

Nataniel dos Santos Gomes
Sabrina da Paixão Brésio
(Organização)

O SABER EM QUADRINHOS

PESQUISA, PRÁTICAS E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTOS

VOLUME 1



Nataniel dos Santos Gomes
Sabrina da Paixão Brésio
(Organização)

**O SABER EM QUADRINHOS:
PESQUISA, PRÁTICAS E
PRODUÇÃO DE CONHECIMENTOS
VOL 01**



2024

Diretoria ASPAS 2021–2023

Coordenação Geral: Sabrina da Paixão Brésio

Diretoria Administrativa: Maiara Alvim de Almeida

Diretoria Financeira: Attila Piovesan

Diretoria Cultural: Gustavo Montalvão Freixo

Comissão Organizadora VI Fórum Nacional De Pesquisadores Em Arte Sequencial – 2022:

Adriano Braga Bressan (UEMS)

Bruno Aguinaldo Feitosa (UEMS)

Carlos Eduardo de Araujo Placido (UFMS)

Daniel Brandão (UEMS)

Gustavo Montalvão Freixo (UNIRIO)

Haroldo Wilson Zanda Grella (UEMS)

Maiara alvim de Almeida (IFRJ)

Natania Nogueira (UNIVERSO)

Nataniel dos Santos (UEMS)

Sabrina da Paixão Brésio (USP)

Wellington Nascimento Alves (UEMS)

Conselho editorial:

Dra. Maiara Alvim de Almeida / IFRJ

Dra. Valéria Fernandes da Silva /CMB Brasília.

Dra. Valéria Aparecida Bari / UFS

Dr. Iuri Andréas Reblin / Faculdades EST

Dr. Nataniel dos Santos Gomes / UEMS

Revisão: Dos autores e autoras

Capa: Guilherme Smee – com ilustração do Freepik

Diagramação: Adão de Lima Jr

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

G633q

O saber em quadrinhos: pesquisa, práticas e produção de conhecimentos, volume 1. / Nataniel dos Santos Gomes (org.) ; Sabrina da Paixão Brésio (org.). – Leopoldina: ASPAS, 2024.

188 p.; il.; 22 cm. – (O Saber em Quadrinhos, v. 1).

ISBN: nº 978-65-87876-08-5 – E-Book

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Histórias em Quadrinhos: Pesquisa. I. Gomes, Nataniel dos Santos (org.). II. Brésio, Sabrina da Paixão (org.). III. Título.

CDD: 741.5

CDU: 741.5:316.774

Ficha elaborada pela Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari (CRB-5/SE-001552/O)

Sumário

- APRESENTAÇÃO 6
- NENHUMA MORTE É NOBRE: A NEGAÇÃO KAMIKAZE EM “MARCHA PARA MORTE” DE SHIGERU MIZUKI – Gustavo Montalvão Freixo..... 7
- A TEOLOGIA DE FRONTEIRA DE PAUL TILLICH: UMA RELAÇÃO ENTRE A RELIGIÃO E OS QUADRINHOS – Wellington Nascimento Alves 21
- PAISAGENS SONORAS DE MAFUYU SATO NO MANGÁ GIVEN – Nathalie Santos Caldeira Gomes 33
- CORPO, GÊNERO E PRÁTICAS DE VESTIR ENTRE QUADROS: ESPECULAÇÕES FEMINISTAS COM NARRATIVAS GRÁFICAS – Patricia Montenegro Matos Albuquerque..... 51
- O SOM DO VAZIO: COMO OS QUADRINHOS PODEM RELACIONAR SILÊNCIO E ESPAÇO Caetano Galindo Borges..... 71
- A SÉRIE ARTEZINE “3D’ IMAGENS” DO VOL. I AO VI – Gazy Andraus 88
- FOTONOVELAS SOBRE VIDA, SAÚDE E SEXUALIDADE FEMININA: PRODUÇÕES AUTORAIS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO POPULAR EM SAÚDE (PROJETO PAPO DE MULHER – UFSB/PROEX) – Danielle Barros Silva Fortuna e Evllin Sousa Cardoso Oliveira..... 104
- APOCALÍPTICOS E HIBRIDIZADOS: UMA REFLEXÃO SOBRE AS CULTURAS HÍBRIDAS EM SANDMAN – Lya Brasil Calvet e Thiago Henrique Gonçalves Alves 124

• A ORIGEM DO PRIMEIRO SUPER-HERÓI DAS HQs: SUPERMAN – Marcelo Travassos da Silva.....	141
• DE PRINCESA DIANA PARA MULHER-MARAVILHA: UMA ANÁLISE SOBRE A CONSTRUÇÃO DE SUA IDENTIDADE – Wanessa Rodvalho Melo Oliveira.....	157
• OS DEZ ANOS DO NÚCLEO DE PESQUISA EM QUADRINHOS (NUPEQ) – Nataniel dos Santos Gomes	172

APRESENTAÇÃO

O presente dossiê reúne trabalhos acadêmicos produzidos para o VI Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial, promovido pela Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) em parceria o Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ), da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), realizado na modalidade on-line em novembro de 2022. O VI FNPAS celebrou a efeméride de 10 anos de ambos os grupos.

Esta publicação marca, para além da longevidade de iniciativas de pesquisa acadêmica, a relevância e alcance da produção de conhecimentos sobre, com e em quadrinhos no país. Incorporando escopo teórico bem como relatos de práticas de ensino e criação, os textos aqui disponibilizados demonstram o rol temático, a transdisciplinaridade e a amplitude que as HQ alcançam, sua diversidade temática, e a descentralidade dos estudos, que abarcam pesquisadores, artistas e docentes de Norte a Sul do país.

Esperamos que o contato com esta coletânea e seus recortes possam colaborar com aqueles e aquelas que desejam pesquisar ou ensinar a partir dos quadrinhos, e que fomentem novas iniciativas, cada vez mais diversificadas, transpondo as barreiras artificiais que segregam os modos de saber e produzir pesquisas.

Desejamos uma ótima leitura,

Nataniel dos Santos Gomes (NuPeQ)

Sabrina da Paixão Brésio (ASPAS)

Organização

APOCALÍPTICOS E HIBRIDIZADOS: UMA REFLEXÃO SOBRE AS CULTURAS HÍBRIDAS EM SANDMAN

Lya Brasil Calvet⁸⁶

Thiago Henrique Gonçalves Alves⁸⁷

Introdução

A década de 1980 foi um período de agitação cultural muito marcante. Muitas referências da cultura *pop* que temos nos dias de hoje tiveram sua origem nessa época. A indústria de quadrinhos, não diferente do cinema ou dos *videogames*, apostava em novos nomes para renovar e chacoalhar o mercado. A DC Comics, por exemplo, precisava reformular seu universo após a grande saga *Crise nas Infinitas Terras*. Nesse tempo, já se falava de uma invasão inglesa ao mercado de *comics* norte-americano. Um dos nomes que surgiram, pela repercussão de suas histórias, foi Neil Gaiman. Ao escritor inglês foi confiado o título de um herói antigo, datado de 1939: O Sandman. Apresentado como um personagem detetivesco, sua alcunha se refere a um personagem do folclore europeu. Na língua portuguesa, a entidade é conhecida como João Pestana, responsável por espalhar areia mágica nos olhos das crianças a fim de lhes dar uma boa noite de sono. Já o Sandman de Gaiman é o personagem denominado Sonho ou Morpheus, que transita pelas referências intertextuais já apropriadas pelo universo das *comics* e flutua entre aspectos culturais populares, massivos e clássicos. Segundo Hutcheon (1991), a intertextualidade é uma característica marcante das produções

86 Discente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, contato: lyabcalvet@gmail.com

87 Discente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, contato: thiagosenaufc@gmail.com

artísticas contemporâneas. A autora ecoa outras vozes para sustentar sua fala:

Roland Barthes definiu o intertexto como “a impossibilidade de viver fora do texto infinito” (1975, 36), fazendo da intertextualidade a própria condição da textualidade. Ao escrever sobre seu romance *O Nome da Rosa*, Umberto Eco afirma: “Descobri o que os escritores sempre souberam (e nos disseram muitas e muitas vezes): os livros sempre falam sobre outros livros, e toda estória conta uma estória que já foi contada” (1983, 1984, 20). (HUTCHEON, 1991, p. 167)

O surgimento da revista *Sandman* foi concomitante à criação do selo Vertigo; com os roteiros de Gaiman e as imagens construídas junto a uma diversidade de desenhistas, arte-finalistas, letristas, coloristas e capistas, se criou a legião de personagens que habitam o mundo de Morpheus, a representação antropomórfica do sonho. O intertexto permite que Gaiman incorpore em *Sandman* diferentes panteões, mitos, lendas e produções artísticas clássicas e contemporâneas, bem como o espírito de seu próprio tempo, com o retrato das subculturas e celebridades vigentes. Nosso trabalho propõe, enfim, uma reflexão sobre estudos culturais, culturas híbridas, intertextualidade e autorreflexão no contexto da obra de Gaiman.

Metodologia e Fundamentação

Temos duas perguntas que servem como ponto de partida de nossa pesquisa: como as histórias em quadrinhos, uma cultura essencialmente híbrida, podem navegar por aspectos culturais populares, massivos e eruditos? E como Neil Gaiman, junto a diversos colaboradores, apresenta isso em *Sandman*? Nossa metodologia será uma análise quadrinística de conteúdo (roteiro) e forma (linguagem). Para responder essas perguntas, nosso aporte conta com textos de Eco (1979, 2008) e Canclini (2019), além de elementos teóricos dos quadrinhos e do intertexto. Ao final, esperamos, além de lançar esses questionamentos, apresentar um trabalho consistente dentro dos estudos culturais e da linguagem dos quadrinhos.

Em *Sandman*, o pulo do gato (ou seria dos mil gatos?) é a liberdade criativa dada pela editora ao roteirista. Após seu lançamento, o título logo se tornou um sucesso, tanto para a crítica especializada quanto para o público. O Sonhar, reino governado por Morpheus, nunca tinha aparecido e em pouco tempo já habitava o imaginário dos leitores do selo Vertigo. Ao mesmo tempo que a revista fazia parte do universo de super-heróis, ela ganhava personalidade e universos próprios. Um dos primeiros conceitos apresentados por Gaiman foi o dos Perpétuos: a família de irmãos formada por Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio. Segundo o próprio

autor:

Se este é seu primeiro encontro com *Sandman* é interessante entender que os Perpétuos não são deuses, pois quando as pessoas param de acreditar nos deuses eles deixam de existir. Mas enquanto houver pessoas para viver, sonhar, destruir, desejar, se desesperar, se deleitar ou enlouquecer, viver suas vidas e gostar umas das outras, então existirão os Perpétuos executando suas funções. Eles não se importam nem um pouco se você crê ou não neles. (GAIMAN, 2004, p. 6).

Podemos perceber a complexidade da criação desses personagens, mesmo que paradoxalmente aparente ser algo simples. Os roteiros introduzem diversos assuntos antes considerados tabus ou pesados demais para estarem em uma revista de super-herói, ao passo que quando acompanhamos o protagonista, presenciamos a transição de uma visão rígida, distanciada da humanidade, para uma mais empática e madura.

A partir desse conglomerado de temas, damos início à reflexão de nosso artigo. *Sandman* é uma obra referencial e autorreferencial e, em certos momentos, um marco nas histórias em quadrinhos: constantemente se projeta para além de si mesma. A ideia de intertexto é central para a abertura da HQ à vivência de quem lê: o diálogo com discursos da mesma linguagem ou de outras linguagens, que podem aproximar o leitor de uma obra por meio do histórico que a sustenta (HUTCHEON, 1991). O roteiro e os códigos imagéticos em *Sandman* dialogam constantemente com outros autores, obras, linguagens e fenômenos culturais, servindo tanto a propósitos narrativos quanto estéticos. Nesse sentido, Gaiman traz em seu quadrinho todo um repertório mitológico e folclórico, seja da dita cultura erudita, popular ou massiva, em um suporte que é predominantemente um produto da cultura de massa: as *comics*.

Um dos debates centrais acerca de estudos culturais é o “valor” que determinada obra ou produto tem como cultura. Umberto Eco propõe uma reflexão sobre isso em seu livro *Apocalípticos e Integrados* (1964), em que o filósofo italiano dedica um capítulo ao debate sobre cultura de massa e “níveis” de cultura. Nele, o autor defende a ideia de que cultura de massa não é algo próprio do sistema capitalista, mas sim um resultado de um pensamento industrial, de produção seriada. Além disso, Eco traz um histórico de pensamento que vai desde Nietzsche até Dwight MacDonald, que analisam a cultura enquanto conjunto de símbolos colocados em um pedestal, servindo como base para um elitismo descarado que abriga os estudos culturais. Ainda nesse capítulo, Eco pondera sobre a cultura de massa e sua importância, relacionando seu surgimento com a Revolução Industrial e com o papel da imprensa e traçando um paralelo com outros períodos históricos nos quais a cultura de massa já se fazia presente.

Muito do que Eco aponta em relação à cultura de massa diz respeito ao público leitor. Em outro livro, *Lector in fabula* (1979), o escritor reflete, em um dos capítulos, sobre o que define um leitor modelo e como uma obra pode se abrir para interpretações. Faz-se uma diferenciação entre texto⁸⁸ aberto e fechado para uma visão que remonta ao início do processo criativo. Para construir um texto aberto, um autor deve reconhecer as múltiplas interpretações que a obra pode gerar e inserir no texto “chaves, alusões, possibilidades mesmo que variáveis de leituras cruzadas” (ECO, 1979, p. 43). Diante dessa multiplicidade, um texto aberto é um mecanismo preguiçoso, que conta especialmente com a cooperação, consciência e atividade do leitor. Lucas (2017), em diálogo com o texto de Eco, observa a abertura peculiar das histórias em quadrinhos, que “nos oferecem elipses narrativas, compositivas e quadrinísticas e nos solicitam competências enciclopédicas e cognitivas que permitam que preenchamos seus espaços em branco” (2017, p. 288). De modo geral, Eco discorre sobre a cultura massiva de uma perspectiva social que engloba, dentre muitas coisas, os quadrinhos.

Entre as contribuições teóricas de Eco para os quadrinhos, já citamos o fato de ele transformá-los em objeto cultural sujeito a análise (estética, ideológica, sociológica). Mas podemos acrescentar outras. Uma delas é a percepção das formas de relação entre os quadrinhos e outras formas de linguagem. (LUCAS, 2017, p. 289).

Essa relação intersemiótica, ou seja, entre linguagens distintas, pode ser relacionada ao que Canclini (2019) vem a chamar de gêneros impuros ou híbridos. As histórias em quadrinhos, segundo o autor, constituem um gênero híbrido por natureza. Diferente de sistemas como o da pintura e da literatura, que possuem certa independência e normalmente emprestam seus códigos a outras linguagens, os quadrinhos podem ser caracterizados por sua união “entre a cultura icônica e a literária” (CANCLINI, 2019, p. 339). Além disso, sua narrativa sequencial remete tanto a gravuras seriadas quanto a outra linguagem moderna, o cinema, e encontra na simultaneidade dos quadros um artifício para inovações. Entre o erudito, o popular e o massivo, o formato moderno dos quadrinhos se destaca por sua veiculação em meios de comunicação em massa, como os jornais, enquanto incorpora temáticas de grande carga simbólica e experimenta novas configurações verbo-visuais e/ou espaço-temporais:

Poderíamos recordar que os quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante à combinação original de tempo e imagens em um relato

⁸⁸ O texto aqui é compreendido como qualquer conjunto de artifícios de expressão, sejam eles literários, pictóricos, cinematográficos, quadrinísticos etc.

de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que se pode condensar em imagens estáticas. (CANCLINI, 2019, p. 339).

O autor arremata que tais processos intersemióticos são intrínsecos à produção cultural contemporânea. Além de incorporarem conscientemente a pluralidade sintática (na configuração das formas) e semântica (nos significados que apontam), as obras tendem a dissolver as fronteiras entre os supostos níveis de cultura: a tradição pode absorver criticamente aquilo que vem de fora e a cultura de massa pode dialogar com textos clássicos e questões sociais, por exemplo.

Discussão: conteúdo e forma em *Sandman*

O intertexto de *Sandman* evidencia seu lugar “entreculturas”, conforme as definições de Canclini. Para fins didáticos, podemos tomar como base três exemplos. No primeiro arco narrativo da história, Sonho é inserido no universo DC ao interagir com personagens já conhecidos do público das *comics*, como John Constantine e Dr. Destino - seu vínculo com o massivo é trazido à tona. Mais adiante, uma história se situa em um recorte cultural de cunho popular e se apropria de códigos dos contos folclóricos africanos. Em outras situações, já em um aceno para o que se entende por cultura erudita, Gaiman faz releituras de enredos shakespearianos, transformando, inclusive, o próprio autor clássico em um dos personagens.

Conforme mencionado, *Sandman* faz parte do universo de heróis da DC Comics. Logo após se libertar de sua prisão e retornar ao Sonhar, Morpheus percebe que seu reino ficou destruído com sua ausência. Para reconstruí-lo o mestre dos sonhos deverá sair em missão de recuperar seus artefatos que aumentam seus poderes tanto no Sonhar quanto no mundo desperto. São eles: o Elmo que representa o poder do mestre dos sonhos, servindo para intimidar e para negociações que envolvam outros seres poderosos; o rubi que tem o poder de construir sonhos e até mesmo a capacidade de alterar o real, em mãos erradas pode acabar gerando um genocídio e cenas de profundo horror; e a algebeira com areia do Sonhar, que possibilita Morpheus colocar as pessoas dentro de seu reino e o ajuda a transportá-lo para os lugares inimagináveis, até mesmo para o inferno.

O primeiro indício desse intertexto com o universo de heróis da DC Comics é encontrado no segundo arco de histórias, *Anfitriões Imperfeitos*, quando Morpheus procura a deusa Hécate para saber onde seus artefatos estão. A ele é dito que para saber onde sua joia está, ele deverá perguntar à Liga da Justiça; esse diálogo é acompanhado por um quadro que apresenta um Lanterna Verde de frente e um Batman de costas. Contudo, a grande inserção dentro do universo DC se dá no arco *Sonhe um breve*

sonho comigo, em que toda a narrativa se desenvolve na relação John Constantine e Morpheus em busca da bolsa de areia do mestre dos sonhos.

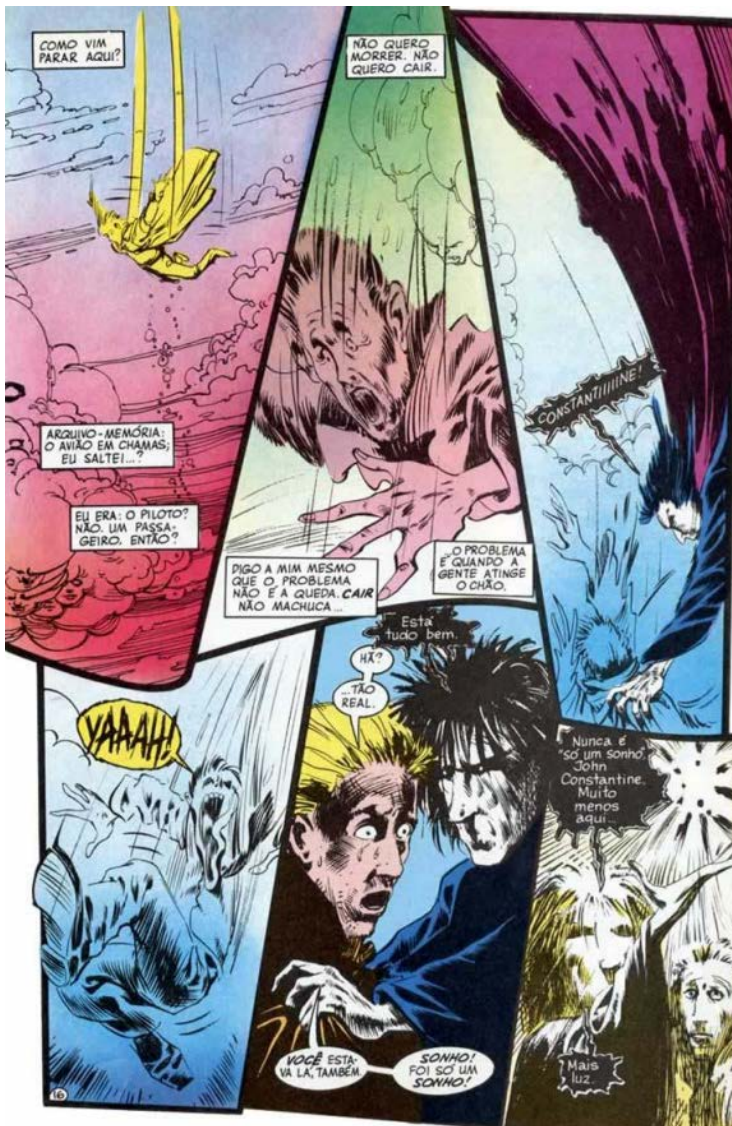


Figura 1 – Página de *Sonhe um breve sonho comigo*, da coletânea *Prelúdios & Noturnos*.

Fonte: GAIMAN et al, 1990.

Na Figura 1, Constantine é mostrado caindo no espaço; o conteúdo dos primeiros quadros transmite a sensação de queda por suas linhas cinéticas. Quando

o resgate por Sonho acontece, há uma mudança de perspectiva para cima, puxando Constantine para a realidade. Na história, Morpheus ainda está em busca de seus artefatos e encontra um deles, o saco de areia, nas mãos de uma humana, o que acaba consumindo não só a sanidade e a vida dela, mas como a de todos ao redor.

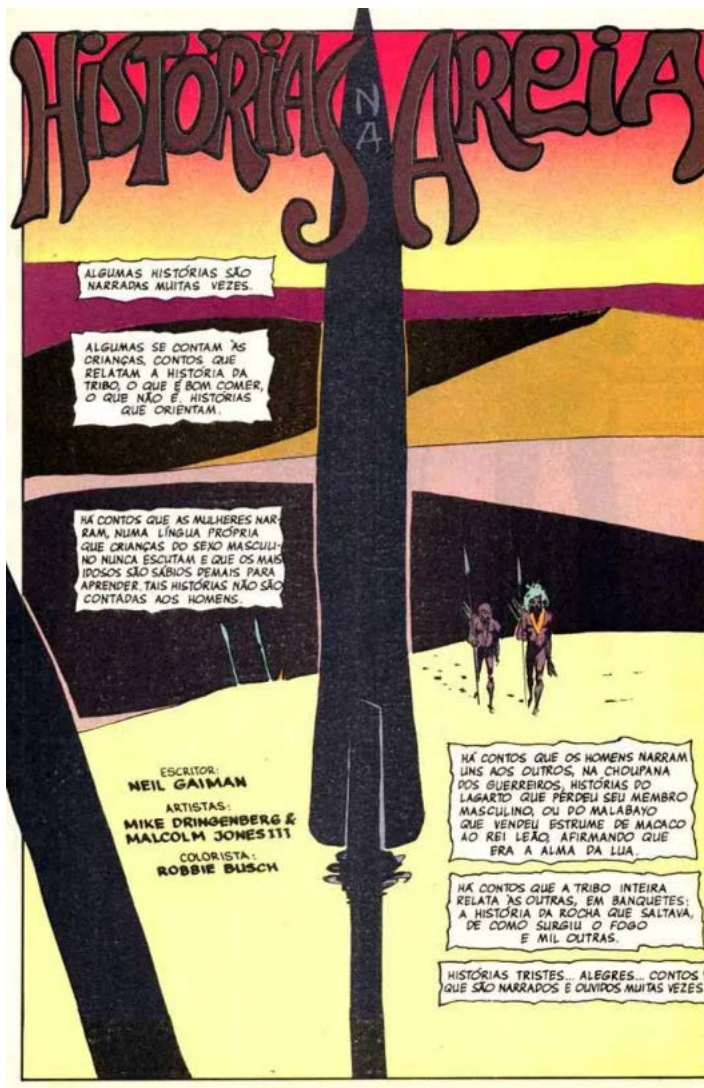


Figura 2 - Página de abertura de *Histórias na Areia*, da coletânea *Sandman: Casa de Bonecas*.
Fonte: GAIMAN et al, 1990.

Já em *Histórias na Areia*, remanescente de narrativas orais africanas, Sonho

conhece um de seus interesses românticos, a rainha Nada. Nota-se a diferenciação com que o personagem é desenhado nessa história: não mais retratado como um homem branco, como seu próprio criador, Sonho surge como um homem negro, assim como a mulher com quem interage. Compreendemos, então, que os Perpétuos se apresentam de forma distinta a depender de para quem aparecem - se adaptam à cultura na qual emergem.



Figura 3 - Primeiro encontro entre Sonho e Nada.

Fonte: GAIMAN et al, 1990.

Ao observarmos as páginas das Figuras 2 e 3, percebemos duas coisas

interessantes: 1) elas ganham um tom de oralidade quando a história é narrada por meio de seus recordatórios, em um diálogo que se constrói sobre aquilo que teria acontecido; 2) na quadrinização, os diálogos aparecem fora dos recordatórios, trazendo o aspecto de imprecisão de uma história contada oralmente. Essa relação entre recordatório e texto verbal, nessa história específica, assume uma função narrativa que passeia entre os diferentes tipos de discurso.

Em outro momento, no contexto da literatura clássica, Sonho encontra um jovem Shakespeare no século XVI e o instiga a escrever suas histórias; posteriormente, *Sandman* reconta uma das histórias do escritor inglês, *Sonho de uma noite de verão*, que se entrelaça com o intertexto do folclore das fadas, temática presente no enredo de origem.



Figura 4 - Página de *Sonho de uma noite de verão*, da coletânea *Sandman: Terra dos Sonhos*.

Fonte: GAIMAN et al, 1991.

Nessa história, Sonho dos Perpétuos cobra uma das peças que Shakespeare

havia prometido a ele. Trata-se justamente de *Sonho de uma noite de verão*, que aqui se traduz em uma linguagem autorreferencial; enquanto a companhia de teatro do dramaturgo inglês encena a peça, Morpheus convida o rei e a rainha das fadas, além de seus súditos, para assistir. Ao mesmo tempo que Gaiman reconta a história de Shakespeare, ele recria para os quadrinhos os mesmos personagens em uma história original.

Fazer parte do universo DC, enquanto rememora histórias clássicas, folclóricas e mitológicas, é uma das características mais marcantes em *Sandman*. Se pensarmos a literatura como um objeto de palimpsesto⁸⁹, as histórias em quadrinhos são frutos dessa sobreposição de narrativa com desenvolvimento de uma linguagem própria, híbrida. Se não, o que iria diferenciar o quadrinho de *Sandman* de um romance de *Sandman*? Nesse contexto, a linguagem quadrinística e a inserção em diversos modos e moldes culturais é essencial para o sucesso e a destreza da obra. A diagramação e os demais efeitos gráficos são componentes fundamentais para refletir sobre as diferentes formas que um quadrinho pode ter, bem como as relações com outras formas de expressão.

No plano da forma, se faz relevante a noção de autografia, entendida como a marca do autor no desenho (GOODMAN; GENETTE *apud* CARNEIRO, 2015). A obra de Gaiman é marcada por estilos de diversos artistas, o que confere às histórias uma pluralidade de atmosferas e perspectivas. O resultado é a convivência, no conjunto da obra, de estilos mais alinhados ao histórico da indústria das histórias em quadrinhos, como o forte *chiaroscuro* de Sam Kieth e Mike Dringenberg, e de traços que remetem às belas-artes, com vestígios de esboço, como o de Michael Zulli, bem como a eventual incorporação direta de pinturas, fotografias e colagens. A mão de cada desenhista produz um efeito diferente na percepção dos personagens, que influi na narrativa - a exemplo do protagonista Sonho, ora tornado mais ameaçador por um jogo marcante de luz e sombra, ora mais humanizado e vulnerável em um traçado que mostra seu rosto com mais clareza. Eventualmente, estilos diferentes de desenho convivem em uma mesma história. No capítulo *A Tempestade*, de título homônimo à peça de teatro criada por Shakespeare, acompanhamos alguns momentos da vida do famoso escritor inglês. Seu drama pessoal é intercalado com trechos da peça supracitada. Enquanto o estilo imagético da narrativa biográfica é mais característico da indústria de quadrinhos, com uso extenso de hachuras e cores adicionadas digitalmente, o segundo estilo é mais artístico e onírico, colorido em aquarela, dialogando com a temática de fantasia e com a própria imaginação de Shakespeare.

89 Um palimpsesto, em sua definição primária, é uma folha na qual escritos são raspados para dar lugar a outros, de modo que a impressão do texto anterior continua visível através do novo texto. Segundo Hutcheon (2011), a adaptação (ou tradução) é um tipo de palimpsesto: o novo conjunto de códigos traz, consigo, a memória de códigos anteriores.

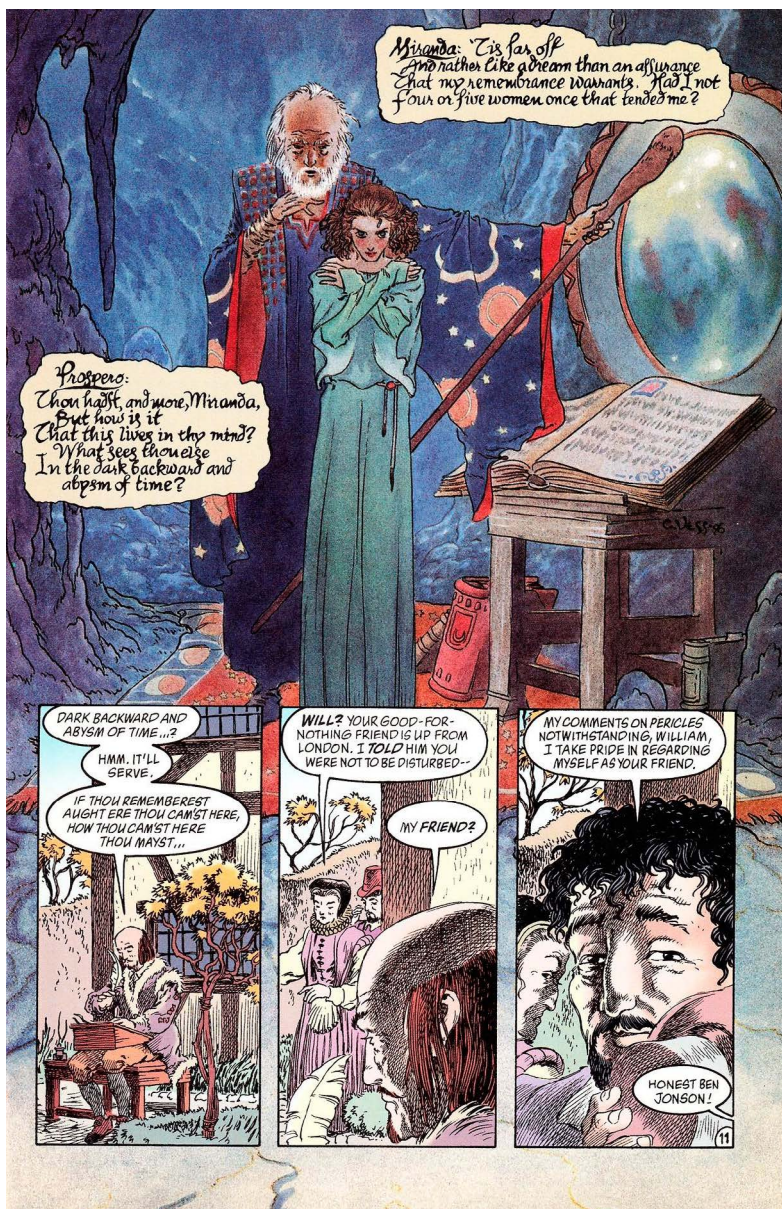


Figura 5 - Variações estilísticas em *A Tempestade*, da coletânea *O Despertar*.
Fonte: GAIMAN et al, 1996.

Quanto ao estilo de quadrinização e dos layouts de página, podemos mencionar, em especial, o volume *Noites sem Fim*, que dedica um capítulo a cada Perpétuo. Cada história é estilizada de modo a traduzir a personalidade e conceito por

trás do personagem-título.



Figura 6 - Página do capítulo de Desespero em *Noites sem Fim*.

Fonte: GAIMAN et al, 2014.

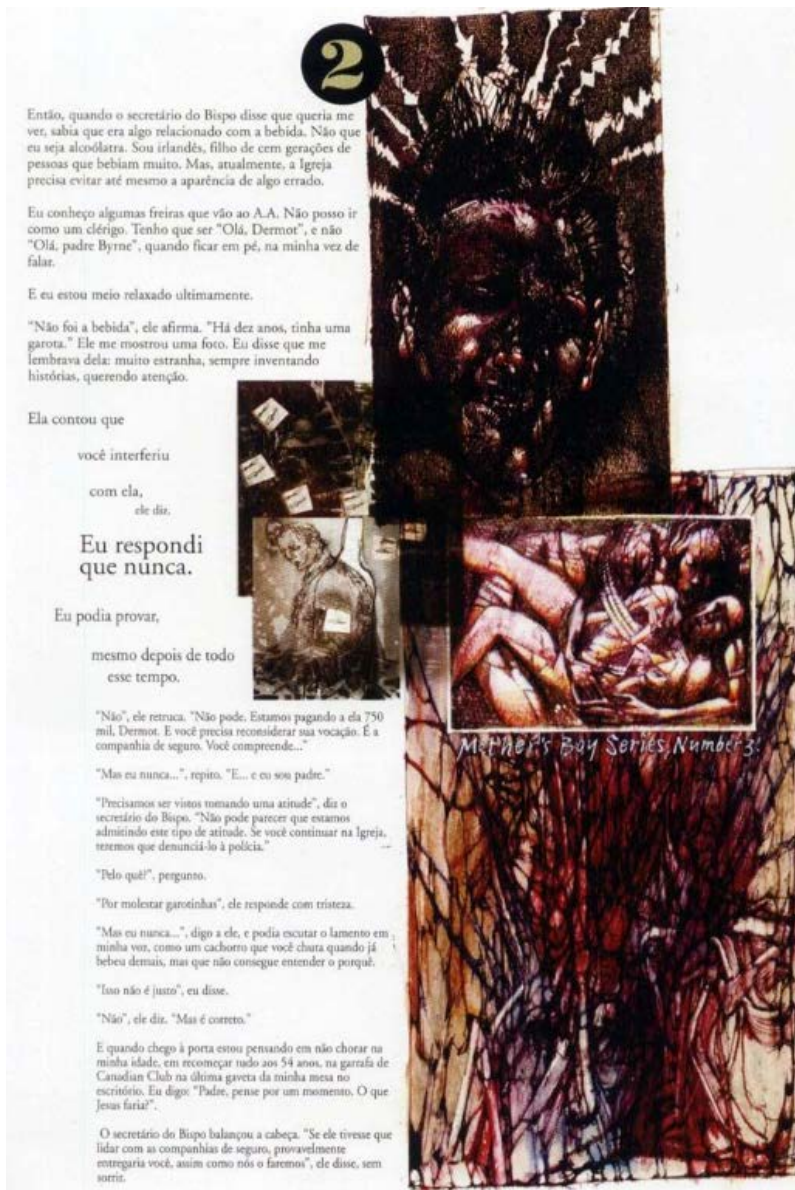


Figura 7 - Página do capítulo de Desespero.

Fonte: GAIMAN et al, 2021.

A história da personagem Desespero, ilustrada por Barron Storey e diagramada por Dave Mckean, conta com muitas referências intermidiáticas, em uma mistura de desenho, pintura, colagem, escrita caligráfica e experimentos tipográficos. A proposta narrativa é de uma galeria de "retratos do desespero", com diversas situações dentro da

temática angustiante, o que justifica a escolha das telas de diferentes estilos como um dos elementos formais. A combinação tensiona os limites da linguagem convencional dos quadrinhos e os aproxima de uma linguagem “irmã”: o livro ilustrado. A sobreposição de imagens, no caso dessa história, gera ruído na decodificação da mensagem: ao mostrar quadros dentro de quadros ou quadros com excesso de informação, sugere histórias dentro de histórias, evocando o sentimento que acompanha uma espiral de desespero. O espaço entre mídias, assim como o uso do intertexto, é apontado por Ahmed (2016) como uma estratégia para produzir abertura e expandir os sentidos de uma história em quadrinhos.

Em abordagem semelhante, o capítulo da personagem Delírio também traz sobreposição de linguagens (esboços em preto e branco, traçado e colorização digital, aquarela, edição fotográfica e colagem), com uso extenso de cores e de metáforas visuais. Associa-se essa escolha ao design da personagem principal: por meio do código intermediário de imagens fantasiosas, a história contém a presença de Delírio mesmo quando ela não está em cena, evocando a fuga da realidade na qual os personagens se encontram.

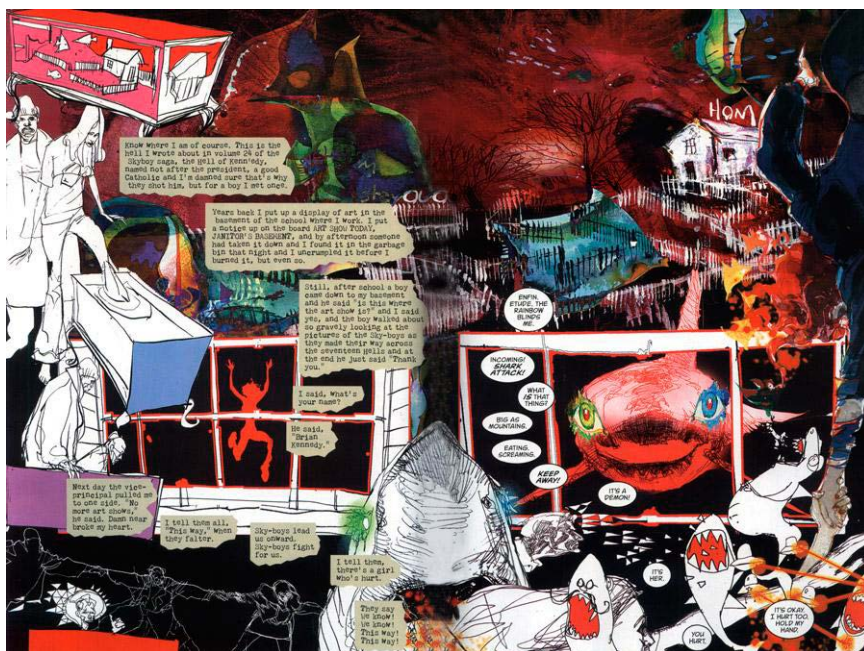


Figura 8 - Página do capítulo de Delírio, na coletânea *Noites sem Fim*.

Fonte: GAIMAN et al, 2003.

A diversidade de estilos ao longo dessas histórias, além de reforçar o aspecto fragmentado dos Perpétuos, marca o distanciamento da produção de *Sandman* em

relação a um regime de desenho alográfico, ou seja, confeccionado segundo um modelo específico, de modo que suas reproduções sejam quase indistintas do original. De certa forma, a alografia está relacionada à produção massiva dos quadrinhos, conforme discutido por Carneiro (2015): o estabelecimento de um estilo facilmente replicável por um grupo de artistas, com personagens e cenários de linhas bem definidas, a fim de possibilitar, com praticidade, sua serialização, disseminação e continuidade no tempo. Na abertura para tão diferentes formas de representação ao longo das histórias, *Sandman* se constitui como uma curiosa manifestação de linguagem híbrida.

Considerações finais

Embora amplamente discutidos enquanto objeto de estudo, os quadrinhos ainda pavimentam seu lugar na pesquisa acadêmica. Por vezes encarados como dispositivo, antes de linguagem autônoma, os quadrinhos contam com a insistência de cursos, seminários e grupos de pesquisa para superar essa barreira. Essa foi uma das motivações para o estudo das relações de hibrididade e interculturalidade que os quadrinhos podem evidenciar. Toda essa reflexão sobre cultura popular, massiva e erudita que permeia as veredas desse nosso país é importante para contribuir à discussão do quadrinho como uma linguagem que pode e deve ser estudada e levada a sério nas investigações sobre expressão e produção de sentido. Retomamos, então, as perguntas que guiaram essa pesquisa: como as histórias em quadrinhos, um produto cultural essencialmente híbrido, conjugam aspectos culturais populares, massivos e eruditos? E como se comporta a hibridação em *Sandman*?

Percebemos por meio dos textos teóricos e da análise das páginas selecionadas que o diálogo entre os diversos aspectos culturais é constante. A exemplo de um dos capítulos que escolhemos, *Histórias na Areia*, isso é exposto quando a narrativa parte de uma lenda, ganhando ares de uma cultura oral, fundamentalmente popular, em um dispositivo massivo. Da mesma forma, narrativas clássicas são recuperadas e reimaginadas, em um afastamento da suposta “solenidade” por vezes conferida a esses textos. As formas que essa hibridação assume são especialmente observadas em capítulos que exploram e extrapolam a própria linguagem dos quadrinhos e do design, por meio da diagramação de páginas, da liberdade criativa dos artistas e da exploração dos diferentes tipos de expressão e comunicação: colagem, literatura, fotografia, pintura etc.

Acreditamos que os conceitos apresentados, ainda que parcialmente, em aliança com a análise da obra *Sandman*, possuem potencial para levantar um debate sobre os estudos culturais em diversos campos, como o da Comunicação, das Letras, do Design e das Artes. Como resultado parcial, apresentamos a constituição híbrida que os quadrinhos podem assumir; já em um resultado mais concreto, instigamos

uma reflexão sobre como a obra do roteirista britânico trabalha com esses elementos culturais e os apresenta em suas páginas.

Referências Bibliográficas

AHMED, Maaheen. **Openness of Comics: generating meaning within flexible structures.** Jackson: University Press of Mississippi, 2016.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

ECO, Umberto. **Lector in fabula.** São Paulo: Perspectiva, 1979.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade.** São Paulo, Edusp, 2019.

CARNEIRO, Maria Clara da S. R. **A metalinguagem em quadrinhos: estudo de *Contre la band dessinée* de Jochen Gerner.** Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura, Rio de Janeiro, 2015.

CARNEIRO, Maria Clara da S. R. **O regime autográfico: a negociação entre a narração e a plasticidade nos quadrinhos.** *esferas*, n. 9, 25 out. 2017. CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Petrópolis: Ed Vozes, 2000.

GAIMAN, Neil et al. **Sandman: Prelúdios e Noturnos.** Burbank: DC Comics, 1990; Barueri: Panini Comics, 2019.

GAIMAN, Neil et al. **Sandman: Casa de Bonecas.** Burbank: DC Comics, 1990; Barueri: Panini Comics, 2019.

GAIMAN, Neil et al. **Sandman: Terra dos Sonhos.** Burbank: DC Comics, 1991; Barueri: Panini Comics, 2019.

GAIMAN, Neil et al. **Sandman: O Despertar.** Burbank: DC Comics, 1996; Barueri: Panini Comics, 2021.

GAIMAN, Neil et al. **Sandman: Noites sem Fim.** Burbank: DC Comics, 2003; Barueri: Panini Comics, 2021.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos.** Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

HUTCHEON, Linda. A intertextualidade, a paródia e os discursos da História. In: _____. **Poética do Pós-modernismo.** Rio de Janeiro: Imago, 1991.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação.** Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. "AS CONTRIBUIÇÕES E O LEGADO DE UMBERTO ECO

AO CAMPO DOS QUADRINHOS” in SILVA, Míriam Cristina Carlos; MARTINEZ, Monica; IUAMA, Tadeu Rodrigues; SANTOS, Tarcyanie Cajueiro (ed.). **Umberto Eco em Narrativas**. Votorantim (SP): Provocare, 2017.