



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E
INTERCULTURALIDADE – PPGLI**

**O CALEIDOSCÓPIO NARRATIVO: REFLEXÕES SOBRE LITERATURA E
NARRATIVA EM *SANDMAN – FIM DOS MUNDOS***

CLERISTON DE OLIVEIRA COSTA

**CAMPINA GRANDE – PB
2016**

CLERISTON DE OLIVEIRA COSTA

**O CALEIDOSCÓPIO NARRATIVO: REFLEXÕES SOBRE LITERATURA,
EXISTÊNCIA E NARRATIVA EM *SANDMAN – FIM DOS MUNDOS***

Dissertação apresentada junto ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade (PPGLI) da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), em cumprimento dos requisitos para obtenção do grau de mestre.

Orientadora: Prof. Dra. Rosângela Maria Soares de Queiroz.

**CAMPINA GRANDE – PB
2016**

C837c Costa, Cleriston de Oliveira.

O caleidoscópio narrativo [manuscrito] : reflexões sobre literatura e narrativa em Sandman – fim dos mundos / Cleriston de Oliveira Costa. - 2016.

92 p. : il. colorido.

Digitado.

Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) -

Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2020. "Orientação : Profa. Dra. Rosângela Maria Soares de Queiroz, Coordenação do Curso de História - CEDUC."

1. História em quadrinhos. 2. Narrativa. 3. Literatura. I. Título

21. ed. CDD 741.5

CLERISTON DE OLIVEIRA COSTA

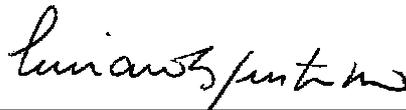
**O CALEIDOSCÓPIO NARRATIVO: REFLEXÕES SOBRE LITERATURA,
EXISTÊNCIA E NARRATIVA EM SANDMAN – FIM DOS MUNDOS**

Aprovado em ____/____/2016

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dra. Rosângela Maria Soares de Queiroz / UEPB
Orientadora



Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino / UEPB
Examinador interno



Prof. Dr. Henrique Paiva de Magalhães / UFPB
Examinador externo

**CAMPINA GRANDE-PB
2016**

AGRADECIMENTOS

Um trabalho como este nunca é feito apenas a duas mãos. E, ao afirmar isso, não me refiro apenas às (valiosas) contribuições da minha orientadora, tampouco aos numerosos autores que, entre serem consultados, confrontados, descartados e por fim incluídos no texto final (e de fato, houve quem tenha passado por todas estas etapas), foram considerados para esta pesquisa. Neste ponto, prefiro dedicar algumas poucas e até mesmo insuficientes palavras para quem, de alguma forma, ajudou para que eu pudesse seguir em frente, mesmo diante de tantas adversidades. O contingente de contribuições é bastante amplo e o espaço, deveras limitado; assim sendo, peço desculpas antecipadamente por qualquer pessoa que se sinta desconfortável em não ser aqui citada – culpe desde já minha memória falha e, por favor, me perdoe.

*As discussões que academia instiga, ainda mais em um curso de ciências humanas, frequentemente colocam à prova as crenças, ideais e opiniões que foram cultivadas por tanto tempo. Contudo, não posso deixar de lado minha formação ou crença, de maneira que sou muito grato a **Deus** por tudo que já me aconteceu durante a vida. Por mais que seja tentador, não posso creditar tudo que já presenciei ao poder randômico – e isto certamente inclui as próximas pessoas a serem aqui citadas. Sou grato ao Senhor pelas conquistas obtidas e pelo que está por vir.*

*Meus pais, **Rosicleide** e **Garibalde**, sempre me apoiaram, me ajudaram e fizeram de tudo ao seu alcance para me garantir o melhor. Eles me ensinaram que devo sempre tentar ser humilde (se conseguirei ou não, não me cabe dizer) e, embora pensar isto possivelmente vá contra os valores que me foram inculcados, quero dizer que esta conquista também é de vocês.*

*Nos primeiros dias da pós-graduação, uma professora disse que, para que pudéssemos concluir a dissertação, seria necessário, entre outras coisas, certa dose de desprendimento, de maneira que ela aconselhou que “se estiver solteiro, não comece a namorar; se estiver namorando, não noive; se noivar, não case; se estiver casado, não tenha filhos”. Teimoso que sou eu, passei por quase todas estas etapas com **Conceição**, minha amada, minha vida, meu tiro no escuro mais certo. O valor de um afago, de um café e de dormir um pouco mais só sabe quem não tem; fui agraciado com tudo isso, em doses*

cavaleiros, na figura da mulher que vai estar sempre comigo. A mulher que me fortalece, me impulsiona e me ensina tanto, ainda hoje. Com a qual sigo edificando a vida, depois de construir minha felicidade ao seu redor. Que nossos dias sejam muitos.

Tenho muita sorte de ter em **Rosângela**, antes de uma orientadora, uma amiga. Mesmo os desencontros do dia-a-dia não afetaram a cumplicidade, o entendimento e a compreensão das duas partes; me admira muito a forma como ela sempre compra todas as minhas ideias e confesso que a confiança que ela deposita na minha escrita é a um só tempo intimidadora e instigadora. Muito obrigado por tudo.

A figura de **Marcelo**, meu grande amigo, meu irmão, sempre se fez presente, mesmo longe. É desde sempre meu companheiro nesta grande jornada chamada vida acadêmica e que felizmente pude trazer também para o meu convívio social. Foi um dos maiores incentivadores para que eu tentasse o mestrado e, mesmo hoje, continuo seguindo seus passos, rumo a patamares cada vez maiores. Sou-te grato, amigo.

A maioria das pessoas tem o coração dentro do peito. O meu reside fora do corpo, em outra cidade; atende pelo nome de **Gisele** e é para poucos. Quer saber do meu dia, do que eu planejo, me cuida e aconselha. O mínimo que posso fazer é devolver a ela tudo que me dá, e o faço com prazer. Ela me basta.

Os amigos da pós tornaram esta senda, se não mais agradável, ao menos mais fácil de suportar: **Aldo, Annie, Claudeci, Luis Gustavo, Luis Paulo** (in memorian), **Rafaela e Rodolfo**. Vocês todos fizeram a diferença.

Meus grandes amigos, que desde sempre são peça-chave na minha vida: **Anderson, Agostinho, Aluska, Felipe** (Carioca), **Janaína, Lucas, Mateus e Raimundo**. Só posso tentar ser o melhor que vocês merecem.

Por fim, alguns nomes que fizeram toda a diferença na formação do meu saber e do meu ser: **Alan Moore, Alejandro Jodorowsky, Art Spiegelman, Brian Bendis, Brian K. Vaughan, Chris Claremont, Ed Brubaker, Enki Bilal, Frank Miller, Garth Ennis, Grant Morrison, Hugo Pratt, Jean Giraud** (Moebius), **J.M. DeMatteis, John Byrne, Katsuhiko Otomo, Kazuo Koike, Kevin Smith, Kurt Busiek, Mark Waid, Matt Fraction, Mauricio de Sousa,**

Mike Mignola, Naoki Urasawa, Peter David, Stan Lee, Terry Moore, Tiziano Sclavi, Warren Ellis e Will Eisner. Muito obrigado por tudo.

A verdadeira arte tem o poder de nos deixar nervosos.
(Susan Sontag)

RESUMO

O presente trabalho visa a investigar a ocorrência de elementos que caracterizem a condição caleidoscópica dentro de narrativas gráficas, ou histórias em quadrinhos, primando por indícios que relacionem aos campos da narrativa e da literatura. Para este fim, selecionamos como nosso objeto de estudo a série de histórias em quadrinhos **Sandman** (1988), nos centrando nas histórias que foram reunidas no oitavo volume, intitulado **Fim dos mundos** (2005), que compõem o arco de histórias de mesmo nome. Realizamos um levantamento bibliográfico e qualitativo, no qual buscamos conceitos e ideias que nos permitissem construir um arcabouço teórico, com o qual nortearíamos nossas investigações. Nos concentramos especificamente no esforço de explorar como se dá a prática das histórias dentro de histórias, ou narrativas em abismo, visando a compreender como isso conduz o leitor a uma experiência diferenciada. Para este fim, nosso levantamento contou com obras de Bakhtin (2000), Candido (2006), Dällenbach (1989), Eagleton (2005, 2006), Foucault (2001), Perrone-Moisés (1990, 1998) e Propp (2006), que nos cederam o embasamento relacionado à literatura, enquanto que Cirne (1977, 1990, 2000), Eco (2008), Eisner (2010, 2013), García (2012) e McCloud (2004,2006) oferecem o conhecimento necessário para se compreender os recursos que formam uma história em quadrinhos. Ao final, estas duas matrizes teóricas serão confrontadas em uma análise de cada capítulo que compõe o corpus.

Palavras-chave: Sandman. Narrativa em abismo. História em quadrinhos.

ABSTRACT

This study aims to investigate the occurrence of elements that characterize the kaleidoscopic condition in graphic narratives, or comic books, striving for clues that relate to the narrative fields and literature. To this end, we selected as our object of study the series of comic Sandman (1988), in focusing on stories that were gathered in the eighth volume, entitled End of the Worlds (2005), which make up the arc of the same name stories. We conducted a literature review and qualitative survey, in which we seek concepts and ideas that allow us to build a theoretical framework with which nortearíamos our investigations. In particular we focus on the effort to explore how is the practice of stories within stories or narratives abyss, seeking to understand how it leads the reader to a different experience. To this end, our survey included works of Bakhtin (2000), Candido (2006), Dallenbach (1989), Eagleton (2005, 2006), Foucault (2001), Perrone-Moisés (1990, 1998) and Propp (2006) which gave us the foundation related to literature, while Cirne (1977, 1990, 2000), Eco (2008), Eisner (2010, 2013), Garcia (2012) and McCloud (2004.2006) provide the knowledge needed to understand the resources that make up a comic book. In the end, these two theoretical matrices will be compared in an analysis of each chapter that makes up the corpus.

Keywords: Sandman. Narrative abyss. Comic books.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Exemplo de brasão que explora a narrativa em abismo	31
Figura 02 – Ilustração do jornal ilustrado O diabo coxo (1864)	39
Figura 03 – Páginas 19-17 de Jovens Vingadores #2.....	45
Figura 04 – Transição momento-a-momento	46
Figura 05 – Transição ação-para-ação	47
Figura 06 – Transição tema-para-tema	47
Figura 07 – Transição cena-para-cena	48
Figura 08 – Transição aspecto-para-aspecto	48
Figura 09 – Transição <i>non-sequitur</i>	49
Figura 10 – Exemplos de balões de fala	53
Figura 11 – Exemplos de recordatório	54
Figura 12 – Exemplo de onomatopeia.....	55
Figura 13 – Sandman.....	56
Figura 14 – Duas representações para a morte	57
Figura 15 – O perpétuo Destruição	58
Figura 16 – Exemplos de balões de fala de Destruição e Sandman.....	60
Figura 17 – Capa de Sandman #51	62
Figura 18 – Capa de Sandman #52	63
Figura 19 – Capa de Sandman #53	64
Figura 20 – Capa de Sandman #54	65
Figura 21 – Capa de Sandman #55	66
Figura 22 – Capa de Sandman #56	67
Figura 23 – Páginas 116 e 117 de Fim dos mundos	71
Figura 24 – Uma história de duas cidades e O garoto de ouro	73

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1: HETEROTOPIA E ABISMO: A NARRATIVA EM PROSA	18
1.1 Alguns elementos da narrativa em prosa	18
1.2 O (não) lugar da heterotopia	23
1.3 A função da teleologia: entrecruzamentos narrativos.....	27
1.4 A narrativa em abismo.....	30
CAPÍTULO 2: PALAVRA IMAGÉTICA: A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	35
2.1 Noções iniciais	35
2.2 Detalhando conceitos	36
2.3 A maldição do estereótipo.....	54
CAPÍTULO 3: FIM DOS MUNDOS: NOTAS SOBRE O FIM	62
3.1 Sinopse dos capítulos de Fim dos Mundos	62
3.2 Visões do fim: análise	68
3.2.1 Histórias tomando forma: recursos das HQ's	68
3.2.2 A matéria-prima das histórias: o texto	75
CONCLUSÃO: MUNDOS FINDOS	86
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90

INTRODUÇÃO

Conceito notadamente explorado no terreno da filosofia, a existência trabalha com fatores que abarcam tanto elementos concretos como abstratos. Ao lidar com este tópico, devemos ter em mente em um primeiro momento que se trata de uma ideia abstrata (enquanto tratamos aqui “abstrato” como tudo que é decididamente real, embora não possa ser tocado) e, exatamente por isso, algo que não está relacionado com a realidade como esta é percebida pelos sentidos. Assim, podemos também afirmar que existir (tecnicamente, qualidade daquilo que detém existência) é um traço inerente a tudo que é real, e nem tudo que se configura desta forma é necessariamente concreto.

Neste sentido, faz-se necessário que apresentemos algum alicerce para nossas elucubrações. Abbagnano (2000, p.398, grifos nossos) afirma que existência é “em geral, qualquer delimitação ou definição do ser, ou seja, um modo de ser de algum modo *delimitado* e *definido*”. Chamamos a atenção especialmente para os dois últimos atributos citados, porque embora eles não sejam completamente aplicáveis aos elementos existentes de natureza abstrata, certamente o são nos casos de elementos concretos. Acreditamos então que ambos nos servem quando nos voltamos para a narrativa.

Partimos do princípio de que narrativa é “discurso capaz de evocar, através da sucessão de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados” (SODRÉ, 1988, p.75). Então, ao tratar de narrativa, trabalhamos com uma sucessão de eventos (reais ou não) relacionados de maneira a configurar uma percepção própria da realidade, que transporte o(s) receptor(es) daquela narrativa para um ambiente delimitado e definido. Para tanto, o posicionamento do narrador sobre a história contada é de suma importância. Uma história pode ter vários pontos de vista, sendo recebida pelo(s) receptor(es) de diferentes formas, o que acaba por nos indicar que ela pode ser apreendida de variadas formas, levando em conta certos fatores; neste sentido, há leituras que podem ganhar a alcunha de “caleidoscópicas”, dada a variedade de interpretações.

Chamamos de caleidoscópio um objeto que funciona como aparelho ótico, notadamente utilizado para fornecer padrões ornamentais. Consiste em um tubo de metal ou cartão que pode ter formato circular, triangular ou retangular, dentro do qual se encontram pequenos fragmentos coloridos de vidro; ao enxergar em uma

das extremidades, espelhos posicionados em locais estratégicos refletem a luz através dele, de modo que cada vez que for reposicionado aos olhos do observador, uma imagem diferente é focalizada. Levando em conta a natureza abstrata das imagens visualizadas (afinal, a combinação de luzes, bem como a ação dos espelhos, constrói novas formas a cada olhar), bem como a bagagem portada por cada observador no momento da observação, podemos supor que cada indivíduo focalizará diferentes imagens, ou que ao menos estas serão vistas por um ângulo diferenciado, o que deságua em variadas interpretações para o mesmo objeto. Esse atributo também pode ser aplicado à série de histórias em quadrinhos (doravante também chamada de HQ) **Sandman** (lançado originalmente em 1988 e estudado por nós em edição de 2005), especialmente ao corpus que é objeto de nossa investigação, formado pela sequência de histórias que compõe o oitavo volume de histórias, intitulado **Fim dos mundos**.

Escrita por Neil Gaiman e ilustrada por uma equipe rotativa de desenhistas, **Sandman** é considerado um dos alicerces que possibilitou a criação do selo¹ Vertigo², da editora DC Comics, famosa por publicar quadrinhos de super-heróis como Superman e Batman. Foi publicada originalmente em 75 números e uma edição especial, sendo posteriormente republicada na íntegra em um conjunto de dez coletâneas, reunindo um número sequenciado de edições. Estas edições costumam conter um ou mais “arcos” de história – uma saga serializada em capítulos. A estrutura tradicional da trajetória de um título em quadrinhos costuma envolver a utilização de arcos de história, de modo que, quando um é encerrado em determinado número, outro é iniciado no número seguinte (embora haja exceções a essa regra, inclusive no próprio título **Sandman**).

Convém aqui observar que a personagem criada por Gaiman não é a primeira da DC Comics a usar este nome: houve ao menos duas outras encarnações, sendo a primeira lançada originalmente em 1939, criada por Gardner Fox e Bert Christman.

¹ “Selo” é uma denominação comum dentro do mercado editorial para classificar um segmento diferenciado de publicações dentro de uma mesma editora; comumente, editoras de quadrinhos costumam ambientar seus títulos em um mesmo universo, o que permite que personagens diferentes interajam entre si – no entanto, títulos que pertençam a selos separados do universo corrente da editora não são necessariamente inseridos dentro deste mesmo contexto, tornando-se, para fins cronológicos, publicações à parte.

² Selo especializado em quadrinhos de cunho mais adulto e experimental. Além de **Sandman**, outras obras decisivas para a criação da Vertigo foram **Monstro do Pântano** (de Alan Moore), **John Constantine: Hellblazer** (de Jamie Delano), **Shade: o Homem Mutável** (de Peter Milligan), **Patrulha do Destino** e **Homem-Animal** (ambos de Grant Morrison), entre outros.

Trata-se de uma personagem fortemente influenciada pela estética *pulp* daquela época, quando havia várias personagens que, em suas histórias, tomavam a lei em suas mãos porque “era o correto a fazer”. O *alter ego* desta versão atendia pelo nome de Wesley Dodds, um homem atormentado por pesadelos que eventualmente continham elementos que profetizavam algum tipo de tragédia; a personagem se sentia então impelida a fazer algo para impedir este evento, e assim saía à noite para combater o crime usando uma arma de gás que fazia adormecer os adversários. Usava ainda uma máscara de gás com a função dupla de manter sua identidade oculta e se proteger dos efeitos do mesmo gás. A personagem chegou a fundar, com outros super-heróis, a Sociedade da Justiça da América, que seria a primeira encarnação da Liga da Justiça.

A segunda versão de Sandman surgiu em 1974, criado por Jack Kirby e Joe Simon. Este título, cuja personagem-título possuía a identidade secreta de Garret Sanford, era essencialmente uma história de super-heróis, o que já se afirmava na indumentária da personagem – um colante amarelo com uma capa e capuz vermelhos. Nestas histórias, que visavam a referenciar a versão popular da personagem (no Brasil, conhecido como João Pestana³), Sandman tem a ajuda relutante de dois pesadelos, Brute e Glob, para impedir que monstros do pesadelo façam mal a crianças.

A terceira versão, que é a série de Gaiman, é focada nos Perpétuos – uma família de sete irmãos que são, na verdade, personificações antropomórficas de conceitos abstratos. Por ordem de nascimento, os irmãos são Destino, Morte, Sonho (ou Sandman, como também é conhecido, entre vários outros nomes), Desejo, Desespero, Destruição e Delírio. Um detalhe interessante sobre os nomes destas personagens e que, na maioria dos casos, se perde na tradução para o português⁴ é o fato de começarem todos com a mesma letra inicial – no caso, D (tornando-se, respectivamente, *Destiny*, *Death*, *Dream*, *Desire*, *Despair*, *Destruction* e *Delirium*). As narrativas se centram no relacionamento dos irmãos e no envolvimento destes com a humanidade e, em certo grau, com o universo ao seu redor. As histórias

³ Personagem recorrente em cantigas infantis, diz-se que o João Pestana entra nos quartos das crianças à noite e joga areia nos olhos delas, de modo a fazê-las dormir. O mito faz parte do folclore de países da Europa central, onde surgiu.

⁴ **Sandman** foi publicado por várias editoras no Brasil, e como é de praxe em casos como este cada uma delas fez sua própria tradução. Um caso digno de nota foi o da Editora Brainstore, que publicou o título entre 2001 e 2003: em uma tentativa de manter a mesma inicial para as personagens, renomeou Morte e Sonho, respectivamente, como Devaneio e Desencarnação. A mudança, contudo, durou apenas uma edição.

abordam a convivência deste com seus irmãos e com outras personagens com as quais eventualmente se relaciona; contudo, não raramente Sandman é um coadjuvante em seu próprio título, às vezes aparecendo uma única vez em uma história e, outras vezes, nenhuma.

O caráter quase secundário das participações da personagem-título (em sua própria revista, o que não deixa de ser no mínimo curioso em se tratando do mercado norte-americano) é o caso da coletânea que escolhemos como objeto para nossa pesquisa, o oitavo volume, intitulado **Fim dos mundos**. Reunindo os números 51 a 56 da série, aqui somos apresentados a duas personagens, Brent Tucker e Charlene Mooney, colegas de trabalho que sofrem um acidente de carro e chegam a uma estalagem que abriga uma fauna variada de seres mitológicos e fantásticos, onde recebem os cuidados necessários. Lá fora, uma tempestade impede qualquer tipo de viagem, e os ocupantes da referida estalagem passam a noite contando histórias para passar o tempo.

Em suas histórias, Gaiman faz uso recorrente de referências literárias, reaproveitando nomes, ideias, temáticas e lugares inseridos em obras do cânone ocidental. Em alguns casos, ainda acrescenta elementos de histórias populares. Neste volume, observamos que as narrativas mostradas fazem uso do conceito de “contar histórias dentro de histórias”.

Outro dado em comum seria o fato de que, nas narrativas de **Fim dos Mundos**, as personagens sempre relatam contos nos quais elas mesmas participaram de alguma forma; isto nos parece notável, uma vez que ao contar uma história, o narrador sempre vai se focar nos pontos que lhe são mais caros. Este evento pode se dar tanto pelo fato do narrador obter essa história de segunda mão, como por ter sido um agente dela e optar por dizer apenas o que lhe é interessante.

Em síntese, portanto, nosso objetivo com este trabalho é resgatar uma visão do autor acerca da natureza e função da literatura, em relação à experiência existencial humana, analisando para este fim nosso corpus. Em termos mais específicos, visamos relacionar o universo ficcional do *corpus* com as obras nele mencionadas, bem como caracterizar, em suas especificidades, o caleidoscópio polifônico polimórfico do mesmo, resultante do imbricamento das várias visões, dos vários narradores que atuam no universo ficcional e, por fim, observar o teor do diálogo entre elas, nos âmbitos filosófico/existencial e técnico/artístico entre literatura e experiência existencial no âmbito da narrativa.

Durante muito tempo, as histórias em quadrinhos foram encaradas, sobretudo em meios acadêmicos, como uma semiose de menor importância. Frequentemente, os quadrinhos eram tachados como uma espécie de subcultura, sobretudo quando comparados, por exemplo, ao cinema ou à própria literatura em prosa e/ou poesia. Nos últimos anos, porém, as HQ's receberam maior atenção e aceitação por parte da academia. Seminários, simpósios e jornadas universitárias têm demonstrado e analisado as possibilidades oferecidas por este meio, que inclusive dialoga com outras mídias e semioses – como é o caso da obra que pretendemos estudar neste trabalho.

Nosso interesse acadêmico pelos quadrinhos, a princípio, surgiu devido à grande quantidade de material arquivado por nós ao longo dos anos, entre matérias, revistas e artigos diversos envolvendo as HQ's. Quando estávamos no curso de Comunicação Social, na UEPB, o trabalho de conclusão de curso desenvolvido visava a um resgate da produção paraibana de histórias em quadrinhos, pioneira no Nordeste. Ao ingressarmos no curso de Letras (nesta mesma universidade), fizemos parte de uma cota de pesquisa PIBIC (2010-2011) na qual estudamos a recorrência de instâncias do mal-estar cultural em quadrinhos para adultos, e parte desta pesquisa resultou no nosso trabalho de conclusão de curso, no qual fizemos uma análise psicanalítica e semiótica de uma série de quadrinhos de super-heróis denominada **Crise de identidade** (2005⁵; a pesquisa, por sua vez, se intitulou **Maior do que o homem: aspectos psicanalíticos e semióticos em Crise de identidade**). Além disso, já apresentamos alguns artigos científicos em seminários e simpósios (alguns de âmbito internacional) que tinham os quadrinhos como objeto de estudo e discussão.

Contudo, embora já tenhamos explorado algumas vezes o universo dos super-heróis, o que mais nos interessa dentro dos quadrinhos é o subgênero que ficou conhecido como *graphic novel*. O termo é normalmente utilizado para classificar quadrinhos de longa duração que visam a um público-alvo diferenciado; por isso mesmo, costumam ser vendidos em livrarias, em contraponto aos quadrinhos mensais comumente comercializados em bancas de jornais. Pode também ser usado para nomear obras que tenham sido publicadas no formato

⁵ A série foi publicada originalmente no Brasil em 2005; contudo, em 2007 ela foi relançada em uma edição encadernada com todos os capítulos, e é esta edição que utilizamos em nossa análise.

mensal e depois reunidas em volumes encadernados, como é o caso de **Sandman** e de outros títulos da linha Vertigo.

Dessa forma, tendo em conta nosso histórico pessoal e acadêmico, acabamos por nutrir tanto o desejo de continuar a realizar pesquisas com histórias em quadrinhos, como o de ingressar no Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba. Optamos por escolher a linha de pesquisa Literatura Comparada e Intermidialidade, tendo em vista que se trata de uma obra pertencente a uma mídia que vem ganhando certo grau de penetração dentro da academia. Este nos parece ser, portanto, o melhor caminho a seguir.

Acreditamos, assim, que nossa pesquisa contribui não somente para o enriquecimento do papel do narrador na literatura em prosa, mas também atua seguindo a tendência de pesquisas acadêmicas em histórias em quadrinhos, mostrando que, ao contrário do que se pode pensar, há muito que se explorar dentro desta mídia.

Pretendemos, portanto, efetuar uma investigação que relate e se aprofunde nas reflexões que a obra suscita, enfocando nos postulados da intertextualidade de Bakhtin (2000), bem como dos estudos literários de Eagleton (2006). Perrone-Moisés (1998), por sua vez, oferece uma visão que nos permite refletir sobre a condição do cânone, uma vez que este trabalho lida com uma obra que é considerada pela mídia especializada como integrante do cânone da arte sequencial. Não obstante, nos dedicaremos ainda à análise do papel do narrador nas várias instâncias apresentadas nas duas obras, com atenção especial ao conceito de “histórias dentro de histórias”.

Capítulo 1

Heterotopia e abismo: a narrativa em prosa

Como já debatemos anteriormente, o ato de contar histórias é muito antigo, sendo largamente utilizado por nossos ancestrais para os mais variados fins. E mesmo hoje em dia, contamos histórias para tudo, desde para relatar os acontecimentos do dia aos nossos pares, passando pela ilustração de algum conceito ou, ainda, para puro entretenimento, entre um sem-número de outros motivos. Contudo, enquanto ciência, a narrativa, para ser compreendida e reconhecida como tal, é dotada de certas particularidades e possui em seu cerne conceitos básicos que serão necessários para a nossa explanação.

Uma vez que nossa pesquisa se configura como sendo de natureza bibliográfica e qualitativa, este capítulo se dedicará a iluminar alguns destes elementos básicos que compõem os postulados da narrativa, os quais serão retomados adiante para fundamentar nossas análises e desta forma construir o arcabouço teórico que o trabalho necessita.

1.1 Alguns elementos da narrativa em prosa

Em **Estética da criação verbal**, Mikhail Bakhtin elenca uma série de reflexões sobre a natureza do herói, do autor e da narrativa em si. Existem relações das mais variadas envolvendo estes três elementos; muito embora possa se imaginar que o autor irá, em primeira instância, buscar que a narrativa perpetrada por ele termine sendo um reflexo de suas próprias ideias, na realidade ele busca, por meio da história, o contato com o outro, uma vez que apenas este pode, de fato, ser o herói de uma história. Convém observar que aqui não se usa o termo “herói” em seu entendimento tradicional; chamamos assim a personagem que será o foco daquela história ou, melhor ainda, de quem ela fala. A personagem dita principal.

Segundo ele,

O eu e o outro constituem as categorias fundamentais de valores que pela primeira vez originam um juízo de valor real, [...] e chegamos à ideia de que apenas o outro, como tal, pode ser o centro de valores da visão artística e, por conseguinte, ser o herói de uma obra; apenas o outro pode receber uma forma substancial e um acabamento, pois todas as modalidades de acabamento – no espaço, no tempo, no sentido – são valores transcendentais à

autoconsciência ativa e não fazem parte de uma relação de valor consigo mesmo [...] (BAKHTIN, 2000, p. 201-202. Grifos no original)

Podemos enxergar no fragmento acima elementos fundamentais que irão facilitar a compreensão do papel exercido pelo(s) narrador(es) na obra a ser estudada. Mais do que mera figuração, as personagens representadas adquirem peso e significado dentro das histórias contadas – peso tal que apenas nesse contexto elas podem chegar ao ideal almejado de ser “o herói de uma obra”. O destaque obtido por elas no momento em que se tornam o foco daquela narrativa lhes confere uma função antes impossível de ser exercida, pois não possuíam, por assim dizer, a substância necessária para tanto.

Desta forma, imaginar que cada personagem em uma história atua como uma ferramenta para o narrador não se distancia muito da realidade; para ilustrar este pensamento, podemos imaginar cada personagem, figurativamente, como uma fôrma vazia. No momento em que a história é criada, o narrador preenche cada personagem com certa quantidade de significado, tendo em vista quão importante ela será no decorrer da trama – embora seja possível, não devemos imaginar que um autor irá se deter em uma personagem de mínima participação com a mesma energia que se debruçou ao(s) herói(s) de sua obra. Entretanto, à medida que avança a história, a personagem pode ganhar mais e mais destaque por algum motivo e para isso o autor “preenche” mais e mais a fôrma daquela personagem para que ela possa lidar com a importância recém-adquirida.

Esta informação ganha ainda mais peso ao lembrarmos que, em **Sandman: Fim dos mundos**, as histórias contadas possuem relação direta com o narrador, como já foi dito antes. O papel do narrador, do contador de histórias, é um hábito por demais antigo; a ele pertencem os poderes e as ferramentas para criar, desenvolver, expor, ensinar, ilustrar, e um sem-número de funções que as histórias podem exercer. À medida que o tempo avança (tanto o nosso como o que acontece dentro de uma narrativa, para servir de exemplo) suas atribuições só aumentam e seu poder cresce exponencialmente. As histórias são, em última análise, a matéria-prima da qual os sonhos são feitos, o que transforma o narrador em um arquiteto de mundos inteiros – mundos estes que podem ser feitos e desfeitos com um só gesto ou palavra.

Neste sentido, não nos parece inadequado supor que o caráter, por assim dizer, gradativo do processo de “histórias dentro de histórias”, a assim chamada

narrativa posta em abismo, termine por corresponder a um acréscimo razoável do poder (e por conseguinte, das atribuições) que o narrador possui, como veremos adiante. Cada nova história que surge dentro de outra já estabelecida reinicia o ciclo de criação de tramas, e em cada uma delas o contador tece toda uma nova rede de significados para as personagens que ali serão representadas – algo ainda mais complexo quando estas novas histórias possuem relação direta com as que já existiam ou com o narrador que as conta.

Para que seja plenamente aproveitado, por vezes o processo de criação de histórias provoca a interação de diferentes semioses, sendo que esta relação, caso ocorra, se tornará um elemento importante para a narrativa em si. Devemos supor que cada história é imaginada tendo já em vista um determinado meio pelo qual ela será emitida, e isto possui importância tal que é virtualmente impossível simplesmente transpor uma narrativa de uma semiose para outra, se fazendo necessário um processo de adaptação. Falando sobre como se dá a relação entre dois meios, a escrita e a imagem, Bakhtin (2000) possibilita uma reflexão que nos serve para corroborar o diálogo e as conexões existentes entre eles:

O objeto estético abarca todos os valores do mundo, que possuem contudo um coeficiente estético determinado; a posição do autor e seu desígnio artístico devem ser avaliados em função de todos esses valores. [...] É assim que o artista e a arte em geral criam uma visão do mundo absolutamente nova, uma imagem do mundo, uma realidade da carne mortal do mundo que nenhuma outra atividade criadora poderia produzir. E essa determinação exterior (interiormente exterior) do mundo, que encontra sua mais alta expressão e validação na arte, acompanha sempre nossa visão emocional do mundo e da vida (BAKHTIN, 2000, p. 204-205).

Ou seja, é a perspectiva que o artista (ou, no nosso caso, o contador de histórias) possui, a forma como ele apreende o ambiente ao seu redor, que permite a ele realizar suas obras (no nosso caso, contar suas narrativas), que atuam traduzindo sua visão de mundo. E uma vez que essa visão é orientada pelas experiências vividas por ele, seria de se supor que ele eventualmente retorne a certos temas ou obras. Na verdade, a recorrência de certos temas, objetivos e/ou intenções ligadas às instâncias da narrativa precedem uma necessidade do narrador em incentivar o público de sua história a perceber e, por conseguinte, se deter no foco real de sua narrativa – sem esquecer que estamos lidando, também, com as visões de mundo que o contador de histórias imprime em sua obra.

Neste sentido, Eagleton (2006), por sua vez, nos cede condições para iniciarmos nossas reflexões sobre a natureza da obra e do próprio ato de contar histórias, a certo ponto. Partindo do ponto em que nossas elucubrações precisam de certa consistência, do ponto de vista teórico, nossos estudos se iniciaram por meio de uma tentativa de compreender a natureza da semiose em estudo, bem como da própria literatura em si. Nossas reflexões acerca dos princípios que norteiam a teoria dos quadrinhos podem ser vistos no capítulo seguinte; neste ponto, devemos nos deter em uma possível definição de literatura. Em **Teoria da literatura: uma introdução**, o autor diz que

Muitas têm sido as tentativas de definir literatura. É possível, por exemplo, defini-la como a escrita [...] que não é literalmente verídica, [...] [que] emprega a linguagem de forma peculiar [...], uma linguagem auto-referencial, uma linguagem que fala de si mesma [...] [algo] dependendo da maneira pela qual alguém resolver ler, e não da natureza do que é lido (EAGLETON, 2006, pgs.1, 3 e 12).

Mesmo que o próprio Eagleton afirme em seguida “o fato de a literatura não poder, de fato, ser definida ‘objetivamente’” (idem, ibidem, pg. 12), as definições acima apresentadas nos servem para tornar mais clara a distinção (e, por conseguinte, a eventual relação) entre literatura e história em quadrinhos. Mais do que encarar a literatura, como fizeram os formalistas russos, como um “desvio da norma”, é mais adequado a encarar com um fenômeno linguístico dotado de regras próprias de expressão, muito embora o mesmo autor ateste logo depois que não existem parâmetros para garantir que haja uma linguagem tida como “normal”, ou seja, que possa ser usada de maneira idêntica por todos os membros de uma mesma sociedade – é mais adequado imaginar que cada linguagem em uso consiste numa grande variedade de atributos, os quais “não podem ser unificados” (idem, ibidem, pg. 5).

Uma vez que pode ser tratada e referenciada como uma modalidade dotada de linguagem auto-referencial, a literatura (e por associação, a HQ) possuem os atributos necessários para permitir a ação do outro em seu seio, o que ocasiona relações (e reações) dentro do meio narrativo que se mostram plenas de significado e objetivo. As consequências destas relações e/ou reações obtidas com a história, sejam ou não as que foram pretendidas pelo narrador, terminarão por se configurar em mais um elemento a ser desenvolvido dentro daquela determinada trama.

Entretanto, queremos chamar a atenção para um fato sobre o conceito de narrativa. Fazendo uso de preceitos da narratologia (idem, ibidem, pgs. 156-160), procuramos lembrar que dentro do preceito de “modo” (que inclui os traços mais próximos à superfície da narrativa, como a forma em que a história é contada) existe a ideia de “perspectiva” ou ponto de vista, que se ocupa de definir o papel do narrador; ele pode saber mais do que as personagens, menos do que elas ou o mesmo que elas. Ao mesmo tempo em que o saber que o narrador possui é determinado de acordo com o que serve para aquela determinada narrativa, a maneira como a história é contada também é, em si, um atributo ou requerimento para as intenções que o autor deseja atingir.

Assim sendo, a narrativa pode ser feita por um narrador onisciente ou por um narrador localizado internamente, do ponto de vista das personagens. As escolhas realizadas dentro de cada contexto e situação serão decisivas para que a história cumpra com os objetivos aos quais ela foi proposta, e precisam ser feitas com certo critério por parte do autor. Neste sentido, o pensamento de Perrone-Moisés nos parece bastante pertinente:

Narrar uma história, mesmo que ela tenha realmente ocorrido, é **reinventá-la**. Duas pessoas nunca contam o mesmo fato da mesma forma: a simples escolha dos pormenores a serem narrados, a ordenação dos fatos e o ângulo de que eles são encarados, tudo isso cria a possibilidade de mil e uma histórias, das quais nenhuma será a “real”; e muitas vezes se estará criando, na história, algo que faltava no real (PERRONE-MOISÉS, 1998, p. 105, grifo nosso).

Desta forma, partindo do ponto em que uma mesma história seja contada por diferentes autores (o que nos leva, portanto, a diferentes narradores), esta trama poderia ser configurada na imagem de um prisma, associando cada faceta a outra possibilidade de narrá-la. Levando esta comparação a certo nível de detalhamento, é justo imaginar que estas novas possibilidades encerram também novas personagens, cenários e situações, bem como visões diferenciadas para as que já foram mostradas anteriormente. Logo, e considerando as particularidades advindas da vivência e de opiniões pessoais que cada indivíduo naturalmente detém, seria adequado supor que estas narrativas da mesma história são, na verdade, novas histórias.

Por outro lado, não podemos deixar de observar que, nesta investigação, estamos lidando com uma das obras que compõem o cânone ocidental das HQ's,

ainda mais levando em conta o papel determinante que **Sandman** teve para possibilitar a criação do selo Vertigo, voltado para histórias em quadrinhos de cunho adulto e/ou experimental, dentro da editora DC Comics, normalmente especializada em publicar histórias de super-heróis. A autora Perrone-Moisés (1998) nos lembra que “a palavra cânone vem do grego *kanón*, através do latim *canon*, e significava ‘regra’” (1998, pg. 61). Contudo, sobre a manutenção do cânone, ela ainda afirma que

No decorrer do século XX, não houve apenas acréscimos ao cânone, mas procedeu-se uma revisão do passado, comprovando as afirmações de Eliot (o passado é alterado pelo presente) e de Borges (o escritor cria seus precursores) (PERRONE-MOISÉS, 1998, p. 174)

O fragmento acima expõe a condição do diálogo pretendido por Gaiman. Voltamos, portanto, à máxima sobre as histórias (“todas as histórias já foram contadas”) e no que acreditamos ser verdade (“todas as histórias *continuarão* sendo contadas”). Estaríamos diante, portanto, de uma prática que volta, reinterpreta e rerepresenta conceitos, elementos e ideias que já foram mostrados antes e que são continuamente revisitados, e sob uma nova ótica ganham mais uma vez destaque. Acreditamos que seja digno de nota apontar que isto não se restringe às histórias em quadrinhos, atingindo diversos outros setores da cultura pop, como o cinema, a televisão e os jogos eletrônicos.

O cânone é, neste sentido, muito mais do que uma lista com obras tidas como influentes; é a materialização de um padrão que, se não deve ser seguido dentro de uma indústria que pode facilmente ser taxada como carente de inovações e que, até certo tempo atrás, não possuía o devido respaldo do território acadêmico. Uma vez que nos referimos a uma das obras que fazem parte do cânone das histórias em quadrinhos, e corroborando o que é dito por Borges no fragmento acima, podemos afirmar que estamos diante de uma obra que constrói um modelo a ser seguido por vários e vários outros títulos a serem lançados depois dele, podendo inclusive atingir outras semioses.

Fim dos mundos seria, sob este ponto de vista, uma manutenção do cânone como nós o conhecemos e compreendemos – algo muito mais corriqueiro do que se imagina dentro da cultura de massa, na qual as histórias em quadrinhos se mostram uma das manifestações mais recorrentes e imaginativas.

1.2 O (não) lugar da heterotopia

Cabe, neste sentido, ocupar algum espaço nos debruçando acerca da natureza da maneira com que a narrativa, de maneira geral, ganha caráter heterotópico (o que, falando especificamente sobre o nosso trabalho, consolida e até mesmo expande a natureza caleidoscópica de **Sandman**) quando levamos em conta a representação do real. Conceito elaborado e desenvolvido por Michel Foucault, a heterotopia, por assim dizer, é a um só tempo o espaço tanto físico como mental; é uma condição que alia traços destes dois estados, mas não pertence efetivamente a nenhum deles. Portanto, é um espaço que não pode ser encerrado em apenas um estágio de transição, mas sim que existe ao mesmo tempo em vários deles. É o não-lugar – e neste não-lugar se encontra a história a ser contada.

Ao elaborar uma narrativa e, posteriormente, dividi-la com outras pessoas, o contador de histórias precisa fazer uso de estratégias que permitam à sua audiência compreender o que se passa no decorrer da história. Para isso, fará uso constante de associações com aquilo que é conhecido pelas pessoas a quem se dirige, num esforço que podemos chamar de verossimilhante. Entretanto, no momento em que conta a história, o narrador adentra o território da heterotopia, que seria, portanto o espaço da alteridade, daquilo que não pertence a nenhum lugar ou a nenhum estágio de transição; são atributos simultaneamente conceituais e concretos, físicos e mentais, dotados de numerosas camadas de significação.

O conceito se origina a partir de uma reflexão acerca do tempo e do espaço, através da qual buscava encontrar mecanismos que permitissem ao indivíduo interpretar e compreender a sociedade em suas variadas concepções, considerando atores e fenômenos que poderiam ser ignorados em outros contextos. Desta forma, Foucault opõe tempo e espaço, relacionando o segundo à constante da mudança em suas variadas formas e o primeiro à consolidação de significados. Nas palavras do autor:

A época atual será talvez, sobretudo, a época do espaço. Nós estamos na época do simultâneo, nós estamos na época da justaposição, na época do próximo e do distante, do lado a lado, do disperso. Nós estamos em um momento no qual o mundo se faz sentir, creio eu, menos como uma grande vida que se desenvolverá através dos tempos do que como uma rede que liga pontos e que entrecruza seus laços (FOUCAULT, 2001, pág. 1571).

Em suas explanações, o autor posicionou a heterotopia em lugar oposto à utopia. Uma vez que a segunda é definida como um “espaço irreal” (portanto, imaterial) que perpassa todos os outros, a heterotopia é um espaço concreto no qual convergem representações as mais variadas possíveis, ocasionando todo tipo de contestações e discussões acerca do que é considerado usual pela sociedade e aqueles que a compõem. Sobre isso, ele afirma que

[...] lugares reais, lugares efetivos, lugares que foram desenhados pela própria instituição da sociedade, e que são tipos de contra-localizações, tipos de utopias efetivamente realizadas dentro das quais as localizações reais, todas as outras localizações reais que se pode achar no interior da cultura são simultaneamente representadas, contestadas e invertidas, tipos de lugares que se encontram fora de todos os lugares, ainda que, entretanto, eles sejam efetivamente localizáveis. Esses lugares, como são absolutamente outros do que todas as localizações que eles refletem e das quais eles falam, eu os chamarei, em oposição às utopias, as heterotopias. (FOUCAULT, 2001: pág. 1574-1575).

Desta forma, as heterotopias se configuram como o espaço do outro, tanto em termos físicos como conceituais; ao mesmo tempo em que apontam a forma inadequada com a qual os espaços são utilizados, também se consolidam como espaços em que os contornos antes imaginários referentes à convivência e reconhecimento do outro em todas as suas acepções ganham proporções reais. Muito embora a ideia de heterotopia não tenha tido a devida repercussão na época por conta da falta de clareza de Foucault ao expor o princípio (o que pode ser percebido pelo excesso de metáforas ao explicar a ideia), com o surgimento da crítica e do pensamento pós-modernos o conceito foi recuperado e vem ganhando mais e mais interesse. O autor atesta que as heterotopias incomodam porque lidam com elementos que são considerados alicerces básicos da linguagem, afetando diretamente a “‘sintaxe’, e não apenas aquela que constrói as frases — mas sim aquela (...) que ‘mantém em conjunto’ (...) as palavras e as coisas” (FOUCAULT, 2001, pág. 1577).

Ainda acerca da simultaneidade com que as culturas (assim como os lugares e demais elementos da experiência humana) são representadas, contestadas ou mesmo invertidas, Foucault faz uso do conceito de “utopia de espelho”: “(n)o espelho vejo-me representado num espaço em que não estou: num lugar irreal, que se abre virtualmente por detrás da superfície” (idem, 2001, pág. 1579). Entretanto,

devemos atentar que o espelho, quando reflete uma imagem, termina por reenviá-la ao local em que se situa o observador. Neste sentido, podemos afirmar que o lugar heterotópico é, em certo sentido, um espelho modificador, que manda novamente a imagem refletida (portanto, transformada) para a realidade primária – no nosso caso, para o texto primário.

Por conta disso, a posição do narrador condiciona a forma como é realizada a representação do plano em que ocorre a narrativa; a bem da verdade, não há locais idílicos, utópicos, localizados fora do tempo e do espaço – eles assim se configuram de acordo com as projeções e intenções de quem se depara com eles, bem como mediante as circunstâncias envolvidas. A representação do plano oferece diversas possibilidades que, quando exploradas, alimentam e motivam a existência desses locais idílicos.

E ainda assim, há de se supor que a configuração dos idílios não se sustenta em termos puramente narrativos, porque estes são, por excelência, reações ao mundo compreensíveis apenas a partir da realidade a qual estão reagindo. Contudo, paralelamente, podem ser vistos como os ambientes em que se mostram as facetas do mundo que são realizáveis apenas na literatura. Esta tem o poder de transportar o leitor para uma esfera diferenciada, um mundo imaginário que está fora do texto – ou, para retomar o contexto do espelho discutido acima, uma transposição para o lado de lá do espelho; outro lugar que reenvia o conteúdo da imagem refletida para um plano diferenciado (não necessariamente melhor).

Julgamos importante atestar que as heterotopias e utopias guardam muitas características em comum, para além de sua origem compartilhada; são elementos de natureza transgressora, questionadora, e por isso mesmo “punidas” com sua impossibilidade dentro do eixo temporal. Entretanto, ambas podem ser realizadas dentro do espaço do texto, embora de formas diferentes: as utopias se classificam como impossíveis por definição, enquanto que a realidade em que se insere a heterotopia termina por sobrepor esta, engolindo-a. Entretanto, atestar isso não nega o fato de que as duas condições (utópica e heterotópica) são, de maneiras diferentes, simulações de um desejo de mundo – portanto, estão inevitavelmente atreladas à época em que se inserem, valendo a mesma proposição para o momento em que as narrativas dotadas destas duas facetas foram escritas. Detectar estas informações permite ao leitor não somente uma experiência de leitura mais

proveitosa, como também permite a ele descobrir o que se esconde em cada ocorrência utópica e/ou heterotópica.

1.3 A função da teleologia: entrecruzamentos narrativos

Enquanto ramo de conhecimento, a *teleologia* pode ser definida como o estudo dos fins, dos objetivos, propósitos e necessidades. Trata-se de uma doutrina dedicada a identificar quaisquer metas que, em certa instância, se propõem a guiar os instintos de todos os seres que compõem a realidade, bem como as transformações advindas destas metas. Não obstante, o estudo teleológico também abarca e inclui os movimentos de cada aspecto particular da realidade (ou seja, a experiência sensorial vivida por cada um em sua própria vida) em uma trajetória caracterizada como a busca pela realização das vontades humanas.

Com o intuito de sistematizar a teleologia, quando voltada para os estudos literários, o acadêmico, crítico e filólogo russo Vladimir Propp (2006) dedicou-se a analisar os componentes básicos do enredo de uma série de contos populares russos, voltando-se especialmente para aqueles com a vertente fantástica, com o objetivo de identificar seus elementos narrativos mais comuns; de um corpus composto por 449 contos, chegou a um total de 31 funções, ou sintagmas narrativos, que aparecem com mais frequência, sendo esta teoria uma das bases para o surgimento da narratologia.

Um autêntico lugar-comum dentro dos estudos literários é considerar o meio histórico-social para, entre outras coisas, nortear as leituras que se pode fazer sobre uma determinada obra. Esta conduta, inclusive, costuma ser a mais corriqueira dentro da didática normalmente seguida pelo ensino de literatura nas séries dos ensinos fundamental e médio. Entretanto, quando em suas reflexões determinou a existência destes sintagmas, Propp postulou que eles não possuíam relação com o meio, de maneira que, embora nem todos apareçam em todas as narrativas fantásticas, é ponto pacífico afirmar que comumente se caracterizam como diferentes apenas em suas formas finais.

São estes os sintagmas:

1. **Afastamento:** uma personagem se desloca de um local familiar, seguro.

2. **Interdição:** existe algo que a personagem não deve fazer, um aviso, uma intimação. Não cumprir pode levar a uma pena ou castigo – mas geralmente leva ao problema apresentado na história.
3. **Transgressão:** a personagem desobedece.
4. **Interrogação:** aparece uma antagonista, um agressor surge procurando encontrar meios para atacar a personagem – geralmente perguntando à própria vítima.
5. **Informação:** a personagem informa o agressor sobre quem ela é, entregando assim também os meios pelos quais a antagonista procurará atacá-la.
6. **Engano:** o agressor tenta enganar a vítima.
7. **Cumplicidade:** de forma inocente, a personagem se deixa engrupir pelo agressor.
8. **Dano/vilania:** surge o problema, o cerne da narrativa.
9. **Mediação:** entra em cena o heroi para corrigir o dano.
10. **Início da ação contrário:** o heroi aceita ir contra o agressor.
11. **Partida:** o heroi sai de seu lar para cumprir sua missão.
12. **Função do doador:** surge uma personagem actante, na forma de doador, o qual ajudará o heroi de alguma maneira. Para isso, o heroi precisa passar por uma prova.
13. **Reação do heroi:** o heroi supera a prova e é ajudado pelo doador.
14. **Recepção do objeto mágico:** não precisa ser um objeto mágico, mas também um conselho. É o prêmio da prova superada.
15. **Deslocamento:** o heroi se dirige para o local do conflito.

16. **Luta:** o herói se atraca ao agressor.
17. **Marca:** durante a luta, o agressor deixa uma marca no herói.
18. **Vitória:** o bem vence o mal.
19. **Reparação:** o dano é corrigido.
20. **Volta:** o herói retorna para casa.
21. **Perseguição:** o herói é perseguido pelo agressor ou seu ajudante.
22. **Socorro:** o herói se salva ou é salvo por outrem.
23. **Chegada incógnita:** o herói retorna sem se identificar.
24. **Pretensões falsas:** alguém se faz passar pelo herói.
25. **Tarefa difícil:** o herói precisa cumprir uma prova que mostre que ele realmente é quem diz ser.
26. **Tarefa cumprida:** o herói supera a prova.
27. **Reconhecimento:** o herói é identificado – às vezes, graças à marca deixada pelo agressor.
28. **Desmascaramento:** o pretense herói é desmascarado.
29. **Transfiguração:** o herói é encoberto por uma aura que o muda fisicamente.
30. **Punição:** o agressor, seus ajudantes e/ou o pretense herói são punidos.
31. **Casamento:** o herói se casa, geralmente com a personagem envolvida no dano.

É digno de nota informar que, de maneira geral, estes sintagmas são mais voltados para contos de fadas e/ou romances de cavalaria que combinam a Idade Média com elementos mitológicos como dragões, bruxas e similares. Contudo, devemos observar que a ficção contemporânea não se dedica a seguir fielmente estas funções, sendo esta estrutura narrativa mais comum em narrativas fantásticas – o que muito nos serve se encararmos **Sandman** como uma ficção maravilhosa. O trabalho de Propp faz com que o clímax da ação deixe de ser encarado meramente como um seguimento natural dos eventos passados – se assim realmente fosse, com final de uma história ocorrendo apenas porque vem, por assim dizer, depois do “meio”, somos levados a pensar que em nada importa a participação ativa das personagens em uma narrativa.

Tudo que acontece em uma história, cada evento, não pode ser visto como um fenômeno que ocorre de maneira isolada da participação das personagens. Os sintagmas de Propp reafirmam a importância dos eventos como elementos decisivos para o desenvolvimento (consciente ou não) de cada personagem dentro de uma determinada narrativa. Se por um lado o fato de querer indicar novos rumos dentro dos estudos literários fez com que Propp decidisse, ao formular suas funções, ignorar os fatores sócio-históricos, por outro lado não devemos esquecer que as percepções do autor atuam sobre o meio em que ele vive, de maneira que isso influencia suas escolhas dentro do que acontece e/ou aparece na história.

É importante ainda observar que várias destas funções podem ser encontradas, com relativa facilidade, em narrativas que ocorrem fora do espectro fantástico e até mesmo em semioses que não a literária; a bem da verdade há indícios da ocorrência de algumas destas funções em obras como o épico lírico **Ilíada**, de Homero, e até mesmo a trilogia de películas **Guerra nas Estrelas**, dirigida por George Lucas.

1.4 A narrativa em abismo

O uso do código autorreferencial nas histórias publicadas em **Sandman** que compõem o nosso objeto de estudo articula o que podemos chamar de uma *mise en abyme*, termo que pode ser livremente traduzido como “narrativa [posta] em abismo”. Ao utilizar esta denominação, nos referimos a um processo linguístico (e por excelência, narrativo) de duplicação do discurso que se caracteriza em meio a um

exercício de auto-representação. Neste sentido, nos pautamos em uma prática através da qual o nível de enunciação da narrativa é projetado dentro de outro nível, por assim dizer mais “elevado” – não no sentido de ser superior ou melhor, mas sim de conter o anterior e todos que vieram antes dele, se houverem. Esta narrativa estaria, em termos mais simples, inserida dentro de outra história maior.

As primeiras incursões do termo podem ser encontradas na heráldica, durante a Idade Média, mais precisamente na confecção de brasões. Esta informação ganha ainda mais relevância quando se aponta que, originalmente, um brasão é descrito em detalhes em um documento próprio antes de ser confeccionado; assim, as origens da narrativa em abismo.

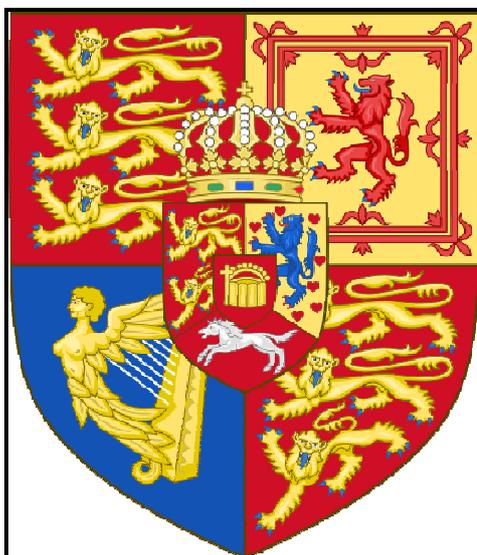


Figura 1: Exemplo de brasão que explora a narrativa em abismo.

O exemplo na figura 1 exhibe as propriedades que um brasão criado naquela época deve possuir; sem muita atenção, é possível perceber que no centro deste ícone há um outro brasão, caracterizando-se como uma incursão visual dentro do contexto das narrativas em abismo.

O termo ganha força a partir dos estudos de André Gide, que postulou, em 1893, que em uma narrativa o *mise en abyme* corresponderia ao fragmento de um texto capaz de reproduzir, tal como uma miniatura, o texto em sua inteireza, o todo do texto. Contudo, é importante frisar que originalmente Gide não se referia apenas à literatura, mas a qualquer semiose que pudesse alinhar outras obras da mesma categoria em sua estrutura. O autor ainda constrói uma analogia na qual poderíamos compreender o *mise en abyme* como uma situação na qual um fotógrafo, diante de

um espelho, seria capaz de assistir o ato de fotografar-se. O próprio Gide ilustra o conceito a partir de sua experiência pessoal:

Eu escrevo sobre esse pequeno móvel de Anna Shackleton que, à rua de Commailles, se encontrava em meu quarto. Era lá que eu trabalhava; eu o amava porque, no espelho duplo da escrivaninha, acima do tampo onde eu escrevia, eu me via escrever. Entre cada frase, eu me olhava; minha imagem me falava, escutava-me, fazia-me companhia, mantinha-me em meu estado de fervor (GIDE apud CORONA, 2009, p. 126).

Temos, portanto, um elemento importante para disseminar e consolidar o caráter metalinguístico dentro de **Fim dos mundos**. As histórias que contam histórias estariam, desta forma, entrelaçadas, partilhando um vínculo que se inicia a partir das ligações existentes entre os contadores que estão nos diferentes planos da enunciação e que prossegue, chegando ao público ao qual se destina aquela história. Não podemos deixar de apontar que, principiando-se deste ponto, é possível afirmar que se trata de um esforço que pode prolongar-se indefinidamente no momento em que a história é contada por outro narrador que esteja inserido em outro plano “mais elevado” da narrativa.

Para ilustrar com maior facilidade o que dissemos acima (bem como para sistematizar o conceito de “plano mais elevado da narrativa”), podemos citar um exemplo simples. No momento em que o autor (o chamaremos Narrador I) conta uma história, e nela existe um narrador que conta uma segunda história, temos um só plano da enunciação, mas dois planos narrativos. A inserção de um novo narrador (que denominamos Narrador II) necessariamente cria um novo plano narrativo, e nisso novos laços entre os diferentes planos de narração podem ser criados. Neste sentido, reiteramos, esta relação pode se estender indefinidamente.

Convém observar que a narrativa em abismo, enquanto atributo autoconsciente do texto é aparente e facilmente percebida pelo leitor. Trata-se de um recurso que vem sendo utilizado largamente pela literatura ao longo dos séculos, tendo inclusive exemplos famosos. Um particularmente digno de nota é **Hamlet**, de William Shakespeare, na qual o protagonista cria e encena uma peça para desmascarar as artimanhas de seu tio, Claudio. Esse apontamento reforça a ideia de que a narrativa em abismo não é um fenômeno dos nossos dias, e sim um elemento que nasceu com a própria literatura como a conhecemos.

Em certa altura, podemos especular que há certa defasagem no tocante ao contar uma história e ver-se nela; sobrepor os dois atos é em certo modo impossível porque, para se ver na história, ela precisa ser interrompida ou até mesmo encerrada. Como diz Dallembach, “entre cada frase eu me olhava” (DÄLLENBACH, 1989, p. 17). Este processo é desenvolvido por Gide em seu romance *Les Faux Monnayeurs* (1925), no qual um dos personagens é um escritor empenhado em uma obra com o mesmo nome do romance em que aparece. Não obstante, o termo usado para batizar este processo chegou a ter uso para discriminar outros mecanismos textuais que conduzem à metalinguagem, mas a nomenclatura moderna se volta para a dimensão reflexiva do discurso que é obtida a partir da inscrição de uma micro-narrativa em outra de maior dimensão, sendo que a primeira deve estar diretamente ligada de alguma forma à segunda.

A narrativa posta em abismo é estruturada a partir de uma narrativa maior que é circundada e por vezes entrecortada por outra menor, o que pode necessariamente, segundo Dällenbach, ocasionar uma oscilação entre o interior e o exterior da obra, gerando assim uma ruptura na linearidade da narrativa; em outras palavras, ao considerar o quanto a atenção do leitor se dispersa para que possa compreender todas as narrativas ocorrendo paralelamente, acaba por ocorrer uma, por assim dizer, dilatação nos sentidos. O leitor deve realizar um esforço sensivelmente maior para que possa de fato absorver as nuances que uma narrativa espelhada pode apresentar. Enquanto que a narrativa espelhada (ou seja, autorreferencial) se caracteriza especialmente pelo excesso informativo, sobretudo nas ligações entre os diferentes planos narrativos, para que seja bem sucedida é necessário que ela ofereça pontos de apoio que incentivem e também delimitem até onde cada plano deve se ligar ou, até mesmo, confrontar um ao outro.

Acerca da condição que cada plano narrativo possui por si só, Maingueneau (2002) ressalta que nosso conhecimento enciclopédico nos permite identificar certos gêneros de narrativa e que somos capazes de reagir adequadamente a cada um deles. Ao nos depararmos com um exemplar de texto que se encaixe em certa categoria, prontamente agimos de acordo com as funções exercidas por aquele determinado gênero, o que necessariamente indica certos juízos de valor que são atribuídos a um gênero tal. Tudo depende de como ele serve ao contexto no momento em que nos é apresentado; enquanto que um cartaz pode ser lido (e apenas isso, tendo ou não os dizeres dele se fixado em seu público-alvo), um

atestado médico seria guardado para ser entregue no momento adequado à pessoa responsável e uma carta de amor poderia ser guardada enquanto houvesse algum valor nela para quem a possui. Somos dotados de comportamentos pré-programados que facilitam a nossa tomada de decisão.

Para exemplificar, no plano narrativo, um evento passado que é apenas pincelado por uma das personagens dificilmente seria registrado pelo leitor que já possui tanto para atentar e memorizar; por outro lado, no instante que este fato se transforma em uma narrativa dentro de outra, acaba por se configurar de uma determinada maneira que provoca reações imediatas no leitor quanto à atenção prestada.

Convém ainda observar que, sobre as definições do termo “gênero”, nos voltamos para as definições postuladas por Todorov (1981), para o qual os gêneros textuais devem ser enxergados como um conjunto de propriedades discursivas (p. 48) e não como uma classe de textos com traços próprios. Cada gênero possui, assim, suas próprias particularidades e devem ser respeitados como tal. Em verdade, é justamente quando se mostra como um indicador do modelo de sociedade em que está inserido é que o gênero mostra de fato sua razão de ser. Considerando que, neste ponto, o ato de contar histórias é extremamente antigo, ele termina por expor boa parte da natureza da nossa sociedade.

Capítulo 2: A linguagem dos quadrinhos

2.1 Noções iniciais

Desde o princípio dos tempos, quando as pessoas começaram a contar histórias umas para as outras (ou seja, quando surgiram as primeiras narrativas), os contadores buscam, essencialmente, duas coisas de seus interlocutores: a compreensão daquilo que está sendo contado e interesse destes em ouvir a história até o final. Se atentarmos para o intuito de alcançar e manter o interesse dos interlocutores, existe uma grande variedade de recursos da qual o contador pode lançar mão; entretanto, ser compreendido é uma instância que é ao mesmo tempo independente e separada do interesse dos outros, uma vez que o entendimento não garante a atenção e vice-versa.

Da mesma forma, para atingir a plena compreensão dos interlocutores, o contador precisa garantir que sua mensagem seja inteligível por seus pares, e para isso leva-se em conta o conhecimento de cada um que apreende a história – dependendo da forma como é narrado, por exemplo, um conto ambientado no Japão feudal pode exigir profundo conhecimento de quem o consome, ou simplesmente boa vontade para tanto. Tudo vai depender da forma como a história é contada, das ferramentas usadas para tal e, talvez, do quanto a plateia sabe sobre este determinado contexto.

Esta (pequena) reflexão encontra razão de ser quando lembramos que as histórias em quadrinhos foram vistas durante muito tempo como “arte menor”, de modo que não costumava receber, no ambiente acadêmico, a mesma atenção dispensada a outras linguagens, como a fotografia, o cinema, o vídeo e, por excelência, a literatura. Não nos cabe afirmar qual o motivo deste posicionamento (ou a ausência dele) por parte da academia; preferimos, em vez disso, afirmar que ao longo do tempo os quadrinhos acabaram se tornando um marco narrativo, com características próprias que chegaram inclusive a influenciar outras mídias, o que por si já começa a garantir o devido reconhecimento. Neste capítulo pretendemos explorar os conceitos que definem como funciona a narrativa de uma história em quadrinhos, bem como discutir a execução destes conceitos em exemplos extraídos de diversas HQ's. Não obstante, e tendo em mente o caráter caleidoscópico do

objeto da nossa investigação (e conseqüentemente estendendo esse mesmo status aos tópicos aqui discutidos), ainda abrimos espaço para discutir diferentes pontos de vista que, de alguma forma, acrescentam e enriquecem nossa explanação.

2.2 Detalhando conceitos

Algumas palavras possuem uma carga semântica maior do que outras. Tomando como exemplo o termo “imagem”, podemos suscitar, a partir de uma definição dicionarizada, uma gama variada de significados, que incluem a representação mental de uma determinada ideia ou objeto real, uma aquisição dos sentidos ou ainda uma projeção da mente. Independente da definição que se prefira (supondo que só nos fosse possível escolher uma) há de se apontar a ligação existente entre um termo e a imagem que ele é capaz de nos evocar; essa predisposição de corresponder um nome a determinada ideia ou sensação é um dos alicerces da própria linguagem, sendo por vezes decisiva para determinar como será o primeiro contato com algum item.

Por si só, o exemplo acima ilustra a capacidade e a importância que possui a imagem, um dos elementos básicos da linguagem das HQ's. Moacy Cirne, em **Quadrinhos, sedução e paixão** (2000), coloca que “quadrinhos são uma narrativa gráfico visual,impulsionada por sucessivos cortes [...] O lugar significante do corte [...] será sempre o lugar de um corte espaço-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor” (pág. 23). Ao tratar da montagem dos quadrinhos, Umberto Eco, em **Apocalípticos e integrados** (2000), afirma algo bastante parecido: “A estória em quadrinhos quebra o continuum em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como continuum” (pág. 47).

Assim como a literatura em prosa, as histórias em quadrinhos criam uma relação diferenciada com o leitor, levando-o a interagir imaginativamente com a obra, gerando até mesmo uma percepção temporal própria. Porém, essa percepção não pode ser definida precisamente – não é marcada, como por exemplo no cinema, pelo tempo de projeção da película, muito embora possa se sentir perfeitamente. O tempo de leitura nos quadrinhos é apontado da seguinte maneira por Cirne (idem, pág.150):

Pode se organizar psicologicamente em função de um dado agrupamento de imagens (ou blocos, enfim) ou mesmo de um

agrupamento de cores (igualmente, agenciadoras de blocos). Os quadrinhos, por uma exigência semiótica, impõem uma leitura dinâmica e simultânea.

Por “blocos”, o autor se refere à diagramação das imagens em uma página; em um modelo tradicional, cada bloco possui uma imagem que se encontra inserida dentro de um quadro (este, por sinal, é apontado por McCloud [2004] como ícone máximo dos quadrinhos), de modo que esta imagem se relaciona de alguma maneira com outra – normalmente, esta relação é conduzida pelo fio narrativo. Estas imagens (quadros) é que efetivamente se encarregam da história, dividindo com o leitor, por meio das experiências e saberes deste, a responsabilidade pela narrativa. O formato dos quadros ou, mais especificamente, sua extensão, afeta a percepção do leitor com relação ao tempo decorrido da cena: quadros com largura maior sugerem que a ação ali contida ocupa mais tempo do que outros com menor extensão.

Não obstante, este mesmo formato pode mudar de acordo com a informação a ser alocada dentro dele, bem como de acordo com o tempo decorrido na ação da imagem que está dentro do quadro, e o mesmo vale para a ordem de leitura dos quadros; embora o usual seja que esta leitura seja feita no sentido horizontal, a necessidade da história pode fazer com que o leitor precise apreender o fluxo narrativo em outros sentidos. Quando isso acontecer, marcações visuais (como setas) indicarão o caminho a ser seguido. Esta sucessão de eventos acontece repetidamente a cada página virada pelo leitor, até que, das duas hipóteses, uma: a história termine ou o leitor prefira, por algum motivo, não ler o restante daquela história. Desta forma, podemos afirmar que os quadrinhos são uma mídia com alto nível de interatividade, no sentido em que dependem do leitor e da forma como ele se relaciona com a história para efetivamente funcionarem como meio.

O tempo está relacionado ao que acontece dentro da história e dá a impressão de não ter amarras: pode ser fragmentado, desdobrar-se em si mesmo, retornar ao ponto de partida, distender-se; tudo depende da história e do leitor, que passeia pelo espaço vazio chamado de sarjeta (McCLOUD, 2004, págs. 66-67), no qual ele complementa com a imaginação a narrativa proposta pelos quadrinhos, tendo como aporte os seus próprios saberes, que podem ser oriundos de experiências pessoais ou do contexto da história em questão. “Os quadros, em geral, completam o significado um(*sic*) dos outros em ordem sequencial e lógica”,

afirma Mendo (MENDO, 2008, pág.31), de modo que o “espaço a ser completado pela imaginação do leitor é que liga o quadro anterior ao posterior, transformando a história em uma sequência contínua”.

Ou seja, podemos afirmar que as histórias em quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual que faz uso de uma não-linearidade espaço-temporal para compor suas histórias e, assim, tornar-se atraente. Contudo, enquanto semiose, as HQ's ainda são permeadas por diversas outras características, a serem detalhadas mais adiante.

Todos os elementos que constituem o quadrinho (as cores, o balão, as legendas, o traço, a própria geometria do quadro) estão, cada um a seu modo, a serviço da imagem, elemento de primazia desta linguagem. Mesmo o signo verbal precisa adequar seu papel de narrativa ao ritmo imposto pelos cortes. Sem necessariamente dispensar a palavra, a linguagem dos quadrinhos ameaça sempre romper os limites impostos por ela, gerando uma tensão no espaço da página.

Servindo a finalidades tão diversas como a comunicação empresarial, a propaganda política, o relato de viagens, a confissão autobiográfica, a publicidade comercial ou a reportagem, a história em quadrinhos soube mostrar que era um modo de expressão integral. Composta, é certo, pois que ela associa os recursos verbais à sedução da imagem, mas o fato de não utilizar matéria de expressão (...) própria não a impede de propor uma síntese resolutamente inédita, uma linguagem de todo modo original. A nona arte, como a chamamos de forma voluntária, usa códigos particulares; aqueles, notadamente, dos cortes, bem dizendo das elipses, e da paginação, quer dizer, da disposição das imagens na página e sua justaposição planejada. Uma história de mais de um século e meio soube trazer aos quadrinhos um alto grau de sofisticação (GROENSTEEN, 2004, pág. 19)

Em seus longos anos de história, as HQ's se mostraram uma arte inventiva em relação às capacidades de narrativa e de angariar atrativos para o seu público. Em seu surgimento, muitas dessas características sequer existiam; os espaços reservados para as falas e os pensamentos das personagens, por exemplo, eram escritos no rodapé da página, como aponta Mendo (2008), o que oferecia maior dinamismo à história. O surgimento dos balões de fala foi um importante fator (mas não o único) para que as histórias em quadrinhos comesçassem a efetivamente desenvolver uma linguagem própria. “Com o balão, [...], o que acontece na narrativa é dito pelos próprios personagens dentro de cada quadro, e não narrado de forma distante” (MENDO, idem, pág. 36).



Figura 2 – Ilustração do jornal ilustrado O diabo coxo⁶ (1864), de Angelo Agostini.

O desenhista Will Eisner, em sua obra **Quadrinhos e arte sequencial** (2010), define as histórias em quadrinhos como arte sequencial– ou seja, “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (pág. 5), complementando que “a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem” (idem, pág. 7). O mesmo autor, em **Narrativas gráficas** (2013), já antecipa a ligação entre as linguagens do cinema e dos quadrinhos ao enquadrar ambos como *narrativas gráficas*, ou seja, “qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias. Os filmes e as histórias em quadrinhos se encaixam na categoria de narrativas gráficas” (pág. 10).

Julgamos que existe aqui uma questão relevante, a de que Eisner encara os quadrinhos como uma forma de “arte”, o que, na época em que o trabalho foi originalmente lançado (meados da década de 80), poderia ser encarado como uma declaração que contradiria o senso comum (um contexto o qual, como já foi

⁶ Jornal satírico fundado por Angelo Agostini e Luiz Gama, publicado entre 1864 e 1865. Agostini é considerado o primeiro cartunista brasileiro e autor de **As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte**, tida como a primeira HQ brasileira e uma das mais antigas do mundo.

discutido antes neste trabalho, vem mudando na academia nos últimos anos); na medida em que isso pode ser encarado como uma forma de juízo de valor e, portanto, conveniente a um profissional da área, podemos lembrar que o termo “arte” provém do latim *ars*, que quer dizer “técnica” ou “habilidade”, sendo que estes atributos, assim se supõe, são necessários para a plenitude do desenvolvimento de uma história em quadrinhos (valendo o mesmo, claro, para outras formas de arte).

Com relação ao *status* dos quadrinhos enquanto arte, Eco (2008) reflete que:

Toda obra de arte – para produzir seu efeito no espírito – deve ser olhada de um certo ponto de vista, e não pode ser saboreada plenamente por uma pessoa cuja situação – real ou imaginária – não esteja em conformidade com a que é requerida pela obra... [...] Quem estiver influenciado por preconceitos não poderá identificar-se com essas condições: manter-se-á obstinadamente na sua posição natural, sem se colocar naquele ponto de vista que a obra requer. Se a obra se endereçar a pessoas de idade e nacionalidade diferentes da sua, ele não simpatizará com os modos de ver e os preconceitos especiais daquelas pessoas; mas – inteiramente impregnado dos usos do seu tempo e do seu país – condenará de olhos fechados o que pareceria admirável aos olhos daqueles para os quais unicamente o discurso foi ponderado (ECO, 2008, pág. 165).

Gostaríamos, inicialmente, de discutir o status de **Sandman** enquanto uma *graphic novel*⁷. Acerca desta denominação, Eisner reflete que

Os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como território exclusivo da literatura, do teatro ou do cinema. Autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos foram alguns dos temas que passaram a fazer parte do universo dos quadrinhos (EISNER, 2008, pág. 8).

Ou seja, os quadrinhos vivem um momento de pluralidade em termos de abordagem temática; embora esta mídia tenha se popularizado à base de produtos infantis e histórias de super-heróis (apenas para citar estes exemplos), com o passar dos anos o potencial comunicativo das HQ's aflorou, de modo que outros temas passaram a ser abordados. Esta é uma das pedras fundamentais nas quais o movimento *underground* surgido nos anos 60/70 foi fundado.

Em sua obra **A novela gráfica**, Santiago García expande esta classificação. Fazendo um extenso ensaio de cunho histórico, no qual mergulha na história dos quadrinhos, García faz uma série de reflexões que evidenciam a mudança na forma

⁷O termo foi popularizado por Will Eisner em sua obra **Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço**. Hoje em dia é comumente utilizado para nomear quadrinhos que possuem acabamento diferenciado, sendo vendidos em livrarias e voltados para o público adulto.

em que a sociedade encara as HQ's; ao internalizar uma abordagem mais adulta e diferenciada, tanto na forma como no conteúdo, diversos setores da sociedade (incluímos aqui o ambiente acadêmico), passaram a ver os quadrinhos de outra forma. Aliás, o próprio autor define **Sandman** como uma “série de ‘super-heróis sofisticados’” (GARCÍA, 2013, pág.232), o que, embora referencie as primeiras histórias da série⁸, não faz jus às temáticas que foram desenvolvidas posteriormente.

Sobre o que viria a ser uma novela gráfica, o autor atesta que:

Certamente “novela gráfica” é apenas um termo convencional que, como costuma ocorrer, pode suscitar equívocos, pois não se deve entender que, com ele, nos referimos a uma história em quadrinhos com as características formais ou narrativas de um romance literário, tampouco a um formato determinado, mas simplesmente a um tipo de HQ adulto e moderno que reclama leituras e atitudes distintas dos quadrinhos de consumo tradicional (GARCÍA, 2013, pág. 14).

Assim, García chama a atenção para o fato de que os quadrinhos devem possuir seu próprio lugar no mundo em vez de serem vistos como um tipo (ou mesmo um subtipo) de obra literária. Não podemos deixar de apontar que este posicionamento, na mesma medida em que almeja colocar as HQ's em pé de igualdade com outras formas de arte reconhecidas, admiradas e estudadas como tal (como o cinema, a fotografia, a pintura e a própria literatura em prosa), esbarra na própria falta de sistematização para que esse reconhecimento enfim ocorra. O mesmo autor pontua:

Em mais de cem anos, não conseguimos ter uma definição satisfatória do que sejam as histórias em quadrinhos e sequer um termo adequado para denominá-las. Essa nova era começa sob o rótulo de novela gráfica, que aparece como um nome que provoca a desconfiança generalizada, inclusive, e talvez mais que em qualquer outro lugar, entre seus próprios praticantes (GARCÍA, 2013, pág. 20).

Aliás, é curioso notar que não existe no Brasil uma tradução consagrada para o termo. Embora já tenha sido traduzido como “romance gráfico” em alguns artigos e

⁸ Nestas histórias, super-heróis como a Liga da Justiça e vilões como o Dr. Destino (aliás, o principal antagonista do primeiro arco de histórias, **Prelúdios e noturnos**), bem como versões anteriores da personagem Sandman faziam eventuais (e breves) aparições; aproveitamos para apontar que essas histórias foram publicadas originalmente em uma época que não existia o selo Vertigo, de modo que faziam parte do universo da DC Comics. Este *status*, contudo, não se mostrou duradouro e hoje em dia os eventos mostrados em **Sandman** não fazem parte da cronologia da editora (possivelmente por conta da inclusão do título ao cartel do selo Vertigo).

trabalhos sobre o tema, eventualmente surgem diferentes traduções, como na folha de rosto de **Retalhos** (2009), de Craig Thompson, na qual a HQ é apresentada como um “romance ilustrado”. O próprio título nacional da obra de García já evidencia a falta de consenso sobre como verter *graphic novel* para o português – discussão que se torna ainda mais complexa quando se leva em conta que, no inglês, *novel* pode nomear tanto *novela* como *romance*, que são diferentes tipos de texto literário.

Um ponto importante sobre a condição de **Sandman** ser ou não uma *graphic novel* diz respeito ao formato original de publicação. Originalmente, histórias em quadrinhos norte-americanas costumam ser publicadas por editoras de grande e médio porte em títulos mensais que abarcam, em média, entre 22 e 24 páginas; posteriormente, esses títulos são reunidos em coletâneas que são orientadas por um eixo temático comum entre as histórias (a presença de uma determinada personagem, ou ainda o fato de todas aquelas histórias possuírem a mesma equipe criativa) ou por conter um número sequenciado de edições que, reunidas, contém uma ou mais histórias maiores. Tendo em mente a forma com que foram publicadas primeiramente, as edições de **Sandman** que fazem parte de nossa pesquisa, mesmo que sejam lidas em compilações (como **Fim dos mundos**), não fazem da obra, por si, uma *graphic novel*. Eisner (2010) postula que um número de páginas maior em relação ao modelo tradicional é um dos alicerces das *graphic novels* (com algumas chegando a mais de 600 páginas). Neste sentido, Eco (2008) lembra que o formato em que a história é originalmente concebida influencia diretamente na narrativa; como exemplo, ele cita a tira de jornal **Steve Canyon** (1947), de Milton Caniff, pensada e planejada para ser publicada diariamente – desta forma, o clímax de cada episódio se daria sempre nos últimos quadros, prendendo o interesse do leitor e fazendo com que este voltasse à leitura na publicação seguinte. Por outro lado, Eisner também aponta que a mudança do público-alvo é um fator inerente às *novels*, o que implica em uma mudança na faixa etária dos leitores; sendo **Sandman** uma das primeiras publicações do selo Vertigo, que é dirigido a jovens e adultos, pode-se deduzir esta mudança.

Corroborando as impressões de García sobre o antigo caráter escapista dos quadrinhos e sua atual apresentação, Eco (2008) atesta:

Desde que o mundo é mundo, artes maiores e artes menores só têm, quase sempre, podido prosperar no âmbito de um dado sistema que permitisse ao artista certa margem de autonomia em troca de certa condescendência para com os valores estabelecidos: e que todavia, no interior desses vários circuitos de produção e consumo, viram-se agir artistas que, usando das oportunidades concedidas a todos os demais, conseguiram mudar profundamente o modo de sentir dos seus consumidores, desenvolvendo, dentro do sistema, uma função crítica e liberatória (ECO, 2008, pág. 283).

Por conseguinte, Scott McCloud, em **Desvendando os quadrinhos** (2004), prefere uma definição mais exata e por isso mesmo sensivelmente maior: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (pág. 9), apesar de que o próprio McCloud afirma em seu livro que a definição de Eisner, mais curta e direta, será a única necessária na maior parte do tempo. É importante apontar que, ao mesmo tempo em que o autor lembra que incluir a palavra “arte” na definição do que seriam histórias em quadrinhos pode ser facilmente encarada como um juízo de valor (o que, por sua vez, entra em rota de colisão com o senso comum da suposta inferioridade dos quadrinhos enquanto meio), o próprio McCloud considera a arte tendo como determinante um conceito extremamente amplo: “qualquer atividade humana que não envolva os dois instintos básicos de nossa espécie: sobrevivência e reprodução” (pág. 164). Dessa forma, imagem e texto se unem em uma maneira de sintetizar a informação trazida pelo autor da história; e, em todas as HQ's, esses dois recursos se configuram de maneiras próprias a apresentar essas informações e sensações.

No que diz respeito à forma como se representa o andamento da narrativa de uma HQ, McCloud compreende que existem seis categorias de transição para as sequências de enquadramento. Estas sequências são classificadas de acordo com a necessidade de conclusão por parte do leitor, em uma escala ascendente; por *conclusão*, o autor define todo o momento em que o conhecimento de mundo portado pelo leitor é colocado em prática, de modo que através dele o espaço em branco entre cada um dos quadros (que o mesmo autor denomina *sarjeta* e é, na prática, o mesmo “corte” apontado por Cirne) é preenchido na mente do leitor no exato instante em que ele lê a HQ. Convém aqui observar que é o uso adequado desse recurso que permite ao leitor um mínimo de interatividade com a história, uma vez que é ele quem “preenche” os espaços vazios entre os quadros.

Em nosso dia-a-dia, nós tiramos conclusões com freqüência, completando mentalmente o que está **incompleto**, baseados em **experiência anterior**. Algumas formas de conclusão são **invenções** criadas deliberadamente para produzir **suspense** ou para **provocar** o espectador. Outras acontecem **automaticamente**, sem muito **esforço**, quando nos relacionamos com **outras pessoas**, dependemos muito de nossa capacidade de conclusão. Num **mundo incompleto**, somos obrigados a contar com a conclusão para **sobreviver** (McCLOUD, 2004, pág. 63. Grifos no original⁹).

A ação da sarjeta, por sua vez, é o que permite que as histórias em quadrinhos funcionem como meio – durante muito tempo se convencionou que não existe, efetivamente, nada no espaço entre os quadros, e que a experiência do leitor sugere que há algo ali, e se trata de preencher esse “vazio” de forma virtualmente instantânea. Embora esta assertiva seja verdadeira para a maioria das HQ’s que são concebidas visando modelos tradicionais, devemos levar em consideração que os quadrinhos, enquanto meio, estão a todo tempo recebendo visões diferenciadas do uso de seus próprios recursos, de modo a explorar e, porque não, ampliar os limites destes mesmos recursos. Um exemplo interessante acerca do uso não convencional da sarjeta pode ser visto em **Jovens Vingadores** (2013), escrita por Kieron Gillen e ilustrada por Jamie McKelvie.

O título, lançado pela Marvel Comics (editora responsável pela publicação de personagens como o Capitão América, Homem de Ferro e Thor, entre outros) reúne personagens que, em grande parte, possuem algum tipo de conexão com outras personagens já existentes e que também integram uma das equipes de super-heróis do universo da editora, os Vingadores. Nas páginas 16-17 do número 2, ocorre uma cena em que dois membros dos Jovens Vingadores, Hulkling e Wiccano, são aprisionados em outro plano de existência, até que são resgatados por um terceiro integrante da equipe, Loki, que é dotado de poderes mágicos.

Em um exercício de metalinguagem, a prisão em que as personagens foram inseridas é nada mais nada menos que o próprio quadro da página – podemos inferir esta informação pela postura que a personagem mantém nos quadros 4 a 9 da página 16, tal qual estivesse se apoiando em uma parede. Para simbolizar a transição entre um plano e outro, o artista optou por fazer com que Loki simplesmente andasse pela sarjeta enquanto liberta os dois companheiros. Em

⁹ Uma vez que esta obra de McCloud foi completamente escrita como se fosse uma história em quadrinhos, julgamos coerente manter as marcações textuais típicas das HQ’s, o que nos levou à opção de manter o negrito exatamente como no original.

verdade, é como se cada quadro fosse, por si, uma prisão, e Loki literalmente quebra os quadros para alcançar seu intento.

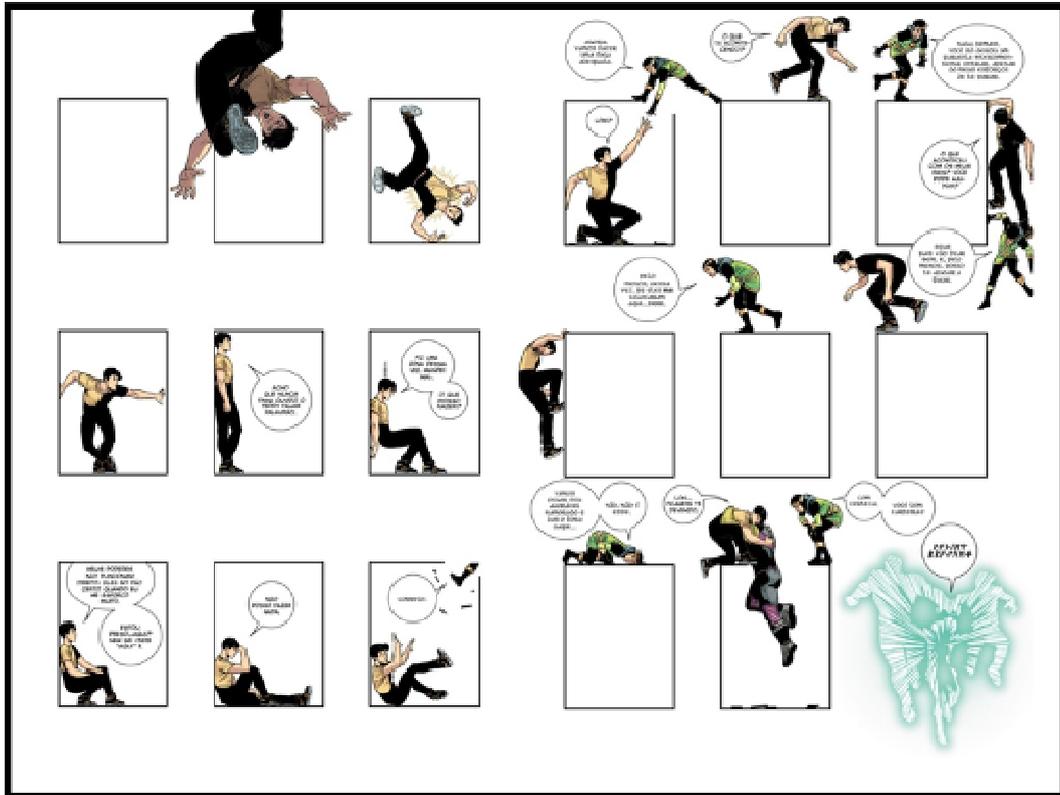


Figura 3 – Páginas 17-19 de Jovens Vingadores #2. Wiccano cai em uma prisão que é, na verdade, a própria página da HQ; em seguida Loki quebra o quadro e o liberta para juntos, no penúltimo quadro da página 17, conseguir salvar Hulkling.

No uso convencional da sarjeta, os eventos mostrados entre um quadro e outro serão concluídos com o conhecimento de mundo do leitor, sendo que a leitura desses quadros na sequência sugerida pela narrativa permite, entre outras coisas, organizar mentalmente noções de tempo e movimento. Essencialmente, é como se os quadros estivessem espalhados pela página, sendo cada um deles um fragmento de informação, e ao ler a página, o leitor reagrupa e reorganiza as informações nela existentes, construindo e consolidando uma leitura daquela sequência de quadros.

Os quadros das histórias **fragmentam** o **tempo** e o **espaço**, oferecendo um **ritmo recortado** de **momentos dissociados**. Mas a conclusão nos permite **conectar** esses momentos e **concluir mentalmente** uma **realidade contínua e unificada**. Se a **iconografia visual** é o **vocabulário** das histórias em quadrinhos, a **conclusão** é sua **gramática**. E, já que nossa **definição** de quadrinhos se baseia na **disposição** de elementos, então, num sentido bem estrito, quadrinho é **conclusão**. [...] na **história em**

quadrinhos, a conclusão está **longe** de ser contínua, e pode ser tudo, menos **involuntária**. A **participação** é uma **força poderosa** em **qualquer** meio de comunicação [...] (idem, ibidem, págs. 67-69. Grifos no original)

Existem, portanto, seis categorias possíveis de enquadramento, em relação com o esforço investido pelo leitor no momento da conclusão (assim como também o conhecimento por ele possuído, de acordo com a necessidade da conclusão). Em uma escala ascendente, tendo em vista o tipo de conteúdo existente em cada um dos quadros, estas categorias seriam assim nomeadas: momento-a-momento, ação-para-ação, tema-para-tema, cena-a-cena, aspecto-para-aspecto e *non-sequitur*. Uma história em quadrinhos norte-americana, como **Sandman**, costuma contar com o predomínio das categorias ação-para-ação, tema-para-tema e cena-a-cena, embora isso não seja necessariamente uma regra. Da mesma forma, diferentes estilos ao redor do mundo denunciam a predileção por outros tipos de enquadramento dentro da padronização sugerida por McCloud.

A transição momento-a-momento exige, em si, pouca ou mesmo nenhuma conclusão; trata-se da descrição de eventos que acontecem muito rapidamente entre um quadro e outro. Detalhes como o andar de uma personagem, a movimentação de um objeto que cai em direção ao chão, entre outros, podem ser inseridos nesta categoria.



Figura 4 – Transição momento-a-momento

Por sua vez, a transição ação-para-ação pede um pouco mais de conclusão por parte do leitor; essencialmente, é uma sequência de fatos que acontecem rapidamente, mas que pertencem à mesma unidade temática. Poderíamos enumerar como exemplo dois quadros seguidos, com o primeiro mostrando um carro em

movimento e o segundo com um carro estacionando ou mesmo batendo em uma árvore.



Figura 5 – Transição ação-para-ação

A categoria seguinte, tema-para-tema, consiste em um conjunto de imagens aparentemente isoladas, separadas por unidades temáticas distintas, mas pertencentes ao mesmo movimento narrativo, que pretende imergir o leitor dentro daquela sequência de imagens; é necessária certa dose de conhecimento de mundo (conclusão) para que a mensagem seja plenamente compreendida.



Figura 6 – Transição tema-para-tema

As três categorias acima, de maneira geral, trabalham com eventos que acontecem em um período de tempo sensivelmente reduzido; dependendo dos acontecimentos mostrados, podem se passar até mesmo em questão de segundos, ou menos do que isso. A transição cena-a-cena surge então para diversificar a representação de imagens nos quadrinhos, trabalhando com sensações diferentes de tempo e espaço. Neste ponto, a dose de conclusão é aumentada para possibilitar ao leitor se manter fiel ao foco narrativo.

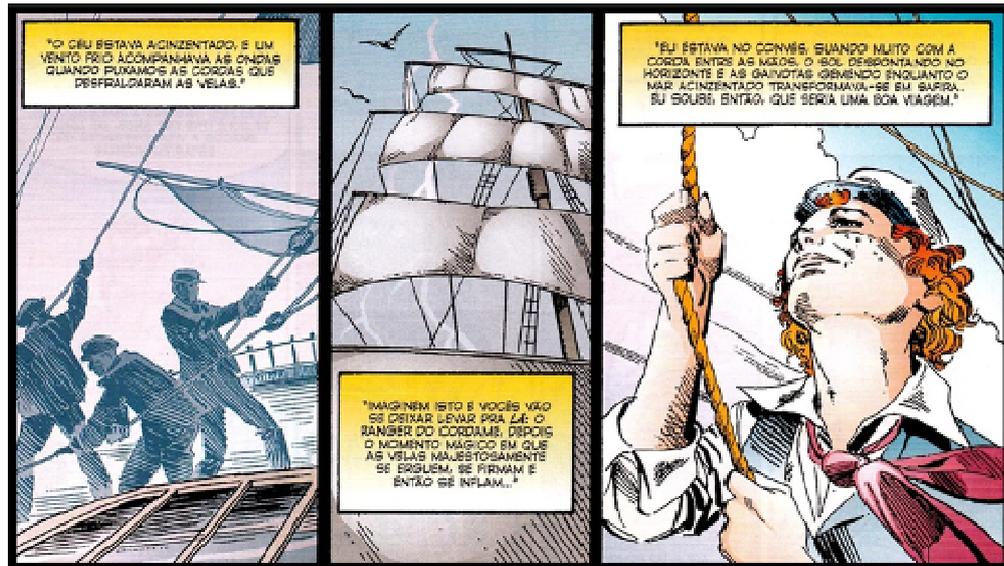


Figura 7 – Transição cena-para-cena

A transição aspecto-para-aspecto vai trabalhar com diferentes elementos do mesmo ponto de vista ou ideia, oferecendo durações ainda maiores de tempo. Embora seja relativamente pouco utilizada no mercado ocidental, o autor atesta que esta transição é muito comum sobretudo no mercado oriental, e isso tem relação com o fato de termos uma “cultura orientada pelo objetivo” (McCLOUD, 2004, pág. 81), a qual se preocuparia essencialmente em conduzir o leitor para o fim da história; por sua vez, o estilo oriental encoraja momentos de divagação e reflexão, e para suscitar isso no leitor é necessária uma dose maior de conclusão.



Figura 8 – Transição aspecto-para-aspecto

Por fim, a transição *non-sequitur* não oferece nenhuma ligação entre os quadros. Este é provavelmente o tipo mais complexo de se usar, e o mais raro de se ver, embora McCloud admita não acreditar que haja sequências que se encaixem nessa categoria: “Por mais que uma imagem seja diferente da outra, sempre há um tipo de alquimia no espaço entre os quadros, que pode nos ajudar a descobrir um sentido até na combinação mais dissonante” (McCLOUD, 2004, pág. 73). Ou seja, mesmo que os quadros em sequência não possuam ligação aparente, nada impede que, dependendo do conteúdo dos mesmos, seja feita uma leitura que permita enxergar sentido naquele conjunto.



Figura 9 – Transição *non-sequitur*

Ainda sobre o funcionamento da sarjeta, Linck atesta que:

a sarjeta foi constituída pelas exceções, por aquilo que não se reconhece, mas ainda assim inquieta, reabrindo as regras do jogo posto nas exposições que apenas circundam o objeto quadrinhos, nos autores que fazem da assinatura o lugar de um encontro na obra, mas também no espaço de uma perdição de si, da quadrinhofilia que move e se mascara, do erotismo que do lixo ao luxo dá à arte dos quadrinhos uma efetivação vital de sua potência. Em relação ao **traço**, a sarjeta posta entre o texto e a figura sustenta as HQs de modo que dá tempo à narrativa para se atravessar no entre lugar-sarjeta da sequencialidade e da simultaneidade traçadas (LINCK, 2015, pág. 253. Grifos no original).

Em outras palavras, retomando os postulados de McCloud, podemos afirmar que, na mesma medida em que “quadrinho é conclusão”, quadrinho também é sarjeta. Embora se trate de um elemento cujas características e particularidades ainda não foram completamente compreendidas, de modo que se trata de um recurso com riquezas inexploradas, em termos de pesquisa, é inegável que sua ação ocorre em um nível mais superficial da apreensão do leitor, ou seja, seu funcionamento prático é acessível a todos – apesar de que a base teórica ainda está em construção no saber sistematizado acerca dos quadrinhos.

É importante ressaltar que ao contrário do cinema e da televisão, que se valem do som e do movimento como elementos essenciais ao contrato estabelecido com o espectador, os quadrinhos se valem exclusivamente da imagem para manter este mesmo contrato. Portanto, se trata “de um meio monossensorial que depende de um só sentido para transmitir um mundo de experiências” (McCLOUD, pág. 89). A informação essencial ao leitor está dentro dos quadros e é ali que nossa visão se centra; no espaço da sarjeta, contudo, todos os outros sentidos são envolvidos pelo somatório dos elementos ali alojados.

Acerca da relação entre palavra e imagem, McCloud ainda atesta que “imagens são informações recebidas. Ninguém precisa de educação formal pra ‘entender a mensagem’. Ela é instantânea”, enquanto que a escrita é “informação percebida. É preciso conhecimento especializado pra decodificar os símbolos abstratos da linguagem” (McCLOUD, 2004, pág. 49). Ou seja, partimos de um princípio em que a informação visual remete à bagagem portada pelo indivíduo por meio de estratégias como associações com elementos que lhe são familiares; por isso, ela dispensa a educação formal que a escrita demanda – muito embora não devemos esquecer que a interpretação da imagem também tem relação com o contexto cultural em que o indivíduo vive, de maneira que nem sempre a ausência do saber instrumentalizado torna-se um obstáculo.

A imagem, portanto, encontra razão de ser nos quadrinhos complementando o que o texto diz, muito embora seu caráter estático seja, em si, uma limitação: transmitir informações superficiais e/ou absolutas é simples, enquanto que impressões mais sutis devem ficar a cargo do texto para que possam ser expressas. Inclusive, o próprio fato de fazer uso de imagens colaborou para que os quadrinhos demorassem bastante tempo para serem vistos como leitura séria (EISNER, 2013).

Elemento primordial da semântica dos quadrinhos, o balão de fala e de pensamento é um recurso que visa a dar voz às personagens. Consiste em uma estrutura circular normalmente representada em um formato oval, no qual será inserido o texto que remete a uma personagem. Quando se tratar de um texto *falado*, o balão será terminado em uma lâmina que se dirige a uma personagem visível naquela cena (usualmente, a lâmina aponta para o rosto ou a cabeça); esta lâmina pode ser suprimida caso não seja possível enxergar a personagem (sendo este um recurso bastante comum para casos em que a personagem falante está, por exemplo, oculta em meio às sombras). Este balão ainda se desdobra em pelo

menos duas subcategorias: uma na qual o formato do balão é tracejado, sendo usado para quando o falante sussurra (e que pode também ser acompanhado por uma fonte de tamanho menor; esta categoria encontra-se em desuso, embora ainda seja utilizada em revistas infantis), e outra em que a borda é retalhada, irregular – este é reservado para gritos ou declarações mais inflamadas. Enquanto isso, um texto *pensado* encontrará, além de um formato diferenciado do balão, pequenos círculos ovais que vão aumentando de tamanho enquanto se dirigem ao balão e que também se ligam à cabeça da personagem. Eco vê o balão como um elemento de metalinguagem, uma vez que impõe, para a decifração dos signos contidos no seu interior, a referência a um determinado código (ECO, 2008, pág. 145).

Luyten (1987) coloca que os balões de fala e pensamento são marcas registradas dos quadrinhos, oferecendo dinamismo à narrativa, libertando-se da figura do narrador e do texto de rodapé. A leitura do texto em um balão de fala e/ou pensamento segue as mesmas convenções da leitura em países ocidentais, sendo realizada da esquerda para a direita e de cima para baixo (o que necessariamente implica que essas convenções não são exatamente universais, mas sim ligadas às particularidades linguísticas do local). É muito comum o uso do negrito nos balões para marcar as palavras que serão enfatizadas naquele determinado discurso (o itálico também pode ser visto em alguns casos, embora em frequência sensivelmente menor), e também não é raro que o tamanho (e formato) da fonte mude de acordo com o que a personagem quer dizer.

Eisner (2013), por sua vez, classifica o balão como um “recurso extremo”: “uma tentativa de capturar e tornar visível um elemento etéreo: o som” (pág. 24). O autor ainda postula que a ação determinante do balão de fala ajuda o leitor a marcar o tempo decorrido em uma determinada sequência; em outras palavras, quando duas ou mais personagens dialogam entre si, o leitor usa o balão de fala para perceber como se deu a passagem do tempo com base no posicionamento dos balões na página, bem como no tamanho dos mesmos – teoricamente, quanto maior o texto a ser inserido no balão, maior este será, e conseqüentemente a fala ocorrerá em um intervalo maior de tempo.

A diagramação da página, ao preferir alocar vários balões no mesmo quadro, obterá resultados diferentes do que se usassem vários quadros para fazê-lo; enquanto que no primeiro método haveria um ganho de espaço em detrimento da perda de “credibilidade” em relação ao texto dito e a imagem mostrada, na segunda

configuração esta mesma credibilidade é mantida, mas ocupa mais espaço na página. Por *credibilidade*, Eisner compreende a forma como o leitor aplica a verossimilhança ao conjunto do texto inserido nos balões e nas imagens – uma vez que, em um diálogo real, cada sentença pode vir acompanhada de uma mudança na postura física, usar mais quadros para este diálogo permite ao ilustrador registrar as diferentes reações dos atores envolvidos na conversação, o que necessariamente resulta em aumento da credibilidade.

Acerca das particularidades da forma como é registrado o conteúdo dos balões de fala e pensamento, uma alteração cosmética simples e bastante comum em **Sandman** (que também pode ser observado em outras HQ's) diz respeito ao uso de diferentes fontes e formatos de balão, sem falar nas cores tanto das mesmas fontes como do preenchimento do balão; uma vez que o texto ali inserido, em última análise, reproduz vozes, é de se esperar que algum efeito seja utilizado para emular as diferentes formas que estes sons se apresentam.

Atualmente, o balão de pensamento está caindo em desuso, especialmente em histórias em quadrinhos de super-heróis ou de cunho mais adulto, sendo pouco a pouco substituído pelo recordatório (bloco de texto localizado dentro da imagem que está inserida no quadro de uma página. As marcações textuais por vezes sugerem que é similar a uma espécie de anotação; embora isso não seja necessariamente uma regra, normalmente se localiza próximo da personagem a quem o texto se refere, caso ele esteja naquela determinada cena) como ferramenta para expressar os anseios e ideias das personagens. Contudo, o balão de pensamento ainda é utilizado, sobretudo em revistas infantis.

Com essa autonomia, cada quadrinho ganhou uma incrível agilidade, porque passou a contar em seu interior, integradas à imagem, com todas as informações necessárias para o seu entendimento. Os personagens passam a se expressar com suas próprias palavras (LUYTEN, idem, pág. 12)



Figura 10 – Exemplos de balões de fala. Acima, a fala de uma personagem; abaixo, a fonte diferenciada e o formato hachurado indicam uma fonte diferente da primeira - no caso, um aparelho televisivo.

Importante ressaltar que o recordatório, diferente do próprio balão de pensamento, não possui nenhuma ligação visual direta com a personagem a que pertence; por isso, caso mais de uma personagem possua recordatórios no mesmo quadro, costuma-se diferenciar uns de outros por meio de cores ou fontes diversas. Corroborando este recurso, a escolha das cores pode se relacionar com alguma característica marcante da personagem ou da indumentária que ela usa; no exemplo da figura 11, retirado da HQ **Crise de identidade** (2005), podemos observar falas que pertencem a três personagens distintos: o Gavião Negro, o Homem-Elástico e o Lanterna Verde. As cores utilizadas em cada um dos recordatórios fazem referência tanto às vestes da personagem ao qual se dirigem, como podem também fazer parte do conceito da mesma, e isso facilita a apreciação do conteúdo – por exemplo, mesmo um leitor menos atento irá associar a fala dentro do recordatório de cor verde ao Lanterna Verde (por sua vez, o laranja pertence ao Homem Elástico e o amarelo ao Gavião Negro, sendo que estas escolhas foram orientadas de acordo com os trajes das personagens). Neste sentido, os recordatórios fazem uso das mesmas mecânicas que os balões de fala, como explicado acima.



Figura 11: Exemplos de recordatório, com falas de várias personagens. Usam-se cores diferentes para distinguir as personagens umas das outras.

Outro traço inerente aos quadrinhos são as onomatopéias. Tomando como ponto de partida uma definição dicionarizada (“formação de uma palavra a partir da reprodução aproximada, com os recursos de que a língua dispõe, de um som natural a ela associado” [FERREIRA, 1999, pág. 1447]), podemos afirmar que a onomatopeia (termo de origem grega que pode ser traduzido como “fazer um nome”), mais do que a representação icônica de elementos sonoros, é uma figura de linguagem que indica a reprodução de sons ou ruídos naturais.

As onomatopéias, na mesma medida em que impedem a sugestão de um determinado som (uma vez que este está explicitado na imagem), se consolidam como um recurso que configura riqueza semântica e linguística – a origem desta riqueza é justamente o fato de que boa parte das onomatopéias são, em essência, emuladores dos agentes que provocam este som¹⁰; assim, a associação feita pelo leitor entre o som evidenciado e o que acontece naquela cena é instantânea. Por exemplo, ao ver um “blam”, que é normalmente associado ao disparar de uma arma, o leitor não vai imaginar que se trata do som de instrumento musical. Neste sentido, não há espaço para dúvidas. Portanto, este recurso permite que expressões sonoras do dia-a-dia, como batidas de carros, socos e gritos, entre uma infinidade de expressões sonoras, tomem forma dentro de uma HQ, de modo que

As onomatopéias estão tão integradas ao desenho que formam um conjunto visual harmônico. A meu ver, estão inseridas com maior plasticidade no contexto do quadrinho japonês do que no ocidental.

¹⁰ Embora este uso não seja uma unanimidade, Alan Moore, no início do tomo dois de **V de Vingança** (2012), preferiu incluir partituras musicais em vez de onomatopéias ao representar o protagonista V tocando piano.

Dessa forma a sua transliteração, para o alfabeto ocidental, a fim de transmitir seu sentido, causa rupturas, não só no fluxo visual do desenho como também na estética das páginas em que se encontram. (LUYTEN, 2000, pág. 174).

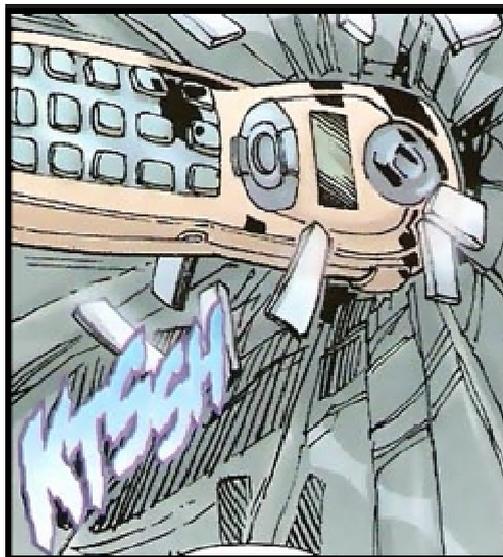


Figura 12 – Exemplo de onomatopeia

2.3 A maldição do estereótipo

O estereótipo (termo que pode ser traduzido como “impressão sólida”) é um dos expedientes de uso mais recorrente dentro da semântica (imaginária) das histórias em quadrinhos. Trata-se de uma generalização feita pelas pessoas acerca de comportamentos ou características de outras pessoas, mas pode se espalhar por diversas esferas, incluindo ainda aspectos estéticos e culturais. São baseados, sobretudo, em experiências anteriores (muitas vezes coletivas), nas quais aquele modelo foi cristalizado e enraizado no pensamento popular. Embora seja uma abordagem muito comum, sobretudo no humorismo, o estereótipo tem lugar de destaque nos quadrinhos. Entretanto, nem sempre ele se configura da forma que nos é esperada, e em **Sandman** alguns desses estereótipos são quebrados. A começar pela própria personagem-título.

Sandman (ou Sonho, Morpheus, entre vários outros nomes), assim como seus irmãos perpétuos, é uma manifestação de um conceito abstrato. Por isso, uma vez que cada pessoa compreende este conceito de uma maneira particular, Sonho/Morpheus aparece de maneiras diferentes para algumas personagens no decorrer dos episódios, e as mudanças podem variar desde apenas o vestuário,

passando pela forma com que Sonho surge para um mortal – em um episódio, Morpheus aparece como um gato, enquanto que em outro é representado como um crânio flamejante. Gaiman faz uso desse procedimento para chamar a atenção às especificidades culturais que, entre outros fatores, interferem nos processos psicológicos de cada indivíduo, contudo, sua aparência tradicional é a de um homem magro, com olhos fundos, pele branca e cabelos negros.

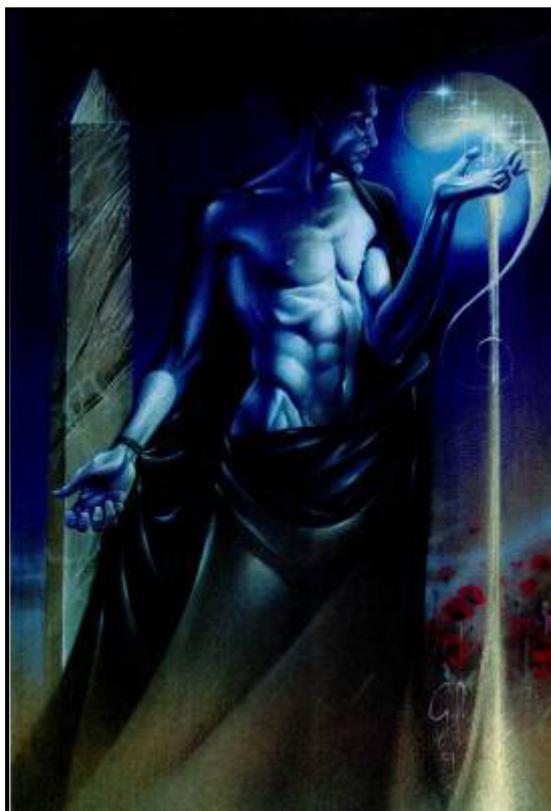


Figura 13: Sandman

O mesmo caso é aplicado à sua irmã mais velha, Morte. Uma representação tradicional da personagem na cultura popular é a de uma figura muito magra, por vezes esquelética, portando um manto e com uma foice em suas mãos. Ao falar sobre ela, o senso comum não consegue deixar de rodeá-la com uma aura macabra; sob qualquer aspecto, tratar da morte é um tabu em nossa sociedade. Porém, nenhum destes elementos, a não ser um amálgama de saberes relacionados ao terror da finitude, universalmente compartilhados entre ela e os seres humanos, funciona como traço constitutivo da representação da personagem Morte de Gaiman: uma mulher jovem e de comportamento jovial que, quando lida com alguém que acabou de morrer, tenta a todo custo fazer com que esta experiência seja a

menos desagradável para o recém-falecido, ao mesmo tempo em que aceita o caráter fatalista de sua função. Não por acaso, esta atitude encorajadora diante do desconhecido ainda assim a deixa incomodada diante da maneira com que as pessoas lidam com ela e Sonho, como podemos ver em um diálogo na primeira aparição da personagem:

Morte:... também fico triste. Ninguém fica feliz em me ver. Todos temem as Terras Sem Sol. Mas entram no seu reino toda noite, sem receio.

Sonho: E sou muito mais aterrador do que você, minha irmã (GAIMAN, 2005, p. 178).



Figura 14: Duas representações para a morte; a personagem de Gaiman e outra integrante do imaginário popular.

Por sua vez, a personagem Destruição é outra quebra de estereótipo. Um dos mais novos dos Perpétuos, a despeito da imagem que seu nome pode evocar, é representado como uma personagem masculina jovial e bem-humorada, cujo comportamento *bon-vivant* e conduta despreocupada com suas responsabilidades motivaram e alimentaram sua desistência do papel de Perpétuo, embora a própria personagem ressalte que mesmo com sua partida, a destruição não cessou em seu reino.

Cabe aqui refletir sobre a carga semântica dos nomes das personagens. Como dissemos acima, a Morte é um tabu em nossa sociedade e é um termo que vem carregado não somente do medo do desconhecido, como também de uma

condição que a maioria das pessoas não deseja obter. Ninguém, ou quase ninguém, quer morrer, afinal. Por esta razão a personagem confronta o estereótipo normalmente conferido a ela.

Por outro lado, é inquestionável que, na contramão do que é dito ou sentido pelos seres humanos diante da morte, o sonho é visto como algo agradável, desejável e até mesmo querido. E a postura da personagem é diametralmente oposta a isso: dotada de um comportamento originalmente arrogante, Sandman por vezes desprezou não somente seus irmãos como também outros seres humanos em diversas oportunidades. Em verdade, não seria nenhum absurdo que, em um exercício de reflexão, a aparência das duas personagens fosse invertida no intuito de se adequar ao que comumente se espera de entidades denominadas Morte e Sonho.



Figura 15: O perpétuo Destruição.

Neste sentido, Destruição também se enquadra como outra quebra de estereótipo: um indivíduo que é retratado como um pretenseu artista, em uma atitude que constantemente visa a aproximá-lo do ser humano – o mesmo ser humano tão bem recebido pela Morte e por vezes desprezado por Sonho. Esta postura pode parecer até mesmo contraditória com a carga semântica que o nome traz – ou, por outro lado, talvez seja apenas apropriada para esta mudança de paradigma, uma

vez que as sucessivas tentativas de Destruição em produzir algum conteúdo artístico (em diversas esferas, indo desde a poesia e a escultura, passando pela pintura e por fim culinária) são enquadradas como “sofríveis” por seu companheiro, o cão Barnabás. Embora carregue a espada como símbolo¹¹, a representação da personagem (Figura 15) demonstra a variedade de seus interesses: a personagem aparece carregando um instrumento musical de corda (possivelmente um violão) e lê um livro, enquanto caminha com os pés descalços – este detalhe pode ser encarado como um gesto em direção à simplicidade.

Estes conceitos são estruturados, sobretudo, no ideal de inconsciente coletivo proposto por Carl Jung (2000): uma instituição formada por conteúdos adquiridos primeiramente como matéria pessoal, mas que não mudam de indivíduo para indivíduo. Seria como o ar, que é o mesmo em todo lugar, é respirado por todo o mundo e não pertence a ninguém (JUNG, 2000, p. 408). Neste sentido, o indivíduo consolida seu próprio saber usando como percurso os saberes já trilhados por quem veio antes dele, em um ciclo sem fim de conhecimentos repassados perpetuamente:

Será que podemos vestir como uma roupa nova símbolos já feitos, crescidos em solo exótico, embebidos de sangue estrangeiro, falados em línguas estranhas, nutridos por uma cultura estranha, evoluídos no contexto de uma história estranha? Um mendigo que se envolve numa veste real; um rei que se disfarça de mendigo? Sem dúvida, isto é possível. Ou há dentro de nós uma ordem de não participar de mascaradas, mas talvez até de costurarmos nossa própria vestimenta? (JUNG, 2000, p. 25)

Ou seja, estamos lidando com saberes que são propagados e instrumentalizados há muito mais tempo do que se pode imaginar, e para consolidar isto são necessárias certas marcações que os recursos dos quadrinhos oferecem. Neste ponto, nos referimos especificamente à maneira com que as falas das personagens são grafadas usando seus respectivos balões de fala.

Como já foi dito anteriormente, os balões de fala são usados para emular as vozes das personagens em uma página de história em quadrinhos; uma vez que reproduzir a grande variedade de sons que a natureza é capaz de criar (valendo a mesma assertiva para os sons criados pela voz humana), se fazem necessários recursos visuais que denotem como cada voz realmente “soa”. Especificamente

¹¹ Cada um dos Perpétuos adota um ícone como símbolo, e possui em seu reino uma galeria onde estão reunidos os símbolos dos outros. Quando se faz necessária, é neste lugar que a comunicação é estabelecida entre eles ao tocar o ícone.

tomando **Sandman** como exemplo, ao definir o padrão dos balões de cada Perpétuo, Gaiman avançou mais um passo no processo de definir a cada um identidade própria, a ponto da fala de uma das personagens ser prontamente identificada tendo em vista apenas o design utilizado no respectivo balão.



Figura 16: Exemplos de balões de fala de Destruição e Sandman.

Tomando como referência a Figura 16, podemos ver exemplos de falas de Sonho e Destruição. O primeiro tem um balão de formato tomado por várias curvas e com cores invertidas (fundo negro com a fonte branca); acreditamos que isso se deve à já costumeira e recorrente associação da personagem com a noite – poderíamos até mesmo afirmar que o intuito destas escolhas seria ligar a cor do balão ao céu escurecido e a fonte à luz das estrelas. Ao longo da série, em um sentido metafórico, já foi dito que a personagem se veste com a noite, ou ainda que seus olhos possuem a profundidade da noite, e regularmente este tema é reapresentado. Por sua vez, o balão de fala de Destruição é comum em quase todos os aspectos, com exceção da linha que contorna o mesmo, visivelmente mais grossa que balões de outros personagens. Da mesma forma que o formato hachurado pode sugerir gritos ou sons mais altos, esse contorno dá a entender que o som da voz da personagem é mais grave que as vozes de outros personagens.

Em outras palavras, é o próprio texto que permite ao leitor ir além dele, e não o espaço em branco existente entre cada palavra, entre cada linha. Se por acaso as convenções da escrita não fossem respeitadas (por exemplo, se todas as palavras fossem unidas, como se escritas [portanto, lidas] sem pausas), isso dificultaria a leitura, mas não mudaria a história que está sendo contada – muito embora a

narrativa em questão pudesse ser apreciada de maneira diversa em relação à que foi pretendida. É isso que acontece nas histórias em quadrinhos: para que haja a narrativa visual, ela precisa lançar mão daquela que é, a uma só oportunidade, sua negação e complemento: a narrativa não-visual.

Capítulo 3

Fim dos Mundos: Notas sobre o fim

3.1. Sinopse dos capítulos de *Fim dos mundos*

As sinopses a seguir foram produzidas para esta dissertação a partir da leitura de cada um dos capítulos, com o propósito específico de informar ao leitor o máximo dos eventos de cada episódio da maneira mais detalhada possível. Uma vez que **Fim dos mundos** é o oitavo volume encadernado (e nono ciclo de histórias) de **Sandman**, e levando em conta o caráter seriado da publicação original, julgamos necessário informar que há personagens recorrentes, de modo que, quando necessário for, estes personagens serão explicados à medida que aparecem por meio de notas de rodapé. Cada sinopse é acompanhada por uma reprodução da capa da edição original.

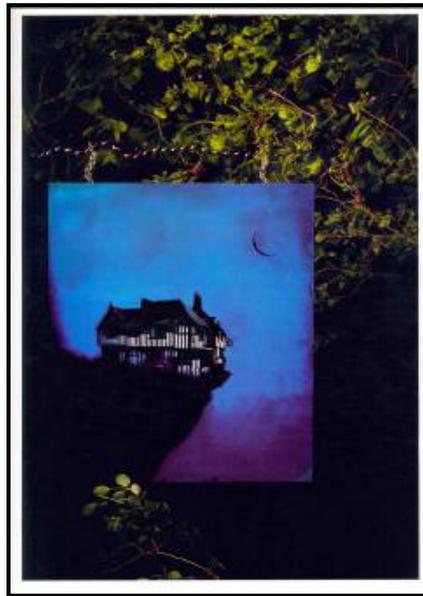


Figura 17 – Capa de Sandman #51

- **Ato I – Uma História de Duas Cidades** (publicado originalmente em Sandman #51): Uma tempestade de neve em pleno verão surpreende dois colegas de trabalho que viajavam juntos, Charlene Mooney e Brant Tucker, o que resulta em um acidente envolvendo o automóvel em que estavam. Em busca de ajuda, os dois acabam indo parar em uma estalagem chamada Fim dos Mundos, na qual

se reúnem criaturas fantásticas como centauros¹², elfos¹³ e uma variedade enorme de outras. A estalajadeira explica que ninguém pode sair dali enquanto a tempestade não passar. Trata-se de uma “tormenta de realidades”, causada por um acontecimento de proporções cósmicas, que abre portais em diversos tempos e realidades do mundo e, enquanto ela durar, a estalagem é o único lugar seguro. Depois de se recuperarem, Charlene e Brent se unem aos outros convivas – das mais variadas espécies, mundos e épocas – para contarem histórias em volta de uma mesa. Neste sentido, podemos supor que dividir uma história com os outros é uma forma de pagar pelos serviços da estalagem. Todas as histórias envolvem de alguma maneira sonhos e o Senhor dos Sonhos, direta ou indiretamente. A primeira delas é justamente uma “História de Duas Cidades”: um homem, Robert, trabalhava em um escritório e todos os dias em seu horário de almoço andava pela cidade, explorando cada espaço o máximo que pudesse. Em uma de suas excursões, ele segue uma estrada prateada e acaba se perdendo em outra cidade que lhe é estranhamente familiar, na qual perambula por meses em busca de um meio para voltar à cidade em que vive. Ao encontrar um morador da cidade, Robert se descobre dentro do sonho da cidade e por pouco não morre antes de conseguir voltar ao mundo real.

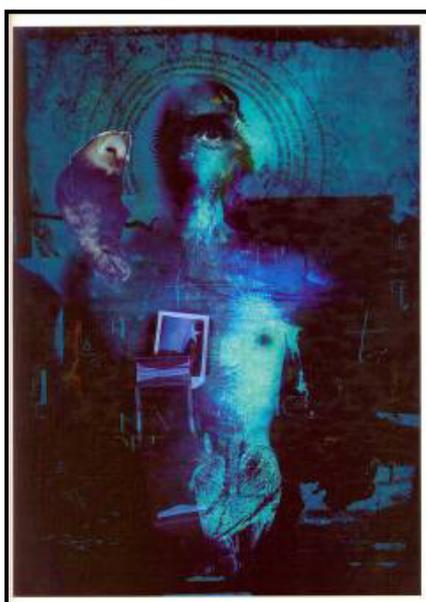


Figura 18 – Capa de Sandman #52

¹² Criatura da mitologia grega representada como um ser com cabeça, braços e dorso de um ser humano e com corpo e pernas de cavalo.

¹³ Criatura mística do folclore escandinavo.

- **Ato II – O Relato de Cluracan** (publicado originalmente em Sandman #52): Neste episódio, Cluracan (elfo a serviço da Rainha Titânia¹⁴ que já havia aparecido no quarto ciclo de histórias de **Sandman**, intitulado **Estação das brumas**) conta sobre uma missão que realizou para sua soberana, na qual viajou para um antigo reino governado por um homem que pretende unificar igreja e estado, concentrando todo o poder em suas mãos. Com ordens de frustrar os planos do homem, Cluracan logo se vê em meio à intriga política e religiosa, acaba preso e condenado à morte após proferir uma profecia endereçada ao governante. No entanto, graças a uma intervenção de sua irmã Nuala¹⁵ junto a Sonho, este o ajudou e ele pôde se salvar (não sem antes causar o máximo de danos à imagem do governante daquele reino fazendo uso de subterfúgios dos mais variados), para por fim concluir sua missão. A história de Cluracan é cheia de furos e exageros, mas ele, influenciado pela bebida, garante que ela é verdadeira – tirando alguns detalhes – e exige que o próximo conto seja dito.

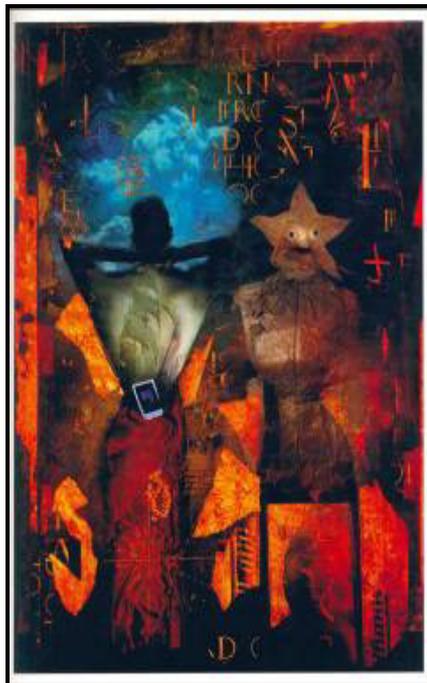


Figura 19 – Capa de Sandman #53

¹⁴ Em um exercício de metalinguagem, esta seria a mesma personagem que aparece em **Sonho de uma noite de verão**, de William Shakespeare.

¹⁵ Irmã mais nova de Cluracan, Nuala passou a servir Sonho após os eventos ocorridos no quarto ciclo de histórias de **Sandman**, chamado **Estação das brumas**.

- **Ato III – O Leviatã de Hob** (publicado originalmente em Sandman #53): Jim, um jovem marinheiro que está na estalagem, conta a história de como embarcou em um navio com um misterioso cavalheiro chamado Robert Gadling¹⁶. Durante a viagem, na qual um homem aparentemente indiano (que pode ser identificado como o califa Haroun Al Hashid¹⁷, senão pela aparência, então pela história das Mil e Uma Noites que conta a Jim) é encontrado clandestinamente a bordo, e uma gigantesca serpente do mar aparece, deixando a todos estupefatos. Chegando à terra, porém, ninguém quis contar nada do que viu, nem mesmo Jim. Gadling argumenta com ele que ninguém falou nada porque todos têm segredos escondidos, inclusive ele mesmo e Jim. “E ninguém quer chamar a atenção para si mesmo, certo, garota?”, diz Gadling, revelando que Jim é na verdade uma menina.

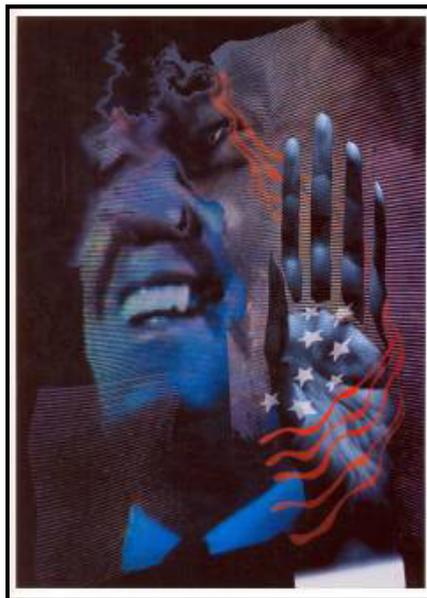


Figura 180 – Capa de Sandman #54

- **Ato IV – O Garoto de Ouro** (publicado originalmente em Sandman #54): Tucker deixa a mesa para descansar e, após dormir um pouco em seu quarto, entra em um aposento no qual um oriental lhe conta a história de Prez Rickard, um garoto

¹⁶ Robert Gadling fez sua primeira aparição no segundo ciclo de histórias de Sandman, **A casa de bonecas**. Trata-se de um homem que acredita que a morte é uma “perda de tempo”, e este pensamento é justamente o que o impede de morrer, de modo que ele e Sandman se encontram uma vez a cada cem anos.

¹⁷ Al Rashid aparece em um dos contos do arco **Espelhos distantes**. Nele, é senhor de uma versão fantástica de Bagdá, e barganha com Sandman: este pode levar Bagdá para o Sonhar, desde que garanta que ela sempre seja representada nos sonhos da humanidade da maneira mais exótica possível.

que se tornara o mais jovem e competente presidente dos Estados Unidos de uma realidade alternativa. Rickard executa um governo de grande sucesso (que vem a lhe render um segundo mandato), mas se recusa a trabalhar para uma estranha criatura que se apresenta como Chefe Sorriso e diz ser o senhor do mundo. Durante o segundo mandato, sua ex-namorada de colégio e atual esposa é morta por uma psicopata que buscava chamar a atenção de uma figura pública, o vigilante Pantera¹⁸. Chefe Sorriso se oferece para trazê-la de volta em troca da colaboração de Prez, mas este se recusa. O segundo mandato termina e Prez se retira da política; ele desaparece, um dia morre e vai para um suposto céu onde Sorriso, agindo como se fosse Deus, o aguarda. Sonho, porém, aparece e, dizendo ser apenas uma pessoa com interesse em contos, leva Prez para o Sonhar, de onde ele sai em busca de novas “Américas” para ajudar.

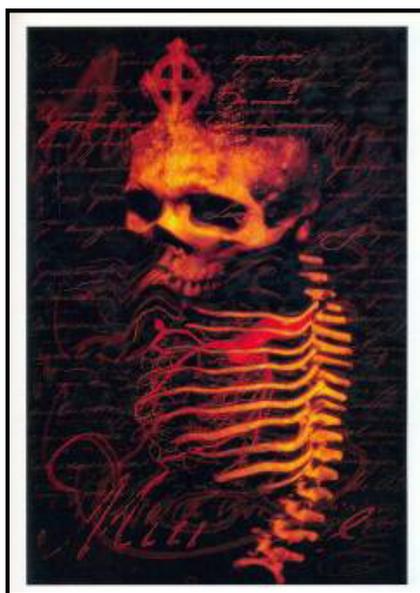


Figura 191 – Capa de Sandman #55

- **Ato V – Mortalhas** (publicado originalmente em Sandman #55) – Tucker volta à mesa e escuta a história de Petrefax, um habitante da Necrópole Litargo, uma metrópole onde todos se dedicam a cerimônias funerárias diversas e vivem do que obtém dos mortos (se vestem, inclusive, com as roupas que pertenciam a eles). Dentro do conto de Petrefax, outros personagens contam novas histórias, sendo que todas envolvem de alguma maneira morte e cerimônias de morte. Os

¹⁸ Alter ego de Theodore “Ted” Grant, um boxeador peso pesado. Sob a alcunha de Pantera, é membro da Sociedade da Justiça da América, um dos primeiros grupos de super-heróis das histórias em quadrinhos. Nos anos 60 foram substituídos por sua encarnação moderna, a Liga da Justiça.

relatos incluem um condenado à força que pune outros na esperança de adiar sua própria morte, as origens da Necrópole Litargo e um conto envolvendo a tutora¹⁹ de Klaproth, o mestre de Petrefax (que também está na taverna). Contudo, o relato de Petrefax é interrompido por Klaproth, sob a justificativa de que ele “já falou demais”.

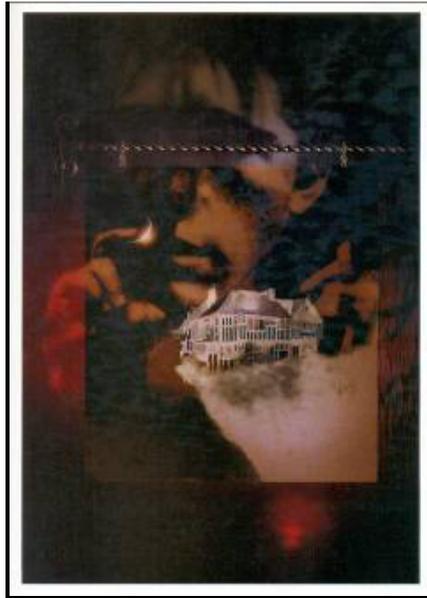


Figura 202 – Capa de Sandman #56

- **Ato VI – Fim dos Mundos** (publicado originalmente em Sandman #56): Neste último episódio, Charlene Mooney, em um momento epifânico, zomba das histórias contadas nesta noite enquanto as classifica como “ficções de meninos”. Enquanto os viajantes presentes discutem, um raio cai em uma árvore e, de repente, o céu se torna colorido, depois escurece e figuras gigantes passam por ele. Primeiro Destino, depois uma série de pessoas não-identificadas segurando um caixão fechado, logo após uma série de personagens vistos em outros episódios (Joshua Norton²⁰, Lady Bast, Titânia, Odin, entre outros) e por fim Delírio e Morte. Terminado o cortejo, a tempestade acaba e todos decidem ir embora. Cluracan segue para Faerie, onde vai comunicar a Titânia o que viu (por ter ocorrido em uma tormenta de realidades, o evento pode ainda vir a acontecer

¹⁹ Este conto em especial faz diversas revelações acerca dos eventos posteriores da série, mas como estas edições não fazem parte do recorte de nossa pesquisa, serão ignoradas. Contudo, isto reforça o caráter profético das histórias dentro da cultura popular.

²⁰ Personagem histórico real, Joshua Norton foi uma figura folclórica que se sagrou Imperador dos Estados Unidos. Aparece em uma das histórias do arco **E 1)kspelhos distantes**.

ou não), Petrefax foge para outros planos nas costas de um centauro e Charlene Mooney decide ficar na estalagem. Tucker volta ao mundo desperto, sendo a única pessoa a se lembrar de Charlene, cuja existência foi totalmente apagada do “mundo real”.

3.2. Visões do fim: análise

3.2.1. Histórias tomando forma: recursos das HQ's

Acreditamos que, para iniciar nossa análise, é digno de nota citar o que Eisner (2008) tem a dizer sobre a primeira página de uma história em quadrinhos.

A primeira página de uma história funciona como uma introdução. O que e quanto entra nela depende do número de páginas que vêm a seguir. Ela é um trampolim para a narrativa, e, para a maior parte das histórias, estabelece um quadro de referência. Se bem utilizada, ela prende a atenção do leitor e prepara a sua atitude para com os eventos que se seguem. Ela estabelece um 'clima'. Ela se torna uma página de apresentação, mais do que uma simples primeira página, quando o artista a planeja como uma unidade decorativa (EISNER, 2008, p. 62).

O fragmento acima encontra razão de ser quando nos deparamos com a forma com a qual os contos de **Fim dos mundos** foram organizados. Encontramos aqui um exercício muito pertinente da relação entre a história narrada e o narrador, e todas as particularidades deste processo. Alguns deles serão discutidos a seguir, tendo em vista o aporte teórico já postulado em capítulos anteriores.

É importante frisar que **Fim dos mundos**, por ser uma compilação de histórias de uma série maior, se entrelaça com um fluxo narrativo, de modo que os eventos aqui mostrados são consequências de acontecimentos anteriores; da mesma forma, em todo momento o leitor é cerceado por uma sensação de urgência, tal qual uma antecipação do que está por vir, com o intuito de corroborar essa ideia, a sequência do cortejo relatada no Ato VI não nos deixa mentir, e nos parece adequado lembrar que se trata do oitavo de dez volumes – ou seja, o que foi mostrado é uma preparação para os momentos finais da série. Contudo, o que acontece a seguir não será investigado (tampouco relatado) por nós, uma vez que os volumes posteriores não fazem parte de nossa pesquisa.

Aproveitamos a oportunidade para apontar um traço recorrente da organização de Gaiman dentro dos arcos de história de **Sandman**. Existe um fio narrativo que conduz a história desde o primeiro número; contudo, nem todos os arcos de história estão necessariamente ligados a esse fio narrativo, de maneira que existe um grande número de contos dentro da série que atua como interlúdio, expandindo o universo da personagem enquanto oferece uma pausa para a narrativa que se desenrola. **Fim dos mundos** se encaixa nessa classificação, sendo este possivelmente um dos motivos pelos quais Sandman tem, quando comparamos sua participação em outros volumes, tão poucas aparições nestas edições.

Porém, ao contrário do que se pode compreender, nos parece que é justamente nas histórias narradas pelas personagens de **Fim dos mundos** (ou seja, as histórias dentro de histórias), e não nos (poucos) eventos relacionados à trama principal que reside a verdadeira natureza dos contos aqui reunidos. São histórias que, cada uma à sua maneira, retratam uma faceta não apenas de Sandman (tanto a personagem como o título), como também do próprio narrar em si. Com este intuito, certas ferramentas foram colocadas à prova.

Cabe aqui um parêntese. Em verdade, uma vez que a personagem-título é regularmente associada com os sonhos, é fácil (embora se trate de um lugar-comum dentro de obras pertencentes à cultura pop como um todo) crer que todo o enredo de **Fim dos mundos** seja, de fato, um sonho – embora existam elementos dentro da própria história que contradizem esse argumento, citando desde já a improbabilidade, mesmo em um título pautado pela fantasia, de que haja uma espécie de “sonho coletivo”.

Convém observar que este fato, isoladamente, contradiz a lógica interna do cenário em que se passa a série; **Sandman**, em seus dez volumes, reúne elementos suficientes para ser enquadrado como um conto maravilhoso, no sentido de apresentar, de maneira corriqueira, feitos extraordinários perpetrados por diversas personagens que rompem com a ordem natural e/ou familiar estabelecida dos acontecimentos mostrados e, ao mesmo tempo, não se conectam às possibilidades existentes no mundo real. Desta forma, estas narrativas abarcam feitos situados diretamente no universo da irrealidade, de modo que, pela impossibilidade de ocorrerem concretamente, não causam estranhamento.

Comumente, em histórias em quadrinhos o balão (tanto de fala quanto de pensamento, entre os outros tipos) é apresentado na cor branca, enquanto que o

texto é impresso na cor preta (apesar de que, tendo em vista a tendência de particularizar as personagens até mesmo por meio das falas, é muito comum nos dias atuais que essa norma seja subvertida ou mesmo ignorada – vide os exemplos mostrados no capítulo anterior). Contudo, em **Sandman** essas convenções já eram burladas na época de sua publicação original, a começar pela personagem-título, cujos balões e recordatórios são sempre na cor preta, com a fonte dos textos sempre na cor branca. Esta característica se mantém, não importando qual seja a forma em que a personagem se apresenta, o que facilita a identificação da mesma, valendo o mesmo design para os recordatórios a ela creditados.

O preto, enquanto elemento que costumeiramente é designado como portador da ausência de luz, possui forte conotação voltada para a austeridade e seriedade; não obstante, uma tradicional associação das cores com o conceito de vida e morte costuma relacionar o preto com a morte (vínculo possivelmente originado nas trevas e no desconhecido), enquanto que o branco assume o papel de cor da vida – isso é tão enraizado em nossa sociedade quando associamos “negro” a algo ruim (“fase negra da vida”), enquanto que o branco e aspectos relacionados a ele a coisas boas (“ilumine-me”, para obter conhecimento sobre algo) (GUIMARÃES, 2000).

Neste sentido, podemos compreender as razões pelas quais Gaiman preferiu retratar Sandman usando bastante preto e elementos associados – a intenção aqui é destacar o caráter misterioso e incerto dos sonhos, um território sob muitos aspectos, inclusive científicos, ainda não completamente explorado. Entretanto, não podemos deixar de apontar que também se trata de uma questão cultural esta associação entre cores e significados; enquanto que Gaiman se baseou em fundamentos da cultura ocidental para escolher as cores normalmente relacionadas à personagem, fossem suas escolhas pautadas pelo espectro da cultura oriental os resultados seriam outros: o usual, para eles, é associar a morte e o desconhecido à cor branca²¹.

A dualidade branco-preto também ocorre nas páginas de **Fim dos mundos** – especificamente, no fundo das páginas. Uma vez que são tons naturalmente opostos, é bastante comum que, quando se quer ilustrar conceitos opostos, as escolhas recaiam sob estas duas cores. As sequências da estalagem são retratadas

²¹ Em um momento posterior da série, que não faz parte do nosso recorte, um novo aspecto do Sonho é introduzido. Enquanto Morpheus tem em sua aparência a cor preta como predominante, o visual desta personagem é dominado pela cor branca, o que pode indicar um diálogo com a cultura oriental.

com o fundo negro, enquanto que as histórias contadas pelos residentes têm preferência pelo branco, que é por sinal um modelo adotado na maioria dos quadrinhos publicados nos EUA e Europa (o quadrinho oriental adota um modelo diferente, com uma sarjeta de tamanho notadamente reduzido). Existem ainda incidências de páginas com o fundo na cor preta, sendo este expediente mais comum em quadrinhos policiais.

Podemos aqui associar essa escolha nos pautando pelo retrato da familiaridade (com a cor branca) e, conseqüentemente, pela ausência dela (usando a cor preta); tanto Brant como Charlene são residentes do “mundo desperto”, como é chamado em **Sandman** o mundo em que vivemos, e são violenta e literalmente arrancadas deste mundo para adentrarem um cenário exótico e desconhecido. Optar por usar um recurso simples e ao mesmo tempo de forte impacto visual facilita a imersão pretendida ao leitor.



Figura 213 – Páginas 116 e 117 de Fim dos mundos. À esquerda, uma cena na estalagem, e à direita a história que começa a ser contada; a cor do fundo da página muda, tornando-se uma marcação visual.

Neste sentido, o preto do fundo das páginas que relatam o que acontece dentro da estalagem, na qual se encontram todos os elementos alienígenas a eles, encontra razão de ser, ao mesmo tempo em que as histórias narradas têm o fundo branco porque, por mais que algumas delas remetam a elementos fantásticos, ganham ares de inverossimilhança independente do fato de seus contadores atestarem que é verdade tudo que foi narrado. Portanto, há familiaridade na ausência de elementos familiares – o fantástico serve como ponto de fuga e ao mesmo tempo porto seguro. Para Brant e Charlene, é um lembrete, junto com a certeza de que a tormenta de realidades vai passar, de que são apenas histórias contadas para passar o tempo (o que eventualmente é posto à prova no decorrer dos seis atos que compõem o arco de histórias).

Com relação à diagramação e organização das histórias, um recurso simples, porém direto, foi utilizado para fazer a marcação visual que separa as cenas da trama principal (ocorrida dentro da estalagem, que envolve diretamente Mooney e Tucker) dos eventos das histórias narradas é a mudança do artista. Todas as cenas dentro da estalagem, que se passam antes e depois da história ter terminado, são desenhadas por um mesmo artista, Bryan Talbot, enquanto que cada ato possui um artista diferente – há inclusive dois casos, nas edições 51 e 54 (os Atos I e IV) em que os dois artistas (Talbot e o do episódio corrente) dividem a mesma página, um expediente incomum nos quadrinhos. Para fins de organização, cada capítulo é nomeado tendo em vista o conto narrado naquele momento, enquanto que as sequências que antecedem e sucedem a narração (e são ilustradas por Talbot) são chamadas simplesmente de “Cenas na estalagem”.

Porém, mais do que um exercício pouco utilizado, podemos observar que, ao permitir que artistas diferentes desenhem na mesma página, torna-se evidente para o leitor a divisão entre os dois planos de existência – o mundo em que a história é contada (no caso, a estalagem) e aquele em que ela ocorreu. Assim, é lícito afirmar que estes mundos estão em rota de colisão: ao contar uma história, os ouvintes podem não acreditar na veracidade do relato; contudo, exibir a nítida separação entre os dois pólos de existência (bem como mantê-los perigosamente próximos na mesma página) promove um choque entre ilusão e realidade (isso, claro, dentro dos parâmetros e do contexto nos quais se insere a história, o que reitera a classificação de **Sandman** como conto maravilhoso no tocante à reação das pessoas a estes elementos). Não por acaso, a divisão entre um artista e outro (e na nossa leitura,

entre um mundo e outro) é feita exatamente no meio da página, respeitando a dualidade preto e branco citada anteriormente.

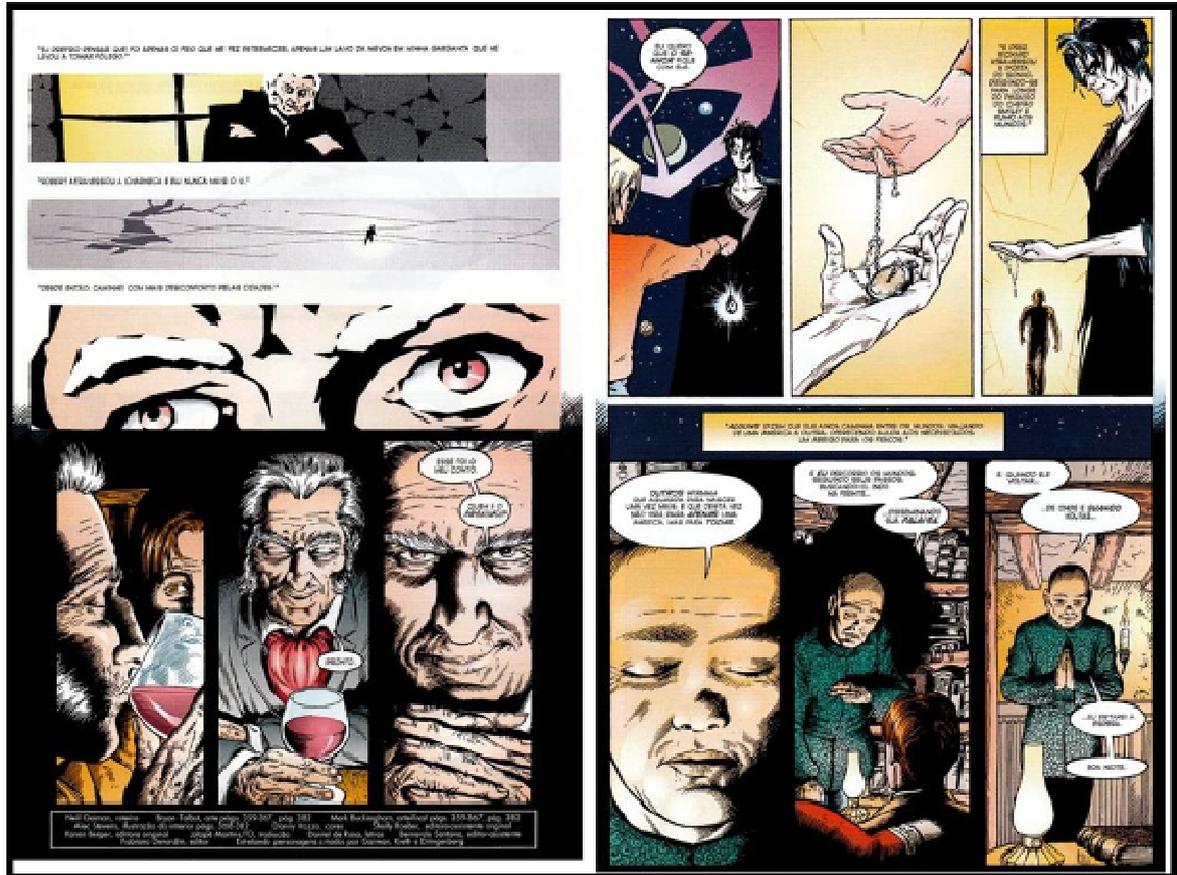


Figura 224 – Últimas páginas de Uma história de duas cidades e O garoto de ouro.

Passando pelas relações de enquadramento, Gaiman (assim como os artistas responsáveis pelas ilustrações) segue essencialmente dois padrões: um mais variado, no qual notamos ocorrências das quatro primeiras categorias de transição (a apontar: momento-a-momento, ação-para-ação, tema-para-tema, cena-a-cena), e outro mais especializado, com incidência sensivelmente maior das transições tema-para-tema e cena para cena. Essa padronização se torna ainda mais relevante quando percebemos onde elas se enquadram: o primeiro modelo é inserido dentro das cenas da estalagem, enquanto que o segundo é reservado para as histórias contadas dentro dela pelas outras personagens.

Temos, com isso, não apenas um padrão de comportamento, como também uma sistematização de como o leitor deve apreender a história contada por Gaiman: ao preferir variar os modelos de enquadramento nas incursões ocorridas dentro da estalagem, o autor demanda variados níveis de conclusão do leitor e, por

consequente, diferentes estágios de envolvimento. A história é lida com certo nível de apreensão, pois as marcações visuais originam separações bem definidas, preparando o leitor por meio da antecipação. Por “marcações visuais”, falamos aqui especificamente da arte – não obstante, é digno de nota ressaltar a diferença visual entre os estilos dos desenhistas responsáveis por cada ato; acreditamos que uma possível interpretação para reunir uma gama tão variada de ilustradores, tanto dentro de **Fim dos mundos** como da série em si, seria obter o maior número possível de representações do Sonho, ou seja, de Sandman – o que corrobora nossa impressão de que Sonho é retratado de várias formas porque cada um de seus pares o enxerga de maneira diferente. Os diferentes padrões visuais se tornam, desta forma, mais uma maneira de confrontar os níveis em que se passa a história, deixando bem delimitados os momentos em que começa e termina o conto narrado dentro de cada capítulo.

Enquanto isso, o padrão dos enquadramentos percebido nas tramas narradas pelas personagens entra em choque com o modelo normalmente seguido pelos quadrinhos norte-americanos (do qual **Sandman** já fez uso em outras oportunidades): a predileção das transições tema-para-tema e cena-para-cena demanda maior comprometimento do leitor com a história. Se lembrarmos que os quadrinhos são um meio com alto grau de interatividade, e que este padrão é reconhecido especificamente nos momentos que as histórias são relatadas pelas personagens, podemos inferir que Gaiman objetiva dividir com o leitor a narração da história pela personagem. Este posicionamento é cristalizado quando observamos o papel da sarjeta, em conjunto com o texto: a ação de ambos solidifica na mente do leitor tudo que acontece entre um quadro e outro dentro da trama – temos, por assim dizer, as histórias tomando forma.

É também aqui que temos uma das indicações da natureza caleidoscópica do foco narrativo; enquanto que os quadrinhos dependem do saber do leitor, este mesmo saber, instrumentalizado ou não, é o que vai nortear as diferentes leituras que se pode fazer a cada transição. Por mais que na maioria das sequências uma certa ordem seja indicada e, conseqüentemente, determinada leitura seja incentivada, cada um ainda apreenderá aquelas imagens e/ou textos de maneira própria. Logo, diferentes leituras podem ser feitas, levando a diferentes compreensões.

3.2.2. A matéria-prima das histórias: o texto

Nenhum texto é criado a partir do nada. Por mais original que seja a narrativa ou ideia relatada, ela é em algum nível (ou níveis) influenciada por tudo aquilo que o autor leu, viveu e presenciou. É por meio deste apontamento que podemos observar casos em que é possível detectar as influências que o autor possui – por exemplo, enumerar quais autores leu, ou com quais se associa de acordo com eixos estilísticos e/ou temáticos. Entretanto, essas influências podem se configurar de várias outras formas, sendo uma delas a referência.

Dentro do contexto aqui abordado, classificamos como referência todo tipo de alusão a um determinado conceito, ideia ou obra. Gaiman espalhou várias referências literárias e musicais por **Sandman**, e os contos que integram **Fim dos mundos** não escapam à regra; a bem da verdade, elas ocupam lugar de destaque, permitindo leituras diferenciadas. Embora não haja no texto de Gaiman algo que atue como equivalente linguístico da sarjeta (exceto recursos como elipses e implicaturas), percebemos que por vezes ele inclui dados na forma de nomes, lugares e/ou personagens, de modo a instigar o leitor a se aprofundar naquilo que foi referenciado.

Como já foi mencionado, nem todos os arcos de história de **Sandman** estão diretamente ligados ao eixo narrativo principal; desta forma, podemos enquadrar os arcos em duas grandes categorias, sendo a primeira na qual se desenrola a trama propriamente dita e a segunda em que existem histórias secundárias, que na maioria das vezes se encerram em si mesmas. **Fim dos mundos** se encaixa necessariamente na segunda categoria²², embora elementos da última história antecipem eventos que serão desenvolvidos em volumes posteriores. Estes contos são, fundamentalmente, costurados se não sobre um mesmo fio narrativo, unidos pela mesma estrutura teleológica.

A começar pelo primeiro conto, “Uma história de duas cidades”. Ao menos no título, a associação com o romance **Um conto de duas cidades**, de Charles Dickens, é praticamente instantânea – algo que, inclusive, é dito pela própria personagem que conta a história, um homem identificado como Gaheris: “Chamo este relato de *Uma história de duas cidades*, em homenagem a outro, bem mais

²² Que inclui os arcos de história que compõem os volumes 3 e 6 da série, intitulados **Terra dos sonhos** e **Fábulas e reflexões**.

longo” (GAIMAN, 2007, pág. 26). Contudo, as semelhanças entre as duas narrativas param por aí; enquanto que o romance de Dickens tem como cenário as cidades de Londres e Paris no século XVIII, onde as personagens viviam conflitos sociais em meio à germinação de movimentos que culminariam na Revolução Francesa, o conto de Gaiman é uma fábula que trata de uma (suposta) condição da cidade enquanto ser vivo e as reverberações disso. E é nisso que reside o maior medo de Robert, que foi quem relatou os eventos a Gaheris. Ao ser questionado sobre o motivo pelo qual, após conseguir voltar para a cidade na qual vivia, optou por se mudar para um vilarejo afastado, ele responde:

Se a cidade estava sonhando, quer dizer que estava dormindo. Não temo cidades adormecidas, esparramadas e inconscientes ao redor de seus rios e estuários, como gatos ao luar. Cidades adormecidas são coisas mansas e adormecidas. O que eu temo é o dia em que as cidades acordarão. O dia em que as cidades se levantarão (GAIMAN, 2007, pág. 40).

Neste ponto, podemos lembrar que um expediente comum da literatura é transformar locais em personagens, sendo este inclusive um recurso utilizado por Dickens ao retratar Londres e Paris; desta forma, a ideia de uma cidade enquanto ser vivo, se levantando e caminhando, não apenas ganha força como também encontra razão de ser.

Não obstante, é digno de nota citar a forte influência do estilo e do universo do escritor H. P. Lovecraft²³, escritor norte-americano de terror que costumava incluir em suas narrativas elementos arquetípicos da ficção científica e da fantasia. Os escritos de Lovecraft se encaixam sobretudo no que o próprio autor denominava de “terror cósmico”, ou seja, a incapacidade do ser humano em lidar com poderes e/ou forças que estavam não apenas além de nossa compreensão, como também de qualquer tipo de enfrentamento. Os antagonistas das histórias de Lovecraft frequentemente se associam a (ou o são) cultistas de entidades alienígenas e, mesmo que estes possam ser debelados, nada se pode fazer contra as entidades por eles representadas; neste sentido, o panteão lovecraftiano (também chamado de

²³ Autor do conto **O chamado de Cthulhu**, que deu origem a toda a mitologia envolvendo a personagem Cthulhu, relacionado como um dos Grandes Antigos – em terminologia mais simples, um mal de natureza ancestral.

Mitos de Cthulhu²⁴), marcado por entidades que se encontram adormecidas em meio aos alicerces da civilização, encontra paralelo na cidade retratada por Gaiman.

A cidade é uma entidade sem nome, o que facilita a imersão do leitor – a ideia é supor que poderia ser qualquer cidade, em qualquer lugar. Nos contos de Lovecraft os deuses antigos que ameaçam a existência da humanidade encontram-se adormecidos, sonhando em uma cidade fictícia chamada R'lyeh. Gaiman concede à cidade a condição de um ser senciente, o que as torna necessariamente dotadas de memória e personalidade podendo, portanto, sonhar. Esta característica é possuída por quem nela vive e se estende para a própria cidade, conferindo-lhe consciência; convém aqui observar que esta não é a primeira vez que algo assim acontece em **Sandman**²⁵.

Falando em termos teleológicos, as funções de Propp que aparecem neste primeiro capítulo seriam as de *partida* (na viagem que Robert faz pela cidade), *deslocamento* (mostrando como ocorre a viagem propriamente dita), *recepção do objeto mágico* (na forma do aviso sobre as cidades), *socorro* (em que consegue enfim deixar a “outra cidade”) e *volta* (o retorno dele para seu mundo de origem). Existe, no apontamento destas funções, certa unidade temática: elas estão direcionadas para se referirem à cidade, à viagem de Robert ou ao seu retorno ao mundo desperto.

Enquanto que o primeiro conto é fortemente inspirado nos escritos de Lovecraft, no segundo episódio, “O conto de Cluracan”, Gaiman faz referência a Robert E. Howard, escritor de romances de espada e feitiçaria. Os elementos presentes no relato de Cluracan são recorrentes dentro deste tipo de narrativa: indo desde profecias e vítimas que retornam do além-túmulo, passando por lutas de espadas e fugas espetaculares, tudo converge para transformar o relato do elfo em uma autêntica aventura fantástica – com direito a Sandman oferecendo uma providencial liberdade ao “herói” a pedido de sua irmã, Nuala, que é uma serva do Senhor dos Sonhos.

Levando em conta a maneira como é realizada a representação de Aurélia, a cidade em que se passa a história, podemos associá-la com uma versão fantasiosa de uma grande cidade durante a Idade Média; a figura do governante local, o

²⁴ Termo usado para se referir ao panteão de monstros e seres fantásticos que habitam os contos de Lovecraft, bem como toda a literatura sobre o tema disponível nas histórias do autor.

²⁵ No segundo volume de Sandman, **A casa de bonecas**, somos apresentados a Fiddler's Green, uma entidade fugida do Sonhar que era, na verdade, um bosque no qual os sonhos descansavam.

Psicopompo, é por sua vez associável ao Papa, ainda mais quando consideramos que ele manobra para unificar estado e religião (sendo o primeiro simbolizado pelo título de Carníface), concentrando em si todo o poder. Esta proposição torna razoável a hipótese de que Roma possa ser a cidade que serviu de base para a criação de Aurélia.

Passando pelas funções de Propp, detectamos a ocorrência das seguintes: *partida* (Cluracan sai de Faerie), *interrogação* (surge o Psicopompo), *informação* (o elfo se identifica como embaixador de Faerie, portanto pertencente ao povo feérico, e com isso é revelada sua vulnerabilidade ao ferro frio), *engano* (o Psicopompo mente para Cluracan sobre suas reais intenções), *socorro* (a intervenção de Sandman), *luta* (o confronto com o agressor) e *vitória* (o triunfo diante do Psicopompo). As funções detectadas realçam o caráter fantástico e, porque não, fantasioso do conto narrado pelo elfo, já que parece haver uma tendência para a aventura.

Por sua vez, o terceiro episódio, “O leviatã de Hob”, é dotado de um grande número de referências, sendo que algumas serão listadas a seguir. O enredo lida com uma viagem de Cingapura a Londres, que conta ainda com tripulantes clandestinos (e novas narrativas em abismo) e um encontro com o lendário monstro marinho que dá nome à história.

Da mesma forma em que “Uma história de duas cidades”, detectamos uma alusão à obra do cientista político Thomas Hobbes, **Leviatã ou Matéria, Forma e Poder de um Estado Eclesiástico e Civil**, ou simplesmente **Leviatã**. Nesta obra, Hobbes defende a existência de um governo central e autoritário que possa por fim aos conflitos da sociedade. Convém ainda observar que “Hob”, no inglês, pode ser um diminutivo de “Hobbes”, o que fortalece nossa hipótese. Há várias outras alusões dentro deste mesmo episódio, a começar pela personagem que conta a história, um marinheiro chamado Jim, que trabalhava em um navio chamado Bruxa do Mar. Suas primeiras palavras são “Chamem-me de Jim”, (GAIMAN, 2007, pág. 67) que se endereça a duas outras narrativas que também se passam no mar: **Lord Jim** (2002), de Joseph Conrad, e **Moby Dick** (2010), de Herman Melville. Reside na combinação com elementos das duas histórias a origem da fala de Jim: a primeira oração lida na história de Melville é “Chamem-me de Ismael”, enquanto que o marujo pega emprestado o nome da personagem-título do livro de Conrad.

Não obstante, há ainda pelo menos mais uma referência que diz respeito a duas obras, sendo uma delas uma história em quadrinhos. A certa altura da trama, Jim está lendo um livro chamado **A balada do mar salgado**, sendo que este é o título de duas obras: um livro de poesias escrito pelo inglês John Masefield (1878-1967), e uma HQ – no caso, a aventura de estreia da personagem Corto Maltese, criado pelo italiano Hugo Pratt, lançado em 1967. É interessante apontar como neste exemplo Gaiman não apenas demonstra reverência a obras da literatura mundial, como também a histórias em quadrinhos que se encaixam dentro do cânone dessa mídia.

O tripulante clandestino, Gunga Din, é na verdade um príncipe indiano que travou contato com Sandman em um dos contos do arco **Espelhos distantes**; após ser aceito entre a tripulação, ele divide com Jim e Robert Gadling uma história com ambientação que lembra **As mil e uma noites**, na qual vemos um rei poderoso que recebe um fruto desconhecido, que torna imortal quem dele se alimentar. O rei oferece o fruto à sua esposa, que por sua vez presenteia seu amante com ele, e este o dá a uma cortesã e esta o oferece ao rei. Decepcionado com a traição de sua esposa, abre mão de suas posses e passa a vagar pelo mundo como um mendigo, não sem antes comer do fruto da imortalidade que principiou todo o tumulto.

Por fim, há de se considerar a própria figura do leviatã, que emerge do meio do mar a certa altura da história. Criatura mitológica de proporções colossais, o leviatã é citado na Bíblia Sagrada (mais precisamente no Livro de Jó, capítulos 40 e 41) como o mais terrível dos monstros marinhos. Quando aparece na história, o leviatã (também chamado de serpente marinha) causa comoção e surpresa; contudo, Jim acaba estranhando que a tripulação tenha testemunhado algo fora do comum e no entanto prefira guardar isso para si em vez de divulgar a informação. Podemos, apontando e referenciado o livro de Hobbes, lembrar que a figura do leviatã evocada por ele representa um governo que iria encerrar todos os conflitos, unindo os homens – desta forma, o monstro se configura em uma metáfora que simboliza a união de todos os marinheiros do Bruxa do Mar. Nenhum deles comenta o ocorrido, e assim permanecerá. Ao final, Jim usa a mesma declaração com a qual iniciou sua história, o que denuncia o caráter cíclico de todas as histórias. Neste capítulo, foram encontradas as funções de *afastamento* (marcando o momento em que Jim decide ir embora), *transfiguração* (a mudança em sua aparência), *reconhecimento* (a descoberta de Gadling) e *volta* (o retorno à terra firme). Por sua

vez, a história contada por Gunga Din manifesta *recepção do objeto mágico* (o fruto da imortalidade é dado como presente), *interdição* (não se deve comer o fruto), *transgressão* (a ingestão do fruto) e *partida* (o rei decide abandonar seu reino).

Enquanto isso, Prez Rickard, o protagonista do quarto episódio, chamado “O garoto de ouro”, é originalmente uma personagem criada por Joe Simon que estreou um título de curta duração, chamado simplesmente de *Prez*²⁶, publicado entre 1973 e 1974. Nele, a personagem se torna, ao completar dezoito anos, o presidente mais jovem da história dos Estados Unidos; o título, contudo, durou pouco, sendo cancelado após quatro edições. Para sua participação em **Fim dos mundos**, Gaiman enquadrou a personagem em uma abordagem de natureza mais satírica – trata-se de uma releitura com temática espiritualizada, religiosa até, na qual em algumas passagens Prez é associado à figura de Jesus Cristo, figura central do cristianismo.

O nascimento de Prez ocorre na cidade de Steadfast e é marcado por um brilho muito forte vindo de uma estrela, tal qual como é descrita na tradição cristã a Estrela de Belém (ou Estrela de Natal), que anunciou aos Reis Magos a chegada do Cristo; ao observarem a estrela, se dispuseram a ir até Belém, onde receberam Jesus com presentes. Outra passagem similar ao que é descrito sobre a vida de Jesus na Bíblia é a conversa que Prez tem com o Chefe Sorriso, que promete torná-lo presidente desde que ele “lembre quem é o chefe”; o rapaz opta por não ceder às pressões de Sorriso, preferindo chegar aonde quer por mérito próprio. Este episódio guarda semelhanças com a tentação sofrida por Cristo durante as quarenta noites nas quais jejuou e foi continuamente tentado pelo Diabo, possuindo também o mesmo resultado. Sorriso ainda tentou aliciar Prez após o assassinato de Kathy, sua namorada, oferecendo a ressurreição dela em troca de sua servidão, e o jovem presidente recusou.

Contudo, há outros pontos importantes acerca da personagem. Prez era muito interessado em relógios, chegando a ajustar para a mesma hora todos os relógios de Steadfast. A fascinação da personagem pelos relógios nasceu a partir de um presente oferecido em memória de seu pai e era tamanha que ele se dedica a consertá-los após sair da vida pública, depois de cumprir o segundo mandato como presidente. Embora haja muita comoção popular, após a morte de Kathy, Prez passa

²⁶ Em tradução livre, *prez* pode ser considerado um diminutivo para presidente – no título, inclusive, este é o motivo para que a personagem tenha sido batizada assim.

a ser cada vez menos visto, o que desencadeia uma série de “lendas urbanas” sobre ele, incluindo desde pessoas que garantem tê-lo visto a numerosas teorias para seu desaparecimento. Ao final, um dia Prez morre (embora sua morte não seja confirmada por ninguém) e no além-vida é encontrado pelo Chefe Sorriso, e seria sentenciado a trabalhar para sempre não fosse a providencial intervenção de Sandman (um expediente já explorado no segundo capítulo deste arco). Sonho então diz que Prez pode ir para onde desejar e ele decide ir a outras “Américas” para que possa fazer o melhor por cada uma, mas não sem antes oferecer a Sandman um presente, que ele recebe de bom grado: o relógio que pertencia a seu pai.

Neste capítulo, detectamos os seguintes sintagmas de Propp: *interrogação* (surge o Chefe Sorriso), *informação* (Prez se identifica como tal), *engano* (Sorriso tenta ludibriar Prez), *interdição* (Prez deveria se aliar ao Chefe Sorriso), *transgressão* (Prez se recusa a seguir as ordens de Sorriso), *perseguição* (Prez é várias vezes contatado por Sorriso), *dano/vilania* (a morte de Kathy, namorada de Prez), *marca* (perder a namorada deixou o jovem presidente pesaroso e melancólico), e *volta* (Prez entende que seu lugar na história é outro que não com o Chefe Sorriso. A ocorrência destas funções demarca a importância de Prez e sua caracterização como a personagem dita principal; literalmente, todo o enredo gira em torno dele.

Como mostrado no primeiro capítulo, um dos alicerces do nosso trabalho é a teoria acerca das narrativas em abismo, as histórias compostas por outras histórias. Este é um tema constante dentro de **Fim dos mundos**, mas acreditamos que em nenhum dos capítulos que formam este arco ela é tão explorada quanto no quinto episódio, “Mortalhas”. É também o episódio que oferece maior contribuição para a mitologia da série, iluminando um número razoável de questões sobre a natureza dos Perpétuos e de outros elementos. Trata-se de uma narrativa feita por um jovem aprendiz de coveiro chamado Petrefax, que veio à estalagem acompanhado de seu mestre, Klaproth²⁷. Petrefax e Klaproth são dotados de uma notável palidez, o que, assim como suas indumentárias, contribui sensivelmente para compor a aura mórbida de suas aparências. Ambos vêm da Necrópole Litargo, uma cidade devotada a praticar numerosos métodos de sepultamento, derivados de diversas culturas.

²⁷ Outras duas personagens são citadas como integrantes do grupo de Petrefax, Kyrielle e Eucrasia, mas nenhuma delas possui fala ou participação na história.

A história de Petrefax começa com um requerimento de Klaproth para que ele acompanhe e relate detalhadamente um rito fúnebre a ser realizado logo mais na Necrópole. A personagem então se desloca para uma montanha onde outros três coveiros farão o sepultamento no ar²⁸, que consiste em preparar o cadáver para ser devorado por abutres. Eles também revelam que tomam posse dos pertences do morto, o que explica o estado maltrapilho dos trajes que usam. Também faz parte do trabalho dos coveiros respeitar as tradições fúnebres da cultura em que o morto foi criado, e especificamente nesta o costume é sentar-se e contar histórias; assim, cada coveiro faz uma breve narrativa.

O primeiro, Mig, conta a história de seu avô, um homem chamado Billy Scutt, condenado à morte por enforcamento, que adiava sua execução ao trabalhar para a cidade enforcando outros condenados. Já idoso, Scutt engana oficiais que vieram buscá-lo para cumprir sua sentença e morre em sua cama pouco depois. Em seguida, Scroyle relata o dia em que um viajante (na verdade, o perpétuo Destruição) chegou a Litargo, e este revela que aquela não era a primeira necrópole. O perpétuo então conta que os habitantes da antiga necrópole não tinham nenhum respeito pelos mortos e que um dia seis forasteiros chegaram, informando que sua irmã havia morrido²⁹; diante da ausência dos preparativos apropriados, o mais velho dentre os forasteiros anunciou que a licença da necrópole estava revogada e ela foi então destruída, obliterada da própria história. Pouco tempo depois. Em seguida, a aldeia de Litargo recebeu sua licença e se tornou uma necrópole.

Por fim, Mestre Hermes conta a história de Veltis, a mulher que foi mestra dele e de Klaproth. A mão direita dela era atrofiada e o motivo disso é revelado aos dois em uma noite de tempestade, na qual Veltis contou aos dois várias histórias. Ela relata que havia danificado um recipiente de seu mestre e foi se esconder nas catacumbas sob a cidade, chegando a um salão com seis mortalhas prateadas e um grande livro em um pedestal no centro. Uma voz a conduz para fora do salão e repara os danos causados, mas não sem antes atrofiar a mão direita de Veltis; por anos a fio ela tentou encontrar outra vez o cômodo, sem sucesso. Ao final, quando morreu, sua mão direita havia voltado a ficar curada. Antes de concluir seu relato,

²⁸ Uma das cinco categorias de sepultamento, segundo os habitantes de Litargo: as outras seriam o sepultamento tradicional, sepultamento por fogo, mumificação ou sepultamento por água.

²⁹ Trata-se do primeiro aspecto de Desespero, um evento citado brevemente na apresentação da personagem em **Sandman: Estação das brumas**.

contudo, Petrefax é interrompido por Klaproth, sob o argumento de que “ele já contou mais do que devia” (GAIMAN, 2007, pág. 138).

Como dissemos acima, em provavelmente nenhum dos outros capítulos deste arco de histórias há tantas ocorrências de narrativas em abismo. São muitas camadas de história, todas entrelaçadas por variados fios narrativos, e se faz necessária certa dose de esforço por parte do leitor para apreender tudo que acontece. A história contada por Petrefax dá origem a outras três histórias, sendo que duas delas originam, separadamente, uma terceira narrativa.

Poderíamos até dizer que, tendo em vista a estrutura pela qual as histórias são amparadas, a sucessão de contos poderia incluir muitos outros itens – o que não nos impede de apontar, como se pode supor, que a duração da narrativa em relação àquela em que se encontra inserida afeta diretamente sua extensão; usando como base a paginação, “Mortalhas” tem 23 páginas, assim divididas: três para as “Cenas na estalagem” e as vinte restantes para o conto de Petrefax; destas, três são ocupadas pelo conto de Mig, quatro pela narrativa de Scroyle e quatro páginas e meia pela história de Mestre Hermes. Portanto, as narrativas existentes dentro do conto de Petrefax ocupam mais espaço do que o relato dele próprio.

Uma vez que existem neste capítulo muitas narrativas em abismo, é de se esperar que também haja uma grande variedade de funções de Propp dentro delas. Assim sendo, na história de Petrefax identificamos *afastamento* (o fato dele e sua comitiva estarem fora de Litargo), *dano/vilania* (ter atraído para si a ira de seu mestre durante a aula), *deslocamento* (a viagem até o local onde ocorrerá o sepultamento, na qual somos apresentados a várias paragens de Litargo), *mediação* (Petrefax ajuda como requerido durante todo o processo), *reparação* (a tarefa é concluída com sucesso) e *interdição* (não poder revelar o restante de sua história).

A história de Mig reúne *informação* (Billy é identificado como futura vítima do patíbulo), *interdição* (caracterizada pela certeza de que um dia, ele será enforcado), *cumplicidade* (o fato dele trabalhar com outros, talvez possíveis futuros enforcados também) e *transgressão* (a personagem consegue escapar da morte desta forma). O conto de Scroyle manifesta *afastamento* (a chegada dele na necrópole), *interrogação* (ele é questionado por Destruição sobre a necrópole) e *informação* (quando o Perpétuo divide seu conto com ele); enquanto que a narrativa de Destruição é marcada por *interdição* (sobre os cuidados ausentes com os corpos dos mortos) e *transgressão* (por não desempenhar seu papel, a primeira necrópole é

destruída). Por fim, o conto de Mestre Hermes sobre Veltis reúne *transgressão* (na forma do recipiente destruído de seu mestre) e *dano/vilania* (na forma de sua mão que ficou atrofiada).

Com isso, chegamos ao último capítulo, intitulado simplesmente “Fim dos mundos”. Ao contrário daqueles que o antecederam, este não possui uma personagem narrando um conto ocorrido com ele mesmo; somos apresentados a uma sucessão de eventos que serão, em sua grande maioria, direcionados aos momentos finais da série. Como já foi dito antes, os volumes subsequentes de **Sandman** não fazem parte da nossa investigação, de maneira que nos deteremos ao que se mostrar mais útil ao nosso escopo.

Neste ponto, todos que se encontram dentro da estalagem (ou quase todos) já contaram suas histórias, e o centauro Quírión observa que nunca o lugar esteve tão cheio. Após explicações sobre a natureza de uma tormenta de realidades (um fenômeno que reverbera através do tempo e do espaço), presenciamos o desabafo de Charlene, no qual ela chama as histórias contadas de “ficções de meninos” e em seguida fala sobre sua vida, vazia de significado e satisfação. Após esse depoimento o clima fora da estalagem se torna mais e mais instável e visualizamos, no céu escuro, um cortejo fúnebre, com o perpétuo Destino à frente, seguido por um caixão e uma infinidade de personagens, tendo a maioria deles cruzado o caminho de Morpheus ao longo da série. Ao final dele aparecem duas das irmãs de Sonho, Delírio e Morte; ao fundo, dentro dos quadros, podemos ver uma lua com pequenas manchas vermelhas, que à medida em que os quadros avançam vai ficando mais e mais escura até se tornar completamente rubra.

A tormenta de realidades termina e cada uma das personagens dentro da estalagem segue seu caminho, sendo que Charlene decide permanecer lá e quando Brant Tucker retorna ao mundo desperto, é como se sua companheira de viagem nunca tivesse existido. Ninguém, além dele, sequer se lembra dela. O arco se encerra com Tucker em um bar, recontando tudo que viu e ouviu naquele dia; portanto, todos os capítulos de **Fim dos mundos** são, na realidade, histórias dentro de histórias que estão dentro de outras histórias – as narrativas em abismo. A única função notável de Propp que identificamos é a da *volta*, no retorno de Brent Tucker ao mundo desperto.

É importante observar que não devemos perder o foco sobre as conexões existentes entre cada uma destas narrativas, de cada história que integra um todo

maior. As relações que desempenham consolidam um esforço razoavelmente complexo para explorar as possibilidades narrativas que a história em quadrinhos apresenta. Desta maneira, a forma com que cada história é apresentada termina por se mostrar tão importante quanto o sentido pretendido. Independente do meio explorado, estamos diante de uma prática que revitaliza um costume que, como dissemos no início deste trabalho, é por demais antigo: o ato de contar histórias.

Conclusão: Mundos findos

Uma história precisa ter um fim, como todas as outras coisas - até mesmo mundos. Neste sentido, o mesmo pode ser dito sobre esta pesquisa.

As histórias dentro de histórias, chamadas narrativas em abismo, são um recurso largamente utilizado há muito tempo. Enquanto que costumavam, em primeiro plano, serem mais exploradas dentro da literatura em prosa, as histórias em quadrinhos demonstraram, por meio de seus recursos estilísticos, aparato mais do que capaz de utilizar plenamente este tipo de estratégia. Não é de modo algum incomum que nos deparemos com este tipo de narrativa em uma HQ, mas poucas vezes elas atingiram o patamar mostrado em **Sandman: Fim dos mundos**.

Ao entrelaçar cada história relatada dentro da estalagem com o capítulo em que estava inserida, Neil Gaiman demonstra um cuidado poucas vezes visto dentro do esforço criativo. A maneira como cada conto é relacionada com a história contribui para releituras das mais diversas. Mais importante, é digno de nota lembrar que esta série de histórias é uma parte de um conjunto muito maior, ao qual denominamos arco; entretanto, em sua maior parte, são tramas independentes que contribuem de maneira indireta para a mitologia da série, mas que ao mesmo tempo poderiam, com algumas poucas mudanças, funcionar como peças independentes.

Sob muitos aspectos, **Fim dos mundos** faz reverência à tradição de obras como o **Decamerão** e os **Contos de Cantuária**, bem como de **As mil e uma noites** – todas essas são histórias que acontecem dentro de outras histórias, com personagens que se encontram em situações desfavoráveis contra a sua vontade e encontram nas narrativas, realizadas de maneira cíclica, uma forma de entreter, de ensinar e até mesmo de resistir às ameaças que surgem.

Existe uma máxima que afirma que todas as histórias já foram contadas. Não nos cabe verificar se esta afirmação é ou não verdadeira mas, levando em conta a quantidade de referências e associações que se pode encontrar em **Fim dos mundos**, podemos então supor que todas as histórias não apenas já foram, mas também *continuarão* sendo contadas, em um caráter cíclico de narrativas. As tramas que Gaiman concebe fazem uso de estruturas já consagradas dentro da cultura pop, indo desde a temática de exploração do desconhecido em “Uma história de duas

idades”, passando pelo tema do escolhido³⁰ em “O garoto de ouro”. Embora possamos identificar um número razoável das funções do conto maravilhoso que Vladimir Propp aponta, algumas acabam se tornando recorrentes, enquanto que outras não chegam a aparecer.

As personagens são isoladas por meio de uma tormenta de realidades – mas o que exatamente é isto ainda permanece um mistério, embora haja certo número de hipóteses, sendo que uma das mais prováveis relaciona **Sandman** com eventos em curso dentro do universo de super-heróis da DC Comics, no caso o *crossover*³¹ **Zero Hora**³². Observamos que, caso esta hipótese se confirme em algum momento, expõe a real natureza da tormenta apenas para o leitor; as personagens que se encontravam dentro da taverna durante toda a tempestade permanecem sem saber do que efetivamente estavam se protegendo.

O nome do arco e da estalagem não podem ter sido escolhidos à toa; uma saída óbvia para toda a estrutura do enredo é postular que as personagens estão ali, à parte de seus próprios mundos, que estão sendo recriados em meio à tempestade. Contudo, se aplicarmos às personagens mostradas um pensamento de Heráclito (“um homem não pode se banhar no mesmo rio duas vezes”), podemos até mesmo compreender que as mudanças não ocorrem apenas nos mundos dos quais vieram as personagens, mas também dentro de cada uma delas.

Portanto, ao dividir seu relato com outros refugiados, cada viajante pluraliza suas sensações, ampliando suas alegrias e diminuindo suas angústias. Um elemento que reforça esta teoria é justamente o final do arco, quando vemos Brent Tucker em um bar; embora muito pouco seja mostrado, não temos nenhum indício que tenham ocorrido mudanças significativas no mundo desperto, de maneira que podemos inferir que, figurativamente, não foram apenas os locais de origem das personagens que foram desfeitos da maneira como elas os conheciam – a mesma assertiva é válida para as próprias personagens.

Contribui para isso a torção temporal que não deixa evidente quanto tempo se passa exatamente dentro da estalagem, e nem poderia ser diferente, uma vez que o lugar é isolado não apenas do espaço, mas também do próprio tempo, o que justifica

³⁰ Tipo de história em que uma personagem, normalmente a de maior destaque, é destinada a cumprir um grande objetivo.

³¹ Estratégia consagrada no mercado americano de histórias em quadrinhos, consiste em incluir em uma edição-chave de determinado título uma aparição de um personagem que naquele momento é bastante popular. Pode também se referir a histórias com vários heróis ao mesmo tempo.

³² Série de histórias que tem como pano de fundo a destruição/reconstrução do próprio tempo.

as presenças de personagens de diferentes épocas e lugares (nem todos necessariamente reais; enquanto que os relatos de Jim e Prez são ambientados em localidades que existem de fato, as tramas de Cluracan e Petrefax se passam em lugares que são, como o próprio Sonhar, fantásticos).

Há ainda a questão da heterotopia, o não-lugar que existe a um só tempo em dois ou até mesmo mais planos concorrentes de existência e significação. Contar uma história faz necessária esse tipo de intervenção, criando, ao menos temporariamente, um espaço que permita convergir o espaço e o momento do outro para aquele em que se situa o contador de histórias. Figurativamente, a própria existência da estalagem é um elemento inerentemente heterotópico, uma vez que ela reúne viajantes de inúmeras localidades espaço-temporais, e no momento em que iniciam suas narrativas, uma nova condição de coexistência entre concreto e abstrato, física e mental, é criada.

O status heterotópico, portanto, pode ser estendido a cada narrativa encontrada no arco em estudo, estendendo esta característica, inclusive, para a narrativa do próprio Neil Gaiman, cujas escolhas para compor o elenco mostrado no arco não foram aleatórias. Mais do que indivíduos de mundos e tempos diferentes, podemos ver os relatos aqui apresentados como testemunhos de habitantes de diferentes culturas, cada uma com seu próprio entendimento do ambiente ao seu redor – entendimento este que é correto no contexto em que vivem. Por exemplo, Jim se passou por um homem para se tornar marinheiro, algo desnecessário nos dias de hoje.

Estes fatores contribuem e consolidam a natureza caleidoscópica das histórias que compõem **Fim dos mundos**. Estamos diante de uma obra que possibilita variadas interpretações, norteadas pelo entendimento e conhecimento que o leitor possui no momento que lê o arco. Não obstante, existem numerosas camadas de significação dentro de cada capítulo, de maneira que retornar a ele em um momento posterior conduzirá o leitor a novas interpretações para os fatos aqui mostrados.

Por fim, a concepção de arte que conhecemos foi idealizada ora como fazer, ora como conhecer, ora como exprimir, não se deve perder de vista que ela também consiste em formar, executar, produzir e realizar, bem como em inventar, figurar e descobrir. O sentido não se apresenta apenas no conteúdo, mas também na forma, que revela onde e como os saberes veiculados pela arte foram criados e como

repercutem no indivíduo e na sociedade. É por esta razão que as HQs constituem um excelente lugar de observação da arte, da sociedade da modernidade tardia e do indivíduo que produz e que busca essa forma de arte.

Referências bibliográficas

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Trad. Alfredo Bosi e Ivone Castilho Benedetti. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução a partir do francês: Maria Ermantina Galvão. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BORGES, Jorge Luis. **Discussão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

_____. **História da eternidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin: conceitos-chave**. 5ª ed., São Paulo: Contexto, 2012.

CANDIDO, Antonio. **Literatura e sociedade**. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2006.

CARDOSO, AthosEichler. AGOSTINI, Angelo. **As aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883**. [S.l.]: Senado Federal, 2002.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 5ª ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

_____. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Ed. Europa: FUNARTE, 1990.

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão**. São Paulo: Vozes, 2000.

CONRAD, Joseph. **Lord Jim**. São Paulo: Revan, 2002.

CORONA, Marilice. **Autorreferencialidade em Território Partilhado**. Tese de Doutorado apresentada à Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: UFRGS, 2009.

COSTA, Cleriston de Oliveira. **HQ Made in PB: um registro da história dos quadrinhos paraibanos**. 2009. Trabalho acadêmico orientado (graduação em Comunicação Social – habilitação Jornalismo) – Centro de Ciências Sociais Aplicadas. Universidade Estadual da Paraíba. Campina Grande, 2009.

_____. **Maior do que o homem: aspectos psicanalíticos e semióticos em Crise de Identidade**. 2012. Trabalho de conclusão de curso (graduação em Letras – habilitação Língua Portuguesa) – Centro de Educação. Universidade Estadual da Paraíba. Campina Grande, 2012.

D'ASSUNÇÃO, Otacílio e MOYA, Álvaro de. As adaptações literárias em quadrinhos. In: CIRNE, Moacy. **Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

DÄLLENBACH, Lucien. **The Mirror in the Text**. Chicago: The University of Chicago Press, 1989.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura: uma introdução**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. A morte, o mal e o não-ser. In: **Depois da teoria: um olhar sobre os Estudos Culturais e o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005b.

_____. Moralidade. In: **Depois da teoria: um olhar sobre os estudos culturais e o pós-modernismo**. Trad. Maria Lúcia Oliveira. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

_____. Versões de Cultura. In: **A idéia de cultura**. São Paulo: Editora UNESP, 2005a.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução: Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Editora WMF Martins, 2010, 4ª ed.

_____. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013, 3ª ed.

FORSTER, E. M. **Aspectos do romance**. São Paulo: Globo, 1998.

FOUCAULT, M. “Des espaces autres”. In: **Dits e Écrits, tome 2: 1976-1988**. Paris: Gallimard, 2001. pp.1571-1581.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Prelúdios e noturnos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

_____. **Sandman: Fim dos mundos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes – Selo Martins, 2012.

GUERINI, Andreia; BARBOSA, Tereza Virgínia Ribeiro. **Pescando imagens com rede textual: hq como tradução**. São Paulo: Peirópolis, 2012.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**. São Paulo: Annablume, 2000.

HOBBS, Thomas. **Leviatã**. São Paulo: Martin Claret, 2002.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. Trad. Isidoro Blikstein e José Paulo Paes. 22ª ed., São Paulo: Cultrix, 1999.

JUNG, Carl Gustav. Sobre os arquétipos do inconsciente coletivo. IN: **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

LINCK, Alexandre. **A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta**. 2015. 320 p. Tese (doutorado em literatura) – Centro de Comunicação e Expressão. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015.

LUYTEN, Sonia Bibe. **O que é história em quadrinhos**. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2 ed. São Paulo: Hedra, 2000.

MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de textos de comunicação**. São Paulo: Cortez, 2002.

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

_____. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.

MELVILLE, Herman. **Moby Dick**. 2 vol. São Paulo: Abril, 2010.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em quadrinhos: Impresso VS. Web**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

PELLEGRINI, Tânia. Narrativa verbal e narrativa visual: possíveis aproximações. In: _____. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Altas literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

_____. A criação do texto literário. In: _____. **Flores da escrivantina: ensaios**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

PINHEIRO, Hélder (org.). **Pesquisa em literatura**. 2 ed. Campina Grande: Bagagem, 2011.

PROPP, Vladimir Iakovlevitch. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

SODRÉ, Muniz. **Best-seller: a literatura de mercado**. São Paulo: Ática, 1988, 2a.ed.

THOMPSON, Craig. **Retalhos**. Companhia das Letras. São Paulo, 2009.

TODOROV, Tzvetan. **Os Gêneros do Discurso**. Lisboa: Edições 70, 1981.