa seu elmo, um símbolo de si mesmo, que funciona como uma espécie de coroa do rei dos sonhos indicando sua posição nobre e poderosa. Sonho se encontra vestido para uma batalha, mas encontra Lúcifer sem armas ou roupas e com um sorriso que denuncia sua ironia, pede a Sonho que retire seu elmo. Sobre esta passagem, Pereira afirma:

No contexto clássico de descida aos infernos, o elmo é profundamente cabível, relevante e efetivo como símbolo. Mas a familiaridade com que Lúcifer se dirige a Sonho e a forma contemporânea de falar, fora do tempo clássico e mítico, tornam o elmo, a cerimônia e a pompa fora de

lugar, e, de repente, vemos que, realmente, o elmo está ridículo naquela situação. E, após retirá-lo, vemos o rosto confuso de Sonho, o suor escorrendo por sua face, por medo e tensão, totalmente fora de lugar em relação à imagem clássica de realza, poder e heroísmo míticos. Lúcifer, especialista em quedas desde que foi expulso do Paraíso, esboça um sorriso irônico na gravidade esperada para aquele momento. (PEREIRA, 2010, p. 194)

Figura 24 – Encontro entre Sonho e Lúcifer

FONTE: GAIMAN, 2006, p. 72

Em toda narrativa de *Sandman* há figuras mitológicas ou símbolos que se referem à mitologia e, em “Estação das Brumas” não é diferente. O mito na concepção de Barthes (1982) se trata de um sistema de comunicação que, além de poder ser transmitido oralmente, pode ser veiculado por escritas e representações, por exemplo, o discurso escrito, a fotografia e os quadrinhos; todos esses tipos de manifestações podem servir de suporte à fala mítica. O autor, ao notar que a publicidade, a televisão, os filmes, entre outros veículos de comunicação de massa, geram mitos modernos acredita que:

Não existe, evidentemente, uma manifestação simultânea de todos os mitos: certos objetos permanecem cativos da linguagem mítica durante um certo tempo, depois desaparecem, outros substituem-nos, acendendo ao mito. [...] pode conceber-se que haja mitos muito antigos, mas não eternos; pois é a história que transforma o real em discurso, e ela e só ela que comanda a vida e a morte da linguagem mítica. Longínqua ou não, a mitologia só pode ter um fundamento histórico, visto que o mito é uma fala escolhida pela história: não poderia de modo algum surgir da “natureza” nas coisas. Esta fala é uma mensagem. Pode, portanto, não ser oral; pode ser formada por escritas ou por representações: o discurso escrito, assim como a fotografia, o cinema, a reportagem, o esporte, os espetáculos, a publicidade, tudo isto pode servir de suporte à fala mítica. (p. 132)

Neste sentido, ao compreender o mito como uma linguagem, nota-se que o discurso mítico está presente no mundo atual de diversas maneiras e, inclusive, é veiculado pelos meios de comunicação como a televisão, as revistas e a internet. Perceber estes mitos é enxergar que eles se tornaram parte do cotidiano e influenciam a maneira como a sociedade entende o mundo. Assim, os mitos configuram linguagens das mais diversas formas e imprimem novos significados. (BAQUIÃO, 2010)

Morin (1969, apud, BAQUIÃO, 2010) alerta para o fato dos mitos hoje terem se tornado modernos ao explicar que as figuras contemporâneas de reis, rainhas, artistas famosos, etc. são, muitas vezes, elevados à condição de “olimpianos modernos” uma vez que habitam um espaço mítico na grande imprensa que os fazem ser contemplados:

A informação transforma esses olímpianos em vedetes da atualidade. Ela eleva à dignidade de acontecimentos históricos acontecimentos destruídos de qualquer significação política [...] Esse novo Olimpo é, de fato, o produto mais original do novo curso da cultura de massa. As estrelas de cinema já haviam sido anteriormente promovidas a divindades. O novo curso as humanizou. [...] Os novos olímpianos são, simultaneamente, magnetizados no imaginário e no real,

simultaneamente, ideais inimitáveis e modelos imitáveis; sua dupla natureza análoga à dupla natureza teológica do herói-deus da religião cristã: olímpianas e olímpianos são sobre-humanos no papel que eles encarnam, humanos na existência privada que eles levam. (MORIN, 1969, apud, BAQUIÃO, 2010, p. 37)

Neste sentido, Morin considera que as estrelas da cultura de massa são caracterizadas por uma dualidade: ao mesmo tempo que são astros divinos, são humanos mortais que operam dentro de padrões que são similares ao do heroísmo cristão que configuram a figura de mortal e ser divino ao mesmo tempo. (BAQUIÃO, 2010)

Há em “Estação das Brumas” um exemplo interessante sobre a condição de “olímpianos modernos” explicado por Morin e sobre certos objetos que permanecem cativos sobre os quais fala Barthes. Na história, alguns seres mitológicos vão até ao Sonhar para reivindicar a chave do inferno a Sonho. Um desses personagens é Susano-O-No-Mikoto. Neste ponto, Neil Gaiman faz uma apropriação ao deus da mitologia xintoísta e o transfere para o contexto de *Sandman*. Na história, o motivo de Susano estar interessado em possuir a chave do inferno está no fato de que, segundo ele, os deuses de Nippon, embora muito poderosos, não são venerados como antes e, para mudar tal situação, se adaptaram ao mundo moderno.

Tal adaptação é explicada por Susano ao relatar que ele e os deuses estão em expansão ao se apropriarem de novos ícones que são tidos como “olímpianos modernos”, para reafirmar Morin. A seguir, uma reprodução desta passagem:

Figura 25 - Susano-O-No-Mikoto

Fonte: GAIMAN, 2006, p. 148

O personagem Susano-o-No-Mikoto afirma ter se apropriado da figura de Marilyn Monroe e King Kong, que possuem em comum uma grande repercussão cinematográfica, sendo facilmente reconhecidos na atual sociedade. O curioso, é que o personagem afirma que o inferno “possui muito potencial”, tal afirmação poderia se justificar ao fato do local ter tido inúmeras representações, seja nos quadrinhos, nos cinemas, em livros ou em tantos outros artefatos culturais que tornam quase automática o reconhecimento do local.

Outro ponto interessante que é revelado ao leitor de *Sandman* de forma sutil é que a forma de expressão figurativa do personagem Sonho não é fixa, ou seja, a maneira que Sonho é desenhado se encontra de acordo com a forma representada no sonho de cada sonhador, em outras palavras, a forma com que Sonho se expressa está diretamente ligada ao contexto e ao sonhador com que o personagem está interagindo. Nas palavras de Pereira (2010) sobre este aspecto:

A forma de Sonho não é fixa. Enquanto regente dos Sonhos, ele tem a forma com a qual é sonhado pelos sonhadores. Não se trata de assumir determinada forma. Sua forma é aquela mesma, porque é definida pelas relações e não por uma essência que se mantém de forma perpétua, independentemente de tempo e lugar. Quando tais dimensões fazem diferença, significa que estamos no terreno da existência, da variabilidade e da diversidade. (p. 223)

Em “Estação das Brumas”, Sonho demonstra sua hospitalidade no Sonhar e, a cada conversa individualmente realizada para ouvir as barganhas, chantagens e ameaças dos visitantes, Sonho se apresenta de diferentes formas contextualizadas. As conversas são realizadas na sala do trono e este espaço também se transforma de acordo com o contexto cultural e imaginário de cada um que ali se encontra. Vejamos alguns exemplos: Odin, o deus nórdico, denomina Sonho com Tecedor de Sonhos; durante sua conversa, a sala do trono possui velas que, organizadas em formato de círculo no chão envolta a um rochedo sobre o qual está sentado Sonho, lembram runas vikings; durante a conversa com Susano-o-No-Mikoto, Sonho veste um quimono e no espaço há uma cerejeira; ao receber Lady Bast, deusa egípcia que possui feições felinas, Sonho aparece com olhos de gato e seu trono aparece desenhado com características egípcias. (PEREIRA, 2010)

Dentro deste contexto, Pereira explica que a flexibilidade na representação de Sonho vai além das características físicas do personagem:

Se a hospitalidade, como discutimos anteriormente, é a abertura ao estrangeiro não somente nos termos de seu próprio reino, mas concedendo a liberdade para aquele que chega modifique o lugar onde se encontra, podemos observar que o Sonho não é estático, tampouco Sonho é imutável. Os lugares, os seres, os nomes e as formas se modificam de acordo com os sonhadores, os visitantes e as culturas, não havendo parâmetros fixos, ainda que não estejam ausentes traços distintivos gerais, como o brilho pontiagudo no olhar de Sonho, os guardiões à porta do palácio, a biblioteca infinita e labiríntica, o discurso sempre envolto em balões escuros com letras brancas, amplificando a sensação de introspecção e a densidade de Sonho dos Perpétuos. (2010, p. 226)

4.5. A biblioteca do Sonhar

Stephen Rauch (2003) explica que essencialmente, o Sonhar – reino de Sonho – se trata de um local no qual há tudo o que já foi sonhado e que foi produzido nos sonhos (e para os sonhos). Rauch cita Campbell, em “Herói de mil faces”, para definir os sonhos que segundo ele: “é o reino que entramos no sono. Nós o carregamos para sempre... todas as potencialidades vitais que nunca conseguimos trazer para as realizações adultas, aquelas outras partes de nós mesmos, aí estão; pois essas sementes douradas não morrem” (apud RAUCH, 2003, p. 11), neste contexto, Rauch explica que o Sonhar, em *Sandman* faz parte do inconsciente coletivo.

Rauch (2003) utiliza a teoria de Jung para sustentar seus argumentos de que o reino do Sonhar está ligado a um inconsciente: para Jung, o inconsciente seria uma espécie de segundo pensamento e este, pode vir à tona através de sonhos: “Geralmente, os aspectos inconscientes de um acontecimento nos é revelado por meio dos sonhos, onde se manifesta não como um pensamento racional, mas como uma imagem simbólica” (JUNG, 2008, p. 22); neste sentido, foi por meio dos sonhos que os psicólogos iniciaram uma investigação sobre os aspectos do inconsciente. Os sonhos sob esta perspectiva, portanto, seria um modo de expressão do nosso inconsciente e, para Rauch (2003), em *Sandman* o reino do Sonhar se trata de um local de manifestações do inconsciente e a biblioteca se mostra como um dos grandes exemplos disso.

Assim, é para o Sonhar que vão as almas daqueles que adormecem e aonde são reinidas as lembranças inconscientes; neste tópico vamos destacar a Biblioteca do Sonhar, na qual o acervo é constituído por livros nunca escritos, apenas imaginados ou sonhados. A elaboração do acervo é feita através da aquisição dos sonhos de seus autores, que são

organizados pelo personagem Lucien, o bibliotecário. Neste contexto, a biblioteca do sonho representa a totalidade de informações contidas nos pensamentos oníricos e inconscientes das pessoas e se manifestam em uma coleção de livros presentes em um local de memória.

Logo no primeiro capítulo de “Estação das Brumas” o corvo Matthew pergunta a Lucien o que de tão especial há na biblioteca e o bibliotecário explica que ali estão todas as obras que já foram sonhadas, ou que começaram a ser produzidas, mas seus autores as terminaram apenas em sonho. Nesta passagem, Lucien mostra alguns livros para Matthew, como na reprodução a seguir:

Figura 26- Estante da biblioteca

Fonte: GAIMAN, 2006, p. 40

Há uma informação curiosa no desenho dos livros na estante e este ponto pode passar despercebido por aqueles leitores menos atentos, mas, aqueles mais curiosos enxergarão que um dos livros (o quarto, da esquerda para direita) foi escrito por Erasmus Fry; este autor apareceu na história chamada “Calíope” no segundo arco da série e, assim, nessa passagem, os livros desempenham um papel metanarrativo em *Sandman*.

A história “Calíope” faz parte do terceiro arco da série, como já foi apresentado no primeiro capítulo deste trabalho. Com a leitura da série, é possível perceber que Neil Gaiman extraiu vários elementos de diferentes heranças culturais para construir sua história sobre Sonho e os Perpétuos; no âmbito dessas heranças estão as mitologias que tiveram seus atores apropriados por Neil Gaiman e adaptados a história de uma forma sutil e articulada e, um exemplo dessa adaptação, é a musa das inspirações Calíope.

Nesta história, Neil Gaiman transporta o ser mitológico Calíope com toda sua bagagem dentro da cultura grega: Calíope, musa da eloquência, da ciência e da poesia, mãe de Orfeu, uma das nove musas e filhas de Mnemosine e Zeus; todos esses aspectos são transportados para a série *Sandman* e possui algumas adaptações que dão um sentido mais profundo para a narrativa, aqui, Sonho é pai de Orfeu, uma referência mitológica a Apolo, deus das formas, que na mitologia teve um filho com Calíope chamado Orfeu, assim como em *Sandman*.

Os mitos têm sido uma fonte de inspirações e adaptação de vários escritores de histórias em quadrinhos e, em *Sandman*, os mitos se mostram muito presentes em uma articulação na qual a história tecida por Neil Gaiman encontra e se apoia em informações culturais de diversos mitos. Hermes, Apolo, Tântatos, Eros, as Musas, as Eríneas e tantos outros personagens da mitologia grega e de outras culturas fazem parte da composição narrativa de *Sandman*, uma história repleta de referências que desafia nossa análise. (TEIXEIRA, 2005)

Na história “Calíope”, o escritor Erasmus Fry aprisiona a musa Calíope durante uma viagem à Grécia em 1927. Utilizando as inspirações derivadas da musa, Erasmus Fry se torna um prestigiado escritor de épicos e romances, porém, em 1987 o escritor faz um acordo com Richard Madoc, um escritor com bloqueios criativos, e Calíope passa a ser a fonte inspiradora dele. Na história Erasmus Fry comete suicídio e morre juntamente com seu desejo de possuir seu livro “Lá vem uma vela” relançado. O fato de um livro escrito por Fry estar sob os domínios da biblioteca do Sonhar se justificada no fato de nunca ter sido escrito, assim como outros livros que se encontram na estante desenhada na figura anterior.

Dentre esses outros livros nunca escritos fora dos sonhos ou da imaginação, estão livros de autores como Raymond Chandler, J.R.R. Tolkien e Charles Dickens; sobre a escolha por esses autores e a ideia de inseri-los na biblioteca do Sonhar, Neil Gaiman explica que:

HB: Perto do início do capítulo 1, Matthew pergunta a Lucien o que há de tão especial na biblioteca do Sonhar. Lucien explica: “Em algum lugar aqui está todas as histórias que já foram sonhadas”. Essa é uma ótima ideia, e você fez uso dela ao longo da série. A ideia foi toda sua?

NG: Eu pensei quando escrevi. Anos mais tarde, porém, eu estava olhando alguns livros do meu autor favorito de fantasias, James Branch Cabell e lembrei que em *Beyond Life* há um personagem com uma

biblioteca dos livros ideais; então eu transportei essa ideia para a biblioteca de Lucien.

HB: Como foi o processo para criar os maravilhosos livros imaginários na biblioteca?

NG: Alguns deles eu apenas gostaria de ler – como *Psmith and Jeeves*, que teria reunido dois dos melhores personagens de P.G. Wodehouse. Outros livros eu acreditava que deveriam ter sido escritos, mas não foram, como *The Conscience of Sherlock Holmes* – algo que Holmes não tinha. Alguns dos livros foram realmente planejados por seus autores; por exemplo, *The Lost Road* uma história iniciada e abandonada por J. R. R. Tolkien. [...]. (BENDER, 1999, p. 98. Tradução nossa.)

Através da leitura da entrevista acima, é possível perceber que Neil Gaiman se apropriou de alguns aspectos ao ler o livro de James Branch Cabell e os transportou para sua série em quadrinhos, *Sandman*. Neste contexto, Neil Gaiman atua em um papel de autor-modelo, e, ao colocar estes livros na estante, proporciona lacunas aos leitores para que eles possam caminhar pela obra além do fio narrativo central através de linhas metatextuais contidas em elementos (como os livros) que se mostram além do enredo da história. Esta afirmação se encontra com a concepção de Umberto Eco sobre o autor contar com um leitor ideal. Desta forma, o autor:

Constrói o próprio Leitor-Modelo, escolhendo os graus de dificuldades linguísticas, a riqueza das referências e inserindo no texto chaves, alusões, possibilidades mesmo que variáveis de leitura cruzadas. (ECO, 2002, p. 43)

A biblioteca do Sonhar aparece em outros arcos; uma aparição interessante acontece na história “O Castelo”, um prólogo do novo arco da série, “As Bondosas”. Nessa breve história, há um sonhador que, por algum motivo, acaba indo até a biblioteca através dos sonhos. Ao chegar à biblioteca, Lucien conversa com o sonhador sob um plano de desenho que transmite a impressão de estar falando com o leitor. A seguir, uma reprodução dessa passagem:

Figura 27 - Sonhador visitante

Fonte: GAIMAN, 2013, p. 14

Nessa história, Lucien caminha com o sonhador – que pela perspectiva do desenho parece ser o próprio leitor – contempla a relevância do bibliotecário para as sociedades e afirma que todos, inclusive o sonhador, já escreveu livros e que estes fazem parte do acervo da biblioteca do sonhar. O fato de sonhadores caminharem ou adentrarem o reino do Sonhar, é explicado por Sonho quando este afirma: “Bem, todos vocês vêm até aqui em algum momento. Este palácio está no coração de seus sonhos, afinal de contas.” (GAIMAN, 2013, p. 19). Esta explicação de Sonho sobre os sonhadores irem até o Sonhar, vai de encontro a afirmação de Stephen Rauch (2003, p. 31) sobre o Sonhar e a biblioteca serem locais de inconsciente coletivo de todos aqueles que sonham.

Em “Estação das Brumas” também há sonhadores no ambiente do sonhar; durante o banquete que Sonho oferece aos visitantes que desejam possuir a chave do inferno, os sonhadores aparecem como garçons. Na passagem reproduzida abaixo, é possível perceber como Neil Gaiman brinca de forma lúdica com o mundo tido com real – aquele no qual as pessoas se encontram despertas - e o mundo imaginário, construído por sonhos; assim, Gaiman articula e combina elementos dessas duas dimensões e cria uma atmosfera ficcional que sustenta a atenção e curiosidade do leitor, que pode se sentir parte da narrativa através de elementos como esses. A seguir, uma reprodução de dois quadros,

o primeiro Lóki descreve o que observa durante o banquete e, dentre as descrições, estão os humanos adormecidos; o segundo quadro mostra a interação entre dois humanos:

Figura 28 - Observações de Lóki

Fonte: GAIMAN, 2006, p. 148

Figura 29 - Sonhadores no Sonhar

Fonte: GAIMAN, 2006, p. 154

O personagem que dá nome a série, o Sonho, se mostra mais que um motivo narrativo uma vez que ele é o próprio tema da série. Neste sentido, mesmo que algumas histórias tratem pouco deste personagem, o tema central da história é desenvolvido, logo, se desenvolve (indiretamente) também o personagem; desse modo, em *Sandman* o tema da história é o próprio personagem. Assim, a experiência de leitura pode se tornar prazerosa abarcando de um lado, a licença do autor para escrever uma obra que move significados afetivos, simbólicos, intertextuais e, de outro, as apropriações realizadas pelos leitores e atribuição de significados. (BARI, 2008)

Através da leitura da série, foi possível observar que o principal foco da maior parte dos arcos são os sonhadores (mortais) e os personagens que são tocados por Sonho; pouco são os arcos nos quais Sonho é o personagem principal ou que a história gira apenas em torno dele. No entanto, a presença de Sonho e dos outros Perpétuos pode ser sentida por entre as linhas textuais e imagéticas, em outras palavras, os Perpétuos funcionam como elementos conceituais que, mesmo que em uma história não estejam desenhados e com balões de falas, o significado de cada Perpétuo se mostra presente de forma sutil e diluída.

Como mencionado, o modo de narrar utilizando figuras humanas mortais,

proporciona ao leitor uma identificação que pode envolvê-lo mais profundamente na narrativa. Neste sentido, retomamos a concepção de Eisner (2013) vista no capítulo anterior sobre o leitor na qual enaltece o papel deste leitor como o construtor de sentido, colocando-o na posição de elemento fundamental na organização de uma história em quadrinhos. Para Eisner, há um contrato entre autor e leitor uma vez que o primeiro espera do público a compreensão e, o segundo, espera do autor algo compreensível. Dentro deste contexto, se estabelece uma cooperação entre autor e leitor gerando uma cumplicidade e, consequentemente, a empatia por aquilo que está sendo narrado, desta forma, o leitor deposita credibilidade na obra, naquilo que lê e vê. Para Umberto Eco (2013), é possível que os leitores se identifiquem com os personagens de ficção e com seus atos através de um pacto narrativo no qual “passamos a viver no mundo possível de suas histórias como se fosse nosso próprio mundo real” (p. 67).

Embora a figura do leitor seja enaltizada na relação autor-texto-leitor, considerar a posição do leitor fundamental na concretização do texto está longe de significar que toda e qualquer interpretação seja válida pois, mesmo que a interpretação dependa das interferências culturais de cada leitor, a interpretação se inicia a partir daquilo que é dado pelo texto e das habilidades dialógicas e discursivas do leitor (SIRINO e FORTES, 2011). Visto a quantidade de significações em “Estação das Brumas”, conclui-se que o ato de ler é lento e gradativo e, a compreensão de textos, envolve aspectos cognitivos que, através de uma estratégia mental, proporciona ao leitor depositar sentido no texto.

Para Kleiman (2013), ao ler, o leitor utiliza aquilo que já sabe, o conhecimento prévio que, por sua vez, está ligado ao conhecimento linguístico, textual, os saberes lexicais, gramaticais e que desempenham um papel central no processamento do texto; o leitor utiliza também seus conhecimentos enciclopédicos adquiridos tanto formalmente quanto informalmente, sendo toda experiência do leitor, tudo que já leu, ouviu e já teve algum contato; o conhecimento parcial, que estrutura os assuntos que fazem parte da memória, como situações, eventos típicos de uma cultura. A autora ressalta que, mesmo que o leitor não domine algum desses níveis de conhecimento, é natural que os outros níveis se articulem afim do leitor conseguir fazer interpretações.

Assim, o ato da leitura leva em considerações todos esses elementos ainda que seja improvável que um leitor consiga dominar todos os aspectos cognitivos, culturais e lexicais. Seguindo esse pensamento, o ato da leitura se configura por uma complexa

operação entre competências do leitor e o tipo de competências que um texto necessita para que seja compreendido. (ECO, 2013)

Neste sentido, um texto, uma imagem, um artefato cultural não se trata de um produto acabado – como vimos nas teorias de Umberto Eco –, pois quando chega ao leitor, este o decodifica, lê, faz relações e formula hipóteses. Para Kleiman (2013), a leitura se trata de uma espécie de jogo de adivinhação no qual o leitor ativo que realmente é engajado no processo, elabora e levanta hipóteses durante a leitura e até mesmo quando os textos são ambíguos ou abstratos, os leitores formulam hipóteses de leitura. Assim, a capacidade de compreensão textual, está relacionada à habilidade do leitor em criar modelos mentais partindo de significados e informações declaradas ou não pelo autor.

Dentro deste contexto, no entanto, Umberto Eco (2013) ressalta, a respeito das interpretações, que embora o texto seja um mecanismo concebido para suscitar interpretações, “ao mesmo tempo, o leitor não pode dar nenhuma interpretação simplesmente com base em sua imaginação, mas deve ter certeza de que o texto de certo modo não apenas legitima, mas também encoraja determinada leitura” (p. 37). Eco desenvolve a ideia de semiose ilimitada, primeiramente proposta por Peirce, sobre a qual explica que há critérios para as interpretações, ou seja, embora é possível que se produza ilimitadas interpretações de um mesmo texto, é importante perceber que “dizer que as interpretações de um texto são potencialmente ilimitadas não significa que a interpretação não tenha um objeto” (p. 37) e, portanto, “dizer que um texto potencialmente não tem fim não significa que todo ato de interpretação possa ter um final feliz” (p. 37).

Assim, conclui-se que a virtude de um texto está na cadeia e no desencadeamento de respostas que provoca sendo que tal cadeia representa os infinitos usos que podemos fazer de um texto. Reconhecer as intenções e estratégias de um texto seja verbal ou imagético, implica em (re)conhecer uma estratégia semiótica (ECO, 2013).

Dominar a articulação destes aspectos cognitivos se mostram fundamental para que o leitor de *Sandman*, por exemplo, consiga realizar uma leitura que se abre no sentido de significações. Se o leitor de *Sandman* perceber as informações que se relacionam a um contexto maior, descobrirá outras informações e significados desenvolvidos por uma estratégia flexível e original no sentido de combinações.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa interpretação amostral do arco “Estação das Brumas” evidencia que a história construída por Neil Gaiman e as expressões do conteúdo através de desenhos e elementos característicos dos quadrinhos tais como balões de fala, diagramação, referências figurativas e estéticas, proporcionam um ambiente instigante e repleto de expectativas que são apoiados por uma narrativa textual que se desenvolve dentro de uma trama de dialogismos.

Como visto, selecionamos e dividimos a análise em três elementos que se mostram não apenas mais perceptíveis no arco analisado, como também demonstraram manter ligações sequenciais com os arcos anteriores e com os próximos. O primeiro elemento permeia toda a história construída por Neil Gaiman: os personagens. Nesta análise interpretativa, lançamos luz em alguns personagens que fazem parte de “Estação das Brumas”; foi possível perceber, num primeiro momento, uma apropriação do próprio autor que utilizou – vista algumas entrevistas concedidas por ele – principalmente a iconicidade de astros musicais como referência para o design dos personagens.

Na discussão do primeiro elemento, vimos que a construção dos personagens principais, os Perpétuos, se iniciam com temas abstratos como sonho, morte, desejo e delírio, sentimentos ou constantes da experiência de estar vivo que foram personificados e, dada aos aspectos efêmeros da definição destes temas, os personagens que carregam estes nomes também se mostram não definidos, eles se moldam às situações e ao contexto como, por exemplo, o personagem Sonho que assume diversas formas, aspectos e nomes dependendo do contexto no qual se insere.

Foi possível concluir que a construção dos personagens da série possui características figurativas que se alinham a movimentos culturais, especialmente ao estilo gótico e a cultura pop. Tal aproximação cultural proporciona um envolvimento estético, ideológico e pode sustentar as expectativas dos leitores em relação à série. As expressões figurativas dos personagens incorporam estilos, símbolos mitológicos – como no caso da personagem Morte –, elementos que demonstram a aproximação a esses movimentos culturais sobretudo dentro do contexto e época no qual a série foi escrita. Alguns elementos na composição imagética dos personagens quebram as expectativas dos leitores, por exemplo, o sentido paradoxal do símbolo Ankn (que representa vida) utilizado por Morte e, ainda, a própria forma de expressão do tema morte em um

personagem que foge dos padrões arquetípicos que habitam o inconsciente coletivo sobre a morte.

Embora Neil Gaiman tenha criado, juntamente com os desenhistas da série, alguns personagens como Sonho, Morte, Desejo e Desespero, outros foram apropriados do próprio universo DC, por exemplo, as três bruxas inspiradas nas Moiras da mitologia grega, Caim e Abel inspirados na mitologia cristã e o bibliotecário Lucien. Nestes casos em que os personagens derivam de outros quadrinhos da editora, é possível atestar a existência de traços intertextuais e apropriativos sob os quais os personagens foram inseridos e adaptados a um novo contexto. O interessante na apropriação intertextual de personagens como estes está nos outros *Sandman*: na história construída por Neil Gaiman, o autor desloca os dois personagens que existiram antes nos quadrinhos da DC para justificar a existência de um novo rei dos sonhos; assim, Neil Gaiman torna a história convincente, que faz o leitor acreditar que Sonho é o verdadeiro *Sandman* da DC.

Seguimos analisando um conjunto de elementos: o inferno, a chave e o Sonhar. No primeiro espaço, foi observado traços intertextuais na fala de Lúcifer, que cita um trecho da obra canônica *Paraíso Perdido* de Milton; na série escrita por Neil Gaiman, este trecho é apresentado como se o personagem Lúcifer tivesse lido a obra de Milton e a tratasse como uma ficção, como se a vida de Lúcifer em *Sandman* fosse a verdadeira história sobre como o anjo caído chegou ao inferno e como decidiu sair. Percebe-se então, que Gaiman elabora todo um universo articulado de inúmeras referências que fazem o leitor acreditar que tal narrativa é a história verdadeira sobre a vida de Lúcifer, sobre os seres mitológicos e suas funções no mundo, sobre acontecimentos reais e tantos outros aspectos que ainda podem ser explorados.

Os elementos interpretados mostraram que há ligações entre eles e os imaginários coletivos, seja em relação à superação das expectativas das representações arquetípicas dos personagens seja pela impressão de sonhadores na narrativa, a história aparenta proporcionar um envolvimento com o leitor, ou seja, através dos detalhes, a história passa a impressão de que convida o leitor a participar daquele universo ou que atesta – quando coloca sonhadores na história – que o leitor já faz parte daquela história através dos próprios sonhos; assim, a narrativa dá chances de existir um certo prazer pela leitura quando envolve o leitor que também é incluído na história.

Um exemplo sobre esse envolvimento com o leitor aparece quando analisamos a biblioteca do Sonhar, um lugar de memórias oníricas no qual o acervo é constituído pelas produções daqueles que sonham. A biblioteca se mostrou como um elemento metanarrativo criado pelo autor para ligar pontos remotos da história. É importante lembrar que se o leitor não perceber esse papel remissivo dos livros desenhados na estante da biblioteca, a leitura do quadrinho não é comprometida assim como a percepção de outros elementos intersemióticos não são pré-requisitos para que se compreenda a história como um todo, porém, perceber estes elementos podem gerar novos significados à experiência de leitura.

O objetivo deste trabalho foi o de desvelar elementos intertextuais e semióticos que tratassem de apropriação da informação cultural e do conhecimento. A primeira aparição apropriativa está no autor Neil Gaiman que, através da própria bagagem cultural, literária, visual, etc. construiu o universo de *Sandman* que, por sua vez, teve os desenhos realizados sob as bagagens dos desenhistas da série e finalmente, chegamos ao leitor, que irá interpretar todas as informações dentro de uma trama de bagagens culturais articulado as suas próprias bagagens, habilidades interpretativas e perceptivas.

Visto isso, não podemos esquecer que a série foi escrita sob o selo de quadrinhos Vertigo, voltada para leitores mais velhos, com temas mais complexos, desenhos e narrativas mais densas. Desta forma, o público alvo da produção em quadrinhos deste selo pode ter sido considerado no momento da elaboração de *Sandman*. Segundo Eco (2013) quando um texto é produzido não para um único destinatário, mas para uma comunidade de leitores, o autor tem conhecimento de que será interpretado não somente segundo suas intenções, mas de acordo com uma complexa estratégia que envolve interações também dos leitores (p.40-41).

De acordo com Umberto Eco, os autores elaboram estratégias textuais levando em consideração a escolha de um *target* (2002, p.41), que neste caso, se trata dos leitores do selo Vertigo. Sendo assim, os autores:

Farão com que todo termo, que toda maneira de dizer, que toda referência enciclopédica, seja aquilo que previsivelmente o seu leitor pode entender. Empenhar-se-ão no sentido de estimular um efeito preciso, (ECO, 2002, p.41)

Neste sentido, se o autor e o leitor-modelo fazem parte da composição de uma estratégia textual, existe uma relação dupla, como explica Eco:

De um lado, [...], o autor empírico, enquanto sujeito da enunciação textual, formula uma hipótese de Leitor-Modelo e, ao traduzi-la em termos da própria estratégia, configura a si mesmo autor na qualidade de sujeito do enunciado, em termos igualmente “estratégicos”, como modo de operação textual. Mas, de outro lado, também o leitor empírico, como sujeito concreto dos atos de cooperação, deve configurar para si uma hipótese de Autor, deduzindo-a justamente dos dados de estratégia textual. A hipótese formulada pelo leitor empírico acerca do próprio Autor-Modelo parece mais garantida do que aquela que o autor empírico formula acerca do próprio Leitor-Modelo. (2002, p.46)

Observar e refletir como os leitores podem utilizar *Sandman* como uma ponte para outras leituras é um desafio uma vez que o processo interpretativo é de caráter individual e há muitos aspectos a serem considerados, por exemplo, o nível de leitor. Neste sentido, a internet e a interação dos leitores mais aficionados da série em redes sociais podem ser um caminho para essa análise: inúmeros são os canais de YouTube sobre leitura de quadrinhos, fóruns de discussões, blogs e comunidades virtuais nas quais os leitores interagem com seus pares para discutir sobre a série *Sandman* e suas significações. Neste sentido, questões como essas podem ser estudadas com mais profundidade afim de refletir como leitores aficionados comunicam com seus pares através de locais simbólicos como as redes sociais para trocar experiências de leituras.

Outras questões interessantes para pesquisas futuras é refletir sobre os *spins-off* como uma abertura para novas leituras. No decorrer deste trabalho, muito foi lido a respeito da série e percebeu-se que, além da quantidade de novas histórias derivadas da narrativa de Sandman, como *Lúcifer*, *Dead Boys Detectives*, a série dedicada à Morte, a própria série se relaciona a outras histórias já existentes no universo DC, como os outros Sandman, *The Witching Hour*, *The house of mystery* e *The house of secrets*; desta forma, percebe-se uma movimentação que parte de *Sandman* como um objeto central e que se ramifica para outras leituras, tanto histórias novas quanto as já existentes.

Temas como formação de leitores e a promoção da leitura tornaram-se objetos da Ciência da Informação. Observar a leitura como ação que abarca habilidades e competências, prazer, apropriações e uso das informações, vislumbram não somente a importância do desenvolvimento dos aspectos cognitivos para o letramento e para a interpretação de textos, mas auxilia a compreensão da leitura como fenômeno social, campo de interação e cooperação. (BARI, 2008)

Assim, ao nos debruçarmos sobre a análise da intertextualidade em *Sandman* procuramos entender como as informações culturais se articulam na constituição de um campo de conhecimento específico, reunindo referências as mais diversas, advindas dos próprios quadrinhos, da literatura, da música pop, do cinema. Esta análise intertextual buscou, assim, contribuir para a Ciência da Informação por meio de uma reflexão acerca de como se constituem as mediações da leitura e os processos sociais de construção de conhecimento, a montagem de “enciclopédias” dos leitores, na atual sociedade da informação. A constituição de estratégias de leitura e de apropriação de informação mais produtivas passa pelo reconhecimento da complexidade e multiplicidade dos níveis intertextuais presentes em alguns dos artefatos culturais contemporâneos. As já mencionadas palavras do bibliotecário do Sonhar, Lucien, são significativas quanto à importância que esses profissionais podem desempenhar nesse processo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALLEN, Graham. **Intertextuality**. London: Routledge, 2000. (e-book)
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BENDER, Hy. **The Sandman companion**. New York: DC Comics, 1999.
- BAQUIÃO, Rubens César. **A composição rock'n' roll de Sandman**. Cadernos de semiótica aplicada, Vol.10 n.2, dezembro de 2012. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/5603/4407>> acesso: 02 mar. 2017.
- _____. **Sonhos e mitos: leitura semiótica de Sandman**. 157 f. Dissertação (mestrado) - Programa de pós-graduação em linguística e língua portuguesa da faculdade de ciências e letras da Universidade Estadual de São Paulo.
- BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu**. 2008. 205 f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2008.
- BARROS, Diana L. P. **Teoria do discurso: fundamentos semióticos**. São Paulo: Humanitas, 2002.
- BARTHES, Roland. **Texte (théorie du)**. Atelier des Sciences du Langage de l'Université Paul-Valéry, 1974. Disponível em: <http://asl.univ-montp3.fr/e41slym/> acesso: 22 dez 2016.
- _____. **Mitologias**. São Paulo: DIFEL, 1982.
- _____. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1973. Disponível em: <<https://social.stoa.usp.br/einacio/diversidade-cultural-e-educacao>> acesso: 22 dez 2016.
- _____. **Elementos de Semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2007.
- _____. Análise textual de um conto de Edgar Poe. In: CHABROL, C. (org.). **Semiótica narrativa e textual**. São Paulo: Cultrix, 1977
- _____; BREMOND, C; GENETTE, G. et. al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1976.
- BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014.
- CAMPBELL, Harley. **A arte de Neil Gaiman**. São Paulo: Mythos Editora, 2014.
- CIRNE, Moacy da Costa. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000
- _____. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1975.

COMIN, Fabiano Scorsolini. **Diálogo e dialogismo em Mikhail Bakhtin e Paulo freire: contribuições para a educação a distância**. Educação em Revista, Belo Horizonte, v.30, n. 03, p. 245-265, 2014.

CARONTINI, E.; PERAYA, D. **O projeto Semiótico: elementos de semiótica geral**. São Paulo: Cultix, 1979.

ECO, Umberto. **Lector in Fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

_____. O olhar discreto. In: ECO, U. **A estrutura ausente**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

_____. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

_____. **Conceito de texto**. EDUSP, Ed. da Universidade de São Paulo, 1984.

_____. Confissões de um jovem romancista. São Paulo; Casac Naify, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Ática, 2006.

_____. **Elementos de análise de discurso**. São Paulo: Contexto, 2009.

FREUD, Sigmund. **Primeiras Publicações Psicanalíticas (1893-1899)** - Coleção Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud - Vol. 3, Rio de Janeiro: Imago, 1977.

GAIMAN, Neil et al. **Sandman n°33**. São Paulo: Globo, 1992a.

_____. Sandman n° 28. São Paulo: Globo 1992b.

_____. **Dias da meia-noite**. São Paulo: Panini, 2013a.

_____. **Sandman: edição definitiva 1**. Barueri, SP: Panini Books, 2010.

_____. **Sandman: edição definitiva 2**. Barueri, SP: Panini Books, 2011.

_____. **Sandman: edição definitiva 3**. Barueri, SP: Panini Books, 2012

_____. **Sandman: edição definitiva 4**. Barueri, SP: Panini Books, 2013b

_____. **Sandman: Estação das Brumas**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Extratos traduzidos por Cibele Braga, Erika Viviane Costa Vieira, Luciene Guimarães, Maria Antônia Ramos Coutinho, Mariana Mendes Arruda e Miriam Vieira. Edição francesa: GENETTE, Gérard. Palimpsestes : lalittérature au second degré. Paris: Éd. du Seuil, 1982 .(Points Essais).Extratos – cap. 1 : p. 7 - 16 ; cap. 2 : p. 16 - 19 ; cap. 3 :p. 19 - 23 ; cap. 4 : p. 23 - 27 ; cap. 5 : p. 27 - 31 ; cap. 7 : p. 39 - 48 ; cap. 13 : p. 88 - 96 ; cap. 37 : p. 277 - 281 ; cap. 38 :p. 282 - 287 ; cap. 40 : 291 - 293 ; cap. 41 : p. 293 -

299 ; cap. 45 : p. 315 - 321 ; cap. 46 : 321 - 323 cap. 47 : p. 323 - 331 ;cap. 48 : p. 331 - 340 ; cap. 49 : p. 341 - 351 ; cap. 53 : p. 364 - 372 ; cap. 54 : p. 372 - 374 ; cap. 55 : p. 374 - 384 ; cap. 57 : p. 395 - 401 ; cap. 79 : p. 536 - 549 ; cap. 80 : p. 549 - 559. Belo Horizonte: Vozes, 2010. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/170706514/Palimpsestos-Gerard-Genette-ver-brasileira-VIVA-VOZ>> acesso: 27 dez 2016.

GREIMAS, A. J. **Semântica Estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1973.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HUTCHEON, Linda. **Poéticas do pós-modernismo: história, teoria, ficção**. Rio de Janeiro: Imagino, 1991.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2002.

_____. **Espaço e imagem: teoria do pós-moderno e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.

_____. **Pós-modernismo e a sociedade de consumo**. In: KAPLAN, E. Ann. (Org.). *O malestar no pós-modernismo: teorias, práticas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.

JÓDAR, Andrés Romero. **SOMEWHERE OVER THE RAINBOW: REPRESENTATION OF IDENTITIES IN NEIL GAIMAN'S THE SANDMAN**. REVISTA CANARIA DE ESTUDIOS INGLESES, 54; April 2007, pp. 149-168

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JUNG. Carl G. **O homem e seus símbolos**. Rio de janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KLEIMAN, Angela. **Texto e Leitor: aspectos cognitivos da leitura**. Campinas,SP-Pontes Editores, 2013.

KOCH, I. V.; TRAVAGLIA, L. C. **A coerência textual**. São Paulo: Contexto, 2009.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. *Narratologia e histórias em quadrinhos: do narrador ao mostrador-sonorizador?*. In: **Segundo Congresso Internacional Viñetas Serias**: actas 2012. Buenos Aires, 2012.

LAWLEY, Guy. **"I like hate and I hate everthing else": The influence of punk on comics**. In: *Punk rock, so what? : the cultural legacy of punk*, editado por Roger Sabin. Nova York: Routledge, 1999. Disponível em: <http://www.academia.edu/7012948/Punk_Rock_So_What_The_Cultural_Legacy_of_Punk> Acesso: 16 set. 2016.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998. Disponível em: <https://docs.google.com/file/d/0B0oJkXFn5m1XQVFjVUdpYjc2Rkk/edit?pli=1> Acesso: 21 fev. de 2017.

MATTE, A. C. F; LARA, G. M. P. **Ensaio de semiótica: aprendendo com o texto**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. São Paulo: Editora WMF Martins fontes Ltda, 2014.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005

_____. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books. 2008.

MEIRELES, Selma Martins. **Kafka metamorfoseado em quadrinhos**. Veredas online – Atemática – 1/2008, p. 49-60 – PPG Linguística/ UFJF – Juiz de Fora ISSN 19822243.

MILTON, John. **Paraíso Perdido**. São Paulo: Martin Claret, 2006.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1975.

PEREIRA, Luís Fernando dos Reis. **Os perpétuos e os Incompletos: permanência e movimento nos gibis de super-heróis e na série Sandman**. 2010. 303 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Programa de pós-graduação em Comunicação e Semiótica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

PIETROFORTE, Antônio Vicente. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2010.

_____. **O sincretismo entre as semióticas verbal e visual**. Revista intercâmbio, v. XV. São Paulo: LAEL/PUC-SP. ISSN: 1806-275X, 2006.

PIGNATARI, Décio. **Informação. Linguagem. Comunicação**. Cotia -SP: Ateliê Editorial, 2003.

PIOVESAN, Atila de Oliveira. **Memória, intertextualidade e semiótica: a tragédia e o trágico em Sandman**. 2010. 281 f. Dissertação (Mestrado em Letras). Programa de pós-graduação em Letras da Universidade federal do Espírito Santo.

RAUCH, Stephen. **Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In search of the modern myth**. Wildside Press, 2003.

RIBEIRO, Camila dos Santos. **Os limites do semi-simbolismo na arte abstrata**. Estudos Semióticos, Número 2, São Paulo, 2006. Disponível em <www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>. Acesso em 07/02/2017.

SALERNO, Renan Luis. **Leitura visual da HQ Chocolate**. 2015. 136 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem). Programa de pós-graduação em estudos da linguagem da Universidade Estadual de Londrina.

- SAMOYAUULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. São Paulo: Hucitec, 2008.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- STAM, Robert. **Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa**. São Paulo: Editora Ática, 1992.
- SANTOS, Antônio Felipe Aragão dos; LEURQUIN, Eulália Vera Lúcia Fraga. **A Interação leitor/texto na formação da intertextualidade**. Leia Escola, Campina Grande, v. 13, n. 1, 2013 – ISSN 2358-5870
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultix, 2006.
- SILVEIRA, Guilherme Lima Bruno e. **A narrativa visual de Lourenço Mutarelli: o uso fragmentado da linguagem dos quadrinhos em seus primeiros romances gráficos**. 2014. 215f. Dissertação (Mestrado em Letras). Programa de pós-graduação em Letras. Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”.
- SIRINO, Salete Paulina Machado; FORTES, Rita das Graças Felix. **Jauss e Iser: efeitos estéticos provocados pela leitura de Conversa de Bois e Campo Geral, de João Guimarães Rosa**. Ver. Cient./FAP, Curitiba, v.7, p. 209-228, jan/jun. 2011.
- TEIXEIRA, Rodrigo Coelho. **Sandman – mitologia para as novas gerações**. Comum, Rio de janeiro, v. 11, n 25, p. 187-197, 2005.
- TYRRELL, Thomas. **“I didn't say it. Milton said it. And he was blind”: Alan Moore, Neil Gaiman and Paradise Lost**. The Luminary. Issue 7. Summer (2016). ISSN 2056-9238
- VERGUEIRO, W. Serviços de Informação e histórias em quadrinhos. In: LARA, M. L.G.; NORONHA, D.P.; FUJINO, A. (orgs.) **Informação e Contemporaneidade: Perspectivas**. Recife: Néctar, 2007, p. 267-308
- VOLLI, Ugo. **Manual de Semiótica**. São Paulo: Edições Layola, 2007.

ANEXO – CARTAS NA AREIA

CARTAS NA AREIA

Estou escrevendo para dar um exemplo da quantidade de referências usadas em **SANDMAN**. Na edição n° 23, na página 25, tem um desenho de *Lorde Morpheus* anunciando o capítulo 3 de "Estação das Brumas". Quando o vi, levei um choque, porque é igualzinho a um cartaz francês de 1894 feito por **Alphonse Mucha** (um grande cartazista do movimento art-nouveau) para a atriz **Sarah Bernhardt** na

peça de teatro "*Gismonda*". Interessante, não? Mostrei isso para diversos amigos (leitores de **SANDMAN**, é claro). Eles ficaram realmente surpresos e sugeriram que eu escrevesse para vocês. Quanto à publicação propriamente dita, não tenho nada a acrescentar ao já dito pelos leitores. A revista é ótima! **SILVIA RODRIGUES**
Rio de Janeiro - RJ.

Impressionante é pouco, Silvia! Parabéns pela descoberta! Isto confirma, novamente, que Neil Gaiman e os desenhistas de SANDMAN, nesse caso Kelley Jones, buscam nas mais variadas fontes as suas referências visuais e literárias. As diferenças entre as duas ilustrações são mínimas. Os traços básicos, quase idênticos, só diferem nas cores, diametralmente opostas. Mas, apesar de redundante, vale a pena ressaltar a beleza de ambas.

Foto: Odival Sá Reis

Em "*A Casa de Bonecas*", Neil Gaiman coloca um personagem intrigante: um tipo britânico, alto, gordo, de bigodes e óculos tipo *pince-nez*, de temperamento sobriamente alegre e bonachão, que atende pelo nome *Gilbert* e, ao final da saga, revela ser uma entidade do Reino dos Sonhos, um local chamado "*Fiddler's Green*". Quanto ao seu aspecto físico, observamos que o desenhista **Mike Dringenberg** pura e simplesmente usou a figura do escritor **Gilbert Keith Chesterton** (1874-1936). E quem foi **Chesterton**? Poderíamos defini-lo como o cronista marginal da Inglaterra vitoriana, embora seja mais conhecido pelo título de "mestre da paródia", aplicado por **George Bernard Shaw**. De fato, ele era, antes de mais nada, um escritor ora agressivo, ora filosófico, às vezes anárquico, mas sempre cheio de ironia.

APÊNDICE – ELEMENTOS QUE COMPÕE A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Vinheta ou quadrinho: Na concepção de Eisner⁵ (2010), a função fundamental da arte dos quadrinhos é comunicar histórias e/ou ideias através de figuras e palavras, envolvendo o movimento de certas imagens no espaço. O autor explica que, para lidar com a captura destes eventos no fluxo narrativo, tais imagens e palavras devem ser decompostas em segmentos sequenciados e, estes segmentos, são chamados quadrinhos, que são partes de um processo criativo. Chinen⁶ (2011) afirma que, a área na qual acontece a ação da narrativa, não necessariamente precisar ter um formato quadrado, ele pode ter traços irregulares ou até mesmo não existir.

Neste sentido, o quadrinho tenta, inúmeras vezes de formas muito poéticas, lidar com elementos mais extensos do diálogo: a capacidade de decodificação cognitiva e perceptiva. Desta forma, o artista deve considerar o compartilhamento de experiência humana e o fenômeno da percepção, de maneira mais simples, a tarefa dos artistas é dispor a sequência narrativa de tal modo que fazem as lacunas serem preenchidas, fazendo uso dos quadrinhos ou vinhetas, para expressar a passagem do tempo, as imagens que se movimentam através do espaço e tempo (EISNER, 2010).

Neste contexto, Eisner acredita que a função do *layout* do quadro vai além de inserir ações dos personagens, mas o requadro, como nomeia o autor, em si pode ser utilizado como parte da linguagem “não verbal” da arte sequencial, como é possível observar na figura a seguir:

Figura 1: Exemplos de quadrinhos

Fonte: EISNER, 2010, p. 44

⁵ EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

⁶ CHINEN, Nobu. **Linguagens HQ: conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2011.

Os requadros retangulares como em A, de traços retos, geralmente sugerem que as ações estão no tempo presente, a não ser quando a narrativa demonstra o contrário; já quando se trata de um *flashback*, os traços sinuosos em B e o ondulado em C – que também expressa pensamentos – são os mais utilizados e, para designar sons e emoções, os traços em D. Entretanto, é importante ressaltar que não existe uma convenção de consenso universal para o uso dos requadros. (EISNER, 2010)

Will Eisner (2010), também comenta sobre a ausência dos requadros, afirmando que se trata de uma possibilidade de tornar-se mais que um elemento cenário no qual a ação é transmitida, e que passa a fazer parte da história e que, desta forma, consegue expressar um pouco da dimensão do som e do clima emocional assim como contribuir com a atmosfera da página toda. Para o autor, o propósito do quadro é aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa “ de maneira muito semelhante a uma peça em que os atores interagem com o público em vez de simplesmente atuarem diante dele. ” (p. 45)

Balão: É o diferencial das histórias em quadrinhos, tratando-se de um recurso que dá “voz” a um meio não sonoro. O balão permite, portanto, inserir falas e pensamentos dos personagens. Pode-se perceber vários tipos de balões que, possuindo características próprias, conseguem evidenciar as emoções dos personagens. (CHINEN, 2011)

Completando esta ideia, nas palavras de McCloud⁷:

De longe, o ícone cenestésico mais usado, mais complexo e versátil dos quadrinhos, é o sempre presente e muito conhecido **balão de fala**. No decorrer dos anos, os criadores de quadrinhos têm tentado, usando inúmeras variações, representar o **som** num meio estritamente visual. Todos os dias se inventam novas variações nas formas do balão.... Enquanto, **dentro** deles, os símbolos estão sendo sempre adequados ou até **inventados** para cobrir o **não-verbal**. (MCCLLOUD, 2005, p. 134, negrito nosso)

Desta maneira, muitos desenhistas utilizam os balões para evidenciar as emoções dos personagens e, principalmente, para imprimir a sua personalidade, como na figura a seguir, da personagem *Delirium*, de *Sandman*. Pode-se perceber através do formato do balão e a disposição das letras, que *Delirium* é dona de uma personalidade muito inventiva e que está em constante oscilação.

⁷ MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005

Figura 2: Exemplo de balão Delirium

Fonte: *Sandman*. São Paulo: Panini Comics, vol.3 ed. Definitiva, Vidas Breves, p. 144

Entretanto, nos quadrinhos, também existe a ausência de balões. Para Eisner (2010) a ausência da fala e do diálogo nas histórias em geral, funcionam como uma maneira de reforçar as ações: “serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum” (p. 18). Um exemplo disso, são as obras do norueguês Jason, que ganharam notoriedade por causa de suas histórias poéticas e expressivas.

Segundo Eisner (2010), ao combinar detalhes corriqueiros com elementos surreais (como personagens antropomórficos), Jason explora experiências comuns como a infância, os relacionamentos e a morte. A ausência de fala nos quadros de Jason acentua o clima de suspense e de humor e, por tratar de elementos comuns e universais, a maioria de seus quadrinhos são de fácil compreensão, e, pode ser lido por qualquer leitor independente de seu idioma materno.

Desta forma, quando as imagens não possuem palavras complementares, embora pareça uma maneira mais primitiva e, porque não dizer básica, de narrativa gráfica, na verdade exigem uma interpretação mais sofisticada por parte do leitor: a experiência comum e o histórico de observação e experiência são pré-requisitos para que haja uma interpretação de sentimentos mais profundos. (EISNER, 2010)

Recordatório: Para Chinen (2011), trata-se de mais uma maneira de inserir texto, utilizando, principalmente, para incluir lembranças dos personagens e para passar informações adicionais para o leitor, como na figura a seguir, uma reprodução da história em quadrinhos *Maus*, de Art Spiegelman. Pode-se perceber que neste trecho, o autor oferece informações a mais do momento em que a ação acontece, ao leitor.

Figura 3: Recordatório

Fonte: SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo – Companhia das Letras, 2009, p.13

Metáforas Visuais: Trata-se de representações que sintetizam ou substituem conceitos, melhor dizendo, as metáforas visuais são utilizadas pelos autores no intuito de narrar situações, fazendo somente o uso de imagens, entretanto, é necessário enfatizar que, o reconhecimento dessas referências, dependem do compartilhamento simbólico comum entre autor e leitor (CHINEN, 2011).

Onomatopeia e Figuras cinéticas ou de movimento: Assim como os balões, a onomatopeia tem o intuito de imprimir a ideia do som, nas histórias em quadrinhos, porém, não se trata da voz dos personagens, mas da reprodução de sons do ambiente. As figuras cinéticas ou de movimento, são aqueles efeitos no redor dos personagens ou objetos para indicar movimento. A seguir, uma reprodução que une onomatopeia e movimento.

Figura 15: Exemplo Onomatopeia e Movimento

Fonte: *Fábulas*. São Paulo: Panini Comics, vol.3, p.135

Diagramação, enquadramento e sequência: A diagramação é a maneira como os quadrinhos são distribuídos ou encaixados na página, é o que molda o ritmo e o sentido da leitura. O enquadramento se refere a aproximação ou não do leitor com a cena e, por meio deste recurso, é possível evidenciar detalhes da história. A sequência é a maneira que a história se desenvolve e instiga o leitor a seguir. Estes três elementos estão extremamente ligados e são complementares, é por meio da diagramação que se faz enquadramentos e determina a sequência da leitura.

Ângulos: Trata-se de posicionar um mesmo acontecimento, mas de ângulos diferentes. O intuito é transmitir ao leitor, pontos de vistas diferentes e consequentemente, emoções diferentes.

Primordialmente, a perspectiva tem função de direcionar o leitor para um propósito que muitas vezes está afinado com o plano narrativo do autor, portanto, o uso dos ângulos pode produzir estados emocionais variados nos leitores, por exemplo, ao observar uma cena de cima, a sensação do espectador é de distanciamento, ele observa e não participa

da ação, entretanto, ao contemplar uma cena de baixo para cima, a sensação é de pequenez e o leitor se sente mais participativo da ação, muitas vezes com uma sensação de medo. (EISNER, 2010)

Elipse: São os espaços entre um quadro (requadro) e outro, chamado por McCloud (2005) de sarjeta. O autor explica que nós conseguimos perceber o mundo como um todo, por causa das experiências dos nossos sentidos, entretanto, estes sentidos podem revelar um mundo fragmentado e incompleto. De uma forma mais sintética e simples, o autor sugere que, por exemplo, não precisamos ter visitado um país específico para ter conhecimento de que ele existe, ou, mesmo sem visitar a casa de alguém, sabemos que ela possui um interior, e que não é só um cenário cinematográfico. O que o autor quer ressaltar, portanto, é que nossa percepção da realidade, trata-se de um ato de fé baseado em fragmentos e experiências.

O ato de observar partes, mas conseguir perceber o todo, é chamado de conclusão, e esta, pode assumir diferentes formas: simples ou complexas. O autor afirma que às vezes, um simples traço ou uma simples forma são o suficiente para desencadear uma conclusão e as histórias em quadrinhos são um meio de comunicação no qual o leitor é “um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, o tempo e movimento” (MCCLOUD, 2005, p. 65)

Neste contexto, a sarjeta é a grande responsável por grande parte do mistério e magia, que fazem parte da essência dos quadrinhos. Nas palavras de McCloud:

É aqui, no **limbo** da sarjeta, que a **imaginação humana** capta duas imagens distintas e as **transforma** em uma única ideia. Nada é visto entre os dois quadros, mas a **experiência** indica que **deve** ter alguma coisa lá! Os quadros das histórias **fragmentam** o **tempo** e o **espaço**, oferecendo um **ritmo recortado** de **momentos dissociados**. Mas a conclusão nos permite **conectar** esses momentos e **concluir** mentalmente uma **realidade contínua e unificada**. (MCCLOUD, 2005, p. 66, negrito nosso)

Desta forma, cada ação desenhada pelo autor é concluída pelo leitor que interpreta, à sua maneira, cada passagem de um quadro para o outro, porém, esta interpretação pode ser direcionada pelo autor através da narrativa. Reafirmando essa ideia, Moya⁸ (1977) explica que o tempo é um

⁸ MOYA, Álvaro de. **SHAZAM!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

elemento de organização da série e que, no entanto, é essencial que o leitor complete os “vazios” entre os quadros: “Um herói vai abrir a porta; sua mão dirige-se para a maçaneta. No quadro seguinte está correndo pelas ruas. Foi preciso que o leitor preenchesse com sua imaginação a falta dos seguintes movimentos – o personagem abre a porta, sai, a porta bate, ele começa a correr” (MOYA, 1977, p. 111). Os detalhes que envolvem os leitores e as leituras de quadrinhos, serão melhor explorados no capítulo seguinte deste trabalho.

Timing: Trata-se da determinação da passagem do tempo. Esta capacidade de imprimir a passagem do tempo é decisiva, para Eisner (2010), para o sucesso de uma narrativa visual uma vez que estamos imersos durante a vida toda “num mar de espaço-tempo” (p.23), sendo uma medida ilusória pois medimos o tempo e o sentimos através da lembrança e da experiência. Essa maneira de compreensão nos possibilita reconhecer a surpresa, o humor, o terror, e todo o âmbito da experiência humana. Desta maneira, para expressar o timing, a disposição dos quadros passa a ser o elemento fundamental para o uso do tempo para obter uma mensagem ou emoção específica.

É claro que não existe uma fórmula para escrever quadrinhos e tão pouco todos esses elementos listados até aqui fazem, necessariamente, parte da composição de todo e qualquer quadrinho. A força em escrever e ler HQs está na elaboração dos laços de empatia criado entre autor, narrativa e leitor. A construção narrativa e artística de um *comic* vai além dos elementos formais, cada narrativa tem suas necessidades e se manifesta de acordo com aquilo que deseja transmitir.