UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES

PERIVALDO OLIVEIRA DE SOUZA

***Sandman Overture* e a experiência narrativa através
das histórias em quadrinhos**

São Paulo
2019

PERIVALDO OLIVEIRA DE SOUZA

***Sandman Overture* e a experiência narrativa através
das histórias em quadrinhos**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre.

Área de concentração: Teoria e Pesquisa em Comunicação - Linguagens e Estéticas da Comunicação

Orientador: Prof. Dr. Victor Aquino Gomes Corrêa

São Paulo

2019

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 inseridos pelo(a) autor(a)

Souza, Perivaldo Oliveira de
Sandman Overture e a experiência narrativa através das
histórias em quadrinhos / Perivaldo Oliveira de Souza ;
orientador, Victor Aquino Gomes Corrêa. -- São Paulo, 2019.
100 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em
Ciências da Comunicação - Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.
Bibliografia
Versão original

1. história em quadrinhos 2. narrativa 3. comunicação 4.
imagem I. Corrêa, Victor Aquino Gomes II. Título.

CDD 21.ed. - 741.5

Nome: SOUZA, Perivaldo Oliveira de

Título: *Sandman Overture* e a experiência narrativa através das histórias em quadrinhos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre.

Aprovado em:

Banca examinadora

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe e às minhas irmãs, por toda história de luta e esforço que passaram para que eu possa ter me dedicado aos estudos.

À Nicole Louise Valetta, por sempre me acompanhar nesta jornada e apoiar quando eu precisei, sempre com observações pertinentes e empatia. Sobretudo, por participar na criação de nossa própria história durante todo esse tempo.

Ao Prof. Dr. Victor Aquino Gomes Corrêa, pela oportunidade desta pesquisa se realizar.

"Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas."

(Joseph Campbell)

RESUMO

A presente dissertação tem como objetivo aproximar conceitos teóricos da comunicação e narrativa à área das histórias em quadrinhos para, assim, aumentar o conhecimento relativo às dinâmicas de sua linguagem própria. Para isso, de acordo com Thierry Groensteen, entende-se as histórias em quadrinhos como um sistema produtor de sentido e que, por meio de suas imagens, desperta uma experiência narrativa causadora de afetos ao explorar o agir comunicacional. O caminho para esse objetivo, desenvolve-se pela compreensão da comunicação pelo seu aspecto originário de vincular e organizar as dimensões simbólicas humanas, entendido assim a partir dos estudos de Muniz Sodré. O vínculo por meio dos símbolos demanda uma subjetividade, o que constitui o caminho metodológico para a apreensão de uma linguagem narrativa, pois o objeto se desdobra diante do pesquisador e do leitor por meio de uma relação vinculativa. Portanto, o objeto se constitui em posição central na construção desta pesquisa e é por meio dele que o texto se faz presente, tanto como análise objetiva como pela sua dimensão simbólica e subjetiva. Por conseguinte, é pela descrição da obra *Sandman Overture* e seus códigos visuais que se reestrutura a experiência narrativa e a expressão imagética da história. O arcabouço da importância das histórias e a relevância para a comunicação se forma a partir de Joseph Campbell, como meio de transformação pertencente ao inconsciente; porque ressoam com a experiência de se fazer parte do mundo, e isso pode ser estendido às histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: história em quadrinhos; narrativa; comunicação; estética; imagem.

ABSTRACT

This dissertation aims to bring theoretical concepts of communication and narrative closer to the area of comics, thus increasing the knowledge regarding the dynamics of their own language. For this, according to Thierry Groensteen, comic books are understood as a system that produces meaning and that, through its images, awakens a narrative experience that causes affection when exploring communicational acting. The path to this goal is developed by understanding communication through its original aspect of linking and organizing human symbolic dimensions, understood from the studies by Muniz Sodré. The bond through symbols demands a subjectivity, which constitutes the methodological path for the apprehension of a narrative language, because the object unfolds before the researcher and the reader through a binding relationship. Therefore, the object constitutes a central position in the construction of this research and it is through it that the text is present, both as objective analysis and for its symbolic and subjective dimension. Consequently, it is through the description of *Sandman Overture* and its visual codes that the narrative experience and the imagetic expression of history is restructured. The framework of the importance of the stories and the relevance to communication is formed from Joseph Campbell, as a means of transformation belonging to the unconscious; because they resonate with the experience of being part of the world, and this can be extended to comics.

Keywords: comics; narrative; communication; aesthetic, image.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Desenvolvimento da narrativa pela história.....	31
Figura 2 – Trecho da História do Senhor Jabot.....	43
Figura 3 – A imagem do cartum.....	46
Figura 4 – Design do personagem Sonho por Sam Keith.....	50
Figura 5 – Poster dos Perpétuos desenhado por Mike Dringenberg e colorido por Steve Oliff.....	52
Figura 6 – Capa da edição encadernada de <i>Sandman Overture</i>	55
Figura 7 – Negação de Sonho.....	59
Figura 8 – A morte e o colar ankh.....	61
Figura 9 – Detalhe da página 101 de <i>Sandman Overture</i>	62
Figura 10 – Detalhe da descrição de Sonho sobre a noite e o tempo.....	64
Figura 11 – Tempo e a árvore da vida.....	65
Figura 12 – Representação da Noite.....	66
Figura 13 – Destino e o livro do universo.....	68
Figura 14 – Detalhe da página 20 de <i>Sandman Overture</i>	69
Figura 15 – Metalinguagem visual por meio da página do livro do universo.....	71
Figura 16 – Exemplos do uso do requadro por Will Eisner.....	74
Figura 17 – Exemplo de requadro sinuoso.....	75
Figura 18 – Detalhe da página 15 de <i>Sandman Overture</i>	76
Figura 19 – Ambiente como requadro.....	77
Figura 20 – Exemplo do uso do requadro como ornamento em Habibi.....	79
Figura 21 – Exemplo de metaquadrinho.....	80
Figura 22 – O letreiramento como imagem.....	82
Figura 23 – Sistema rizomático e hierárquico de Sousanis.....	84
Figura 24 – Representação de Sonho por diferentes estilos e personas.....	90

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Questão da pesquisa.....	15
1.2 Objetivo.....	15
2 UM CAMINHO METODOLÓGICO PARA A EXPERIÊNCIA NARRATIVA.....	17
2.1 Estrutura.....	22
3 NARRATIVA E COMUNICAÇÃO.....	25
3.1 A importância das histórias e como elas se relacionam com os símbolos.....	25
3.2 Princípios da experiência narrativa.....	37
4 CONHECENDO <i>SANDMAN OVERTURE</i> E SEUS COMPONENTES NARRATIVOS.....	42
4.1 Definindo histórias em quadrinhos.....	42
4.2 Um olhar sobre <i>Sandman</i>	49
4.3 Requadro como recurso narrativo.....	67
4.4 A percepção da imagem e narrativa nas histórias em quadrinhos.....	86
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
REFERÊNCIAS.....	96

1 INTRODUÇÃO

A narrativa acompanha o homem desde o início de sua história, afirmando sua importância com a passagem do tempo e estendendo seu potencial para vários meios, além de estar presente nas diversas atividades sociais como forma de se relacionar com outras pessoas e com o mundo. Uma história nos faz sentir pertencentes a algo, a um mundo, ao outro e é como podemos encontrar a nós mesmos. Foi assim que me senti ao abrir as primeiras histórias em quadrinhos na infância: sentimento de pertencimento a um universo único, criado a partir de imagens que dialogam diretamente com a imaginação, com ideias, estímulos; imagens vivas que conversam diretamente com o leitor e os afeta.

Esse diálogo mental, por meio das histórias, foi me acompanhando por toda a vida, me afetando de diversas formas, o que me fez adentrar, como artista e pesquisador, no interesse em compreender como a linguagem dos quadrinhos funciona e se relaciona conosco. Essa busca passa pelo entendimento das narrativas, da arte de contar uma história e como nos relacionamos com ela, pois está presente nas nossas relações como forma de comunicação carregada de significado, de acordo com o seu meio e a sua contextualização espaço-temporal.

O que temos, então, é um panorama de onde queremos chegar: descobrir a ligação que podemos vir a ter com as histórias, que são guiadas através da linguagem. Devido ao envolvimento pessoal descrito enquanto leitor, estudante, pesquisador e artista ao longo da vida, busco então me aprofundar nos conhecimentos na linguagem das histórias em quadrinhos.

Isso implica tanto no aprofundamento de como experienciamos as histórias e nos afetamos por elas, quanto nas especificidades de seus comportamentos nos quadrinhos. Destarte, esse texto propõe um estudo da relação dessa arte sequencial, tal como sua expressividade narrativa e capacidade de experimentação da linguagem, além da influência das percepções e o potencial afeto da relação de seus leitores com a história, com o objetivo de ampliar o conhecimento de como a vivenciamos.

Ao entrarmos em contato com as narrativas, um universo se abre diante de nós, e a cada momento somos convidados a participar dele. Seja pelo modo inédito

como é apresentado, seja pela intensidade dos acontecimentos que são retratados, ou até mesmo a forma como é construído até chegar ao seu final significado. Foi assim quando me deparei com *Sandman* (GAIMAN et al, 2010), reconhecida dentro e fora do meio das histórias em quadrinhos como um trabalho único pela sua prosa referencial à literatura e por sua maneira de lidar com o gênero fantasia, que se ambienta muitas vezes em lugares reais e outras em lugares oníricos, mas sempre entrelaçando "mitologias modernas e fantasias sombrias, estabelecendo uma relação complexa entre elementos míticos, histórico e atuais" (HAYEK, 2015, p. 1). *Sandman* é uma obra escrita e criada por Neil Gaiman em conjunto com os artistas Sam Kieth e Mike Dringenberg para a *DC Comics*, que mais tarde se incorporaria ao selo adulto *Vertigo*. Ao longo de toda a série original (75 edições), inúmeros artistas contribuíram para construir o universo em volta do personagem protagonista, conhecido como Sonho; personificação do sonho e governante de seu mundo. Sonho é conhecido por diversos nomes, inclusive *Sandman*, mas também como Morpheus, Devaneio, Oneiros, Príncipe das Histórias, entre outros. Nada mais conveniente do que estudar as histórias do Príncipe das Histórias, em uma pesquisa que tem como foco a narrativa e sua apresentação pela linguagem. A própria ideia de "história" é quase um personagem dentro das páginas da série, em um exercício metalinguístico e de exploração da linguagem, como irei discorrer mais a frente. E isso já levanta vários questionamentos e pontos a serem analisados adiante.

Como estudioso de histórias em quadrinhos, buscava algo que me intrigasse além da pesquisa, mas também como leitor, e que permitisse, assim, manter um interesse profundo o bastante para mergulhar neste universo particular que é o objeto de pesquisa e, a partir disso, trazer algo que considerasse relevante a ser discutido. Buscava, também, algo que trouxesse à tona todos os aspectos mencionados anteriormente que se relacionam e suscitam da história em si, além de um trabalho que laborasse de uma forma diferencial com os códigos visuais que o meio dos quadrinhos permite. Diante dessa busca, veio o lançamento de uma nova minissérie em 2013 e o consequente contato com a obra, também escrita por Neil Gaiman, mas desenhada por J. H. Williams III e colorizada por Dave Stewart,

chamada *The Sandman Overture*¹ (2015)². Era a última peça que faltava para o desenvolvimento de uma pesquisa que envolvesse as perspectivas narrativas e de linguagem, uma obra que explora e utiliza uma miscelânea desses elementos para criar algo que só o potencial dos quadrinhos pode oferecer, visto que esse meio contém um potencial inatingido de ideias e da capacidade de utilização de imagens para comunicar (MCCLOUD, 2005). A leitura dessa obra moveu meus estudos adiante, porque ela conversou diretamente com meus interesses e questionamentos acerca das histórias.

Então, a partir desse potencial a explorar e de um universo de possibilidades que a linguagem incentiva, como fala Scott McCloud (2005), é que nasce essa pesquisa. Ela também nasce e se desdobra da investigação sobre nossas relações com as narrativas, e do desejo de nos conectarmos e nos aprofundarmos nelas, e com elas. As histórias fazem parte de nós, do nosso dia a dia, de nossas experiências com os outros e com nós mesmos. Faz parte de nossa vivência. Em vista disso, como vivenciamos essas histórias? Como as narrativas fazem parte da comunicação? Destes dois questionamentos, nasce a pergunta central desta pesquisa:

Como vivenciamos as histórias em quadrinhos pela óptica de Sandman Overture no contexto contemporâneo da comunicação?

Essa é a problemática onde a pesquisa se estabelece, dispondo como objeto uma história em quadrinhos para esclarecer esse fenômeno comunicacional, pois “a comunicação só funciona quando compreendemos as *formas* que ela pode assumir” (McCloud, 2005, p. 198, grifo do autor). Dentro do campo das *artes sequenciais* (termo cunhado por Will Eisner em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, 1995), as histórias em quadrinhos fazem parte de formas de narrativas que se integram às relações comunicacionais, que se expressam e compõem os dramas humanos e suas relações, seja em um contexto real ou mesmo fictício, utilizando códigos, sinais e uma linguagem específica para narrar. O aprofundamento do que essa linguagem

¹ A escolha por uma edição original foi pela disponibilidade da obra ao autor desta pesquisa nesse formato e, por isso, se seguirá traduções de acordo com a necessidade.

² Nessa dissertação será utilizada a versão encadernada contendo todas as 6 edições da minissérie.

significa para os sujeitos e como eles se relacionam, expande nosso entendimento relativo ao agir comunicacional, o qual irei tratar no capítulo “narrativa e comunicação”.

As histórias em quadrinhos, como outras formas de narrativas, mantêm uma relação muito estreita com as formas de expressão das situações e questões humanas, por depender da imaginação do leitor para compreensão e decodificação de sua linguagem. Diante disso, em um aprofundamento dos códigos visuais na qual a arte sequencial emprega, mediante práticas narrativas próprias, a pesquisa tem como base principal o trabalho teórico do quadrinista Will Eisner (2005 e 2010), o qual se faz necessário para um melhor entendimento das relações comunicacionais que as histórias em quadrinhos estabelecem e, assim, formular uma teoria generalizável para a análise do objeto de estudo e usá-lo para confirmação e ampliação teórica dessas relações. A princípio, podemos entender que, como forma de narrativa, as histórias em quadrinhos estão inseridas na relação do homem com as histórias de uma forma em geral e sua importância reside em suas interações, como formas de expressão e comunicação (EISNER, 2005, p. 11). Por outro lado, por sua fácil difusão como forma de comunicação de massa, como discurso detalhadamente adiante, os quadrinhos geram fácil identificação e assimilação e, portanto, podem se inserir no campo de entretenimento rápido, de forma quantitativa, com pouca exploração de seu potencial. Mas, pela necessidade de uma conexão entre a imagem quadrinizada e a imaginação do leitor, para que a história seja formada e desenvolvida em determinado ritmo e causar os devidos efeitos (EISNER, 2005, p. 76), os quadrinhos criam uma experiência diferente e específica em comparação às outras linguagens narrativas. O desenvolvimento dessa pesquisa terá como base responder a questão e verificar, por meio de uma análise descritiva, como esse potencial narrativo é exercido ao caminhar com o próprio objeto de análise, além de captar essa experiência por intermédio da linguagem.

A importância da pesquisa também reside em tratar os quadrinhos como forma de exploração estética e de narrativa fora do âmbito da análise biográfica e/ou histórica, estruturando-se pelos próprios recursos narrativos e códigos próprios para a exploração da realidade ou dramatização do ser humano, fazendo uma conexão pelo estudo das percepções e do que esta representa para a narrativa. Meu objetivo

aqui é explorar um fenômeno e a partir disso, responder a questão por meio da análise de uma obra de história em quadrinhos, que fornece os meios para elucidar essa linguagem, e abrir novos caminhos para os estudos comunicacionais.

Tendo em conta os pontos de vista expostos, podemos iniciar com a ideia de que o poder narrativo e imagético dos quadrinhos e sua estrutura ainda é pouco explorado; por conseguinte, há muito espaço para análises do seu discurso, de seu potencial de contar histórias e explorar como os quadrinhos podem fazer parte de nosso modo de ver o mundo. Dentro de uma contextualização e análise específica, podemos ampliar tal conhecimento e lançar uma luz para futuras produções.

1.1 QUESTÃO DA PESQUISA

Como vivenciamos as histórias em quadrinhos pela óptica de Sandman Overture no contexto contemporâneo da comunicação?

1.2 OBJETIVO

A partir da questão principal, esta pesquisa se desenvolve pela busca de sua resposta, a qual abarca, sobretudo, o interesse no processo de linguagem das histórias em quadrinhos. Portanto, o objetivo se define por:

Expandir o conhecimento do potencial narrativo e imagético das histórias em quadrinhos por meio de um estudo sobre sua linguagem e suas relações comunicacionais.

Esse objetivo se desdobra, para alcance da totalidade e resolução desse processo, em três objetivos específicos:

- 1) conectar estudos contemporâneos da ciência da comunicação às histórias em quadrinhos e narrativas imagéticas e, assim, ter em mãos uma teoria geral

para análise de sua importância comunicacional;

- 2) aprofundar-se nos estudos sobre a linguagem das histórias em quadrinhos e como seus códigos específicos contribuem para o fazer narrativo;
- 3) demonstrar as relações comunicacionais e do âmbito da linguagem, e como o potencial das artes sequenciais pode ser explorado por meio da obra *Sandman Overture*.

2 UM CAMINHO METODOLÓGICO PARA A EXPERIÊNCIA NARRATIVA

O desenvolvimento de um método para a pesquisa precisa adequar-se aos anseios que movem a pesquisa e a sua problemática:

[...] antes de me importar com o método, encontro-me com o mais difícil: qual o meu problema de pesquisa? O que me seduz, aflige, mobiliza minha curiosidade, meu interesse nos acontecimentos do mundo? Por que escolhi estudar esse fenômeno? O que realmente quero saber sobre ele? (DUARTE, 2016, p. 22)

De acordo com essa proposta inicial de Eduardo Duarte (2016), tentei mostrar o que move minha pesquisa na introdução deste trabalho. Primeiramente, o investigador e os seus interesses se colocam na própria pesquisa ao descobrir e desvendar sua problemática, pois ela se desdobra a partir do que o atrai como trabalhador intelectual e um eterno questionador. As dúvidas, o desejo de conhecimento e a curiosidade são fatores originários da motivação em pesquisar algo. Logo, é desse caráter subjetivo e pessoal que começam a ser desenhados a problemática e o objeto de estudo. A sistematização desse caminho, que pode revelar respostas ou abrir novos direcionamentos, é a organização do pensamento: “o método é uma organização da experiência vivida analiticamente a partir de sistemas hermenêuticos que redirecionam à construção de sentidos do experimentado” (DUARTE, 2016, p. 23). A questão, ou melhor, as questões que surgem durante o caminho traçado são o que movem cada etapa.

No artigo *A experiência estética e as condições para um método*, Duarte (2016, p. 29 e 30) aponta a definição de um “centro gravitacional” para a construção de um método. Ou seja, como o objeto está posicionado em relação a epistemologia. Para a composição do método com o qual eu trabalho nessa pesquisa, o objeto é o causador da teoria e produtor das reflexões desenvolvidas. É o guia fundador do texto, pois ele será “o centro a partir do qual são descritas suas partes, seu funcionamento, suas dinâmicas de emergência e as relações que estabelece criando e produzindo efeitos estéticos” (Ibidem, p. 30). Portanto, eu me desdobro sobre o objeto e a partir dele.

Com isso em mente, o caminho metodológico se esboça e se movimenta em

direção a correlação da questão desta pesquisa com o objeto. Ainda em equivalência com Duarte (2016, p. 29), “Falamos dos nossos objetos em primeira pessoa porque ele nos atravessa a experiência enquanto consumidores e pesquisadores de seus efeitos”, o que significa que, como pesquisadores, vivemos em relação ao objeto, uma vez que nossa visão dele é parcial às nossas experiências, nas quais, muitas vezes, são transformativas. Em suma, posiciono meu interesse nas narrativas visuais, mais propriamente pela linguagem das histórias em quadrinhos e como ela se comporta dentro da experiência estética.

Pela minha jornada de vida e profissional, sempre absorvo dentro deste universo e refletindo a respeito a partir de leituras, a pergunta de pesquisa surge dessa inquietação do que significa estar imbuído nas narrativas, ao mesmo tempo em que escolhi o objeto a ser trabalhado (a minissérie encadernada *Sandman Overture*³). Substancialmente, busco fundamentar a pesquisa neste pilar, ou seja:

Como vivenciamos as histórias em quadrinhos pela óptica de *Sandman Overture* no contexto contemporâneo da comunicação?

O entendimento de vivenciar que coloco na questão é pelo seu sentido literal, o de viver uma situação ou experiência, deixando-se afetar profundamente por ela – no caso, a experiência advinda da leitura de uma história em quadrinhos – (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 2875). Desta maneira, podemos colocar que o questionamento demanda investigar os componentes da história em quadrinhos, os quais constroem essa experiência narrativa, e verificar como, a partir deles, toda essa composição se elabora para, enfim, trazer à tona esse sentido de não apenas ler, mas vivenciar uma história.

Alinhado a este raciocínio, pode-se dizer que a experiência subjetiva do pesquisador em relação ao objeto é um fator essencial para a construção cognitiva de um método. O pesquisador também se envolve em sua investigação pelo afeto que seu objeto desperta, e é o ponto inicial para a busca de uma metodologia, para afluir em um pensamento metodológico em si, onde este é organizado a partir das experiências e relações que se criam com a dimensão do objeto (DUARTE, 2016). Deste modo, assim como Todorov (2006, p. 83), não rejeito a subjetividade, aceito que ela faz parte do caminho disposto e sigo consciente de sua influência na minha

³ GAIMAN, Neil et al. *The Sandman: overture deluxe edition*. Canadá: DC Comics, 2015.

constituição enquanto sujeito. Pensando na questão da proximidade entre pesquisador e objeto, levando em conta as relações emocionais em suas escolhas, Waldomiro Vergueiro (2017, p. 82) também pontua: “eu acho muito interessante que o pesquisador de quadrinhos tenha uma relação afetiva com o seu objeto de pesquisa”, pois quando temos um objeto de natureza tão etérea, sendo observado nestas circunstâncias, apenas a análise objetiva não é suficiente para interpretá-lo propriamente. Protagoniza-se, assim, a importância de ter-se sempre em vista a absorção subjetiva para os intuitos que foram inicialmente propostos.

Quando iniciei as escolhas metodológicas a seguir para esse trabalho, estas reivindicavam que o objeto fosse visto por uma outra perspectiva, de modo que não estavam de acordo com os objetivos e o que se buscava extrair pelo processo descritivo do objeto. Ao progredir com o método empregado, muitas coisas não se encaixavam, e foram se abrindo novos aspectos não previstos preliminarmente. O projeto se transformou e se abriu conforme eu caminhei junto a ele. A necessidade de se reestruturar e redefinir como me aproximo do objeto se tornou patente. Cada pesquisa tem uma natureza que exige uma metodologia que corresponde aos seus anseios. A subjetividade presente no desenvolvimento deste trabalho clamou por uma visão que captasse melhor as sutilezas, como a comunicação e as estratégias do sensível podem captar. Por isso, o que estava antes arranjado pelo *Estudo de caso: planejamento e métodos* de Robert K. Yin (2010), foi reestruturado aqui para comportar novas escolhas e mudanças naturais do processo científico, já que o método

[...] sempre um esboço, um tateamento cego com auxílio de bengalas teóricas. Algo que se constrói sob o risco do erro e às vezes com improvisações, quando somos surpreendidos pela descoberta de novas dinâmicas do fenômeno que estudamos. Se não houver erros e improvisações, se o caminho é sem surpresas desde o início, então desconfie se realmente você tem uma dúvida a ser investigada, desconfie do que você pensa ser um problema de pesquisa. (DUARTE, 2016, p. 24)

Como fica evidente pelo que enunciei até o momento, a construção metodológica que adoto é fundamentada nos pontos desenvolvidos por Eduardo Duarte (2016), que também diz:

é natural que valores sejam revistos, que conclusões possam ser repensadas, que escolhas de estratégias de ferramentas e conceitos percam capacidade de descrição daquilo que vemos e sentimos, porque é natural também que a intimidade com nossos objetos permita um maior refinamento de olhar sobre circunstâncias que nos primeiros contatos não

se faziam claras. Esse olhar vai se tornando mais agudo na proporção que desenvolvemos o nosso tatear epistemológico junto ao nosso objeto. (Ibidem, p. 31)

As discussões acerca das percepções estéticas de uma obra, e de como ela é trabalhada narrativamente por meio de sua linguagem, amparam a formação de novos caminhos que são abertos para esta pesquisa, pois “o poder da experiência estética está em sua capacidade de nos afetar, para transformar o âmago de nossa subjetividade, para conduzir-nos na direção da aventura de algo desconhecido, inesperado, para colocar-nos em movimento e fazer-nos reagir” (MORICEAU; MENDONÇA, 2016, p. 79). A partir de ideias levantadas e estimuladas por este modo de entender a comunicação, assim como as dimensões simbólicas da narrativa, estou em acordo com as definições de Muniz Sodré (2014, p. 15, grifo do autor), ao aduzir que

comunicação significa, de fato, em sua radicalidade, o fazer organizativo das mediações imprescindíveis ao comum humano, a resolução aproximativa das diferenças pertinentes em formas simbólicas. As coisas, as diferenças aproximam-se como entidades comunicantes porque se encadeiam no vínculo originário (uma marca de limites, equiparável ao *sentido*) estabelecido pelo *símbolo*.

Por conseguinte, as diferenças fazem parte do agir comunicativo e a comunicação é relativa à alteridade, à intenção do eu em se comunicar com o outro, no caso o autor em se comunicar com o leitor. Mas a comunicação não é simples transposição de informação, da história, pela leitura; ela acontece pela subjetividade, de como a história afeta as pessoas e as transforma (SODRÉ, 2014). Assim sendo, há uma proposta em compreender a experiência que as histórias em quadrinhos proporcionam pelo uso da sua linguagem, uma relação analítica das dimensões subjetiva e objetiva; uma forma de traduzir a experiência estética através dos componentes de sua linguagem, relacionando a minha apreensão e o que especialistas da área dizem (MORICEAU; MENDONÇA, 2016, p. 79). A respeito de compreender, neste ponto, é pelo comum e pela "singularidade" do fenômeno, portanto, sua essencialidade “é, assim, o *vínculo* com a coisa que se aborda, com o outro, com a pluralidade dos outros, com o mundo” (SODRÉ, 2006, p. 68, grifo do autor).

Em conformidade com essas reflexões, faz-se necessário um objeto de estudo que não seja limitado a uma temática específica, que utilize a narrativa como

caráter central de seu desenvolvimento e que ajude na extensão de toda pesquisa em continuidade. Como leitor e pesquisador, a obra de *Sandman* criada por Neil Gaiman (2010 e 2015) se coloca no eixo central dessa discussão teórica, ao se constituir como ambiente metalinguístico das histórias e pela forma que explora nossa relação com elas. Por sua contemporaneidade e suas temáticas em acordo com essas ideias, *The Sandman Overture*⁴ proporcionará o aprofundamento da pesquisa sobre o papel da narrativa, dos aspectos próprios da linguagem das histórias em quadrinhos na percepção, no afeto e, da mesma maneira, na nossa construção de mundo. Pensando na perspectiva do afeto, ela pode “oferecer-nos uma abordagem possível para estudar a experiência estética, deixando-nos ser afetados por ela e impulsionando-nos a um processo reflexivo sobre esse contato” (MORICEAU; MENDONÇA, 2016, p. 83). Aprofundando-se ainda mais neste conceito, o afeto é uma energia potencial do movimento, do agir, e também é um instrumento de compreensão, uma modulação da experiência e do pensamento (SODRÉ, 2006), o que implica no agir comunicativo.

Em consequência da nova abordagem, de construção da dissertação em volta do objeto escolhido, foco em uma linha metodológica/narrativa proposta por Duarte:

Descrever o objeto como um texto. Descrevo o filme, ou descrevo a sintonia dos fãs com seu ídolo durante o show, ou narro os caminhos do roteiro do game, ou tento percorrer a força de uma fotografia. Faço do meu objeto um texto quando o apresento. Quanto mais escrevo sobre ele, mais ele vai sendo recomposto para mim, mais fica claro o que gosto e o que não gosto, posso olhar de fora o que tomou conta de mim. Começo mais claramente a tornar lógico o que antes era apenas o afeto difuso. Esse texto que vai estar sempre em construção é por onde começo a partilhar com meu leitor o que e porque me sinto atraído a estudar esse fenômeno. (DUARTE, 2016, p. 32)

Por conseguinte, a metodologia da pesquisa é o próprio modo de ver a comunicação em função da questão a ser respondida. A comunicação que fundamenta todo este estudo é desenvolvida por Sodr em *A Cincia do Comum* (2014), o qual diz que comunicar agir em comum, se vincular pelas dimenses simblicas, um processo de produo de sentido. Portanto, a comunicao como perspectiva de se relacionar com o objeto e o fenmeno em torno dele, como modo

⁴ GAIMAN, Neil et al. *The Sandman: overture deluxe edition*. Canad: DC Comics, 2015.

de análise da narrativa e de se ler uma história. Isso comporá o que pode ser chamado “objeto teórico” da pesquisa, que se conjuga com o “objeto empírico” (a obra de *Sandman Overture*), com propósitos conceituais de sua compreensão e abordagem (GOMES, 2016, p. 50).

Em vista disso, para um processo descritivo do objeto, o apresentarei por meio dos seus aspectos conceituais e códigos próprios constitutivos de sua linguagem, com a intenção de recompor a experiência narrativa e compreender minha questão de pesquisa. A descrição de uma obra, engajada por uma teoria, é ciência enquanto permite a investigação das propriedades de um determinado sistema de expressão ou narrativo, tanto quanto seus elementos constituintes (TODOROV, 2006, p. 67). Neste ponto, utilizarei a mesma metodologia de Barbara Postema em seu livro *Estrutura narrativa nos quadrinhos* (2018), a qual utiliza os elementos formais e representativos da linguagem das histórias em quadrinhos para estruturar a análise descritiva do objeto. Essa aproximação permite um entendimento “mais próximo daquilo que os quadrinhos são, como eles funcionam e os vários processos envolvidos em sua leitura.” (POSTEMA, 2018, p. 15). Mas, diferentemente deste trabalho, meu estudo tem como foco os aspectos imagéticos e os códigos que compõem as histórias em quadrinhos como arte sequencial, priorizando a característica visual da narrativa. Apesar disso, pode haver alguns desvios para definir e relacionar os elementos verbais quando se entrecruzam com os elementos visuais ou quando se fizer necessário discorrer a respeito. O foco na imagem das histórias em quadrinhos é pelo entendimento de que ela possui prioridade na leitura e por trazer as primeiras percepções ao folhear as páginas. Esta afirmação encontra respaldo na fala de Thierry Groensteen (2015), que delineia os quadrinhos como um sistema no qual a imagem produz a maior parte do sentido da história, portanto, uma narrativa em imagens.

2.1 ESTRUTURA

Alicerçado neste caminho metodológico desenvolvido em volta da minha questão de pesquisa e das minhas colocações do objeto, penso ser possível traçar

uma estrutura geral do trabalho aqui proposto. A finalidade é apresentar os elementos do objeto empírico, para que, ao final, tenhamos composto um quadro da linguagem das histórias em quadrinhos fundamentado nos conceitos discutidos anteriormente. Dessa maneira, o trabalho está concebido da seguinte forma:

- Primeiro capítulo: discutirei as intersecções entre narrativa e comunicação para compor uma perspectiva de análise do objeto. Neste capítulo, o foco é no objetivo específico elucidado anteriormente, que é “conectar estudos contemporâneos da ciência da comunicação às histórias em quadrinhos e narrativas imagéticas e, assim, ter em mãos uma teoria geral para análise de sua importância comunicacional”. A discussão será constituída, essencialmente, a partir da definição de comunicação de Muniz Sodré (2014) e da importância das histórias para a dimensão humana, defendida por Joseph Campbell em *O Poder do Mito* (CAMPBELL; MOYERS; FLOWERS, 1990), auxiliada por outros teóricos como Carl Jung (2008) e Nick Sousanis (2015), de acordo com o aprofundamento do texto.
- Segundo capítulo: apresentarei os elementos da linguagem das histórias em quadrinhos por meio do objeto escolhido, e assim, será possível delimitar as características subjetivas e objetivas na experiência narrativa. Este capítulo será dividido em seções para falar dos principais pontos relativos ao objeto empírico. Autores como Will Eisner (2005 e 2010), Barbara Postema (2018), Antônio Luiz Cagnin (2014), Thierry Groensteen (2013 e 2015), Scott McCloud (2005) e outros, serão trabalhados para representação dos componentes do objeto. Como Groensteen manifesta (2015, p. 10), também não pretendo “negar a certos desvios pela semântica e pela estética, aproveitando tudo o que puder contribuir para o entendimento do meio” e, assim, descrever *Sandman Overture* e suas características.

- Terceiro capítulo: trata-se da conclusão e das reflexões decorrentes acerca do trabalho. A ideia é a exposição do que, em suma, é a experiência narrativa por meio da linguagem da história em quadrinhos, em específico, do objeto em foco.

3 NARRATIVA E COMUNICAÇÃO

3.1 A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS E COMO ELAS SE RELACIONAM COM OS SÍMBOLOS

Inicialmente, é preciso definir o que se entende como narrativa dentro de suas próprias ambiguidades conceituais. Narrar vem do ato de se contar histórias, de apresentar ao mundo outras realidades, sejam elas reais ou imaginadas. Portanto, tem ligação intrínseca com o sentimento de pertencimento no mundo, na sociedade ou de participação em qualquer grupo humano, antigo ou moderno. Referente a como se apresenta estruturalmente, os eventos da narrativa se relacionam de diversas maneiras, seja por encadeamento, por repetição ou por oposição; mas o ponto fundamental de sua coerência significacional depende simplesmente da sequencialidade da história, da sucessão de acontecimentos enunciados, reais ou fictícios (GENETTE, 1995, p. 23 e 24). A narrativa é a mediadora da história, o meio pelo qual ela se realiza, e, “reciprocamente, a narrativa, o discurso narrativo não pode sê-lo senão enquanto conta uma história, sem o que não seria narrativo” (Ibidem, p. 27).

Então, narrativa é este discurso, essa forma de representar ocorrências que assumem determinadas relações entre si, e nela há muito das experiências vivenciadas por quem profere esse discurso; pois quem narra, narra o que viu, o que sentiu ou experienciou de algum modo. Mas histórias também vêm do processo imaginativo de criação, logo, há uma correlação entre narrar e ficção por meio de suas formações, dado que a narrativa acontece pela reordenação sónica do que se vê ou se ouve, do que se imagina ou quer passar (LEITE, 2002). Enfim, a história como representação de acontecimentos verossímeis proposta pelo universo narrado.

Quanto à verossimilhança, Ligia C. M. Leite afirma:

Verossímil não é necessariamente o verdadeiro, mas o que parece sê-lo, graças à coerência da representação-apresentação fictícia. E nem sempre o verdadeiro, na ficção, é verossímil. Pode ser verdade, mas não convence o leitor, exatamente porque desrespeitou as convenções necessárias ao conjunto autônomo da obra.

Desta forma, a "narrativa objetiva" seria um mito. Mesmo quando o narrador não se interpõe diretamente entre nós e os seres ficcionais, eles são feitos

de palavras, escolhidas e arranjadas num conjunto estruturado por alguém (Ibidem, p. 13)

Tzvetan Todorov (2006), em seu livro *As Estruturas Narrativas*, fala que a organização da narrativa se faz presente nos níveis da interpretação e não nos dos acontecimentos interpretados, e que, para criar uma “narrativa ideal”, se parte de uma situação estável que uma força desestabiliza: “A narrativa se constitui na tensão de duas forças. Uma é a mudança, o inexorável curso dos acontecimentos, a interminável narrativa da ‘vida’ (a história)” (TODOROV, 2006, 21). A outra força é a repetição, que tenta dar ordem e sentido a este caos. Essa repetição pode ser vista como o próprio cerne cíclico da vida, de repetição de acontecimentos passados e futuros, onde o instante é apenas parte episódica na saga da existência do homem. Ainda, em outro trecho, ele diz:

A narrativa elementar comporta pois dois tipos de episódio: os que descrevem um estado de equilíbrio ou de desequilíbrio e os que descrevem a passagem de um ao outro. Os primeiros se opõem aos segundos como o estático ao dinâmico, como a estabilidade à modificação, como o adjetivo ao verbo. (Ibidem, p. 162)

Em vista disso, podemos depreender que a narrativa é a força organizativa desses estados, é o que dá concordância a um mundo de acontecimentos sem ligação aparente. Em suma, também é uma força transformativa tanto do extraordinário, quanto do costumeiro, por intermédio de sua natureza conectiva com o social. A narrativa é uma força de mudança e movimento, ela é imaginativa e criadora de afetos. Faz parte da energia que desperta sentimentos, em consonância com uma dimensão do sensível (SODRÉ, 2006).

A necessidade de contar histórias e representar/apresentar o mundo determina a grande importância dos meios narrativos, pois é por seu intermédio que entramos em contato com as histórias, sejam elas reais ou ficcionais. Logo, a narração, tanto oral, escrita ou visual, é uma forma de manifestação e de relação do indivíduo com o mundo, com seu meio social advindo desde os primórdios da existência do homem com as pinturas rupestres, narrativas orais e mitos. A relação dos indivíduos com essas histórias surge da necessidade de transmissão de tradições, línguas, ensinamentos, rituais, valores diversos que envolviam os valores da comunidade (EISNER, 2005). Para passar um conhecimento, o narrador contava um mito para o grupo, que é uma história de aspecto real, porém contado de forma

simbólica, necessariamente com o intuito de ensinamento, e com grande importância social, cultural e mesmo religiosa (CAMPBELL; MOYERS; FLOWERS, 1990). A origem desse mito pode remontar às histórias criadas a partir dos sonhos e experiências que o contador ancestral teve, mas também como as pessoas recebiam essas histórias e o reforço emocional que era colocado ao repassá-las adiante. Campbell diz

o propósito e o efeito real desses rituais consistia em levar as pessoas a cruzarem difíceis limiares de transformação que requerem uma mudança dos padrões, não apenas da vida consciente, como da inconsciente. (2007, p. 20)

Assim sendo, as histórias, míticas ou não, se conectam diretamente com o inconsciente e faz parte do processo de transformação humano.

No caso dos primórdios da narração visual, as pinturas rupestres tinham como propósito o ensinamento aos mais jovens da tribo auxiliadas por um contador de histórias, normalmente alguém que tinha como função narrar, pois:

As histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propagam ideias ou extravasam fantasias. [...]
Antigamente, o contador de histórias de um clã ou uma tribo servia como anfitrião, professor e historiador. Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. (EISNER, 2005, p. 11)

Mas o que é a história e no que ela difere da narrativa propriamente dita? A história se define como o conteúdo ou o significado particular narrado (GENETTE, 1995, p. 25). E é na concomitância da existência dos dois conceitos que fundamenta-se a ambiguidade e a peculiaridade conectiva de ambas, pois uma só existe em razão da outra. A narração é o que dá vida à história, o ato de apresentar o conjunto de acontecimentos e o ato que a produz (Ibidem, 1995). Este discurso narrado depende de como o narrador se relaciona com a história e como o é apresentado, podendo ter diversas funções e relações com o texto, pois a narração está ligada à interpretação dos fatos ou da criatividade imaginativa. A história narrada, seja ela real ou ficcional, é de um ponto de vista específico: do autor/narrador (LEITE, 2002). Ele tem ligação direta com a história contada em decorrência da natureza imparcial do que se conta e do que se quer contar, submetendo a subjetividade de sua perspectiva e experiências pessoais.

Toda a história é subjetiva em relação às escolhas feitas no ato da narrativa, resultantes de quais acontecimentos são narrados, quais aspectos são omitidos, quais serão os pontos de vista e perspectivas e, não menos importante, quanto de nós mesmos colocamos na história ao produzi-la e quanto de nós mesmos vemos refletido ao experienciar a narrativa.

Na obra *O Homem e Seus Símbolos*, Carl Jung diz que os sonhos têm um vínculo comunicacional direto com aquele que sonha, uma vez que, o sonho, é um “meio de comunicação que usa símbolos comuns a toda humanidade, mas que os emprega sempre de modo inteiramente individual, exigindo para a sua interpretação uma ‘chave’, também inteiramente pessoal” (JUNG, 2008, p. 11). Em paralelo a isso, podemos dizer o mesmo em relação à história, visto que a narrativa mantém um vínculo comunicacional direto com o narrador/autor e, conseqüentemente, com quem a apreende. A “chave”, citada por Jung, pode ser compreendida quando há uma identificação com os personagens, com os eventos da história, mas também pode ser examinada pelo elemento emocional e afetivo que ela é capaz de causar. Pelo seu caráter mais universal e abrangente, a narrativa ainda se caracteriza pela sua subjetividade e capacidade de afetar e transformar de alguma forma os indivíduos.

Estes paralelos são possíveis porque há uma conexão entre mitos e sonhos, como Campbell diz, “o sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado; o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psique” (2007, p. 27). O sonho é um mito individual, particular, com ligação direta com aquele que o sonha, enquanto o mito em si está ligado com todos, como um sonho coletivo. Assim como acontece nos mitos, as histórias, mesmo com referência na realidade, são figurações oníricas, metafóricas e psicológicas, abraçando a profundidade da existência mediante a mente e o afeto. Transformando não apenas a vida consciente, mas também a inconsciente. Campbell conclui, em relação à essa conexão de mito e sonho, que

há razões para crer que, através dos contos maravilhosos – cuja pretensão é descrever a vida dos heróis lendários, os poderes das divindades da natureza, os espíritos dos mortos e os ancestrais totêmicos do grupo –, é dada uma expressão simbólica aos desejos, temores e tensões inconscientes que se acham subjacentes aos padrões conscientes do comportamento humano. Em outras palavras, a mitologia é psicologia confundida com biografia, história e cosmologia. (CAMPBELL, 2007, p. 251)

À vista disso, histórias contemporâneas têm a capacidade de ter o mesmo valor manifesto pelos mitos porque podem conter a expressão simbólica e as tensões do inconsciente. As histórias são parte da nossa busca pela experiência de estarmos vivos e que tenham ressonância como quem somos, com a nossa realidade interna (CAMPBELL; MOYERS; FLOWERS, 1990). O mito "ajuda a colocar sua mente em contato com essa experiência de estar vivo. Ele lhe diz o que a experiência é" (Ibidem, p. 17). O mito, portanto, pode fazer parte de diversas linguagens de comunicação contemporânea e são relevantes pela sua relação com o cotidiano e como afetam o entendimento da sociedade em relação ao mundo que habita, pois os "mitos invadem a linguagem nas mais diversas formas e imprimem novos significados, de maneira profunda, no modo como o homem entende a própria existência" (BAQUIÃO, 2010, p. 39).

As histórias são constitutivas do ser humano desde os primórdios, fazendo parte de seu processo de socialização e antropologização do mundo (EISNER, 2005). Sentimos o mundo e nos formamos a partir de um repertório de histórias que surgiram bem antes de nós, mas que continuam vivas em um processo cíclico eterno e relacional de constante renovação e criação, estimulando as experiências por sua pluridimensionalidade. As histórias fazem parte, principalmente, do dar sentido a *ser* humano, além de harmonizarem nossas vidas com a realidade (CAMPBELL; MOYERS; FLOWERS, 1990). O universo simbólico e cultural do homem, em seu processo de construção histórico, se formaliza pela importância das narrativas, e é por intermédio delas que podemos reconhecer o outro em um desenvolvimento da expressão do pensar e sentir, além da própria inserção como sujeito nas histórias contadas. Nesse contexto, apresentamos quem somos e criamos retratos da realidade (ou realidades) que nos cerca, faça-se por meio do texto ou do subtexto, ficcional ou não. Isso fica claro pelo papel definido da mitologia, uma vez que ela "ensina o que está por trás da literatura e das artes, ensina sobre a sua própria vida" (Ibidem, p. 25).

Contar histórias como característica cultural do homem vem desde o princípio com a tradição oral, ao transmitir vivências, conhecimento e ensinamentos por meio de uma figura que provavelmente era o equivalente a um professor ou historiador da

época. O narrador deste período tinha como meio ou ferramenta o seu próprio corpo: por meio da voz, linguagens e expressões corporais, criava uma interpretação da história para que o ouvinte construísse, segundo sua imaginação e seu repertório imagético, que eram produtos do compartilhamento de experiências sociais, a mensagem ou história transmitida (EISNER, 2005). Quem contavam tais histórias eram os pajés ou xamãs, que a tribo atribuía uma ligação com o divino, sendo então de grande importância ouvi-los, caracterizando-se como uma honra, pois muitas vezes se desdobravam em rituais. Esse tipo de narrativa surgiu da habilidade natural humana para se comunicar verbalmente e se constituir como uma linguagem, ou seja, um sistema de signos convencionados articulados para comunicar ideias, significados e pensamentos: “O homem se constitui a partir da linguagem — os filósofos de nosso século no-lo têm repetido com frequência — e seu modelo pode ser reencontrado em toda atividade social” (TODOROV, 2006, p. 54). Por consequência, se afirma a grande importância da narrativa para o homem como forma de mediação e relação com o mundo, como forma de ampliar a consciência sobre suas experiências e de se constituir pela sua presença social.

Partindo das tradições orais, a narrativa se espalha por diversos meios e campos diferentes no decurso da história da humanidade, como as pinturas rupestres, narrativas orais, os mitos e, contemporaneamente, por meio de novelas, filmes, teatro, literatura, etc. De acordo com Will Eisner, os “primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais que, mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem” (2005, p. 12). E essa evolução, ou melhor, desenvolvimento da linguagem, foi simultâneo ao próprio desenvolvimento tecnológico e social, principalmente com o advento das máquinas de impressão, o qual possibilitou as narrativas literárias florescerem, assim como outras formas de narrativas se estabeleceram com as respectivas formas de tecnologias como a fotografia, televisão, cinema etc. Na **Figura 1**, podemos ver uma representação do processo histórico de desenvolvimento tecnológico ligado ao ato de contar histórias.

Além da variação do próprio meio, a arte de narrar se desdobra por um sem número de estilos literários e gêneros, como terror, suspense, fantasia, ficção científica, drama, cordel, poesia, prosa, tragédia, por quadrinhos, por crônicas, por

uma carta etc, que permeiam uma riqueza de finalidades, desde a transmissão de informações, entretenimento puro, expressão de ideias e emoções pessoais, até pela publicidade, discutir aspectos sociais ou contar uma mentira.

Figura 1 – Desenvolvimento da narrativa pela história

Fonte: EISNER, 2005, p. 12

Como o autor vê a história e o que ele coloca nela também é importante, pois

Tudo depende da intenção de quem quer contá-las. E toda história possui uma intencionalidade. Isso significa que “não há, pois, uma narração objetiva e neutra. Toda narração pressupõe e cria um alinhamento e uma parcialidade, assumindo uma dimensão ideológica. (REBLIN, 2015, p. 48)

As pinturas rupestres representam uma das primeiras configurações de narrativas visuais advinda da necessidade de ensinar os mais jovens das tribos a caçar utilizando imagens, mas que também continham uma forte função de ritual mágico, onde se acreditava que, ao fazer o desenho do animal, tinha-se interferência na caçada. Ou seja, o pintor-caçador no período Paleolítico supunha ter poder sobre o animal desde que o representasse ferido em suas pinturas. Gombrich resume esse argumento:

a explicação mais provável para essas pinturas rupestres ainda é a de que se trata das mais antigas relíquias da crença universal no poder produzido pelas imagens; dito em outras palavras, parece que esses caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem da sua presa — e até a espicaçassem com suas lanças e machados de pedra —, os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder. (GOMBRICH, 1999, p. 42)

Com isso já podemos conceber a dimensão do que a imagem representa para uma narrativa. As imagens dessas pinturas eram simbólicas, e a “verdade é que os homens do passado não pensavam nos seus símbolos. Viviam-nos, e eram inconscientemente estimulados pelo seu significado” (JUNG, 2008, p. 101). Entende-se, então, que os povos antigos deixavam-se afetar pela experiência simbólica das narrativas, que isso fazia parte diretamente do dia a dia de suas vidas e demonstra como se relacionavam com as imagens. Dentro da narrativa, a imagem trabalha com o inconsciente, a memória e com o vocabulário visual daquele que a apreende (EISNER, 1995), transformando-o e retroalimentando essa experiência perceptiva. Para Jung (2008), a experiência simbólica transforma nossa mente, conduzindo para aspectos fora da realidade e adentrando o inconsciente. O símbolo nos conduz para ideias além da percepção física, e, conseqüentemente, estudar o universo simbólico é estudar o homem em si, seu inconsciente e como ele se coloca no mundo. A imagem é mais do que uma representação, ela faz parte desse conjunto simbólico e polissêmico (BARTHES, 1990), ela estimula o inconsciente e nos faz imergir em seu universo próprio, e, com isso, a narrativa emerge. Para Sodré (2006, p. 116 e 117), a produção de imagens mediante a imaginação “implica

principalmente o poder de criar ficções, combinando as imagens do passado em novas sínteses", o que significa a presença de processos transformativos por meio da experiência e do inconsciente propenso pela necessidade do indivíduo de existir socialmente.

Desde então a imagem está presente na narrativa e concretiza sua importância, principalmente para as histórias em quadrinhos, que faz parte do que Eisner chama de "narrativa gráfica", ou seja, "qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias. Os filmes e as histórias se encaixam na categoria das narrativas gráficas" (2005, p. 10). Muitas vezes, a imagem pode ser categorizada como complementar ao texto, no que Barthes (1990, p. 33 e 34) chama de função "*relais*", onde os diálogos têm a carga informativa e são responsáveis por mover a ação e a narrativa, enunciando sentidos que a imagem não mostra ou não pode mostrar. Conforme Barthes (1990, p. 34), a "diegese é confiada sobretudo à palavra, cabendo à imagem as informações atributivas", diminuindo seu potencial narrativo à função complementar da palavra ou critérios decorativos, delineando uma "leitura rápida".

Neste caso, as histórias em quadrinhos, que fazem uso da imagem e, em sua maioria, do texto como principais instrumentos para se contar uma história, passam por um longo processo histórico de legitimação cultural. A crítica a esse meio narrativo gráfico provém principalmente por ser uma cultura de massa e, em seus primórdios, lidas apenas pelo público infantil (CARVALHO, 2017). Vergueiro também coloca essa questão do processo de legitimação dos quadrinhos como dificuldade de aceitação de parte da elite intelectual, especialmente por conta da "utilização da imagem desenhada e por ser uma linguagem direcionada para as massas" (2017, p. 13). Mas, para Carvalho (2017), em seu trabalho *O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos*, houve uma grande mudança de paradigma de reconhecimento das histórias em quadrinhos como objeto cultural, causado principalmente pela grande quantidade de publicações que exploram a estética e complexidades psicológicas que a história e a linguagem permitem. Ela ainda também afirma, que

as grandes possibilidades estéticas trazidas pela união de imagens e palavras nas histórias em quadrinhos têm sido cada vez mais difundidas não só no próprio meio cultural, como exploradas pelas pesquisas

realizadas dentro da academia (CARVALHO, 2017, p. 75)

Vergueiro (2017) coloca também como parte do processo de legitimação o movimento dos quadrinhos *underground* nos EUA na década de 1960, pois foi um processo de independência e autonomia autoral da produção, utilizado para manifestações artísticas e sociais, que gerou reconhecimento por parte dos intelectuais e críticos da época. Foi quando os quadrinhos mostraram sua capacidade de dialogar com diversos públicos diferentes.

Por isso, percebe-se que os quadrinhos não são tão simples e menos complexos que outras manifestações artísticas e culturais (CIRNE, 1975). Comparando a outra manifestação cultural de massa como o cinema, as histórias em quadrinhos também possuem um sistema de imagens em sequência utilizada para narrar, o que define sua essência como uma história em imagens (CAGNIN, 2014).

Entretanto, a imagem como símbolo de uma representação mais provocativa de percepções, dentro da narrativa, precisa de um olhar mais próximo e um entendimento relacional com o que vivemos em nossa realidade – ou realidades, ao se tratar de nossos universos particulares e nossos inconscientes simbólicos. A imagem é algo por si, como Nick Sousanis (2015) coloca em seu livro *Unflattering*, ela é formulada pelos seus próprios termos e se concebe significado pela sua natureza relacional, seja com o mundo, seja com o indivíduo, mas principalmente como esse se relaciona com aquele. Sua manifestação é contraditória e ambígua, pois ela se apresenta integralmente e, ao mesmo tempo, ela só se forma a partir de como nossa mente reage ao seu acolhimento. A acepção acontece pelos sentidos, mas ela só tem seu entendimento e definição por nossas próprias experiências em conjunto à formação do nosso inconsciente. A respeito disso

Cada palavra tem um sentido ligeiramente diferente para cada pessoa, mesmo para os de um mesmo nível cultural. O motivo dessas variações é que uma noção geral é recebida num contexto individual, particular e, portanto, também compreendida e aplicada de um modo individual, particular. As diferenças de sentido são naturalmente maiores quando as pessoas têm experiências sociais, políticas, religiosas ou psicológicas de níveis diferentes. (JUNG, 2008, p. 47)

Assim como as palavras contêm essa variação, as imagens também trabalham com o nível individual e seus correspondentes contextos. O entendimento

de uma imagem, principalmente a desenhada, necessita da utilização do repertório de vida que cada um constrói. O entendimento abrangente de uma imagem icônica só acontece pelo seu diálogo com uma experiência universal. É o que torna a imagem na narrativa tão relevante porque integra o espaço comunicacional da constituição humana. A imagem narrativa, pela sua origem no inconsciente, modela a forma de nossos pensamentos. Como os modos de produção imagéticos relacionam-se e nos fazem perceber o mundo de forma diferente, podemos dizer que “a significação social adquire estatuto criativo pela informação estética que filtra a realidade como impressão objetiva” (CIRNE, 1975, p. 73). Pelo desenvolvimento de uma combinação habilidosa e, conseqüentemente, harmoniosa da estrutura narrativa de determinada arte sequencial, o autor empreende características de abrangência mais profundas e de exploração das complexidades da experiência humana, sejam elas mundanas ou imaginativas. O autor/narrador tem várias ferramentas para expor essas facetas das relações humanas; por exemplo, a anatomia da expressão, textos, signos, ícones, variações na forma de se contar uma história e muitos outros elementos que sustentam a linguagem das narrativas gráficas e artes sequenciais em geral. Com isso, a imagem narrativa é um ambiente de participação de nossos pensamentos pela sua própria natureza constitutiva. Enquanto o texto é sobre algo, a imagem simplesmente está ali para ser apreendida, absorvida, comunicada (SOUSANIS, 2015).

A conexão entre narrativa e comunicação é intrínseca, porque a definição de ambas envolve o universo simbólico. As práticas dentro desse universo refletem mudanças em outras dimensões além da comunicativa, alterando ou reorganizando outras esferas, como a política, econômica e cultural. Me apoiando na discussão de Muniz Sodré (2014) sobre “comunicar” como “agir em comum”, ou seja, de se relacionar e organizar perante o mundo simbólico e subjetivo a partir da interação social e de outros saberes, entendo o símbolo não pela sua inteira definição linguística (dimensão complementar a esse processo), mas como o “trabalho de relacionar, concatenar ou pôr em comum (*syn-ballein*) formas separadas, ao modo de um equivalente geral, energeticamente investido como valor e circulante” (SODRÉ, 2014, p. 15). Os signos dessas formas são as ferramentas das mediações simbólicas fundamentais para a organização do mundo, do comum humano, da

percepção e compreensão do real. Desta forma, a narrativa se insere na comunicação (ou a comunicação se insere na narrativa), por meio desse ordenamento pertencente ao comum, a essa partilha por meio dos meios naturais e sociais, mas também por meio da linguagem, códigos, inconsciente coletivo e afeto, fundamentais aos laços subjetivos que nos constituem e nos movem. Não apenas utilizamos esse comum, mas o habitamos, e em nossa composição física e metafísica, objetivo e subjetivo, somos integrados e caminhamos com ele, vinculado por suas inúmeras possibilidades de conexão, expressão e de suas respectivas limitações (SODRÉ, 2014). Jung vê a relação entre o “racional” e o inconsciente, objetivo e subjetivo, como essencial para a vida humana, pois ajuda a desenvolver uma aproximação do entendimento do universo simbólico do homem. Em consonância com isto, ele diz:

Para benefício do equilíbrio mental e mesmo da saúde fisiológica, o consciente e o inconsciente devem estar completamente interligados, a fim de que possam se mover em linhas paralelas. Se se separam um do outro ou se “dissociam”, ocorrem distúrbios psicológicos. Nesse particular, os símbolos oníricos são os mensageiros indispensáveis da parte instintiva da mente humana para a sua parte racional, e a sua interpretação enriquece a pobreza da nossa consciência fazendo-a compreender, novamente, a esquecida linguagem dos instintos. (JUNG, 2008, p. 59 e 60)

Símbolos oníricos ou a própria narrativa, ambas correspondem a essa importância para a mente humana, porque de certa forma as histórias têm origem significativa oriundas do onírico e de nossa percepção do mundo (CAMPBELL, 2007). Um intrincado jogo de apreensão objetiva da realidade por meio de nossos sentidos, o sentir afetivo e a busca por compreensão. A narrativa é essa dança dialética platônica entre o que é objetivo e o que é subjetivo. Dialética que se define pelo pensamento, questionamento de ideias e racionalização, mas também pelas sensações, percepções e disposições psíquicas (SODRÉ, 2006). Estar no mundo, estar no comum, é se abrir às histórias, às narrativas que não a sua própria, mas para outras realidades. É se abrir ao outro e se relacionar com o outro. O comum permite o sistema de expressões e atividades vitais do processo simbólico, que cada sujeito social pode reconhecer-se no outro e produzir significados; e é o processo de simbolização e de diferentes tipos de trocas, que formam a comunicação humana (SODRÉ, 2014).

Para Sodré, precisamos conectar a ideia de comunicação e sua ciência com o

cerne de seu significado, o de diálogo entre “homens e deuses”, união do corpo e espírito para uma formação social ética do homem, dentro de uma inclinação transcendental da busca de abertura constitutiva pela alteridade, “como ação de fazer ponte entre as diferenças, que concretiza a abertura da existência em todas as suas dimensões e constitui ecologicamente o homem no seu espaço de habitação” (SODRÉ, 2014, p. 191). Essa busca decorre nos caminhos da significação, mas não se acomoda em seus domínios. O diálogo é contínuo para a formação do indivíduo e de sua habitação, e é uma imersão ao que é de mais humano no eu. A narrativa também carrega esse potencial, essas possibilidades conectivas com o humano e o transcendental. É por meio dela que a linguagem consegue se organizar de forma simbólica para o indivíduo se posicionar ou se manifestar no comum. Ou simplesmente se expressar.

Em conclusão, narrar é comunicar.

3.2 PRINCÍPIOS DA EXPERIÊNCIA NARRATIVA

Continuarei com o fundamento do livro *A Ciência do Comum*, de Muniz Sodré (2014), fazendo os paralelos necessários para a apresentação de um olhar conceitual sobre esse campo. Dentro da designação da comunicação como processo simbólico, a narrativa faz parte desse constituinte do comum e das trocas vitais humanas e, conseqüentemente, delibera uma metodologia incorporada à capacidade de analisar seus objetos conceituais e seus fenômenos como manifestação do inconsciente. Em outras palavras, a metodologia adota uma “atitude compreensiva”, em um movimento de acompanhar o objeto que se estuda, em uma sensibilização e dimensão afetiva em relação ao objeto apoiada em outros “procedimentos explicativos” (SODRÉ, 2014, p. 301 e 302). É o trabalho inconsciente e o sentir em primazia e, depois, a interpretação, em diálogo integral com a definição junguiana de símbolo, que aponta para sua relação com o inconsciente e questões intuitivas que se traduzem em um conhecimento racional a partir das associações. A dimensão simbólica é o constituinte do desafio transcendental que a comunicação, por meio do agir em comum, estabelece. É o que tira o homem do isolamento e estimula a ligação emocional que o faz se

posicionar no mundo, em *vínculo*. A percepção desse simbólico e a repercussão subjetiva decorrente têm atribuição ontológica central para análise dos processos comunicacionais ocasionados pela ideia de narrativa como produto cultural do homem.

O nível operativo dessa abordagem é que permeia a análise aqui posta e se designa como *vinculação*, que, segundo Sodré

Não se trata aqui de *socius*, mas de vínculo como uma condição ontológica originária. O vínculo inscreve-se na dimensão comunitária e comporta o dialogismo estrutural implícito na ideia de *communicatio*, em que não predomina a *semiose* entendida como relação linguística com um “outro”, mas como *heterotopia* simbólica, ou seja, como ocupação de um “outro” lugar e formação de *valor* por movimentação sensível. (Ibidem, p. 300 e 301, grifo do autor)

É o diálogo pela conexão com a alteridade, que é o ponto central dessa análise, provocando uma discussão sobre essa movimentação sensível na apreensão de uma narrativa. A compreensão, aqui, virá do caminhar com o objeto sem o defini-lo por outros objetos, mas por aquilo que ele produz de relacional com o “Eu” e as implicações significativas para a dimensão simbólica do inconsciente. Pensamos o “Eu” em consonância com Sodré (2006, p. 33), a partir da reflexão cartesiana, que o estabelece como uma identidade fundamental para a mudança, garantindo a subjetividade do que é entendido como sujeito, e da consciência que este possui. Por conta dessa correlação, “aquém das palavras ou signos, os sinais estéticos espraiam-se na emotividade, na superficialidade, na obscuridade e nos paradoxos que transitam o tempo todo nos circuitos comunicativos” (SODRÉ, 2014, p. 303). É a inerência do fazer comunicação por meio das narrativas que se instalam aqui, nos caminhos da estética afetiva, engendrando em suas complexidades e ambiguidades próprias, para partir da experiência e do familiar e expandir os limites do conhecimento. E, com o caminhar com o objeto, há a exigência de se buscar fazer do olhar um acontecimento, quer dizer, investigar pelas aberturas propostas pelo próprio objeto. Assim como Sousanis (2015) exterioriza, trata-se de conceber novas maneiras de olhar, de se conhecer em relação, em conexão, pelo comum. O movimento de *caminhar com* é o que coloca a inexorável dinâmica do pensamento como foco das atividades humanas e suas capacidades de expressão.

Pela concepção do objeto ou fenômeno estético dentro de um sistema teórico

rizomático, a experiência inspira a jornada imersiva em suas dinâmicas, pois a “experiência estética estabelece um momento singular, um momento de intensidade, um instante repleto de significado, dotado da promessa de algo para descobrir ou compreender” (MORICEAU; MENDONÇA, 2016, p. 78). É a busca por compreensão em sua plenitude adentrando o inconsciente e a essência humana. Em suas possibilidades de nos afetar, a experiência nos abre para o outro e o desconhecido, mas dialoga diretamente com o subjetivo intrínseco ao eu. A narrativa visual tem a capacidade dessa abertura porque ela pode nos fazer mergulhar em seu universo, com suas próprias lógicas e desdobramentos, e estimular a apreensão da experiência como uma aventura imaginativa e de afeto. Ao final da experiência, ao nos afetar, pode haver uma transformação simbólica e sensível pela subjetividade dessa experiência, ao mesmo tempo que há uma manifestação interiorizada de fluxo de pensamentos e ideias ocasionada pela exposição do que é novo. Como diz Sodré (2014, p. 302), a “compreensão não advém, portanto, da reprodução do objeto, mas da geração de algo novo (um novo ‘acontecimento’), que parte sempre da autocompreensão do sujeito diante do objeto.” Este novo pode ser a própria dimensão simbólica da experiência e do objeto, quanto das ideias narradas e do uso único da linguagem. Em razão disso, pode-se dizer que a experiência estética é questionadora de nosso próprio ser ao nos excitar uma transformação subjetiva. Porém, ela similarmente nos relaciona com o outro ao nos posicionar no comum narrativo e comunicacional.

O objeto estético narrativo e a experiência decorrente dele podem ter uma natureza cíclica assim como a própria característica das histórias contadas, na qual o sujeito adentra o objeto, como um personagem entra na aventura e dela sai alterado. O “chamado da aventura” é a força que cria a mudança, que leva aos acontecimentos consequentes mediante um desequilíbrio; e o “caminho de volta” é o retorno ao equilíbrio, a um estado semelhante ao anterior aos acontecimentos e ao seu mundo cotidiano; o sujeito, após a experiência, volta ao seu mundo, ao seu cotidiano, mas transformado; ele não é mais o mesmo ao ter apreendido outras dimensões simbólicas e outros mundos, outras existências (CAMPBELL, 2007). O seu Eu é reordenado por algo novo, em decorrência da abertura para a alteridade da narrativa. Ao entrar na narrativa, deixamos o nosso cotidiano para trás e

embarcamos na história, seja ela uma aventura ou não, mas a vivemos por meio de sua linguagem e, quando nos deixamos afetar por ela, acontece a experiência: caminhamos junto ao objeto, bem como a narrativa e dela saímos com o “elixir”, o qual representa a mudança do nosso inconsciente simbólico. Para Campbell, Moyers e Flowers, quando falam sobre mitologias, “você deixa o mundo onde está e se encaminha na direção de algo mais profundo, mais distante ou mais alto. Então, atinge aquilo que faltava à sua consciência, no mundo anteriormente habitado” (1990, p. 142). Esse cotidiano pode ser compreendido como banal, ou mesmo real, e pode ter grande importância na constituição das artes narrativas e seu universo simbólico, pois

o banal torna-se belo como rastro do verdadeiro. E ele se torna rastro do verdadeiro se o arrancarmos de sua evidência para dele fazer um hieróglifo, uma figura mitológica ou fantasmagórica. Essa dimensão fantasmagórica do verdadeiro, que pertence ao regime estético das artes, teve um papel essencial na constituição do paradigma crítico das ciências humanas e sociais. (RANCIÈRE, 2009, p. 50)

Quando se trata de experienciar as narrativas, o que Campbell, Moyers e Flowers (1990) discorrem sobre mitos é uma equiparação possível entre o nível comunicacional da proposta de um agir em comum em correspondência às dimensões simbólicas. Análogo a este ponto de vista, podemos considerar que, ao se abrir à experiência, estamos também expandindo nossa consciência para mudar o pensamento humano e como nos relacionamos em sociedade. Saímos da aventura experiencial com algo mais profundo dentro do Eu e regressamos ao cotidiano. Um ciclo de vida, transformativo do Eu ao nos afetarmos e, assim, continuamente, ao vivermos histórias todos os dias. A narrativa é o canal no qual a mitologia e as histórias podem se metaforizar e revelar o prosperar da humanidade. Consequentemente, faz sentido falar-se de uma experiência narrativa, porque:

O importante é viver a vida em termos de experiência e, portanto, de conhecimento, do mistério intrínseco da vida e do seu próprio mistério. Isso confere à vida uma nova radiância, uma nova harmonia, um novo esplendor. Pensar em termos mitológicos ajuda-o a se colocar em acordo com o que há de inevitável neste vale de lágrimas. Você aprende a reconhecer os valores positivos daqueles que aparentam ser os momentos e aspectos negativos da sua vida. A grande questão é saber se você vai dizer, de coração, um sonoro sim ao seu desafio. (CAMPBELL; MOYERS; FLOWERS, 1990, p. 181)

Se deixar afetar pela narrativa é esse “sonoro sim”, que Campbell, Moyers e

Flowers comentam. É o *viver* a narrativa e dela *criar* experiências. Criar o novo é ser o herói de uma história, pois se busca o novo pela energia criativa de ideias e desejos, na direção das dimensões do mistério (Ibidem). A narrativa muda o Eu; portanto, devemos abandonar, sacrificar o Eu antigo, para renascer pelo novo, em uma busca ontológica dos sujeitos.

Narrativa é acontecimento. E como acontecimento, precisamos olhar para seus objetos buscando a apreensão de seus modos de ser. As artes narrativas estão inseridas em um regime estético de heterogeneia paradigmática e de sentidos, principalmente em suas relações com seus temas e como se integram ao contexto de vida da comunidade e seus sujeitos. Para Rancière (2009, p. 50), a estética “revoga as escalas de grandeza da tradição representativa e, por outro, revoga o modelo oratório da palavra, em proveito da leitura dos signos sobre os corpos das coisas, dos homens e das sociedades.” A estética prioriza a dimensão simbólica das narrativas, com os modos de significação do inconsciente do homem incorporado ao comum. Portanto, estudar narrativas é estudar o homem.

4 CONHECENDO *SANDMAN OVERTURE* E SEUS COMPONENTES NARRATIVOS

4.1 DEFININDO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Diferentemente do cinema e da fotografia, que são marcados pelas tecnologias disponíveis em suas respectivas épocas de surgimento e que proporcionaram seus respectivos desenvolvimentos, as histórias em quadrinhos não tem um marco histórico exato de como e quando começaram (CAMPOS, 2015, p. 16). Scott McCloud (2005) traça características das histórias em quadrinhos presentes em obras artísticas e antropológicas ao longo dos séculos, como em manuscritos pré-colombianos, hieróglifos e pinturas egípcias. Apesar do apanhado de obras históricas feito por ele, McCloud (2005, p. 15) afirma que não pode definir quando e onde os quadrinhos começaram, ou quando foram inventados, mas atesta que um evento foi importante para sua difusão e configuração atual: a descoberta da imprensa. Isso permitiu a popularização da arte e o desenvolvimento da reprodução em massa de obras artísticas e culturais. Eisner (2010, p. 7) constata que, no século XX, a linguagem dos quadrinhos se desenvolveu pela mídia impressa, principalmente em revistas de quadrinhos e tiras de jornais.

Por muito tempo os norte-americanos afirmaram seu pioneirismo na criação da história em quadrinhos moderna, com as tirinhas *Yellow Kid*, criadas pelo cartunista Richard Felton Outcault em 1896 no *New York Journal*, por ter três componentes que supostamente seriam básicos a qualquer obra de quadrinhos – sequência, balões e um personagem recorrente –, mas isso ignoraria e excluiria tanto produções de anos anteriores, quanto obras atuais que denominam-se quadrinhos (CAMPOS, 2015). Também poderia excluir as histórias em quadrinhos que não utilizam texto algum em sua narrativa, ou outras obras que não apresentam um personagem recorrente. Contemporaneamente, há inúmeros autores experimentais e independentes que exploram e extrapolam os elementos básicos da linguagem e, por tal definição, suas produções não seriam consideradas quadrinhos. O que se pode declarar é que Outcault ajudou a consolidar os então chamados

“suplementos de quadrinhos de jornais” (CAMPOS, 2015, p. 11). De certa maneira, há outros tantos nomes que “inventaram” as histórias em quadrinhos antes de Outcault, como Caran d’Ache, Angelo Agostini, Wilhelm Busch, Rudolph Töpffer, William Hogarth. Para McCloud (2005, p. 17), Töpffer (**Figura 2**) poderia ser considerado o “pai dos quadrinhos modernos” e que ele criou uma forma, uma linguagem própria, por meio de seu trabalho com as imagens e palavras.

Figura 2 – Trecho da História do Senhor Jabot

Fonte: CAMPOS, 2015, p. 106

Em síntese, são inúmeros artistas que contribuíram de alguma forma para a formação das histórias em quadrinhos como elas são hoje, além de outras manifestações da linguagem que vão além do papel tradicional que surgiram durante seu desenvolvimento, as quais, por conta da flexibilidade característica das artes sequenciais, poderiam ser pensadas como quadrinhos (CAMPOS, 2015). Inclusive, pode-se dizer que

A história dos quadrinhos, a do cinema e talvez a do jornalismo moderno poderia começar com os *Bänkelsängers*, que vagueavam pelo que hoje é a Alemanha desde pelo menos o século XIV apresentando seu teatro sem

atores. Um cantor-narrador, um violinista para fazer a trilha sonora e uma lona pintada com a sequência de imagens que contam uma história. Enquanto fazia sua narrativa, o cantor apontava com uma vareta para a imagem de cena correspondente. (Ibidem, p. 24)

Nessa cena idílica, podemos ver uma certa amálgama do texto falado com as imagens, remontando às narrativas orais. Diante deste quadro, podemos ver como todas as formas de narrativas influenciam umas às outras em um processo de desenvolvimento concomitante e justaposto.

Ademais, a busca pela compreensão da linguagem das histórias em quadrinhos desdobra-se pelo entendimento dos seus signos, das relações entre eles e de como são construídos seus discursos narrativos, principalmente porque é uma história contada em imagens (CAGNIN, 2014). A imagem nos quadrinhos, tradicionalmente, é desenhada e pode conter diversos códigos visuais, “como as linhas, a perspectiva e as cores, até os que estão conectados ao mundo representado, como objetos materiais, linguagem corporal e códigos gestuais” (POSTEMA, 2018, p. 41 e 42). Todos esses códigos são utilizados para narrar, pois a imagem dos quadrinhos é narrativa e pode funcionar independente dos diálogos e textos que aparecem. De acordo com Daniele Barbieri (2017), a imagem dos quadrinhos é uma imagem de ação, a qual privilegia sua relação com as imagens anteriores e posteriores. Para ele, essa imagem desenhada é um signo da realidade, mas que remete a outra realidade; um signo que não é o próprio objeto a qual se remete, mas que tem características e dimensões próprias ressaltadas por algo que se chamaria de “estilo do desenhista”, que traz suas próprias subjetividades na representação da realidade (BARBIERI, 2017, p. 30). Ainda em conformidade com Barbieri (Ibidem), o desenho não tem que ser fiel à representação dessa realidade, mas selecionar aspectos e atributos que sejam úteis e relevantes para o contexto de representação ou sequência narrativa; tanto quanto escolher o que será mostrado, se escolhe o que não é necessário mostrar, seja por meio da linha, do enquadramento, jogo de luz e sombra e inúmeras outras técnicas possíveis na linguagem do desenho.

Para Cagnin (2014), a imagem dos quadrinhos pode ser denominada de signo iconográfico, pois tem a capacidade de formar um código e construir mensagens. A

própria natureza da imagem desenhada já a coloca como um signo e, em comparação à fotografia, Barthes diz:

de todas as imagens, só a fotografia possui o poder de transmitir a informação (literal) sem a compor com a ajuda de signos descontínuos e regras de transformação. Deve-se, pois, opor a fotografia, mensagem sem código, ao desenho, que, embora denotado, é uma mensagem codificada. A natureza codificada do desenho aparece em três níveis: inicialmente, reproduzir um objeto ou uma cena através do desenho, obriga a um conjunto de transposições *regulamentadas*; não existe uma natureza da cópia pictórica, e os códigos de transposição são históricos (sobretudo no que tange a perspectiva); em seguida, a operação de desenhar (a codificação) obriga imediatamente a uma certa divisão entre o significante e o insignificante: o desenho não reproduz *tudo*, frequentemente reproduz muito pouca coisa, sem, porém, deixar de ser uma mensagem forte, ao passo que a fotografia, se por um lado pode escolher seu tema, seu enquadramento e seu ângulo, por outro lado não pode intervir no *interior* do objeto (salvo trucagem); em outras palavras, a denotação do desenho é menos pura do que a denotação fotográfica. pois nunca há desenho sem estilo; finalmente, como todos os códigos, o desenho exige uma aprendizagem. (BARTHES, 1990, p. 35, grifos do autor)

Podemos concluir com isso que há certa conotação na imagem desenhada, que pode carregar significados além do representativo. Segundo Eisner (2010), a leitura de palavras é só uma parte da atividade humana de decodificação de símbolos e organização de informações. A leitura de imagens seria outra forma de manifestar essa atividade humana, ou atividade de percepção. Cagnin (2014, p. 71) descreve o processo de leitura de uma imagem, que se desdobra a partir da *percepção* de traços, pontos e massas como uma figura para então ser *identificada* como um objeto reconhecido (significado denotativo). Em seguida, essa imagem denotada é revestida de significados que dependem da *experiência* e repertório do leitor, são os *significados conotativos*, que criam vínculos que vão além do que a figura representa diretamente, porque o sentido conotativo traz elementos pessoais, já que “nem todas as pessoas compartilham do mesmo conhecimento ou associações, mesmo pertencendo à mesma cultura” (POSTEMA, 2018, p. 35). Por fim, ocorre o processo de *simbolização*, ou transposição de significados para uma esfera convencional de representação.

Partindo do pressuposto que a imagem quadrinística é um signo iconográfico, McCloud descreve as características do processo de abstração de um ícone em diferentes graus, conforme se observa na **Figura 3**.

Ele demonstra, por ícones pictóricos de um rosto humano, que quando vemos uma fotografia ou desenho realista, vemos uma imagem mais próxima do seu equivalente, mas que, a partir do processo de simplificação da figura, essa imagem pode descrever qualquer pessoa (MCCLOUD, 2005). Ou seja, quanto maior o grau de simplificação de uma imagem (processo que ocorre até o nível do que ele chama de cartum), maior o grau de significação, porque a imagem passa a se concentrar nos detalhes específicos, reduzindo ao seu significado essencial (MCCLOUD, 2005, p. 30). Nos envolvemos com essas imagens porque elas podem descrever qualquer um, o que cria um nível de identificação com o ícone. Segundo McCloud

ao trocar a *aparência* do mundo físico pela *ideia* da forma, o cartum coloca-se no mundo dos *conceitos*. Através do *realismo* tradicional, o desenhista de quadrinhos pode representar o mundo *externo*... e, através do cartum, o mundo *interno*. (2005, p. 41, grifos do autor)

Figura 3 – A imagem do cartum

Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 31

Ainda segundo ele (Ibidem), há também outro nível de abstração de significados: as palavras. Nas histórias em quadrinhos, imagens, palavras e uma gama heterogênea de outros ícones, são os elementos constituintes de seu vocabulário, o que estabelece uma linguagem própria. A utilização da palavra nos

quadrinhos não é limitada somente pelos diálogos e textos recordatórios que estampam as páginas, mesmo porque há quadrinhos que não fazem uso desse recurso – *histórias mudas*, segundo Cagnin, (2014) – mas também em sua criação, pelo roteiro. Para Eisner (2014), o processo de escrita dos quadrinhos “pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo”. Portanto, a escrita a serviço de contar por meio das imagens.

Apesar da relação emaranhada entre palavra e imagem, podemos perceber que as histórias em quadrinhos se definem pela articulação das imagens em sequência, da capacidade da linguagem de narrar por suas imagens. Segundo Cagnin (2014, p. 42), a imagem desenhada já é uma narrativa, uma vez que a ação representada, aquele momento enquadrado, é elemento fundamental da narração e causador de inferências dentro da história; você consegue imaginar o que aconteceu antes e do que pode vir a acontecer. Como o Eisner (2014, p.10) coloca em relação às histórias mudas, “há uma tentativa de explorar a imagem a serviço da expressão e da narrativa”, de se criar uma narrativa que conta com a experiência em comum com o leitor, permitindo sua participação na história como dinamizador de significados. Seja pelas técnicas artísticas ou por seus signos próprios, a história em quadrinhos se instaura como uma arte narrativa, ou como *arte sequencial*, termo cunhado por Will Eisner em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (Ibidem).

Como essa arte sequencial é uma forma de narrativa, sua apreensão é pelo que ela representa: uma forma do homem se relacionar consigo e com o mundo ao redor, ordenando esse universo e trazendo significados e percepções por meio de suas expressões. De acordo com Thierry Groensteen em *O Sistema dos Quadrinhos*:

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 imemorable 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). (GROENSTEEN, p. 16)

Scott McCloud (2005) explora como as histórias em quadrinhos podem ser analisadas, entendidas e exploradas narrativamente, citando trabalhos como a

Tapeçaria de Bayeux, as colagens de Max Ernst chamada *A Week Of Kindness* e pinturas egípcias, por conterem certa sequencialidade na utilização dos signos e imagens. Ele também caracteriza os quadrinhos por sua sequencialidade ao especificar uma definição para trabalhar em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*. A definição que o autor desenvolve é que as histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2005, p. 9). Fica claro, então, a importância da sequência e da narrativa para o “espectador” ou leitor.

Por tudo o que foi dito aqui, é uma tarefa árdua definir precisamente em toda sua extensão e produção ao longo dos séculos, além do que ainda está por vir, potencializado pelo que ainda não foi explorado da sua linguagem, o que são histórias em quadrinhos. A variedade de produção é muito grande para criar uma definição limitadora e excluir obras que se autodenominam quadrinhos. Mas dois pontos se validam como de suma relevância para uma caracterização ampla: a importância das imagens para sua construção sequencial e a relação delas com a história. Para Groensteen (2015, p. 17), o “predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela”. Um sistema porque, para ele, os quadrinhos são um conjunto de códigos em associações e conexões a favor da expressão e, para Postema (2018), é um sistema que parte de elementos e fragmentos diferentes para formar um todo. A conclusão que se pode ter é que, ao ler uma história em quadrinhos, não estamos apenas lendo as palavras, mas também suas imagens (conscientemente e inconscientemente). Lemos cada parte que faz sentido pelo seu conjunto. Ler quadrinhos, desta maneira, é ter um diálogo direto com nosso universo pessoal simbólico.

Essa conexão direta da narrativa das histórias em quadrinhos com a ordem simbólica dos indivíduos estrutura-se pela natureza do meio. A linguagem compõe a “mensagem” tanto quanto o roteiro da história em si, pois seu conteúdo pragmático e as possibilidades de uma comunicação sensível acontecem pela leitura da história e de como ela se comporta por intermédio de seus códigos visuais. A leitura de uma página em quadrinhos é totalmente diferente da leitura prosaica literária; na primeira,

a expressão acontece pelo encadeamento narrativo das imagens em sequência e na capacidade de seus leitores mergulharem dentro da narrativa. Partindo das ideias de Marshall McLuhan, Sodré fala:

quando se admite que "o meio é a mensagem", está-se dizendo que há sentido no próprio meio, logo, que a forma tecnológica equivale ao conteúdo e, portanto, não mais veicula ou transporta conteúdos-mensagens de uma matriz de significações (uma "ideologia") externa ao sistema, já que a própria forma é essa matriz. Tal é o sentido ou o "conteúdo" da tecnologia: uma forma de codificação hegemônica, que intervém culturalmente na vida social, dentro de um novo mundo sensível criado pela reprodução imaterial das coisas, pelo divórcio entre forma e matéria. Liberadas as pessoas e as coisas de seu peso ou de sua gravidade substancial, tornadas imagens que ensejam uma aproximação fantasmática, a cultura passa a definir-se mais por signos de envolvimento sensorial do que pelo apelo ao racionalismo da representação tradicional, que privilegia a linearidade da escrita. (2006, p. 19)

Isto posto, as histórias em quadrinhos, como outras formas de narrativas, podem criar esse envolvimento sensorial pela utilização de suas imagens para contar. O seu universo simbólico, inerente ao comum, ajuda na compreensão da comunicação e aumenta o conhecimento acerca dos processos inconscientes do homem. As histórias em quadrinhos estão inseridas nesse contexto de organização do mundo pela comunicação.

4.2 UM OLHAR SOBRE *SANDMAN*

Sandman foi uma produção criada e serializada originalmente em 75 edições a partir de 29 de Novembro de 1988. Publicada inicialmente pela DC Comics, editora americana de quadrinhos, cuja popularidade da revista desencadeou a fundação do selo de publicações de temas adultos chamado *Vertigo*, pela editora Karen Berger sendo que, posteriormente, houve a incorporação da série ao selo. Foi uma mudança na publicação de quadrinhos da década de 1980 no mercado americano, que se originou a partir de diversas publicações de sucesso crítico e comercial, de autores como Frank Miller e Alan Moore, que trabalharam com os tradicionais heróis da editora DC Comics, mas com a desconstrução do gênero (BAQUIÃO, 2010). O sucesso desses autores fez com que a editora resolvesse investir em novos talentos britânicos, como Neil Gaiman.

A série de *Sandman*, criada por Neil Gaiman, Sam Kieth e Mike Dringenberg, conta a história do personagem-título (**Figura 4**), mas que também possui e é conhecido por outros nomes e denominações: Morpheus, Sonho (*Dream* no original), Devaneio, Kai'Ckul, Oneiros, Rei do Sonhar, Príncipe das Histórias, Lorde Moldador (GAIMAN et al, 2010).

Figura 4 – Design do personagem *Sonho* por Sam Keith

Fonte: GAIMAN et al, 2010, p. 557

Ele é a personificação dos sonhos, o governante do *Mundo dos Sonhos* (ou *Sonhar*), um ser eterno e, acima de tudo, uma figura trágica. Para Piovesan (2013), o personagem manifesta a tragicidade por meio de uma falha e um traço de personalidade duvidoso, demonstrada ao longo da história: seu orgulho exagerado,

que acaba afastando seu filho Orpheus e seu inevitável assassinato por suas próprias mãos. Ele também afirma que o

próprio fim de Morpheus, causado por um jogo engendrado por si mesmo para escapar do tédio da sua existência, além de reafirmar a sua liberdade, pode também ser encarado como uma forma de negação da vontade, quando o herói, após um árduo combate e uma trilha de sofrimento, sacrifica a vida, livrando-se da vontade de viver, para ultrapassar a ilusão da individuação e cessar o conflito da vontade. (PIOVESAN, 2013, p. 12)

O Mundo dos Sonhos é o reino no qual o protagonista vive e realiza suas funções. É onde também se guardam todos os sonhos e imaginações, além das lembranças de quem dorme. Neil Gaiman descreve esse mundo como contendo uma

certa dose de realidade. Ele é habitado por personagens arquetípicos como Caim e Abel. É um mundo em fluxo constante, de mistérios e segredos, no qual pesadelos e loucuras rondam soltos, um mundo que, de alguma forma, é contíguo às mentes dormientes e a cada um de nós. Um mundo governado pelo Sandman. (2010, p. 548)

Esse mundo é visto por um personagem como outro qualquer e a função de Sonho é a proteção do limiar entre esses sonhos e a realidade. Apesar de seu orgulho, ele tem um senso de responsabilidade com suas funções no Mundo dos Sonhos muito grande, porém este fardo lhe causa grande insatisfação e o leva a questionar o controle que tem da sua própria existência. Em seus nomes, temos pistas das mitologias que o autor usou para construir o personagem: *Sandman* pode ser traduzido como homem de areia, personagem do conto *Ole-Luk-Oie* de Hans Christian Andersen, que jogava areia nos olhos das crianças para dormirem; Morpheus vem do grego, aquele que molda, logo, Lorde Moldador (HAYEK, 2015). Sonho possui e utiliza uma algibeira com areia dos sonhos, um elmo e uma pedra dos sonhos, elementos que são a materialidade de seu poder e contêm uma fração de si próprio.

Conjuntamente ao Sonho, há outros personagens que são personificações antropomorfizadas de aspectos do universo ou da natureza da própria vida e são conhecidos como Perpétuos (*Endless*): Destino, Delírio, Destruição, Desejo, Desespero e Morte⁵ (**Figura 5**). São a família de Sonho e também têm papel importante em várias das histórias, principalmente a personagem Morte, que já

⁵ Em inglês, os nomes são *Destiny*, *Delirium*, *Destruction*, *Desire*, *Despair* e *Death*, respectivamente.

ganhou algumas minisséries próprias, devido ao seu sucesso na série principal de *Sandman*. Como Hayek (2015, p. 7) diz, os Perpétuos se estabelecem por uma relação complexa, com seus mundos sempre se encontrando, “seja através das experiências humanas, seja como na histórias de Gaiman, através de uma reunião familiar na galeria de um dos irmãos”.

Figura 5 – Poster dos *Perpétuos* desenhado por Mike Dringenberg e colorido por Steve Oliff

Fonte: GAIMAN et al, 2012, p. 546

A obra é um sucesso de crítica e público: já foi traduzida para aproximadamente quarenta idiomas e ganhou diversos prêmios como o *World Fantasy Award*, que premia obras do gênero de ficção literária (BAQUIÃO, 2010). Foi largamente reconhecida pela suas qualidades referenciais do mundo da literatura e exploração de diversos temas dentro do universo da fantasia e mitologia em um contexto moderno. Toda a história criada pelo autor contém temas universais e atemporais, e o autor sempre relaciona elementos da história com famigerados textos literários como Homero, Shakespeare e Camões, conferindo uma natureza mitológica para a obra, dado que a representação figurativa de aspectos universais por meio da antropomorfização, como da morte, sonhos, desejos etc, mitificam a narrativa de *Sandman*, além da própria reimaginação de elementos míticos clássicos que a história se inspira para a construção de seu mundo (BAQUIÃO, 2010). Mas, acima de tudo isso, é importante ressaltar que a série é constituída pela linguagem das histórias em quadrinhos e precisa ser vista por seus elementos verbo-visuais, mesmo sendo reconhecida por seus aspectos literários.

As tramas da série original nem sempre são focadas na figura de Sonho, mas percorrem por personagens marginalizados e considerados secundários, com Sonho sendo apenas uma presença periférica e o Mundo dos Sonhos como ambientação e tema das histórias que se interligam. São desde viajantes, amantes de Sonho e outras personagens afetadas de alguma forma por ele; até uma gata que quer mudar o mundo e o próprio William Shakespeare, sendo este um personagem recorrente, a quem Sonho serve de inspiração para a criação de suas peças.

Em *Sandman*, é possível notar, sobretudo, que a história é o que importa, seja em nível narrativo ou metalinguístico. Tanto a história quanto o próprio ato de narrar fazem parte da essência da série, o que reflete e evidencia o trabalho do Neil Gaiman como autor. Em conformidade com Sharkey (2008, p. 1), “o conceito de ‘história’ – tanto o contar e o conto –, é vital em *Sandman*. No início da série, nós somos introduzidos às personagens e enredos que salientam a importância das histórias e narrativas para os indivíduos”⁶. Essa personagem, os temas e os

⁶ No original “The concept of ‘story’ – both the telling and the tale – is vital in *Sandman*. Early in the series we are introduced to characters and plot lines that stress the importance of stories and narratives to individuals”.

discursos que o cercam, caminham em diálogo direto com os conceitos que dão significado à narrativa para a constituição simbólica humana. Levitz (2010) faz um paralelo das histórias e mitologia desenvolvidas por Gaiman em *Sandman* em conexão aos mitos antigos e sua importância, que ressoa na necessidade humana básica de entender nosso mundo e também ampara no processo em que a mente humana percorre ao lidar com o inimaginável. Isso demonstra a importância das histórias mesmo em uma linguagem por imagens, como é o caso das histórias em quadrinhos, com o potencial de explorar questões humanas universais, pela vinculação que o leitor tem com o herói da história, como diz Joseph Campbell:

Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde tínhamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar para longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo. (CAMPBELL; MOYERS; FLOWERS, 1990, p. 137)

Isso é reforçado pelo que Sharkey (2008, p. 29) diz acerca de *Sandman*, pois, para ele, ler *Sandman* é tornar-se intrassubjetivo e faz com que nossas barreiras acerca da representação dos sonhos, realidade e gênero sejam transgredidas. Isto entra em consonância com a importância das narrativas e da linguagem que move esse trabalho e que, de acordo com Hayden White (1984, p. 17 apud SHARKEY, 2008, p. 29, tradução nossa), a "narrativa é o princípio organizador fundamental de nossas vidas"⁷. O cerne do que é narrativa acompanha o personagem protagonista na mesma jornada em que me coloco como pesquisador dessa arte sequencial.

Entender essas questões sobre *Sandman* é importante para entender o objeto empírico em específico, porque se trata de uma prequela destas histórias, denominada *The Sandman Overture*⁸ (**Figura 6**). Depois de alguns anos que a série original foi finalizada, Neil Gaiman retornou ao personagem em 2013, em conjunto com o quadrinista J. H. Williams III, com cores de Dave Stewart e com capas conceituais ilustradas por Dave McKean, para contar um prelúdio em formato de uma minissérie em 6 partes. Essa minissérie foi finalizada no final de 2015 e depois reunida em um encadernado (GAIMAN et al, 2015), o qual será utilizado para fins de análise neste texto. Em *Overture*, notam-se diferenças marcantes em como a

⁷ No original "*narrative is the fundamental organizing principle of our lives*".

⁸ No Brasil foi lançado com o título *Sandman: Prelúdio* pela editora Panini Comics.

narrativa é construída e apresentada visualmente, em relação aos outros volumes de *Sandman*, principalmente na importância da quadrinização e como a colaboração entre a arte e história constrói a narrativa, aumentando a imersão no mundo onírico do personagem e transcendendo a experiência de leitura.

Figura 6 – Capa da edição encadernada de *Sandman Overture*

Fonte: GAIMAN et al, 2015, capa

Overture significa uma introdução instrumental tocada no começo de uma ópera e contém os principais temas do trabalho que virá; também pode ser a

abertura de um evento, o começo de algo, acontecimento ou fenômeno (GAIMAN et al, 2015) e esse subtítulo se relaciona plenamente com a história que Neil Gaiman conta com seu personagem na minissérie, uma vez que essa história de *Sandman* se passa cronologicamente antes dos eventos narrados em *Prelúdios e Noturnos* (GAIMAN et al, 2010), o primeiro volume da série original, em que temos a aparição inaugural de Sonho; em síntese, um prisioneiro de uma sociedade de magia negra o invoca por engano, ao tentar capturar sua irmã, a Morte. Em *Overture* se conta a jornada anterior a isso e que o levará, enfraquecido, a esses eventos.

Em se tratando da história, podemos analisar as redes de relações fundamentais de *Overture* em *vida vs. morte*. A jornada autoimposta pelo protagonista Morpheus tem, como princípio, investigar a morte de uma de suas versões (a figura de Sonho é apreendida de acordo com os diferentes seres do universo, promovendo a existência de diferentes versões correspondentes e multiplicidades de “pontos de vista” da entidade antropomórfica dos sonhos). Mas, no decorrer da história, reconhece erros do seu passado que podem resultar na destruição do universo. Sonho parte nesta jornada acompanhado por um gato, que se presume ser um de seus aspectos, e durante seu caminho aprende que a causa da destruição do mundo é determinada por uma estrela que ficou doente, e sua insanidade se espalhará por todo o universo, até ser completamente destruído. A culpa recai sobre Sonho, uma vez que a causa de a estrela destruir tudo, descobre-se mais tarde, foi a falta de sua capacidade ao lidar com um *vórtex*, ou “anomalia”; um ser que, inconsciente e involuntariamente, quebrou as barreiras entre as “mentes sonhantes” (GAIMAN et al., 2015).

Para Baquião (2010, p. 58, grifo do autor)

A capacidade que permite que o senhor dos sonhos da série *Sandman* assuma múltiplas formas também diz respeito às várias formas por meio das quais a personagem Morfeu se apresenta no poema épico *Os Lusíadas*. Por meio da relação com o universo figurativo da mitologia clássica, a série *Sandman* torna os temas e figuras dos mitos antigos parte da composição narrativa de um novo sistema de significação. Essa técnica de construção narrativa mítico-figurativa torna possível a representação dos mitos clássicos nas HQs modernas. A grande indústria norte-americana de HQs produz uma figuratividade de mitos que são contemporâneos e ao mesmo tempo estão carregados de significados relativos aos mitos da Antiguidade clássica.

Essas relações com mitologias da antiguidade categorizam uma intertextualidade de relações dos temas em uma linguagem contemporânea, que utiliza um meio não-verbal de comunicação. No caso de *Sandman Overture*, os temas da história referem-se, substancialmente, a questões de vida e morte, seja em nível pessoal ou universal. As categorias semânticas – os significados referentes ao conteúdo –, são determinadas por esses valores opostos e verificados pelo desenrolar da história como um todo, pois o discurso gera sentido a partir de suas relações. Em outros termos, “o sentido está, não no signo *a priori*, mas nas relações que um signo estabelece com o outro dentro de cada texto” (ALMEIDA, 2018, p. 12).

Outra manifestação da relação *vida vs. morte* é denotada quando Morpheus explica, por meio de uma história, o porquê de o universo ter entrado em colapso e em iminente morte. Quando Sonho hesitou em matar o vórtex, sua hesitação por orgulho pessoal gerou a morte de todos no planeta, podendo ainda se espalhar pelas estrelas, afetando todo o universo. Isso se traduz na categorização da *negação da morte*. Essas decisões sobre a anomalia e sua subsequente refutação de matar a estrela do planeta engendraram os eventos relacionados à morte do universo e do seu adoecimento (a estrela fica “louca” e, comportando-se de forma errática, sua loucura se espalha como um câncer pelo universo, desejando a destruição de tudo): é a *negação da vida*. Campbell, Moyers e Flowers (1990) descrevem a importância desses temas para o herói, pois fazem parte de sua jornada de elevação espiritual humana; ao final da aventura, ele retorna com uma mensagem, um aprendizado. Para eles,

Evoluir dessa posição de imaturidade psicológica para a coragem da auto responsabilidade e a confiança exige morte e ressurreição. Esse é o motivo básico do périplo universal do herói – ele abandona determinada condição e encontra a fonte da vida, que o conduz a uma condição mais rica e madura. (CAMPBELL; MOYERS; FLOWERS, 1990, p. 138)

Descrever essas relações faz parte de uma investigação semiótica como uma proposta de análise de um “percurso gerativo de sentido”, ou melhor, um aprofundamento do texto do seu ponto mais abstrato até o mais concreto. É uma busca dos níveis constituintes e de formação do texto. Segundo Almeida (2009, p. 12), a semiótica “examina o texto ‘de dentro para fora’, esforçando-se por construir, antes de tudo, uma escrupulosa descrição ‘interna’ do texto, para, só então, ir em

busca das suas conexões intertextuais ou contextuais”. Portanto, o entendimento do nível fundamental, que é onde se situam as relações lógicas do texto narrativo, é a base da análise totalitária do texto expresso por uma linguagem. Como diz Pietroforte (2009, p. 11), “há uma forma no conteúdo – ou seja, uma semântica – que realiza o sentido, e uma forma na expressão, que o manifesta. Nessa relação entre a forma do conteúdo e a forma da expressão, o sentido é construído nos textos”. O conteúdo se expande por toda a constituição da obra, é o nível abstrato da formação textual que é expresso pela história e linguagem narrativa. No caso, o veículo de comunicação narrativo é a história em quadrinhos.

A semiótica traça um paralelo interessante com a história em quadrinhos, pois a primeira trata a significação por meio da relação de uma coisa com outra, e a segunda porque sua linguagem surge do encadeamento imagético que só funciona por meio do conceito chamado “solidariedade icônica”, ou seja, as imagens se relacionam por sequência e por “serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*.” (GROENSTEEN, 2015, p. 27 e 28). Em vista disso, podemos analisar o conteúdo e os temas de *vida e morte* por meio de uma análise da linguagem, pela perspectiva de suas relações, de como os códigos se interconectam para expressar ideias e criar narrativa, e, destarte, avançar no conhecimento dessa arte sequencial geradora de sentidos e percepções, em acordo com o pensamento de Thierry Groensteen:

Como toda obra narrativa (implantada no tempo), uma história em quadrinhos é regida pelo princípio da *différance*: sua significação só é construída por completo ao final da leitura - sendo que depois disso a interpretação é livre para aprofundar a busca do sentido, que não conhece limite definitivo. (2015, p. 118, grifo do autor)

Por meio dessas relações, do plano de conteúdo com o plano de expressão, os sentidos se formam pela linguagem: *como* algo é dito importa tanto quanto *o que* é dito. Busco o entendimento da linguagem das histórias em quadrinhos e seus elementos formais porque, em concordância com Postema (2018), o estudo da forma é essencial para o entendimento e a análise desses textos narrativos. Diante dessa perspectiva, trabalho em harmonia com o livro *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos* de Postema, que diz que

Neste estudo, utilizei uma abordagem vagamente semiótica como metodologia. Ela se baseia na noção de leitura como um processo de construção do significado de vários tipos de signos e no pressuposto de que

os signos são evocados e empregados nos quadrinhos. Os quadrinhos produzem inúmeros códigos na construção do significado. Identificar esses códigos e criar um entendimento sobre como eles criam seus significados é a base do meu projeto. (2018, p. 19)

Figura 7 – Negação de Sonho⁹

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 99

⁹ No diálogo (tradução nossa, grifo do autor):

- "Uma história, meu irmão? Claro."
- "Isso é minha culpa..."
- "Muito tempo atrás, uma criança nasceu, em um pequeno planeta azul, no centro da galáxia que pinga como fumaça no vazio."
- "Ela era um *vórtex*, uma *anomalia*. Um *Anelete*. Algo que destrói as paredes entre os que sonham."
- "Eu nunca tinha matado, não na época. Eu nunca tinha terminado vidas inocentes."
- "Eu me achava muito *sábio*, muito *nobre*, muito *gentil* para matar."
- "E *dever*... isso era algo que eu acreditava, mas mesmo assim, era só uma *palavra*."
- "Eu queria descobrir quem essa pessoa era, e porque ela era um perigo para o mundo."
- "Eu queria conhecê-la."

Em *Overture* podemos apreciar, como leitores e estudiosos de tal linguagem comunicacional, aspectos particulares de exploração de seus códigos, os quais mantêm o meio dinâmico e criativo. Esta abordagem “vagamente semiótica” é uma ferramenta para a compreensão dos códigos visuais e verbais (signo icônico e signo linguístico), e como participam da construção da linguagem quadrinística, porque faz parte da semiótica estudar manifestações da linguagem, como textos visuais e de formas de significação não-verbais (BAQUIÃO, 2010). De acordo com Cagnin (2014, p. 42), “se o verbal tem amplo poder de representação no vasto campo das ideias e dos conceitos universais, a imagem está revestida da imensa riqueza da representação do real e nos traz o simulacro dos objetos físicos”, o que estabelece uma relação entre os dois signos dentro dos quadrinhos. A perspectiva semiótica para essa etapa é a “neossemiótica” de Groensteen (2015), que pensa uma análise da linguagem dos quadrinhos por meio de suas unidades e articulações mais amplas. Isto é, pelos seus componentes de enunciação maiores que determinam a narrativa, como a imagem do quadro. O quadro é a fragmentação da narrativa e, pela presença de outros em sequência, rege a história e seus significados:

Em resumo, nos quadrinhos, os códigos são construídos no interior de uma imagem de forma específica, que mantém a associação da imagem a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença. (Ibidem, p. 15)

Portanto, é uma perspectiva de análise da imagem no espaço da página e sua articulação com as outras em sequência. É pensar os códigos verbo-visuais por meio das suas ligações e interações.

Na **Figura 7** vemos a indecisão e negação de Sonho em matar o vórtex que pode quebrar as fronteiras do Mundo dos Sonhos.

Na sequência temos essa dupla página (**Figura 8**), que tem como ponto central o símbolo representativo da personagem Morte¹⁰: um colar de *ankh*. Este último trata-se de um símbolo egípcio, o qual significa vida e demonstra a relação intrínseca que o povo egípcio concebia entre vida e morte. Como uma dos Perpétuos, bem como irmã de Sonho e entidade, que tem como função ser responsável por conduzir as almas para outros planos misteriosos pós-morte, Morte

¹⁰ *Death* no original.

usa esse símbolo ironicamente ou talvez, como a única a perceber a relação cíclica e inerente da força da natureza que é a vida. A utilização do símbolo centralizado e o requadro como recurso visual narrativo, é uma característica elementar expressiva das histórias em quadrinhos; a interação entre esses dois elementos visuais, mostra a necessidade de se analisar como desenrola-se a articulação de um com outro.

Figura 8 – A morte e o colar ankh

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 100 e 101

O requadro, além de um elemento geométrico que serve como container da imagem, pode ser empregado para narrar, criar sensações diversas e denotar estados de humor de acordo com a exigência das cenas, em conformidade com o que diz Eisner (2010, p. 45), o “formato (ou ausência) do requadro dá a ele a possibilidade de se tornar mais do que apenas um elemento do cenário em que a ação se passa: ele pode passar a fazer parte da história em si.” Na **Figura 8**, o

requadro é utilizado para salientar a relação de vida e morte concomitantemente ao símbolo da Morte, o que se conecta diretamente ao nível fundamental da história e do que se diz pela narrativa da dupla página.

Figura 9 – Detalhe da página 101 de *Sandman Overture*¹¹

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 101

A personagem que pode causar essa destruição personifica a morte de seu planeta, ao mesmo tempo que vive e se une fisicamente às árvores, às bactérias e aos mortos, como visto em detalhe na **Figura 9**. A história, neste ponto, categoriza a *negação da vida* porque, apesar de tudo, a personagem-anomalia continua a viver e pede a Sonho que a mate. Aqui, a relação de vida e morte continua nesse processo de significação, ao ser expresso pela sequência narrativa e seus códigos visuais e verbais. A palavra e a imagem dos quadrinhos estão, normalmente, em uma relação

¹¹ No diálogo (tradução nossa, grifo do autor):

- "A terceira noite, todas as barreiras quebraram: as células e as árvores e as bactérias e os animais e os mortos e os campos de energia e as criaturas marinhas e as montanhas... tudo era *um*."
- "E tudo era INSANO."
- "E ainda, eu hesitei."
- Você *tem* que me *matar*. Você tem que matar *todos* nós!
- Eu não devo...

de complementaridade uma com a outra dentro da narrativa. Como dito anteriormente, Barthes (1990, p. 33 e 34) denomina essa função da mensagem linguística de *relais* (que também pode ser chamada de ligação) e diz que, em relação à imagem fixa, como nos quadrinhos e no cinema, "não tem uma função de simples elucidação, mas faz realmente progredir a ação, colocando, na sequência das mensagens, os sentidos que a imagem não contém". Entretanto, conforme Cagnin (2014, p. 139) acrescenta, nas histórias em quadrinhos, a imagem tem função principal de contar uma história e é pela sequência que a narrativa é desenvolvida. Como Postema (2018, p. 153) expõe, as "imagens dos quadrinhos fazem o trabalho de narrar e descrever, construindo a trama e criando a atmosfera, tudo ao mesmo tempo".

O aproveitamento dos códigos visuais próprios das histórias em quadrinhos de forma criativa, compostos com os temas da história e das emoções que os autores pretendem, concebe narrativas expressivas e comunicacionais do ponto de vista das percepções. Nas histórias em quadrinhos, o *tempo* é expressão. O encapsulamento das imagens pelos requadros e suas justaposições é o que constitui a sequencialidade das ações e a temporalidade da história. O requadro, entre outras possibilidades, é um ícone que indica que o tempo ou espaço está sendo dividido. Como McCloud (2005, p. 100, grifo do autor) diz, "quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo *espacialmente*, pois, nas histórias em quadrinhos, *tempo* e *espaço* são uma única coisa". O quadrinho anterior é o passado e o próximo quadrinho é o que está por vir; em outras palavras, o tempo é preenchido espacialmente (Ibidem, p. 104). Mas é entre um quadrinho e outro, o "entre-imagens", comumente chamado de sarjeta, que se encontra a magia da narrativa em histórias em quadrinhos: o poder de conclusão. A capacidade de criar um movimento, uma ação ou uma realidade completa a partir de imagens fragmentadas. É nesse espaço que acontece a interação direta e imaginativa por parte do leitor e que traz vida à história.

Simultaneamente a essa ideia do mundo imaginativo do entre-imagens, espaço e tempo das histórias em quadrinhos, na minissérie *Sandman Overture* nos encontramos com a figura do *Tempo*, pai de *Sonho*, e *Noite*, a mãe. Na teogonia grega, sonhos são filhos da noite e são relacionados ao tempo (BAQUIÃO, 2010), o

que demonstra mais uma vez a relação de Sandman com os mitos. Pelas palavras de Sonho, temos a descrição de Noite e Tempo¹² (**Figura 10**):

*Antes do começo era a noite. E a noite era sem fronteiras e a noite era sem fim. No começo era o tempo. A batida implacável em que as coisas podiam acontecer, em que tudo podia se tornar, o pó poderia se unir, a matéria poderia existir.*¹³ (GAIMAN et al., 2015, p. 87, grifo do autor)

Figura 10 – Detalhe da descrição de Sonho sobre a noite e o tempo

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 87

¹² *Night e Time* no original.

¹³ *Before the beginning was the night. And the night was without boundaries and the night was without end. In the beginning was time. The relentless beat in which things could happen, in which everything could become, dust could coalesce, matter could exist.* no original.

Figura 11 – Tempo e a árvore da vida

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 88 e p. 89

Na **Figura 11**, vemos a representação de Tempo, o qual vive entre os segundos, entre a própria percepção de tempo, e como se constitui simbolicamente em relação a vida. É por ele que as coisas podem acontecer e existir. Sua representação vem acompanhada da Árvore da Vida, símbolo ancestral da criação e com seus frutos – símbolo de fecundidade –, referente ao próprio ciclo da vida. Ciclo este presente na própria representação do personagem em seus vários estágios de crescimento, amadurecimento e o fatídico apodrecimento, em analogia direta com a fruta que ele segura. Tempo, assim como a vida, é cíclico em sua existência.

Figura 12 – Representação da Noite

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 55

Noite é representada visualmente sempre em escala maior em relação aos outros personagens e ela vive, de certa maneira, fora da existência do próprio universo. Seu corpo é impregnado por estrelas e o fato de ela se banhar na escuridão (**Figura 12**) diz muito sobre sua alegoria de representação do Espaço. No trecho “[...]E a noite era sem fronteiras... [...]” podemos ver a categorização do que Noite significa: espaço ilimitado e vasto, como se o universo existisse dentro dela e de seus confins. Sua representação na história e pela descrição concedida por

Sonho (“*Antes do começo era a noite*”) pode ser interpretada como a *negação da vida* no nível fundamental.

Antes do começo da existência, a Noite existia. Antes do começo do próprio Tempo (vida), Noite existia. Tanto por elementos textuais, como pelo desenho e construção da personagem, Noite se constitui a partir da valorização do nível fundamental, o que reafirma como as categorias semânticas podem atravessar toda a narrativa.

A relação de *vida vs. morte* é uma relação cíclica na obra de *Sandman* e, em *Sandman Overture*, especificamente, é representada pela dança entre Tempo e Noite/Espaço, pai e mãe de Sonho e dos outros Perpétuos. São dois amantes que não se veem mais e se relacionam por sua dualidade existencial. Do ponto de vista da história, o ciclo se manifesta pela própria característica circular da estrutura narrativa, em que Sonho “reinicia” o universo impedindo sua destruição (*negando a morte*). Do ponto de vista do personagem, mais uma vez, ao final, Sonho é convocado à escuridão, metaforicamente representando o final de uma aventura, de uma história, e o começo de outra – assim como todas as histórias são. “Antes da escuridão cair... começa.” (GAIMAN et al., 2015, p. 164). Isto posto, podemos sugerir que a vida é um *looping* representado pelo próprio tempo, inserido na vastidão do universo.

4.3 REQUADRO COMO RECURSO NARRATIVO

Primeiramente, partimos da ideia de que *Sandman* é uma história sobre histórias, como se observa nas primeiras páginas em *Overture* (GAIMAN et al, 2015, p. 20), em que essa metalinguagem se manifesta por meio de uma narração sobre o livro que *Destino*¹⁴ – o mais velho dos Perpétuos – carrega durante toda sua existência, o *livro do universo*, que resume como a história se apresenta na minissérie (**Figura 13**).

¹⁴ *Destiny* no original.

Figura 13 – Destino e o livro do universo

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 20 e p. 21

Assim, podemos fazer uma analogia ao discutir como as imagens se moldam em histórias e como cada unidade e código de uma linguagem se interconecta para narrar. Para melhor entendimento, destaco os dizeres do recordatório na página (Figura 14):

Imagine um *livro*.

Imagine um livro que contém *tudo* que está acontecendo, tudo que aconteceu, tudo que vai acontecer. Não há *nada* que existe que não esteja escrito nesse livro.

O livro é *pesado*. É encadernado em couro, feito da pele de uma fera que nunca existiu.

Os únicos *olhos* que leram o livro são *cegos*. Eles somente enxergam escuridão e o conteúdo do livro.

O livro é o *universo* e somente o cego Destino vê como o universo se molda em *histórias*. Talvez ele é o único que lê todas histórias que o universo forma.

Está *preso* a ele, seja por *proteção*, ou para preveni-lo de *escapar* do livro, ou para indicar que Destino e o livro são um e o mesmo, nem *ele* mesmo sabe, e nem pode dizer.

Destino carrega o universo.

É raro, mas longe do *desconhecimento*, para Destino ler sobre si mesmo no livro. Ele é, ao seu modo, um habitante do universo, apesar de tudo. Agora, ele muda de página para ler sobre si. (GAIMAN et al, 2015, p. 20, grifo do autor, tradução nossa)

Figura 14 – Detalhe da página 20 de *Sandman Overture*

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 20

Apesar de todo o referencial de construção ser preponderantemente literário na obra de *Sandman* como um todo, ela ainda é uma história em quadrinhos. E, como uma história em quadrinhos, não é puramente texto, mas sim como ela se apresenta nos moldes das artes sequenciais, a sua narrativa é desenvolvida e transformada de acordo com a estrutura e unidades articuladas próprias desse meio. Isso leva a considerar, principalmente, como o texto (denotação) e subtextos (conteúdos implícitos e conotativos) são traduzidos e apresentados visualmente. O autor – ou autores, como é o caso em muitas histórias produzidas no meio – precisa pensar no conteúdo que ele quer expressar pelos códigos visuais e simbólicos da linguagem dos quadrinhos. Na mesma página de *Overture*, Destino olha para o livro e vê a si mesmo na história, e as páginas do livro vão se convertendo em quadrinhos e, sequencialmente (GAIMAN et al, 2015, p. 21 e 22), se tornam a própria página do quadrinho que o leitor tem em mãos, uma vez que esse trecho da história é narrada pelo ponto de vista da personagem. Isto forma uma metalinguagem visual, definido a partir de Barthes (2012), o qual diz que a metalinguagem é uma operação a partir do momento que a própria linguagem estabelece significado, e de Lucrécia Ferrara, que diz que

O texto não-verbal é uma linguagem; a leitura não-verbal firma-se também como linguagem, na medida em que evidencia o texto através do conhecimento que a partir dele e sobre ele é capaz de produzir, ou seja, é uma linguagem de linguagem. (2007, p. 13)

Como uma narrativa gráfica e visual, estabelece-se uma operação de leitura da própria linguagem no exemplo dado, pois há significado denotativo ao apresentar esse mecanismo. São dois níveis narrativos sendo contados concomitantemente nas três páginas, por meio da própria estrutura da linguagem das histórias em quadrinhos: um que mostra a onisciência de Destino às histórias do universo e o outro que mostra o próprio Destino inserido e participando de dita história (**Figuras 13 e 15**). É a idiossincrasia elíptica particular dessa linguagem a serviço da narração, com todos seus elementos interconectados, em fluxo construtivo uns com os outros. A análise de uma página precisa ser pensada e explorada por todos os seus mecanismos constitutivos e expressivos para alcançar uma coerência narrativa – um enunciado singular a partir da articulação dos códigos da linguagem – e as

possibilidades de habitação do universo simbólico apresentados pela história (GROENSTEEN, 2015).

Figura 15 – Metalinguagem visual por meio da página do livro do universo

Fonte: GAIMAN, et al, 2015, p. 22.

É por isso que o formato, o estilo, ou mesmo diferentes rearranjos de seus elementos podem criar uma história que será percebida de forma diferente. Duas histórias completamente diferentes podem conter o mesmo roteiro, mas serem apresentadas de formas distintas, de acordo como cada artista arranja seus elementos em uma página. Há tanto a interpretação do artista ao transformar o roteiro em quadrinho, quanto a percepção do leitor e como a história o impactará por meio dessa linguagem.

No caso dessas páginas, o principal elemento que orienta esse resultado metalinguístico, e que será foco de discussão desse tópico, é o que chamaremos aqui de *requadro*. O requadro, como introduzido anteriormente, é um dos principais elementos das histórias em quadrinhos, faz parte de sua gramática e é parte constitutiva de sua linguagem; sua função vai desde o enquadramento e envoltório da imagem diegética dos quadrinhos, passando por importantes aspectos narrativos como a passagem de tempo, ação, composição da página, até sua função como signo (EISNER, 2010). Junto à imagem, o quadrinho em si, o requadro se torna uma unidade significativa, responsável por criar a narrativa quando posto em sequência (GROENSTEEN, 2015). Resumidamente, é a restrição da imagem do quadro.

Temos aqui um entendimento de que ele não é apenas uma figura geométrica, ele também pode fazer parte da narrativa, pois é pela articulação entre os quadrinhos que a história se desenvolve. Muitas vezes o requadro pode ser confundido com o quadro (ou quadrinho), mas aqui se define quadro – a imagem fragmentada – segundo Groensteen (2015), como uma unidade espacial separada por espaços em branco ou “vazios”, um entre-imagens que, em sua maioria, não contém diegese e é delimitada pelo requadro. Contudo, é na sarjeta – citada na subseção anterior – que a imaginação dos leitores conclui a ação narrativa, além de dispor de função de ritmo para a leitura. Muitos autores, como por exemplo Scott McCloud (2005), fala sobre o poder de conclusão desse espaço entre os quadrinhos, de como o leitor é imprescindível para uma cena funcionar. Para a manifestação desta conclusão, as imagens precisam comunicar com o universo visual dos leitores, seu repertório e sua imaginação, o que, como Postema (2018) indica, transforma o processo de leitura de uma história em quadrinhos em algo ativo e produtivo. E é

isso que faz com que duas imagens distintas sejam conectadas e lidas como uma cena completa: a relação do visível e invisível, do que é mostrado e o que é deixado para a conclusão. Tradicionalmente, esse espaço fica entre quadrinhos retangulares e muito se pode falar da composição das páginas com esse formato básico. Neste segmento, vamos focar a análise no requadro e como ela interage com outros elementos, como a sarjeta e com a própria história, porque é um elemento fundamental para a construção narrativa e na experimentação estética nas páginas de *Sandman Overture*, o que permite confirmar que esses elementos "precisam ser considerados um em relação aos outros, e não apenas por si mesmos", ou melhor, por meio das suas conexões que permitem a leitura da página (POSTEMA, 2018, p. 58). Nas páginas desta obra, pode-se dizer que a linguagem transforma-se em decorrência da narrativa, se adaptando na representação da história e no próprio ato de contar. Tanto linguagem quanto história são interligadas, em constituição mútua.

Basicamente, o requadro serve como contêiner, como elemento que enquadra a imagem diegética do quadrinho, ou seja, é onde se contém a imagem que os autores escolheram para representar determinada cena. Segundo Eisner (2010, p. 40), a “representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a ‘gramática’ básica a partir da qual se constrói a narrativa.” Por essa “gramática” das histórias em quadrinhos e por sua natureza, podemos defini-la como fragmentada, dependente da experiência de seus leitores para se completar, para juntar as imagens em sequência e formar uma ação ou um acontecimento narrativo. De acordo com Groensteen (2015, p. 13), a imagem quadrinística não fala por si, mas enquanto se relaciona por outra, pelo seu sistema de articulações, ela “jamais constituirá o enunciado como um todo, mas pode e deve ser vista como componente de um dispositivo maior”.

O formato mais básico do requadro, o retângulo, normalmente é consequência dos formatos ou da veiculação de tirinhas em jornais (EISNER, 2010). Mas, mesmo nesse formato ele pode ser utilizado como parte da linguagem narrativa e ir além de sua função primordial de indicador de leitura e divisão do tempo e espaço. Frequentemente se percebe o uso do seu traçado estilístico para referenciar *flashbacks*, pensamentos, sonhos (**Figura 16**).

Figura 16 – Exemplos do uso do requadro por Will Eisner

Fonte: detalhes de EISNER, 2010, p. 48

Para Postema (2018), a combinação e manipulação da moldura e da sarjeta podem dar um enfoque especial ao conteúdo do quadro, o que contribui para a significação da sequência narrativa e na criação de algo novo e sinérgico. No caso de obras como *Overture*, eles são portadores de significantes em conjunto ao quadro e a página como um todo. Um bom exemplo do uso deste recurso gráfico acontece nas primeiras páginas de *Sandman Overture* (GAIMAN et al, 2015, p. 14 e 15) (**Figura 17**), em que o personagem Quorian (uma planta carnívora que habita um pequeno planeta, mas, apesar de sua imobilidade, tem uma bela mente) sonha, e percebemos a mudança do requadro enquanto ele fica diante de Sonho (Quorian o vê como seu igual fisicamente) no mundo dos sonhos, com uma linha mais tortuosa e irregular. Não há nenhuma outra indicação visual que estamos diante de uma mudança de atmosfera ou realidade, apenas pelo texto nos recordatórios (**Figura 18**) em que lemos “Em seu sonho, Quorian sente suas pétalas se abrindo, como se o sol tivesse nascido, um involuntário ato de alegria e respeito. Ele baixou suas folhagens” (Ibidem, p. 15, tradução nossa).

Figura 17 – Exemplo de requadro sinuoso

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 14 e 15.

No entanto, com o requadro sinuoso, adentramos o mundo onírico, ampliando por meio dessa correlação, a experiência narrativa de estar dentro do sonho do personagem, e a compreensão (subconsciente) da mudança dessa passagem na história. Apesar de a imagem prevalentemente não precisar do texto para a construção de seu significado, em razão do sentido nas histórias em quadrinhos residir na composição sequencial (GROENSTEEN, 2015, p. 138), neste caso, o requadro sinuoso poderia adquirir outros significados e mudar a compreensão da história na ausência da mensagem linguística, referenciando, pelo mesmo traçado estilístico, um tempo passado (*flashback*), por exemplo. Nessas duas páginas, pode-se dizer que o verbal tem uma função de fixação em relação à mudança do

requadro tradicional para o sinuoso, pois delimita seu significado e complementa a informação do requadro. Barthes (1990) define a “função de fixação”, como um mecanismo de fixar um significado diante da polissemia imagética. Neste caso, pode-se falar de uma relação de interdependência entre as imagens e o texto, uma combinação para passar uma mensagem única e clara. Mas isso nem sempre é necessário em uma história em quadrinhos, em razão da essência sequencial da imagem e sua produção de sentido pela solidariedade icônica, conforme Groensteen declara:

A sequência exerce ela mesma uma função de ancoragem [ou fixação] em relação a cada uma das imagens que a compõe, o que por consequência tira do texto essa responsabilidade, que ela assume somente no caso da imagem solitária. (2015, p. 138)

Figura 18 – Detalhe da página 15 de *Sandman Overture*

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 15.

Will Eisner desenvolve, em suas histórias em quadrinhos, que elementos do cenário também podem ser estruturados como requadro, estabelecendo uma função narrativa para esse elemento e, como ele afirma (2010, p. 61), o formato dos requadros pode criar um envolvimento emocional com o leitor e a narrativa. Isso demonstra que há um grande potencial narrativo dentro desse elemento básico das histórias em quadrinhos, o qual podemos ver quando somos convidados a entrar no hospital com Sonho e Henrietta nas páginas 38 e 39 de *Sandman Overture* (Figura 19).

Figura 19 – Ambiente como requadro

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 38 e 39.

Durante a caminhada deles, cada cômodo se torna um quadrinho por si, as paredes e os andares se tornam as sarjetas e, ambigualmente, os requadros desses

quadrinhos. Toda a construção arquitetônica se torna a estrutura da página em que acontece a ação da história, incorporando-se à própria linguagem das histórias em quadrinhos e esse significado é compreensível pela convenção dos códigos narrativos presentes (POSTEMA, 2018, p. 49). O caminhar pelos cômodos também afeta a temporalidade da história: o mover pelo espaço significa um mover pelo tempo, por conta do deslocamento dos personagens pelo hospital e da inerente fragmentação narrativa característica da arte sequencial. É a ilusão do tempo e movimento, pela apresentação de vários momentos da história em um único espaço. Nesta página, os requadros/cômodos são indicadores de que o tempo e o espaço estão sendo divididos e esse efeito determina a leitura dos quadrinhos. É importante citar que, aqui, seguiu-se uma análise apenas das imagens e como elas se relacionam com os outros códigos visuais, pois o diálogo é dispensável, neste momento, como recurso complementar da investigação proposta para este capítulo.

A forma do requadro também pode influenciar a percepção do tempo, em uma relação intercalada entre os quadrinhos e estes com o layout da página, afetando a percepção do tempo de leitura e ritmo narrativo, em razão de sua propriedade fragmentária de tempo ou espaço. Mas nem sempre o requadro está presente; muitas vezes sua presença está somente implicada ou é possível supô-la pelas imagens em sequência. Sua ausência é tão importante quanto sua presença na percepção do tempo, podendo assumir um aspecto atemporal ou espaço ilimitado (MCCLOUD, 2005, p. 101 e 102). Muitas vezes o requadro é usado de forma ornamental e não narrativa, sem função na história, e se torna apenas um arranjo estilístico dos autores, como podemos conferir na **Figura 20**, página desenhada por Craig Thompson (2012) e extraída do quadrinho *Habibi*. Apesar do padrão desenhado ser parte da cultura representada no quadrinho, narrativamente ela não compõe significados para a história e nem se conecta com outros elementos disposto na página em questão. Porém, não é o que acontece em muitas das páginas de *Overture*, onde podemos observar mudanças às vezes sutis, outras vezes mais explícitas, relacionadas a diferentes momentos na história e como essas mudanças acompanham e afetam a percepção da narrativa, pois a leitura dos quadrinhos vai além da relação linear de uma leitura literária: ela é conjugada por várias relações dentro da página (ou páginas); por exemplo, a relação das palavras

com a imagem interna de um quadrinho, de um quadrinho com outros quadrinhos conjugados e o posicionamento deles na página, muitas vezes constituindo uma relação de interdependência imagética e narrativa.

Figura 20 – Exemplo do uso do requadro como ornamento em *Habibi*

Fonte: THOMPSON, 2012, p. 33.

Nas páginas 18 e 19 de *Sandman Overture* (**Figura 21**) pode-se argumentar que não há requadros presentes, ao menos no sentido convencional. Não obstante, a separação das imagens dos quadrinhos é feita pelas linhas de separação de um dente do outro, que compõem o layout e são a representação do ponto de vista do personagem *Corinthian* por seus olhos em formato de bocas e dentes. De forma mais clara, a figura dos dentes constitui o requadro nesta página; cada dente como

contêiner de um quadrinho. A utilização destes elementos na página pode dar uma característica orgânica em sua constituição.

Figura 21 – Exemplo de metaquadrinho

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 18 e 19.

Corinthian é um pesadelo criado pelo próprio Sonho e que reflete a humanidade, ou tudo que a humanidade não gostaria de reconhecer em si. Estas páginas conseguem expressar emoções e o caráter aterrador do personagem pelo tratamento do requadro como imagem diegética, reforçada pelas imagens dos quadrinhos, nas quais se veem os óculos usados por Corinthian em primeira pessoa. Para Postema (2018), a ausência de molduras tradicionais faz com que os quadros se conectem com toda a página, pois conseguem espalhar emoções ao criar uma atmosfera específica e gerar tensão emocional. Isso aumenta o envolvimento do

leitor com a história ao utilizar algo que Will Eisner (2010, p. 65) chama de “metaquadrinho”, ou quadrinho de página inteira, pois fragmenta a narrativa ao mesmo tempo em que o desenho dos requadros como um todo – os olhos-dentes de Corinthian, o personagem funcionando como página – contribui de forma essencial para a experiência de leitura. É a utilização do requadro além de simples contorno e contenção dos quadrinhos; é uma interação do todo entre suas partes (quadrinhos), algo que vai de encontro com a proposta de análise de Thierry Grooensteen (2015). Ou seja, uma abordagem das histórias em quadrinhos como linguagem por meio de suas conexões espaciais na(s) página(s) e articulações de suas unidades sequenciais, em uma relação interdependente e dialógica.

Cirne (1975) demonstra a preocupação dos “literatos” e dos “pintores” diante de uma leitura acadêmica das histórias em quadrinhos. O primeiro preocupado com o caráter textual, deixa de lado o aspecto estético; o segundo preocupado com o caráter puramente composicional, deixa de lado todo o contexto narrativo e isola as imagens de seu aspecto sequencial interdependente.

Em consenso com Cirne, buscamos aqui, então, uma leitura mais ampla

[...] fixando-se em textos suplementares (praticada pelo literato), e de uma leitura centrada sobre a carga icônica do desenho e sua estruturação composicional no interior de cada quadro (praticada pelo pintor), resta-nos a leitura que corresponde criativamente às formulações estruturais da narrativa quadrinizada: ler uma estória em quadrinhos é ler a articulação de seus planos.

(CIRNE, 1975, p. 14)

Uma narrativa é o resultado da relação entre suas diferentes unidades. Principalmente nas histórias em quadrinhos, um meio que tem como código central sua imagem, o rearranjo de cada unidade em relação ao todo tem grande influência na percepção da história, tanto quanto a criatividade, nesta construção, faz diferença entre uma história e outra, onde pode-se estimular a linguagem a explorar seu potencial narrativo. Na página 32 de *Overture* (**Figura 22**) vemos isso acontecer de forma mais expressiva e interessante com o uso do letreiramento como requadro. Mais do que isso, as letras se tornam imagens nesta página, exercendo três funções.

Figura 22 – O letreiramento como imagem

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 32.

A primeira como texto, que representa e indica o chamado/convocação que Sonho recebe em formato do seu outro nome, Morpheus. A segunda função como signo, junto com as imagens dos quadrinhos, representando os elementos característicos de Sonho e que contêm parte de seu poder: seu elmo, sua algibeira e o rubi. A terceira função é a de requadro. As letras são transformadas em envoltórios das imagens, delimitando-as e impondo o ritmo da narrativa pela ordenação das letras na vertical. Há ainda uma ligação mais profunda e interativa que acontece com a letra “o” do nome, a imagem do elmo do Sonho no quadrinho completa sua forma e permite sua apreensão. Por uma leitura da página como um todo, o texto é lido como imagem, ele “fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (EISNER, 2010, p. 4). É a utilização de todos elementos da linguagem das histórias em quadrinhos disponíveis aos autores para contar e expressar ideias, despertar percepções e emoções, retratar um mundo, narrar.

Como se pode observar, o requadro interfere objetivamente na representação de espaço e tempo dentro de uma história em quadrinhos, compondo um dos elementos fundamentais da linguagem, porque quadrinhos são uma arte narrativa do espaço e tempo. O tempo é encapsulado, fragmentado nas páginas. Contudo, é pela leitura que ele é apreendido em sua totalidade e, pelo estímulo da imaginação e do repertório inconsciente, a imagem se forma. A imagem é manipulada pelos requadros, limitadas ou não, expressa parcialmente devido às escolhas autorais; ela é subjetiva por natureza e está compelida ao discernimento do olhar. Na história em quadrinhos, tempo é espaço e espaço é tempo, pois implica uma duração na leitura. E os dois se entrelaçam para o segmento narrativo, uma energia potencial que enreda ao transformar as imagens em metáforas narrativas. Ela é uma representação da realidade, ou de uma realidade. Mas pelo seu caráter de performance imagética do tempo, pode ser muito mais ao explorar o pensamento humano em constante movimento imaginário.

Uma história em quadrinhos configura-se como algo singular em sua composição como linguagem, que nem é texto nem é imagem, mas algo que tem sua própria identidade e destaca-se por seu próprio vocabulário e elementos constituintes, “[...] cada um retendo sua identidade distinta, enquanto contribuindo para o todo. Através de suas disposições, esses aspectos se juntam em uma relação

de efeito mútuo... para produzir uma sinfonia"¹⁵ (SOUSANIS, 2015, p. 65, tradução nossa).

Figura 23 – Sistema rizomático e hierárquico de Sousanis

Fonte: SOUSANIS, 2015, p. 62.

¹⁵ No original "[...] each retaining its distinct identity, while contributing to the whole. Through their very arrangement, these aspects come together in mutually affecting relationships... to produce a symphony."

Consequentemente, tem sua própria forma de narrar, de trazer ao mundo o imaginário humano, e por ser essencialmente uma arte sequencial, é preciso analisar seus elementos de acordo: pela construção dos seus quadrinhos, de suas imagens e como se forma a partir das correlações de seus códigos em uma página. Nick Sousanis (2015) determina como a forma e expressão se tornam uma só em função da composição narrativa. Desta maneira, não é só pelo conteúdo que se cria significado, mas o significado é criado por intermédio de todos os seus componentes e suas relações. Como é dito na **Figura 23**

Enquanto quadrinhos são lidos sequencialmente como texto, a composição inteira também é assimilada – vista – tudo de uma vez.

Thierry Groensteen compara esta organização de imagens simultâneas a um sistema ou rede.

Um espaço conectado, independente de uma cadeia em sequência linear de um ponto a outro...

Em vez disso, as associações se estendem pela página trançando fragmentos em um todo coeso.

Cada elemento, deste modo:

- Um com o todo.

Esta interação espacial de sequência e simultaneidade –

Incute os quadrinhos como uma natureza dupla –

Igualmente como uma árvore, hierárquico e rizomático, entrelaçado em uma forma única. (SOUSANIS, 2015, p. 62, tradução nossa)

Em outros dizeres, uma página de história em quadrinhos é um espaço conectado por suas articulações, que criam uma forma única, ao mesmo tempo fragmentada, por ser uma arte sequencial, e simultânea, por ser rizomática. Com isso, o requadro pode ser fundamental para o aspecto criativo e composicional, para a imersão do universo narrado, para narrar propriamente, expressar e sugerir emoção à cena. Vimos, a exemplo do que Eisner (2010) teorizou em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, muito desses recursos nas páginas de *Sandman Overture*, que mostram como um único elemento correlacionado com o todo, usado de forma criativa, pode mudar a experiência de uma história e aproximar mais o leitor ao seu universo.

4.4 A PERCEPÇÃO DA IMAGEM E NARRATIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Como destacado anteriormente, a natureza única das histórias em quadrinhos, além de sua capacidade de trazer ao mundo o imaginário humano por meio de seus elementos, cria uma narrativa de identidade singular perante as demais. No entanto, ainda não possui todo seu potencial explorado, e isso se dá, talvez, muito pelas limitações e necessidades adaptativas mercadológicas que se sobrepõem aos aspectos técnicos, artísticos e expressivos que o autor precisa levar em conta. Especialmente por sua identidade narrativa, os quadrinhos são frutos da articulação rizomática, sequencializada de todos seus códigos visuais; resumidamente, a imagem como o âmago da narrativa. Como qualquer arte narrativa, o novo precisa ser almejado e estimulado. Ir além do que é proposto como tradicional, por meio do que se entende como linguagem, é um caminho sugerido a partir dos questionamentos levantados, pois o conhecimento sobre o objeto ajuda a iluminar as possibilidades de como a linguagem pode ser trabalhada. O “ir além”, neste ponto, também é entender como essas articulações se constroem para potencializar os aspectos de percepção narrativa e das subjetividades resultantes disso. O processo comunicacional adjunto a uma abertura do conhecimento, dos modos objetivos de se ver o objeto, concomitantemente aos modos subjetivos de sentir o objeto. Por isso, é preciso pensar-se em uma estética fenomenológica preocupada não só com o belo, mas com o conteúdo em si. Preocupada em como sentimos a narrativa diante de todo seu potencial que pode ser expandido, em uma convergência do sentir o objeto conforme entramos em seu mundo e em sua própria lógica diegética estruturada pela linguagem. Seguimos pela definição de Laplantine (2009, p. 10), que a estética “engaja profundamente a atividade do sujeito, será caracterizada como um modo de conhecimento, que abre caminho por meio de uma experiência do sensível”.

Em referência a Paulo Freire, Muniz Sodré (2006, p. 20 e 21) apura a importância da percepção e afeto para a exploração do conhecimento, e do agir comunicativo pela ordem simbólica dos fenômenos midiáticos:

Comunicação era, para ele, a "co-participação dos sujeitos no ato de pensar", implicando um diálogo ou uma reciprocidade que não pode ser rompida. Contato e afeto eram, a seu modo de ver, categorias centrais para a compreensão do agir comunicativo, ensejando a distinção entre meios expressivos, como o jornal e a televisão, no interior do complexo midiático.

Por essa definição, podemos entender as artes narrativas como categorias participativas do agir em comum, em diálogo enredado com os sujeitos, que estimula constantemente a compreensão do ordenamento simbólico humano, além das formas de conhecimentos conectivas.

A percepção de sentido, a atribuição de significados ao objeto, vem da relação do ser com o mundo. O sujeito não é deslocado de suas experiências e vivências. Este sujeito é ligado ao objeto, ao mundo, faz parte dele e dialoga por meio de afetos. Em correspondência ao sistema rizomático da história em quadrinhos, pode se afirmar que o sujeito está em articulação rizomática com o universo simbólico e sua esfera de agir em comum. Shaviro (2009, p.14, tradução nossa) elabora o pensamento de Whitehead, o qual diz que o “afeto precede à cognição e tem um âmbito muito maior que ela”¹⁶, e é o que intensifica a capacidade de agir, potencializa a expressão e o estar no mundo. Pode, também, estar em conexão a um movimento interno de emoção e sentimento estimulado por algo externo, em uma relação de afetar-se pelo comum, ou pelo objeto e, desta maneira, traz à tona algo transformativo, colocando o sujeito no centro sensível da comunicação.

A primazia é dos sentimentos e da relação de afeto que o sujeito tem, ao se constituir com o objeto, ao mesmo tempo em como ele se afeta e se vê nele. Só então haverá um movimento de entender, buscar uma compreensão consciente de seus significados e de como esses afetos foram despertados. Nas histórias em quadrinhos, isso institui-se, primeiramente, pela relação da imagem com o mundo em comum do leitor e o processamento de sua experiência visual e simbólica.

Para que uma narrativa em quadrinhos seja lida, por sua própria natureza como linguagem, ela precisa de um colaborador – o leitor, para concluir e perceber o todo em razão de suas partes. Segundo Groensteen (2015, p. 121), a “imagem da história em quadrinhos, cujo sentido muitas vezes permanece aberto quando ela se

¹⁶ No original: “affect precedes cognition, and has a much wider scope than cognition”

apresenta isolada (e sem ancoragem verbal), encontra sua verdade na sequência”, mas entre uma imagem e outra há um vazio, uma lacuna, ou melhor definindo, uma sarjeta. Este espaço entre-imagens é um espaço de articulação da sequência, que formaliza o potencial narrativo da imagem ao exigir a inferência por parte do leitor, que acontece mesmo em sua ausência ou em um uso habitual. Segundo Postema

Ao separar e definir unidades individuais (os quadros dos quadrinhos), as sarjetas permitem que esses quadros articulem sentido em contraste e em resposta, um ao outro, criando as condições para uma inter-referencialidade entre os quadros. (2018, p. 84)

A solidariedade icônica (GROENSTEEN, 2015) entre um quadro e outro só acontece porque a conclusão é o agente de percepção do mundo espaço-temporal fragmentado das histórias em quadrinhos. Para o funcionamento dessa conclusão, as imagens precisam se comunicar com o universo visual dos leitores, seu repertório e sua imaginação, e é isso que faz com que duas imagens distintas sejam conectadas e lidas como uma cena completa. É a relação do visível e invisível, do que é mostrado e o que é deixado para a conclusão em uma elipse visual (MCCLOUD, 2005). Portanto, o acontecimento narrativo só se torna realidade a partir do compartilhamento de experiências em comum. O significado não é só criado pela leitura do conteúdo, pelo que é mostrado, mas também pela estrutura, pela relação entre todos os elementos constituintes da narrativa (SOUSANIS, 2015, p. 66), como um quebra-cabeças de imagens que, ao final de sua montagem, representará uma experiência singular. É ver um mundo por intermédio do olhar do outro, entrar em um universo de percepções, da realidade da história e sua verossimilhança, e se deixar afetar por ela e emergir dessa leitura com novas sensações e pensamentos. É se transformar por meio da narrativa e de sua subjetividade inerente. Inicialmente, a subjetividade é imposta pela própria produção e autoria da história, pois os autores estão impregnados por suas próprias percepções de mundo e experiências de vida, que se refletem no roteiro e nos desenhos, na conjunção desses elementos e na narrativa como um todo.

As narrativas ajudam o sujeito a sintetizar e explorar seus sentimentos, a entender melhor o mundo e seu lugar nele. Esse sujeito também se constitui pelas narrativas, por se ver nelas e criar conexões. E em uma narrativa constituída primordialmente por imagens, nos vemos por relação, nós

ampliamos nosso pensar - distribuindo entre concepção e percepção - envolvendo ambos simultaneamente. Nós desenhmos não para transcrever ideias de nossas cabeças, mas para criar elas em uma busca por maior entendimento.¹⁷ (SOUSANIS, 2015, p. 79, tradução nossa)

Por consequência, a imagem desenhada perpassou pela interpretação de mundo dos autores envolvidos. A qualidade de expressão e capacidade de comunicação da história dependerá do potencial expressivo alcançado na narrativa.

A imagem nas histórias em quadrinhos se organiza a partir de símbolos para representar o mundo conhecido e expressar emoções. Desse modo, é por meio dos desenhos e imagens concatenadas em sequências que se criará ligações emocionais e se potencializará percepções emocionais. Conforme Eisner (2005, p. 26), nos “quadrinhos, assim como acontece nos filmes, objetos simbólicos não narram apenas, mas ampliam a reação emocional do leitor”. Will Eisner (2010) também fala da importância da representação que uma imagem tem sobre lembranças e, conseqüentemente, sobre emoções, originada na característica essencial para uma narrativa gráfica funcionar: a experiência de vida do leitor. Para ele:

“o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes. O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem.” (EISNER, 2010, p. 7)

Isso demonstra o impacto das imagens ao contar uma história e sua importância para as diferentes formas de representação de mundo que se criam na arte sequencial. A significação dessas imagens se forma a partir da leitura do todo, de seu conjunto narrativo, assim como nossa busca por entendimento do mundo real e compreensão das coisas. Isso demonstra que o diferencial das histórias em quadrinhos habita na relação de suas imagens, seja de um quadro com outro ou de uma página em uma história completa.

A imagem desenhada se caracteriza por ser um sistema de signos; o desenho é um código conotativo e subjetivo, e o quadrinho em si se torna unidade

¹⁷ No original: “extend our thinking - distributing it between conception and perception - engaging both simultaneously. We draw not to transcribe ideas from our heads but to generate them in search of greater understanding.”

significativa da linguagem, pois é responsável por criar a narrativa quando posto em sequência, além de contar e criar sua própria realidade diegética. Além de que

As imagens dos quadrinhos geram um significado ao estabelecer um código de economia em que certos detalhes são deixados de lado para que outros se tornem mais importantes. [...] A própria ausência de detalhe nos quadrinhos cria as condições pelas quais os muito signos que *estão* presentes trazem significado. (POSTEMA, 2018, p. 29)

Em trabalhos como *Sandman Overture* (GAIMAN et al, 2015), podemos analisar como o desenho pode representar diferentes aspectos da narrativa.

Figura 24 – Representação de Sonho por diferentes estilos e personas

Fonte: GAIMAN et al, 2015, p. 42 e 43

Na imagem acima (**Figura 24**), Sonho se encontra com outras personificações de si mesmo manifestadas a partir de outras espécies ao longo do universo de seres sencientes e capazes de sonhar. A escolha de representação

dessas manifestações de Sonho é uma variedade de formas e técnicas, que se assemelham à percepção e projeção do que é o Sonho para esses seres. Considerando que, para Eisner (2010, p. 8), o “estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer”, vemos que essa dupla página traduz eloquentemente bem esses dizeres. É a imagem a serviço da expressão, da história e do que se quer representar por ela. Em uma história literária ou cinematográfica, todos os elementos de suas respectivas linguagens estão disponíveis para se contar uma história, ou seja, todos elementos são e devem ser narrativos. Em uma história em quadrinhos não há divergências quanto a isso, todos seus elementos estão disponíveis para os autores criarem um universo visualmente rico, que signifiquem algo para a história com seus textos e subtextos a ela referentes. Em se tratando dessa arte sequencial, isso quer dizer utilizar o texto, balões, requadros, estilo do desenho, cores e todos elementos de composição de uma página para imergir o leitor no mundo narrado, sem importar o quão fantástico ele seja.

O autor pode utilizar todos os elementos da linguagem quadrinística para expressar uma visão de mundo advinda da percepção e imaginação subjetiva, para maximizar a inserção do leitor nesse mundo e potencializar reações afetivas pela experiência de leitura. Além da utilização de fontes de texto diferentes para cada personagem e formatos diversificados para os correspondentes balões de diálogo, nesse exemplo há a utilização de técnicas artísticas diversas empregadas para diferenciar as representações de Sonho. Essas técnicas se refletem no estilo do artista para criar essa percepção alienígena dos personagens, bem como aumentar a sensação de que esses personagens fazem parte de outros planos de existência alheios aos que conhecemos. Outro aspecto da intenção do autor, ao empregar diferentes estilos no desenho, vai além do narrativo, produzindo comentários sobre outros artistas e épocas das histórias em quadrinhos, como por exemplo Moebius e Jack Kirby, na **Figura 23**, sobrepondo níveis de leitura e significação metalinguísticos. Thierry Groensteen destaca, em *Comics and Narration* (2013, p. 39 e 40), que há duas categorias de interpretação além da ação denotativa da história. A primeira se trata da subjetividade dos personagens e todas suas formas e expressões dentro da história, como sonhos e pluralidade de emoções, alucinações.

Já a segunda categoria, refere-se ao desenvolvimento de recurso estilísticos como metáforas, alegorias e ritmos gráficos e visuais.

A utilização de estilos gráficos precisa fazer sentido para a história e dentro da história, pois segundo Eisner (2005):

“A realidade é que o estilo de arte conta uma história. Lembre-se de que este é um meio gráfico e o leitor absorve o tom e outras abstrações através da arte. O estilo de arte não só conecta o leitor com o artista, mas também prepara a ambientação e tem valor de linguagem. [...] Estilo, como nós o definimos aqui, é o “visual” e a “sensação” da arte a serviço de sua mensagem.” (EISNER, 2005, p. 159)

Apesar da maioria das histórias em quadrinhos utilizar textos e diálogos em sua composição, esse meio é fundamentalmente visual e, como demonstrado, o desenho tem papel primordial para intensificar potenciais percepções e sensações criadas pela linguagem. A imagem aqui é a estrutura da expressão, de nossos pensamentos e ideias, o caminho para criar sensações e experiências. O autor torna visível e concreto aquilo que não se pode descrever, aquilo que só a vivência e a comunicação pode aproximar. A história em quadrinhos pode ser o meio pelo qual a alteridade pode ser alcançada, ao revelar a expressão do pensamento, de ideias e histórias arranjadas em formatos e estruturas estabelecidas, por um conjunto de diferentes elementos que se desenvolvem em algo singular.

Pensar nas histórias em quadrinhos como linguagem é pensar na nossa formação como seres narrativos. E o papel da comunicação é nos reunir com nossas próprias histórias e com suas expressividades, é fazer com que nos afetemos por meio de universos criados pela imaginação, além de os habitarmos, nos transformando em uníssono. Como Daniele Barbieri (2017) propõe, as linguagens não são apenas instrumentos de comunicação, mas também são ambientes que podemos habitar. A linguagem dos quadrinhos é um ambiente em que podemos habitar, nos afetar e sentir o mundo, habitar suas imagens e criar nossas próprias narrativas a partir dessas experiências, entendendo o “eu” por meio da alteridade, ao mesmo tempo em que nos inserimos nela. E é disso que a comunicação se trata. Pois “*habitar* uma linguagem significa *estar dentro dela*, não poder vê-la de fora; significa poder aproveitar suas possibilidades expressivas, mas também partilhar de seus limites.” (BARBIERI, 2017, p. 18)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ver, através do olhar do outro, é onde reside a possibilidade de a comunicação existir. É como o autor (ou autores) de uma história em quadrinhos busca se relacionar com o outro. Pode-se dizer que uma história em quadrinhos é parte do próprio autor, a corporalidade de sua expressão como sujeito no mundo, porque, como Sousanis (2015, p. 79) profere, desenhar é uma forma de o autor conversar consigo mesmo, colocar seus pensamentos no papel e acessá-los por esse meio visual. Considerando a história em quadrinhos como linguagem, ela faz parte do modo de ser do comum e de produção de subjetividade (SODRÉ, 2006), estabelecendo as interações por meio do afeto dos sujeitos e do ambiente comunicacional, pois o “comum é a sintonia sensível das singularidades, capaz de produzir uma similitude harmonizadora do diverso” (Ibidem, p.69).

Para Laplantine (2005, p. 67, tradução nossa), o cinema não mostra a generalidade do conceito, “ele não fala ‘do homem’ ou ‘da mulher’ em geral, mas mostra tal mulher, tal homem naquilo que eles têm de único, tal ator, tal atriz”. Entretanto, nos quadrinhos isso difere pela maneira que as imagens funcionam. Sobretudo porque elas se situam no mundo dos ícones, se valendo de uma certa abstração variável (do desenho realista ao cartum) para representar uma pessoa, local ou ideia. Como diz Scott McCloud (2005, p. 30 e 31), uma imagem cartunizada, ao eliminar seus detalhes, aumenta-se sua universalidade e sua capacidade de se concentrar nos conceitos e ideias que ela pode integrar, além de que, “quanto mais cartunizado é um rosto, mais pessoas ele pode *descrever*”. Ou seja, é ampliada a capacidade de identificação do leitor com personagens e sua imersão na história. A abstração de uma imagem é a redução a seu significado essencial, concentrando-se nos detalhes universais da representação da imagem e na ideia. O nível de abstração do ícone cria uma relação com o seu público a tal grau, que o leitor passa a se imaginar como o próprio personagem e isso faz, conforme Postema (2018) aduz, com que ele participe da construção de significado, devido ao nível de envolvimento para completar a abstração imagética. Por isso a postura e o gesto, a “atuação” dos personagens, têm grande importância na expressão das ideias e na

vinculação do seu significado narrativo. O leitor se vê como o personagem em um mundo cheio de experiências diferentes e envolventes, as quais provocam sensações únicas por meio da narrativa. Ao se ver na narrativa, o sujeito participa da experiência, se voltando às suas especificidades e subjetividades, podendo assim, agir em comum – para ao final, comunicar.

A comunicação é transformação pela subjetividade do agir em comum, em uma busca contínua – o desejo de sairmos da normalidade – de nos transpor para um novo estado de consciência e percepção que sempre nos atrai (SODRÉ, 2014). Como leitores, buscamos objetos estéticos que vão nos excitar e nos afetar de forma única. Vamos às livrarias e às bibliotecas, mergulhando pelas prateleiras para investigar suas obras literárias ou histórias em quadrinhos, sonhando em encontrar uma leitura remotamente parecida com aquela nossa obra favorita, que nos tocou de alguma forma no passado. Nos deparamos com leituras magníficas e clássicas, leituras interessantes, mas que não se traduzem em sentimentos e ligações emocionais. Não há comunicação no sentido sensível da coisa. Não há afeto, pois não nos transforma e falta um elemento fundamental para que isso ocorra: algo novo.

Jung (2008, p. 31) fala de algo que os antropólogos chamam de “misoneísmo”, ou medo do novo, do desconhecido; assim como no chamado da aventura, delimitado por Campbell (2007), temos que encarar o desconhecido, atravessar o véu da realidade que impede esse avanço e nos aventurarmos em novos mundos, em novas histórias. Os mitos e as narrativas em geral podem fazer-nos prosseguir nesse caminho banhado em mistério, o que nos faz descobrir muito sobre nós mesmos. A obra precisa nos tirar da normalidade e, se buscarmos a repetição daqueles mesmos sentimentos, recorrendo às obras que se assemelham de algum modo às aquelas que foram experienciadas anteriormente, não vamos nos afetar por elas. Nos colocamos em movimento pelo novo, pela reinvenção, pela experimentação estética e narrativa. Não há estaticidade de sentimentos e sensações se nos movimentarmos junto ao objeto estético, buscando novas paixões e o novo que permeia a existência e a dinâmica que nos move e nos transforma. O movimento é o modo do pensamento, nossas interações e experiências, tanto quanto o comum que habitamos, molda nossa identidade (SOUSANIS, 2015). A

própria essência de uma narrativa é sua capacidade de movimento, sua mutabilidade e versatilidade em sua temporalidade, principalmente quando falamos em uma arte fundamentalmente sequencial, como a história em quadrinhos com sua confabulação de imagens. Como leitores, só podemos nos relacionar com esse movimento se nos adentrarmos na narrativa em conjunto a tal movimento. Segundo Laplantine (2005, p. 153 e 154), as sensações vêm de uma relação instável entre o sujeito e o objeto, em uma relação transformativa, provocadora de emoções e, além de tudo, singular. Assim, podemos pensar uma resposta para o vivenciar de uma narrativa pelo movimento causado pelo novo e pela subjetividade transformativa das experiências, entendendo o vínculo criado pelas histórias como formador de nossa dimensão simbólica e condição humana essencial para a comunicação. É interessante mencionar também que, uma vez que experienciamos algo, também o vivenciamos por si só, tendo em vista nosso ponto de partida com o que foi definido para esta expressão. O que descobrimos, durante este trabalho, só reforça a importância do potencial das histórias em quadrinhos, da forma como muitas vezes nos relacionamos profundamente e nos afetamos por meio de seus recursos narrativos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Dayane Celestino de. *A vertente tensiva da semiótica greimasiana no Brasil: breve estudo historiográfico*. In Cadernos de Semiótica Aplicada Vol. 7 n. 2 (2009). Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/2223>>. Acesso em: 17 de Janeiro de 2018.

BAQUIÃO, Rubens César. *Sonhos e mitos: leitura semiótica de Sandman*. 2010. 155 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/93873>>. Acesso em: 14 de Outubro de 2018.

BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BARTHES, Roland. *Elementos de semiologia*. Tradução de Izidoro Blikstein. 19ª edição. São Paulo: Cultrix, 2012.

_____. A retórica da imagem, In: *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. *O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos*. 2017. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. doi:10.11606/D.27.2017.tde-31102017-123128. Acesso em: 03 de Agosto de 2018.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill; FLOWERS, Betty Sue (org.). *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 14ª edição. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2007.

CAMPOS, Rogério de. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.

CASTRO, Fábio Fonseca et al. Intersubjetividade, comunicação e sensibilidades. In: MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). *Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas*. Ebook. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016. P. 99-119.

CIRNE, Moacy da Costa. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. 2ª edição. Petrópolis: Vozes, 1975.

DUARTE, Eduardo. A experiência estética e as condições para um método. In: MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). *Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas*. Ebook. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016. P. 22-36.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução de Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. *Narrativas Gráficas*. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

FILHO, Jorge Cardoso. Uma matriz comunicacional da sensibilidade. In: MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). *Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas*. Ebook. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016. P. 37-53.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. *Leitura sem palavras*. 5ª edição. São Paulo: Ática, 2007.

GAIMAN, Neil et al. *The Sandman: overture deluxe edition*. Canadá: DC Comics, 2015.

_____. *Sandman: edição definitiva volume 1*. Tradução de Jotapê Martins, Fabiano Denardin. Barueri, SP: Panini Books, 2010.

_____. *Sandman: edição definitiva volume 2*. Tradução de Jotapê Martins, Fabiano Denardin. 2ª edição. Barueri, SP: Panini Books, 2011.

_____. *Sandman: edição definitiva volume 3*. Tradução de Jotapê Martins, Érico Assis, Daniel de Rosa. 3ª edição. Barueri, SP: Panini Books, 2012.

_____. *Sandman: edição definitiva volume 4*. Tradução de Jotapê Martins, Fabiano Denardin, Érico Assis. Barueri, SP: Panini Books, 2013.

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. 3. edição. Lisboa: Vega, 1995.

GOMBRICH, Ernst. H. *A história da arte*. Tradução de Álvaro Cabral. 16ª edição. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1999.

GOMES, Marcelo Bolshaw. *Teoria narrativa e arte sequencial: Metodologia de análise para Histórias em Quadrinhos*. In SILVA, Lígia Mychelle de Melo (et al.) Revista Festim, Edição 3, Volume 2. (2016) Pág. 49-61. Disponível em: <<http://revistafestim.blogspot.com.br/2016/01/edicao-3-volume-2.html>>. Acesso em: 31 de Março 2017.

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

_____. *Comics and Narration*. USA: University Press of Mississippi, 2013.

GUIMARÃES, César. As bordas entre a comunicação e a experiência estética. In: MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). *Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas*. Ebook. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016. P. 10-20.

HAYEK, Thais Fernanda Martins. *Arquétipos coletivos: Sandman e outros perpétuos*. In: 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos - Escola de Comunicações e Artes da USP, 2015. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/3asjornadas/eixo_hq_literatura.php> Acesso em: 14 de Outubro de 2018.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. *Grande Dicionário Houaiss da língua Portuguesa*. Elaborado no Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JUNG, Carl G (Org.). *O homem e seus símbolos*. Tradução de Maria Lúcia Pinho. 2ª edição. especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

LAPLANTINE, François. *Le social et le sensible. Introduction à une anthropologie modale*. Paris: Téraèdre, 2005.

_____. *Son, images et langage. Anthropologie esthétique et subversion*. Beauchesne, 2009.

LEITE, Ligia C. M. *O foco narrativo: ou a polêmica em torno da ilusão*. 10ª edição. São Paulo: Editora Ática, 2002.

LEVITZ, Paul. Introdução. In: GAIMAN, Neil. *Sandman: edição definitiva volume 1*. Tradução de Jotapê Martins, Fabiano Denardin. Barueri, SP: Panini Books, 2010. P. 8-10

MARINO, Daniela dos Santos Domingues. *Sandman e a mitologia grega em A Canção de Orpheus*. In: 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos - Escola de Comunicações e Artes da USP, 2013. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/2asjornadas/eixo_hq_literatura.php> Acesso em: 30 de Agosto de 2018.

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

MORICEAU, Jean-Luc; MENDONÇA, Carlos Magno Camargos. Afetos e experiência estética: uma abordagem possível. In: MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). *Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas*. Ebook. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016. P. 78-98.

PICADO, Benjamin. Materialidades e Tecnologias da Comunicação: um falso início para o que há de comunicacional na experiência estética. In: MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). *Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas*. Ebook. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016. P. 120-140.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. *Análise textual da história em quadrinhos: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2009.

PIOVESAN, Attila. *Tragédia como metafísica: Sandman de Neil Gaiman e o desassossego do Universo DC*. In: 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos - Escola de Comunicações e Artes da USP, 2013. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/2asjornadas/eixo_hq_arte.php> Acesso em: 14 de Outubro 2018.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. Tradução de Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Tradução de Mônica Costa Netto. 2ª edição. São Paulo: Editora 34, 2009.

REBLIN, Iuri Andréas. *O Alienígena e o Menino*. EBook. Jundiaí, São Paulo: Paco Editorial, 2015.

SODRÉ, Muniz. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

_____. *A ciência do comum: notas para o método comunicacional*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SHARKEY, Rodney. 'Being' Decentered in Sandman: History, Dreams, Gender, and the 'Prince of Metaphor and Allusion'. ImageText: Interdisciplinary Comics Studies. 4.1 (2008). Dept of English, University of Florida. Disponível em: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v4_1/sharkey/>. Acesso em: 18 de Julho 2017.

SHAVIRO, Steven. *Without Criteria: Kant, Whitehead, Deleuze and Aesthetics*. Londres/Cambridge: The MIT Press, 2009.

SLATMAN, Jenny. *L'Expression au-delà de la Représentation*. Leuven: Peeters Vrin, 2003.

SOUSANIS, Nick. *Unflattening*. 6ª edição. Canada: Harvard University Press, 2015.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

THOMPSON, Craig. *Habibi*. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

_____. *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. *As histórias em quadrinhos como objeto de estudo das teorias da comunicação*. In FRANÇA, Vera Veiga (et al.) *Teorias da Comunicação no Brasil: reflexões contemporâneas*. (2014) Pág. 267-286. Disponível em: <http://www.compos.org.br/ler_publicacoes.php?idPublicacao=Mjg=>>. Acesso em: 31 de Março 2017.

VIEIRA, Lucas. *Sandman: uma história em quadrinhos propagadora da mitologia para o homem moderno*. In: 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos - Escola de Comunicações e Artes da USP, 2017. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/4asjornadas/eixo_hq_historia.php> Acesso em: 3 de Janeiro de 2019.

YIN, Robert K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 4ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2010.