

Universidade Federal de Juiz de Fora
Faculdade de Letras
Mestrado em Letras – Estudos Literários

Maiara Alvim de Almeida

Contos, sonhos e quadrinhos: analisando as questões de mercado e
literatura no romance gráfico *Sandman*, de Neil Gaiman

Juiz de Fora – MG
2013

Maiara Alvim de Almeida

Contos, sonhos e quadrinhos: analisando as questões de mercado e literatura no romance gráfico *Sandman*, de Neil Gaiman

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Letras – Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para a obtenção do título de Mestra em Estudos Literários.

Linha de Pesquisa: Literatura, Identidade e Outras Manifestações Culturais

Orientador: Rogério de Souza Sérgio Ferreira.

Juiz de Fora – MG

2013

Maiara Alvim de Almeida

Contos, sonhos e quadrinhos: analisando as questões de mercado e literatura no romance gráfico *Sandman*, de Neil Gaiman

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Letras – Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para a obtenção do título de Mestra em Estudos Literários.

Linha de Pesquisa: Literatura, Identidade e Outras Manifestações Culturais

Orientador: Rogério de Souza Sérgio Ferreira.

Data da defesa: 03/05/2013

Membros componentes da banca examinadora

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira

Universidade Federal de Juiz de Fora

Membro Titular Interno: Prof^a. Dr^a. Maria Clara Castellões de Oliveira

Universidade Federal de Juiz de Fora

Membro titular externo: Prof. Dr Felipe de Castro Muanis

Universidade Federal Fluminense

Local: Universidade Federal de Juiz de Fora

Faculdade de Letras

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar a situação das histórias em quadrinhos, em especial o subgênero romance gráfico, a partir do estudo do caso da obra *Sandman*, de Neil Gaiman. Investigaremos qual o papel desempenhado por esse obra nas alterações de *status* pelas quais vêm passando os quadrinhos, situando-a historicamente. Dissertaremos sobre características intrínsecas ao gênero quadrinhos, tais como o uso que faz de imagens e texto para construção de narrativas e discutiremos quais características diferenciariam os romances gráficos dos demais quadrinhos e quais aspectos desse subgênero contribuíram para a identificação dos quadrinhos como uma forma de literatura. Mostraremos como os quadrinhos, também, são um espaço profícuo para o diálogo com as teorias do hipertexto, tal qual colocadas por Landow (1997). Argumentaremos como um romance gráfico seria um hipertexto não eletrônico, ilustrando nossas considerações com exemplos retirados de *Sandman*. Discorreremos, também, sobre como *Sandman* se insere no cânone da literatura internacional através da paródia de obras consagradas, apoiando-nos na teoria da paródia de Linda Hutcheon (1991).

Palavras-chave: Romance gráfico, *Sandman*, Hierarquia cultural, Hipertexto, Paródia

ABSTRACT

This research intends to analyze the state of art in which comics are found nowadays, especially the subgenre known as graphic novel, being *Sandman* by Neil Gaiman our *corpus*. We shall investigate the role played by Gaiman's graphic novel in the changing of roles experienced by comics in general in the last few decades. We will highlight characteristics of the genre, such as the use of images and text together for the development of narratives, and also discuss which aspects make graphic novels different from other comics. It is also important to identify the aspects that helped to legitimate this subgenre as a literary form. In this study, comics are understood as a fruitful space for dialogue with the hypertext theories, as stated by Landow (1997). We believe that graphic novels can be seen as a non-electronic hypertext, using as an example an analysis of a chapter. *Sandman* is also seen in relation to its position in the literary canon and the parodies of other well established works, according to Linda Hutcheon's parody theory (1991).

Keywords: Graphic novel, *Sandman*, cultural hierarchy, hypertext, parody

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho à minha mãe, por ter me despertado o interesse pela literatura, e porque sempre ela será minha professora preferida.

Dedico ao meu pai, por me acordar todo sábado com um exemplar novo de algum dos meus quadrinhos preferidos, e por ser o pai mais dedicado do mundo.

Dedico também ao Miguel, que divide comigo tantas coleções, e por responder prontamente quando eu o mando ler alguma obra nova.

Dedico a Isis, Larissa e Suleyna, por terem sido minhas *betatesters* dos anos de adolescência, e por todo contrabando de quadrinhos que mantivemos por um bom tempo.

Dedico ao Luiz Felipe, por ouvir minhas teorias sobre heróis da Marvel, da DC e afins, com toda dedicação e interesse, e até contribuindo.

E dedico à Neuza, por tudo. E porque eu sinto muita falta.

AGRADECIMENTOS

A meus pais, a meu irmão, a meus familiares, a meus amigos, a meu namorado e a todos aqueles que estiveram ao meu lado sempre tão carinhosos, compreensivos e incentivadores.

A meus professores, em especial ao meu orientador Rogério, por terem me mostrado tantos caminhos possíveis. Também, por despertarem em mim o gosto pelo ensino e pela pesquisa – bem como o amor pela vida acadêmica.

A Deus, por estar aqui.

"Things need not have happened to be true. Tales and dreams are the shadow truths that will endure when mere facts are dust and ashes and forgot."

(Neil Gaiman)

ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1: <i>The Yellow Kid</i>	p. 23
Imagem 2: Capa de “ <i>It ain’t me babe</i> ”	p. 28
Imagem 3: <i>Checkered Demon</i>	p. 28
Imagem 4: Valentina	p. 41
Imagem 5: Titânia e o cabeça de burro	p. 48
Imagem 6: Hamnet triste	p. 49
Imagem 7: Moradores da pensão	p. 73
Imagem 8: Barbie e Ken sonham	p. 75
Imagem 9: Zelda e Chantal sonham	p. 77
Imagem 10: Sonho de Chantal na repetição	p. 78
Imagem 11a: Alice, de Lewis Carroll	p. 79
Imagem 11b: Chantal Criança	p. 79
Imagem 12: Hal sonha	p. 83
Imagem 13: Hal sonha (novamente)	p. 84
Imagem 14: Barbie e Ken sonham (novamente)	p. 86
Imagem 15: Zelda e Chantal sonham (2)	p. 87
Imagem 16: Rose pode ver todos os sonhos	p. 88
Imagem 17: Os sonhos se fundem	p. 89
Imagem 18: o vórtice	p. 91
Imagem 19: Fora dos sonhos	p. 92
Imagem 20: Rose e Morfeus sobrevoam o Sonhar	p. 94
Imagem 21: John Constantine, de <i>Hellblazer</i> , em <i>Sandman</i>	p. 98
Imagem 22a: Morfeus	p. 107
Imagem 22b: Robert Smith, vocalista da banda The Cure	p. 107
Imagem 23a: A Morte, em <i>Sandman</i>	p.109

Imagem 23b: A cantora Siouxi Sioux	p. 109
Imagem 24a: Lúcifer, em <i>Sandman</i>	p. 109
Imagem 24b: David Bowie	p. 109
Imagem 25: Shakespeare e Christopher Marlowe na taverna	p.111
Imagem 26: O pacto de Morfeus com Shakespeare	p. 112
Imagem 27: Página-título do capítulo, com a corte de fadas e elfos chegando ao plano dos mortais	p. 114
Imagem 28: Fadas da peça e fadas reais	p. 115
Imagem 29: Puck real e Puck representado	p. 116
Imagem 30: Puck recita os versos finais da peça	p. 118
Imagem 31: Pós-fácio	p. 120
Imagem 32: Peaseblossom chama a peça de paródia	p. 121
Imagem 33: Morfeus explica a natureza dos sonhos e dos contos	p. 122
Imagem 34: Titânia e Hamnet	p. 124

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	p. 13
1 ROMANCES GRÁFICOS GRÁFICAS: HISTÓRIA, RECONHECIMENTO E CRÍTICA	p. 21
1.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA CRONOLOGIA	p. 22
1.2 QUADRINHOS, NARRATIVA, LITERATURA E IMAGEM	p. 40
2 A QUESTÃO DO HIPERTEXTO	p. 57
2.1 HIPERTEXTO: ALGUMAS DEFINIÇÕES	p. 62
2.2 QUADRINHOS COMO HIPERTEXTO NÃO-ELETRÔNICO: UMA ANÁLISE DE <i>INTO THE NIGHT</i>	p. 69
3. ASPECTOS PARÓDICOS EM <i>SANDMAN</i> E OS DIÁLOGOS COM A TRADIÇÃO LITERÁRIA	p. 97
3.1 PARÓDIA: DEFINIÇÕES	p. 99
3.2A <i>MIDSUMMER NIGHT'S DREAM</i> , POR NEIL GAIMAN: PARODIANDO SHAKESPEARE	p.110
CONCLUSÃO	p. 128
REFERÊNCIAS	p. 134
SITES CONSULTADOS	p. 138

INTRODUÇÃO

Narrar histórias é uma das mais antigas atividades humanas. As narrativas fazem parte da vivência dos seres humanos há muito tempo, seja na forma de narrativas orais, contadas ao redor da fogueira pelas tribos primitivas, seja, ainda, nas representações gráficas de caças, batalhas e outros elementos do dia a dia do homem primitivo, feitos nas paredes de cavernas – uma primeira forma de escrita. Com o passar dos séculos, uma nova forma de registrar histórias surgiu: a escrita alfabética. Isso permitiu registrar o que antes era passado somente oralmente em materiais mais duradouros, como blocos de pedra, argila, cera ou papel.

Com a escrita, apareceram também diversas maneiras de se contar uma história, assim como diferentes gêneros literários. Podia-se optar por escrever um poema épico, que seria declamado por um bardo, ou uma peça de teatro para ser encenada para um grande público. Mesmo nas primeiras formas, nota-se ainda certa conexão com a oralidade. Também, começou-se a usar essa nova ferramenta, a escrita, para a arte – arte essa que conhecemos como literatura.

Conforme o tempo passava, novas formas de narrar histórias foram criadas, como cantigas, romances de cavalaria e fábulas. O conteúdo variava de acordo com a época; se na Antiguidade se cantava sobre seus heróis mitológicos, alguns séculos depois se cantava sobre os heróis da época, tais como cavaleiros e navegadores. Novos suportes para a escrita também aparecem, como o livro - e, juntamente, criam-se novas maneiras de gravar informações no papel. Antes, escrevia-se usando a pena, e escrever não era uma atividade que todos dominavam; logo, o público leitor era bem restrito – afinal, nem todos sabiam ler ou tinham meios de adquirir livros. A invenção da prensa,

por Gutemberg, foi um marco na história da escrita, pois tornou a produção mais fácil, rápida, barata, além de contribuir para sua futura popularização.

Ao se aproximar de tempos mais recentes, vê-se que as narrativas não ficaram restritas ao papel. Além dessas, surgiram outras formas de se contar histórias, como o cinema, sendo essa forma ligada à imagem; uma narrativa imagética sequencial. Obras escritas já lançavam mão de elementos gráficos. Um exemplo seria *The Life and Works of Tristram Shandy* (Vida e Obras de Tristram Shandy, em português), do inglês Laurence Sterne, que traz ilustrações ou páginas sem nada escrito. Há, além disso, poemas que contam com o espaço em branco como elemento importante de sua composição, como *Un Coup de Dés* (Um lance de dados, em português), do poeta francês Stéphane Mallarmé – poema esse que permite ao leitor escolher a ordem em que lerá os versos. A própria letra é uma imagem – uma representação de um som ou de um fonema, ou ainda de uma palavra se considerar os ideogramas encontrados em línguas orientais como o chinês e o japonês. Porém, o cinema era algo novo: imagens projetadas que se moviam.

No século XX, narrativas visuais se popularizaram, principalmente pela descoberta de novas tecnologias que facilitavam sua criação e reprodução, bem como novos suportes para sua veiculação. Temos, além do cinema, as histórias em quadrinhos e, mais recentemente, *vídeo games*. Por se tratarem de produções de amplo alcance e produzidas, muitas vezes, visando o consumo e o lucro, essas narrativas são classificadas como cultura de massa, e por muito tempo lhes foi negado o *status* de algo que pudesse ser academicamente estudado, como se lhes faltasse a sofisticação formal e temática de uma obra de arte. Essa visão vem mudando a partir dos anos 1970, nos quais aspectos culturais passaram a receber destaque dentro das áreas de estudos de ciências humanas – inclusive a literatura – com o advento dos Estudos Culturais.

O surgimento de um novo suporte não abole outro anterior. Nota-se, a partir do século XX, que recursos e técnicas normalmente associadas a uma arte vêm sendo utilizados por outras artes. Um exemplo bastante profícuo seria o emprego de técnicas cinematográficas em romances – por exemplo, ao descrever uma cena primeiro em plano geral, e depois dar *zoom* até se chegar aos personagens em si. O enfraquecimento de fronteiras entre gêneros deu origem a narrativas transmidiáticas – que podem ser acompanhadas das mais diversas maneiras, indo desde o já tradicional livro de papel até a tela de um computador ou *tablet*. Assim, ampliam-se as possibilidades de se contar uma história.

Tendo em mente esses dois fatores – a saber: 1) os diferentes suportes e meios de se veicular uma narrativa e 2) a possibilidade de estudo de objetos advindos de meios de produção em massa – iremos tecer a seguir nossa proposta.

As histórias em quadrinhos têm sido tratadas apenas como um mero produto de massas, publicadas nos jornais dominicais estadunidenses e voltadas para públicos infanto-juvenis. Entretanto, trata-se de um gênero muito recente, historicamente, com pouco mais de um século - apesar da já mencionada presença da imagem em narrativas desde os primórdios da humanidade. Como qualquer narrativa, apresenta variedade de temas, subgêneros e públicos-alvo. A partir dos anos 1960, começam a ser produzidos quadrinhos alternativos – chamados de *commix*– que abordam temáticas adultas. Nos anos 1970, aparece a denominação *graphic novel* – ou romance gráfico, em português, aparentemente cunhada pelo quadrinhista estadunidense Will Eisner. Esse termo passou a ser empregado para designar quadrinhos de temática mais séria e de maior sofisticação formal, cujo conteúdo não seria de total compreensão para audiências mais jovens.

Na década de 1980, a nova categoria teria a publicação de duas de suas obras mais significativas e definitivas: *Watchmen*, publicado em 1986, dos britânicos Alan

Moore e Dave Gibbons, que tem como personagens principais um grupo de super-heróis aposentados e em visível decadência, e *Sandman*, publicado entre 1989 e 1996, do também britânico Neil Gaiman. Esse último conta com uma atmosfera mais onírica, e narra as histórias de Morfeu, senhor dos sonhos, criatura retratada como um jovem homem magro, pálido, de vestes negras, ar soturno e dúvidas que o deixam mais próximo dos humanos do que de os demais heróis de quadrinhos – jovens homens musculosos, fortes e sempre aliados ao bem, perfeitos e sem hesitações.

Enquanto *Watchmen* costuma ser apontada como uma das histórias em quadrinhos mais influentes de todos os tempos, responsável por mudanças radicais dentro do gênero, *Sandman*, por sua vez, foi a única história em quadrinhos a receber um prêmio literário por conto fantástico por seu capítulo “A Midsummer Night’s Dream” (“Sonho de uma Noite de Verão”, em português), em 1991. A obra agradou tanto ao público quanto à crítica, fato incomum para histórias do tipo. A série durou dez anos, o que é bastante para uma obra com temática e abordagens diferentes das dos demais quadrinhos de sucesso na época. Seu sucesso foi responsável pela criação de um selo adulto, o Vertigo, dentro da editora pela qual foi publicada, a DC Comics – famosa por ter lançado heróis como Batman, Superman e Mulher Maravilha.

O mais interessante a respeito do é que há romances gráficos das mais diversas nacionalidades, não vindo somente de países de língua inglesa. Temos como exemplo *Persepolis*, publicado em 2000, romance gráfico autobiográfico de autoria da iraniana Marjane Satrapi, publicado em francês, que segue a mesma linha documental de *Maus*, de Art Spiegelman, publicada inicialmente em 1980. Exemplos nacionais incluem títulos como *Cachalote*, fruto da parceria entre o escritor Daniel Galera e o quadrinista Rafael Coutinho, publicado em 2010, e *Daytripper* (“Viajante do Dia”, em tradução literal para o português), dos irmãos gêmeos paulistas Fábio Moon e Gabriel Bá,

também publicado em 2010. *Daytripper* apresenta, ainda, uma peculiaridade: apesar de seus autores serem brasileiros, a história foi inicialmente publicada em inglês, pela Vertigo – mesma editora responsável por *Sandman*.

Nota-se também que, em romances gráficos, há um destaque ao papel do criador, o que lhe conferiria um caráter mais autoral do que as demais revistas em quadrinhos, em que normalmente há toda uma equipe por trás da produção de um capítulo. Em romances gráficos, geralmente são creditados roteiristas e desenhistas (*Daytripper* e *Watchmen*), que podem ser a mesma pessoa (*Persépolis*). Em alguns casos, todo o crédito vai para o roteirista, como acontece com *Sandman*. Além disso, há uma preocupação formal e estética diferente daquela conferida a quadrinhos de banca de jornal – algo perceptível principalmente com as publicações mais recentes de romances gráficos, que têm edições de luxo caras, vendidas especialmente em livrarias. O motivo de haver tais edições, que contam com detalhes como capa dura e conteúdos exclusivos, é que há um público alvo que consome esse tipo de mercadoria, que atingiu um maior *status* em relação às publicações vendidas somente em bancas.

O conteúdo das histórias também é diferenciado, contando com temas considerados adultos, como menções a sexo, drogas e violência, estruturas narrativas complexas, e referências a obras que pertenceriam à tradição da cultura ocidental, tais como peças de Shakespeare, poemas de Percy Shelley e Dante, como também a elementos da cultura popular, como filmes e canções. Essas referências não seriam facilmente recuperadas por um leitor mais jovem, ou um leitor que não as compartilha. A maneira como as referências são feitas nas histórias é digno de nota, e será abordada nos capítulos seguintes.

Por fim, histórias em quadrinhos seriam narrativas hipermidiáticas: combinam técnicas de várias outras áreas, como cinema e literatura. Possuem sua própria sintaxe,

que combina texto e imagem – que iremos tratar como mensagem verbal e mensagem visual. A partir de percepções de referências externas, permitem diversas leituras, dependendo de como as histórias foram organizadas. Isso lhes confere um caráter hipertextual.

O presente trabalho se encarregará de discorrer sobre as colocações acima feitas, tendo como objeto de análise principal o romance gráfico *Sandman*, de Neil Gaiman. O interesse pelo estudo dessa obra em particular teve início em um projeto de conclusão de curso de bacharelado em Letras – Tradução: Língua Inglesa, resultando em uma monografia. A ênfase do trabalho anterior recai mais sobre questões tradutórias do que literárias, apesar de considerações sobre a natureza das histórias em quadrinhos, em especial os romances gráficos, enquanto uma (nova) forma de literatura estejam já presentes.

Para trabalho, iremos nos restringir a alguns capítulos, que serão devidamente indicados a seguir. Devemos salientar que *Sandman* é uma obra extensa demais para ser analisada em sua totalidade no espaço a nós reservado, sendo mais produtivo tratar de cada parte separadamente.

Levando em consideração essas colocações, proporemos a investigação das seguintes questões para guiar nossa discussão:

- a) O que motivou a alteração do *status* das histórias em quadrinhos, que passaram a ser vistas como forma de arte e como o romance gráfico *Sandman* contribuiu para essa alteração?
- b) Quais características presentes em obras como *Sandman* permitiriam sua classificação como texto hipermediático?

- c) Como se dão os diálogos que *Sandman* estabelece com o cânone – tanto literário quanto popular – e como tais diálogos podem ser entendidos como uma forma de paródia (segundo os termos de Linda Hutcheon)?

A fim de responder as questões acima colocadas, que doravante nortearão nosso trabalho, iremos abordá-las em três capítulos.

O primeiro capítulo tratará das questões dos romances gráficos e da imagem, além de traçar um panorama histórico das histórias em quadrinhos e apresentar qual o papel de *Sandman* nesse contexto. Mostraremos de que maneira se dão as relações das histórias em quadrinhos com a literatura, apresentando algumas definições possíveis para o termo romance gráfico. Faremos também considerações sobre a sintaxe particular do gênero, mostrando como a interação entre imagem verbal e visual se dá na composição da história. Os termos “mensagem verbal” e “mensagem visual” foram retirados de um artigo de Nadine Celotti, intitulado “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator” (2009) (“O Tradutor de Quadrinhos enquanto Investigador Semiótico”, em português). Originalmente, trata-se de um trabalho voltado a tradutores de histórias em quadrinhos, mas as reflexões feitas por Celotti são úteis também para os demais pesquisadores na área. As colocações feitas por Will Eisner em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989) sobre a interação entre imagem e texto em quadrinhos estarão também presentes em nossa discussão.

No segundo capítulo, teceremos considerações sobre textos hipermidiáticos e como os quadrinhos poderiam se dialogar com os mesmos. Apresentaremos algumas definições de hipertexto, baseadas em Janet Murray em *Hamlet no Holodec* (2009) e George P. Landow em *Hypertext 2.0*. Mostraremos como histórias em quadrinhos podem ser entendidas como uma forma não eletrônica de hipertexto, utilizando para

tanto a análise de um capítulo de *Sandman* para essa demonstração – a saber, o capítulo 15, “Into the night” (“Noite adentro”, em português).

Por fim, no capítulo seguinte, estudaremos as relações estabelecidas por *Sandman* com outras obras da tradição, tanto do cânone da literatura universal como de cultura popular. Daremos destaque à relação da obra com a peça *Sonho de uma Noite de Verão*. Iremos mostrar como as leituras feitas dessa obra podem constituir uma forma de paródia, sendo aqui entendida nos termos propostos por Linda Hutcheon em *Uma Teoria da Paródia: Ensinamentos das formas de arte dos século XX* (1991). A paródia é vista, aqui, não como uma forma de escárnio, mas sim como uma maneira de homenagear a tradição, e não negá-la, colocando-se paralela a essa – característica que seria encontrada em obras contemporâneas.

Espera-se que, ao percorrer dos capítulos aqui presentes, consigamos chegar a uma resposta possível e satisfatória para as questões supracitadas. O interesse pelas histórias em quadrinhos vem aparecendo dentro da academia e do campo editorial, ainda timidamente, nos últimos anos. Assim, nosso trabalho visa contribuir para as discussões sobre o gênero, sua legitimação (bem como a de demais produtos de massa ou de suportes outros que o livro) enquanto arte e literatura, e também apontar para questões pertinentes dentro da área que possam servir de convite e referência a pesquisas futuras sobre o tema.

1 NARRATIVAS GRÁFICAS: HISTÓRIA, RECONHECIMENTO E CRÍTICA

Neste capítulo, trataremos da questão da narrativa no que se refere às histórias em quadrinho – *Sandman* em especial. Abordaremos a seguinte questão: como as histórias em quadrinhos se legitimaram enquanto arte e como se relacionam com outras artes – principalmente com a literatura. Porém, para apresentar respostas para essas perguntas, é preciso estabelecer um caminho a se seguir.

Antes de qualquer coisa, é necessário dar atenção à questão da narrativa, além de traçar um panorama das histórias em quadrinho em geral, até chegar ao ponto em que quadrinhos passam a assumir um status de arte, não só de produto de massa – questão que trataremos durante nossas considerações. Iremos tentar apresentar e definir alguns conceitos com os quais trabalharemos, tais como romance gráfico e narrativa transmidiática. Esse será o primeiro momento em que faremos um panorama da história dos quadrinhos, mostrando qual a relevância e o papel de *Sandman* dentro da mesma, e como a história funcionou como um divisor de águas. Eventualmente, menções e exemplos de outros títulos – em quadrinhos ou não – serão feitas e devidamente ilustradas. Por estarmos lidando com narrativas visuais, imagens constituíram grande parte dos exemplos e serão apresentadas junto ao corpo do texto.

No segundo momento, mostraremos a questão da imagem e do texto e como ambos se relacionam dentro das histórias em quadrinhos. Para tal, contaremos com exemplos retirados de *Sandman*. Como *Sandman* se trata de uma série muito extensa, nossos exemplos serão retirados de capítulos específicos, que serão apontados devidamente. Maior parte deles encontra-se no encadernado de luxo *Absolute Sandman* – volume 1(2006), que traz os 20 primeiros capítulos da história.

Por fim, discorreremos sobre o que seriam narrativas transmidiáticas, o que servirá de gancho para o tema a ser abordado no capítulo seguinte: a questão do hipertexto.

1.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA CRONOLOGIA

Apesar das narrativas gráficas já existirem desde os primórdios da humanidade, as histórias em quadrinhos são uma modalidade mais recente. Além disso, seu nascimento e ascensão estão intimamente ligados à produção da cultura de massa, uma vez que quadrinhos são, inicialmente, produtos da indústria cultural.

É comum se atribuir o título de “primeira história em quadrinhos” para a tirinha *Hogan's Alley* (“Beco de Hogan”, em português), de Richard Felton Outcalt, segundo Federico Zanettin (2009); a história é lembrada graças a seu personagem principal: *The Yellow Kid* (“Garoto Amarelo”, em português) – um menino pequeno, careca, que sempre era retratado trajando um pijama amarelo. A tirinha era publicada, aos domingos, no jornal *New York World*, em meados dos anos 1890. Foi uma das primeiras tirinhas a ser publicadas em cores, e a fama de seu personagem principal é tanta que o nome que se dá à imprensa sensacionalista dos Estados Unidos, *yellow press* (ou “imprensa amarela”, em tradução livre), veio do *Yellow Kid*.



Imagem 1 – The Yellow Kid¹

Hogan's Alley pode não ter sido a primeira história em quadrinhos da história da humanidade, mas, sem dúvidas, foi um marco – tanto que muitos além de Zanettin (2009) a apontam como a primeira. Jeet Heer e Kent Worcester, em *A Comics Studies Reader* (“O Leitor dos Estudos em Quadrinhos”, em português), colocam que “os quadrinhos estão entre nós há 150 anos” (HEER; WORCESTER, 2009, loc. 103)²³. O teórico francês Thierry Groensteen afirma que os quadrinhos modernos surgiram na década de 1830, na verdade com o trabalho de Rodolphe Töpffer, classificado como pioneiro pelo autor, o que faria dos quadrinhos contemporâneos da fotografia (GROENSTEEN, 2009, p. 209). Inicialmente, eram voltados para os adultos; porém, no final do século XIX, como lembra o teórico, foram “relegados (...) às páginas da imprensa voltada para as crianças”

¹ Disponível on line no endereço http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/59/Yellow_kid001.gif. Acesso em 30 de julho de 2012.

² Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “comics have been around for well 150 years”

³“Loc.”refere-se a “location”, unidade utilizada nos livros disponíveis na plataforma digital de leitura Kindle. Para obrascuja edição consultada o seja a do Kindle, logo, utilizaremos “loc” ao invés de “página” ou “p.”.

(GROENSTEEN, 2009, loc. 209)⁴. Segundo o autor, apesar de ser uma forma de arte com mais de 150 anos, é pouco reconhecida.

Antes das tirinhas de jornais, já havia livros com ilustrações e charges em jornais e panfletos – não só estadunidenses, mas também europeus. Desde meados do século XIX, já se era costume publicar, na Europa, histórias ilustradas, com legendas, descrevendo a ação, principalmente em revistas voltadas para o público infantil. Entretanto, as primeiras histórias em quadrinhos, contando com características como a divisão em quadros e as falas em balões, foram tirinhas publicadas em jornais dominicais estadunidenses do final do século XIX e seu suplemento era chamado de *Sunday Funnies* – as “engraçadas de domingo”, em uma tradução livre. Havia tanto as tirinhas direcionadas ao público infantil quanto as de caráter mais satírico, voltadas para um público mais velho. Posteriormente, tais tirinhas passaram a ser chamadas de *comics*, mais uma vez devido a sua natureza humorística; o termo passou, com o tempo, a ser utilizado para designar todas as histórias em quadrinhos em geral dentro do léxico da língua inglesa.

Por outro lado, foi nos anos de 1930 que os *comics* experimentaram uma grande onda de crescimento, com novos títulos e um novo formato de publicação, o *comic book* – revistas baratas, coloridas e com aproximadamente 30 páginas (ZANNETIN, 2009). Inicialmente, tratava-se de coletâneas de tirinhas publicadas anteriormente em jornais; depois, surgiram histórias originais. Nesse cenário, é criado aquele que, até hoje, é tido como o gênero central dos quadrinhos estadunidenses: os super-heróis – seres com poderes ou habilidades sobre-humanas, com força descomunal ou inteligência fora do comum, que combatem o crime (ZANNETIN, 2009). Eram, inicialmente, histórias onde todos os personagens têm seu papel definido. O mocinho, super-herói, será sempre bom,

⁴ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “only to be relegated (...) to the pages of the children press.”

correto e invencível; o vilão será sempre mau e acabará castigado. Apesar de serem séries, os capítulos publicados não tinham conexão necessariamente um com o outro. Como lembra Umberto Eco (2008 [1965]) em um dos artigos que compõem seu livro *Apocalípticos e Integrados*, “O Mito do Super-Man”, nunca há uma progressão histórica (por exemplo, um herói se casar, ou envelhecer), pois isso contribuiria para que eles deixassem de ser mitos; assim, os heróis dos anos 1930 permaneciam jovens, solteiros e intocáveis. O maior exemplo dessa categoria é justamente o Super-Homem.

De acordo com Zanettin (2009), os anos 1930 e 1940 foram a era de ouro (*golden age*) dos quadrinhos. Nessa época, nascem seus principais personagens (além do Super-Homem, temos outros heróis da editora DC, até hoje uma das principais dentro da área, tais como o Batman, a Mulher Maravilha, entre outros⁵) e temas. Um detalhe interessante: na *Golden Age*, dentre vários heróis “alguma-coisa”-man, surge o primeiro *Sandman*. Trata-se de um milionário que tem sonhos premonitórios de crimes; então, utilizando uma máscara de gás e disparando gás sonífero em seus inimigos, ele parte para o combate ao crime. Quando Neil Gaiman é convidado pela editora Karen Berger para reviver o personagem, a única coisa que sobra é o nome; porém, o *Sandman* da era de ouro é mencionado como uma das pessoas que sentem as alterações causadas nos sonhos durante o período em que o senhor dos sonhos fica aprisionado. Houve outro *Sandman* antes do de Gaiman também, um herói dos anos 1960, que também aparece na história de Gaiman na saga “Doll’s House” (“Casa das Bonecas”, na tradução brasileira).

As histórias estadunidenses são traduzidas e publicadas na Europa, Ásia e América Latina; além disso, as convenções gráficas dos quadrinhos estadunidenses, como o uso de balões para falas, passam a ser adotadas nas produções nacionais dos

⁵ TIMES. At house of comics, a writer's champion. Disponível em <http://www.nytimes.com/2003/09/15/business/media-at-house-of-comics-a-writer-s-champion.html?pagewanted=2&src=pm>. Acesso em 04 de maio de 2012.

países dos continentes mencionados. Com o tempo, esses países viriam a desenvolver sua própria tradição, como veremos adiante, em parte porque os quadrinhos vindos dos Estados Unidos terem sido censurados, fator que contribuiu para o surgimento de produções originais.

Nos anos 1950, chega ao fim a era de ouro dos quadrinhos estadunidenses. Esse término, em parte, resultou do crescente desinteresse dos públicos nas histórias de super-heróis, que constituíam o grosso do gênero. Nessa década, aparecem críticos argumentando que as histórias em quadrinhos corrompiam a moral dos jovens e das crianças que as liam. Foram publicados até mesmo livros defendendo esse ponto de vista, como *Seduction of the Innocent*, de Fredric Wertham, lançado em 1954. Groensteen também culpa, dentro desse contexto, os educadores, pois, tendo os quadrinhos se tornado um gênero voltado para um público infanto-juvenil, cabia aos responsáveis por sua educação – e transmissão de valores morais – tecerem considerações sobre o assunto (GROENSTEEN, 2009, p.238). O resultado de tais críticas foi a criação da *Comic Code Authority*, um selo de autorregulamentação que visava impedir maiores intervenções do estado em relação aos conteúdos publicados. O resultado foi, além do declínio de publicações, a transferência de muitos estúdios para o exterior, como fizeram, por exemplo, os estúdios responsáveis pelas publicações da Disney. Enquanto isso, em países como Itália, França e Bélgica, os quadrinhos ganhavam importância e reconhecimento cultural – tanto que, neles, as histórias em quadrinhos são chamadas de nona arte.

Mesmo enfraquecida, a indústria de quadrinhos continuou. No período de 1960 a 1970, começaram a aparecer sinais de mudanças. Nos quadrinhos comerciais, no caso da editora Marvel (outra gigante do mercado de quadrinhos atualmente) eram publicadas histórias com heróis mais “próximos da realidade”, a exemplo do *Homem-*

Aranha, que tem que lidar com problemas como emprego e contas a pagar, ou o *Homem de Ferro* – esse, um milionário, mas com problemas de bebida (SANTOS, 2011). Mesmo ainda sendo intocáveis, pode-se perceber que uma mudança estava em operação. Entretanto, um dos destaques da época eram os quadrinhos alternativos, chamados também de *comix* (ZANNETIN, 2009).

Os *comix* eram produzidos de forma independente, em preto e branco, e vendidos em lojas voltadas a públicos e produtos alternativos. Vale lembrar que os anos 1960 foram uma época da contestação, dos movimentos estudantis, do *rock'n'roll* e do movimento hippie. Temáticas desses movimentos apareciam nas histórias dos *comix*, assim como outras questões censuradas nos quadrinhos comerciais, como violência e até mesmo sexo explícito. Às vezes, tais cenas continham situações de gosto duvidoso e machista, como estupro e mutilação, como pode ser visto na série *Checkered Demon* (“Demônio de Xadrez”, em português), de S Clay Wilson. Isso não quer dizer que não houvesse um contra-movimento, uma vez que as mulheres autoras, que eram afastadas de qualquer papel central dentro do movimento, não concordavam com essas representações e acabaram criando uma alternativa à alternativa, criando *comix* feministas, como a revista *It ain't me, babe* (“Não sou eu, bem”, em tradução para o português). Como coloca Joe Sutliff Sanders, citando Roger Sabin em seu capítulo do livro *The Rise of the American Comic Artist: Creators and Context* (2010) (“A Ascensão do Quadrinista Americano: Criadores e Contextos”, em português), “o que era peculiar sobre os *comix* femininos (...) era que eles não surgiram como parte integral do movimento *underground*, mas como uma reação a ele” (SABIN, 1993, p.224 *apud* SANDERS, 2010, loc.2104)⁶. Segundo Sanders, isso não quer dizer que a sexualidade não aparecesse nos quadrinhos comerciais: neles, “a sexualidade está, maior parte das

⁶ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “What was peculiar about the women’s comix ... was that they did not emerge as an integral part of the regular underground, but rather as a reaction to it.”

vezes, codificada em forma de cenas de violência” (SANDERS, 2010, loc.2053)⁷, ou de personagens femininas em situações que aludem a práticas sado-masoquistas, como a mocinha amarrada em uma cadeira, por exemplo. Problemas à parte, os *comix* foram importantes para a publicação de histórias de temáticas mais adultas nas décadas seguintes. Groensteen aponta, em “Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimation” (2009) (“Porque os Quadrinhos Ainda Buscam Legitimidade Cultural”, em português), que somente nessas duas décadas os quadrinhos teriam começado a conquistar o público adulto efetivamente.

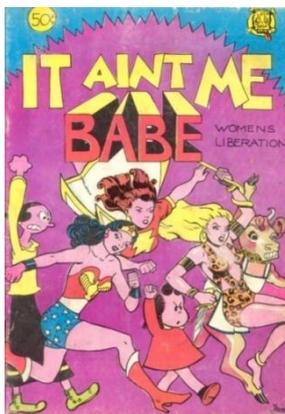


Imagem 2: Capa do *comix* feminista *It ain't me babe*, publicado na década de 1970⁸

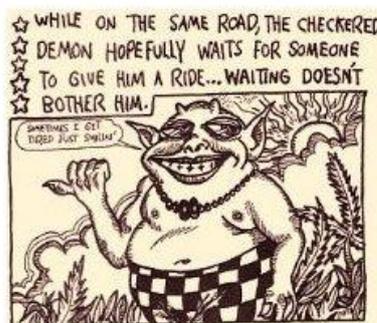


Imagem 3: Quadro retirado do *comix* *Checkered Demon*, de S. Clay Wilson.⁹

⁷ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “sexuality in the mainstream is most often encoded into scenes of violence.”

⁸ Disponível on-line em <http://3.bp.blogspot.com/-1VwWx-BkxI4/TeHJGj7xVrI/AAAAAAAAAqg/Szs7VXHS0N0/s1600/ItAintMeBabe-TrinaRobbins-714319.jpg>. Acesso em 30 e julho de 2012.

No que se refere aos quadrinhos orientais, ganha destaque nos anos 1950 a produção de quadrinhos japoneses, os mangás. Um de seus nomes mais importantes é Osamu Tezuka, tido como o “pai” do mangá (ZANETTIN, 2009). O desenhista – ou *mangaká* – foi o responsável pela criação dos traços e convenções que viriam a ser utilizados por maior parte dos *mangaká* que vieram depois dele. Tezuka procurava imitar o traço dos personagens dos filmes Disney – olhos grandes, bocas pequenas e feições delicadas. Atualmente, mangás se popularizaram a ponto de influenciarem convenções e traços de outros países. As publicações contam com temáticas variadas e voltadas para as mais diversas faixas etárias. Há aquelas para meninos (*shounen*), para meninas (*shoujo*), para jovens adultos (*seinen*), para mulheres jovens (*josei*), pornográficos (*hentai*), de terror, para crianças, dentre outros. Sua popularização mundial se deu, primeiramente, em seus vizinhos asiáticos; a partir dos anos 1980, vieram para o ocidente, onde eram, até então, desconhecidos. Nos anos 2000, porém, é que consolidaram sua fama e influência no mercado internacional de quadrinhos. É possível se ter uma ideia de tal *boom* baseando-se nos títulos disponíveis no próprio Brasil: no início da década de 2000, eram pouco mais de 10, sendo que maior parte era publicada somente devido ao sucesso da versão animada dos mesmos na TV e, mesmo assim, a maior parte das publicações era de mangás *shounen*, com conteúdo mais voltado para a ação; hoje em dia, 10 anos depois, há uma grande variedade de gêneros e temas, e um grande número de títulos em circulação.

No que se refere ao Brasil, é relevante fazer algumas considerações sobre os quadrinhos nacionais – ou gibis, como vieram a se chamar. Embora existisse produção nacional de quadrinhos desde o final do século XIX, sendo, como aponta Diogo Brito (2009), o primeiro quadrinho no Brasil a tirinha *Nhô Quim*, feita por um italiano

⁹ Disponível on-line em <http://gocomics.typepad.com/.a/6a00d8341e5f3053ef01156f688333970c-500wi>. Acesso em 30 de julho de 2012.

radicado brasileiro chamado Ângelo Agostini, por mais de meio século essa produção nacional foi escassa. Maior parte dos títulos aqui publicados eram traduções de quadrinhos estadunidenses ou franceses. Havia poucos títulos nacionais, tais como *As aventuras de Zé Caipora* (1883), também de Agostini, e as publicações da revista *Tico-Tico*, iniciadas em 1905 e indo até os anos 1950.

Segundo Britto (2009), foi em 1934 que teria se firmado a indústria brasileira de quadrinhos, com a criação do “Suplemento Juvenil”, por Adolfo Aizen, que haveria se inspirado nos suplementos dominicais estadunidenses. Na mesma época, Roberto Marinho inclui um suplemento de quadrinhos no jornal *O Globo*, chamado *Gibi* (nome que passou a designar histórias em quadrinhos em geral no Brasil). Posteriormente, há criação de editoras, como a Editora Brasil-América (Ebal), do próprio Aizen, a editora Abril, de Victor Civita, e a RGE, de Roberto Marinho, que se ocupavam de publicar traduções de quadrinhos da Disney e de super-heróis. Somente em 1968, já dentro da ditadura militar, viria a surgir um cenário puramente nacional de publicação de quadrinhos, com a fundação do *Pasquim*, jornal satírico criado pelo cartunista Jaguar e pelos jornalistas Tarso de Castro e Sérgio Cabral, e que publicava cartuns e tirinhas de nomes que viriam a se tornar grandes dentro do cenário brasileiro de quadrinhos - Henfil, Ziraldo, Laerte e Millôr, por exemplo. O momento pelo qual o país passava, marcado por censura das mídias, era uma das tônicas da publicação. A crítica à situação político-econômica do país foi um dos fatores que contribuiu para a formação desse cenário puramente brasileiro. Na década seguinte, há o estabelecimento de mais dois marcos para os quadrinhos nacionais: a publicação das histórias da Turma da Mônica, de Maurício de Souza e do Zé Carioca. Nesse período, há também a criação de quadrinhos alternativos nacionais, os quais apresentavam temática mais adulta; todavia, devido à dificuldade de produção e divulgação acabavam não se mantendo por muito

tempo. No que diz respeito às editoras, a Ebal acabou falindo e vendendo seus títulos para outras editoras, como a Abril e a Globo, antiga RGE, que continuam tendo como o grosso de suas publicações as histórias de super-heróis. Também é válido mencionar a editora Bloc, responsável por publicar os quadrinhos da editora estadunidense Marvel.

Apesar da queda do número de títulos após a era de ouro, a produção de quadrinhos estadunidenses não cessou – como é possível presumir a partir dos parágrafos anteriores, uma vez que vimos que grande parte dos quadrinhos publicados em países como o Brasil, por exemplo, eram traduções. Entretanto, alterações já se encontravam em andamento. Nos anos 1970, há o estabelecimento de um termo – e um subgênero – que viria a desempenhar um papel decisivo em tais mudanças: *graphic novel* – ou romance gráfico, em português. Normalmente, como colocam Paul Williams e James Lyons em *The Rise of the American Comic Artist* (2010), aponta-se para o romance gráfico *A Contract With God: a graphic novel* (“Um Contrato com Deus: Um Romance Gráfico”, em português), de Will Eisner, publicado em 1978, como sendo o primeiro representante do gênero. Porém, o próprio Eisner disse não ter sido ele que cunhou o termo, tendo o ouvido alguns anos antes. Segundo Lyons e Williams, a primeira vez que o termo aparece se referindo a

(...)uma narrativa em quadrinhos de longa duração – foi originalmente cunhado em Novembro de 1964 por Richard Kyle em uma *newsletter* que circulou pela *Amateur Press Association*. Com a permissão de Kyle, o termo foi subsequentemente modificado e usado por Bill Spicer em sua *Graphic Story Magazine* (...). Harvey também argumenta que o primeiro exemplo de uma narrativa em quadrinhos de longa duração *se vendendo* como romance gráfico ‘foi a publicação de *Beyond Time and Again* em 1976, por George Metzger, onde o termo ‘romance gráfico’ aparece na folha de rosto e nas orelhas

da jaqueta.’(ARNOLD, 2003) (LYONS, WILLIAMS, 2010, loc. 65)¹⁰

De qualquer maneira, o importante não é exatamente qual foi a primeira vez que o termo foi utilizado, mas o que ele representa em si, questão a ser discutida com mais cuidado na seção seguinte. No presente momento, o que cabe é pontuar a importância que esse novo subgênero teve para o futuro desenvolvimento das histórias em quadrinhos. Apesar de ter sido criado nos anos 1960-70, sua popularização viria na década seguinte, com as publicações daqueles que seriam alguns de seus principais títulos.

O primeiro foi *Watchmen*, com roteiro de Alan Moore e desenhos de Dave Gibbons. Inicialmente publicado em doze volumes separados, começando em 1986, *Watchmen* conta a história de um grupo de heróis aposentados à força, devido a uma lei do presidente Nixon que proibiu a atuação de super-heróis. A história começa com o assassinato do Comediante, um dos ex-integrantes de um grupo de super-heróis chamado “Vigilantes” (os *Watchmen* do título). Um de seus companheiros vivos, Rorschach, decide procurar seus antigos companheiros, alertando-os para a possibilidade de uma conspiração que deseja eliminar super-heróis aposentados. Trata-se de uma desconstrução do gênero super-herói; os personagens de *Watchmen* aparecem humanizados, apresentando, inclusive, aquele que seria seu pior lado, com vícios, defeitos e vivendo vidas normais, acima de tudo. A história é apontada, por alguns, como o coração do cânone das histórias em quadrinhos (WHITE, 2009 *apud* BRITTO, 2009, p 29). Em 2009, foi adaptado para o cinema, em um filme homônimo. Em 2012,

¹⁰ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “[...] an extended-length comics narrative – was originally coined in November 1964 by Richard Kyle in a newsletter circulated to the Amateur Press Association. With Kyle’s permission, the term was subsequently modified and used by Bill Spicer in his *Graphic Story Magazine* (originally titled *Fantasy Illustrated*). Harvey also argues that the first instance of an extended-length comics narrative *marketing itself* as a graphic novel ‘was the 1976 publication of *Beyond Time and Again*, by George Metzger, where the term ‘romance gráfico’ appears on the title page and on the dust jacket flaps” (Qtd. In Arnold 2003)”

começou a ser publicada um prólogo à história – feita por outros artista e não mais Moore e Gibbons – chamada *Before Watchmen* (“Vigilantes de Antes”, em português), que conta as histórias dos antigos vigilantes antes dos eventos dos relatados em *Watchmen*¹¹.

Outro título apontado como um dos principais e decisivos dentro do gênero é *The Dark Knight Returns* (“O Cavaleiro das Trevas Retorna”, em português), de Frank Miller, publicado originalmente em 1986. A história, publicada originalmente em quatro capítulos, segue um herói já consagrado, o Batman. Entretanto, Miller dá ao herói um tratamento completamente diferente daquele que lhe era dado nas histórias anteriores. A trama se passa numa Gotham City tomada pelo crime após a aposentadoria do herói, que se vê forçado a voltar à ativa. O *Batman* de Frank Miller serviu de referência para a trilogia cinematográfica do diretor Christopher Nolan sobre o personagem, contando com três títulos, lançados entre 2005 e 2012: *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008) e *The Dark Knight Rises* (2012)¹². A trilogia é bem sucedida tanto comercial quanto criticamente.

Embora os dois primeiros títulos da lista sejam ligados à tradição dos super-heróis – ou revisitando-a, dando novas roupagens para conceitos e personagens antigos ou desconstruindo os mitos em cima deles construídos – o terceiro título dos grandes romance gráficos dos anos 1980 está ligado à tradição dos quadrinhos alternativos, com temática autobiográfica, intimistas e feitos em preto e branco. Trata-se de *Maus*, de Art Spiegelman, que conta as memórias dos pais do autor, judeus sobreviventes de campos de concentração da Segunda Guerra Mundial. O título, que significa “rato” em alemão,

¹¹ Alan Moore e Dave Gibbons não “deram sua benção” para a publicação dessa nova série; Alan Moore não aprovou nem mesmo a realização da adaptação cinematográfica de *Watchmen*, na verdade.

¹² Outras histórias, além da de Frank Miller, também foram utilizadas nos roteiros dos filmes de Christopher Nolan, como *The Long Halloween* (de Jeph Loeb e Tim Sale), *The Killing Joke* (Alan Moore e Brian Bolland), *The Man Who Laughs* (de Ed Brubaker e Doug Mahnke), *Batman: Year One* (roteiro de Frank Miller), *Knightfall* e *No Man's Land* (feito por uma equipe maior do que os demais) (informação compilada dos sites <http://www.imdb.com/title/tt0468569/trivia> e <http://www.imdb.com/title/tt1345836/trivia>. Acesso em 10 de Novembro de 2012.)

deve-se ao fato de que os judeus, dentro da trama, serem retratados como ratos – e os nazistas que os perseguiram seriam gatos. A obra foi publicada originalmente em dois volumes e ganhou, em 1992, um prêmio Pulitzer – o prêmio máximo da literatura norte-americana.

Outras obras que poderiam ser acrescentadas a lista seriam *V for Vendetta* (“V de Vingança”, em português), de Alan Moore e David Lloyd, publicada entre 1982 e 1989, assim como o trabalho de Alan Moore em *The Saga of the Swamp Thing* (A Saga do Monstro do Pântano, em português), publicada também nos anos 1980. É também válido mencionar que, já na década de 1970, nas histórias do personagem Arqueiro Verde, há o aparecimento de temáticas consideradas mais adultas, a exemplo do consumo de drogas.

Essas obras influenciaram o surgimento de outras nos mesmos moldes e de alterações cruciais dentro de gêneros antigos, como as histórias de super-heróis, além de contribuírem para uma alteração nos *status* das histórias em quadrinhos, elevando-as à categoria de arte e atraindo interesse de públicos diversos daqueles ao qual o gênero quadrinhos se destina - ou seja, crianças e adolescentes do sexo masculino. Essas questões serão mais pontualmente abordadas na próxima seção.

Alguns pesquisadores, como Chris Murray (2010), chamam esse momento de “invasão inglesa”: Allan Moore e Dave Gibbons, autores de *Watchmen*, são ingleses que se destacaram dentro da produção norte americana de quadrinhos. Allan Moore foi o primeiro, abrindo caminho para os demais. Entretanto, não foram os únicos. Nos anos 1980, a editora Karen Berger, da DC Comics, procurava dar uma visão diferenciada às obras de sua editora, procurando algo com toque mais autoral, artístico e literário. A própria Berger possui formação na área de literatura. Para ela, o toque que desejava se encontrava nos autores ingleses. Assim, contrataram-se alguns desses autores para

revisitar antigos personagens da editora e lhes dar uma nova roupagem. Um desses autores era um jovem jornalista chamado Neil Gaiman, que já contava com trabalhos na área de quadrinhos, tais como *Black Orchid* (“Orquídea Negra”, em português). Gaiman ficaria responsável pela retomada do Sandman, um antigo herói dos anos 1940 que combatia inimigos com uma máscara de gás e gás sonífero. Nas mãos de Gaiman, a única coisa que aludia ao original era o nome – e a máscara. O *Sandman* de Neil Gaiman, inicialmente publicado com a intenção de ser uma história de terror em 8 volumes – uma vez que, com poucos volumes, caso a série fracassasse, não haveria grandes perdas – desdobrou-se em uma série de 75 volumes, com referências à mitologia, à literatura e à cultura popular – um “épico mitológico” (ROUND, 2010) – uma história dentro do universo dos super-heróis, mas que projeta-se um pouco além, colocando-se no meio do caminho. Um dos capítulos da série, “A Midsummer Night’s Dream” (“Sonho de uma noite de verão”, em português), ganhou o prêmio de melhor conto fantástico na edição de 1991 do *World Fantasy Award*.

A série passou a liderar as vendas e a manter os números de vendagem altos – em uma época em que as histórias em quadrinho começaram a vender menos (por conta de uma superfaturação dos preços por se apostar numa audiência diferenciada, o que levou o mercado a canibalizar), se mantendo na tiragem dos cem mil exemplares. Essa tiragem, no início dos anos 1990, garantia-lhes a posição de número setenta no quadro dos mais vendidos; na época em que a série terminou, a tiragem foi mantida, mas *Sandman* era, agora, o quadrinho número um da lista, passando à frente de títulos clássicos como o *Superman* ou o *Batman*, também da DC Comics (ROUND, 2010).

O sucesso da série foi um dos motivos por trás da fundação do selo Vertigo, responsável pela publicação de quadrinhos considerados mais adultos da DC Comics (apesar do logo da DC não aparecer nas capas, uma das exigências de Berger em relação

ao selo), como o próprio *Sandman*. Outros títulos incluem *Hellblazer* (“Desbravador do Inferno”, em tradução literal para o português), sobre o mago inglês John Constantine, criado também por Alan Moore; *100 Balas*, história em cem capítulos, cada um com um personagem que recebe um revólver que não pode ser rastreado e cem balas, para fazer o que bem quiser com ele. No início dos anos 2010, foi publicado *Daytripper*, dos gêmeos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Moon, que conta a história de um escritor, Brás, que, curiosamente, morre ao final de cada capítulo. Para Julia Round, “a adoção do formato romance gráfico, a mudança para as livrarias e uma nova auto-consciência e estilo literário aproximaram o escopo e estrutura dos quadrinhos da Vertigo da noção de texto literário” (ROUND, 2010, loc. 468)¹³ – tendência que a própria Round afirma existir da parte de outras editoras e grandes redes de livrarias. Essa tendência se refletiria nas vendas¹⁴.

Essas histórias se afastam do tradicional nicho dos super-heróis. Elas são consideradas adultas não somente por trazerem temáticas como violência ou sexo, mas pela maneira como são contadas. Não são somente os temas que tornariam tais histórias adultas, mas o tom delas. Uma criança poderia lê-las, mas não as digeriria como um todo ou captaria todas suas mensagens até atingir um grau de amadurecimento. Essas séries da Vertigo teriam sido as responsáveis, segundo Julia Round, pela redefinição do mercado, iniciada nos anos 1980 com os primeiros romances gráficos de impacto comercial, mas também nos anos 1990; seus roteiristas (e é nesse ponto que entra a ênfase em sua figura, garantindo a tais histórias um caráter autoral mais forte), segundo

¹³ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “The adoption of the graphic novel format, the move to bookstores, and a new self-awareness and literary style brought the scope and structure of the Vertigo comics closer to the notion of the literary text.”

¹⁴ Julia Round diz em seu artigo que a franquia britânica Waterstones reportou que suas vendas de romance gráficos aumentaram em quarenta e um por cento no ano fiscal de 2006/2007. Uma filial da Blackwells em Londres estocou meia prateleira de romance gráficos (seis títulos) no começo de 2005, que passou para trinta prateleiras em oito meses, e quarenta no ano seguinte. (ROUND, 2010)

Round, seriam “guiados por ideias (...) realmente interessados em fazer algo diferente com os quadrinhos.” (ROUND, 2010, p. 380)¹⁵.

Recentemente, tem-se percebido uma tendência de crescimento e valorização de obras com esse cunho mais adulto e/ou artístico. As histórias de super-heróis continuam a ser publicadas e alcançam outras mídias - o cinema, a arte-irmã dos quadrinhos, por exemplo. Além disso, há a invasão japonesa, já mencionada anteriormente, que vem resultando não só na popularização dos títulos japoneses, como também na criação de títulos de outras nacionalidades, que apostam na estética dos mangás, a exemplo da versão jovem da *Turma da Mônica*, no Brasil, e dos quadrinhos para meninas do italiano *Witch* (“Bruxas”, em português), dos estúdios Disney. Também há o surgimento dos *webcomics*, tanto os de autores independentes quanto os de grandes editoras, como a própria DC, que possui um selo on-line, o Zula(Williams & Lyons, 2010, loc. 545). Na internet há um grande fluxo de quadrinhos publicados digitalizados – as chamadas *scanlations*, termo vindo do inglês, criados por fãs de histórias de quadrinhos, que combina as palavras translation (tradução) e scan (cópia). Tratam-se de imagens digitalizadas de publicações originais com tradução feita, de forma amadora, por fãs. São distribuídas gratuitamente na internet, podendo ser lidas tanto on line quanto baixadas. Elas podem ser tanto dos originais, encontradas em forma de *torrents*¹⁶ em sites como o *Pirate Bay*, ou traduções feitas por fãs. Essas traduções são responsáveis pela divulgação e popularidade de títulos japoneses, por exemplo. Além disso, como apontam Jeremy Douglas, William Huber e Lev Manovich (2011), grande parte do trânsito de produtos da mídia comercial voltada para o entretenimento se faz hoje

¹⁵ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “led by ideas (...) really wanting to do something different in comic books”

¹⁶*Torrent* é o nome dado ao protocolo de rede que permite o download de arquivos.

através de *scanlations*, *fansubs*¹⁷ e outras formas de disponibilização on-line gratuitas (DOUGLAS, HUB, MANOVICH, 2011, p. 194).

Todavia, pode-se perceber que há um interesse crescente tanto do público consumidor quanto do mercado em relação aos quadrinhos mais sofisticados formal e tematicamente, uma vez que os títulos novos – e a retomada de antigos em forma de edições de colecionador ou de luxo – são cada vez mais numerosos. Henry Jenkins, ao fazer suas considerações sobre mídias convergentes, em *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (“Cultura de Convergência: Onde as Velhas e Novas Mídias Colidem”, em português), afirma que os quadrinhos teriam mudado de audiência, passando de “uma mídia comercial nos anos 1950 para uma mídia de nichos hoje em dia” (JENKINS, 2008, loc. 390)¹⁸. Grande parte dessa mudança deve-se ao crescente interesse em romances gráficos, em consequência do crescimento de um público especializado. Há outras sugestões de nomes para esses tipos de quadrinhos, tais como o termo mais geral de Will Eisner, narrativas gráficas, ou até mesmo literaturas desenhadas (adaptação livre para o português da expressão francesa *littérature dessinée*), utilizada pelo quadrinista francês Harry Morgan (GROVE, 2010).

Há, entretanto, críticas à adoção do termo romance gráfico para se referir a esse tipo específico de publicação dentro do gênero quadrinhos. Alguns teóricos apresentam desgosto pelo termo, como é o caso de Joyce Goggin e Dan Hassler-Forest. Em seu artigo “Out of the gutter: Reading Comics and Graphic Novels” (“Fora da Canaleta: Lendo Quadrinhos e Romances Gráficos”, em português), os autores colocam que

¹⁷ *Fansub* seriam canais na internet, mantidos por fãs de um determinado filme ou seriado televisivo, que legendariam episódios e filmes inteiros para que outros fãs possam baixá-los gratuitamente, com o único objetivo de divulgação. Recentemente, tal trânsito de informações, que alega-se ser ilegal e que infringiria leis de direitos autorais e propriedade privada, foi alvo de proposta de leis tais como SOPA e ACTA. Houve grande mobilização da comunidade virtual mundial contra tais medidas, que acabaram, por hora, sendo colocadas de lado.

¹⁸ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “(...) a mainstream media in the 1950s to a niche médium today.”

termos eufemístico e apologético como ‘romance gráfico’ são empregados como uma oferta para legitimidade cultural da parte de acadêmicos e leitores que não querem ser confundidos com alguém que gosta de aventuras de super-heróis e criaturas do pântano (GOGGIN, HASSLER-FOREST, 2010, loc. 37).¹⁹

Outros equivalentes como o “arte sequencial”, de Eisner, também apresentariam problemas –não por falta de adequação, mas por ainda não haver na área um consenso sobre a terminologia a ser empregada, uma vez que se trata de uma área de estudos relativamente recente. Os autores argumentam ainda que alguns termos seriam, por vezes, exclusivos, pois criariam uma tendência em separar quadrinhos considerados piores dos considerados “cultura alta”; tal questão não deixa de ser relevante, se considerarmos que ainda há, por parte do grande público, diferenciação entre o que é “bom e culto” e aquilo que seria “ruim e de massa”.

Acreditamos, por outro lado, que o termo romance gráfico pode ser empregado se for para se referir a um tipo particular de histórias em quadrinhos, que possui características que os diferenciam das demais publicações desse tipo, assim como não iremos chamar de romance gráfico uma tirinha, uma vez que essa possui suas próprias características. O fato de serem gêneros diferentes que utilizam o mesmo suporte – sendo os quadrinhos um suporte para publicação– não os torna melhores ou piores. Como colocam Robin Vanum e Christina T. Gibbons no capítulo introdutório de *The Language of Comics: Word and Image* (2001) (“A Linguagem dos Quadrinhos: Palavra e Imagem”, em português),

¹⁹ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “(...) euphemistic and apologetic terms like ‘graphic novel’ are employed in a bid for cultural legitimacy by academics and readers not wishing to be misidentified as someone who would enjoy the lurid adventures of superheroes and swamp monsters.”

(...) da mesma maneira como o futebol é ligado aos outros esportes, tirinhas, revistas em quadrinhos, romances gráficos, cartuns de um quadro só, quadrinhos sem palavras, quadrinhos animados, e várias outras formas de textos visuais possuem semelhanças familiares uns com os outros. Nenhum dos membros dessa família compartilha uma característica com todos os outros, mas quaisquer dois possuem características em comum. “*Comics*”, ou quadrinhos, pode não ser o melhor termo para alguns dos primos e filhos-adotivos dessa família, mas é o nome mais adequado para nossos propósitos.” (VANUM, GIBBONS, 2001, loc. XVI)²⁰

Assim, como um romance e um poema não são o mesmo tipo de texto, mas ambos se tratam de uma forma de literatura, acreditamos que o mesmo conte para os quadrinhos e suas variadas formas. Romance gráfico pode ser um termo, do ponto de vista de alguns estudiosos, problemático; porém, para nossos propósitos atuais, é o mais adequado.

1.2 QUADRINHOS, NARRATIVA, LITERATURA E IMAGEM

A relação das histórias em quadrinhos com a literatura – ou até mesmo com as artes em geral – é digna de atenção. Embora tal questão ainda levante discussões e dúvidas da parte de alguns (tanto pesquisadores quanto produtores do gênero ou de áreas adjacentes), muitos encaram essa relação como algo já certo desde os anos 1980 – década essa marcada pela publicação de três romances gráficos de imenso impacto cultural: *Maus*, de Art Spiegelman, *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, e *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, já mencionados anteriormente. Antes da publicação desses títulos, já havia a circulação de obras de temática considerada mais adulta e maior acabamento formal, tanto no que se refere aos *comix* estadunidenses,

²⁰ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “in much the same way football is related to other games – comic strips, graphic novels, single-panel cartoons, wordless comics, animated cartoons, and various other kinds of visual texts bear family resemblances to one another. None of the members of the family shares one feature in common with all the others, but any two share common features. Comics may not be quite the right name for some of the cousins and step-children in this family, but it is the most suitable name for our purposes.”

quanto a publicações de origem franco-belga, italianas ou argentinas, como aponta Federico Zanettin em seu texto “Comic in Translation: na overview” (2009) (“Quadrinhos em Tradução: um panorama”, em português). Um exemplo desses quadrinhos de origem não-estadunidense seria *Valentina*, série italiana criada por Guido Crepax. A protagonista, Valentina, é uma fotógrafa que, grande parte do tempo, aparece em situações, trajes e posições insinuantes, o que confere à história alto teor erótico.



Imagem 4: A personagem Valentina, do italiano Guido Crepax²¹

Atualmente, há um grande número de publicações sob o título de romances gráficos, vendidas em livrarias, com seções unicamente dedicadas às mesmas. Segundo o quadrinista Gonçalo Jr, em matéria para a revista *Cult*, em 2010, existe um crescimento das vendas de quadrinhos em livrarias e uma queda das mesmas em bancas²². É ressaltado o fato de as publicações de livraria receberem um tratamento especial, além da temática diferenciada: contam com capa dura, material extra e são impressas em papel especial. Para ele, uma das justificativas seria a pouca criatividade dos roteiristas das histórias tradicionalmente vendidas em bancas, para o crescimento do

²¹ Disponível on-line em <http://3.bp.blogspot.com/-isKdJ3oFt48/UI5beUQX-sI/AAAAAAAAABhw/DkH3uqikrUE/s1600/opera.jpg>. Acesso em 30 de julho de 2012.

²² GONÇALO JR., “Livrarias em alta, bancas em baixa”, disponível on line no endereço <http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/livrarias-em-alta-bancas-em-baixa/>. Acesso em 01 de abril de 2012.

público consumidor de quadrinhos; para ele, não se criam novos leitores quando adultos, pois o hábito viria da infância.

Nesse ponto, pode-se apresentar um contra-argumento na questão do público-alvo: assim como existem leitores que crescem, mas continuam apegados aos quadrinhos, há também aqueles que se interessam pelo gênero posteriormente. Um exemplo conhecido, citado por Julia Round em seu capítulo para o livro *The Rise of the American Comic Artist*, chamado “Is This a Book? – DC Vertigo and the Redefinition of Comics in the 1990” (“Isso é um livro? – DC Vertigo e a Redefinição dos Quadrinhos nos anos 1990”, em português) (2010), é o caso de *Sandman*: a série teria sido uma das responsáveis por atrair públicos diversos daquele considerado o padrão para histórias em quadrinhos: adolescentes do sexo masculino. Esse novo público seria formado por mulheres na faixa dos vinte anos²³. Essa ocorrência demonstra que houve, de fato, uma reconfiguração do público-alvo.

Outro ponto relevante refere-se aos prêmios: *Maus* foi vencedor de um prêmio Pulitzer, em 1992; *Watchmen* apareceu na lista da revista Times dos cem romances mais importantes de todos os tempos, junto de obras como *To the Lighthouse* (“Rumo ao Farol”, em português), de Virginia Woolf, e *Ulysses*, de James Joyce²⁴. Um dos capítulos de *Sandman*, “A Midsummer Night’s Dream”, foi premiado com um *World Fantasy Award* em 1991 como melhor obra de ficção curta (Best Short Fiction). Depois disso, as regras do prêmio foram mudadas para que quadrinhos não fossem mais incluídos.

²³<http://www.fucinemute.it/2001/10/the-dream-hunter/>. Acesso em 06 de agosto de 2012.

²⁴ TIMES. *All Time 100 Novels*. Disponível em <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/#berlin-city-of-stones-2000-by-jason-lutes>. Acesso em 12 fev. 2011.

Segundo Willians e Lyons (2010), na introdução do livro *The Rise of the American Comic Artist*, os quadrinhos realmente experimentaram uma alteração de *status* nos últimos anos. Para eles, as publicações desse tipo sofreram por uma mudança de hierarquia, passando a serem vistos não somente como um produto de mero entretenimento para massas, mas também como algo que pode ser consumido como alta cultura. No entanto, o fato de uma obra, ou um gênero todo, ter suas origens como produção de massa não exclui a possibilidade de haver valor artístico, estético ou qualidade literária no mesmo – tal reflexão só se tornou possível com o advento dos Estudos Culturais, nas últimas décadas do século XX, ainda recente, por isso não amplamente aceita ainda. Umberto Eco, em *Apocalípticos e Integrados* (2008 [1965]), já aponta para uma tendência “separatista” em relação a como as pessoas encaram obras oriundas da massa. Existiriam os entusiastas, os integrados e os que veem tais produtos como um sinal iminente da decadência da cultura ocidental (ou mundial), os apocalípticos. Eco coloca, por outro lado, que “entre o consumidor da poesia de Pound e o consumidor de um romance policial, de direito, não existe diferença de classe social ou de nível intelectual” (ECO, 2008 [1965], p. 58). Mesmo assim, é comum iniciar-se trabalhos sobre esses tipos de mídias, principalmente quadrinhos, com uma justificativa. Na realidade, qualquer produção cultural pode apresentar um conteúdo mais sofisticado em termos formais e temáticos, assim como aqueles produzidos meramente para consumo imediato e entretenimento; no caso das histórias em quadrinhos, a forma “cultura”²⁵ seria os romances gráficos. A validade do termo é questionada até mesmo por autores do gênero, pois não seriam nada mais que um “gibi mais grosso”; todavia, sua utilização seria necessária justamente por ser uma justificativa dos próprios produtores para a seriedade de suas obras. Outra explicação encontrada para o desprezo pelo gênero

²⁵ Colocamos o termo entre aspas justamente por questionar a diferenciação entre alta e baixa cultura.

quadrinhos, ou para o fato de ser normalmente considerado algo voltado para um público infanto-juvenil – logo, com uma preocupação mais didática do que artística, como já pontuamos nas seções anteriores – seria justamente a presença da imagem. O teórico francês Pascal Lefèvre afirma que

(...)no campo da ‘alta literatura’, a desconfiança dos puristas em relação à imagem parece sempre pairar, pois imagens tirariam a atenção do que é realmente importante, o texto (...) No passado, as imagens eram vistas como perigosas para crianças (...) e até mesmo atualmente são associadas com diversos males – tais como limitar a imaginação do leitor. (LEFÈVRE, 2010, p. 36)²⁶

A crítica é rebatida por Lefèvre, afirmando que palavras também limitam; logo, a única alternativa seria um livro com páginas inteiramente em branco (LEFÈVRE, 2010, p. 36). De qualquer maneira, críticas aos males das imagens – e dos quadrinhos – datam desde os anos 1950, talvez até de antes, o que acabou levando à censura aos mesmos em um dos países em que a mídia possui maior destaque – no caso, os Estados Unidos. Logo, tais críticas “apocalípticas” não são exclusividade da contemporaneidade.

Algumas das primeiras considerações sobre a produção cultural voltada para o consumo das massas, o que inclui quadrinhos, filmes e até mesmo romances, foi alvo, por exemplo, das considerações dos teóricos da Escola de Frankfurt, a exemplo de Theodor W. Adorno. Em “A indústria cultural: o Iluminismo como mistificação das massas”(2008 [1947]), com tom de pessimismo, o teórico alemão coloca a indústria cultural como algo cuja função seria “civilizatória” – ou seja, de acostumar o povo a certas práticas que seriam prejudiciais a ele - e que transformaria o homem em um “ser genérico”. Existe, nas considerações de Adorno, uma oposição entre esse tipo de

²⁶ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “in the Field of ‘high literature’ a purist’s distrust of images seem to linger on, because images are seen as diverting attention away from the essential, namely the text itself. (...) In the past, pictures were sometimes considered dangerous for children (...) and even in present times are often associated with many evils – such as limiting the imagination of the reader.

produto cultural e a arte; o que é produzido para as massas não pode ter o *status* da arte. Como coloca outro teórico que teceu comentários sobre o assunto (esses, porém, mais favoráveis), Nestor Garcia Canclini,

Aos falar dos setores populares (...) se guiam por uma ‘estética pragmática e funcionalista’, imposta ‘por uma necessidade’ econômica que condensa as pessoas ‘simples’ e ‘modestas’ a gostos ‘simples’ e modestos’; o gosto popular se oporia ao burguês e moderno por ser incapaz de dissociar certas atividades de seu sentido prático e dar-lhes outro sentido estético autônomo. **Por isso, as práticas populares são definidas, e desvalorizadas, mesmo por esses setores subalternos, tendo como referência, o tempo todo, a estética dominante, a dos que saberiam de fato qual é a verdadeira arte, a que pode ser admirada de acordo com a liberdade e o desinteresse dos ‘gostos subliminares’** (CANCLINI, 1998, p. 42, grifo nosso)

Assim, o que for produzido para a massa, ou pela massa, seria algo de mau gosto, não merecedor de um olhar e uma apreciação mais sofisticada. Apesar das mudanças na forma como a cultura de massa é tratada desde os anos 1970, quando houve a chamada “virada cultural” nos estudos de humanidades, percebe-se ainda haver receios e preconceitos a lidar com produtos advindos da indústria cultural. De qualquer maneira, essa mudança de hierarquia, de fato, aconteceu. Em *Narrativas Migrantes: Literatura, Roteiro e Cinema* (2010), Vera Lúcia Figueiredo tece considerações sobre o estreitamento de fronteiras entre as artes e alterações nas hierarquias culturais, tratando do que chama de narrativas transmidiáticas²⁷ para se referir às novas obras que combinam elementos escritos e imagéticos – o que incluiria os romances gráficos, além de narrativas em jogos, televisão e cinema. Histórias em quadrinho, independentemente de serem somente entretenimento ou obras com qualidades artísticas, são narrativas gráficas que empregam recursos de várias outras mídias em sua composição. Essa tendência é apontada por Figueiredo, ao colocar que as narrativas transitam por diversos meios e suportes, e que isso não seria exatamente atual, apesar de ter se tornado mais

²⁷Termo que será adotado por nós, cunhado por Henry Jenkins em seu livro *Convergence Cultures*.

evidente agora por conta das tecnologias digitais. Para a pesquisadora, estaríamos vivendo uma “revolução dos suportes”, que envolve diretamente o uso de (novas) tecnologias além do livro, suporte ao qual a literatura esteve sempre ligada e em torno do qual haveria uma aura, segundo a autora.

Essas mudanças implicariam diferentes formas não só de leitura, mas de escrita, uma vez que os autores estão, também, inseridos no novo contexto de produção e recepção dos textos, numa rede “não hierárquica de circulação” (FIGUEIREDO, 2010, p.18). Considerando que textos seriam não somente cadeias de palavras, mas de qualquer tipo de signo, como colocam Onega e Garcia Landa (1997), podemos incluir nessa categoria também as imagens, o som, movimentos corporais, desde que possam ser reconhecidos – ou lidos – por outros seres humanos e decodificados, e ser, assim, utilizados para relatar sequências de eventos – ou narrativas. Segundo Figueiredo:

(...) alterações na hierarquia cultural provocadas pela intensificação desse movimento de intercâmbio [entre áreas distintas], tanto no que diz respeito à literatura, cujo prestígio esteve sempre estreitamente relacionado à aura do suporte livro, quanto no que se refere ao cinema, em decorrência da expansão de narrativas audiovisuais transmidiáticas, cujo conteúdo se desdobra em filmes veiculados nas salas de cinema, em videogame, histórias em quadrinhos, seriados televisivos. (FIGUEIREDO, 2010, p. 11- 12)

As narrativas estariam em trânsito entre diversos meios e suportes, o que, apesar de estar em evidência devido ao emprego recente de novas tecnologias ao texto, não é novo. Para exemplificar, tomemos como exemplo o capítulo 19 de *Sandman*, o já mencionado “A Midsummer Night’s Dream”²⁸.

Nesse capítulo, é feita uma releitura da peça homônima de Shakespeare. Porém, não é feita somente uma transposição da história original para os quadrinhos: o enredo gira em torno da própria trupe de Shakespeare, que está se organizando para apresentar

²⁸ Será aqui utilizada a versão presente na edição norte americana *Absolute Sandman* – volume 1 (2006).

pela primeira vez a peça escrita pelo dramaturgo. Entretanto, a peça é encenada em uma colina, a céu aberto, e o público é toda corte de fadas de Titânia e Auberon, personagens da peça original. Na versão de Gaiman, o próprio senhor dos sonhos, Morfeus (o *Sandman* do título) foi o “mecenas” que encomendou a peça a Shakespeare, como parte do pagamento de um pacto firmado entre os dois: Shakespeare teria toda criatividade e material para escrever suas peças, mas, em troca, faria duas peças para Morfeus com a temática relacionada a sonhos.

Durante o capítulo em questão, os personagens fantásticos assistem à montagem da peça feita pelos humanos, que são mostrados tanto encenando as falas originais do texto shakespeariano quanto nas coxias do teatro a céu aberto, nos bastidores, se arrumando para as encenações ou fazendo comentários sobre a natureza estranha da apresentação que fazem. Temos, dessa forma, em um capítulo somente, o uso de diversas suportes e referências a formas de arte diferentes além dos quadrinhos: temos o teatro, cuja linguagem e especificidades são reproduzidas ao longo do capítulo, como na reprodução dessa cena, em que Titânia está, por conta de um feitiço de Auberon, apaixonada por um homem com cabeça de burro.

As falas reproduzidas nesse trecho são as mesmas encontradas no roteiro da peça original; logo, está presente a parte literária (considerando aqui a literatura estritamente escrita). Tanto no que se refere ao roteiro de peças de teatro quanto ao de filmes, pode-se argumentar que, ao transformar roteiro em filme ou ao encená-lo, pretendia “salvar o roteiro do esquecimento, negando o seu caráter de texto provisório” (FIGUEIREDO, 2010, p. 31).



Imagem 5: Titânia e o cabeça de burro²⁹

As histórias em quadrinho também têm seu roteiro. No caso de *Sandman*, percebe-se que todo crédito da série recai justamente sob seu roteirista, Neil Gaiman – que, aliás, publica livros de contos e romances atualmente. Porém, o mesmo não acontece com os roteiros das HQs, que raramente são acessíveis após serem transformados em história em quadrinhos. No caso de “A Midsummer Night’s Dream”, o roteiro foi publicado junto aos rascunhos do capítulo integralmente na coletânea de luxo *Absolute Sandman*. O roteiro e o *sketch* são vistos como um *bônus*, um agrado a fãs que decidirem adquirir a coleção de luxo da série. Essa tendência, segundo Paul Williams e James Lyons, seria um reflexo do que se verifica no mercado de DVDs. As edições de luxo dos quadrinhos, geralmente, contam com materiais extras, relativos à pré-produção (no caso dos rascunhos dos roteiros e desenhos de histórias em quadrinhos), ou galerias de capas (WILLIAMS, LYONS, 2010, loc.513).

O cinema, enquanto arte, é aludido através dos usos de enquadramento (qual seria o posicionamento de quem vê a cena em relação a mesma, o que altera o que aparecerá e de que ângulo será visto) e plano (as proporções dos personagens e objetos

²⁹ Todas as imagens de *Sandman* utilizadas nesse trabalho foram retiradas do volume *Absolute Sandman* (GAIMAN, 2006).

no quadro) utilizado em cada quadro.³⁰ Na cena da peça mostrada acima, por exemplo, temos um plano geral, como se o “espectador” posicionado de frente para o “palco”.

Vejamos outro exemplo:

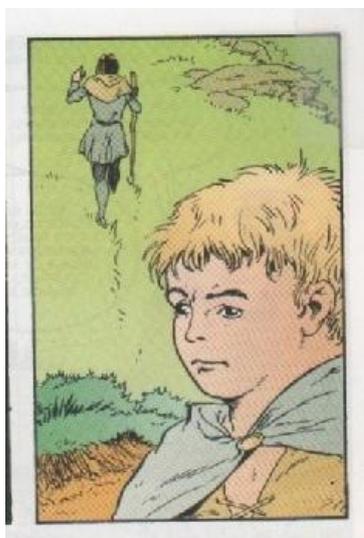


Imagem 6: Hamnet triste

Esse quadro faz um *close* de Hamnet, filho de Shakespeare. Temos um primeiro plano – utilizado quando se quer focar no rosto de um personagem, ressaltando seus sentimentos através das expressões faciais. Nessa cena, que será retomada mais adiante, a ênfase recai sobre a tristeza do personagem; logo, um plano que valorize suas expressões faciais é o mais conveniente a ser empregado. Como os quadrinhos também fazem uso da imagem na construção da narrativa, nada mais natural do que fazer uso dos planos e dos enquadramentos cinematográficos. Dependendo do tipo de abordagem que o roteirista e os desenhistas querem dar à cena, opta-se por um enquadramento ou um plano diferentes – se a intenção é mostrar o cenário, escolhe-se um plano geral; quando a se quer focarnos personagens e em suas emoções, utiliza-se um primeiro

³⁰ As definições de enquadramento e plano foram retiradas do site <http://cinemanocja.wordpress.com/aulasconteudos/enquadramento-plano-tipos-de-plano-e-montagem/> acesso em 17 de setembro de 2012.

plano.³¹ Nesse ponto, ambas as formas de arte – e de narrativa – se encontram tão próximas que seria impossível, praticamente, conceber como lidar com as cenas em histórias em quadrinhos sem recorrer a tais técnicas do cinema.

Essas formas aparecem, dentro da história em quadrinhos, integradas; não há uma parte mais importante ou menos importante, estando todas, assim, hierarquicamente iguais – formando a rede não hierárquica de circulação mencionada por Figueiredo (2010). Forma-se, assim, um texto que se liga a outros – o “texto como intertexto – contrapondo-se à obra como objeto finito, cujo sentido estaria fechado após sua conclusão” (FIGUEIREDO, 2010, p. 15). Tais referências podem ser vistas como *links* de um hipertexto não-eletrônico – questão que veremos mais detalhadamente no capítulo 2, bem como as considerações e exemplificações acerca dos suportes eletrônicos.

Além das relações com outras mídias, formas de arte e suportes, o quadrinho possui, independentemente de tudo isso, sua própria sintaxe – apropriando-se da denominação empregada por Will Eisner (1989). Qualquer relação intertextual, metáfora, simbolismos e outros recursos estilísticos, dentro dos quadrinhos, estarão apresentados de duas formas: como imagem ou como texto, ou como uma mescla dos dois, formando um elemento totalmente novo e de difícil dissociação das partes. Assim, vejamos como se dão tais interações na seção a seguir.

Will Eisner, já citado aqui como autor de histórias em quadrinhos, também fez suas considerações teóricas sobre o tema. Uma de suas mais notórias obras é justamente

³¹ Os tipos de painéis – os enquadramentos nos quadrinhos – mudam, bem como a preferência por um tipo ou outro, quando se compara quadrinhos ocidentais e orientais. Nos mangás, percebe-se que há quadros polimórficos, mostrando múltiplas ações sendo feitas pelo mesmo personagem ao mesmo tempo, representados por uma figura em várias posições diferentes; há o macro, com mais de uma entidade ativa; o mono, que se aproxima do plano geral, com ênfase em um personagem; e o micro, que seria com um close em um elemento somente. No caso dos mangás, costuma ser nos olhos do personagem, geralmente carregados de emoção. Haveria equivalências com os planos cinematográficos, como coloca Neil Cohn (2011), mas essa não seria exata.

Quadrinhos e Arte Sequencial (1989). Nela, o autor coloca que os quadrinhos teriam sua própria sintaxe, combinando imagens e texto. Segundo Eisner,

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) sobrepõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1989, p. 8)

A leitura de uma história em quadrinhos não exige somente a decodificação do código escrito, mas a leitura das imagens. Ambos os processos de leitura se relacionam à decodificação de signos e interpretações. Se na parte escrita há metáforas formadas por palavras, também há metáforas imagéticas a serem compreendidas; a sobreposição da leitura de ambas resultaria na compreensão da mensagem geral. As imagens podem ser usadas, por exemplo, para transmitir os sentimentos dos personagens, bastando desenhar sua expressão visual. Para ilustrar como se dão tais processos de construção do sentido nos quadrinhos, façamos um pequeno estudo de um quadro da história “A Midsummer Night’s Dream”, retirado do *Absolute Sandman – Volume 1* (2006), página 497. Nela, temos a imagem de Hamnet, já mostrada anteriormente.

Nesse quadro, pode-se perceber que Hamnet está triste; ao fundo, seu pai se afasta do menino. Contando somente com essa imagem, podemos deduzir apenas essas informações; entretanto, o motivo da tristeza não está explícito no quadrinho, pois ele se encontra excluído de seu contexto – a narrativa. E, por ser uma narrativa, há uma continuidade, um fio condutor. As imagens, assim como os textos presentes, não estão aí por acaso, e criam uma rede de significados com o resto da história. Essa cena se dá depois de o menino pedir a atenção do pai e esse ignorá-lo, indo cuidar dos detalhes da

peça que sua trupe apresentará naquele dia. A distância entre os dois personagens é simbolizada por um Shakespeare que se afasta do filho, que é mostrado chateado por conta da distância entre os dois, como é confirmado depois através de uma fala do personagem.

A pesquisadora italiana Nadine Celotti, em seu artigo “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator” (2009), lida com a questão das imagens e textos nos quadrinhos. Embora seja um artigo que se volte para aqueles que trabalhem ou pesquisem a tradução de histórias em quadrinhos, o artigo se prova interessante para pesquisadores de outras áreas que se interessem pelo assunto. Ela propõe uma abordagem que separaria seu conteúdo em dois tipos de mensagens: a mensagem visual e a mensagem verbal.

A mensagem visual diz respeito não somente às ilustrações, como se pensaria em um primeiro momento – afinal, são o que compõe a maior parte dessa mensagem – mas também a “uma variedade de elementos, cada um dos quais transmite significado e empresta ritmo a narrativa: *layout*, tamanho e forma dos painéis, tiras e páginas, balões e canaletas, cores, fonte das letras etc” (CELOTTI, 2009, p.36-37)³². A primeira leitura de uma revista em quadrinhos é visual. Eles são uma sequência de imagens, contando com capa, contra-capas e demais elementos da revista.

Esse todo forma o que Celotti chama de “narrativa sequencial de imagens fixas”, e essa narrativa sequencial transmite suas próprias mensagens ao leitor. O grau de sofisticação da mensagem de tais quadrinhos dependerá das intenções do roteirista e de seu desenhista. Um quadrinho cujo único objetivo é o entretenimento contará com expressões e gestos a serem decodificados pelo leitor a partir de seu conhecimento de

³² Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “[...] a variety of elements, each of which conveys meaning and lends rhythm to the narration: layout, size and shape of panels, strips and pages, balloons and gutters, colours, lettering, etc”.

mundo, uma vez que seriam gestos e expressões universais para demonstrar ações ou sentimentos. Porém, é possível acrescentar mais do que isso a uma figura, a exemplo do quadro que mostra Hamnet e seu pai: o garoto é mostrado triste, mas há mais uma mensagem na figura, que seria a pista sobre a natureza de seu relacionamento com seu pai – distante – e como ele se sente em relação a isso, que resultaria em suas feições cabisbaixas. Trata-se de um bom exemplo de como os elementos da imagem formam um todo, transmitindo uma mensagem a ser codificada. Claro, nem todos os leitores irão captar tal metáfora sobre a situação dos dois personagens, ou qualquer outra metáfora visual, em sua primeira leitura, ou em qualquer leitura sequer, mas não por questões de limitações intelectuais. Seria uma questão de hábito e familiaridade com a leitura de imagens. Além disso, na imagem tomada como exemplo, percebemos que não há nada além da ilustração – o que mostra que, dependendo do que se pretende passar em um texto, não são necessárias falas ou legendas explicando a cena, e esse é um recurso comum em histórias em quadrinhos. Cenas de ação, geralmente, dispensam palavras; alguns quadrinhos com temática mais romântica, como as encontradas em mangás *shoujo*³³, dispensam palavras em cenas em que seus personagens demonstram seus sentimentos amorosos em relação uns aos outros, se valendo de códigos universalmente conhecidos para tal, tais como um olhar ou rubor dos personagens envolvidos na cena.

Assim, os elementos da imagem precisam ser lidos, uma vez que interagem para formar um todo. Em uma sequência de quadros em linha reta, por exemplo, é possível encontrar um ou mais quadros com linhas onduladas, indicando que a história iniciará um *flash-back*; nesse flashback, é possível que as cores estejam mais fracas, como que com um filtro, ou envelhecidas, como ocorre com fotos antigas que se deterioram com o

³³ Mangás *shoujo* são um gênero de mangá, ou quadrinhos japoneses, voltados especificamente para meninas, desde crianças a jovens adultas. Um exemplo de título famoso desse gênero seria *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, cuja versão animada foi transmitida no Brasil, com grande sucesso, na década de 1990.

tempo. O contorno do balão, aliado à fonte utilizada na parte escrita, indica a natureza da fala do personagem – se é um sussurro, um grito, ou se fala em voz normal. Até mesmo o espaço entre os quadrinhos, chamado de *gutter* em inglês, é relevante; como coloca Scott McCloud, “o coração dos quadrinhos está no espaço entre os painéis, onde a imaginação do leitor faz a figura imóvel vir à vida” (MCCLLOUD apud CELOTTI, 2009, p. 37)³⁴.

Já a mensagem textual é dividida em quatro grupos por Celotti, que considera ser esse o *locus* da tradução. As mensagens textuais se encontrariam nos balões, nas legendas, nos títulos e em paratextos linguísticos – ou seja, elementos escritos na imagem, como em um jornal, um letreiro ou um cartaz. Seria essa a parte do quadrinho em que temos a regência da palavra, apontada por Eisner. Nela, percebemos as figuras de linguagem encontradas em qualquer outro texto escrito, como metáforas, ou aliterações. Referências a outros textos ou narrativas (escritas ou visuais) estariam tanto dentro da mensagem escrita quanto na mensagem visual, apesar de se darem de maneiras diferentes. O uso de figuras retóricas, como a criação de simbologias ou até mesmo de metáforas, como vimos no exemplo de Hamnet, não são exclusividade da mensagem visual.

Como lembram Vanum e Gibbons (2001), imagens e texto possuem muito em comum: ambos seriam artefatos humanos, utilizados para representar a realidade de um observador de acordo com seu entendimento e mediam sua experiência com o mundo. Além disso, ambos moldam nossas percepções, e tanto imagens quanto letras podem ser classificados como signos gráficos, decodificados visualmente e produzidos manualmente (VANUM, GIBBONS, 2001, p. x). Nos quadrinhos, as imagens tomariam características do texto, e o texto assumiria propriedades das imagens. De um ponto de

³⁴ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “the heart of comics lies in the space between the panels where the reader’s imagination makes still pictures come alive!”

vista semiótico, lembram ainda os autores, imagens e palavras são entidades equivalentes, e seriam, então, os quadrinhos um sistema de significação no qual palavras e imagens são percebidos da mesma maneira – o que nos remete novamente à citação de Eisner sobre como esses elementos se sobrepõem para a criação da narrativa. Vanum e Gibbons estão de acordo com Eisner ao afirmarem que “[as imagens] transmitem ideias e valores, e lê-las requer sofisticação e habilidade” (VANUM, GIBBONS, 2001, loc. xii)³⁵. Cabe ao leitor decodificar as informações em cada painel e inferir o que se segue – se valendo, assim, do espaço entre os painéis, baseando-se na suposição de que a relação entre duas imagens consecutivas não é arbitrária (GOGGIN, HASSLER-FOREST, 2010).

Imagens e palavras são abstrações e servem como símbolos – o que nos remete à leitura feita acima dos painéis de *Sandman* em que aparece Hamnet, numa expressão universalmente reconhecida como tristeza. Reitera-se assim que imagens e texto de justapõem, podendo também criar o contexto e subtextos para a mensagem escrita, o que a tornaria mais complexa – sendo, no fim, ambas necessárias para que se complete o significado.

O pesquisador francês Thierry Groensteen, um dos mais proeminentes na área atualmente, e em quem Celotti se baseia para criar os conceitos de mensagem visual e mensagem verbal aqui utilizados, trata dos quadrinhos como uma linguagem, propondo um estudo em direção a uma semiologia dos quadrinhos para os tempos atuais – afinal, segundo o pesquisador francês, nas décadas passadas, os estudos sobre a mídia eram dominados por uma academia míope, nostalgia e idolatria (GROENSTEEN, 2009) Citando Pierre Fresnault-Derruele, Groensteen diz que a tendência atual dos estudos sobre o tema é de uma “crítica neo-semiótica, onde a tônica cairá sobre a dimensão

³⁵ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “they convey ideas and values, and reading them requires sophistication and skill.”

poética dos quadrinhos” (GROESNTEEN, 2009, loc. 58)³⁶. De qualquer forma, enquanto linguagem, os quadrinhos trabalham com a junção dos dois elementos acima mencionados – imagem e texto – para a construção de sua significação.

Vanun e Gibbons acrescentam ainda que, enquanto leitores, teríamos respostas às imagens de uma maneira que os artistas podem prever e manipular – exemplo que se aplica ao caso dos vilões, representados com trejeitos (físicos ou psíquicos, visto que nem todos são desenhados como monstros desfigurados) que já nos fariam criar preconceitos e aversão a suas figuras. Segundo William Brown, as imagens, por si só, já transmitem narrativas, sem a necessidade de um texto, e já o faziam antes de o cinema desenvolver a sintaxe da edição de continuidade (BROWN, 2011)

Assim, vimos que os quadrinhos combinam elementos tanto escritos quanto visuais em sua composição. Técnicas e características provenientes de outras mídias e formas de arte também se verificam nos quadrinhos – e, mais recentemente, o contrário também vem ocorrendo. Constroem-se, assim, relações intertextuais com outras obras – que também podem ser vistas como *links* em um ambiente hipertextual. Passemos, então, às considerações sobre essa possibilidade de leitura de histórias em quadrinhos.

³⁶ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “(...) a ‘neo-semiotic’ criticism where the accent Will be placed on the poetic dimensiono f comics”

2 A QUESTÃO DO HIPERTEXTO

Como coloca Janet Murray na introdução de seu livro *Hamlet no Holodec*,

A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira, até a comunidade global reunida diante do aparelho televisivo. (MURRAY, 2003, p. 19)

Narrativas, então, valer-se-iam de diversos elementos para serem feitas. Para Susana Onega e José Garcia Angel Landa, (1997) em *Narratology*, narrativas seriam construídas utilizando-se uma ampla variedade de mídias semióticas, imagens, sons e palavras; além disso, qualquer construção semiótica, ou seja, combinações de sinais, pode ser vista como um texto, havendo, assim, a possibilidade de se falar de diferentes tipos de texto, tais como o linguístico, pictórico, fílmico, teatral (ONEGA, GARCIA LANDA, 1997, p. 3.). E, nesses textos, há uma sequência de eventos, que é o que forma a narrativa.

Narrativas precisam de suportes para ser contadas. Há a possibilidade de isso ser feito através da oralidade, de inscrições em paredes, de palavras em uma página impressa de livro ou na tela de um computador, ou de imagens. Cada suporte implica diferentes experiências de leitura – até mesmo no sentido de uma experiência física. Dependendo do tipo de suporte, diferentes posturas para leitura (ou para assistir/escutar uma narrativa que esteja sendo representada ou cantada, como no caso de peças de teatro, por exemplo). Aqueles acostumados com o suporte livro costumam estranhar as primeiras experiências de leitura em ambiente eletrônico, principalmente, no que diz respeito à postura corporal adotada, por exemplo. Entretanto, assistir a um filme pede uma postura diferente daquela de quem lê um livro. A leitura de um livro demanda mais tempo do que assistir a um filme; por outro lado, para se assistir a um filme, mais

sentidos estarão envolvidos além da visão – há a audição, por exemplo. Filmes, assim como histórias em quadrinhos, performances teatrais e até mesmo jogos eletrônicos, requerem a leitura e a decodificação de imagens, o que nem sempre é necessário nos livros puramente escritos. Cabe ao leitor imaginar como seriam os cenários, a aparência dos personagens e demais aspectos visuais¹.

Espera-se que, ao se deparar com uma figura, o leitor perceba detalhes como o uso das cores, formatos, sombra, posicionamento dos elementos em cena – fatores que, como a escolha e o posicionamento das palavras em uma obra literária, contribuem para a construção do significado da narrativa. Pudemos mostrar como essas questões seriam interpretadas no capítulo 1, utilizando da cena do capítulo 19 de *Sandman*, “A Midsummer Night’s Dream” (Sonho de uma Noite de Verão, em português), que mostra a tristeza do personagem Hamnet.

Além disso, existem narrativas que, além das figuras, trazem sons – às vezes, o som é tudo o que as constitui, como no caso das antigas cantigas medievais, algumas as quais eram histórias cantadas em praça pública para entretenimento do povo. Nesse último caso, os livros não eram a forma de narrativa mais popularizada que existia; além disso, mesmo se o fosse, grande parte da população não poderia lê-los, pois não sabia ler.

Há ainda narrativas que permitem ao leitor escolher qual rumo seguir na história, não precisando seguir uma linearidade. Essa possibilidade é encontrada em jogos eletrônicos (especialmente os chamados RPGs²), por exemplo, e até mesmo em alguns

¹ Como colocamos no capítulo 1, muitas vezes há desprezo por narrativas que se valem de imagens, como no caso dos quadrinhos, pois as imagens não requereriam imaginação do leitor, sendo consideradas narrativas mais simplistas, voltadas para leitores em formação. (LEFÈVRE, 2011)

² RPG é a sigla para Role Playing Game – jogo de interpretação de papéis, em tradução livre. Trata-se de um gênero de jogos, eletrônicos ou não, em que o jogador é um personagem em uma narrativa. Há uma história de fundo (um cenário futurista distópico ou medieval, por exemplo), mas quem determina os rumos que tomará o personagem é o próprio jogador. Tal aspecto de uma história aberta, em construção, é mais evidente ainda em RPGs live-action – ou seja, feito por pessoas na vida real – pois, no caso dos jogos eletrônicos, o fim já é pré-determinado. No live-action, os jogadores podem escolhê-lo livremente.

livros. No caso dos livros impressos, não há os apelos visuais e sonoros dos jogos; geralmente, livros interativos vêm com instruções como “vá para a página x ou y” dependendo do rumo que o leitor quiser tomar. Há, entretanto, a possibilidade de fazer esse tipo de leitura em um ambiente que facilite escolhas do leitor na hora de decidir os rumos da narrativa que lê. Tal ambiente seria o eletrônico; os romances, poemas e outras formas de narrativas tradicionalmente veiculadas por mídias impressas, como o livro, podem ser escritos – ou desenvolvidos, considerando que rodarão como *softwares* e envolverão um processo de programação – em ambiente hipermidiático.

As fronteiras entre suportes, atualmente, estão cada vez mais difusas, bem como as existentes entre os tipos de narrativas. Por exemplo, temos o uso de ilustrações sem narrativas puramente escritas, como no caso do romance *Tristram Shandy*, de Laurence Sterne, do século XVIII (logo, percebe-se não se tratar de uma tendência exclusivamente contemporânea). Há também a apropriação de técnicas utilizadas e comum tipo de suporte por outro, como o uso de técnicas cinematográficas de *close* e de enquadramentos utilizados nas cenas de romances como *To the Lighthouse*, de Virginia Woolf. Mais recentemente, é possível notar o aparecimento de técnicas e referências próprias do meio eletrônico em romances impressos – tendência já comentada por Katherine Hayles em *Literatura Eletrônica: Novos Horizontes para o Literário* (2009). Entre tais exemplos, constam *Extremely Loud and Incredibly Close* (“Extremamente Alto e Incredivelmente Perto”, em português), do escritor estadunidense Jonathan Safran Foer. O romance, cuja narrativa gira em torno dos eventos dos atentados terroristas ao World Trade Center, conta com tipografias diversas, sobreposição de textos, ilustrações, marcações imitando caneta e outros recursos normalmente não encontrados em livros tradicionalmente impressos. A história foi

No caso dos jogos eletrônicos, alguns contam com mais de um final e, dependendo das escolhas do jogador, pode ir parar em um ou outro.

adaptada para o cinema em 2010. No início dos anos 2010, Safran Foer lançou um outro livro em que se vale de técnicas de montagem ainda mais ousadas, chamado *Tree of Codes* (“Árvore de Códigos”, em português) – que se trata, em linhas gerais, de recortes feitos em cima de um outro romance, em que o autor eliminou todas as palavras que não lhe convinham e deixou apenas aquelas que, combinadas, formariam uma nova história.

Outros de romances recentes que utilizam recursos seriam *People of Paper* (“Pessoas de Papel”, em português), de Salvador Plascencia, e *A Visita Cruel do Tempo*, de Jennifer Egan – que conta até com uma apresentação de *slides* em seu capítulo final. Essas obras se enquadrariam no que Janet Murray classifica como narrativa multiforme, ou seja, uma narrativa que “procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas” (MURRAY, 2003, p.49).

Murray também afirma que tradições narrativas só se firmam graças a suas antecessoras e que as narrativas deixaram de pertencer somente à academia, passando para os domínios da cultura de massa. Segundo Figueiredo, estaríamos passando por

(...) alterações na hierarquia cultural provocadas pela intensificação desse movimento de intercâmbio [entre áreas distintas], tanto no que diz respeito à literatura, cujo prestígio esteve sempre estreitamente relacionado à aura do suporte livro, quanto no que se refere ao cinema, em decorrência da expansão de narrativas audiovisuais transmidiáticas, cujo conteúdo se desdobra em filmes veiculados nas salas de cinema, em videogame, histórias em quadrinhos, seriados televisivos. (FIGUEIREDO, 2010, p. 11- 12)

São esses intercâmbios de que fala a pesquisadora que permitem, hoje, dentro dos Estudos Literários, o estudo de obras antes consideradas de baixa cultura – logo, de qualidade inferior ou duvidosa. Haveria, a partir desse ponto, o reconhecimento do valor e relevância de obras veiculadas em suportes que não o tradicional livro, possuidor

ainda de certa aura, segunda a autora. Narrativas que se valem de suportes como os meios eletrônicos, ou outras formas não tradicionais de impressão, apenas passaram a ser incluídas no escopo do estudo acadêmico recentemente.

As histórias em quadrinhos se encontram nesse grupo de narrativas audiovisuais transmidiáticas que só receberam atenção recentemente. Relembrando Groensteen (2009), apesar de os quadrinhos serem uma forma de arte tão antiga quanto a literatura, sua valorização enquanto arte foi tardia e ainda está em processo. O motivo seria o fato de os quadrinhos se tratarem de uma narrativa híbrida entre texto e imagem. Contendo imagens, a lógica seria que se voltassem apenas para um público leitor em formação (infantil), ou preguiçoso, pois ilustrações não abririam espaço para a imaginação tanto quanto um romance escrito. Além disso, os quadrinhos são veiculados nos mesmos suportes das narrativas unicamente escritas; porém, seriam inferiores por serem ilustrados e oriundos de publicações de massa.

Além da justaposição da imagem e do texto, podem apresentar uma não-linearidade narrativa. Quando nos referimos à não-linearidade, isso quer dizer que, ao invés de seguir a ordem canônica de “começo-meio-fim”, o leitor pode escolher qual parte será lida primeiro, e em que ordem, sem que isso interfira na história. Também, ao construir relações intertextuais, as obras estariam criando *links* com outras. Essas características, perceptíveis nos exemplos impressos acima, são mais evidentes em publicações veiculadas em meio eletrônico, caracterizando, assim, o que podemos chamar de texto hipermediático.

As características acima mencionadas podem ser observadas em algumas histórias em quadrinhos. Embora a grande maioria das obras do gênero ainda apresentem certa linearidade, existem casos de painéis em que os elementos dispostos pela página não se encontram organizados rigidamente em sequência, como veremos ao

longo deste capítulo. Há a possibilidade de leitura na ordem preferida pelo leitor, e não isso não alterará a história. Além disso, algumas HQs constroem referências que as ligam a outras obras, sejam essas literárias, cinematográficas, outras HQs, e outras manifestações da cultura “alta” e popular.

Percebe-se, entretanto, que tais tipos de características são mais evidentes em quadrinhos pertencentes ao subgênero romance gráfico. *Sandman* não fica atrás nesse quesito. Assim, retornamos a uma de nossas questões norteadoras: quais características presentes em obras como *Sandman* possibilitariam ver a obra como um tipo de texto hipermidiático, do tipo não eletrônico?

Nesse capítulo, nos ocuparemos dessa questão. Apresentaremos algumas definições de hipertexto, em um primeiro momento para, depois, partir para uma análise que sustente nossa hipótese. Dentre os diversos capítulos de *Sandman*, foi escolhido o capítulo 15, “Into the night”, por conta de certas técnicas de composição utilizadas no mesmo que remetem a textos hipermidiáticos. Algumas das considerações aqui apresentadas já foram feitas em trabalhos anteriores. Tais considerações sobre a possibilidade de leitura de narrativas gráficas serão retomados e ampliados nas seções seguintes.

2.1 HIPERTEXTO: ALGUMAS DEFINIÇÕES

Em 1945, foi publicado na revista *Atlantic Monthly* um artigo de autoria de Vannevar Bush, que descrevia uma máquina que permitia o armazenamento de dados e a recuperação deles através de ligações mecânicas. O objetivo seria ajudar pesquisadores a lidar com grandes volumes de informação disponível já naquela época. O método de indexação tradicional não colaboraria muito, pois os dados estariam

indexados numericamente ou alfabeticamente. Além disso, como argumentava Bush e discípulos seus, como Ted Nelson, a mente humana não guardaria informações dessa maneira, trabalhando por associação – não tendo que passar por diversas outras informações durante o processo. Nelson argumentou ainda que os índices tradicionais operariam de maneira deficiente e logo acabariam por se tornar obsoletos (LANDOW, 1997, p.7).

Assim, haveria a necessidade de uma maneira de armazenar dados e informações fisicamente que estivessem mais de acordo com a maneira como o cérebro humano funcionaria. Tendo essa proposta em mente, Vannevar Bush propôs que se criasse uma máquina chamada “*memex*”, um “mecanismo em que um indivíduo guarda um livro, registros e comunicações, e o qual é mecanizado de modo que possa ser consultado com notáveis velocidade e flexibilidade” (BUSH apud LANDOW, 1997, p.8)³. A ideia foi concebida antes da era da computação digital, o *memex* seria uma mesa com telas transparentes, com alavancas e engrenagens que possibilitassem a procura pelos registros.

George P. Landow, ao comentar a proposta de Bush em seu livro *Hipertext 2.0 – The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1997) (“Hipertexto 2.0 – A Convergência da Teoria Crítica Contemporânea e a Tecnologia”, em português), aponta que essa sugeriu uma nova tecnologia, a qual levou a uma nova concepção de texto (LANDOW, 1997, p. 8). A grande inovação do *memex* seria, para Landow, não sua capacidade de recuperação de dados, mas sim seu sistema de indexação associativa. Desse modo, mesmo que essa não fosse, talvez, sua intenção, Bush estava propondo que se utilizasse aquilo que hoje entendemos como *links*.

³ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “(Memex) is a device in which an individual stores his books, records, and communications, and which is mechanized so that it may be consulted with exceeding speed and flexibility”

Inicialmente, quando se fala em *link*, pensa-se diretamente no campo da computação – afinal, esse é o nome que damos às ligações estabelecidas em um *software* ou página da internet entre duas ou mais informações, *softwares* ou páginas. Porém, o conceito pode ser também aplicado a outras áreas de conhecimento, a exemplo da literatura e teoria cultural. Segundo Landow (1997), apesar de que, a princípio, essas áreas não estariam ligadas, há muito em comum no pensamento desenvolvido em ambas nas últimas décadas. Landow diz que há muito em comum entre aquilo que dizem Roland Barthes e Michael Foucault, por exemplo – teóricos da área das ciências humanas – e Theodor Nelson e Andries Van Dam, teóricos da área da computação. Como lembra Figueiredo,

A opção por uma perspectiva interdisciplinar está em consonância com o propósito de ultrapassar separações rígidas entre esferas da cultura que cada vez mais se interseccionam, sinalizando a necessidade de outros recortes, transversais às polarizações modernas, que permitam dar conta, por exemplo, da tenuidade das fronteiras entre a chamada alta cultura e a cultura midiática de mercado, na atualidade. (FIGUEIREDO, 2010, p. 11)

As fronteiras entre áreas de conhecimento estariam mais difusas, e uma abordagem interdisciplinar – sinalizada por Figueiredo e proposta por Landow – seria uma possibilidade necessária para leituras e estudo das manifestações artísticas atualmente. Como lembra Murray (2001), a partir dos anos 1990, percebe-se uma tendência na criação de narrativas multiformes, que permitem a participação do leitor. A autora atribui o crescimento desse tipo de história à alteração de nossa percepção de tempo e espaço, que não seriam mais absolutas (MURRAY, 2001). De qualquer forma, essa tendência já se notaria na consonância entre ideias de pensadores de áreas tão aparentemente distintas quanto estudos literários e culturais e computação.

Por exemplo, em *S/Z* (1970), Barthes descreveria uma textualidade ideal, em que o texto seria uma galáxia de significantes, e não uma estrutura de significados. Esse texto poderia ser composto por blocos de palavras, ligados por diversos caminhos em uma textualidade com fim aberto. Foucault, em *Arqueologia do Saber*, diz que as fronteiras do livro nunca estão acabadas por conta de um sistema de referências que remetem a outros livros, textos e sequências (LANDOW, 1997, p. 3). As definições encontram pontos em comum com ideias dos cientistas da computação. Nelson, nos anos 1960, começou a utilizar o termo hipertexto para se referir a uma forma de texto eletrônico, uma nova tecnologia de informação e um modo de publicação.

Hipertexto, segundo o próprio Nelson, seria um “texto que se ramifica a permita escolhas ao leitor, sendo melhor lido em uma tela interativa” (NELSON *apud* LANDOW, 1997, p. 3)⁴. Seria um texto escrito de forma não-sequencial, composto de blocos de texto – ou *lexias* – e os *links* que os ligam. Assim, conectam-se informações verbais e não-verbais.

O princípio está intimamente ligado à leitura e produção de textos em uma tela interativa – em outras palavras, a tela do computador. Atualmente, a participação do leitor – ou usuário – é uma das principais características da Web 2.0, fenômeno que ocorre na internet que se caracteriza pela mudança de plataformas on-line estáticas, de conteúdo fechado, pelas mídias sociais. *Sites* como o *Twitter*, *Facebook*, *Youtube*, *Tumblr*, sistema *wiki*, que possibilitam a edição e adição de informações de qualquer um a uma página da web, e as inúmeras plataformas de *blogging* existentes no mundo permitem que o usuário produza e personalize seu próprio conteúdo. Tal fenômeno teve início nos anos 1990 e continua em crescimento hoje em dia. A tônica da personalização de conteúdo acabou saindo do ambiente virtual e sendo também incorporado a

⁴ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “text that branches and allows choices to the reader, Best read at an interactive screen.”

programas televisivos, que passaram a ter atrações que podem ser influenciadas e montadas de acordo com a participação do público.

Todo tipo de conteúdo é produzido e compartilhado no ambiente da web 2.0, seja ele relevante ou não, verdadeiro ou não. A possibilidade de que qualquer um e todo mundo ser já capaz de editar e postar textos, vídeos e imagens na internet ainda é vista com suspeita, uma vez que não haveria como se controlar a veracidade das fontes, nem como saber de quem seria a autoria dos *posts*. De qualquer maneira, um ponto interessante no que diz respeito a publicações literárias encontradas nesse novo ambiente de interatividade é a utilização do espaço de *blogs* para sua divulgação, visto que muitos jovens e desconhecidos (ou nem tanto) escritores compartilham seus textos na internet.

Mais recentemente, houve a popularização dos *e-books*, anunciados no fim dos anos 1990 e vistos, por muitos, como uma ameaça para os livros de papel. O formato se tornou mais popular com o lançamento de aparelhos próprios para leitura de livros digitais, bem como de *tablets*, como o Kindle, do grupo Amazon, e o iPad, da Apple. Os dois últimos exemplos são uma perfeita personificação da tela interativa proposta por Nelson. Porém, o que se percebe é que os e-books ainda são apenas digitalizações da página de papel. Apesar de ser possível fazer notas e marcações na *lexia*⁵ do e-book, não há links para outros textos, e a leitura ainda é sequencial. Há também aplicativos que permitem a leitura, em *tablets* e outros dispositivos móveis, de histórias em quadrinhos. Alguns chegam a publicar títulos antes mesmo de eles serem lançados no formato de álbum, com exclusividade. Como no caso dos livros digitais, tratam-se apenas de digitalizações das páginas dos HQs impressos tradicionais.

⁵*Lexias* seriam cada parte de um texto hipermediático, ligadas entre si por links. Pode conter tanto uma palavra só, quanto um texto inteiro. O termo foi utilizado pela primeira vez por Roland Barthes em *S/Z*.

Não se verifica ainda, assim, um pleno aproveitamento das mídias eletrônicas nesse sentido, uma vez que o ambiente digital permite, entre outras coisas, ligar textos através de notas e referências de maneira mais fácil e rápida do que o que se encontra no suporte tradicional, o livro. Com o livro impresso, é necessário o deslocamento físico, a procura pelo livro a que é feita a referência e à página em que ela se encontra. Em um ambiente hipertextual, bastaria clicar em um *link*, que abriria em uma nova janela, ou em um balão, o texto original. Como lembra Landow, “ainda lemos de acordo com a tecnologia impressa”(LANDOW, 1997, p. 57)⁶. Ainda é muito comum a associação estrita de tecnologia com meios eletrônicos; esquece-se de que o livro, a impressão e até mesmo o lápis e a caneta representam, também, tecnologias inovadoras que modificaram a maneira como lidamos com a experiência de ler e escrever, segundo Chartier (2002). O teórico dos quadrinhos Pascoal Lefèvre coloca que “os livros podem ser substituídos por formas alternativas, como pergaminhos ou leques (...) tais ‘mecanismos novos’ envolvem mais do que apenas a manipulação física da troca de páginas” (LEFÈVRE, 2010, p. 2)⁷.

Entretanto, há obras literárias produzidas unicamente para a visualização em ambiente virtual. Segundo Katherine Hayles em *Literatura Eletrônica – Novos Horizontes para o Literário* (2009), alguns teóricos, como Loss Pequeno Glazier, afirmam que “a literatura eletrônica é mais bem entendida como uma continuação experimental da literatura impressa” (HAYLES, 2008, p. 33). De qualquer forma, Hayles enumera alguns recursos utilizados para a publicação – ou programação de livros feitos para o suporte eletrônico. Esses, ao contrário dos *e-books* comercializados pelas grandes livrarias, não seriam meras digitalizações de páginas. Tratam-se de obras

⁶ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “We still read according to print technology”

⁷ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “books can be replaces by alternative forms such as the scroll, the fan (...) such ‘novelty devices’ involve more than just the physical manipulation of turning the pages of a normal book”

hipermidiáticas, constituídas por diversas *lexias* ligadas entre si por *links*, dentro das definições de hipertexto por nós apresentadas. Essas obras são feitas utilizando programação em *Javascript*⁸, ou contando com filmes em formato *Quicktime*⁹. Há plataformas próprias para o desenvolvimento de tais softwares/livros, a exemplo do *Storyspace*. Entre as publicações de maior destaque nessa área, temos as de Michael Joyce, tais como *Afternoon: a Story* e *Twelve Blue* (HAYLES, 2008, p. 24).

De acordo com Landow (1997), seria o hipertexto eletrônico o lugar para a experimentação e aplicação de preceitos de teorias (listando as relativas aos estudos literários e culturais) como a desconstrução de Jacques Derrida ou o texto rizomático de Deleuze. Percebe-se que o suporte eletrônico seria o ambiente ideal para a produção de textos hipermidiáticos. A noção de hipertexto deixa em aberto mesmo a questão do que seria um texto, pois “a hipertextualidade inclui inevitavelmente uma porcentagem muito maior de informação não verbal do que o texto impresso”(LANDOW, 1997, p. 59)¹⁰, além de disponibilizar alguns não disponíveis em livros impressos.

Alguns aspectos referentes ao meio virtual estão sendo aplicados em obras impressas. Antes mesmo da publicação dessas histórias, que datam em sua maioria dos anos 2000 em diante, é possível encontrar obras que aludem umas às outras, se ligam através de alusões, e fazem uso de signos gráficos que não as letras na construção de seu sentido. Obras como *Ulysses*, de James Joyce, estariam nesse grupo. Essas produções poderiam ser vistas, de acordo com o próprio Landow, como um tipo de hipertexto não eletrônico.

Murray afirma que “obras literárias são hipertextuais entre si” (MURRAY, 2003, p. 65). Além disso, Landow lembra que os *links* apenas passam a existir a partir

⁸ Uma das linguagens de programação mais populares atualmente e de ampla utilização.

⁹ O *Quicktime* é um *software* usado na produção e execução de vídeos.

¹⁰ Texto original “Hypertextuality inevitably includes a far higher percentage of nonverbal information than does print”

do momento que o leitor os usa. Assim, referências, bem como relações intertextuais, podem ser entendidas como *links*. É válido lembrar, como coloca Figueiredo (2010), que a atual revolução dos suportes engloba também os jogos, os filmes, os quadrinhos (FIGUEIREDO, 2010, p. 14). A utilização de elementos extra-textuais e visuais em narrativas não é novidade; o espaço em branco é relevante em outros textos, como os poemas concretistas brasileiros dos anos 1960 e no *Coup de Dês*, do francês Stephane Mallarmé.

As histórias em quadrinhos, citadas várias vezes como exemplos a respeito da revolução dos suportes, apresentam suas características hipertextuais. Apesar de a maioria das histórias ainda estarem atreladas à noção de sequência, a exemplo do encontrado nas tirinhas mais tradicionais, quadrinhos que apresentam um maior grau de sofisticação formal ou estético, como no caso dos romances gráficos, apresentariam quebras na sequência que permitam a leitura em outras ordens que não sejam da esquerda para a direita, de cima para baixo (no caso dos quadrinhos ocidentais; para os orientais, seria da direita para a esquerda). As referências que diversos textos estabelecem entre si podem ser entendidas como *links* construídos pelo leitor, de acordo com sua necessidade (LANDOW, 1997). Há, ainda, tal qual o encontrado nos romances citados por Hayles (2008), o uso de técnicas que aludem a tecnologias e ambientes digitais. Assim, quadrinhos poderiam ser vistos como uma forma de hipertexto não-eletrônico.

2.2 QUADRINHOS COMO HIPERTEXTO NÃO-ELETRÔNICO: UMA ANÁLISE DE *INTO THE NIGHT*

Para tratar do diálogo entre as teorias do hipertexto com histórias em quadrinhos, em especial os romances gráficos, escolhemos o capítulo 15, “Into the night”,

encontrado na edição *Absolute Sandman* – Volume 1, publicada em 2006 pela Vertigo. Trata-se de uma coletânea com acabamento luxuoso e material extra dos vinte primeiros capítulos da série. A história encontra-se subdividida em algumas “temporadas”; essa história em questão pertence a “Doll’s House”. No Brasil, o título do capítulo foi traduzido como “Noite a Dentro”.

Uma análise do capítulo em questão já foi apresentada em trabalhos anteriores, tais como em Alvim de Almeida (2012). Nesse artigo, são colocados alguns exemplos retirados de “Into the night”, mostrando como é possível dialogar com as teorias do hipertexto na leitura de histórias em quadrinhos, bem como os elementos que ajudariam em sua identificação enquanto hipertexto não eletrônico. Propomos uma retomada de alguns desses exemplos de forma mais detalhada.

Conforme o apontado em nossa apresentação sobre o que é um hipertexto, podemos perceber que um dos aspectos mais importantes da categoria é justamente a não linearidade. Não há necessidade de se ler cada *lexia* (ou cada painel) de texto ou imagem que compõem uma obra hipermidiática na disposição em que se apresentam. Elas encontram-se ligadas entre si por *links*, e pode-se lê-las em qualquer ordem que o leitor desejar. Há, assim, uma maior participação do leitor na construção da história e, como o postulado na seção anterior, a interação do leitor não só com a produção, mas também com outros suportes, é uma das tônicas de um momento em que há grande ênfase na personalização e na participação.

Há casos de obras hipermidiáticas, como já aponta Hayles (2008), em que se argumenta que as produções estariam mais próximas de jogos eletrônicos do que de publicações literárias. Isso nos remete à consideração de Figueiredo (2010) sobre a diluição das fronteiras entre diferentes artes, bem como as alterações nas hierarquias culturais.

De qualquer forma, parece difícil conceber como uma leitura não linear seria possível num ambiente não eletrônico. Através de programação, podem-se inserir *links* com facilidade e simplicidade para a ligação entre as diferentes lexias de um hipertexto eletrônico. Nossa noção de leitura, juntamente à de organização da narrativa, ainda está ligada à noção de linearidade. Espera-se que uma história apresente uma sequência de fatos, e há grande estranhamento do leitor quando seu final é deixado em aberto – manifestado através de reclamações de que a obra não foi compreendida, é difícil ou não foi bem feita.

De fato, a própria organização dos quadros em uma história em quadrinhos pressupõe uma organização dos quadros em uma sequência cronológica de eventos, com um começo, meio e fim. Os quadrinhos costumam ser dispostos na página, no caso dos ocidentais, da esquerda para a direita. O quadrinho seguinte dá continuidade ao que aconteceu no anterior. Quando uma linha é preenchida, passa-se à linha seguinte, e o processo de leitura, de decodificação de texto e de imagem continuam, da mesma maneira que se muda de linha ao terminar a leitura da anterior em um texto escrito. Vejamos esse exemplo, retirado do próprio capítulo 15 de *Sandman*.

Essa é uma das primeiras cenas da história; a personagem loira, Rose, acabou de chegar à pensão onde mora – habitada por outros moradores peculiares, como seu dono, Hal, o outro personagem. Outros moradores incluem o casal Barbie e Ken, que se vestem igual, falam igual e são sinistramente felizes e sorridentes; há também as mulheres aranha, duas moças de nome Chantal e Zelda, duas moças que são, aparentemente, amantes. Ambas estão sempre vestidas de noivas e colecionam aranhas. O próprio Hal é um personagem peculiar, pois, além de ser o dono da pensão, é um *performer drag queen*.

Rose havia ido procurar por seu irmão perdido, que se encontrava preso em um porão e sob maus tratos. No caminho, é ajudada por Gilbert, um personagem carinhoso e bondoso que se revela, mais adiante, ser um sonho fugido do Sonhar, domínio regido por Morfeus. Rose acaba escapando, por pouco, de um grupo de psicopatas que haviam se reunido em um hotel onde se hospedou em uma “convenção de cereais” (ou *cereal convention*) sendo que se tratava, na verdade, de uma convenção de *serialkillers* – de onde parte o trocadilho entre “serial” e “cereal”. Morfeus a auxilia na escapada, bem como em encontrar seu irmão, que é levado para o hospital. Mas há um detalhe, que será revelado a Rose no capítulo em questão: ela é um vórtice de sonhos, uma entidade que causa perturbações no Sonhar, tragando todos os sonhos para si. Vórtices devem ser eliminados pelo próprio Morfeus. No capítulo 15, Rose desperta enquanto Vórtice, e encontra-se com o *Sandman* pela primeira vez – no domínio dos sonhos.

A conversa entre os dois personagens segue uma sequência tradicional; ao trocar a cena, há convenções que indicam a mudança, como apresentar a nova cena num quadro geral para diferenciá-la da anterior, ou uma legenda com uma narração em *off* comunicando a mudança – tal qual no cinema.

De qualquer forma, a sequência cronológica dos fatos continua inalterada. Caso haja um retrocesso ao passado, esse será feito utilizando-se de outras convenções: cores em preto e branco, ou quadros coloridos em tons de sépia, remetendo a imagens antigas, como fotos envelhecidas ou filmes do começo do século XX. Ambas são convenções amplamente empregadas em outras formas de arte visual, como em narrativas televisivas e cinematográficas.

Até esse ponto, a narrativa segue de forma linear. Entretanto, a situação muda quando os personagens se põem a dormir. Rose se deita e apresenta dificuldades em dormir, e um sono sem sonhos. Já os demais personagens dormem profundamente, cada

um com um sonho peculiar que, curiosamente, revela algo sobre o inconsciente dos mesmos.



Imagem 7: Moradores da pensão em quadrinhos de layout tradicional

Os primeiros dois sonhos apresentados são os de Barbie e Ken. Na página onde os personagens aparecem adormecidos, ocorre a primeira quebra da convenção da distribuição espacial dos quadrinhos e com a linearidade da narrativa.

As imagens não se encontram separadas em quadros. O roteirista e seu desenhista poderiam muito bem ter optado por abordar um personagem de cada vez, de maneira linear. Todavia, temos a opção por mostrar um painel que ocupa duas páginas; o leitor tem que lê-las abertas, ao mesmo tempo, e o editor não deveria, de maneira alguma, imprimi-las de lados opostos da mesma folha. Os sonhos se expandem livremente pelo painel, sem se limitar em quadros, e um começa onde o outro termina. A ordem de leitura pode variar.

É possível começar a leitura pelo casal ao centro, ir para o sonho à esquerda, depois à direita. Ou pode-se começar por um sonho e depois passar para o outro. Tal qual em um texto hipermidiático, não há uma ordem pré-determinada para leitura, e a ordem escolhida não modificará a história. Apresentar os dois em paralelo é algo fundamental para o andamento do capítulo, visto que mostra como os dois personagens são completamente opostos, apesar de se mostrarem como um casal perfeito.

É válido lembrar que Ken e Barbie são os nomes de dois brinquedos da Mattel, dois bonecos que encarnam o perfeito *American way of life*, de corpos, aparência e acessórios associados à ideia de perfeição. O exterior dos personagens remete a um ideal de casal: um casal que, de tamanha sintonia, é idêntico. Isso, porém, não se verifica ao checarmos seus lados internos através dos sonhos. Até mesmo o posicionamento dos personagens no quadro não foi aleatório: Ken está ao lado esquerdo, e Barbie ao direito. Normalmente, associa-se o lado esquerdo do cérebro à razão e ao pensamento lógico. Como podemos ver, o sonho de Ken é formado por caracteres diversos, dispostos em conversas e contas. O tom é de hiperrealidade, pois

alude a situações reais. Barbie se encontra ao lado direito, ligado à criatividade e à imaginação. Seu sonho representa um mundo encantado povoado por criaturas mágicas, princesas e aventuras fantásticas.

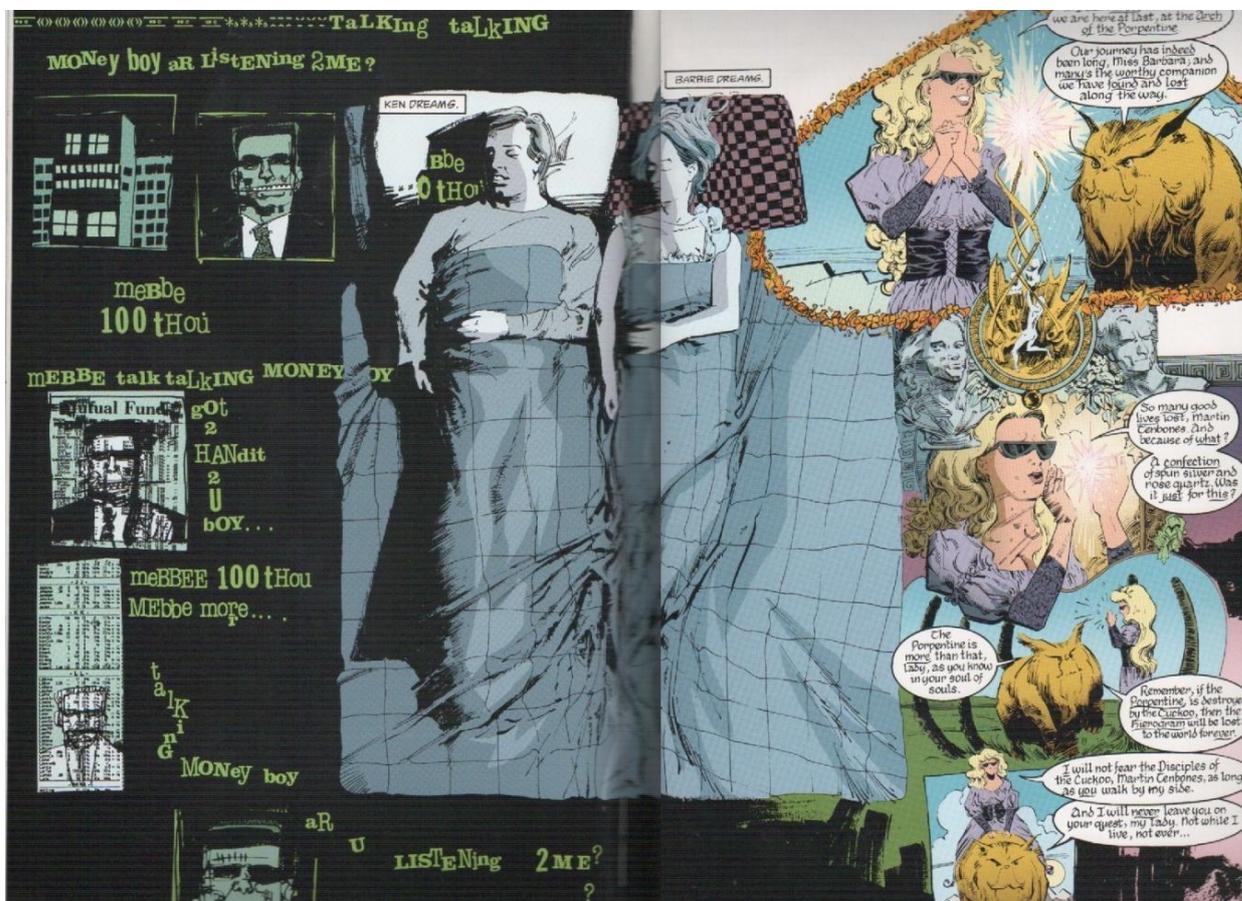


Imagem 8 – Barbie e Ken sonham

Percebe-se, no sonho de Ken, os quadros todos com fundo preto, as letras em verde dispostas por cima, e algumas figuras mal delineada, com aspecto de terem sido montadas por fragmentos de outras. O sonho de Ken é todo fragmentado: os caracteres são recortes de falas, das quais só temos acesso a alguns pedaços. A referência a dinheiro e a sexo é a grande tônica: seriam essas as duas maiores preocupações do personagem. A maneira como esses temas são encarados em seu subconsciente, porém, revelam que Ken seria uma pessoa de pouca moral, sob a ótica da sociedade em que nos

encontramos inseridos, muita ganância e cobiça. Não condiz com a impressão que o personagem passa, sempre feliz ao lado de Barbie, na história.

O sonho de Barbie, do lado direito da página, é o oposto do mundo hiperrealista de ganância de Ken. Nele, em quadros emoldurados por ornamentos dourados, se desenrola uma narrativa fantástica passada em um mundo de pureza e altruísmo. Barbie é uma princesa que deseja salvar seu mundo e conta com um ajudante mágico. Seu mundo fantástico é o completo oposto do de Ken. A personagem aparece de óculos escuros – talvez significando que Barbie é ingênua e não enxergaria a realidade a sua volta, ou se recusaria a enxergá-la, se refugiando em fantasias.

No próximo painel, temos as mulheres aranha adormecidas. Ao contrário do painel em que aparecem Barbie e Ken, a disposição das personagens e seus sonhos não são centralizados; porém, um sonho não acontece após o outro; como acontecem ao mesmo tempo, são apresentados paralelamente – o de Chantal na parte de cima das páginas, o de Zelda, embaixo. Uma das vantagens de se escolher uma abordagem hipertextual para o tratamento dessas cenas é a possibilidade de mostrar sua simultaneidade e explorá-la visualmente, quebrando a linearidade encontrada em narrativas em geral, não somente nas gráficas. Os sonhos não ocorrem de maneira linear; é comum começarem de um jeito, mudarem na metade do caminho e não serem lembrados por completo ao acordar.

Pela imagem das duas mulheres, dormindo abraçadas, nuas, percebe-se um possível contraponto à relação de aparências de Ken e Barbie, que dormem separados, em lados opostos da cama. Os sonhos das duas personagens, entretanto, são bastante diferentes também.



Imagem 9: Zelda e Chantal sonham

No de Chantal, apresentado em quadros claros, de traços simples, predominam textos. A primeira frase é a de que Chantal se encontra apaixonada por uma sentença – no sentido linguístico da palavra. Chantal demonstra preocupação com seu verdadeiro significado; o sonho é narrado em terceira pessoa. Esse narrador em off diz que a sentença foi traduzida para tcheco, por razões políticas, mas voltara a ser traduzida para o inglês - a tradução para diferentes línguas é vista como o equivalente a ser deportado, para seres humanos em situação política delicada. Para que ela não se perca, Chantal irá lê-la no Congresso (GAIMAN, 2006, p; 401). Há uma preocupação com o entendimento e a verdade da parte da personagem.

Todavia, a ordem e perfeição inicial dessa sentença acabam se perdendo em uma repetição (*loop*, no original em inglês), que acontece quando a personagem descobre

que não sabe mais ler, o que a leva a chorar. O defeito que faz seu sonho “travar” advém do desespero.

Os códigos que programam o sonho de Chantal travaram assim como, no campo da computação, quando ocorre um erro de execução (ou de programação) na compilação dos comandos escritos de um programa. Como coloca Ivan L. M. Ricarte, “As regras de formação de elementos e frases válidas de uma linguagem são expressos na **gramática** da linguagem. O processo de reconhecer os comandos de uma gramática é conhecido como **reconhecimento de sentenças**”¹¹. É esse processo de reconhecimento que faz um programa se comportar de maneira lógica e funcionar corretamente. Havendo um erro na programação, uma das sentenças entra em uma repetição infinita, e o funcionamento do programa emperra nesse ponto.

É o que se verifica no caso de Chantal. Os sonhos de todos personagens, ao evoluir da narrativa, entram em colapso, passando antes por uma fase de complicação, causada pelo despertar de Rose enquanto vórtice. No de Chantal, a repetição de sentenças é bem aparente, sendo inclusive representado graficamente no quadro:

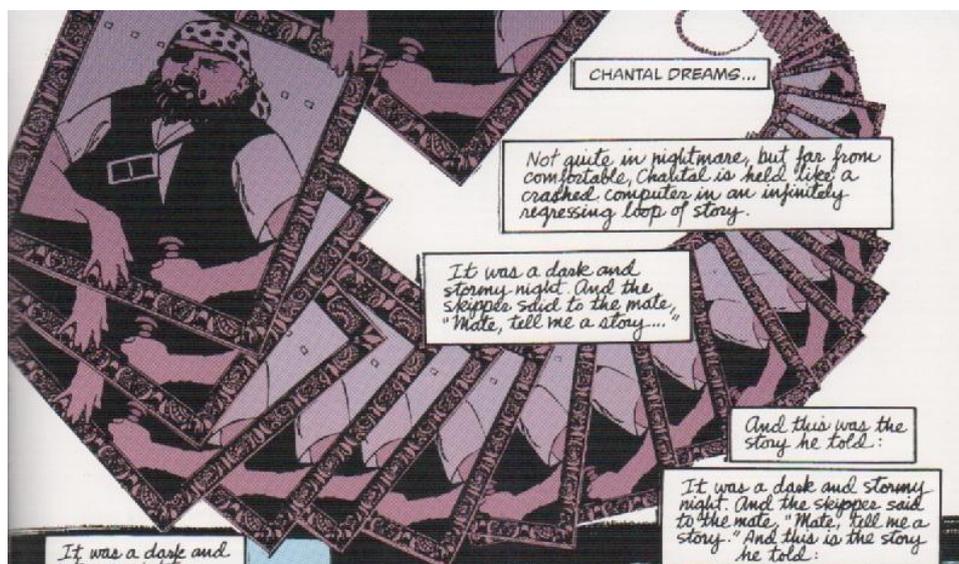


Imagem 10 – Sonho de Chantal na repetição

¹¹RICARTE, 2003, disponível on line em <http://www.dca.fee.unicamp.br/cursos/EA876/apostila/HTML/node37.html>, ênfase do original. Acesso em 01 de novembro de 2012. Negritos presentes no original.

Percebe-se na figura acima que é dito que o sonho “deu pau”, expressão usada popularmente para se referir a quando um programa de computador dá erro e deixa de funcionar. Nesse caso, a única saída é o encerramento do processo, através do gerenciador de tarefas do sistema operacional ou, como é feito popularmente, forçando manualmente o desligamento do sistema – que ocorre quando Rose faz com que todos os sonhos se fundam. Vê-se que há referências a elementos próprios do campo da computação. Mais uma vez, em uma mídia impressa, há construções similares às encontradas nos livros mencionados por Hayles (2008) a técnicas e particularidades do meio digital.

O sonho de Zelda, ao contrário da lógica computacional encontrada no de Chantal, aparece em quadros escuros, e Zelda é retratada com a aparência da personagem Alice, de Lewis Carroll:



Imagem 11a: Alice, de Lewis Carroll e Imagem 11b: Chantal criança¹²

¹² A imagem da Alice de Lewis Carroll encontra-se disponível on-line em <http://bookeando.com/site/wp-content/uploads/2013/01/Alice-no-Pa%C3%ADs-das-Maravilhas-Lewis-Carroll.jpg>. Acesso em 20 de Setembro de 2012.

Zelda aparece na história como uma personagem calada. Em seu próprio sonho, porém, há uma torrente de palavras e frases, sem pontuação ou espaçamento. Através da formatação das letras e do texto, mostra-se o ritmo do fluxo de palavras: são muitas coisas querendo ser ditas ao mesmo tempo. Todos os medos e receios não ditos da personagem são colocados simultaneamente. Ela fala sobre seus supostos pais, sobre seu relacionamento com Chantal e o medo de não ser entendida pela companheira. Tudo é dito ao mesmo tempo, e percebe-se a grande admiração de Zelda por Chantal, mais velha, representada como a mulher que encontra a jovem Zelda, fugida de casa, em um lugar que ela chama de “OldBoneChard” (velho cemitério de ossos, em português). Para a personagem, as duas seriam as verdadeiras heroínas góticas, as “ForbiddenBridesoftheFacelessSlavesintheNamelessHouseoftheNightofDreadDesire” (GAIMAN, 2006, p. 400)¹³. Uma mão aparece oferecendo um crânio que parece ser de um animal pequeno, emoldurada em uma tela dourada – simbolizando, talvez, a união entre as duas personagens, ou Zelda lhe oferecendo a vida soturna e sombria vivida pelas duas no momento atual da história. Ao aparecer uma figura de noiva Zelda torce para que não seja sua mãe, mas sim Chantal – mais uma vez, demonstrando sua aversão aos pais, que nunca descobrimos o que fizeram na realidade. Não aparecem nenhuma das duas, mas uma aranha, e Zelda agradece – o que pode deixar a entender que a aranha, animal colecionado por Zelda e Chantal, seria como Chantal é vista por Zelda, principalmente se considerarmos que a vestimenta de noiva é a usada pelas duas no dia a dia. Aliviada, a menina ri.

Mesmo tão próximas e aparentemente parecidas, as duas personagens se encontram em pontos opostos. Zelda se preocupa com assuntos referentes a ela própria, seus relacionamentos; Chantal, com algo externo, perfeito e lógico como uma sentença

¹³ As noivas proibidas dos escravos sem face na casa da noite do terrível desejo, em português

e suas implicações políticas – logo, que se projetam para além dos limites de si mesma e engloba outros. O mundo dos sonhos de Zelda é escuro, sombrio, macabro; o de Chantal, claro, iluminado. Zelda tem medo de não ser compreendida, mas se mostra aliviada por ter Chantal por perto, e ri. Chantal tem o desespero de não entender o que a leva as lágrimas.

Algo muito interessante no sonho de Zelda são as referências a fatores externos. Tais referências estabeleceriam *links* entre essa história e outras obras. O primeiro link, criado pela imagem de Zelda, é Alice, personagem de Lewis Carroll. A semelhança nas roupas das duas personagens, bem como na aparência, foi explorada na figura 11. Diferente de Alice, o vestido de Zelda é vinho; também, Zelda, assim como Alice, se encontra em outro mundo que não o seu. Porém, Zelda está em um cemitério de ossos e não no país das maravilhas.

Um dos *links* mais interessantes é estabelecido com a obra do próprio Neil Gaiman. Zelda diz que ela e Chantal seriam as “Noivas proibidas dos escravos sem face da casa proibida da noite sem nome da noite do castelo do desejo terrível” (2010). Alguns anos antes da publicação de *Sandman*, Gaiman escreveu um conto chamado “Forbidden brides of the faceless slaves in the secret house of the night of dread desire” (publicado no Brasil como “Noivas proibidas dos escravos sem rosto na casa secreta da noite do temível desejo”) que trata de um jovem escritor, que mora em um castelo caracterizado de maneira próxima aos castelos assombrados de contos de terror. Ele está escrevendo um conto de terror sobre uma jovem que está indo para um velho castelo, ser governanta – mas, a cada pausa que ele faz, a história se altera um pouco em relação ao curso que a narrativa tomava originalmente. Gaiman fala sobre essa história em seu

blog, “Neil’s journal”. Ele diz que nesse conto antecipou alguns aspectos que, mais tarde, abordaria em *Sandman*¹⁴.

O sonho seguinte é o de Hal. Ao contrário dos anteriores, os quadros estão organizados linearmente. No de Barbie e Ken, a ordem de leitura não importa; no de Chantal e Zelda, como as páginas que os representam encontram-se divididas meio a meio, não se deve ler uma página inteira, e depois passar para a próxima, pois isso quebraria o entendimento dos sonhos como um todo; porém, pode-se escolher qual ler primeiro. O de Hal só permite a leitura sequencial, mas é um dos mais ricos em referências intertextuais, criando *links* para obras diversas do cinema. Seu sonho não se contrapõe ao de ninguém, como no caso dos outros dois casais – o que é oportuno, pois Hal demonstra, em seu sono entrecortado (o personagem acorda e volta a dormir diversas vezes), que se sente só. Seu primeiro sonho faz referências a divas do cinema antigo, como Marilyn Monroe, Bette Davies e Judy Garland.

O personagem tem o sono mais perturbado de todos – exceto Rose, que só consegue dormir no momento em que desperta como vórtice. Após voltar a dormir, inicia-se seu segundo sonho. Nele, Judy Garland aparece caracterizada como Dorothy, tal qual na adaptação cinematográfica do livro “O Mágico de Oz”. Ela diz que esse não é seu rosto real e se revela como a Bruxa Malvada do Oeste, antagonista de Dorothy na história original. Dizendo mais uma vez que essa não é sua face verdadeira, uma terceira face se revela: trata-se do Mágico de Oz.

¹⁴GAIMAN, Neil. Forbidden brides of the faceless slaves in the secret house of the night of dread desire. Disponível em <http://journal.neilgaiman.com/2003/08/forbidden-brides-of-faceless-slaves-in.asp>. Acesso em 01 de Novembro de 2012



Imagem 12: Hal sonha

Após o aparecimento de dois personagens femininos, há um terceiro, masculino. Esse sonho é bastante significativo no que diz respeito ao entendimento do personagem, de modo que destacaria dois aspectos importantes de sua caracterização: a solidão (mais exatamente, a solidão amorosa, que se manifesta também em seu terceiro sonho) e sua confusão quanto à identidade de gênero. Apesar de seu imaginário ser povoado por divas do cinema hollywoodiano, que podem ser vistas como ideais do que significaria o

feminino dentro da sociedade ocidental, a forma final que lhe é revelada é a de um personagem homem – que, aliás, na história original, esconde-se por trás de uma aparência falsa, que não é a sua. Esse lado masculino lhe pede ajuda, pois estaria ficando sem mãos (GAIMAN, 2006, p. 402) – ou seja, esse aspecto de sua personalidade também não seria sua identidade real, a qual ele ainda procura. Como seus sonhos, Hal estaria fragmentado.

O terceiro aparece na narrativa pouco antes do despertar do vórtice, que força os sonhos a se unirem. São apenas três quadros, em que aparecem um antigo amante, chamado Robert, seu ex-namorado, descrito como inexperiente, egoísta e infiel (GAIMAN, 2006, p. 408). Porém, a versão que lhe aparece é a que ele sempre desejou – logo, sua projeção de um homem ideal em cima da pessoa de Robert. O momento é embalado pela letra da música “If I were a bell”, do musical *Guys and Dolls* (conhecido como *Garotos e Garotas* no Brasil). Originalmente, no musical, essa música é cantada por uma personagem feminina, Sarah, ao se descobrir apaixonada. Trata-se de outro *link* estabelecido com elementos da cultura popular dos Estados Unidos, principalmente, com os musicais. A música condiz com o momento, do beijo que revela que Robert o ama.

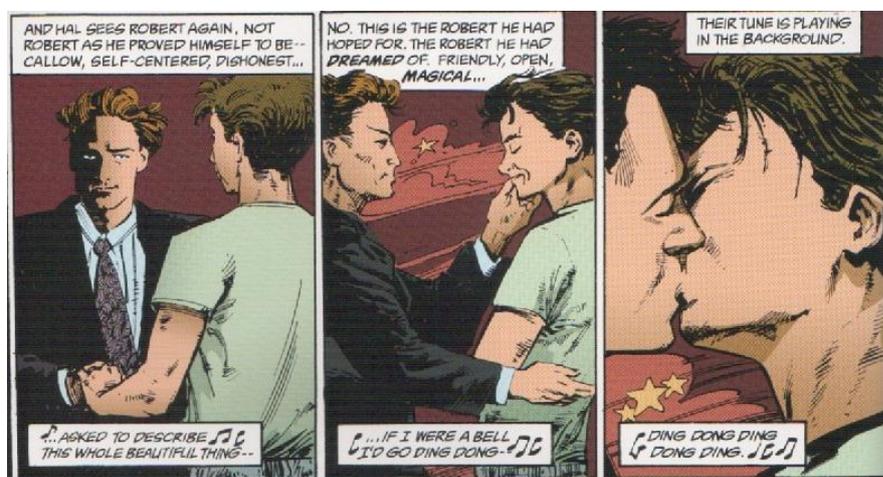


Imagem 13: Hal sonha (novamente)

Outro momento interessante, do ponto de vista das teorias do hipertexto, é quando os sonhos começam a se fundir. Primeiro, são mostrados os de Barbie e Ken – enquanto a princesa Bárbara continua em sua jornada fantástica, ainda de óculos, Ken se encontra com uma prostituta. Os caracteres diversos ainda estão presentes, inclusive aqueles que não são usados para formação de palavras, tais como “^”, “*” e “\$”. As figuras, ainda em aspecto de colagem, agora são vermelhas, cor normalmente associada ao desejo. Na primeira, a mulher inteira, tocando os seios, em atitude de oferecimento; as duas seguintes, versões em tamanhos diferentes da mesma, são um *close* em seu rosto, sem olhos (pois a identidade dessa mulher pouco importa, é apenas uma manifestação dos desejos de Ken por luxúria e dominação sexual) e de lábios aparentemente selados, com um rabisco que lembra um zíper. No sonho de Barbie, seu companheiro mágico lhe diz sentir algo estranho no ar (GAIMAN, 2006, p. 406), e que algo está acontecendo. Fala isso para uma Barbie incrédula, que brinca perguntando se tratar de alguma criatura mágica. Barbie, mais uma vez, se mostra alheia àquilo que vem de fora, não demonstrando desejo em entender ou reconhecer esse algo, seja qual for. A fala da personagem é precedida por um gemido da prostituta, que mostra que os sonhos já estão em processo de fusão.



Imagem 14: Barbie e Ken sonham (novamente)

Na página seguinte, vemos Chantal ainda presa em seu contínuo, “como um computador que deu pau” (GAIMAN, 2006, p. 407) ¹⁵. As bordas se sobrepõem aos painéis de fundo preto que representam o sonho de Zelda, que conta a história de um garoto que espia por uma porta, com um sino a tocar. Agora, há uma imagem que

¹⁵ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “like a crashed computer”.

remete a de um faraó; entretanto, ao invés de usar uma coroa dupla, há um véu de noiva. O fundo não é mais um cemitério, mas colagens envolvendo imagens de pessoas, rendas e aranhas. O som do sino – *ding dong* – oportunamente, liga o sonho de Zelda ao de Hal, na página seguinte, em seu encontro com Robert ao som de “If I were a bell”. No refrão da música, as onomatopeias do sino se repetem, construindo assim um *link* entre as partes da própria história.



Imagem 15: Zelda e Chantal sonham (2)

Quando Rose finalmente consegue dormir, ela tem acesso aos sonhos de todos os outros personagens:



Imagem 16: Rose pode ver todos os sonhos.

Com a pensão no plano de fundo, e Rose posicionada no quadro superior observando todos os outros, vemos as conclusões a que Rose chega sobre os sonhos de seus colegas: Chantal com sua repetição de referências a si mesma; Zelda e seu passado; Ken e seu mundo de sexo, dinheiro e poder; Barbie e seu mundo “mais válido de verdadeiro do que qualquer coisa que ela sinta enquanto acordada”¹⁶ (GAIMAN, 2006,

¹⁶ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “more valid and true than anything she feels when waking”

p. 409), e a jornada de Hal por amor e identidade. Hal, em seu quadro, está na cidade de Esmeralda, capital do reino de Oz, o que constituiria mais um *link* entre a história e elementos externos. Nesse ponto, não é necessário, mais uma vez, seguir uma linearidade para a leitura dos quadros. Porém, essa cena não é tão impressionante quanto o painel das duas páginas seguintes, com Rose ao centro, no vórtice, e os personagens finalmente se encontrando em seus sonhos combinados:

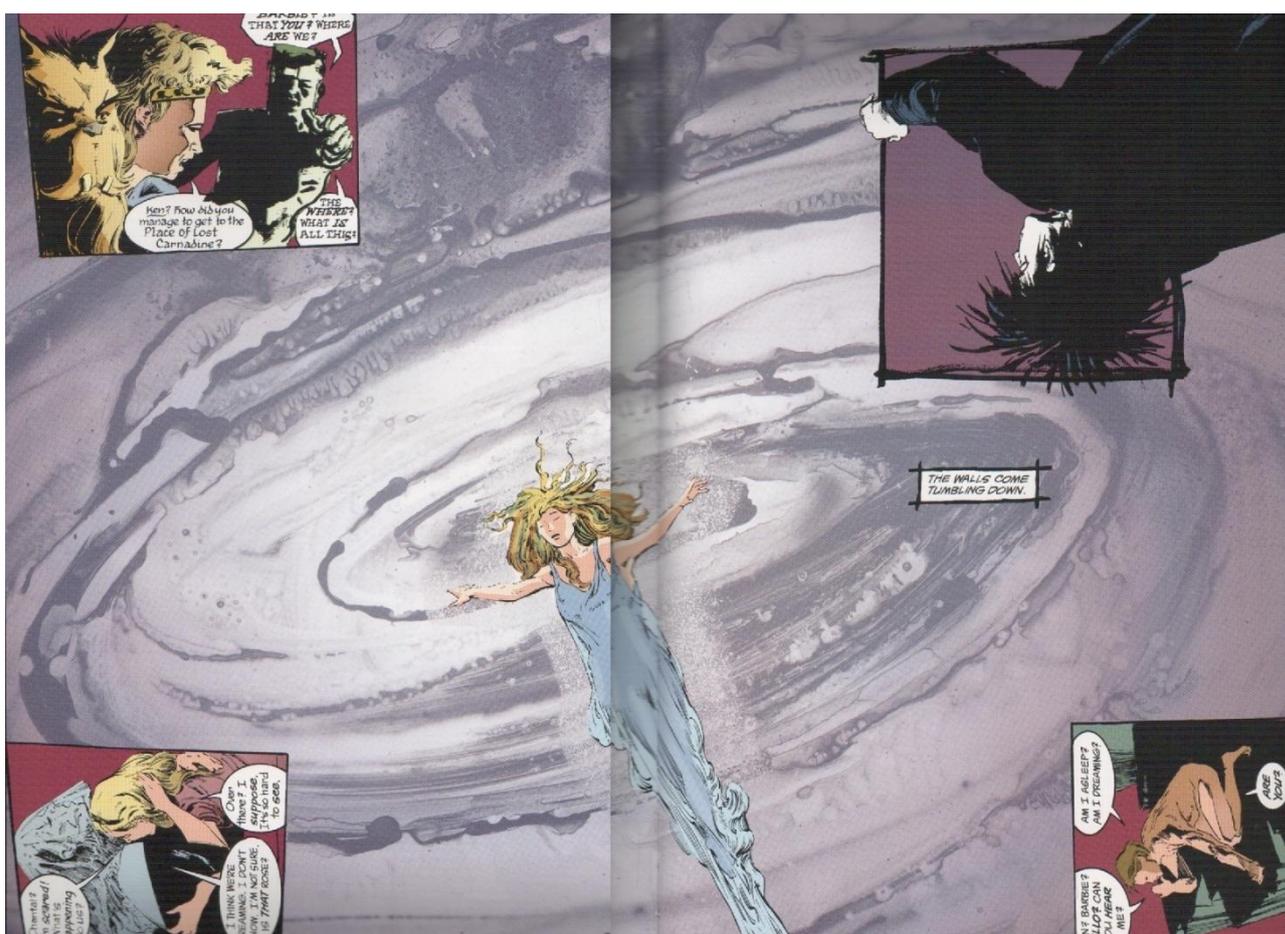


Imagem 17: Os sonhos se fundem

Cada personagem está em um canto do painel. Nota-se que os quadros em que estão, exceto o de Barbie e Ken, virados, tal qual estivessem acompanhando o movimento circular do vórtice. No canto superior, Barbie, finalmente sem os óculos,

enxerga Ken, que aparece nu. As fontes das falas de cada personagem, porém, continuam as mesmas usadas em seus sonhos – Barbie com a caligrafia rebuscada, Ken com letras simples e pixeladas, a exemplos das encontradas em ambientes virtuais no sistema operacional DOS. Ken e Barbie se estranham; Barbie finalmente estaria vendo a verdadeira face de Ken. É o único quadro da história em que a personagem aparece sem óculos.

Zelda e Chantal se abraçam e se confortam, ao contrário de Barbie e Ken. Zelda se diz assustada, e Chantal (vestida de noiva, tal qual estava no sonho de Zelda) lhe diz que estão sonhando. Ao contrário de Barbie, que acredita ainda estar em seu reino mágico de “Lost Carnadine”, Chantal mostra estar mais ciente sobre a condição atual de todos no momento, reconhecendo Rose no centro do Vórtice. Hal aparece nu, em um canto do penhasco, chamando pelos outros personagens e indagando se está ou não sonhando. No canto superior esquerdo, Morfeus aparece, de cabeça para baixo, num quadro de bordas mais irregulares e diferentes das dos demais personagens, estendendo a mão para Rose, que está no centro da página, de olhos fechados, como se dormisse enquanto as paredes desmoronam.

As páginas seguintes, em painel, também quebram a linearidade da narrativa. Rose é mostrada rodando no vórtice, enquanto Morfeus tenta alcançá-la no canto superior direito do painel. Legendas descrevem as ações da garota, que estaria liberando os mundos contidos nos sonhos das pessoas, como fizera inicialmente com os moradores da pensão e criando um único sonho gigantesco. Ao fundo, Morfeus grita lhe pedindo para parar, até finalmente conseguir alcançá-la, no canto oposto onde começou a perseguição. A movimentação dos personagens pela página simula a perseguição no vórtice. Não se sabe em que ponto Rose começou a flutuar no ar, ou em que direção foi, ou quantas voltas deu antes de ser impedida. A possibilidade de leituras das imagens da

página fica em aberto, apesar de as legendas seguirem uma ordem, culminando no ponto onde Morfeus e Rose finalmente se falam.

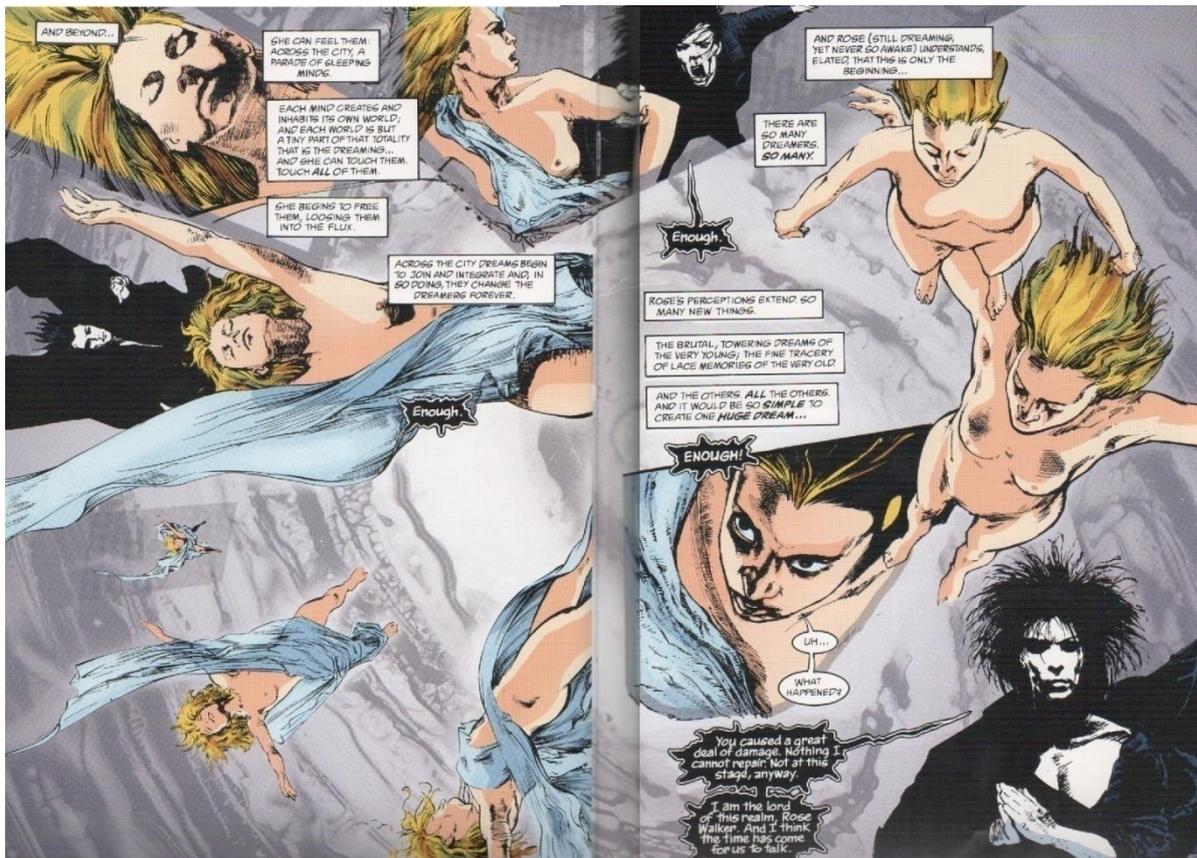


Imagem 18: O vórtice

As páginas seguintes mostram a conclusão desse capítulo e o prelúdio para o seguinte, no qual será feita a Rose a revelação sobre sua natureza e o destino que lhe aguarda. Podemos ver, em quadros delineados da maneira tradicional, os personagens da pensão despertando (p. 414). Ken procura Barbie, que está chorando, e brigam; Chantal e Zelda se confortam. Hal, sozinho, resolve procurar Rose, mas descobre que ela sumiu. A mãe e avó de Rose aparecem na página seguinte, discutindo o destino de uma casa de bonecas que pertencia a Miranda, a avó – que, na verdade, era o vórtice original, mas esteve em coma durante todo o tempo em que Morfeus estivera capturado

por um bruxo (tempo que corresponde grande parte do século XX), só acordando quando ele conseguiu escapar.

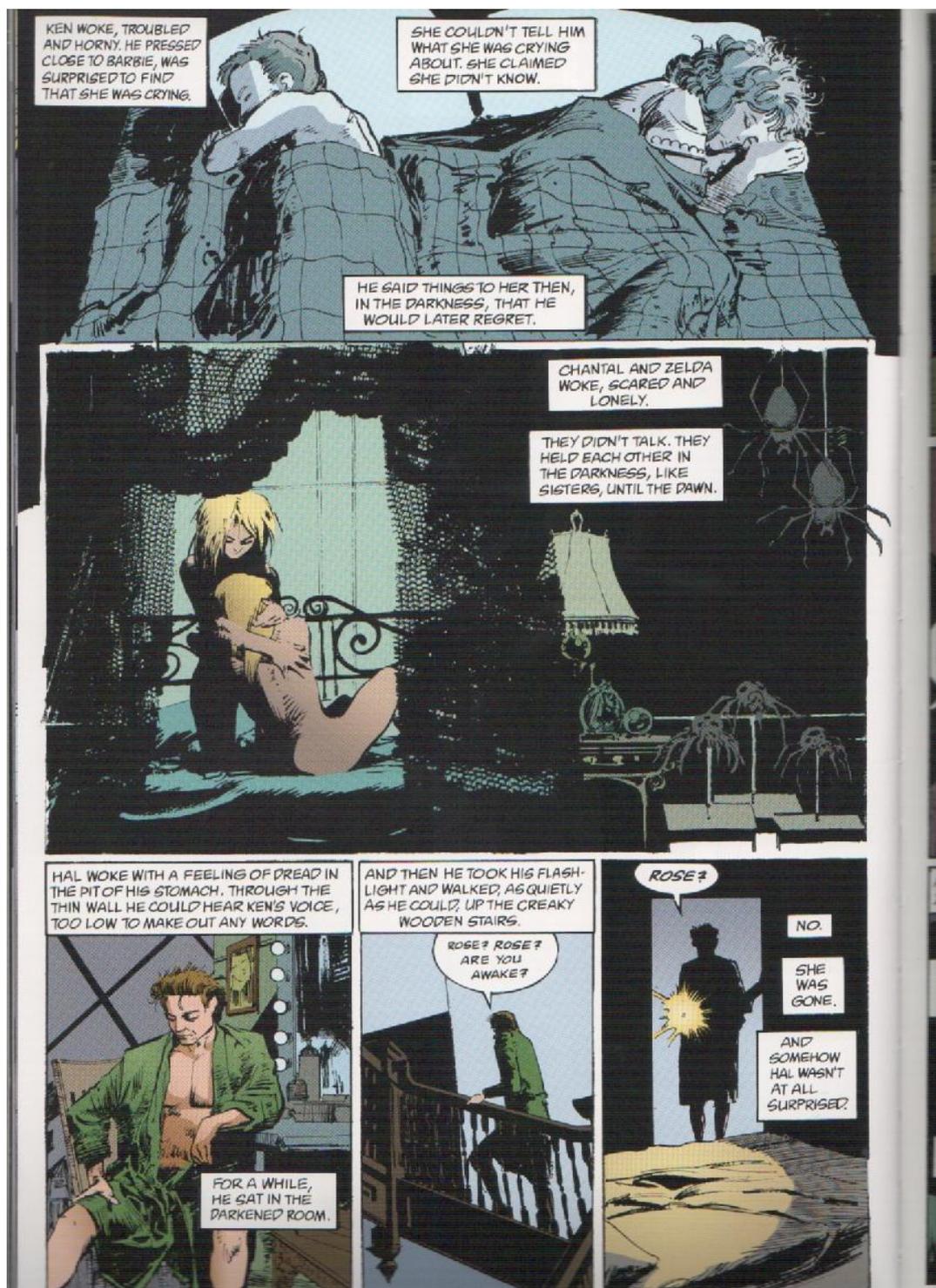


Imagem 19: Fora dos sonhos, os quadros são tradicionais

Vemos Morfeus sobrevoando o Sonhar com Rose, até chegar a uma região rochosa outrora verdejante, o verde do violinista – um sonho fugido que representava o

coração do Sonhar e agora vaga entre os humanos como Gilbert, o personagem que ajudou Rose a encontrar seu irmão perdido. Rose conversa com Morfeus sobre Freud – Sigmund Freud, pai da psicanálise, de quem uma das principais obras trata-se justamente da análise dos sonhos, e autor de uma das ideias mais influentes do século XX: a de que possuímos um subconsciente e que não teríamos conhecimento completo sobre nós mesmos, ao contrário do que se pensava antes. Os sonhos seriam manifestações do subconsciente.

Essa referência constituiria um dos *links* mais profícuos do capítulo 15 de *Sandman*, uma vez que o observado nos sonhos dos personagens são manifestações de seus subconscientes. Todos os aspectos que não demonstravam, ou talvez não tivessem conhecimento sobre si próprios e seus companheiros, estão ali expostos. Ao ouvir o comentário de Rose sobre sonhar com voos – que, segundo ela, Freud teria dito que isso significa sonhar que se está fazendo sexo – Morfeus mostra-se indiferente. Afinal, tratar-se-ia essa, no contexto da história, para ele, de uma teoria de humanos a fim de entender seu mundo, e uma teoria que ele não conheceria por ter ficado trancado por todo século XX quase – ou talvez simplesmente tenha se sentido desconfortável com o comentário, uma vez que ele seria a outra parte envolvida na relação, sobrevoando os céus de seu reino, segurando uma garota nua abaixo de si.



Imagem 20: Rose e Morfeus sobrevoam o Sonhar.

O capítulo fecha com Gilbert descobrindo o que aguarda Rose no Sonhar – sua possível morte e se dirige ao local da conversa de Morfeus com a garota.

Assim, através da análise de um capítulo em particular de *Sandman*, podemos ver como alguns quadrinhos do subgênero romance gráfico, devido a seu maior grau de elaboração e suas referências a outras obras contribuem para a constituição de um texto que se encaixa nas definições de hipertexto apresentadas. Os quadros ligam-se de maneira independente em alguns pontos, e são construídos *links* com outros textos – não só escritos, mas também audiovisuais, como filmes – e até mesmo com partes de uma teoria, como no caso do subconsciente e as alusões a Freud. Como é propício a estética dos quadrinhos, imagem e texto se sobrepõe. Percebemos que, como lembra Landow (1997), um hipertexto não apresenta somente a palavra escrita, mas também diversos elementos não verbais. Imagens também narram, constroem sentidos, como pudemos, mais uma vez, perceber. Em alguns pontos da narrativa, texto e imagem se sobrepõem de modo a constituírem um todo novo, onde até mesmo o estilo das letras conta para a constituição do todo, como ocorre no sonho de Ken.

O ambiente em que tais experimentações – afinal, o hipertexto seria o espaço da experimentação, para Landow – se dão é bastante propício: os trechos analisados se passam no Sonhar, reino dos sonhos. Trata-se de um lugar aberto a possibilidades, pois cada indivíduo possui seu próprio mundo de sonhos, reflexo de seus anseios e características mais ocultas, como no caso dos personagens da pensão. Rose faz com que as paredes entre tais mundos particulares se rompam, criando, assim, um grande *link* entre todos os sonhos. O ato de sonhar, com todas suas possibilidades, somadas à inexistência de conexões lineares entre um fato e outro, seria em si, também, um espaço hipertextual. Nele, ocorrem as experimentações de Gaiman e seus desenhistas não só do ponto de vista de construção da narrativa, mas de técnicas de desenho. Por ser o espaço do “tudo-pode”, é no espaço dos sonhos que os quadros não aparecem de maneira linear, suas bordas são irregulares. Estilos diferentes de letras e desenho são utilizados

em cada um dos sonhos, contribuindo para a caracterização das particularidades de cada personagem. Tanto obras em que prevalece o texto escrito quanto uma obra em quadrinhos podem ser vistas como um texto hipertextual impresso. Apesar das limitações do papel, a experimentação ocorre de forma bem sucedida.

Os quadrinhos seriam um ambiente bastante profícuo para a construção de textos hipermidiáticos, justamente por conta do uso de imagens na construção da narrativa. Como coloca Landow, “Como o sistemas de hipertexto ligam passagens de texto verbal e imagens tão facilmente quanto ligam duas ou mais passagens verbais, o hipertexto inclui hipermídia” (LANDOW, 1997, p. 59)¹⁷. Os quadrinhos já contam, como sua principal característica, com a justaposição da imagem com o texto. Esses *links* entre texto e imagens, e outras mídias fora do próprio quadrinho, ocorrem de maneira bastante natural e oportuna.

Entretanto, é válido salientar que a quebra da linearidade não constitui uma característica específica dos quadrinhos, sendo também observada em outros tipos de mídias. Entretanto, o que diferenciaria os quadrinhos das demais formas de narrar é justamente o fato de que se pode ter, simultaneamente, em uma mesma página, ao alcance do olhar, passado, presente e futuro. Tal possibilidade torna-os ainda mais peculiares no que diz respeito às possibilidades de se explorar o espaço da página.

As referências a outras obras, de naturezas diversas, dar-se-ia somente através de *links*, ou abarcariam releituras completas de obras inteiras, tal como se dá no capítulo 19, “A midsummer night’s dream”. Isso nos leva a nosso capítulo seguinte, sobre a questão da paródia em *Sandman*.

¹⁷ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “Because hypertext systems link passages of verbal text and images as well as they link two or more verbal passages, hypertext include hypermedia”

3 ASPECTOS PARÓDICOS EM SANDMAN E OS DIÁLOGOS COM A TRADIÇÃO LITERÁRIA

Neste capítulo, proporemos mais uma abordagem de leitura para romances gráficos: observá-los sob perspectiva da teoria da paródia, segundo os termos postulados por Linda Hutcheon (1991).

Embora, aparentemente, as ideias de Hutcheon possam parecer distante da proposta de diálogo teórico tecido nos capítulos anteriores, acreditamos haver um ponto em comum com questões anteriormente abordados, especialmente com as teorias do hipertexto. Esse ponto partiria da noção dos *links*, que, como vimos, trata-se de ligações de um hipertexto com outros, o que acabaria por construir uma rede de referências a outras obras. Veremos, a seguir, que a paródia envolve a transcontextualização de uma obra anterior, canônica em muitos casos, em uma forma de inversão irônica da mesma.

Outro motivo que nos leva a incluir essa teoria em nosso trabalho é acreditarmos que ela seja bastante produtiva para explicar certos detalhes presentes em histórias como *Sandman*. O romance gráfico em questão não conta somente com a participação dos personagens originais criados por Neil Gaiman, como Morfeus. Personagens de outras narrativas, oriundos de diferentes mídias, aparecem na história. Muitos deles pertencem a outros quadrinhos (da própria DC comics, é claro), como o mago inglês John Constantine, membros da Liga da Justiça, entre outros super-heróis e antagonistas.



Imagem 21: John Constantine, de *Hellblazer*, em *Sandman*

Porém, as participações especiais não se restringem somente a personagens do mundo das histórias em quadrinhos, o que é comum em outras publicações do gênero – sendo, aliás, a proposta de grupos como a Liga da Justiça, da DC comics, e os Vingadores, da Marvel. Junta-se diversos personagens da editora e escrevem-se histórias em que interajam, com um objetivo em comum.

De qualquer forma, *Sandman* se destaca pelas referências à mitologia, à literatura e à cultura popular em geral. São vastas e vão além da menção a uma música ou a determinada obra: tais elementos encontram-se misturados à narrativa, compondo-a de maneira singular e sob uma leitura nova.

Por se tratar de algo extenso, e sendo uma característica que permeia grande parte da obra, não será possível fazer uma cobertura total de todos os aspectos parodiados, até mesmo porque não haveria espaço para desenvolvê-los com o cuidado

necessário. Sendo assim, nossa proposta é nos focarmos em um dos capítulos mais famosos da série, o já mencionado “A Midsummer’s Night Dream”, ganhador do World Fantasy Award. A versão analisada é a encontrada em *Absolute Sandman*, volume 1, mesma edição em que se encontra o capítulo analisado anteriormente, “Into the Night”. Originalmente, porém, não pertenciam à mesma compilação: o primeiro faz parte do segundo encadernado da série, “Doll’s House”; o segundo capítulo encontra-se no encadernado “Dream Country”. Entretanto, foram publicados juntos na edição definitiva.

A escolha do capítulo “A Midsummer’s Night Dream” é pertinente, pois se trata de uma releitura da peça homônima de Shakespeare. Antes de entrarmos em mais detalhes, faz-se necessário delimitar o que entenderemos como paródia nesse trabalho.

3.1 PARÓDIA: DEFINIÇÕES

Normalmente, pensamos em paródia como imitação com deturpação dos elementos de uma dada obra, feita com o objetivo de ridicularizá-la. De fato, essa é a visão mais difundida acerca desse recurso formal. Por se tratar de uma imitação, é vista como algo menor e menos digno de importância, afinal, só pode ser bom o que é original. O fato de ser associada à comédia e ao ridículo também contribuem para a visão da paródia como algo menor.

Linda Hutcheon, teórica canadense, em *Uma teoria da paródia: ensinamentos das formas de arte do século XX* (1991), aborda o conceito, dando-lhe uma roupagem diferente da que geralmente associamos ao termo. Como sugere o título, sua concepção investigará principalmente a produção artística produzida na contemporaneidade.

Entretanto, uma das primeiras considerações é justamente a de que a paródia não é um fenômeno novo.

Apesar das questões de o que seria moderno e pós-moderno serem trazidas à tona na discussão de Hutcheon, não as abordaremos no espaço desse trabalho além do que for necessário para explicar as ideias de Hutcheon; acreditamos que possam vir a ser exploradas em discussões futuras, com o cuidado e profundidade merecidos. Mas não caberia em nossa proposta original lidar com tais conceitos agora. Assim, nos focaremos na questão da paródia em si.

O século XX teve a paródia como um de seus maiores modos de construção formal (HUTCHEON, 1991, p. 13). Apesar disso, ela acaba sendo colocada como parasitária e derivativa – como ressaltamos acima – por causa da crença romântica, ainda muito presente atualmente, na originalidade. Ainda é bastante difundida a ideia de que somente seria bom aquilo que é novo, criado por um gênio inspirado (o que exclui a ideia de uma elaboração formal e um trabalho em cima de uma obra, como se arte fosse somente algo que vem da inspiração, e disponível a poucos seres iluminados), com ênfase na individualidade do autor. Assim, sendo a paródia vista como uma cópia (uma cópia jocosa, ainda por cima) é relegado a ela um papel inferior, de gênero menor.

Porém, sabe-se que a ideia de originalidade nem sempre foi a tônica para as artes; é importante lembrar que houve períodos no passado, como no caso da Antiguidade Clássica, em que valorizava-se o trabalho daquele não que criava algo novo, mas que criava em cima do que já existia..

De qualquer forma, a paródia é colocada como uma maneira de entrar em acordo com esses textos do passado. Trata-se de uma mudança, mas mudanças implicam continuidade, um modelo para esse processo de transparência e reorganização. A estudiosa canadense coloca que “(...) é provável que a rejeição romântica das formas

paródicas como parasitárias refletisse uma ética capitalista emergente que fez da literatura uma mercadoria que podia ser possuída por um indivíduo.” (HUTCHEON, 1991, p. 15).

Essa declaração faz sentido, considerando toda discussão que se vê atualmente acerca de direitos autorais, propriedade intelectual e plágio. Foi calcando-se nesses princípios que houve a proposta, recentemente, de leis anti-pirataria na internet, que despertaram grande comoção internacional contra as mesmas. Trata-se de um ambiente em que é difícil controlar a autoria de textos e imagens, bem como o trânsito de dados relativos à material como álbuns, filmes, seriados televisivos e histórias em quadrinhos. Grande parte dessa discussão parte do fato de isso ser um fenômeno novo, do qual ainda não se há total compreensão e muito menos legislação específica a respeito.

A crítica especializada entende que a paródia levaria a uma reavaliação do processo de produção textual. Não seria somente uma cópia descarada, mas sim uma “forma de imitação caracterizada por uma inversão irônica, nem sempre às custas do texto parodiado” (HUTCHEON, 1991, p. 17). Há, na paródia, uma distância crítica; sua intenção, assim, não é lucrar em cima do sucesso de outros, mas promover uma transcontextualização dos elementos da obra original.

Como dissemos, é normal associar paródia a algo unicamente engraçado, bem como confunde paródia e sátira (HUTCHEON, 1991, p. 28). Essa última, por sua vez, seria moral e social em relação a seu alcance e aperfeiçoadora em sua intenção. A paródia, por seu turno, liga-se a uma auto reflexividade da arte moderna, ligada à intertextualidade e à transcontextualidade. A paródia seria intramanual, sendo seu foco o outro texto; a sátira seria extramanual por se ligar a questões morais e sociais. Ambas requerem, porém, distância crítica e julgamento de valor (HUTCHEON, 1991, p. 60).

Também é comum a confusão entre paródia e pastiche; esse último, porém, restringir-se-ia a ser imitativo, enquanto a paródia seria transformadora.

Hutcheon chega a tratar da questão da hipertextualidade entre obras, sendo essa, a seu ver, uma relação de um texto com o que lhe é anterior, colocando que sua perspectiva teórica é dualista, formal e pragmática. Entretanto,

“Quando estamos falando de paródia, não nos referimos apenas a dois textos que se interrelacionam de certa maneira. Implicamos também uma intenção de parodiar outra obra (ou conjunto de convenções) e tanto um reconhecimento dessa intenção como capacidade de encontro e interpretar o texto de fundo na sua relação com a paródia” (HUTCHEON, 1991, p. 34)

Logo, paródia não seria um sinônimo de intertextualidade. Mesmo que sua teoria seja intertextual no que se refere a sua conclusão e na codificação do texto, seu contexto seria mais vasto, pois incluiria tanto a codificação quanto o compartilhamento de códigos entre produtor e receptor (HUTCHEON, 1991, p. 54).

Vai-se além da mera referência a outros textos, ou somente de uma ligação entre um texto e outro. Trata-se de uma nova visão sobre uma obra, que é colocada em um contexto diverso daquele em que foi produzida, sendo analisada criticamente. Como Hutcheon coloca, a paródia não precisa ser necessariamente de uma obra em particular; pode ser de todo um conjunto de convenções. Trata-se de um caso mais específico. Muitos quadrinhos tecem relações intertextuais; porém, a paródia de uma obra em particular, com essa inversão irônica e o afastamento crítico, não é encontrado em todos. *Sandman*, desse modo, ao parodiar obras canônicas e convenções, estaria se colocando em um nível diferente. Basta lembrar que paródia, nesse sentido, não visa uma ruptura ou o escárnio do que é parodiado (no caso, o que já se estabeleceu enquanto tradição), mas sim, ao transcontextualizar, construir uma continuidade. Dessa maneira, a paródia

estaria se colocando junto a essa tradição, combinando o antigo e o novo. Como coloca a autora, “A paródia é, fundamentalmente, dupla e dividida; a sua ambivalência brota dos impulsos duais de forças conservadoras e revolucionárias que são inerentes a sua natureza, como transgressão autorizada” (HUTCHEON, 1991, p. 39).

Haveria um reconhecimento da própria paródia em relação a sua natureza; um conhecimento consciente e autocrítico. Além disso, uma paródia pode conter, sim, implicações ideológicas. Tanto há tal reconhecimento de sua condição que qualquer obra de arte é criada como paralelo e contradição a partir de algum tipo de modelo (HUTCHEON, 1991, p. 42).

Nos capítulos seguintes, ao delimitar mais uma definição de paródia, a teórica coloca que tanto a ironia quanto a paródia vieram a se tornar meios importantes de criar novos níveis de sentido e de ilusão. Os romancistas modernos (lembrando que a arte moderna é vista, pela autora, como um lugar de subversão paródica) teriam predileção por formas anteriores. Tal prática é tratada, pela autora, como hipertextualidade – logo, apesar de haver a questão de referências e ligações entre dois textos, diferencia-se da noção apresentada no capítulo, partindo de George Landow (1997).

Porém, não se trataria apenas de um empréstimo formal; a paródia pode ser utilizada como um recurso a fim de apontar a literariedade de outro texto: “apresentar-se-á outro texto contra o qual a nova criação deve ser, implícita e simultaneamente, medida e entendida.” (HUTCHEON, 1991, p. 46) – sendo o mesmo válido para outras artes. Além disso, paródia, como o entendido pela autora, não permite que um texto seja mais bem visto do que o outro; a paródia acentuaria o fato de diferirem. Em alguns casos, poderia até dramatizar tal diferença.

A ironia, por sua vez, parece ter sido substituída por “zombaria do texto alvo” (HUTCHEON, 1991, p. 47). Entretanto, ainda seria o principal mecanismo retórico para

que o leitor se conscientize da dramatização da diferença entre original e paródia. A ironia está nas diferenças entre os dois planos – o paródico e o parodiado.

Quanto a seu sentido histórico, nos é exposto que, apesar de ter pontuado não haver um sentido trans-histórico de paródia, o conceito passou por mudanças desde sua origem até o século XX. Retornando à raiz do termo, o substantivo grego *parodia*, cujo significado seria “contra-canto” – o que pode-se entender como sendo a paródia uma oposição ou contraste entre textos. Entretanto, o prefixo *para-*, em grego, não significaria somente “contra”, mas também “ao longo de”; esse segundo sentido, seria o que permite aumentar seu escopo pragmático. Assim, não se trata de uma pura contraposição entre textos, mas há, também, a noção de que o lado paródico inserir-se-ia paralelamente ao lado parodiado, não sendo somente uma ruptura, mas também uma continuação. “A paródia é, pois, na sua irônica ‘transcontextualização’ e inversão, repetição com diferença.” (HUTCHEON, 1991, p. 48).

Sendo a ironia um dos recursos do qual se vale a paródia, e sendo ela um recurso sofisticado, isso tornaria a paródia, igualmente, um gênero sofisticado, uma síntese bitextual que se assemelha à metáfora, incorporando o antigo no novo (HUTCHEON, 1991, p. 50). Ela é exigente com seus leitores e praticantes para que seja realizada e decodificada posteriormente. Um leitor cujo conhecimento geral seja limitado talvez não consiga captar a ironia presente na obra paródica, ou muito menos recuperar as referências ao original. Certamente poderá apreciá-la, mas lhe faltará uma peça chave para sua compreensão. Vale lembrar: a paródia exige uma distância irônica e crítica, e, mesmo sendo sua forma de inclusão, sua função é contrastar.

Essa síntese bitextual acabaria por gerar algo novo: os parodistas estariam, de certa forma, realizando alterações das formas estéticas através do tempo. Assim, há obras paródicas que conseguem libertar-se de seu texto de fundo, como no caso de *Dom*

Quixote (obra que combinaria o romance de cavalaria com o realismo cotidiano, que resultou no romance como o conhecemos hoje). Seria, nesse caso, a paródia um estágio de transição no processo de desenvolvimento de novas formas literárias (HUTCHEON, 1991, p. 52)

A paródia não se restringe somente à literatura, mas abarca todas formas de arte – inclusive as populares. As histórias em quadrinhos, por exemplo, revelaram “interação próxima entre formas paródicas e intenção satírica” (HUTCHEON, 1991, p. 67).

As formas de arte pop seriam subversivas dos conceitos elitistas, principalmente quando aliadas ao romance de hoje, sendo o próprio uma das primeiras formas de arte populares da literatura. É válido lembrar-se das discussões nesse momento acerca da utilização de recursos de composição de uma arte por outra, bem como o fato de que as fronteiras entre as formas de arte e uma abordagem interdisciplinar é cada vez mais válida: trata-se de uma tendência contemporânea, uma necessidade, um estágio para o surgimento de novos gêneros:

“Tal como as formas folclórico festivo-‘populares’ da Idade Média e da Renascença que Bakhtin refere, as formas de arte *pop* utilizadas na ficção contemporânea são parodicamente subversivas dos conceitos elitistas ‘superiores’ da literatura: deparam-se nos livros de quadrinhos, filmes de Hollywood, canções populares, pornografia etc., que são utilizados parodicamente no romance de hoje” (HUTCHEON, 1991, p. 104)

Mesmo que haja um motivo começaria por trás de tais escolhas, trata-se de um ponto relevante para a discussão até aqui desenvolvida. Vale relembrar os já citados romances que incorporam elementos diversos daqueles que sejam o texto escrito, valendo-se de imagens, a utilização do espaço da folha, a incorporação de elementos do mundo da informática, tais como uma apresentação em .ppt: há uma subversão do que

se normalmente espera de um romance, quando se lança mão de tais recursos. Apesar da tendência de ver tais paródias como algo menor – como bem coloca Eco, afirmando que tais obras, tratadas como *midciult*, “parecem possuir todos os requisitos de uma cultura proscastinada, e que, pelo contrário, constituem, de fato, uma paródia, uma depauperação da cultura, uma falsificação realizada com fins comerciais” (ECO, 2008, p. 37) – é inegável que ela esteja presente não só nos romances, mas nas diversas obras de arte. Desse ponto de vista, a inversão paródica encontrada na arte *pop* nada mais é do que um dos recursos para quebrar tais fronteiras outrora rígidas entre a tradição e o popular, entre “alta” e “baixa” cultura. As obras oriundas dos meios de produção de massa estariam, logo, não só realizando transcontextualizações; estariam procurando seu lugar junto à tradição – um processo dinâmico e necessário de renovação

O resultado são obras cada vez mais hipertextuais – usando aqui o termo no sentido apresentado no capítulo 2, o de Landow (1997) – independente de terem como suporte o ambiente eletrônico ou não. Pode ser que estejamos em um dos estágios de transição mencionados por Hutcheon no que se refere à criação de novas formas não só literárias, mas da arte como um todo.

Assim, voltemo-nos para *Sandman*. Trata-se, primeiramente, de uma história em quadrinhos. Porém, é uma história em quadrinhos que se encaixa no subgênero romance gráfico, justamente por conta de sua estrutura e sofisticação narrativa. Romances gráficos podem parodiar outros gêneros e/ou manifestações artísticas. Valer-se de imagens e textos conjugados para a construção de uma narrativa pode ser visto, afinal, como uma apropriação das linguagens do romance, enquanto gênero literário, e das histórias em quadrinhos, criando, assim, algo novo.

Dentro da própria narrativa de *Sandman*, separada em capítulos, percebe-se a relação tecida pela obra com a tradição. Pode-se começar justamente pelo personagem

título. *Sandman* é o nome de uma figura do folclore europeu, cujo nome em português seria João Pestana, responsável por fazer as crianças adormecerem jogando-lhes areia nos olhos. O *Sandman* de Neil Gaiman é o senhor dos sonhos; possui a tal areia sonífera, mas sua função vai além do que somente ser responsável por adormecer as pessoas, sendo ele que cria os sonhos. Um de seus nomes é Morfeus, o que nos remete à mitologia grega, sendo esse o nome do deus do sono. O Morfeus de Gaiman é irmão da Morte, assim como Sono (Hypnos) e Morte (Thanatos) são irmãos na mitologia grega. Apesar das referências clássicas e folclóricas de sua origem, seu visual é bastante contemporâneo. É notável a semelhança entre o Morfeus dos tempos contemporâneos e, por exemplo, o vocalista da banda de rock gótico *The Cure*, Robert Smith.



Imagem 22a: Morfeus e Imagem 22b: Robert Smith, da banda The Cure¹

O Morfeus de Gaiman é uma grande paródia de toda uma tradição em torno da figura da entidade responsável pelos sonhos. Isso evidencia-se pela roupagem que lhe é dada, literalmente: junta-se às características dos contos populares e da mitologia grega – bases do imaginário ocidental – e dá-lhe a aparência de um ícone *pop* dos anos 1980, juntando, assim, o antigo com o novo, nos termos de Hutcheon. Não se trata da

¹ A imagem de Robert Smith encontra-se originalmente disponível on-line em http://popload.blogosfera.uol.com.br/files/2013/01/240113_smith.jpg. Acesso em 03 de Janeiro de 2013.

aparência esperada de uma figura tão arraigada ao imaginário popular europeu. Ao longo da narrativa, é possível ver que Morfeus sempre aparece vestido de acordo com a época em que está – uma vez que não envelhece, e seria ele anterior mesmo aos deuses. No capítulo que analisaremos a seguir, passado na Inglaterra do século XVI, Morfeus está vestido à moda da época. No capítulo em que firma seu pacto com Shakespeare, é perceptível as mudanças de aparência de Morfeus. De certo modo, mesmo sendo uma entidade atemporal, ele se mostra bastante contemporâneo, se adequando a cada época em que viveu. Talvez suas vestes estilo punk-rock para os anos 1980-1990 demonstrem até mesmo certo deslocamento, afinal, Morfeus havia sido preso no início do século XX, libertando-se somente décadas mais tarde e deparando-se com um mundo que ainda não compreende e em que, logo, não se sente inteiramente ajustado.

Morfeus não é o único personagem a inverter as convenções normalmente associadas a sua figura. Sua irmã mais velha, Morte, é um dos maiores exemplos. Normalmente, a morte é representada como sendo um esqueleto com uma grande foice – e não uma jovem e jovial moça com aparência e roupas da roqueira Sioux, da banda Sioux and the Banshees. Outro exemplo seria o de Lúcifer, figura chave dentro da tradição judaico-cristã, sendo ele o anjo que traiu Deus e é condenado ao inferno. O Lúcifer de Gaiman tem a aparência de um anjo, em contraste ao inferno (nos moldes de Dante) cheio de criaturas grotescas em que vive. Não bastasse isso, o Lúcifer de Gaiman tem a aparência de um roqueiro também: a figura andrógina de David Bowie.



Imagem 23a: A Morte, em *Sandman* e Imagem 23b: A cantora Siouxsie Sioux²



Imagem 24a: Lúcifer, em *Sandman* e Imagem 24b: David Bowie³

Tais referências, sob a luz da teoria da paródia, são bastante pertinentes. Nos casos dos três personagens, tem-se uma figura ligada a uma tradição bem estabelecida

² A imagem da cantora Siouxsie Sioux encontra-se disponível on-line em <http://images2.fanpop.com/image/photos/8600000/Siouxsie-siouxsie-sioux-8657380-576-768.jpg>. Acesso em 03 de Janeiro de 2013.

³ A imagem do cantor David Bowie encontra-se disponível on-line em <http://www.mcrfb.com/wp-content/uploads/2012/04/A-young-David-Bowie-circa-1967.-Declined-by-Apple-Records-in-1968.3.jpg>. Acesso e 03 de janeiro de 2013.

no imaginário popular; entretanto, lhes é dada uma nova roupagem, conferindo-lhe elementos novos ao inseri-los em um novo contexto – no caso, o contexto da história construída por Neil Gaiman. Ele criou sua própria versão da morte, do sonho e do diabo, uma paródia contemporânea de elementos presentes em diversas histórias anteriores. Não há negação, mas sim continuidade, constituída através da releitura.

Poderíamos discorrer mais sobre tais personagens, desenvolvendo um estudo detalhado disso que aqui foi mostrado apenas superficialmente. Entretanto, não iremos nos focar nessa questão agora, deixando-a em aberto para futuras investigações. Nosso foco agora será o capítulo 19, “A Midsummer Night’s Dream”, e como podemos vê-lo enquanto uma inversão paródica em torno de uma das figuras mais icônicas da literatura de língua inglesa e do cânone ocidental: William Shakespeare.

3.2 A MIDSUMMER NIGHT’S DREAM, POR NEIL GAIMAN: PARODIANDO SHAKESPEARE

Dentro da trama de *Sandman*, há um capítulo, chamado “Men of good fortune”, em que um jovem e desconhecido William Shakespeare conversa com o também dramaturgo Christopher Marlowe em uma taverna, onde também está Mofeus e sua irmã, Morte. Shakespeare aparece reclamando de não conseguir escrever uma peça boa, como se lhe faltasse material ou criatividade. Comentando sobre a peça “Faustus”, Shakespeare diz a Marlowe que gostaria de escrever como ele. Pelo comentário do amigo de Morfeus, percebe-se que aquele que veio a ser um dos maiores escritores da língua inglesa era, ainda, um desconhecido.

Embora esse não seja o foco do capítulo, mas sim a “amizade” de Morfeus com um homem que se recusa a morrer ou a envelhecer, o senhor dos sonhos chama o jovem dramaturgo em um canto, pois tem uma proposta a lhe fazer.



Imagem 25: Shakespeare e Christopher Marlowe na taverna

O desejo de Shakespeare é dar sonhos aos homens, que sejam lembrados após sua morte. Morfeus lhe faz a proposta que possibilita a criação das grandes peças que Shakespeare tanto desejava. Alguns capítulos depois, em “A Midsummer Night’s Dream”, descobrimos do que se tratava a proposta de Morfeus: em troca de inspiração para escrever suas peças, Shakespeare teria que escrever duas peças para Morfeus – sendo elas *A Midsummer Night’s Dream* (Sonho de uma noite de verão, em português) e

The Tempest (A tempestade em português). *The Tempest* é o último capítulo da história, o fechamento da série, depois até mesmo da morte de Morfeus.



Imagem 26: O pacto de Morfeus com Shakespeare

O pacto entre Shakespeare e Sandman pode ser entendido como uma referência ao mito de Fausto, lenda alemã sobre um doutor que vende sua alma ao demônio Mefistófeles em troca de poderes. Uma das primeiras vezes que essa história foi registrada em papel foi justamente por Christopher Marlowe, que a transformou em peça dois anos após Johann Spiess, um escritor de Frankfurt, ter feito sua primeira adaptação literária. Uma de suas versões mais conhecidas é o romance do também alemão Goethe, datando esse, porém, da época do Romantismo. A grande tônica da história original é o drama e a tensão entre o homem religioso da Idade Média e o homem moderno do Renascimento, representado na figura de Fausto, e a troca de sua alma por poderes e conhecimento.

O pacto entre Shakespeare e Morfeus é diferente; não há alma alguma envolvida no comércio, sendo o material da troca os sonhos e inspiração. Nessa releitura do mito faustiano, não há prejudicados: trata-se de uma troca benéfica para os dois lados.

De qualquer forma, no capítulo dedicado a “A Midsummer Night’s Dream”, temos uma representação da peça. Seu início mostra a trupe de Shakespeare chegando a um campo aberto, onde será feita a apresentação, para o estranhamento dos atores. Quando perguntado sobre a situação, pois era estranho encenarem a peça pela primeira vez no meio do nada, para um público aparentemente invisível, Shakespeare apenas responde que essa encenação será a pedido de alguém a quem ele deve muito, o mecenas da peça.

Morfeus aparece, enfim, justificando o porquê da escolha do local. Segundo ele, aí já fora um palco antes, muito antes mesmo dos humanos existirem. Enquanto os atores se preparam para o espetáculo, entra em cena o público da peça: Titânia e Auberon, rei das fadas e elfos, vindos do que aparenta ser um mundo paralelo, aberto por Auberon. Os mesmos Titânia e Auberon que aparecem como personagens na peça de Shakespeare. É interessante ver que essa entrada se dá na página-título; assim, os personagens “originais” da peça são emoldurados pelo nome da mesma.



Imagem 27: Página-título do capítulo, com a corte de fadas e elfos chegando ao plano dos mortais

A peça se inicia. As fadas e elfos, que há muito tempo se ausentaram desse plano (segundo eles próprios) não conhecem os hábitos dos humanos, achando-os estranhos.. A trupe, principalmente o dramaturgo, está apreensiva quanto ao público que os aguarda – afinal, encenarão uma peça sobre as criaturas que a eles assistem.

Um dos primeiros detalhes a se notar é justamente a aparência da corte de fadas, principalmente contrastando-as com os personagens da peça. Os atores vestidos de fada trajam roupas que simulam a aparência que tradicionalmente atribui-se a elas: mulheres jovens, belas, de asas delicadas. Porém, é chocante tanto para os atores da história quanto para os leitores a representação daquelas que seriam as verdadeiras fadas. Sua aparência é mais próxima daquilo que se associa a monstros do que a fadas em si. Mesmo as mais próximas da forma humana apresentam características grotescas:



Imagem 28: Fadas da peça e fadas da corte de Titânia e Auberon

As fadas – e elfos – idealizados por Gaiman rompem com a imagem que se faz de fadas tradicionalmente, substituindo-as por criaturas de características opostas às mesmas. Quebra-se a expectativa em relação a sua figura – e até mesmo personalidade, pois há um trecho em que uma das fadas pergunta se poderão comer os atores da peça, tendo que ser ensinada que humanos não são refeição. Espera-se que fadas sejam

criaturas bondosas com os humanos; essas se mostram indiferentes. Na verdade, as fadas da peças – tal qual idealizadas dentro do imaginário popular – são projeções feitas pelos humanos acerca daquilo que não conhecem. A fim de dar-lhes uma imagem palpável – no sentido de que possa ser entendida – atribui-lhes características humanas, tanto físicas, quanto psicológicas, projetando aquilo que imaginam ser uma fada.

Outra criatura que merece atenção quanto a sua representação é Puck, ou Robin Goodfellow (Robin Boa Praça, em português). O ator que o representa utiliza uma máscara sorridente e uma veste de pelo, que cobre apenas o torso e as partes íntimas. O Puck original aparece como um ser peludo, de feições ao mesmo tempo risonhas e malvadas. Assim, a caracterização acaba funcionando, de certa forma:



Imagem 29: Puck real e Puck representado na peça

A máscara de comédia que usa, com chifres, alude mais à natureza do personagem do que a qualquer coisa. Em *A Midsummer Night's Dream*, Puck é apresentado como um personagem travesso e até mesmo maldoso em suas brincadeiras; mas, de qualquer forma, um personagem cômico. Serve como que um fio condutor à trama, uma vez que é responsável por grande parte das ações que fazem o enredo se desenrolar – é ele quem joga nos olhos dos personagens uma poção mágica que faz os casais apaixonados se confundirem, ele que faz Titânia se apaixonar pelo Cabeça de

Burro. No final, é ele quem faz tudo voltar ao normal, sendo ele o personagem que fecha a peça.

O Puck verdadeiro também aparece como um personagem travesso e maldoso – mais maldoso do que travesso, pode-se imaginar por conta dos comentários das fadas a seu respeito: “Eu sou a risonha-perigosa-sangrenta-psicótica-ameaça-à-vida-e-à-integridade” (GAIMAN, 2006, p.505)⁴. No intervalo da peça, quando atores e personagens se encontram, Puck decide tomar o lugar do ator que o representava; afinal, como o próprio diz, ele se interpreta desde tempos imemoriais e se interpreta como ninguém (GAIMAN, 2006, p. 510). A troca é tão sucedida que não se nota a ausência do Puck verdadeiro, ou de o ator ter voltado para o ato seguinte diferente. A peça termina sem percalços, e as fadas se vão sem perceber sua ausência. Numa nota de posfácio, ao final do capítulo, diz-se que seu paradeiro permanece desconhecido. Após a ida de todos os personagens, Puck fecha a trama tanto do capítulo quanto da peça, pronunciando as exatas falas finais de Puck em *A Midsummer Night's Dream*.

Puck aparece sumindo na noite, com sorriso e olhar próximos ao diabólico, recitando o trecho final da peça – sem, talvez, ter consciência do que faz. O fingimento da peça e o real, fora da mesma, se misturam. Puck, antes de tomar o lugar do ator que o interpretava, diz ter se esquecido de como os humanos são divertidos, e que ainda há humanos a serem atormentados nesse plano. Ao contrário de outros personagens, como Titânia e Auberon, que são, aparentemente, criações exclusivas de Shakespeare, Puck aparece em menções do folclore europeu, como um duende, no caso da Alemanha e dos países escandinavos, ou um espírito maligno, como no caso da Inglaterra (LURKER, 2005, p. 156).

⁴Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “I am the giggling-dangerous-totally-bloody-psychotic-menace-to-life-and-limb”.



Imagem 30: Puck recita os versos finais da peça

O Puck da peça é um pouco dos dois: é um elfo a serviço de Auberon, mas também tem seu aspecto maldoso – apesar de transformado em algo cômico na peça. O ator que o representa é o único a portar uma máscara, a da comédia, com chifres: é um personagem maligno. Sendo maligno, é mais livre para agir como bem entender, não sendo limitado por um código moral e podendo, assim, interferir na trama como quiser. Dentro da comédia, esse é o papel que lhe cabe: a desordem. Um personagem que não possuísse esse traço estaria limitado por sua moral. Auberon é que sugere a Puck que se pregue uma peça em Titânia. Porém, é Puck quem a realiza, não o rei dos elfos, preso a sua posição de líder e modelo para seus súditos.

Graças as suas travessuras, a peça tem uma trama; no final, ele deve resolver essa desordem causada – esse é um ponto central em sua fala final: “make amends”, ou concertos. Porém, o Puck da peça refere-se a consertar a situação que criou: a inversão da ordem natural das coisas, a interferência que causou o caos. O Puck fugitivo real desfaz-se da máscara da peça, ao mesmo tempo que diz ter sido tudo aquilo que se passou apenas um sonho – ou um fingimento, uma farsa. De qualquer forma, os concertos a que se refere não são o da ordem natural dos acontecimentos: sua volta ao plano dos mortais, a fim de se divertir as suas custas, seria o concerto. Agora, sem Auberon para lhe impedir, ele poderia, de fato, se divertir à custa dos humanos.

De qualquer maneira, se a peça se passou em um sonho ou em um momento desperto é posto em cheque pelo posfácio, em que os atores aparecem acordando na relva, com seus trajes normais, questionando-se se a noite anterior fora ou não um sonho.



Imagem 31: Posfácio

O que vale no sonho não vale no mundo real, afinal. O próprio sonho é, em si, uma inversão da ordem usual do mundo acordado, pois todas as leis que o regem são desafiadas no sonho – a existência de seres fantásticos e outros planos. A peça já seria uma imitação do real, como as fadas teorizam, inconscientemente, sem saber em vários momentos durante a peça. Peaseblossom, responsável por grande parte das críticas às representações de seu mundo, comenta em um certo ponto: a peça trata-se, para elas, de uma paródia barata, uma enganação.



Imagem 32: Peaseblossom chama a peça de paródia

Devemos nos lembrar de que a paródia é frequentemente vista como um recurso literário menor; até mesmo criaturas irrealis parecem compartilhar dessa opinião. O termo “travesty” pode ser traduzido tanto como paródia quanto como caricatura; é válido lembrar que essa última também entra na categoria das cópias. Caricaturas são representações de algo real, geralmente desenhadas, em que se enfatiza as características mais marcantes, numa generalização.

Para as criaturas, a peça é, sim, uma paródia: uma cópia infiel, deturpada e inferior de seu mundo. A própria comédia já é vista como um gênero inferior, como o próprio ator Richard Burbage reclama ao comentar que preferiria fazer uma tragédia, bem mais nobre e comovente, do que um “crowd-pleasing entertainment” (GAIMAN,

2006, p.498) – ou seja, um entretenimento para as massas. Pela paródia trazer em si um aspecto irônico que pode levar ao cômico, acaba-se chegando a essa conclusão de que seria menos digna.

Recuperando o conceito de Hutcheon, pode-se ir além disso: mesmo que não tenha sido o pretendido por Shakespeare na história, ele parodiou esses seres que sequer sabia existir, representando-os antropomorficamente em uma comédia de sua autoria. Ele representou o mundo desses personagens a partir de sua interpretação de como seriam; apesar de repeti-los, as versões shakespereanas não são equivalentes às da realidade. É a mais pura repetição com diferença, nos termos de Hutcheon.

O próprio Morfeus dá sua explicação para essa situação de repetição da realidade, quando Auberon lhe diz que nada daquilo havia, de fato, acontecido: aquilo era, sim, verdade, pois sonhos e contos seriam, ambos, sombras de verdade que perduram.



Imagem 33: Morfeus explica a natureza dos sonhos e dos contos

As falas dos atores ecoam o que disse Morfeus a respeito daquilo que seria fictício: são sombras da verdade. A sombra, é válido lembrar, é uma repetição de uma figura real. Entretanto, suas dimensões são deformadas, podendo ser maiores ou menores, de acordo com a luz que as reflete. Têm a forma do corpo que as projeta, mas são diferentes – muito como a paródia também o seria.

Morfeus quis que a peça fosse algo leve, com a finalidade de entreter – mesmo que alguns dos espectadores, como Peaseblossom, tenham implicado com a finalidade da peça. O senhor dos sonhos passa a peça conversando com Titania e Auberon, que questionam o porquê da peça, o que é prontamente respondido: as fadas, enquanto habitantes do mesmo plano que os humanos, haviam divertido Morfeus. Ele queria retribuir o favor, além de mostrar que, apesar de terem partido desse plano, as fadas não haviam sido esquecidas pelos humanos.

De certa forma, o interesse é recíproco; como já mencionado, as fadas estão curiosas quanto aos humanos. Puck decide ficar por conta de seu interesse pela espécie mortal. Titânia, rainha das fadas, revela-se particularmente interessada em Hamnet, filho de Shakespeare. Como já mostrado no capítulo 1, a relação entre pai e filho era complicada. O menino sente-se esquecido pelo pai e reclama sobre isso com outros membros da trupe, reclamando de seu pai ligar mais para suas peças do que para a família, chegando a dizer que, se ele morresse, era possível seu pai fazer uma peça com seu nome. De fato, o posfácio nos revela que o menino morreu aos 11 anos. Também é de conhecimento geral que Shakespeare possui uma peça chama *Hamlet* – bem próximo do nome do filho.

Titânia, no intervalo entre os atos, pede para conversar com o menino, que interpreta seu pajem na peça. Temos acesso apenas a um trecho de sua conversa, em que Titânia aparece lhe dando uma maçã e contando sobre as maravilhas de seu reino:



Imagem 34: Titânia e Hamnet

Hamnet comenta depois de ter sonhado com uma moça muito bonita, que lhe falava sobre coisas maravilhosas; para um menino que se sente negligenciado, a atenção que Titânia lhe dispensa é bastante tentadora e convidativa. Alguns capítulos mais tarde, descobre-se que Hamnet virara, de fato, pajem de Titania.

De qualquer forma, indagações dos personagens dentro da própria história são bastante pertinentes se analisadas sob o ponto de vista da teoria da paródia, como pudemos ver alguns parágrafos acima. Há uma paródia inserida no capítulo; entretanto, não se trata do único diálogo possível.

O próprio capítulo em si é uma paródia da peça de Shakespeare, pura e simplesmente. A peça original está inserida ali, mas mais como um plano de fundo para a trama que se desenrola em primeiro plano. Na versão de Gaiman para *A Midsummer Night's Dream*, os conflitos entre os personagens, suas emoções e relações são mais importantes, bem como a reflexão em torno da própria situação em si – até que ponto foi real ou não, por exemplo. Sabe-se que a data do *midsummer*, ou o solstício de verão, que coincide com o início do verão no hemisfério norte, é uma data cercada de misticismo e crenças, sendo vista como uma noite encantada em que portais entre os mundos podem se abrir, deixando que criaturas e espíritos venham a esse plano. Trata-

se de uma inversão da ordem, bem como o que ocorre na peça original devido às artes de Puck.

Ironicamente, é o que de fato acontece no capítulo “A Midsummer night’s dream”: as fadas deixam seu mundo para voltar ao mundo dos mortais. A escolha da noite e do local da peça não são fortuitos, sendo significativos para que seu público consiga chegar para ver as versões de si mesmos a partir dos olhos dos humanos. A ordem natural com que esses humanos estão acostumados é quebrada: ao invés de uma plateia de semelhantes, apresentam para os seres fantásticos que representam, além de descobrirem que esses são totalmente diferentes de como eles imaginaram. Titânia e Auberon e sua corte também estão numa inversão de papéis: do ponto de vista de Morfeus, não são mais eles que o entretém, mas ele que, através de seu contrato com Shakespeare, os entretém. Do ponto de vista da composição da narrativa em si, a ordem se inverte pelo fato de que eles não são personagens de uma peça, mas espectadores de paródias de si mesmos.

O capítulo poderia ter sido simplesmente uma dramatização da peça, o que ainda seria uma repetição de seu tema, e o que não deixaria de ser uma paródia. Gaiman, porém, acentua a diferença entre sua versão e a verdadeira: ele traz os personagens da peça à vida, dando-lhes um papel fora daquele que, dentro da trama de Shakespeare, lhes caberia. Mais uma vez, repete-se um texto anterior; porém, acrescenta-se o novo. O título não se refere unicamente à peça homônima encenada no capítulo, mas também a toda a situação vivida por Shakespeare e seus atores na noite particular de 23 de junho de 1596, solstício de verão. Refere-se também à situação de inversão promovida na narrativa em si, com personagens fictícios revelando-se reais e sendo espectadores. A situação de colocar Shakespeare em contato com aqueles que seriam, inicialmente, suas criações, o envolvimento do personagem Morfeus, bem como suas interferências na

história de um personagem que existiu de fato são os elementos que marcam a diferença na leitura de Gaiman para a peça. Aproveita-se sua situação inicial e cria-se em cima da mesma, dando-lhe detalhes novos.

Ao parodiar Shakespeare, Gaiman não o faz como maneira de desmerecer o texto original. Não se trata somente de uma leitura diferente, um contra-canto: trata-se, também, de uma maneira de homenageá-lo, assim como de se colocar numa posição paralela à obra original – um canto paralelo. *Sandman* estaria, dessa forma, buscando seu lugar na tradição da literatura de língua inglesa – quiçá junto à literatura universal. Trata-se de uma produção contemporânea, do final do século XX, o que nos permite encaixá-la na tendência apontada por Hutcheon em sua teoria: obras contemporâneas possuem, como parte importante de sua composição, a paródia dos modelos antigos, com quem já quiseram romper, mas buscam se colocar paralelas a eles. Os elementos da peça original estão presentes; porém, elementos novos são apresentados.

A tendência da paródia está presente em inúmeras manifestações artísticas. É válido, nesse ponto, lembrar-nos de duas considerações já feitas: primeiro, a de que as fronteiras entre artes é cada vez mais difusa e que uma abordagem interdisciplinar faz-se cada vez mais uma exigência para compreendê-las. Segundo, a de que a paródia estaria associada ao surgimento de novas formas, representando um estágio intermediário. O romance gráfico é um novo subgênero de quadrinhos, bastante recente em termos de tempo. Não foram completamente entendidos ou delimitados até mesmo por aqueles que trabalham com o formato. Assim, a presença da paródia, como podemos ver nesse exemplo do capítulo 19 de *Sandman*, justifica-se perfeitamente: uma nova forma de narrativa deve procurar seu lugar junto a um cânone, para que seja aceita, enfim, saindo de sua fase de teste. As formas narrativas contemporâneas buscam se

afirmar; a paródia vem a ser um recurso estilístico de ajuda, provendo-lhes meios de dialogar com o passado, mas tornando-o novo.

Assim, pode-se ver que a paródia, tal como colocada nesse capítulo, desempenha um papel importante para a composição da narrativa em *Sandman*. Detalhes como as trancontextualizações promovidas por Gaiman podem ser vistos como um dos fatos que contribuíram para a alteração do *status* dos romances gráficos em geral, o que os levou a ser encarados não somente como um subgênero proeminente de histórias em quadrinhos, bem como uma forma de narrativa literária válida e respeitável.

CONCLUSÃO

Na presente dissertação, discorreremos sobre de que forma as histórias em quadrinhos, inicialmente uma publicação oriunda das mídias de massa, vêm conquistando espaço e reconhecimento enquanto forma de arte. Essa mudança de *status* estaria aliada ao surgimento do subgênero romance gráfico. As obras dessa categoria lançam mão de elementos tradicionais do gênero quadrinhos, como a sintaxe que alia imagens e texto – mostrados a partir das considerações de Celloti (2009) e Eisner (1989) – às narrativas mais elaboradas de um ponto de vista formal e temático, por inovarem ao empregar diferentes técnicas de composição tanto de imagens, quanto de construção de metáforas que dependem dos aspectos visual e verbal para serem inteiramente compreendidas. Temática, por apresentar temas diferentes daqueles que normalmente se abordava em quadrinhos tradicionais, como em *Sandman*, ou revisitarem temas antigos sob uma nova perspectiva, a exemplo dos romances gráficos com super-heróis.

Narrativas, como colocam Onega e Landa (1997), não são somente constituídas por palavras; os quadrinhos, bem como outras narrativas que combinam elementos semióticos que não a palavra, já mostraram isso. Devido a romances gráficos como grau de sofisticação de *Sandman*, os quadrinhos em geral passaram a receber maior atenção como uma maneira de se construir narrativas. Vimos também que, atualmente, é cada vez mais complicado tratar das artes sob perspectiva única, uma vez que estaríamos passando por uma época de grande contaminação. Cada vez mais, narrativas que se valem de diversas mídias e suportes, nos moldes enunciados em Figueiredo (2010) – se fazem presentes, e os romances gráficos seriam um grande exemplo de como tal trânsito se dá.

Vimos como, em *Sandman*, referências às mídias do cinema, teatro e literatura escrita constituem uma grande parte de sua tônica.

A convergência de suportes nos leva ao hipertexto. Vimos que a noção de um texto hipertextual, em que não haveria hierarquias entre suas partes, de leitura e final abertos, já se encontra presente nas obras de teóricos relevantes não só no campo dos estudos literários e culturais, como da computação, segundo Landow (1997). Isso só reforça o incentivo a uma abordagem interdisciplinar para as artes. Apesar de os hipertextos serem melhor visualizados em ambientes virtuais, verifica-se suas características em textos impressos também, de acordo com Hayles (2003). As características intrínsecas às histórias em quadrinhos os tornariam um ambiente ideal para o diálogo com as teorias do hipertexto, uma vez que as figuras, quadros e suas disposições na página – bem como seus espaços em branco – contribuem para a criação de narrativas abertas e não lineares. Pudemos ver essa questão através da análise de um dos capítulos de *Sandman*, “Into the night”. Por se tratar de um subgênero de quadrinhos mais propenso à experimentação, os romances gráficos, tais como *Sandman*, são bastante propensos a apresentar uma quebra na hierarquia dos quadrinhos e de linearidade, permitindo ao leitor escolher a melhor maneira de lê-los.

Romances gráficos são espaços ideais para a criação de *links*, ou seja, conexões com outros textos – entendemos aqui texto não somente como algo puramente escrito, mas também sonoro e imagético. As grandes obras da literatura mundial, como já pontua Landow (1997), seriam hipertextuais devido às referências que constroem. O mesmo se verificaria nos romances gráficos.

Assim, é possível, até esse ponto, responder duas de nossas perguntas iniciais: no que se refere às mudanças das histórias em quadrinhos em relação à arte e a literatura, pudemos ver que tal mudança já está em operação há um tempo.

Sandman desempenhou um papel crucial nessa alteração. Graças a sua publicação, abriu-se e consolidou-se um espaço para os romances gráficos no mercado, com a criação do selo Vertigo pela DC Comics. Através de suas vendas, observa-se que quadrinhos mais elaborados seriam viáveis para o mercado, inclusive em épocas de crise editorial. Nos anos 1990, enquanto as vendas de quadrinho de super-heróis seguia caindo, *Sandman* se manteve firme em sua tiragem, tomando a primeira posição dentre os títulos mais vendidos. A partir dos anos 2000, começam a ser publicadas reedições de luxo de romances gráficos como *Sandman*, com material extra e acabamento luxuoso. Para consumir essas edições, há um público leitor específico para esse subgênero, disposto a pagar mais caro por essas edições de luxo – os quadrinhos de livraria. Tal fato permitiu que quadrinhos tradicionais tivessem a oportunidade de ser publicados da mesma maneira, uma vez que haveria um público que os compraria num formato de capa dura, mais durável e esteticamente mais agradável do que as edições de papel jornal das bancas de jornal. Percebe-se que, no caso dos quadrinhos tradicionais, se compila histórias antigas, e que, muitas vezes, tais compilados são lançados na época em que as histórias são adaptadas para o cinema. Não haveria muita novidade nas publicações exclusivas para as bancas, como coloca Gonçalo Jr. (2010).

No que se refere a nossa segunda questão, ligada ao diálogo das teorias do hipertexto com obras em quadrinhos, foi possível ver que se trata de uma relação bastante profícua. Através do exemplo de *Sandman*, demonstramos que os quadrinhos, tal qual hipertextos eletrônicos, podem construir *links* com outras obras, sejam elas outros quadrinhos ou títulos da literatura, cinema e cultura – popular e culta – em geral. As possibilidades de disposição de quadrinhos pela página, o que inclui sua possível justaposição, quebra a linearidade da narrativa em sequência. Todos esses pontos

possibilitam estabelecer, em algumas obras, o diálogo com as teorias do hipertexto. *Sandman*, conforme o demonstrado em alguns trechos de *Sandman*.

Entretanto, acreditamos que os quadrinhos seriam bastante produtivos em ambiente eletrônico, devido, justamente, a suas características próprias. Temos conhecimento de quadrinhos criados para serem lidos na *internet*, os *webcomics*. Há também a divulgação de obras originais através de cópias digitalizadas das obras impressas, feita de maneira amadora por fãs, em *scanlations*, ou através da venda de versões digitalizadas em forma de *e-book* pelas próprias editoras.

Todavia, tratam-se somente de digitalizações das páginas impressas. Muda-se somente o suporte, sem se aproveitar das possibilidades oferecidas pelo ambiente digital, como *links*, justaposição de diferentes enredos paralelos (com a opção de escolher qual ver primeiro), ou a utilização de efeitos visuais. Tais aspectos talvez nem seriam necessários em grande parte das tramas; porém, seriam enriquecedores no sentido de proporcionar novas experiências em um novo suporte.

No capítulo que se segue, desenvolvemos a questão referente aos diálogos estabelecidos entre *Sandman* e obras do cânone da literatura universal, partindo do ponto que tais referências, além de ligarem essas obras, estariam colocando romances gráficos como *Sandman* em uma posição paralela a essas. São notáveis as releituras dentro da história de peças de Shakespeare, em especial à por nós analisada, *A midsummer night's dream* (Sonho de uma noite de verão, em português). Vimos como Gaiman, em sua releitura da peça do dramaturgo inglês, vale-se de elementos da original, mas não somente a repetindo, mas colocando em cena elementos novos.

É possível abordar tal capítulo a partir da teoria da paródia, tal qual postulada por Linda Hutcheon em *Uma Teoria Da Paródia: Ensinaamentos Das Formas De Arte Do Século XX* (1991). Como propõe a autora, não entendemos paródia como uma

maneira de escarnecer ou desmerecer as obras pertencentes a essas antigas tradições, mas sim uma maneira de se colocar como um canto paralelo, uma referência às publicações pertencentes ao cânone, colocando-as em novos contextos. Essa transcontextualização constituiria, para Hutcheon, uma das tônicas das obras na contemporaneidade, estando ligada ao surgimento de novas formas literárias. A presença da paródia de obras consagradas em romances gráficos, como no caso de *Sandman*, pode ser vista como um dos fatores que contribuiu para a ocupação de um novo lugar pelas histórias em quadrinhos junto à literatura, influenciando as alterações de *status* comentadas no capítulo 1.

Assim, chegamos à conclusão de que os quadrinhos vêm crescendo no que se refere tanto a títulos publicados, quanto a seu reconhecimento. Grande parte da conquista desse espaço no mercado editorial, bem como seu reconhecimento enquanto uma forma de literatura, advém do subgênero romance gráfico. Entretanto, reconhecemos que se trata de uma área ainda pouco estudada, mas que desperta cada vez mais interesse por parte da academia. Desejamos deixar nossa breve contribuição, e esperamos que as questões aqui levantadas sejam relevantes para consulta e como ponto de partida para futuros pesquisadores do assunto.

Da mesma forma que esse trabalho foi fruto de reflexões já iniciadas anteriormente, em um trabalho de conclusão de curso para obtenção do grau de bacharelado em Letras, esperamos poder levar adiante os pontos expostos nessa dissertação, expandindo nossa análise da condição das histórias em quadrinhos, bem como tratando de questões inerentes à obra *Sandman*, uma das maiores representantes do subgênero romance gráfico e uma das responsáveis por sua popularização e respeito. Também deixamos em aberto o convite do estudo acerca dos romances gráficos nacionais, fenômeno recente e em expansão.

REFERÊNCIAS

ALVIM DE ALMEIDA, Maiara. *As Histórias em Quadrinhos e a Tradução: O Caso de Sandman*, Romance Gráfico de Neil Gaiman. 2012. Monografia (Bacharelado em Letras – Ênfase em tradução – Língua Inglesa) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2012.

BAQUIÃO, Rubens César. *Sonhos e mitos: leituras semióticas de Sandman*, 2010. Dissertação (Mestrado em Linguística), - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Araraquara, 2010.

BRITTO, Diogo Filgueiras. *Quem vigia os tradutores – análise de uma tradução de Watchmen no Brasil*, 2009. Monografia (Bacharelado em Letras – Ênfase em tradução – Língua Inglesa) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2009.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloisa Pezza Cintrão. São Paulo: Ed. USP, 1998.

CELOTTI, Nadine. The translator of comics as a semiotic investigator. In: ZANETTIN, Federico (org.). *Comics in Translation*. Manchester: St Jerome, 2009. p. 33-49.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

CHARTIER, Roger. *Os Desafios da Escrita*. Trad. Fulvia M.L. Moretto. São Paulo: Editora da UNESP, 2002.

COHN, Neil. A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga. In: *Image and Narrative*, Vol. 12, nº 1 - 2011

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008 [1965].

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Rio: Editora PUC-Rio/7 Letras, 2010.

GAIMAN, Neil. *Absolute Sandman* vol. 1. New York: DC Comics, 2006.

GAIMAN, Neil. *Sandman: edição definitiva, Volume 1*. Trad. Jotapê Martins e Fabiano Dernadin. Barueri: Panini Books, 2010.

GAIMAN, Neil. Forbidden brides of the faceless slaves in the secret house of the night of dread desire. In: GAIMAN, Neil. *Fragile Things – short fictions and wonders*. New York: Harper Fiction, 2010.

GOGGIN, Joyce, HASSLER-FOREST, Dan. Out of the gutter: reading comics and graphic novels In: _____. *The rise and reason of comics and graphic literature*. Kindle Edition. Jefferson: McFarland & Company, Inc Publishers, 2010. loc.22-132.

GROENSTEEN, Thiery. Why are comics still in search of cultural legitimation. In: HEER, Jeet. WORCESTER, Kent. *A Comics Studies Reader*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. loc.196-436.

GROENSTEEN, Thiery. The system of comics. Trad. Bart Beaty e Nick Nguyen. Kindle Edition. Jackson: The University Press of Mississippi, 2007.

GROVE, Laurence. *Harry Morgan: the twenty-first century renaissance man of Graphic Novel* (Entrevista). In: MURRAY, Chris. ROUND, Julia. (org.). *Studies in comics*. v. 1, n. 1., p. 149-158. Jan/jun 2010.

HAYLES, Katherine. *Literatura Eletrônica: Novos Horizontes para o Literário*. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweiltz. São Paulo: Global, 2009.

HEER, Jeet. WORCESTER, Kent. “Introduction”. In: _____. *A Comics Studies Reader*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. Loc. VII-XII.

HORKHEIMEIR, Max; ADORNO, Theodor W. A indústria cultural – o iluminismo como mistificação de massas. In.: COSTA LIMA, Luiz (org.). *Teoria da cultura de massa*. 7ª Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005 [1947].

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da paródia: ensinamentos das formas de arte do século XX*. Trad. Teresa Louro Pérez. Lisboa: Edições 70, 1991.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Kindle Edition. New York: New York University Press, 2012.

LANDOW, George P. *Hypertext 2.0*. Baltimore, London: The John Hopkins University Press, 1997.

LEFÈVRE, Pascal. Intertwining verbal and visual elements in printed narratives for adults. In: MURRAY, Chris. ROUND, Julia. (org.). *Studies in comics*. v. 1, n. 1., p. 18-36. Jan/jun 2010.

LURKER, Manfred. *The Routledge dictionary of gods and goddesses, devils and demons*. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=hKOsJYdCr20C&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>. Acesso em 08 de junho de 2012.

MURRAY, Chris. Signals from airstrip one: the British invasion of mainstream American comics. In: WILLIAMS, Paul; LYONS, James. *The Rise of the American Comic Artist: Creators and Context*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. Loc.580-780.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodec: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

ONEGA, Susana; GARCIA LANDA, Jose Angel. (org.) *Narratology*. London and New York: Longman, 1997.

ROUND, Julia. Is this a book? – DC Vertigo and the redefinition of comics in the 1990 In: WILLIAMS, Paul, LYONS, James. *The Rise of the American Comics Book Artist: Creators and Context*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. Loc. 354-579.

SANTOS, James Machado dos. *O imaginário das imagens de Sandman*, 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

VANUM, Robin. GIBBONS, Christina T. *The language of comics: word and image*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.

WILLIAN, Paul; LYONS, James. Introduction: in the year 3794. In :WILLIAMS, Paul. LYONS, James. (org.) *The Rise Of The American Comic Artist: Creators And Context*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. loc. 22-204.

ZANETTIN, Federico. Comics in translation: an overview. In: ZANETTIN, Federico (org.) *Comics In Translation*. Manchester: Saint Jerome, 2009. p. 1-32.

SITES CONSULTADOS

ALVIM DE ALMEIDA, Maiara. Hipertexto e quadrinhos: uma proposta de leitura. Disponível on-line em <http://www.ufjf.br/darandina/files/2012/09/Simp%C3%BD%C3%BDsio-2012-Maiara.pdf>. Acesso em 01 de novembro de 2012.

THE DARK KNIGHT TRIVIA. Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0468569/trivia>. Acesso em 13 de Novembro de 2012.

THE DARK KNIGHT RISES TRIVIA. Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt1345836/trivia>. Acesso em 13 de Novembro de 2012.

DAYTRIPPER. Disponível em http://www.universohq.com/quadrinhos/2011/review_Daytripper.cfm. Acesso em 15 de Novembro de 2012.

GAIMAN, Neil. *Snow day*. Disponível em <http://journal.neilgaiman.com/2004/02/snow-day.asp>. Acesso em 01 de abril de 2012.

GAIMAN, Neil. Forbidden brides of the faceless slaves in the secret house of the night of dread desire. Disponível em <http://journal.neilgaiman.com/2003/08/forbidden-brides-of-faceless-slaves-in.asp>. Acesso em 01 de Novembro de 2012.

GONÇALO JR., *Livrarias em alta, bancas embaixa*. Disponível em <http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/livrarias-em-alta-bancas-em-baixa/>. Acesso em 01 de abril de 2012.

IF I WERE A BELL. Disponível em <http://www.bluesforpeace.com/lyrics/i-were-bell.htm>. Acesso em 01 de Novembro de 2012.

IT AIN'T ME BABE. Disponível em http://womenincomics.wikia.com/wiki/It_Ain't_Me_Babe. Acesso em 01 de Agosto de 2012.

RICARTE, Ivan L. M. *Compiladores*. Disponível em <http://www.dca.fee.unicamp.br/cursos/EA876/ap/ostila/HTML/node37.html>. Acesso em 31 de outubro de 2012.

TIMES. *All time 100 novels*. Disponível em: <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/#berlin-city-of-stones-2000-by-jason-lutes>. Acesso em 12 fevereiro de 2011.

TIMES. *At house of comics, a writer's champion*. Disponível em <http://www.nytimes.com/2003/09/15/business/media-at-house-of-comics-a-writer-s-champion.html?pagewanted=2&src=pm>. Acesso em 04 de maio de 2012.

TIPOS DE PLANO E MONTAGEM. Disponível em <http://cinemanocja.wordpress.com/aulasconteudos/enquadramento-plano-tipos-de-plano-e-montagem/>. Acesso em 14 de agosto de 2012.