UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – PPGL

RAYANE MINÉIA VENCESLAU FERREIRA

WILLIAM SHAKESPEARE DOS SONHOS: adaptações e apropriações das peças *Sonho de Uma Noite de Verão* e *A Tempestade* em *Sandman* (1988-1996)

Recife
2024

RAYANE MINÉIA VENCESLAU FERREIRA

WILLIAM SHAKESPEARE DOS SONHOS: adaptações e apropriações das peças *Sonho de Uma Noite de Verão* e *A Tempestade* em *Sandman* (1988-1996)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Letras.

Área de concentração: Estudos Literários.

Orientador: Prof. Dr. Yuri Jivago Amorim Caribé.

Recife
2024

Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Ferreira, Rayane Mineia Venceslau.
William Shakespeare dos Sonhos: adaptações e apropriações das peças Sonho de Uma Noite de Verão e A Tempestade em Sandman (1988-1996) / Rayane Mineia Venceslau Ferreira. - Recife, 2024.
111 f.: il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2024.
Orientação: Yuri Jivago Amorim Caribé.
Inclui referências.

1. Adaptação; 2. Apropriação; 3. Shakespeare; 4. Histórias em quadrinhos; 5. Graphic novels. I. Caribé, Yuri Jivago Amorim. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

RAYANE MINEIA VENCESLAU FERREIRA

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Psicologia.

Aprovada em: 04/03/2024

BANCA EXAMINADORA:

_____

Prof. Dr. YURI JIVAGO AMORIM CARIBÉ
(Orientador/a)
Universidade Federal de Pernambuco

_____

Prof.ª Dr.ª MÁRCIA TAVARES SILVA
(Examinador/a Externo/a)
Universidade Universidade Federal de Campina Grande

_____

Prof.ª Dr.ª KARINE DA ROCHA OLIVEIRA
(Examinador/a interno/a)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a minha família por ser meu alicerce e meu porto seguro. Vocês são as pessoas com quem eu sempre posso contar e as pessoas por quem eu sempre me esforço para ser minha melhor versão. Agradeço, principalmente, à Dona Vera, minha mãe, que me criou sozinha e enfrentou as adversidades que tivemos com toda a bravura. Graças a ela, construí meus valores de forma sólida e encontrei o caminho certo. Ela é, definitivamente, a pessoa a quem eu mais admiro e a quem eu mais quero dar orgulho nesse mundo.

Agradeço ao meu companheiro, Périclis, que, com toda a sua doçura e humor, me deu todo o suporte durante essa jornada. Agradeço por toda força, por toda a confiança, todo o carinho, toda atenção, toda admiração, todas as vezes que você tomou as rédeas da nossa casa para que eu pudesse focar apenas nos afazeres do mestrado e, claro, todo docinho que você me deu depois do almoço. Sem você e sem seu suporte, eu não teria conseguido.

Agradeço aos meus amigos, que entenderam minha ausência e festejaram minha presença durante essa fase de tantos percalços e tantas mudanças na minha vida. Agradeço, especialmente, aos amigos Amanda, André, Clarissa, Elivelton, Jéssica, Maílson, Mariana, Mikaele, Niedhja. Rafaela, Rossana e Sinzinando. Obrigada por acreditarem e me ampararem, tanto na minha carreira pessoal quanto acadêmica. Minha admiração e amor por vocês são profundos.

Agradeço, profusamente, ao meu orientador, Yuri Jivago, por me acolher, direcionar minha pesquisa e apontar caminhos certos. Agradeço, também, pelo companheirismo e pelo apoio, tanto nos momentos críticos quanto nos momentos de alegria pelos quais passei. Mas agradeço, principalmente, por ter acreditado, ainda na minha graduação de Letras – Inglês, no meu potencial de pesquisadora. Seu incentivo me moveu durante estes dois anos para eu chegar até aqui.

Muito obrigada a todos vocês por me ajudarem e a fazerem de mim uma pessoa e uma pesquisadora melhor.

(Neil Gaiman / William Shakespeare)

RESUMO

Essa pesquisa tem como objetivo analisar o processo de adaptação para histórias em quadrinhos (HQ) das peças teatrais *Sonho de Uma Noite de Verão* (1600) e *A Tempestade* (1611), de William Shakespeare, adaptadas sob a forma de capítulos homônimos do romance gráfico *Sandman* (1988-1996), de Neil Gaiman. Uma das características de *Sandman* é a forte construção por meio da intertextualidade e de processos adaptativos na produção de roteiros originais. Logo, analisamos as adaptações das peças de Shakespeare em *Sandman* seguindo a teoria de Linda Hutcheon (2011), que propõe uma percepção mais ampla do que é adaptação. Segundo ela, as adaptações podem ser definidas como um processo de recriação de uma obra preexistente em uma nova forma, mídia ou contexto. Em confluência com Hutcheon, Julie Sanders (2006) define a apropriação como uma forma de intertextualidade e como a prática de tomar emprestado ou utilizar elementos de uma obra anterior, conceito que utilizamos para analisar os personagens da HQ de Gaiman, criados com base em pessoas reais ou em personagens preexistentes. Para melhor definir o objeto, dissertamos acerca das nomenclaturas relacionadas às histórias em quadrinhos e sobre o processo de legitimação cultural que esta manifestação artística sofreu. Também buscamos reconhecer como os modos de engajamento propostos por Hutcheon (2011) foram utilizados por Gaiman na composição dos capítulos em questão. Por fim, buscamos compreender como elementos composicionais dos quadrinhos, tais como cores, requadros, fontes, balões e legendas, influenciaram o processo global de adaptação. As conclusões mostraram que Gaiman recorre ao uso de estratégias de apropriação, reproduzindo temas presentes nas peças teatrais shakespearianas, como o sonho e o fazer artístico. O recurso da apropriação também foi amplamente utilizado para a criação do personagem original de *Sandman* baseado na figura histórica de William Shakespeare. Além disso, identificamos que o modo de engajamento mais recorrente empregado pelo autor foi o “mostrar ↔ mostrar”, típico entre artes performativas, mas não delimitado extensivamente por Hutcheon (2011).

Palavras-chave: Adaptação; Apropriação; Shakespeare; Histórias em Quadrinhos; *Graphic Novels*.

ABSTRACT

This research aims to analyze the process of adapting the plays *A Midsummer Night's Dream* (1600) and *The Tempest* (1611), by William Shakespeare, into comic books, through a study of homonymous chapters of *Sandman* (1988-1996), a highly recognized and acclaimed graphic novel by Neil Gaiman. One of its most striking characteristics is the construction through intertextuality and peculiar adaptive processes in the production of original scripts. For this reason, the adaptations of Shakespeare's plays in *Sandman* were analyzed following Linda Hutcheon's (2011) adaptation theory, which proposes a broader perception of the term adaptation: a process of recreating a pre-existing work in a new format, not limited to adaptations of literary works for other media. This theory allowed for a more comprehensive and in-depth approach between comics and plays. In confluence with Hutcheon's theoretical perspectives, Julie Sanders (2006) defines appropriation as a form of intertextuality and as the practice of borrowing or using elements from a previous work. This concept also served as the basis for the analysis and interpretation of characters in the Sandman comic that were created based on real people or pre-existing characters. We first discussed some definitions for the term comics, at the same time as we presented a discussion about the process of cultural legitimization that this artistic manifestation has undergone since its emergence. Next, we sought to recognize how the modes of engagement proposed by Hutcheon (2011) were used as a device by Gaiman in the composition of the Sandman chapters. Finally, we sought to understand how compositional elements of comics, such as colors, frames, fonts, balloons, and captions, influenced adaptation processes. The conclusions showed that, in the adaptations in question, Neil Gaiman resorts to the use of appropriation strategies through which he reproduces some of the main themes present in the aforementioned Shakespearean plays, such as dreams and artistic creation. The appropriation resource was also used by Gaiman in *Sandman* in the process of creating the homonym character based on the historical figure of William Shakespeare. Furthermore, we identified that the most used mode of engagement by Gaiman was "show ↔ show", typical among performing arts, but not extensively delimited by Hutcheon (2011).

Keywords: Adaptation; Appropriation; Shakespeare; Comics; Graphic novels.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Robert Smith, vocalista da banda The Cure, e Morpheus. 15

Figura 2 – Os Perpétuos como a família de Orfeu. (da esquerda para a direita) Morte, Delírio, Destino, Desejo, Desespero e Destruição. 17

Figura 3 – Classic Comics/Classic Illustrated, n. 8. 34

Figura 4 – Edição Maravilhosa, n. 9. 35

Figura 5 – Exemplo da metalinguagem em *Maus*. 39

Figura 6 – Uso de preto e branco em *Persépolis*. 43

Figura 7 – Principais características encontradas por categoria. 48

Figura 8 – Capas *Sandman* n. 1-4, arte de Dave McKean. 70

Figura 9 – Capas de *Sandman* n. 5-8, arte de Dave McKean. 70

Figura 10 – Kemp dá sugestões para a peça. 75

Figura 11 – Atores da peça acordam. 76

Figura 12 – Uso das cores para o povo de Faerie. 77

Figura 13 – Wendel abre o portal. 78

Figura 14 – O Homem Alto de Wilmington. 79

Figura 15 – Encenação com trechos da peça. 82

Figura 16 – A Rainha Titânia. 84

Figura 17 – Titânia fala de Faerie para Hamnet. 85

Figura 18 – Puck, interpretado por David Moorst. 87

Figura 19 – Puck, interpretado por Dailton Silva, Ridson Reis e Roquildes Junior. 88

Figura 20 – Fala final de Puck. 91

Figura 21 – William discute o processo de escrita de *A Tempestade*. 93

Figura 22 – William declama um trecho de *A Tempestade* para Anne. 94

Figura 23 – William escreve em seu quarto. 96

Figura 24 – Legendas com requadros sinuosos. 96

Figura 25 – Miranda conversa com Próspero. 97

Figura 26 – William observa sua filha Judith. 98

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 10

2 DENOMINAÇÃO PARA AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS 23
2.1 O PROCESSO DE LEGITIMAÇÃO DOS QUADRINHOS 31

3 INTERTEXTUALIDADE E ADAPTAÇÃO 50
3.1 INTERTEXTUALIDADE 50
3.2 ADAPTAÇÕES 55

4 O SHAKESPEARE DOS SONHOS 68
4.1 SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO 71
4.2 TITÂNIA E PUCK 83
4.3 A TEMPESTADE 92

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 100

REFERÊNCIAS 104

1 INTRODUÇÃO

Os estudos acadêmicos relacionados às histórias em quadrinhos (HQ) parecem ter uma conexão com os Estudos de Adaptação. Ambos os campos compartilham um histórico de períodos iniciais de desconsideração, seguidos por crescente reconhecimento e aceitação nas esferas acadêmicas. No entanto, é importante notar que, mesmo diante da desconfiança acadêmica, tanto os quadrinhos quanto as adaptações (em suas diversas possibilidades), como produtos culturais, obtiveram, desde o início, ampla aceitação e popularidade entre o público em geral.

Outra conexão é que as histórias em quadrinhos são uma mídia frequentemente escolhida para a realização de adaptações de todo tipo de gênero, mas vamos dar mais atenção aqui aos gêneros literários. A exploração das técnicas visuais aliadas às técnicas narrativas são a base das histórias em quadrinhos, o que permite que sejam criadas adaptações quadrinísticas de obras literárias que são criativas, geram impacto positivo no público-alvo e têm a capacidade de atrair novos públicos, além de agregar valor cultural, artístico e/ou comercial às suas obras-fontes.

Um dos exemplos mais tradicionais de adaptação de obras literárias para o formato de quadrinhos é, sem dúvida, o projeto *Classic Illustrated*, instituído em 1941 e, posteriormente, publicado no Brasil como *Edição Maravilhosa*. A revista foi um verdadeiro sucesso de público como uma publicação de arte sequencial dedicada à transposição de clássicos da literatura universal para a linguagem dos quadrinhos, sendo traduzida para mais de 26 idiomas e alcançando mais de 35 países. Além de ser um êxito editorial, a revista Classic Illustrated desempenhou um papel inegável ao introduzir a literatura a um amplo público, como confirmam Sá (2013), Camello (2017) e Vergueiro (2014).

Apesar do fenômeno de vendas alcançado, a publicação não escapou da desconfiança generalizada que permeava a percepção geral acerca das HQ na época. Educadores, estudiosos e instituições governamentais, nacional e internacionalmente, expressavam suspeitas e acusavam as HQ de desserviço à leitura e à educação. Esse ceticismo foi exacerbado pelo psicanalista Fredric Wertham, que, em 1954, publicou o livro *Seduction of the Innocent*, no qual alegava que as HQ eram deseducativas e incitavam o crime e a violência. A repercussão desse livro deixou um legado negativo

na indústria de quadrinhos, intensificando as críticas direcionadas a esse meio de expressão (Vergueiro, 2014).

Os repetidos embates enfrentados prejudicaram consideravelmente a *Edição Maravilhosa* no Brasil. Após a publicação de mais de 200 números, a interrupção das edições ocorreu devido à redução do interesse do público e à queda nas vendas. Esse declínio teve impactos significativos na produção de adaptações de obras literárias no Brasil, relegando-as a um estado de incerteza por um grande período. As adaptações de obras literárias demoraram um tempo considerável até que pudesse recuperar sua presença e aceitação no mercado editorial (Vergueiro, 2007a).

No entanto, a trajetória dessas publicações passou por uma renovação com o advento do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE). Em 2006, a lista de obras selecionadas para aquisições do Governo Federal por meio do PNBE incorporou ativamente as HQ, passando a integrar efetivamente o repertório de bibliotecas escolares em todo o território nacional. Essa inclusão não apenas validou a relevância das HQ no contexto educacional, mas também melhorou o acesso dos estudantes brasileiros a uma variedade mais ampla de adaptações quadrinísticas de obras literárias (Sá, 2013).

Hoje, as adaptações representam uma respeitável fatia da produção dos quadrinhos nacionais, um mercado movimentado não só pelo consumo crescente de leitores desejosos por bons títulos à disposição, mas também por leis de incentivos federais e estaduais à cultura (Sá, 2013).

Entende-se que adaptações de obras literárias canônicas continuam sendo relevantes no contexto dos quadrinhos nacionais e a inserção e aceitação das adaptações demonstram que essas obras encontraram um lugar no gosto dos leitores. Essa conjuntura realça não apenas a persistência, mas também a consolidação das adaptações como uma demanda dos quadrinhos nacionais. Ou seja, um mercado leitor consolidado para quadrinhos aprecia adaptações. Esse fato pode gerar a percepção de que os quadrinhos já alcançaram estabilidade tanto academicamente quanto culturalmente, levando em consideração as contribuições para o hábito de leitura e acesso à literatura do brasileiro. No entanto, no ano de 2023, Maurício de Souza, uma das figuras mais marcantes dos quadrinhos, enfrentou rejeição na Academia Brasileira de Letras (ABL). Essa situação evidencia que os quadrinhos

ainda são ignorados em certas esferas. Diante desse cenário, há a compreensão de que, em meio às percepções culturais e acadêmicas que permeiam esse formato artístico, as HQ ainda não ocupam lugar de prestígio.

As adaptações foram sistematicamente taxadas como obras secundárias, diminutas ou julgadas pelo critério da fidelidade à obra fonte (Stam, 2006). Diante desta inquietação, os Estudos da Adaptação surgiram tanto como uma metodologia como também uma área de estudo com trabalhos e pesquisas que estabeleceram a noção de que as adaptações são obras independentes e completas em si mesmas (Leitch, 2017; Hutcheon, 2011; Stam, 2006).

Os Estudos da Adaptação têm como um dos seus objetivos aprofundar a compreensão dos produtos e das práticas de adaptação sem a perspectiva obsoleta e, muitas vezes, moralista que as associam pejorativamente a termos como “infidelidade”, “destruição” e “vulgarização”, que dominavam esses estudos em seus primórdios. Nessa abordagem, extingue-se a concepção de subordinação da obra adaptada para com a obra original, uma vez que a obra adaptada é um produto igualmente relevante e será necessariamente original. Ao examinar a reescrita de um romance para os quadrinhos, por exemplo, nota-se que esse processo não apenas acrescenta elementos e novos significados à narrativa, mas também atrai um público diversificado e recria experiências de leitura. Assim, ao recriar uma obra, o ato de adaptação se configura como uma forma de criação original, enriquecendo a perspectiva artística (Stam, 2006).

Em estudos mais recentes, Leitch (2020) reconhece que as adaptações são, inerentemente, de natureza controversa e ainda carregam consigo o estigma da marginalização como parte incontestável da sua história. No entanto, o autor enfatiza o quanto é necessário superar esta perspectiva, concentrando-se em teorizar e elaborar ferramentas de análise do campo dos Estudos da Adaptação.

Para Hutcheon e Bortolotti (2020), apesar da sofisticação teórica da crítica literária, os Estudos de Adaptação permaneceram sendo insistentemente categorizados como derivativos. Assim sendo, as autoras argumentam que somente quando esse tipo de discurso avaliativo for descartado novas perguntas poderão ser feitas e, consequentemente, respostas inovadoras serão oferecidas. Hutcheon e Bortolotti (2020) argumentam que é possível até mesmo traçar uma homologia (não

uma analogia, não uma associação metafórica) entre teoria da adaptação narrativa juntamente com os *insights* sobre adaptação na biologia pós-darwiniana. Ou seja, um pensamento do campo das Ciências Biológicas é utilizado como uma alternativa de abordagem para superar um impasse teórico nos estudos de adaptação narrativa. Esse impasse é caracterizado como o "discurso de fidelidade" e concentra-se na ideia de uma adaptação ser fiel à obra original. O resultado esperado é que, ao incorporar conceitos e princípios da biologia, essa abordagem possa oferecer novas maneiras de pensar e teorizar sobre a adaptação narrativa.

Com isto em mente, o objetivo desta pesquisa não consiste em descrever as perdas ou ganhos decorrentes da adaptação de uma obra para os quadrinhos, pois esta perspectiva se revela secundária e desimportante. Como contrapartida, seu objetivo principal é a análise de elementos e das implicações do processo de adaptação, desviando da datada análise de perdas e ganhos para explorar aspectos mais específicos e relevantes à compreensão do fenômeno em questão.

Dessa forma, *Sandman* (1988-1996), de Neil Gaiman, foi escolhida como objeto de análise desta pesquisa devido ao seu destaque no universo dos quadrinhos, sendo reconhecida como uma das obras mais importantes deste meio. Um dos feitos excepcionais da série foi ter incentivado a fundação do selo Vertigo, uma divisão da editora DC Comics, focada predominante na publicação de quadrinhos voltados para o público adulto (Almeida, 2013). Segundo o British Council (2022), *Sandman* foi o vencedor de múltiplos prêmios e *Sandman: Noites Sem Fim* (2003) foi a primeira *graphic novel* a entrar para a lista dos mais vendidos da revista The New York Times.

A *graphic novel* conta, de maneira geral, a história dos Perpétuos, entidades irmãs que consistem em realizações antropomórficas de aspectos inerentes a todos os seres do universo e como essas entidades influenciam na humanidade. A trama principal gira em torno do mais velho deles, governante do Reino dos Sonhos (o Sonhar), e, ao longo dos seus capítulos, explora seus próprios dilemas, desafios e transformações. O protagonista atende por diversas denominações, incluindo Sandman, Sonho, Morpheus, Oneiros, Modelador, Mestre dos Sonhos e Kai'ckul, entre outras. Doravante, por questões de clareza, e para evitar qualquer confusão com o título da *graphic novel* ou com os próprios sonhos dos personagens, vamos nos

referir a este personagem simplesmente como “Morpheus”, assim como grafado originalmente nos quadrinhos publicados no Brasil pela editora Panini Books.

Duarte (2021) explica que, apesar de já ter havido, em 1974, uma publicação chamada *Sandman* pela editora americana especializada em quadrinhos DC Comics em sua “Era de Ouro”, Neil Gaiman criou uma reformulação deste personagem visando outro tipo de público. Surgia, assim, o romance gráfico *Sandman*, publicado pelo selo Vertigo. Juntamente com a inspiração dos quadrinhos de 1974, o protagonista da série é o resultado de uma combinação de figuras mitológicas encontradas em diversas culturas ao redor do mundo. Por exemplo, no conto do dinamarquês Hans Christian Andersen conhecido como *Ole Lukøje* ou *Olavo Fecha-Olhos*, temos uma entidade responsável por conduzir os indivíduos ao Reino dos Sonhos (Duarte, 2021).

E.T.A. Hoffman ficou famoso por sua narrativa intitulada *Sandman*, na qual ele adaptou a icônica lenda do “homem de areia” (*Sandman*, em inglês), que sopra suavemente areia nos olhos das crianças para induzi-las ao sono (Meneses, 2009). Nos textos de Hesíodo, Sonho é representado por Oneiros, considerado o filho de Nix, a personificação da noite. Já nas obras de Ovídio, a personificação dos sonhos também é identificada como Morpheus (Hacquard, 1990).

A intertextualidade também é imagética no *Sandman* de Gaiman (1988-1996). Além de todas as referências literárias e folclóricas, há também muitos elementos da cultura pop dos anos 1980 e 1990. Por exemplo, músicas, roupas e até mesmo a aparência do protagonista, que se assemelha a Robert Smith, vocalista da banda de rock The Cure.

Figura 1 – Robert Smith, vocalista da banda The Cure, e Morpheus.

Fonte: Gaiman (2012, p. 19); Getty Images (2023).

A história da *graphic novel* “Sandman” tem início quando Morpheus escapa de um mago que o aprisionou durante 70 anos. Ao voltar ao seu reino, lugar onde todos os seres vivos – sendo deuses ou homens, musas ou demônios – têm seus sonhos e capacidades imaginativas guardados, ele descobre que, depois de todo esse tempo, tanto seu reino quanto ele próprio sofreram drásticas mudanças.

A presença de deuses, demônios e entidades tão diversificadas é justificada dentro da lógica de *Sandman* pelo fato de que todos os mitos e deuses só existem porque foram concebidos originalmente pela imaginação dos humanos (que, dentro da lógica do romance gráfico, é domínio do personagem Sandman), legitimando todas essas crenças e tornando-as verdadeiras. A personagem Ishtar, que aparece na publicação de n. 45 (Gaiman, 2012a), expõe essa concepção. Na realidade, ela é a deusa do amor, mas, com o passar do tempo, deixa de ser adorada pelos humanos com orações e sacrifícios em templos dedicados exclusivamente para ela. Então, a deusa passa a dançar em uma boate como forma de conseguir algum tipo de veneração dos humanos. Ishtar diz: “Eu sei como os deuses começam […]. Nós começamos como sonhos. Depois, deixamos os sonhos em direção à terra. Nós somos idolatrados amados e sorvemos muito poder. Então, certo dia, não resta mais ninguém nos idolatrando.” (Gaiman, 2012, p. 218)

Em contrapartida, Sandman (ou Morpheus) não é um deus e sim um Perpétuo, entidade cósmica que existe desde primórdios e que não foi fruto da imaginação ou sonho dos humanos. Os Perpétuos são representações antropomórficas de conceitos

fundamentais e compartilhados por todos os seres vivos. Diferentemente de deuses e outras entidades, eles existem desde a formação do Universo e não dependem de oferendas e adoração dos seres vivos para dar sentido à sua existência. Morpheus personifica os sonhos e a imaginação, seus outros irmãos são: Destino, o mais velho; Morte, irmã mais próxima de Morpheus; Desejo, irmane gemelar[1] do perpétuo Destruição; e Delírio, a mais nova dos Perpétuos. Os sete Perpétuos são onipresentes e podem apresentar-se em formas visíveis e interagir com os seres humanos.

Além de Morpheus e de seus irmãos, Sandman apresenta uma variedade de personagens cativantes, deuses, figuras mitológicas, entidades sobrenaturais e seres humanos com histórias cheias de nuances e que fogem do maniqueísmo. Ao longo da série, esses personagens passam por desenvolvimento e transformações, o que acrescenta profundidade e camadas à narrativa.

Uma das coisas que exemplificam isso é a edição *A Canção de Orfeu* (Gaiman, 2012b), lançada originalmente como um título independente. Nesta edição, Morpheus comparece ao casamento de seu filho, Orfeu. Com isso, a incorporação do mito de Orfeu e Eurídice ao enredo é realizada de forma natural quando o parentesco entre os protagonistas é criado. Para os leitores da série, esse processo é ainda mais natural, já que, anteriormente, na publicação de n. 17, fica claro que Morpheus e Calíope, musa da poesia épica e mãe de Orfeu, estiveram em um relacionamento romântico. Na mitologia clássica, a paternidade de Orfeu é atribuída geralmente ao rei Eagro ou ao deus grego Apolo (Hacquard, 1990).

No entanto, ao apresentá-lo como filho de Morpheus, Gaiman inclui todos os outros principais personagens do universo Sandman na história. Por conseguinte, os outros Perpétuos são automaticamente os tios de Orfeu. Em *A Canção de Orfeu* (2012), eles assumem nomes em grego: Teleute (Morte), Apondia (Desespero), Mania (Delírio), Epthumia (Desejo), Potimos (Destino) e Olethros (Destruição).

---

[1] Nesse trecho, utilizamos a linguagem neutra, uma vez que a personagem Desejo não possui gênero.

Figura 2 – Os Perpétuos como a família de Orfeu. (da esquerda para a direita) Morte, Delírio, Destino, Desejo, Desespero e Destruição.

Fonte: Gaiman (2012, p. 52).

Nesta edição, acompanhamos a saga do jovem Orfeu, que enfrenta muitos percalços advindos da morte infeliz e inesperada de sua noiva, Eurídice, no dia do seu casamento. Inconsolável, Orfeu é instruído por seu tio, Destruição, a procurar a ajuda de sua mais velha, Morte. Orfeu suplica à Morte uma maneira de resgatar Eurídice do Mundo Inferior. Ela explica que é impossível alcançar o Inferno de Hades sem morrer primeiro, mas concorda em ajudá-lo, orientando-o a viajar até Taenarum, o submundo governado por Hades, onde ele poderá encontrar Eurídice.

Após uma longa jornada, Hades e Perséfone concordam em permitir que Orfeu leve Eurídice de volta ao mundo dos vivos, sob a única condição de que ele não olhe para trás nem se comunique com sua amada durante o trajeto. Infelizmente, Orfeu desobedece a essa regra crucial, resultando na volta de Eurídice ao Mundo Inferior. Profundamente abalado, Orfeu se isola em uma floresta, onde expressa sua dor por meio da incessante melodia de sua lira. Nessa floresta, Orfeu enfrenta um encontro desesperador com as Bacantes, que o desmembram e lançam sua cabeça no rio. Entretanto, Orfeu havia previamente solicitado um favor à Morte e, por já ter descido ao Mundo Inferior, ele tornou-se imortal.

Dessa forma, em *Sandman*, a história de Orfeu se prolonga por milênios, pois ele permanece até a contemporaneidade nessa ilha. Ele aparecerá mais duas vezes em publicações posteriores da HQ. A primeira na edição de n. 41, do arco *Vidas*

Breves (Gaiman, 2012a), na qual temos conhecimento que uma família natural da ilha onde Sandman deixou Orfeu recebe o fardo de assisti-lo através dos tempos. Na segunda aparição, no n. 49, também pertencente ao arco *Vidas Breves*, Sandman volta até a ilha onde deixou Orfeu e, misericordiosamente, dá fim ao martírio de seu filho, matando-o. Desta forma, encerra-se a publicação *A Canção de Orfeu* (Gaiman, 2012), coincidindo com o fim do mito de Orfeu conforme narrado por Ovídio.

Essas passagens enfatizam como os Perpétuos, personagens originais concebidos por Neil Gaiman, com destaque para Morpheus e Morte, desempenham o papel de reguladores da narrativa. Gaiman combina elementos do texto-fonte com elementos originais, resultando na criação de uma narrativa completamente nova. Isso demonstra uma das principais características na construção das obras de Gaiman: a capacidade de adaptação e reinvenção do autor.

Sandman continua a adaptar narrativas especiais escritas por autores diversos, ampliando, dessa forma, a amplitude de seu universo. Embora haja uma trama geral que conecta todas as histórias, muitas edições também podem ser lidas de forma independente, o que permite aos leitores mergulhar em diferentes aspectos do universo de *Sandman*. Lançada há mais de três décadas, a *graphic novel* “Sandman” continua sendo mencionada como um marco para o universo da arte sequencial. Mesmo depois deste tempo, ela segue sendo pesquisada por estudiosos de variadas áreas como filosofia, *design* e, claro, a literatura e os estudos sobre HQ. *Sandman* exibe um estilo distintivo, tanto nas capas quanto nas contracapas, que evoca uma atmosfera artística e soturna.

Sandman obteve êxito tanto junto ao público quanto à crítica, sobressaindo-se como uma peça fundamental para a popularização do termo *graphic novel*, em português “romance gráfico”. *Sandman* (1988-1996) também é relevante neste contexto porque a adaptação é uma característica intrínseca da obra, visto que praticamente todos os arcos narrativos dessa história incorporam adaptações de obras preexistentes. Estas características ilustram a complexidade e a intertextualidade inerentes a essa obra, fundamentando a escolha de *Sandman* como objeto de estudo para explorar as dinâmicas das adaptações no contexto dos quadrinhos.

De forma mais objetiva, destacamos que o *corpus* selecionado para esta pesquisa é composto por dois capítulos da série *Sandman*. O primeiro deles é *Sonho de Uma Noite de Verão* (2012), originalmente publicado em 1991, sendo o capítulo (ou fascículo) n. 19 da série. O segundo é *A Tempestade* (2012), originalmente publicado em 1998 como o capítulo n. 75 da série. Esses capítulos pertencem, respectivamente, aos arcos *Prelúdios e Noturnos* e *O Despertar*. Os arcos em *Sandman* funcionam como coleções que englobam uma série de capítulos relacionados. Geralmente, um arco é caracterizado por uma narrativa contínua que se desenvolve ao longo dessa série de capítulos, com um começo, meio e fim, formando um único arco narrativo. No Brasil, os arcos da série foram lançados em versões de capa dura e brochura, cada uma contendo cerca de oito capítulos. Para a presente análise, utilizamos as duas versões presentes nas publicações compiladas de todos os arcos de *Sandman*. Publicados pela editora Panini Books, são intitulados *Sandman: Edição Definitiva volume 1* (2012) e *Sandman: Edição Definitiva volume 4* (2012).

Estes dois capítulos são adaptações de dois clássicos homônimos escritos pelo autor, poeta e dramaturgo William Shakespeare. Não se sabe ao certo a data na qual *Sonho de Uma Noite de Verão* (ou apenas *Sonho…*) foi encenada pela primeira vez, mas estima-se que foi produzida próxima à época da produção de *Romeu e Julieta* e do *Mercador de Veneza*. Nesta pesquisa, a versão escolhida para análise foi traduzida em edição bilíngue por Rafael Raffaelli (2016). O texto traduzido foi proveniente do Primeiro Quarto, também conhecido como Q1, provavelmente impresso por Richard Bradock no ano de 1600, e que é considerado o texto-padrão da peça (Raffaelli, 2016).

Já *A Tempestade*, é considerada como o último trabalho de Shakespeare, por se tratar da última peça que o dramaturgo escreveu sem a colaboração de outros autores. Há relatos de que essa peça foi encenada pela primeira vez em 1611 em um palácio londrino para o Rei James I e, depois de um ano, encenada novamente no casamento da filha deste rei, Elizabeth Stuart. A peça foi finalmente editada por John Heminge e por Henry Condell em 1620. Posteriormente, a obra foi adicionada ao compilado conhecido por Primeiro Fólio (Rafaelli, 2014).

Além de adaptar de forma intersemiótica as duas peças, estas edições são permeadas ficcionalmente pela presença do próprio Shakespeare, que se torna amigo

do protagonista da história, o personagem Morpheus, dando ficcionalmente a oportunidade e a permissão para que sua bibliografia seja revisitada diversas vezes ao longo do enredo.

O objetivo geral desta investigação foi aprofundar a discussão sobre a apropriação no processo adaptativo, à luz da teoria de Sanders (2006). Adicionalmente, o enfoque será direcionado para a análise da presença de elementos shakespearianos no romance gráfico *Sandman*, sob a perspectiva da teoria de adaptação delineada por Hutcheon (2011). Dentro do escopo da teoria de adaptação, nosso intuito também buscou apontar e discutir os diversos modos de engajamento utilizados por Neil Gaiman para adaptar essas duas peças teatrais, analisando a compreensão desses processos de recriação literária e intertextualidade dentro da lógica das histórias em quadrinhos. Por último, este estudo buscou entender como elementos composicionais dos quadrinhos, tais como balões, cores e legendas, contribuem para sua compreensão, para a narrativa quadrinística de modo geral e para seu processo de adaptação.

A metodologia consiste em uma análise bibliográfica realizada em três momentos. O primeiro momento foi dedicado à expansão do arcabouço teórico através de uma pesquisa bibliográfica voltada para a análise de processos de adaptação, processos de apropriação e processos de intertextualidades entre obras artísticas. No segundo momento, realizamos uma pesquisa bibliográfica acerca dos estudos das histórias em quadrinhos e das suas nomenclaturas. O terceiro passo deste estudo foi apresentar uma análise de algumas histórias em quadrinhos de Gaiman e das peças de Shakespeare, identificando os processos de adaptação e de apropriação entre essas obras, os modos de engajamento utilizados na adaptação para HQs e seus elementos e características narratológicas.

O *corpus* teórico é composto pelas teorias e trabalhos de Eisner (2001), McCloud, (1995), Vergueiro (2005; 2007), Carvalho (2017), Postema (2018), Pavis (2008), Hutcheon (2011), Sanders (2006), entre outros.

No capítulo 2, trazemos a apresentação e a contextualização das histórias em quadrinhos através da busca de uma definição dos termos “histórias em quadrinhos”, “HQs”, “quadrinhos”, “banda desenhada”, “gibis”, “almanaques”, “graphic novels” e “romances gráficos”. Neste capítulo, os quadrinhos são colocados como obras

essencialmente intermediais. De forma breve, tratamos ainda dos processos que ajudaram as histórias em quadrinhos, especialmente as *graphic novels*, a atingir a legitimação cultural e acadêmica. Como exemplos, as obras *Maus* (1986), de Art Spiegelman, e *Persépolis* (2000), de Marjane Satrapi, foram brevemente apresentadas. A fim de mostrar a ascensão das histórias em quadrinhos nas universidades, apontamos algumas pesquisas acerca da produção acadêmica de obras quadrinísticas no Brasil.

No capítulo 3 são apresentados alguns estudos acerca da intertextualidade, da adaptação e da apropriação. A fim de contextualizar e construir o entendimento acerca dos fenômenos intertextuais, alguns conceitos foram discutidos. Primeiramente, a discussão foi sobre o conceito de intertextualidade cunhado por Kristeva (1974); depois, sobre o conceito de texto palimpsesto de Genette (2006); em seguida, sobre os tipos de intertextualidade propostos por Koch, Bentes e Cavalcante (2007). Seguidamente, são apresentados os conceitos de tradução intersemiótica de Jakobson (1971) e Plaza (2001). Por último, os conceitos de apropriação, propostos por Sanders (2006), e adaptação, proposto por Hutcheon (2011). Este último de forma mais aprofundada e com a perspectiva de adaptação de um texto teatral para a performance teatral proposto por Pavis (2008).

O quarto e último capítulo traz uma breve discussão acerca da autoria das histórias em quadrinhos e também uma apresentação mais detalhada da *graphic novel* “Sandman” (1988-1996), incluindo algumas informações sobre seus colaboradores e sobre a estética da série. Logo em seguida, são apresentadas as obras que constituem o *corpus* desta pesquisa e são analisados os processos adaptativos em *Sonho de Uma Noite de Verão* (2012) e *A Tempestade* (2012). Após a análise, são apresentadas as considerações finais, onde se encontram as conclusões e os resultados obtidos a partir da pesquisa e da análise realizadas ao longo desta dissertação.

Portanto, buscamos observar a criação a partir da intertextualidade, assim “o olhar não se fixa nem na obra nem na releitura, transita, percebendo as relações de sentido serem construídas nas fronteiras” (Queluz, 2005, p. 129). Acreditamos que o estudo de publicações adaptadas de grandes clássicos, geralmente reconhecíveis para o grande público, pode acrescentar conhecimentos sobre as particularidades das

adaptações e ajudar a entender as suas contribuições para os campos da literatura, cinema, música etc., além de valorizar a interpretação artística dos adaptadores. A popularidade e a qualidade do processo adaptativo em romances gráficos e, mais especificamente em *Sandman*, nos ajudarão neste propósito.

Por fim, podemos afirmar que estudar HQ contribui para o campo de estudos acerca da estrutura narratológica quadrinística, além de colaborar para a consolidação da inserção desse formato nos estudos da literatura intersemiótica.

2 DENOMINAÇÃO PARA AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Histórias em quadrinhos, HQ, quadrinhos, banda desenhada, gibis, almanaques, *graphic novels* ou romances gráficos. Esses termos, possivelmente, remetem o leitor a um tipo de arte bastante específico. Talvez, ao ouvir esses nomes o público já saiba exatamente o que encontrará: uma história (que pode ser curta, longa ou seriada) que será contada não só através de imagem sequência, mas também através de texto escrito, utilizando-se de uma linguagem própria. Certas estruturas dessa abordagem são prontamente identificáveis pelos leitores, incluindo balões de fala, quadros, ícones e onomatopeias, entre outros.

No entanto, seriam todos esses termos equivalentes? Utilizar o termo “gibi” é sinônimo de se referir a “quadrinhos”? Toda forma de arte que envolve balões e frequentes onomatopeias pode ser automaticamente classificada como uma história em quadrinhos? Para responder a essas indagações, é essencial iniciar com algumas definições a fim de estabelecer limites conceituais/acadêmicos entre as categorias. Começaremos por explorar a definição e as características dos termos “histórias em quadrinhos”, “HQ” e “quadrinhos”, que são sinônimos.

O renomado quadrinista e teórico Will Eisner, em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2001), define os quadrinhos como “disposição impressa de arte e balões em sequência” (Eisner, 2001, p. 10). Ele reconhece a importância, tanto do aspecto visual quanto do textual nas histórias em quadrinhos, e destaca que ambas as formas de comunicação são usadas para envolver o leitor e criar uma resposta cognitiva. Para McCloud (1995, p. 9), as histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” Tanto para Eisner quanto para McCloud, a leitura das revistas em quadrinhos exige que o leitor utilize sua capacidade de interpretação de forma diferente da leitura de romances tradicionais. Eisner acrescenta que “é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” e que esse tipo de leitura é “um ato de percepção estética e de esforço intelectual” (Eisner, 2001, p. 8). Assim, o processo cognitivo utilizado para a realização da leitura das HQ é diferente do processo de leitura, por exemplo, de um romance ou do processo de interpretação de uma fotografia.

Para Postema (2018) os quadrinhos são construídos de forma híbrida. A autora os define como uma mescla de arte e de narrativa e como um sistema no qual partes diferentes entre si trabalham juntas para criar um só produto. A autora define da seguinte forma:

> Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois. Esses elementos incluem as imagens dos quadrinhos ou *cartoons*; as molduras ou quadros que compõem as imagens, das quais o *layout* da página (inclusive o *design* do livro) é uma parte importante; assim como os recordatórios, os balões de fala e as próprias palavras, sejam as inseridas nos balões e recordatórios ou as integradas à imagem (Postema, 2018, p. 169, grifos da autora).

Ou seja, a construção de sentido dos quadrinhos é uma expressão artística que exige a habilidade de decompor e inferir eventos em sequências visuais coerentes. Sendo assim, os quadrinhos se destacam como uma forma única de contar histórias, dependentes da interação entre os elementos visuais e textuais.

De acordo com Ramos (2009), embora possam ser relacionados à literatura em virtude das suas diversas características narrativas e linguísticas, por vezes semelhantes a dos contos, romances, biografias, dentre outros, os quadrinhos não podem ser classificados como um “gênero literário”.

Na verdade, para Ramos (2009) e Ramos e Figueira (2014), eles representam uma forma de mídia muitas vezes incompreendida devido à ênfase em seu conteúdo, que, muitas vezes, negligencia as características particulares de sua estrutura. Deste modo, ao considerar as peculiaridades envolvidas na elaboração dos quadrinhos, é possível percebê-los como um hipergênero que engloba diversos gêneros independentes, encontrando expressão em várias mídias, como jornais, internet, revistas e livros. Esses gêneros compartilham o uso da linguagem dos quadrinhos para criar narrativas, sejam elas curtas ou extensas.

Adotar o conceito de hipergênero implica reconhecer uma linguagem compartilhada que perpassa diversos gêneros independentes, desde as tiras cômicas até as histórias em quadrinhos mais extensas. Ramos e Figueira (2014) exploram essa ideia em profundidade, destacando a ideia de que os quadrinhos transcendem as fronteiras tradicionais da literatura e formam um cenário abrangente e interligado de expressão criativa.

> Enxerga[mos] nos quadrinhos um hipergênero, um campo maior que teria uma linguagem comum a uma gama de gêneros autônomos, como as tiras cômicas, as tiras seriadas, as tiras cômicas seriadas, as tiras livres, as charges, os cartuns e a série de temas possíveis a serem desenvolvidos nas histórias em quadrinhos mais longas: faroeste, (auto)biografia, eventos históricos, jornalismo em quadrinhos, fotonovela, drama, guerra, mistério, detetive, ficção científico, entre tantos outros (Ramos; Figueira, 2014, p. 203).

Em suma, essa abordagem reconhece a diversidade de conteúdo e estilos presentes nas histórias em quadrinhos, que vão desde ficção científica, fantasia e horror até dramas, romances, comédias e abordagens experimentais. Compreende-se, dessa forma, que os quadrinhos não se limitam a um único gênero ou estilo literário, mas englobam uma ampla variedade de gêneros e subgêneros. Isso proporciona aos criadores de quadrinhos uma liberdade criativa para explorar diversos temas e estilos, adaptando-se às preferências dos leitores e às demandas artísticas. Além disso, essa visão reforça a ideia de que os quadrinhos têm a capacidade de incorporar novas tendências culturais e narrativas com o passar dos anos.

Nessa mesma linha de raciocínio, torna-se viável abordar as histórias em quadrinhos também sob a ótica da intermidialidade. O trabalho de Ghirardi, Rajewsky e Diniz (2020) se destaca ao oferecer uma visão abrangente das discussões e pesquisas relacionadas à intermidialidade. Para essas pesquisadoras, há uma crescente nos estudos sobre “inter- e trans-midialidade, rem(i/e)diação, midiação e adaptação”, principalmente pelo “interesse em investigar diferentes mídias e sua relação com novas formas de construção de sentidos nas sociedades contemporâneas” (Ghirardi; Rajewsky; Diniz, 2020, p. 13). As autoras destacam que, apesar do termo já ser utilizado há muito tempo, a definição de intermidialidade ainda é controversa. A despeito das diversas conceituações atribuídas às palavras “intermidialidade” e “mídia”, variando conforme o contexto e a área de investigação, as autoras optam por adotar o conceito proposto por Wolf (2011) como fundamento para sua abordagem. Ele define que “nesse sentido amplo, se aplica a qualquer transgressão de fronteiras entre mídias convencionalmente distintas… e compreende tanto relações “intra-” como “extra-composicionais” entre diferentes mídias (Wolf, 2011, p. 6, tradução nossa).

Stein (2015) explica que o emprego do termo “intermedial” se mostra apropriado quando se explora o contexto das histórias em quadrinhos, pois constituem uma manifestação quase arquetípica deste conceito. O autor elenca alguns motivos

pelos quais os quadrinhos podem ser analisados através das categorias apresentadas por Rajewsky e Wolf e sob a ótica da intermidialidade. Primeiramente, porque são uma combinação de mídias. Depois, eles integram imagens e palavras em um aparato narrativo e podem ocorrer através do intercâmbio com outras mídias como cinema, rádio, televisão, literatura e pintura. Além disso, os quadrinhos praticam referências intermidiáticas, evocando (e provocando) estilos literários, imitando (e influenciando) técnicas cinematográficas ou sugestão de sons. Por último, Stein destaca que:

> As histórias em quadrinhos são transmidiáticas porque compartilham elementos não específicos de mídia com outros meios (gerenciamento de tensão, personagens heroicos, narrativa serial), e são intermidiáticas porque frequentemente fazem referência a outras mídias ao importar técnicas específicas, como perspectivas de câmera do cinema ou formas verbais de narração da literatura (Stein, 2015, s/p).

Sendo assim, em vez de se concentrar apenas na análise dos elementos verbais e visuais das histórias em quadrinhos, a abordagem intermidiática amplia o escopo da investigação. Assim, é possível considerar diversas variantes. Por exemplo, aspectos materiais, tais como o formato físico das HQ e como eles influenciam a produção de significado na narrativa (Stein, 2015).

Após apresentar algumas definições acerca do conceito de histórias em quadrinhos, é oportuno estabelecer as definições de gibis, almanaques e bandas desenhadas. Para iniciar, a expressão “banda desenhada” é uma tradução literal para o português de *bandes dessinées*, como os franceses costumam se referir às HQ. Já “histórias em quadrinhos” correspondem à tradução para o português do termo *comics* ou *comic strips*. Esses nomes têm origem nos primórdios dos quadrinhos, pois eles costumavam ser essencialmente cômicos e ser publicados como parte de jornais e revistas nos Estados Unidos. Mais tarde, houve a criação dos *comic books*, publicações dedicadas exclusivamente às histórias em quadrinhos (Vergueiro, 2005).

Segundo García (2012), a criação dos *comics books* foi tão marcante porque, a partir deles, os quadrinhos se tornaram uma publicação própria e já não precisavam ser necessariamente vinculados a outros tipos de mídia como jornais ou revistas. No Brasil, eles ficaram conhecidos como *gibi* devido à publicação das histórias em quadrinhos da *Revista Gibi*, lançada em 1939. Sendo assim, o termo *gibi* é considerado mais antigo e tradicional, geralmente associado àquelas publicações periódicas, com diversidade de títulos e temáticas, e lançadas em papel jornal. Ainda

assim, o termo *gibi* continua sendo utilizado de forma intercambiável com o termo *história em quadrinhos*. Por último, os *almanaques* seriam uma espécie de edição especial dos gibis (Vergueiro, 2005).

Por último, trabalharemos com o conceito de *graphic novels* ou *romances gráficos*, questionado por Ramos e Figueira (2014). Seriam eles algum gênero derivado dos quadrinhos? Ou seriam uma história em quadrinhos mais erudita? Para responder estas perguntas, é necessário entender com mais detalhes o que cada um destes termos significa.

Os autores explicam que foi o próprio Eisner, citado anteriormente, quem popularizou o termo *graphic novel*. Ele queria dar nome ao movimento surgido nos anos 1980 de HQ diferenciadas, mais robustas e destinadas a um público mais maduro. A partir daí, houve uma popularização das *graphic novels*, principalmente depois da adoção do termo pelas duas maiores editoras de histórias em quadrinhos, Marvel e DC Comics. As editoras usaram a expressão para rotular edições de histórias em quadrinhos de super-herói luxuosas destinadas ao público adulto e, em tese, mais rigoroso (Ramos; Figueira, 2014).

Ou seja, desde seu início, as *graphic novels* eram associadas ao público adulto e maduro. Assim, ao longo do tempo, passaram a ser associadas às esferas da arte e da literatura, uma estratégia que visava validar seu conteúdo e estabelecer uma posição hierárquica superior em relação ao que já se encontrava no mercado. Essa estrutura hierárquica foi solidificada pelas editoras, as quais intensificaram o destaque conferido às publicações ao lançarem uma quantidade crescente de edições, incluindo a criação de nichos editoriais exclusivamente dedicados às *graphic novels* (Ramos; Figueira, 2014). Foi o caso da editora DC Comics, que lançou uma linha de edição inteira dedicada a quadrinhos rotulados como “ousados” e “desafiadores”, chamada de Vertigo, publicada no Brasil pela Panini Books.

Uma das publicações mais célebres deste selo foi a minissérie em doze números *Watchmen* (1986), escrita por Alan Moore, publicada mensalmente em formato de revista em quadrinhos. Após todos os lançamentos, a história teve seus números compilados e lançados sob a denominação de *graphic novel*. Com mais publicações no estilo e a busca comercial para atingir o público adulto, a partir da década de 1990, o termo ganhou ainda mais força e teve seu conceito ampliado

(Ramos; Figueira, 2014). Cabe ressaltar que *Sandman*, objeto deste estudo, figurou entre as publicações de destaque do selo Vertigo.

Sandman desempenhou um papel significativo na consolidação das *graphic novels*, especialmente após ser laureada com um dos prêmios mais renomados no âmbito literário, o World Fantasy Awards, em 1991 (Pereira, 2010). A série é um exemplo clássico do que se entende por *graphic novels*: publicações mais extensas e densas. Por serem mais longas e fisicamente maiores, as *graphic novels* (ou *romances gráficos*, em português brasileiro) oferecem mais liberdade narrativa aos autores, que podem usar os elementos pitorescos e elementos narratológicos de forma inovativa e abordar temas mais complexos. Por exemplo, uma cor pode ser utilizada como um auxílio narrativo ou até mesmo ser um personagem em si mesma (Barros, 2012).

Além desses exemplos, Carvalho (2017) sustenta que, a partir *graphic novels* bem-sucedidas, tais como *Maus* (1986), criada por Art Spiegelman, e *Persépolis*, (2000), por Marjane Satrapi, consolidou-se uma associação entre a publicação de uma *graphic novel* e um *status* elevado, além de um suposto público “rebuscado”.

Ramos e Figueira (2014) prosseguem explicando que, apesar da ênfase na qualidade artística e na diferenciação em relação às HQ, essa abordagem foi mantida principalmente pelas editoras como um meio de conferir maior valor às *graphic novels*. Postema (2018) corrobora com essa visão quando afirma que “a partir de 1990, o termo *graphic novel* foi adotado como ferramenta de marketing para os quadrinhos (livrarias, por exemplo, parecem se sentir mais confortáveis se venderem ‘*graphic novels*’ em vez de “quadrinhos”) (Postema, 2018, p. 180).

Figueira (2013), conclui que o mercado editorial busca ganhar espaço em publicações e meios associados à cultura e à literatura, atraindo dessa forma um público com alto poder aquisitivo. O objetivo é conferir uma sensação de prestígio às histórias em quadrinhos. Isso não apenas envolve a validação do autor e sua obra pela comunidade de quadrinhos, mas também a caracterização do próprio leitor como alguém com um gosto refinado.

No entanto, Ramos e Figueira (2014) mostram a problemática por trás deste processo:

> Vale observar que, ao atribuir um “status” à nova produção de quadrinhos, mais adulta e madura, trabalha-se com o pressuposto de que tudo o que foi criado na área até então não teria qualidade suficiente para tal. Embora possivelmente fosse não intencional, tal discurso tornou-se comum sempre que o tema vinha à tona e ajudava a criar uma espécie de hierarquia entre as publicações em quadrinhos: as pretensamente artísticas ou literárias e as demais (Ramos; Figueira, 2014, p. 6).

Junto a isso, a natureza do material e os custos envolvidos nos romances gráficos, indubitavelmente, ressuscitam preconceitos em relação às histórias em quadrinhos consideradas “comuns”, associando-as a conteúdo de baixa qualidade e destinado a um público com a intelectualidade reduzida.

De certo, nas *graphic novels* há um maior espaço para a expressão criativa. Além disso, tais obras exploram de maneira mais aprofundada as possibilidades oferecidas por elementos visuais como quadros, vinhetas, requadros e onomatopeias. Esse fenômeno decorre, em grande medida, da ampliação do espaço disponível, possibilitando a criação de narrativas mais extensas e tramas mais elaboradas. Nesse sentido, as *graphic novels* frequentemente desempenham o papel de compilar diversos arcos narrativos, configurando-se como um conjunto integrado abrangente.

Para Postema (2018), não há uma definição precisa para o termo *graphic novel*, além de usar os quadrinhos como mídia. No entanto, algumas características podem fazê-las pertencentes ao mesmo grupo. Por exemplo, a unidade ao longo da obra e não ter um formato de publicação padrão.

Mas, na ótica de Barros (2012), esse argumento pode ser facilmente refutado, uma vez que é possível identificar enormes semelhanças entre as *graphic novels* e as HQ. Para ela, as estruturas narrativas presentes nas *graphic novels* apresentam uma conexão intrínseca com aquelas das histórias em quadrinhos. Embora não se utilizem de algumas características marcantes das HQ como histórias sequenciadas no estilo de episódios, ou a utilização recorrente do recurso de *cliffhanger*[2], observa-se que há mais semelhanças que diferenças entre elas. Barros (2012) destaca ainda que:

> Quando falamos em história em quadrinhos, bandas desenhadas, HQs, comics, entre outras denominações, estamos nos referindo a uma mesma forma de expressão artística, isto é, ao uso de um mesmo tipo de linguagem

[2] Em tradução literal, *cliffhanger* significa algo como “segurar-se à beira de um penhasco”. No entanto, o termo é utilizado para nomear um recurso frequentemente utilizado em histórias seriadas de diversas mídias. Segundo Araújo, Santos e Lopes (2018, p. 4), “esse recurso compreende a quebra da narrativa de maneira a torná-la incompleta e estimular a curiosidade e o interesse do leitor para obter a continuidade da mesma.”

> para expressar determinada coisa, pois todas elas são representadas através da arte sequencial, que por sua vez também diz respeito a outros tipos de expressões artísticas como o cinema, a animação e até mesmo a literatura (Barros, 2012, p. 2).

Seguindo esse princípio, Barros (2012) responde aos questionamentos realizados no início deste capítulo. Para a autora, a nomenclatura “narrativa gráfica” seria a forma mais geral de chamar qualquer narração que usa imagens para repassar ideias, por exemplo, um filme, ou uma série fotográfica. “Arte sequencial” é outra expressão que pode ser usada de forma mais abrangente, empregada para denotar uma sucessão de imagens dispostas de maneira consecutiva, podendo, em algumas circunstâncias, ser utilizada como um termo intercambiável com “histórias em quadrinhos”, principalmente em um contexto mais amplo. “Quadrinhos” e “histórias em quadrinhos" (ou apenas, HQs) são termos que se referem à arte, texto e balões em sequência, geralmente impressos, mas que também podem estar disponíveis em plataformas on-line (Barros, 2012).

A partir daí, dentro do espectro dos quadrinhos, surgem as *graphic novels*. O termo *graphic novel* é uma expressão editorial utilizada para identificar obras que também são histórias em quadrinhos, mas que narram histórias mais extensas que abrangem tanto o âmbito ficcional quanto o biográfico. Portanto, *graphic novel* não se trata, necessariamente, de um gênero novo derivado das histórias em quadrinhos, muito menos histórias em quadrinhos propositalmente mais eruditas, como suscitado anteriormente. Não obstante, é válido observar que o termo *graphic novel* obteve ampla popularidade e, atualmente, já se encontra solidificado tanto no âmbito do mercado editorial quanto no reconhecimento por parte do público. Sendo assim, o termo *graphic novel* (ou *romance gráfico*, em português brasileiro) é utilizado para destacar uma história em quadrinhos que é voltada para público adulto e, provavelmente, é maior e mais densa. Nessa abordagem, alinhando-se às considerações de Eisner e respaldando-se pela categorização editorial, estabelece-se que, no âmbito desta pesquisa, *Sandman* será predominantemente categorizado como uma *graphic novel*, embora possa ser referido de forma sinônima com os mesmos termos mencionados no parágrafo anterior.

Considerando a discussão feita ao longo deste capítulo, os vocábulos selecionados dentro desta pesquisa serão os mesmos empregados de maneira concordante por Barros (2012) e Ramos e Figueira (2014), com uma ênfase particular

na influência da obra de Eisner (2001). Serão utilizados os termos “romance gráfico” ou “graphic novel” como sinônimos, para designar o formato caracterizado pela utilização de papel e impressão de alta qualidade, narrativas mais prolongadas e tramas mais elaboradas, geralmente publicadas em coleções ou em volumes únicos. Essas características direcionam essas obras para um público adulto, ressaltando-se sua abordagem de temáticas variadas e uma ênfase na representação e na narração mais realista. Em contrapartida, considerando os argumentos previamente estabelecidos, verifica-se que é viável empregar os mesmos termos para as *graphic novels* que usualmente se utilizam para se referir a histórias em quadrinhos em geral.

2.1 O PROCESSO DE LEGITIMAÇÃO DOS QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos são uma manifestação artística que une elementos provenientes de diversas formas de expressão, como a ilustração, o teatro, a literatura, a caricatura e o cinema. Até conquistarem o reconhecimento dos círculos acadêmicos e da crítica literária especializada, essas narrativas percorreram um longo caminho. Desde seu surgimento, enfrentaram o estigma associado à falta de qualidade artística e intelectual. Amplamente consideradas como material dirigido a um público menos instruído, tal percepção frequentemente as associava a um público infantil e com limitações cognitivas. Segundo Eisner, “as histórias em quadrinhos eram consideradas como publicações destinadas apenas para o público infantil e/ou de baixo intelecto, com enredos simples, curtos e sem profundidade” (Eisner, 2001, p. 136). Ou seja, os quadrinhos não eram vistos como uma forma artística autônoma e existia a noção equivocada de que eles eram uma forma de arte de menor importância em comparação com outras formas de arte mais estabelecidas e tradicionais. Sua natureza híbrida e o fascínio que exercem sobre as massas, especialmente entre os jovens, podem explicar, até certo ponto, as razões para a rejeição que sofreram pelas elites intelectuais (Ramos, 2009).

Os quadrinhos tiveram sua origem no final do século XIX e passaram por uma significativa evolução até assumirem a forma que reconhecemos no presente. Eles surgiram sob a forma de tirinhas, predominantemente voltadas para o humor, e conquistaram espaço nas páginas de jornais diários e semanais, solidificando sua

presença entre o grande público (Vergueiro, 2007a). Na década de 1920, surgiu a tendência naturalista nos quadrinhos, atraindo considerável aumento na sua popularidade. Simultaneamente, emergiu um novo meio de publicação que traria uma verdadeira revolução a este meio: o lançamento de periódicos chamados de *comic books*, nos Estados Unidos.

Com o advento desses periódicos, nasceram as histórias de super-heróis, um dos principais pilares das publicações de quadrinhos até os dias atuais. Essas narrativas inovadoras aliadas às publicações em formatos de gibis contribuíram significativamente para o aumento da popularidade dos quadrinhos, principalmente entre o público jovem (Vergueiro, 2007a).

Aparentemente, a percepção pública não conseguiu acompanhar a progressão evolutiva que esse formato gradualmente experimentou, resultando na persistência de preconceitos ao longo do tempo (Vergueiro, 2007a). Por não serem inicialmente compreendidos como uma manifestação artística, as histórias em quadrinhos eram difíceis de classificar e contextualizar, o que dificultou sua apreciação por parte dos críticos de arte e seu estudo no meio acadêmico. Isso resultou em incompreensão e estranhamento, levando os quadrinhos a serem ignorados/desconsiderados pela academia e/ou pela crítica literária especializada por anos, apesar de seu relevante impacto na formação de leitores críticos (Vergueiro, 2007a).

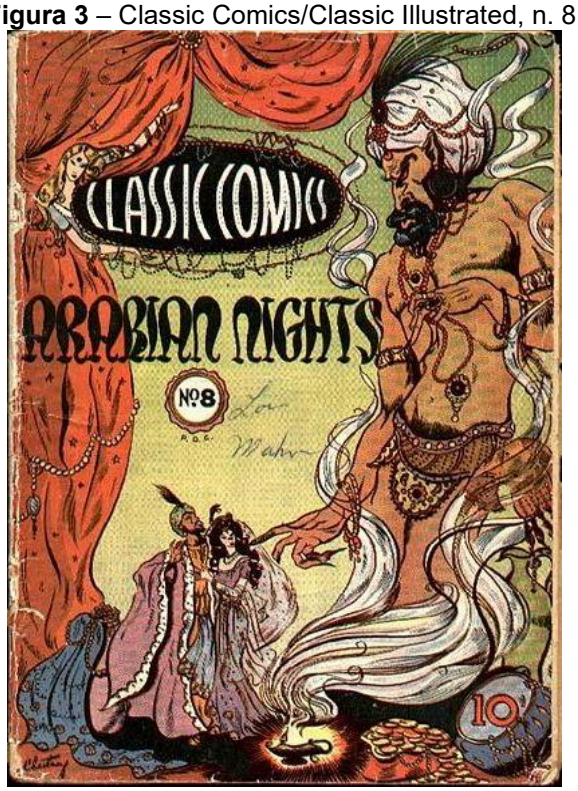
O período pós-guerra testemunhou uma crescente desconfiança em relação aos quadrinhos, sobretudo nos Estados Unidos. Eles foram acusados de exercer uma influência negativa sobre a juventude, um ponto que gerou controvérsias. Essas críticas não ficaram restritas apenas aos Estados Unidos; elas ecoaram em muitos países ao redor do mundo, vindas de setores culturais, educacionais e científicos (Vergueiro, 2007a).

Entretanto, a vasta popularidade dos quadrinhos não diminuiu. As revistas continuaram a desfrutar de grande reconhecimento do público, especialmente entre os jovens, mantendo tiragens altíssimas. Com o tempo e o desenvolvimento dos estudos culturais, os quadrinhos começaram a ser percebidos como aliados, em vez de inimigos. Nessa época, a noção de que os quadrinhos poderiam desempenhar um papel útil no ensino de conhecimentos específicos já estava se disseminando.

A partir desse ponto, as histórias em quadrinhos passaram a ser amplamente empregadas em contextos de ensino em todo o mundo, incorporando-se a campanhas governamentais, programas de treinamento pessoal, suporte técnico e até manuais de instruções. Além disso, foi sob essa conjuntura, sobretudo na Europa, que os quadrinhos ganharam nova direção, começando a ser extensivamente utilizados para fins educativos.

A exemplo disso, a Classics Illustrated, uma das publicações destinadas aos quadrinhos mais lidos no mundo, apesar do seu grande sucesso nas décadas de 1940 e 1950, teve que superar muitos percalços por causa do preconceito de alguns pesquisadores que associavam as HQ à perversão juvenil (Borges; Vergueiro, 2014). Borges e Vergueiro (2014) explicam que esse periódico consistiu em uma série de publicações de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos que perdurou por cerca de trinta anos, com edições em mais de 36 países e 26 idiomas. A publicação tinha como objetivo divulgar grandes clássicos da literatura para os jovens em formato de histórias em quadrinhos. Mesmo com os obstáculos iniciais, a década de 1960 testemunhou um crescimento no interesse pelas histórias em quadrinhos e a ascensão da Classics Illustrated, que inclusive desfrutou de considerável sucesso no Brasil.

Figura 3 – Classic Comics/Classic Illustrated, n. 8.



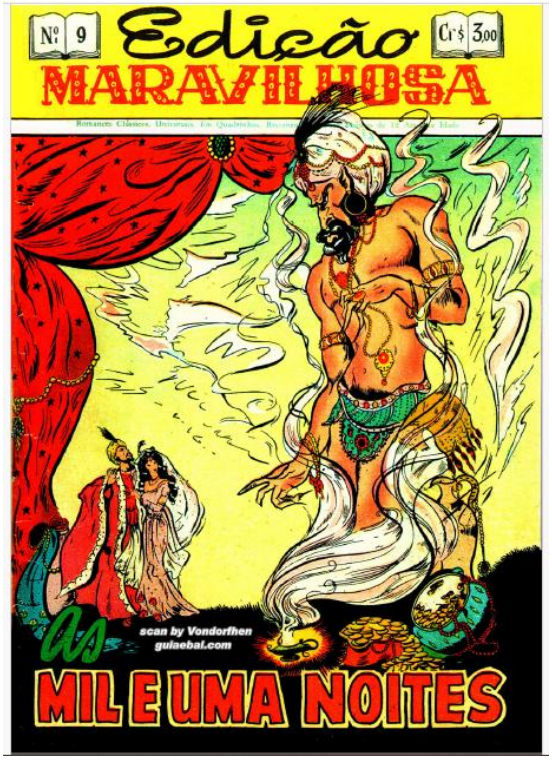
Fonte: Jones (2011, p. 19).

A Classics Illustrated foi introduzida no cenário brasileiro sob o título de Edição Maravilhosa, que, além de contemplar traduções das edições originadas nos Estados Unidos, também produziu adaptações de obras literárias canônicas da literatura brasileira, reconfiguradas para a linguagem específica dos quadrinhos (Borges; Vergueiro, 2014).

Camello (2017) discorre sobre as adaptações de obras literárias canônicas no Brasil. Em 1934, Adolfo Aizen trouxe uma edição de *Tarzan* para ser publicada de forma seriada no Suplemento Infantil, no Jornal A Nação. Por isso, considera-se que *Tarzan* foi a primeira adaptação para quadrinhos no país (Camello, 2017).

Em 1948, Aizen fundou a Editora Brasil-América Limitada (EBAL), trazendo as publicações da americana Classics Illustrated para o Brasil, com adaptações de grandes clássicos da literatura mundial, como *Moby Dick*, de Herman Melville, *O Corcunda de Notre Dame*, de Victor Hugo, *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, *As Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, dentre outros. A partir daí, clássicos da literatura brasileira também começaram a ser adaptados para o formato de histórias em quadrinhos, como *O Guarani*, *Iracema* e *Ubirajara*, de José de Alencar, *A Moreninha*, de Joaquim Manuel de Macedo, dentre outros (Camello, 2017).

Figura 4 – Edição Maravilhosa, n. 9.



Fonte: Guia Ebal (2023).

Neste ponto, ocorre uma das primeiras convergências entre os quadrinhos e a adaptação de obras literárias. Impulsionada pelo apelo popular da linguagem das histórias em quadrinhos, surgiu a ideia de utilizar esse meio para difundir e adaptar clássicos da literatura. Essa abordagem representou uma maneira criativa e acessível de tornar o patrimônio literário mais acessível e atrativo ao público. Segundo Vergueiro (2007):

> Títulos como a *Classics Illustrated*, reproduzidos praticamente no mundo inteiro, inclusive no Brasil, buscavam aproximar as histórias em quadrinhos das grandes obras literárias, vertendo para a linguagem das HQs os livros dos maiores autores da literatura mundial, como Charles Dickens, William Shakespeare, Daniel Defoe, Victor Hugo, Jonathan Swift, Edgar Allan, Poe etc (Vergueiro, 2007a, p. 18).

Paralelamente a esse momento de intensa atividade, emergiu uma ampla gama de narrativas centradas em super-heróis. Nessa conjuntura, os quadrinhos foram consistentemente relacionados a uma forma de subcultura, assumindo uma posição de menor destaque, em comparação aos materiais literários que eram amplamente reconhecidos como genuínos e legitimados (Borges; Vergueiro, 2014). Vergueiro (2007b) explica que, mesmo diante da imensa popularidade entre jovens e

adolescentes, as HQ passaram a ser estigmatizadas pelas “camadas ditas ‘pensantes’ da sociedade” (Vergueiro, 2007b, p. 16). Levou alguns anos para que se pudesse comprovar devidamente que o mau tratamento direcionado às histórias em quadrinhos era injustificado.

> O desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais, principalmente nas últimas décadas do século XX, fez com que os meios de comunicação passassem a ser encarados de maneira menos apocalíptica, procurando-se analisá-los em sua especificidade e compreender melhor o seu impacto na sociedade (Vergueiro, 2007b, p. 16).

Com o transcorrer do tempo, acompanhado pela maturação do público consumidor de histórias em quadrinhos, ocorreu um processo de diversificação tanto nas temáticas quanto no público-alvo que se engajava com esse meio. A partir de uma abordagem ancorada nos estudos culturais e compreendendo o panorama histórico dos quadrinhos, a pesquisadora Beatriz Carvalho (2017) apresenta em sua dissertação de mestrado uma análise da maneira pela qual os quadrinhos conquistaram a legitimação cultural e ampliaram sua aceitação ao longo do tempo pelos círculos acadêmico e crítico. A autora explora a influência dos movimentos artísticos na elevação do status dos quadrinhos e examina a integração dessas manifestações aos espaços artísticos legitimados.

Os anos 1960 foram uma década crucial para a legitimação cultural dos quadrinhos. Carvalho (2017) explica que alguns movimentos artísticos ajudaram a mudar a percepção dos quadrinhos como uma forma de arte destinada apenas para crianças. Destes, dois movimentos foram os mais relevantes: o intelectual europeu e o *underground* estadunidense. Eles trouxeram novas temáticas políticas e sociais para os quadrinhos, além de estilos e formatos diferentes. Isso resultou em “obras que modificaram profundamente o meio e inspiraram as gerações seguintes a buscar e valorizar sua própria criatividade” (Carvalho, 2017, p. 91).

O movimento intelectual europeu buscou, conscientemente, valorizar os quadrinhos como produto cultural e artístico, trazendo novos olhares e reconhecimento ao meio, abrindo caminho para novas discussões. Já o movimento *underground* estadunidense, inspirado em temáticas políticas e sociais, adotou estilos e formatos inovadores, transformando o que se entendia por histórias em quadrinhos e influenciando gerações futuras. Como dito anteriormente, ambos foram igualmente

importantes na evolução dos quadrinhos como uma forma de expressão respeitada e culturalmente relevante (Carvalho, 2017).

O pesquisador Waldomiro Vergueiro (2009) discorre sobre a influência do movimento *underground* estadunidense. Este movimento foi crucial para a sobrevivência do movimento cultural atrelado aos romances gráficos. Ele diz:

> Embora limitado espacial e temporalmente, pois o movimento dos quadrinhos *underground* teve seu apogeu basicamente entre final da década de 1960 e meados de 1970, a influência tanto de obras como de autores ampliou-se bem além das fronteiras do estado da Califórnia e atingiu os países europeus e latino-americanos, podendo-se afirmar que ajudaram na formulação de um estilo de produção de quadrinhos (Vergueiro, 2009, p. 20, grifo do autor).

Em concordância com Vergueiro (2009), Carvalho (2017) aponta que o panorama das histórias em quadrinhos sofreu estas transformações e influências, acompanhado por uma procura do público por conteúdos considerados mais substanciais. Os leitores que haviam sido ávidos consumidores de histórias em quadrinhos durante a infância passaram por um processo de amadurecimento nesse intervalo temporal. Esse processo culminou na década de 1980, quando as produções de quadrinhos começaram a se direcionar para o público mais adulto, desencadeando uma transformação substancial tanto nas publicações *underground* quanto nas publicações de maior tiragem e de editoras que possuíam um grande público.

Em contrapartida às HQ extremamente populares, no final da década de 1980, o cenário *underground* dos quadrinhos nos Estados Unidos estava em plena efervescência. Inserido neste contexto, Eisner (2001) apresenta ao leitor o conceito de *graphic novel* (aqui, traduzido como *romance gráfico*). O autor inicia a discussão sobre como essas novas formas de histórias em quadrinhos estavam emergindo para liderar o que seria uma nova revolução neste campo. Eisner indica que os quadrinhos de qualidade superior e com maior profundidade estavam começando a ser direcionados para um público que seria mais sofisticado.

> O futuro dessa forma aguarda participantes que acreditem realmente que a aplicação da arte sequencial, com seu entrelaçamento de palavras e figuras, possa oferecer uma dimensão da comunicação que contribua para o corpo da literatura preocupada em examinar a experiência humana (Eisner, 2001, p. 138).

Inicialmente, tal perspectiva parecia genuína, e sugeria que os quadrinhos estariam passando por uma metamorfose, fazendo despontar uma forma de arte recém-dignificada e mais cativante para o público leitor e para a crítica.

É nesse cenário que surge a *graphic novel* “Maus” (1986) (Carvalho, 2017). Escrita por Art Spiegelman, *Maus* foi uma obra revolucionária que ajudou a mudar a percepção dos quadrinhos como uma forma de arte inferior e infantil. A obra, que conta a história do Holocausto de maneira autobiográfica, ajudou a aproximar o público da memória deste período nefasto da história e suas representações de uma maneira completamente diferente e delicada (Carvalho, 2017). A *graphic novel* narra a história de Vladek Spiegelman, pai do autor, um sobrevivente judeu do Holocausto. O enredo possui duas linhas temporais paralelas: uma que se passa durante os anos 1970, quando Art Spiegelman está entrevistando seu pai Vladek sobre suas experiências na Polônia ocupada pelos nazistas, e outra que remonta às décadas de 1930 e 1940, mostrando a vida de Vladek e de sua família durante a ascensão do regime nazista e a subsequente perseguição aos judeus. Uma das muitas características que faz com que *Maus* se destaque é a representação dos personagens como animais antropomórficos, sendo judeus retratados como ratos e nazistas como gatos, o que cria uma poderosa metáfora visual para as complexidades da opressão e da sobrevivência. Essa escolha estilística não apenas adiciona uma camada visual à narrativa, mas também contribui para a representação simbólica dos personagens. A obra explora questões de trauma, identidade, culpa e transmissão intergeracional, além de desafiar as convenções narrativas tradicionais. Além de explorar a história pessoal de Vladek e abordar as atrocidades do período histórico vivido por ele, *Maus* leva o leitor a encarar os seus efeitos de longo prazo do Holocausto nas gerações subsequentes.

Mas esses não são os únicos aspectos nos quais *Maus* se sobressai. Por exemplo, a narrativa é um exemplo de inovação introduzida na linguagem das *graphic novels*. Isso porque ela acontece em dois níveis: no primeiro, a história que se ambienta no presente, contada por Artie, filho de Vladek; no segundo nível, o passado é narrado diretamente por Vladek. O processo de escrita está dividido em três momentos que refletem esses níveis narrativos. Esses momentos são a “pré-escrita”, na qual ocorrem a elaboração da escrita e as entrevistas, “a escrita”, momento no qual

o autor organizou o material juntamente com uma pesquisa histórica e, por fim, a “narrativa”, parte da leitura propriamente dita (Seligmann, 2017).

> Não se limitando a uma história em quadrinhos (HQ), o trabalho de Spiegelman engloba características biográficas, autobiográficas, orais, ficcionais, etnográficas, e algumas outras mais. Somando-se a isto, sua estética, a qual ilustra o visceral conteúdo da obra, também analisada neste mesmo capítulo, alimenta as significações representadas na narrativa construída entre pai e filho (Seligmann, 2017).

Além da narrativa verbal, *Maus* destaca-se ainda por suas características estilísticas. Esteticamente, a cor da obra é inteiramente em preto e branco, enquanto os quadros apresentam texturas que conferem profundidade e atmosfera às ilustrações. A memória e a transitoriedade do pensamento quando os requadros intercalam presente e passado.

Figura 5 – Exemplo da metalinguagem em *Maus*.

Fonte: Spiegelman (1992, p. 41).

Esse romance gráfico possibilitou uma reavaliação dos quadrinhos e da cultura de massa, uma vez que abordou um tema que divergia dos estilos predominantes na época. A narrativa utiliza de técnicas do jornalismo e transita entre os âmbitos político e pessoal, estabelecendo uma perspectiva única diante do impacto dos eventos históricos vividos pelo autor e por sua família (Seligmann, 2017).

Em 1992, *Maus* recebeu o renomado Prêmio Pulitzer, uma honraria estadunidense conferida àqueles com excelência nas áreas do jornalismo, literatura e composição musical. A administração do prêmio é conduzida pela Universidade de Colúmbia, em Nova Iorque (Carvalho, 2017). A relevância de *Maus* na abordagem da dolorosa experiência de seus pais durante o Holocausto lhe conferiu essa distinção em uma categoria especial (a *Special Awards and Citations*), pois a academia encontrou dificuldades em determinar se a obra deveria ser classificada como biografia ou ficção (Carvalho, 2017). O reconhecimento alcançado por Spiegelman levou a linguagem dos quadrinhos a uma audiência mais diversificada.

> Maus é, assim, a história em quadrinhos que conseguiu modificar mais profundamente a aceitação do público e da crítica em relação ao valor cultural do meio ao receber um prêmio considerado como legítimo dentro do campo da produção cultural, abrindo assim as portas para uma nova era dos quadrinhos (Carvalho, 2017. p. 108).

Pode-se afirmar, inclusive, que os produtos que compõem o repertório social das histórias em quadrinhos, de modo geral, experimentaram uma valorização crescente após a concessão do Prêmio Pulitzer a *Maus*, contribuindo para a solidificação e a legitimidade do gênero nos Estados Unidos (Carvalho, 2017).

As técnicas inovadoras e a linguagem e metalinguagem utilizadas pelo autor faz com que *Maus* seja umas das HQ mais significativas da história, além de ter se tornado uma obra de referência para qualquer um que deseje estudar sobre o tema.

Outra obra que é frequentemente mencionada pelos aspectos literários e que ajudou a elevar a percepção do público quanto às histórias em quadrinhos é *Persépolis* (2000). Criada por Marjane Satrapi, explora as experiências pessoais e históricas da autora, ao mesmo tempo em que mergulha profundamente na turbulência do Irã nas décadas de 1970 e 1980. Com uma narrativa visualmente impactante e emocionalmente poderosa, o romance gráfico proporciona uma visão ampliada da vida de Marjane, desde sua infância até a idade adulta durante a Revolução Iraniana, também chamada de Revolução Islâmica, um período de transformações sociais, políticas e culturais.

Embora *Persépolis* seja apresentada a partir da perspectiva pessoal da autora, ela consegue explorar questões universais, tais como identidade, revolução, guerra e as complexidades de crescer em meio a um momento de conflito e mudança. A história começa com a jovem Marjane vivendo uma infância privilegiada durante o regime do

Xá, no Irã. A autora utiliza seu *alter ego* para explorar sua própria busca por identidade e significado em um mundo onde as tradições culturais colidem com influências ocidentais. À medida que a Revolução Islâmica toma forma, Marjane testemunha a esperança inicial e o entusiasmo por uma nova era de liberdade, mas também os desafios e perigos de viver sob um regime autoritário e religioso.

Através das páginas de *Persépolis*, Satrapi compartilha suas experiências pessoais com o enfrentamento à repressão política, à censura e às restrições às liberdades individuais. Ela explora as maneiras pelas quais sua família e amigos são afetados pelas mudanças na sociedade iraniana e como ela própria é forçada a lidar com as restrições impostas às mulheres, como o uso obrigatório do véu. A jornada de Marjane a leva para fora do Irã, onde ela continua a lutar com questões de identidade e pertencimento, mas, desta vez, a adaptação é com as culturas estrangeiras. A expressão artística de Satrapi é fundamental para capturar a essência dessa jornada. Seu estilo de desenho simples, mas expressivo, e o uso do preto e branco permitem que as emoções e os eventos se destaquem. Ela combina elementos visuais com uma narrativa envolvente para transmitir não apenas os fatos históricos, mas também as nuances emocionais e psicológicas de sua experiência.

Ao analisar esta obra, Madella (2019) argumenta que a autora de *Persépolis* utiliza o formato de *graphic novel* para a construção da identidade de Marji. Ela afirma que a publicação subverte o olhar ocidental que coloca os iranianos em uma posição de alteridade ao mostrar a realidade complexa da vida no Irã através da experiência da construção da identidade de Marji.

Além disso, a pesquisa realizada por Madella (2019) aborda o argumento de Edward Said, presente em sua obra *Orientalismo* (2007), no qual é afirmado que o Ocidente tende a perceber o Oriente Médio como uma entidade homogênea, desprovida de diversidade e de personalidades individuais, resultado de uma dicotomia arbitrária construída e imposta pelo imperialismo ocidental. Ao escrever sua diáspora, Satrapi desafia tal dicotomia. Suas experiências no exterior oferecem uma perspectiva prática sobre a percepção do Irã no mundo e as complexas interações entre diferentes nações.

É possível perceber três fases distintas no processo de tomada de consciência de Marji sobre a alteridade de acordo com o território geográfico onde ela vive. A

primeira é quando Marji é uma menina de dez anos que desafia o regime autoritário e cresce em uma família revolucionária pertencente à classe alta, antes de ir para a Áustria. A segunda fase compreende a conscientização que ocorre durante sua estadia na Áustria, onde ela começa a perceber seu lugar no mundo como sendo “o outro” em relação ao Ocidente. Posteriormente, na terceira e última etapa, ao regressar ao Irã após um período de quatro anos, ela começa a questionar as visões do Oriente e do Ocidente em relação à sua própria identidade. Ela também critica a visão dualista que esses dois lados têm em relação à divisão geográfica que parte o mundo em dois. Nesse processo, ela também enfrenta os sentimentos de pertencimento e deslocamento tanto em sua terra natal quanto no exílio, conceitos que se tornam menos nítidos devido à sua experiência de diáspora.

A obra de Satrapi destaca-se também por seus elementos gráficos. As ilustrações dos quadrinhos são caracterizadas pela estética simples do nanquim, proporcionando um contraste expressivo com o fundo da página branca e traços fortes. A autora opta por não utilizar onomatopeias, contribuindo para uma atmosfera de minimalismo. Mas, apesar de minimalista, os requadros são utilizados de maneira criativa, o que deixa transparecer os vários temas presentes na obra como liberdade e opressão (Silva, Ferreira, 2020).

Figura 6 – Uso de preto e branco em Persépolis.

Fonte: Satrapi (2007, p. 28).

Persépolis não é apenas uma autobiografia gráfica, mas também uma crônica sensível de uma nação em constante mudança. Através dos olhos de Marjane Satrapi, os leitores são convidados a refletir sobre os desafios universais de crescer, encontrar identidade e lidar com circunstâncias políticas e sociais adversas. A obra oferece um olhar íntimo e poderoso sobre a resiliência humana em face da adversidade e como a arte pode ser uma forma de preservar a memória coletiva e dar voz às histórias silenciadas.

Similarmente às duas *graphic novels* discutidas previamente, *Sonho de Uma Noite de Verão* (Gaiman, 2012a), um dos objetos de estudo desta pesquisa, é uma adaptação para o formato de quadrinhos da peça teatral homônima de Shakespeare. Lançada no ano de 1990 como volume especial da série *Sandman*, foi criada pelo conceituado autor britânico Neil Gaiman com desenhos de Charles Vess, e é

frequentemente mencionada como uma das *graphic novels* mais relevantes, principalmente em virtude de suas conquistas em premiações. Além disso, *Sonho de Uma Noite de Verão* (Gaiman, 2012a), juntamente com *Maus* e *Persépolis*, foi uma das precursoras do movimento de reconhecimento crítico dos quadrinhos (Santos, 2017, p. 100). Como dito anteriormente, o mais importante desta publicação foi o Prêmio World Fantasy em 1991. O que torna essa conquista tão memorável é o fato desta ter se tornando a primeira *graphic novel* a ganhar o prêmio na categoria de melhor conto (*short story*).

> A premiação causou polêmica porque já existia uma categoria chamada *Special Award – Professional* ("prêmio especial para profissionais") para trabalhos de ficção fora do formato livro tradicional, como quadrinhos, animação, filmes e qualquer formato relacionado à narrativa de fantasia. Mas Gaiman e Vess ganharam na categoria de história curta (*short story*) tradicionalmente dedicada a livros – e exclusivamente a eles. Desde sua criação, em 1975, o prêmio privilegiava realizações de histórias fantásticas no formato literário *tout court*. Depois que Gaiman e Vess receberam o prêmio de melhor história curta, todos os quadrinhos passaram então para a seção especial do prêmio (Santos, 2017).

Este foi um marco significativo na validação das características literárias das histórias em quadrinhos. A aclamação crítica de *Sonho de Uma Noite de Verão* (2012) demonstra como Neil Gaiman e sua série conseguiram obter reconhecimento ao demonstrar que os romances gráficos podem apresentar limites muito maleáveis, abrindo espaço para a exploração, por exemplo, de temas literários e filosóficos complexos.

O enredo da adaptação *Sonho de Uma Noite de Verão* (2012), de Gaiman, segue a trama da peça de Shakespeare, ao mesmo tempo em que introduz personagens originais, criados para a *graphic novel*. Na história, William Shakespeare e sua trupe estão apresentando uma peça para convidados especiais. No entanto, os atores que desempenham participantes na encenação são controlados por Morpheus, o protagonista da série, que utiliza suas habilidades mágicas para influenciar as performances teatrais. Isso resulta em uma série de acontecimentos surpreendentes, já que a presença de Morpheus e sua interação com os personagens da peça criam uma dinâmica que ecoa a obra escrita por Shakespeare no século XVI. Os temas abordados em *Sandman* são a criatividade, escrita, arte e a interação entre o mundo dos sonhos, ficção, teatro e a realidade. Esta adaptação para romance gráfico é um exemplo da maneira pela qual Neil Gaiman compõe seu roteiro com elementos da

literatura clássica, mitologia e fantasia à sua escrita. A história captura os pontos principais da peça de Shakespeare enquanto oferece uma visão cativante por meio do universo da HQ.

Muito parecido com o processo de reconhecimento crítico, o movimento de reconhecimento acadêmico das histórias em quadrinhos percorreu uma extensa trajetória até alcançar pleno reconhecimento (Albuquerque; Cunha; Nery, 2021; Carvalho, 2017; Santos; Silva, 2023). Uma evidência disso é que essa área se desenvolveu primordialmente com a ajuda de ensaios, artigos e análises sobre quadrinhos realizados por pessoas de fora da academia, tanto no Brasil quanto internacionalmente. O trabalho de entusiastas foi essencial para o despertar acadêmico acerca do assunto (Bramlett; Cook; Meskin, 2016; Vergueiro 2017).

É essencial que não haja juízo de valor sobre estes trabalhos pioneiros apenas por não terem sido escritos dentro de um ambiente acadêmico. De fato, eles eram realizados com seriedade, além de terem contribuído não só para a abertura desse campo de estudo como também para preservação histórica dos quadrinhos. Por outro lado, é indispensável reconhecer que a entrada dos estudos dos quadrinhos no panorama das pesquisas acadêmicas representou uma guinada significativa para a percepção destas análises como uma área frutífera e promissora. Sobre este tópico, Bramlett, Cook e Meskin (2016) afirmam:

> No entanto, professores, críticos de arte, curadores e outros profissionais “de dentro” de várias instituições orientadas para a investigação ou curadoria têm acesso a perspectivas, ferramentas teóricas e recursos materiais não disponíveis aos pesquisadores anteriores, incluindo uma abordagem menos comemorativa e mais crítica, que foram de imenso benefício para o estudo de quadrinhos nas últimas décadas (Bramlett; Cook; Meskin, 2016, p. 1, tradução nossa).

Realmente, embora os estudos externos à academia sejam válidos e robustos, a pesquisa acadêmica permitiu que as discussões e estudos alcançassem patamares mais abrangentes e passasse pelo crivo do rigor científico. A ênfase na abordagem “menos comemorativa e mais crítica” sugere uma mudança de paradigma e indica que a análise dos quadrinhos agora seria mais propensa a uma avaliação crítica e reflexiva. Isso pode ser interpretado como um avanço positivo na compreensão e apreciação das histórias em quadrinhos, afastando-se de visões mais simplistas ou preconceituosas.

Bramlett, Cook e Meskin (2016) citam duas pesquisas que podem ser consideradas inaugurais no crescimento da pesquisa acadêmica sobre o assunto no contexto estadunidense, realizadas nas últimas três décadas do século XX. O primeiro é *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, por David Kunzle, publicado nos Estados Unidos em 1973. Este trabalho foi sucedido por um segundo volume que cobria os quadrinhos no século XIX e foi publicado em 1990. Nos dois volumes, o autor buscou fazer um estudo detalhado sobre a origem dos quadrinhos modernos. O próximo trabalho é *How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic*, publicado primeiramente no Chile, por Ariel Dorfman e Armand Mattelart, em 1975. Este livro traz uma crítica marxista sobre os temas essencialmente capitalistas nos quadrinhos do Pato Donald, focando especialmente na representação do personagem bilionário Tio Patinhas. Esses são exemplos de alguns trabalhos que mostraram o potencial que o campo possuía para que fossem realizadas ainda mais pesquisas (Bramlett; Cook; Meskin, 2016).

Apesar da dificuldade na realização de tais pesquisas, a década de 1990 é apontada como a década na qual os quadrinhos se estabeleceram como um campo interdisciplinar e mais facilmente identificável. Nesta época, o principal contribuinte deste movimento não foi uma pessoa da academia, mas sim o cartunista Scott McCloud com a publicação dos livros *Desvendando os quadrinhos* (1993), *Reinventando os quadrinhos* (2000) e *Desenhando quadrinhos* (2006), considerados como uma das obras mais influentes nos estudos dos quadrinhos. O trabalho de McCloud provocou uma revolução nos estudos de quadrinhos, culminando no reconhecimento e na prosperidade desta área como um campo distinto na pesquisa acadêmica (Bramlett; Cook; Meskin, 2016).

Para Bramlett, Cook e Meskin (2016), o livro *Alternative Comics: An Emerging Literature*, por Charles Hatfield, publicado nos Estados Unidos em 2005, tem influenciado como acadêmicos contemporâneos entendem, interpretam e analisam os quadrinhos em países de língua inglesa. Mas, para os autores, o maior feito desta obra e de seu sucesso subsequente na pesquisa de quadrinhos é que eles representam uma defesa tangível da viabilidade de concentrar-se nos estudos de

quadrinhos como área principal de interesse e, ao mesmo tempo, alcançar sucesso no meio acadêmico.

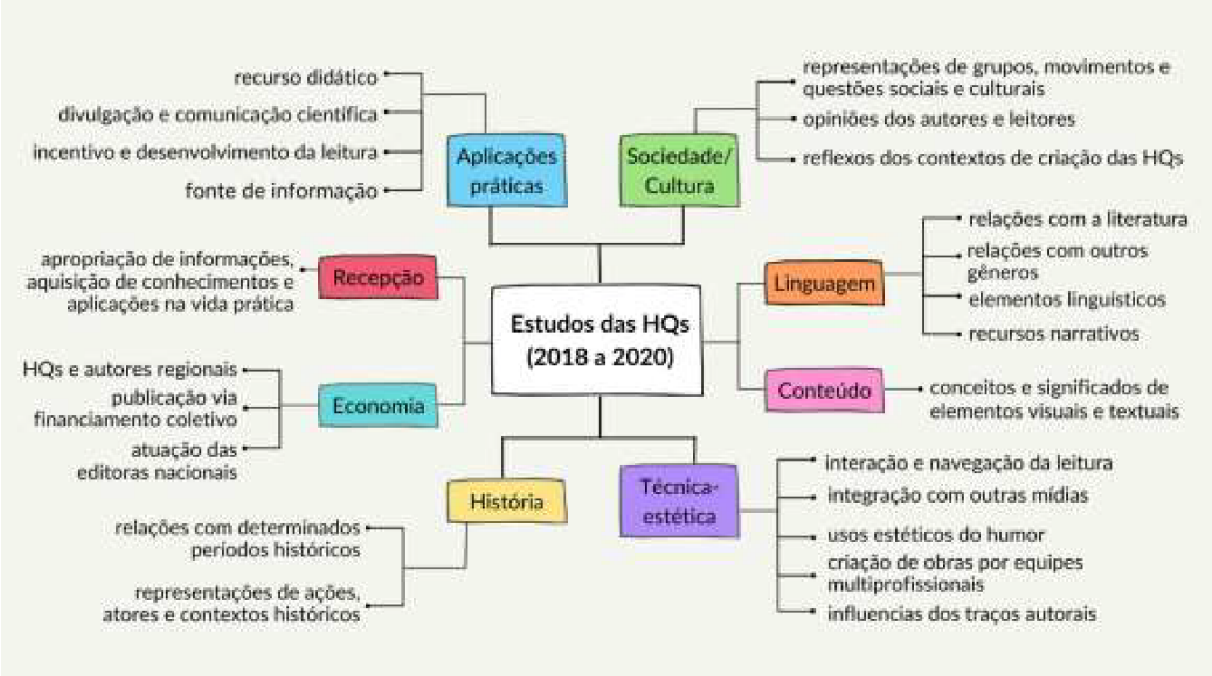
Similarmente, alguns pesquisadores se destacaram no Brasil por dedicarem-se e construírem uma carreira sólida nos estudos quadrinísticos. No país, as primeiras pesquisas em universidades começaram a ser realizadas na década de 1960. Entretanto, a introdução dos quadrinhos no campo das Ciências da Comunicação no Brasil aconteceu efetivamente na década de 1970 (Vergueiro, 2017). Alguns dos precursores das pesquisas brasileiras foram Álvaro de Moya, Antônio Luiz Cagnin, Francisco Araújo, José Marques de Melo, Moacy Cirne e Sonia Bibe Luyten e Waldomiro de Castro Santos Vergueiro. Esses pesquisadores ajudaram a consolidar os estudos sobre os quadrinhos e foram responsáveis por inúmeros estudos, publicações e discussões sobre o assunto (Albuquerque; Cunha; Nery, 2021; Santos; Silva, 2023; Vergueiro, 2017).

A partir desse ponto e nas décadas subsequentes, a pesquisa acadêmica sobre quadrinhos ganhou crescente visibilidade e aceitação à medida que cada vez mais trabalhos foram sendo desenvolvidos. Por exemplo, na Universidade de São Paulo (USP), em 1990, foi criado o Núcleo Interdepartamental de Pesquisas, que hoje atua com o nome de Observatório de Histórias em Quadrinhos. Além disso, o Brasil foi um dos primeiros países a ter um curso de especialização dedicado apenas aos estudos dos quadrinhos, também realizado na USP de 1991 até 1993. No momento (ano de 2024), existem mais duas especializações do gênero em andamento no país: a Especialização em Histórias em Quadrinhos, oferecida pelas Faculdades EST (2021), em São Leopoldo – RS, e a Especialização em Arte Sequencial pela Universidade Cândido Mendes, no Rio de Janeiro (Albuquerque; Cunha; Nery, 2021).

Atualmente, a produção acadêmica brasileira sobre HQ encontra-se em pleno desenvolvimento. O estudo descritivo e bibliográfico realizado pelos pesquisadores Santos e Silva (2023) apresenta um panorama dos 77 estudos acadêmicos sobre quadrinhos realizados no Brasil entre 2018 e 2020. Essa análise é um mergulho na diversidade de ramos do conhecimento sob os quais os quadrinhos podem ser estudados. Os pesquisadores classificam os estudos nas seguintes categorias: aplicações práticas, sociedade/cultura, linguagem, conteúdo, técnica-estética, história, economia e recepção. Dentro de cada uma destas categorias, foram

identificadas algumas características em comum. Estas características estão representadas na figura abaixo:

Figura 7 – Principais características encontradas por categoria.



Fonte: Santos e Silva (2023, p. 16).

Nos estudos da categoria *Aplicações Práticas*, destacam-se temas relacionados à área de educação, que abordaram a utilização dos quadrinhos como recurso didático em sala de aula, bem como seu papel no estímulo e desenvolvimento da leitura. Os autores salientam que o crescimento de pesquisas nessa área pode estar associado à incorporação das histórias em quadrinhos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN).

Na categoria *Sociedade/Cultura*, merecem destaque as investigações sobre as representações de grupos sociais e os aspectos culturais envolvidos nas histórias em quadrinhos. Quanto à categoria *Linguagens*, as áreas mais citadas são Literatura, Letras e Linguística, com estudos que se debruçam sobre os elementos linguísticos, recursos narrativos dos quadrinhos e suas relações com gêneros textuais.

Diante do apresentado, é possível afirmar que as pesquisas em quadrinhos estabeleceram uma conexão maior com a área de Comunicação Social. Contudo, conforme evidenciado, essa relação se estendeu para outras disciplinas, ampliando a perspectiva acadêmica, sobretudo em programas de pós-graduação e centros de pesquisa interdisciplinares vinculados a campos como Artes, História, Pedagogia,

Letras, entre outros. Esse fenômeno destaca a capacidade dos quadrinhos de dialogar com diversos públicos e áreas de estudo, consolidando-se como um elemento integrante da cultura midiática.

Atualmente, no âmbito acadêmico brasileiro, há diversas iniciativas voltadas para a pesquisa em quadrinhos, envolvendo grupos de pesquisa, associações, cursos, eventos, revistas, disciplinas em cursos superiores de graduação, entre outros. Nota-se que esses grupos de pesquisa estão predominantemente, embora não exclusivamente, vinculados a instituições de ensino público em 17 estados brasileiros. Essas iniciativas abrangem uma variedade de áreas do conhecimento, como História, Artes, Comunicação, Matemática, Linguística, Direito, Letras, Desenho Industrial, Filosofia, Ciência da Informação e Tecnologia (Albuquerque; Cunha; Nery, 2021). Estes dados demonstram como os quadrinhos têm se tornado objeto de estudo em diversos campos, refletindo a sua interdisciplinaridade.

Em síntese, as discussões apresentadas neste capítulo abrangeram alguns acontecimentos que contribuíram para o avanço nas abordagens acadêmicas e o avanço da crítica associada aos quadrinhos a partir da década de 1970. Esse avanço reflete a maturação e o desenvolvimento de um campo de estudo dedicado às histórias em quadrinhos, procurando conferir credibilidade à pesquisa relacionadas em torno desse formato. Ao conferir aos quadrinhos a devida consideração como uma forma de arte que merece investigação acadêmica, proporciona-se uma base para uma apreciação mais extensa e profunda dessa expressão. Essa valorização contribui para o enriquecimento da cultura dos quadrinhos e desempenha um papel crucial na desmistificação de preconceitos que historicamente os cercam.

Esses passos são fundamentais para a valorização e apreciação plena desse meio de expressão artístico e cultural. Através desse reconhecimento, os quadrinhos podem ser mais abertamente compreendidos e plenamente integrados à cena cultural, destacando-se como uma forma narrativa e artística dignas de apreciação.

3 INTERTEXTUALIDADE E ADAPTAÇÃO

3.1 INTERTEXTUALIDADE

Alguns campos de estudo, como a Linguística Textual, a Linguística Antropológica e a Crítica Literária, já procuraram entender como se estabelecem as relações entre textos prévios e textos decorrentes (Cavalcante, 2009). Ou seja, a academia tem buscado requisitos para analisar os fenômenos da intertextualidade e das relações dialógicas entre os textos. A autora Julia Kristeva, por exemplo, cunhou o termo “intertextualidade” como conhecemos hoje no campo dos Estudos Literários, tendo como base o conceito bakhtiniano de *dialogismo*. Segundo ela, “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (Kristeva, 1974, p. 88). Sendo assim, só é possível construir um texto se outro previamente for absorvido, negado, transformado, duplicado, copiado, modificado, emulado e reinventado. A perspectiva de Kristeva é ampliada na noção do dialogismo textual do teórico russo Mikhail Bakhtin, que aponta para o diálogo entre textos, gêneros, meios, formatos, mídias, como um princípio constitutivo da própria linguagem. No entendimento de Kristeva e de Bakhtin, o texto dialoga com outros textos, mas também com o contexto sócio-histórico no qual está inserido. O pesquisador Alós (2006) resume a intertextualidade e a define da seguinte maneira:

> Assim, se a intertextualidade dá conta das relações entre o texto literário e os outros textos culturais (a história, o folclore, a dita “baixa cultura” e os discursos institucionais), a transtextualidade contempla as relações de caráter exclusivamente interliterário (entre textos literários distintos) (Alós, p. 22, 2006).

Sendo assim, a intertextualidade é um fenômeno interativo de várias formas e possibilidades de texto, que mobiliza simultaneamente a natureza semiótica, ideológica e subjetiva e se estabelece como uma das categorias mais fecundas da crítica literária. Posto isto, pode-se concluir que os textos simplesmente coexistem em relação dialógica contínua e, apesar (e talvez por causa) disso, não há prejuízo ou privação entre os discursos (Alós, 2006).

Partindo do conceito de dialogismo de Bakhtin e do conceito de intertextualidade de Kristeva, Gérard Genette expande e explora o entendimento

sobre como os textos existem em relação a outros. Sob um ângulo estruturalista, ele aborda a questão sobre as relações entre os textos com a metáfora dos palimpsestos.

> Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente: hipertextos) todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos (Genette, 2006, p. 5).

Em *Palimpsestos*, são sugeridos cinco tipos de relações da transtextualidade, definida como tudo que coloca um texto em relação com outros textos, seja de maneira anunciada ou não. As cinco relações são o paratexto, a metatextualidade e a arquitextualidade, a intertextualidade e a hipertextualidade. As duas últimas categorias são particularmente relevantes para a análise do *corpus* desta pesquisa. Desta forma, serão abordadas com maior profundidade no decorrer desta exposição.

A hipertextualidade, nas palavras de Genette, é toda relação que une um texto B (hipertexto) a um texto anterior A (hipotexto) do qual ele “brota”. Consequentemente, hipertexto seria qualquer relação unindo um texto com outro anterior a ele, por transformação simples ou por transformação indireta (Genette, 2006). Apesar da hipertextualidade também tratar da relação entre os textos e seus paratextos, ela é mais anunciada e determina que um texto não existiria sem o outro. Já a intertextualidade é definida como a presença de dois ou mais textos, onde ocorre efetivamente a inserção de um texto dentro de outro. Esse fenômeno abrange uma variedade de manifestações, tais como ecos, citações, alusões e paralelismos com outros textos, englobando práticas como paralelismos, citações diretas, plágio e alusões (Genette, 2006). Apesar das intrincadas categorias propostas em *Palimpsestos*, não é o intuito do autor classificar hipertextos à exaustão, mas reconhecer a sua existência na literatura. Ele comenta que a sua tentativa é “explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos” (Genette, 2006, p. 5).

A intertextualidade é um campo fértil para a investigação e teoria acadêmica e é objeto de estudo globalmente. No Brasil, as linguistas Koch, Bentes e Cavalcante (2007) destacam-se como algumas das principais autoridades neste domínio. Contribuindo para o desenvolvimento dos estudos sobre intertextualidade no âmbito

da linguística textual, as autoras introduziram em seu livro *Intertextualidade: diálogos possíveis* (2007) o conceito de “intertextualidade *strictu sensu*”. Segundo elas, este tipo de intertextualidade “ocorre quando, em um texto, está inserido outro texto (intertexto) anteriormente produzido, que faz parte da memória social de uma coletividade ou da memória discursiva dos interlocutores.” (Koch; Bentes; Cavalcante, 2007, p. 17) As pesquisadoras também propõem quatro categorias nas quais a intertextualidade *strictu sensu* (ou, simplesmente, *intertextualidade*) pode ser classificada. A primeira, a *intertextualidade temática*, ocorre em textos científicos pertencentes à mesma área de conhecimento ou linha de pensamento, onde temas são compartilhados e onde conceitos e terminologia específicos, já previamente definidos no âmbito dessa área, são empregados. A *estilística* ocorre quando o autor do texto, com diferentes propósitos e objetivos, replica, imita ou parodia estilos ou variedades linguísticas; e a *explícita* refere-se ao caso em que o autor menciona explicitamente a origem do intertexto, ou seja, quando faz referência a outro texto ou fragmento, atribuindo-o a um autor distinto. Por fim, temos a *intertextualidade implícita*. Nela, a referência a um texto anterior surge sem que o autor mencione de forma explícita sua fonte. Essa prática visa adotar o ponto de vista do texto anterior, questioná-lo, satirizá-lo ou argumentar em oposição a ele. Para que o efeito de intertextualidade seja compreendido, é necessário que o leitor seja capaz de reconhecer o texto-fonte.

As intertextualidades temática, estilística, explícita e implícita podem ser usadas como elementos da linguística textual para compreender e investigar como os textos se relacionam, dialogam e constroem significados inclusive na literatura ou em outros campos discursivos. Entretanto, a linguística textual é apenas um dos campos de estudo que oferece suporte às diversas perspectivas sob as quais a intertextualidade pode ser categorizada e analisada. Por exemplo, há a possibilidade de traçar paralelos entre a intertextualidade e outros fenômenos linguísticos e literários.

Os pesquisadores Luiz, Ferreira e Guimarães (2021) destacam a proximidade dos estudos da intertextualidade com os Estudos da Tradução. Os autores argumentam que o tradutor desempenha um papel fundamental como mediador entre línguas, fazendo uso de recursos como imitação e paráfrase, entre outros. Os autores

sugerem que a tradução pode ser considerada uma forma de intertextualidade, dependendo do grau de equivalência semântica e correspondência formal entre o texto na língua-fonte e o texto na língua-meta. Sendo assim, tanto a intertextualidade quanto a tradução exigem do leitor, em diferentes graus, a leitura, a percepção e a interpretação do texto-fonte (Luiz, Ferreira e Guimarães, 2021).

Outra abordagem relevante proveniente dos Estudos da Tradução que contribui para o estudo da intertextualidade é a teoria proposta pelo renomado teórico russo Roman Jakobson. Ele introduziu uma categorização para as interações entre textos, abrangendo tanto sistemas de signos verbais quanto sistemas de signos não-verbais. Nessa concepção, a intertextualidade pode ser interpretada como uma espécie de tradução entre textos. O autor postula que existem três tipos de tradução. A primeira é a tradução *intralingual*, ou reformulação, que é interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua. A segunda é a tradução *interlingual*, ou tradução propriamente dita, que é a interpretação dos signos verbais por meio de outra língua. A terceira é a tradução *intersemiótica*, ou transmutação, esta, sendo a mais pertinente para esta pesquisa. A tradução intersemiótica é a interpretação e transmutação dos signos verbais "por meio de sistemas de signos não-verbais […] ou de um sistema de signos para o outro" (Jakobson, 1971, p. 64).

Ampliando o conceito de Jakobson, Plaza (2001) propõe três características para a tradução intersemiótica: tradução *icônica*, quando há similaridade em estrutura; tradução *indicial*, quando o texto-fonte é inteiramente traduzido para um novo meio; e tradução *simbólica*, quando a tradução possui referências e exige que público tenha conhecimento prévio da obra original. Segundo a posição de Plaza, conforme discutido por Amorim (2013), a ciência da tradução é concebida como um ato de retextualização que resulta na criação de uma nova obra considerada original. Além disso, a abordagem central em seu trabalho está voltada para a tradução intersemiótica, a qual ele considera como uma "transação criativa entre as diferentes linguagens ou sistemas de signos" (Amorim, 2013, p. 18).

Vale ressaltar que *Novels Into Film* (1957), de George Bluestone, pode ser considerado como um dos pioneiros para o estudo da relação ao considerar esta relação entre literatura e cinema como uma tradução (Amorim, 2013). Nesse livro, Bluestone analisa filmes clássicos baseados em livros canônicos como *O Morro dos*

Ventos Uivantes (1939, dirigido por William Wyler), *As Vinhas da Ira* (1940, direção John Ford), *Orgulho e Preconceito* (1940, direção Robert Z. Leonard) e *Madame Bovary* (1933, direção Jean Renoir). Devido a visões mais atualizadas sobre adaptações, a argumentação de Bluestone pode soar razoavelmente datada, principalmente devido à preocupação demasiada com texto que ele considerava como original dos romances que deram origem ao filme. Apesar disso, ele leva em consideração alguns aspectos socioculturais que são relevantes na atualidade, como o público-alvo, a ideia de popularizar o que ele chamava de alta cultura por meio da adaptação (Bluestone, 1957).

Certamente, os conceitos expostos até aqui, oriundos tanto dos Estudos da Tradução quanto da linguística textual, são relevantes para a compreensão de como dois ou mais textos podem estabelecer conexões. Entretanto, é importante ressaltar que eles podem ser considerados como uma fase intermediária entre a investigação da intertextualidade e os Estudos da Adaptação.

Nesse âmbito, concentrando a atenção para adaptações, trazemos a concepção da pesquisadora Julie Sanders. A escritora argumenta que o conceito de adaptação está muito próximo do conceito de intertextualidade. Em sua obra intitulada *Adaptation and Appropriation* (2006), ela se empenha na análise crítica das adaptações enquanto obras intrinsecamente intertextuais. Nesse livro, Sanders (2006) classifica adaptações baseando-se nas discussões que permeiam o conceito de intertextualidade delineado tanto por Bakhtin quanto por Kristeva, também mencionados nesta pesquisa. Ela tece o seguinte comentário acerca da intertextualidade nas adaptações:

> Os textos alimentam-se uns dos outros e criam outros textos e outros estudos críticos; a literatura cria outra literatura. Parte do puro prazer da experiência de leitura deve ser a tensão entre o familiar e o novo, e o reconhecimento tanto da semelhança quanto da diferença, entre nós e entre os textos. O prazer existe, e persiste, então, no ato de ler em, ao redor, e continuar lendo (e lendo) (Sanders, 2006, p. 14, tradução nossa).

Assim sendo, Sanders (2006) define a adaptação como uma “subseção” da prática “abrangente” da intertextualidade. Ela também define que as adaptações são “frequentemente um processo específico que envolve a transição de um gênero para outro” (Sanders, 2006, p. 19). Portanto, a abordagem de Sanders destaca a complexidade das relações entre adaptações e intertextualidade. A autora trata a

adaptação como um fenômeno literário e cultural, incentivando uma avaliação mais profunda e contextualizada dentro desse campo de estudos. Considerando esses aspectos, direcionaremos nossa atenção aos estudos sobre adaptação na próxima seção.

3.2 ADAPTAÇÕES

O ato de adaptar histórias é tão antigo quanto o próprio ato de contá-las. A pesquisadora Linda Hutcheon ressalta que “no trabalho da imaginação humana, adaptação é a norma, não a exceção” (Hutcheon, 2011, p. 235). No entanto, as adaptações (muito similarmente às histórias em quadrinhos) têm enfrentado, ao longo dos anos, um desprezo sistemático no que se refere aos estudos acadêmicos. Alguns teóricos apontam possíveis motivos para isso. Os autores Cartmell e Whelehan (1999) iniciam o primeiro volume da revista *Adaptations* (1999) apontando que, apesar das adaptações estarem presentes desde o início do cinema, até meados da década de 1990, elas eram tidas pela academia como indignas “de estudo acadêmico continuado” (Cartmell; Whelehan, 1999, p. 1, tradução nossa). Os autores apontam dez motivos pelos quais a academia demorou para teorizar sobre a adaptação. O primeiro deles é que a crítica da primeira metade do século XX considerava o cinema como impuro e considerava adaptações para o cinema como “usurpações grosseiras de obras-primas literárias que ameaçavam tanto a literariedade quanto o próprio livro” (Cartmell; Whelehan, 1999, p. 1, tradução nossa).

Uma das críticas proeminentes dirigidas ao cinema durante esse período foi formulada pela autora canônica Virginia Woolf, que abordou a sétima arte com uma perspectiva desconfiada. Em sua crítica intitulada *The Cinema* (1950), Woolf expressou a preocupação de que os filmes teriam o potencial de transformar os leitores selvagens do século XX. Essa e as demais críticas ressoaram a ponto de resultar na exclusão dos filmes dos estudos literários em 1932, quando foram banidos desse domínio acadêmico (Cartmell; Whelehan, 1999, p. 1, tradução nossa).

Os autores destacam que a história institucional da academia contribuiu para este problema. Primeiramente, os estudos fílmicos só começaram a surgir na década de 1960 e, ainda assim, com um *status* de estudos de segunda ordem. Por

conseguinte, não era comum a elaboração de trabalhos focados apenas nos Estudos de Adaptação e os trabalhos sobre o tema surgiam como um campo marginal nos departamentos de literatura. Este criticismo, predominante do século XX, perpetuou até o século XXI, quando se estabeleceu a noção de que a proximidade entre a adaptação fílmica com a sua fonte literária seria o único critério para avaliar a qualidade de um filme (Cartmell; Whelehan, 1999).

Este desprezo pode ter surgido de um já reconhecido pressuposto de superioridade no qual uma adaptação só teria qualidade caso fosse "fiel" à obra "original". Seguindo este pressuposto, as artes mais antigas, como a literatura, seriam necessariamente melhores do que as novas, como o cinema. Adicionalmente, a iconofobia, desconfiança em relação ao visual e a logofobia, sacralização da palavra, foram outros fatores que corroboraram para a desconfiança em relação às adaptações (Stam, 2000; Cartmell; Whelehan, 1999).

Stam (2000) expõe que o período inicial da crítica relacionada às adaptações, particularmente àquelas que envolvem a transposição de obras literárias para o meio cinematográfico, era envolto por avaliações negativas e, muitas vezes, moralistas.

> A linguagem da crítica que trata da adaptação cinematográfica de romances tem sido profundamente moralista, inundada de termos como *infidelidade, traição, deformação, violação, vulgarização e profanação*, cada acusação carregando a sua carga específica de negatividade indignada (Stam, 2000, p. 54, grifo do autor, tradução nossa).

Fica claro que a (falta de) fidelidade foi quase sempre uma questão essencial para a crítica. Ao discorrer sobre isso, Stam (2000) aponta que seria impossível alcançar a tão almejada fidelidade. Isso porque, em primeiro lugar, para que um filme aconteça, é necessário que se considere uma infinidade de variáveis que envolvem uma quantidade considerável de profissionais: roteiro, composição de cena, ponto de vista, trilha sonora, edição, além de todo o dinheiro envolvido para colocar o filme em processo de filmagem. Em contrapartida, muitas vezes, um livro depende de apenas uma pessoa para acontecer (pensando exclusivamente na composição da narrativa). Outra impossibilidade que reside na noção da fidelidade é a existência de uma suposta "aura", uma "essência" de uma obra e transferi-la para sua adaptação.

> Mas, na verdade, não existe esse núcleo transferível: um único texto romanesco comporta uma série de sinais verbais que podem gerar uma infinidade de leituras possíveis, inclusive leituras da própria narrativa. O texto

> literário não é uma estrutura fechada (ou melhor, estruturação, como diria o Barthes), mas aberta a ser reelaborada por um contexto ilimitado. O texto se alimenta e é alimentado em um intertexto infinitamente permutável, que é visto através de redes de interpretação sempre mutáveis (Stam, 2000, p. 57, tradução nossa).

Ou seja, não existe “essência da obra” que deve ser buscada ou capturada para transmiti-la através da adaptação. Essa busca é inviável e será infrutífera. Além disso, raramente transmitir a essência de um livro será o intuito por trás de uma adaptação. Hutcheon argumenta que “há diferentes motivos por trás da adaptação, e poucos envolvem a questão da fidelidade” (Hutcheon, 2011, p. 13). A autora apresenta um ponto de vista congruente com o de Genette, conforme previamente discutido. Ela diz que “a adaptação é uma forma de intertextualidade; nós experienciamos as adaptações (enquanto adaptações) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (Hutcheon, 2011, p. 30). Portanto, quando se considera que a literatura se constrói inevitavelmente através um agrupamento infindável de influências e citações, distantes ou não, preconceitos contra adaptações tornam-se insustentáveis.

Estabelecido isto, a busca por fidelidade e a produção de adaptações feitas no estilo “frame to frame” é uma estratégia ineficaz. Uma análise crítica que se baseia apenas no critério da fidelidade para analisar e/ou avaliar uma adaptação é igualmente infrutífera. Sanders (2006, p. 20) argumenta que “geralmente é no próprio ponto da infidelidade que ocorrem os atos mais criativos de adaptação e apropriação.” A pesquisadora explica que é necessário que haja um pensamento crítico nas investigações sobre o tema e que o intuito não deve ser fazer julgamento de valores polarizados, tais quais “boa adaptação” e “má adaptação”. Mas, então, quais seriam os critérios mais relevantes e mais abrangentes para a definição, a análise e o estudo das adaptações? Esta foi uma das inquietações que levaram a uma grande leva de pesquisas acadêmicas sobre o tema.

De acordo com Caribé (2014), devido ao grande número de publicações relacionadas aos Estudos de Adaptação, foi lançada uma revista especializada nesse campo. Criada pela Oxford University Press em 2008, o periódico Adaptation adquiriu relevância internacional e marcou o estabelecimento do início oficial dos Estudos da Adaptação. Desde então, este campo passou por uma considerável evolução. Em consonância com uma gama de pesquisas concomitantes, a publicação acadêmica

periódica sobre o tema desempenhou um papel fundamental na construção de um conjunto de parâmetros que auxiliam estudiosos e pesquisadores a preterir a noção de fidelidade, voltando-se, em vez disso, para uma análise de elementos mais complexos e abrangentes.

Dentre os critérios adotados atualmente no âmbito dos Estudos de Tradução, destacam-se a consideração do contexto sociocultural no qual as adaptações e as obras-fonte foram lançadas, o reconhecimento do público-alvo e a resposta que as obras obtêm tanto dos leitores/espectadores quanto da crítica especializada (Hutcheon, 2011; Venuti, 2007).

Da mesma maneira, a influência e o impacto da adaptação na cultura e em trabalhos subsequentes pode ser considerada um termômetro que deve ser levado em consideração na crítica de uma adaptação. Em outras palavras, as análises das adaptações precisam responder como, de fato, a adaptação estudada contribuiu para o avanço e evolução da narrativa dentro de seu respectivo meio. Logo, isso implica dizer que contextualizar a adaptação juntamente com outras adaptações da mesma obra ou de obras semelhantes pode revelar tendências ou variações adaptativas (Stam, 2006).

Por último, convém destacar que as obras podem ser adaptadas para as mais variadas mídias, por isso faz-se necessário o reconhecimento das diferenças fundamentais entre diversas formas de mídia e como essas diferenças afetam as adaptações. O critério para a avaliação de adaptações de maior relevância para o presente estudo é o da investigação das referências intertextuais inseridas na adaptação, abarcando tanto as obras originais quanto outras influências culturais, literárias ou artísticas. Tais referências têm o potencial de acrescentar camadas adicionais de significado à própria adaptação.

A teoria de Sanders (2006) corrobora com esta investigação. Para a autora, as adaptações podem ser usadas para adicionar perguntas não feitas em trabalhos anteriores, para expandir ideias já mencionadas, para duplicar interpolações (inserções de palavras, frases, personagens e tramas em um texto) para reforçar o seu significado. Ou seja, para ela uma adaptação “invariavelmente transcende a mera imitação […] acrescentando, suplementando, improvisando, inovando” (Sanders, 2006, p. 12).

Além disso, o objetivo da adaptação pode ser simplesmente aproximar e tornar o texto-fonte mais relevante para um determinado público, torná-lo mais compreensível para novas gerações. Ou, ainda, os adaptadores podem almejar levar o texto-fonte para um público específico, abordar temas de seu interesse, atualizar a linguagem, ambientação e o período temporal em que a narrativa se desenvolve, entre outras modificações relevantes (Sanders, 2006). Por isso, ao analisar as adaptações de obras shakespearianas em *Sandman*, priorizamos não apenas as conexões intertextuais estabelecidas com as peças teatrais de Shakespeare, mas também a outras obras com as quais a *graphic novel* conversa.

Ainda em *Adaptation and Appropriation* (2006), Sanders apresenta o conceito de apropriação que também será essencial para análise do corpus selecionado. Em contraste com a adaptação, a apropriação é um processo de caráter mais subversivo, pois a relação com o texto-fonte pode ser bem menos explícita e mais transformativa. Nesta circunstância, Sanders elaborou uma distinção para os conceitos de “adaptação” e “apropriação”. Conforme a sua visão, as adaptações se configuram como uma relação maior com a obra de origem, enquanto as apropriações são como uma transmutação da fonte em direção a uma criação cultural autônoma e a um caminho inexplorado (Sanders, 2006).

Segundo essa concepção, as adaptações mantêm uma relação intrínseca e simbiótica com o texto-fonte, preservando elementos essenciais enquanto os reinterpretam. Por outro lado, as apropriações representam uma mudança mais profunda, na qual o texto-fonte é transmutado em uma obra inédita, frequentemente adentrando novos territórios criativos. Consequentemente, a apropriação evoca o texto-fonte para que ele seja desafiado, questionado e reinventado. A pesquisadora recorre a um dos autores abordados neste estudo, Shakespeare, a fim de ilustrar um exemplo de apropriação:

> Qualquer que seja a(s) postura(s) ideológica(s) de seus adaptadores, um fato inevitável é que Shakespeare foi ele próprio um adaptador e imitador ativo, um apropriador de mitos, contos de fadas e folclore, bem como de obras de escritores específicos tão variados como Ovídio, Plutarco e Holinshed (Sanders, 2006, p. 46, tradução nossa).

Pode-se encontrar a presença destas criaturas fantásticas mencionadas por Sanders exemplificadas na peça original de Shakespeare *Sonho de Uma Noite de Verão* (2016). Tal abordagem é corroborada por Raffaelli (2016), que ratifica a

perspectiva da pesquisadora e salienta que a peça do século XVI constitui uma construção intrinsecamente intertextual e adaptativa. Esta obra é confeccionada com base e inspiração em inúmeras outras obras, para além de *As Metamorfoses de Ovídio*, como ressalta o tradutor e pesquisador. Raffaelli (2016) menciona ainda que Shakespeare fez, ao longo de toda a peça, referências a obras como *A Rainha das Fadas*, de Edmund Spenser, e *A Canção dos Nibelungos*, proveniente do cancioneiro medieval do século XIII, entre outras.

Sabe-se que William Shakespeare, escritor, poeta e dramaturgo, é reverenciado como o mais importante dramaturgo da língua inglesa e figura destacada da literatura universal. Seu legado tem perdurado ao longo dos séculos, suas obras atravessaram inúmeras edições e reedições, transcenderam as barreiras geográficas e linguísticas e já foram reencenadas inúmeras vezes. É plausível argumentar que todas as adaptações pelas quais as narrativas shakespearianas passaram ao longo dos séculos constituem um dos elementos principais na consolidação do *status* de William Shakespeare na imortalidade literária, uma vez que tais adaptações contribuíram significativamente para a preservação e atualização de sua reputação e legado para novas culturas e gerações. Sanders (2006) destaca o fato de que “a adaptação parece exigir e perpetuar a existência de um cânone, embora possa, por sua vez, contribuir para sua constante reformulação e expansão” (Sanders, 2006, p. 8, tradução nossa).

Neste sentido, Neil Gaiman também contribuiu na consolidação do legado de Shakespeare ao realizar uma reinterpretação do dramaturgo, conferindo-lhe um papel de destaque em *Sandman* (2012a, 2012b). Nessa HQ, Shakespeare é representado para além de sua figura histórica e aparece como um personagem cuja influência será crucial na metamorfose da personalidade que o protagonista Sandman enfrentará ao longo da série. Ao empregar o conceito de apropriação conforme delineado por Sanders, exposto acima, observamos que Gaiman utiliza personagens oriundos das obras de Shakespeare como elementos essenciais na elaboração do roteiro inédito de *Sandman*. Aqui, os personagens originalmente construídos para o teatro assumem o papel de peças em um quebra-cabeça, unindo-se para dar vida a uma narrativa moderna apresentada em formato de história em quadrinhos, na qual a intertextualidade desempenha um papel de destaque.

A estratégia de transformar Shakespeare em um personagem configura-se como um ato de apropriação, uma vez que ele não apenas o integra à sua narrativa, mas também o reconfigura em personagem original, fruto da sua habilidade como escritor. Assim, Gaiman se apropria também de elementos shakespearianos, conferindo-lhes uma nova dimensão e significado dentro do contexto de sua obra.

É relevante para esta pesquisa evidenciar que, apesar da *graphic novel* em questão possuir adaptações diretas de duas peças shakespearianas, o personagem e a mitologia que envolvem a figura de Shakespeare também são aspectos explorados por Gaiman e serão analisados adiante.

Sanders é amplamente reconhecida como uma das figuras mais influentes na promoção dos Estudos de Adaptação. Seu trabalho contribuiu na formulação de novos parâmetros analíticos para a análise de adaptações, construindo as bases para a expansão desses estudos. Atualmente, *Adaptation and Appropriation* (2006) é considerado uma referência fundamental para qualquer pesquisador que aspire investigar adaptações (Milton, 2019).

Linda Hutcheon (2011), em obra de referência, se dedica a investigar as adaptações sob um olhar mais amplo e que não considerasse apenas a fidelidade como critério. O trabalho de Hutcheon pretende ir além da observação das relações dicotômicas entre os textos, tais como melhor ou pior, fiel ou infiel. Uma das propostas da autora é a troca do termo “original” para “texto adaptado” pois este último é puramente descritivo e não pressupõe nenhuma relação de superioridade (Hutcheon, 2011, p. 14). Outra busca de Hutcheon neste livro é analisar variados tipos de relações intermediais possíveis em adaptações. A autora justifica essa escolha dizendo que “grande parte dos estudos sobre adaptação tem como foco as transposições cinematográficas de textos literários, porém uma teorização mais ampla parece justificada diante da variedade e ubiquidade do fenômeno.” (Hutcheon, 2011, p. 11-12)

Por isso, diferentemente de Sanders (2006), que foca sua teoria em romances e suas respectivas transposições, o livro de Hutcheon abre os horizontes para variadas interações entre suportes e adaptações, tais como parques temáticos, óperas, videogames, *covers* de músicas, balés, sites e os suportes que serão abordados nesta dissertação, romance gráficos e peças teatrais. A autora ressalta que

a permissão para abordar todas essas mídias, se deve ao fato dela ter optado pela definição de “adaptação” não apenas como o nome do produto, mas também como o nome do processo. E justamente por ser um processo, a adaptação não é uma simples repetição realizada pelo adaptador, mas sim uma “(re-)interpretação” e uma “(re-)criação” dele (Hutcheon, 2011, p. 31).

Em consonância com as perspectivas de Jakobson (1971) e Plaza (2001), anteriormente apresentadas, Hutcheon também entende que a definição de adaptação está próxima de “traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos para o outro” (Hutcheon, 2011, p. 40). Existem, de fato, diversas semelhanças entre ambas. Por exemplo, as duas abordagens foram amplamente preteridas em relação às suas obras-fonte. Além disso, os dois processos implicam em mudanças, o que sempre acarretará edições com perdas e ganhos.

A partir deste entendimento, a autora amplia esta visão e explica que as adaptações de forma autônoma são como “revisitações deliberadas, anunciadas e extensivas de obras passadas” (Hutcheon, 2011, p. 15). Ela explica que a adaptação pode ser definida a partir de três conceitos distintos: primeiro como “uma transposição anunciada” de uma ou mais obras; depois como um “processo de criação” que envolve tanto uma “(re-)interpretação quanto uma “(re-)criação” e, por último, como um “engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” (Hutcheon, 2011, p. 30). Esse engajamento pode ser realizado de três modos: modo *contar*; modo *mostrar* e modo *participativo*. O modo contar é comum na literatura narrativa e engaja o público através de sua imaginação. Ele é “simultaneamente controlado por palavras selecionadas, que conduzem o texto”.

O modo mostrar age através das percepções auditiva e visual. Ele é mais comum em artes performativas como filmes e adaptações teatrais. Dentro deste contexto, cabe promover algumas reflexões sobre adaptações de textos teatrais para a performance teatral propriamente dita. Esta discussão se insere dentro do escopo deste trabalho, que focaliza duas das peças teatrais mais célebres de Shakespeare.

Pavis (2008) elucida que, em teoria, há três elementos na montagem teatral: texto, representação e encenação. O texto dramático é o que está escrito; a representação é tudo o que é visível e audível no palco; e a encenação envolve criar significados, usando um sistema de elementos cênicos.

No entanto, é indispensável afirmar que encenação não é e não deve ser encarada como uma idealização cênica do texto teatral, tão pouco a realização performativa do texto. Por exemplo, os atores não estão incumbidos de seguir criteriosamente as instruções do texto e as indicações cênicas para produzir a atuação como uma receita de bolo. Apesar destas instruções indicarem a intenção do autor do texto, a encenação é livre para segui-las ou não (Pavis, 2008).

A sociedade ocidental é, fundamentalmente, logocêntrica e é comum observar as peças teatrais sob essa lógica, ou seja, sempre tendo em mente que o que é apresentado está necessariamente ligado a um texto dramático escrito previamente. Porém, esta ótica reduz consideravelmente a encenação à uma mera cópia, além de estabelecer que ela consiste apenas em uma expressão do texto escrito (Pavis, 2008).

Tendo estabelecido isso, é possível traçar um paralelo com as visões sobre adaptações previamente estabelecidas nesta pesquisa, uma vez que a encenação também não deve fidelidade ao texto dramático no qual está sendo baseada e é considerada como critério insuficiente para novas encenações. Segundo Pavis (2008):

> Fidelidade, acima de tudo e num sentido muito ilusório, da representação com relação àquilo que o texto já disse claramente. E se, não obstante, produzir uma encenação fiel é repetir – ou antes, crer poder repetir – através da figuração cênica, aquilo que o texto já está dizendo, nesse caso, por que a necessidade de encenar? (Pavis, 2008, p. 24).

Em outras palavras, se a encenação fosse meramente a reprodução de um texto preexistente, o limite seria reiterar os significados cênicos já presentes no texto. Nesse contexto, a encenação teatral é, por natureza, uma forma de adaptação e, como tal, sua avaliação não deve ser baseada unicamente no texto dramático fonte.

Desta maneira, é mais proveitoso olhar para o texto e para a encenação a partir de uma relação de criação de sentidos e de contrastes entre sistemas semióticos opostos como o verbal e o não-verbal, o simbólico e o icônico, por exemplo. Dentro desta perspectiva, a encenação busca encontrar no texto dramático uma maneira original de dar sentido aos enunciados. Pavis (2008) define:

> A encenação não é translação do texto para a cena, mas sim um teste teórico, que consiste em colocar um texto “sob tensão” dramática e cênica a fim de experimentar no que é que a enunciação cênica provoca no texto; instaura um círculo hermenêutico entre o enunciado para dizer e enunciação “abrindo” o texto para muitas interpretações possíveis (Pavis, 2008, p. 27).

Em resumo, a adaptação teatral é uma leitura em ação, um texto vivo que encontra uma nova peça a cada vez que é recebida pelos espectadores. Ela é um jogo entre o dito e o mostrado e produz sentido e produz sensações vindas de todos os sentidos sensoriais do público (Pavis, 2008).

Retomando os modos de engajamento de Hutcheon, o último modo, denominado “interagir” ou “modo interativo”, é prevalente nos videogames, propiciando a interação física do público com o universo narrativo adaptado (Hutcheon, 2011, p. 47, 48).

> O contar exige do público um trabalho conceitual; o mostrar solicita suas habilidades decodificadoras perceptivas. No primeiro imaginamos e visualizamos um mundo a partir de marcas pretas nas páginas brancas enquanto lemos; no segundo, nossa imaginação é apropriada enquanto percebemos, e então damos significado a um mundo de imagens, sons e palavras ouvidas no palco ou na tela (Hutcheon, 2011, p. 178).

Quando a adaptação é realizada apenas no modo do mostrar, é “incapaz de se aproximar do jogo verbal complicado da poesia cantada”. Já quando ela é realizada apenas no modo contar, “nunca será o mesmo que mostrá-la visualmente ou auditivamente”. A interseção entre imagem e escrita potencializa a adaptação e propicia o “entrelaçamento entre descrição, narração e explicação, que a narrativa em prosa conquista com tanta facilidade” (Hutcheon, 2011, p. 48, 49). Ao observar atentamente, pode-se notar que uma adaptação concebida para romances gráficos empregará uma combinação dos modos contar e mostrar simultaneamente na construção de seu significado. Noutras palavras, quando o público lê um romance gráfico, deve utilizar tanto da parte escrita quanto das imagens para construir o sentido da narrativa. Enquanto as legendas e os balões possibilitam a existência do modo contar (controlando através das palavras o que se sabe sobre os fatos ocorridos e sobre as ações dos personagens), as imagens possibilitam a percepção visual direta que unirá enfoques amplos e detalhes numa mesma perspectiva, características do modo mostrar.

Esta intersecção entre a linguagem escrita e a imagem é a marca mais forte das histórias em quadrinhos. Por isso, a mesma ênfase que é atribuída às adaptações performativas (cinema, teatro, ópera etc.) recai também sobre romance gráfico: “sobre o visual, sobre a passagem da imaginação para percepção ocular real” (Hutcheon, 2011, p. 70).

No que diz respeito a essa mistura dos modos de engajamento, Linda Hutcheon diz que o “contexto [comunicativo] mudará com o modo de apresentação ou engajamento: o modo contar pode usar uma variedade de mídias e materiais, e o mesmo pode ser dito sobre modo mostrar ou mediado, pois cada mídia pode apresentar uma variedade de gêneros” (Hutcheon, 2011, p. 48, 49).

Outro aspecto que aproxima a adaptação para o romance gráfico das adaptações feitas para mídias performativas é a redução na extensão da história, pois em pouco mais de cinquenta páginas é possível ler toda a “participação” de Shakespeare em *Sandman*. Contudo, Hutcheon argumenta que “quando os enredos são condensados e concentrados, eles podem por vezes se tornar mais fortes” (Hutcheon, 2011, p. 64).

Outro recurso importante a ser avaliado nas adaptações para os quadrinhos são os balões. Para além desta função de representar a fala, os balões podem agir como aliados do modo contar. Em *Sandman*, eles colaboram na construção de sentido na medida em que os personagens que possuem algum tipo de poder fantástico ganham um balão exclusivo. Essas diferenças gráficas entre os balões passam para o leitor informações sobre a personalidade do personagem que está falando. Por exemplo, Delírio, a irmã mais nova do protagonista de *Sandman*, tem balões multicoloridos, com letras de tamanhos diferentes. Sua fala é marcada por muitas gírias e neologismos e, por muitas vezes, chega a ser desconexa, assemelhando-se à fala de uma criança.

A pesquisa de Sá (2013) fortalece a compreensão acerca da teoria de Hutcheon (2011) e exemplifica a adaptação de um texto literário para a linguagem dos quadrinhos analisada sob a perspectiva mais abrangente dos Estudos da Adaptação. Essa pesquisadora realizou uma análise crítico-comparativa de três adaptações para HQ da obra canônica de Lima Barreto, *Triste Fim de Policarpo Quaresma*. A primeira escrita por César Lobo (2010), a segunda por Flávio Braga (2010), e a última por Lailson de Holanda Cavalcanti (2008). A autora chegou às conclusões de que, primeiramente, os romances gráficos possuem “uma complexidade estética, literária e cognitiva” para estar no mesmo patamar de obras de arte renomadas (Sá, 2013, p. 138). Depois, que as leituras destes romances gráficos não servem como substitutos para a leitura do texto-fonte escrito por Lima Barreto, uma vez que o leitor está diante

de um novo formato e os autores deram enfoques diferentes e com intenções autorais, interferências e intertextos únicos para cada versão em romance gráfico. As conclusões de Sá (2013) estão bem próximas dos pressupostos de Stam (2006) e de Hutcheon (2011), quando ele diz que as possibilidades de interpretação e adaptação de uma obra são infinitas e trarão consigo toda a subjetividade e parcialidade de seus autores.

Outra pesquisa que segue esta linha é a das pesquisadoras Queluz e Pirota (2009), que realizaram um estudo de quatro adaptações para os quadrinhos do conto *O Alienista*, primeiramente publicado em 1882 pelo grande escritor brasileiro Machado de Assis. Baseadas no princípio da semiótica, as autoras analisaram alguns recursos utilizados nas romance gráficos de Cavalcanti (2008), Lobo e Aguiar (2008), Moon e Bá (2007) e Vilachã e Rodrigues (2007). Elas analisaram recursos como o enquadramento, a ressignificação do discurso e os requadros, chegando à conclusão de que os quadrinistas, como indivíduos culturalmente moldados por sua experiência, ressignificaram o referencial dado pelo autor. Alguns artistas enfatizaram mais a estrutura narrativa do espaço, fazendo dele a figura principal, enquanto outros preferiram o valor da caracterização do personagem e do diálogo verbal.

Já a pesquisa de mestrado de Santhyago Camello (2017), além da adaptação de *O Alienista*, inclui a adaptação do romance de Milton Hatoum, *Dois Irmãos*, ambos quadrinizados pela dupla Gabriel Bá e Fábio Moon em 2007 e 2015, respectivamente. O autor levou em consideração características como narradores, discurso direto e indireto, colorização, construção imagética de personagens e o traço do quadrinista Gabriel Bá para traçar sua linha de análise. Como parte das conclusões, Camello (2017) enfatiza a importância do contexto sociocultural e histórico no qual Machado de Assis e a dupla Bá e Moon estavam inseridos. Isso conduz a uma reflexão sobre a evolução da crítica literária ao longo do tempo, mostrando como as posições críticas podem ter mudado, refletindo as mudanças no contexto sociocultural. Para a adaptação de *Dois Irmãos*, Camello (2017) dá destaque ao tempo levado no processo de transposição da obra para os quadrinhos, sua extensão e os cortes que ocorreram em relação ao texto-fonte.

Ao adotar uma abordagem ampla e multidisciplinar que incorpora os critérios apresentados por Sanders (2006) e Hutcheon (2011), as análises sobre o fenômeno

das adaptações conseguem abranger critérios que possuem maior consonância com as tendências atuais nos Estudos de Adaptação.

4 O SHAKESPEARE DOS SONHOS

O nascimento de uma história em quadrinhos implica, inicialmente, na concepção original por parte de um roteirista, que se encarrega de elaborar um enredo, ação e texto (quiçá literário). Compete ao roteirista determinar o conteúdo da narrativa e a maneira pela qual ela será apresentada. Em quadrinhos de autoria, o roteirista também assume a responsabilidade pelos desenhos e/ou ilustrações, sendo atribuída a ele a autoria integral da obra. Nos demais casos, o indivíduo responsável pela concepção do roteiro se apoiará em uma equipe de outros profissionais para efetivar a materialização de sua história em quadrinhos. Pode-se denominar quadrinistas aqueles que desempenham uma ou mais funções neste processo de criação, incluindo roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, coloristas, letristas, revisores, editores, entre outros (Correia, 2019; Krening, 2015; Oliveira, 2023).

O desenhista, responsável pela interpretação do roteiro, não apenas visualiza a narrativa por meio de seus desenhos, mas também elabora a disposição dos quadros, reservando espaços para os letristas. Posteriormente, o arte-finalista assume a tarefa de concluir os desenhos, aplicando texturas, realizando preenchimentos, aplicando tinta e, às vezes, promovendo correções necessárias nos esboços à lápis feitos pelo desenhista. O colorista, por sua vez, é encarregado de conferir cores à obra, utilizando sua visão artística em consonância com o roteiro para empregar efeitos que enfatizem as emoções da história. O letrista, seguindo o roteiro, desempenha a função de criar balões com diálogos e legendas, decidindo sobre fontes e a composição desses elementos na página. Cada um desses profissionais desempenha um papel na realização da obra, contribuindo para a integridade e impacto estético da história em quadrinhos (Alves-Costa, 2016; Krening, 2015).

A discussão acerca da autoria de uma HQ é pautada na complexidade decorrente da participação destes quadrinistas ao longo do processo criativo. Na maioria dos casos, o reconhecimento de autoria vai quase que inteiramente para o roteirista porque ele é o único considerado realmente um criador. A problemática se acentua, particularmente, no contexto das histórias em quadrinhos comerciais produzidas em larga escala, as quais, em alguns casos, apresentam um

distanciamento percebido em relação ao público consumidor (Alves-Costa, 2016; Correia, 2019; Oliveira, 2023).

No entanto, a obra que está sendo analisada nesta pesquisa, *Sandman*, é uma das histórias em quadrinhos que vão de encontro a essa lógica. Ela tem sua criação atribuída a Neil Gaiman, Sam Kieth e Mike Dringenber, mas, geralmente, o nome de Gaiman é o que ganha mais destaque. Isso pode ser justificado pelo fato de Gaiman ser o responsável pelo esqueleto da produção e os demais só poderem prosseguir depois que seu trabalho esteja concluído.

Neil Gaiman demonstra uma compreensão aprofundada da colaboração como um elemento basilar no processo de criação de histórias em quadrinhos. Esta perspectiva é exemplificada por sua parceria com Charles Vess, desenhista de *Sonho de uma Noite de Verão* (Gaiman, 2012a), que surgiu a partir de um convite proativo do próprio autor. A prática de Gaiman de convidar desenhistas para contribuir para a obra é constante, com muitos deles aceitando a colaboração devido à sua familiaridade prévia com *Sandman* e ao convite posterior de Gaiman para participarem do projeto (Correia, 2019).

> Mesmo que Gaiman não concretize de próprio punho as imagens de suas obras, elas são elementos importantes – tanto em sua forma embrionária e inalcançável (na mente dele) quanto em sua forma gráfica final (que os leitores recebem) (Correia, 2019, p. 19).

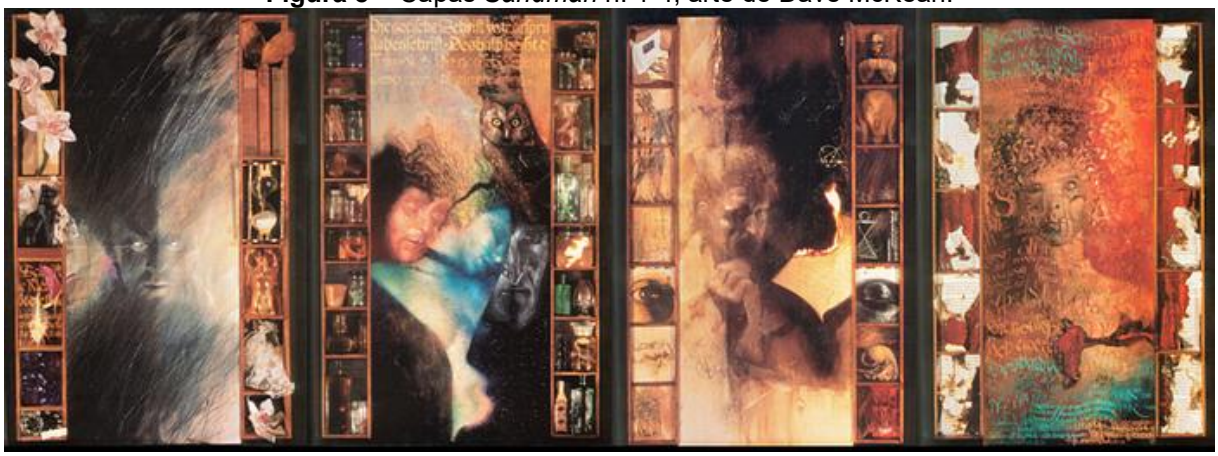
A problemática da autoria no contexto das histórias em quadrinhos permanece uma questão em aberto. No entanto, no caso específico de *Sandman*, observa-se um exemplo paradigmático de criação em rede, reconhecido e valorizado tanto pelo autor quanto pela editora. Nessa obra, os estilos, as relações e conexões entre os artistas são aparentes em como a obra chega ao leitor. O reconhecimento e a valoração dessa dinâmica colaborativa entre roteirista e demais quadrinistas destacam-se como atributos na consideração da autoria em HQ, evidenciando a importância das interações que permeiam o processo criativo (Correia, 2019).

Sandman (1988-1996) contou com a colaboração de diversos quadrinistas/ilustradores ao longo de sua publicação, incluindo renomados artistas como Dave McKean (único responsável pelas capas icônicas da série), Todd Klein (que inventou as tipografias e designs de balões específicos para cada personagem), Michael Zulli, Kelley Jones, Charles Vess e Sam Kieth. A arte visual é frequentemente

estilizada, atmosférica e expressiva, contribuindo para a construção de mundo da série (Correia, 2019).

Farias (2023) evidencia o trabalho dos quadrinistas quando analisa a estética da edição de *Esperando o Fim do Mundo* (Gaiman, 2012), originalmente publicada em 1991 e presente no arco *Prelúdios e Noturnos*. A capa foi realizada por Dave McKean e os artistas responsáveis foram Mike Dringenberg e Malcolm Jones III. Farias (2023) argumenta que este número utiliza personagens, cores e sombras que transmitem uma atmosfera surrealista e de terror para a obra, assim como nas figuras 5 e 6.

Figura 8 – Capas *Sandman* n. 1-4, arte de Dave McKean.



Fonte: Tavares (2016).

Figura 9 – Capas de *Sandman* n. 5-8, arte de Dave McKean.

Fonte: Tavares (2016).

Apesar do trabalho de Farias (2023) concentrar-se na publicação de n. 06, ao longo de *Sandman*, essa é a estética predominante, o que torna essa edição um exemplo muito elucidativo das características de uma *graphic novel*, que mistura

elementos advindos de gêneros diversos como fantasia, horror e drama. Consequentemente, tanto o visual, quanto o roteiro vão além das delimitações convencionais e funde gêneros diferentes para abordar temas como mitologia, narrativas sobrenaturais, conflitos humanos e indagações filosóficas. Ou seja, muito embora cada arco de história aborde diferentes temas e estilos narrativos, eles mantêm entre si uma atmosfera sombria e séria ao longo da série.

Intertextualidade e adaptação parecem ser dois conceitos que perpassam toda essa *graphic novel*. Uma das características mais marcantes em *Sandman*, além de seu enredo bem aprofundado, é o desenvolvimento de histórias inteiramente originais aliadas a textos e imagens repletos de referências intertextuais a outras obras. Há adaptações diretas de histórias bem conhecidas do público, intrincadas ao enredo original. Isto faz desta *graphic novel* uma fonte rica para pesquisadores que se dedicam ao estudo da intertextualidade e da adaptação. Além das peças shakespearianas analisadas no presente estudo, ao longo das suas 75 edições, Gaiman incluiu de forma natural às tramas de *Sandman* adaptações de mitos greco-romanos, mitos nórdicos, contos e personagens bíblicos, além de referências a livros pertencentes ao cânone literário, como *A Divina Comédia* e os contos de *As Mil e Uma Noites*, dentre outros.

4.1 SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO

Sonho de Uma Noite de Verão (2016) é uma das mais notáveis comédias atribuídas a William Shakespeare. A peça em cinco atos aborda as complexidades do amor e do desejo. Segundo Camati (2009), este é um dos textos mais populares e uma das comédias shakespearianas com maior apelo popular e que mais foram encenadas ao longo do tempo.

> Os quatro enredos entrelaçados da trama shakespeariana dramatizam a pluralidade das formas de amor, tais como a paixão, o erotismo, o desejo, a empolgação, os desvarios e as crueldades de nossos envolvimentos emocionais e sexuais e, ainda, o amor dos artesãos pela arte da encenação teatral (Camati, 2009, p. 3).

Além disso, parte essencial do enredo trata da influência do sobrenatural na vida humana em uma atmosfera mágica e onírica. A história de *Sonho…* (2012) se passa em Atenas e na floresta próxima à cidade, onde a ação é dividida entre os

mundos dos humanos e das fadas. A trama segue quatro jovens amantes – Hérmia, Lisandro, Helena e Demétrio – que estão envolvidos em um enredo de confusão amorosa. Hérmia deseja se casar com Lisandro, mas seu pai quer que ela se case com Demétrio. Enquanto isso, Helena está apaixonada por Demétrio, que a rejeita. As coisas se complicam quando os amantes entram na floresta e caem sob a influência das vontades dos habitantes do reino das fadas.

Oberon e Titânia, rei e rainha de Faerie, o reino das fadas, estão em desacordo. Então, Oberon decide usar uma poção mágica para fazer Titânia se apaixonar pelo primeiro ser que ela encontrasse. Enquanto isso, ele instrui Puck, seu servo trapaceiro, a usar a mesma poção para corrigir as confusões amorosas entre os jovens amantes humanos. No entanto, Puck comete erros, causando trocas e confusões hilariantes. Puck transforma um dos artesãos, Bottom, em um ser com cabeça de burro como parte de sua brincadeira, o que leva à comédia quando Titânia se apaixona por ele.

No final, as confusões amorosas são resolvidas e as emoções são alinhadas corretamente. A peça culmina na apresentação de uma peça que está sendo produzida pelos artesãos, resultando em risos. Titânia e Oberon também se reconciliam, trazendo a harmonia de volta ao reino das fadas.

Há alguns temas que interligam o *Sonho…* de Shakespeare com o de Gaiman. O primeiro que será discutido aqui é o tema da “peça dentro da peça”. Na comédia, um grupo de artesãos liderados por Pedro Cunha ensaia uma peça para apresentar no casamento do duque de Atenas. A trupe de Cunha precisa encenar uma história sobre um jovem casal desafortunado no amor cujos familiares são veementemente contra a sua união. Um enredo muito similar a uma das peças mais famosas de toda a literatura mundial, *Romeu e Julieta*.

> O *leitmotiv* é o mesmo: amantes que sofrem a interdição familiar amam-se em segredo, mas por causa de um desencontro chegam a um fim trágico, com a amante matando-se sobre o corpo do amado morto; contudo, o tom de uma e outra é totalmente diverso, como se Shakespeare estivesse se autorreferenciando ao trocar a máscara da tragédia pela da comédia (Raffaelli, 2016, p. 8).

A implicação aqui é que, ao inserir elementos da encenação da tragédia dentro da comédia, Shakespeare está fazendo uma autorreferência de maneira bastante inovadora para a época, ao mesmo tempo que explora o uso do mesmo tema através

de gêneros diferentes. Além disso, com esta referência a outra peça, *Sonho…* ganha uma dimensão metaficcional. Ou seja, Shakespeare convida o espectador a considerar que péssimos atores (como os da trupe de Cunha, que, na verdade, são um marceneiro, um carpinteiro, um tecelão, um remendão de foles, um funileiro e um alfaiate) possam arrancar risos com suas tentativas de iludir a plateia à medida que a mesma plateia pode ser iludida facilmente quando se depara com bons atores.

Já em *Sandman*, Shakespeare aparece como um dos personagens principais da publicação de n. 19, também intitulado *Sonho de uma Noite de Verão* (2012).

A apropriação de Shakespeare como personagem começa no arco *Os Caçadores de Sonhos* (n. 14 a 24 da série) e oferece uma abordagem ficcional bastante singular sobre a construção de uma relação entre William Shakespeare e Morpheus. A partir deste ponto, o personagem de Gaiman será designado unicamente como “William”, enquanto, para fazer referência ao dramaturgo, empregaremos seu nome completo, “William Shakespeare”. Em *Sandman* n. 14, intitulado *Homens de Boa Fortuna*, o protagonista está visitando uma taverna na Inglaterra no fim do século XVI para encontrar Hob Gadling, seu amigo humano. Enquanto está lá, ele escuta uma conversa entre Christopher ‘Kit’ Marlowe, um respeitado escritor de tragédias da era elisabetana, e o aspirante a dramaturgo William Shakespeare. Nessa conversa, William expressa o desejo de possuir talento suficiente para “dar aos homens sonhos que sobreviveriam muito além da morte [dele]” (Gaiman, 2012a, p. 12).

Ao interagir com Shakespeare, Morpheus percebe a profundidade da criatividade e da habilidade artística do dramaturgo. Ele, então, reconhece que William pode ser um canal para as histórias e sonhos que fluem do reino dos Sonhos para o mundo humano. Dessa forma, Morpheus decide proporcionar a William a inspiração necessária para suas obras-primas, desde que, em troca, William escreva duas peças produzidas especialmente para ele. William concorda com relutância, pois reconhece a magnitude do acordo.

Como resultado, a primeira peça escrita por William é *Sonho de Uma Noite de Verão* (adaptada em *Sandman* n. 19), encomendada para ser encenada para os amigos e convidados de Morpheus. A segunda é *A Tempestade* (adaptada em Sandman n. 75), que marca o encerramento tanto de sua carreira como dramaturgo quanto do acordo estabelecido entre os dois personagens.

Em síntese, este acordo demonstra a interligação entre arte, imaginação e o mundo dos Sonhos, demonstrando como a criatividade e a inspiração podem fluir harmoniosamente entre esses domínios. Além disso, realça a influência de Morpheus na arte e literatura humanas. William é retratado como alguém profundamente influenciado por Morpheus, que extrai suas concepções criativas diretamente do reino dos Sonhos. Além de ser um componente crucial para o desenvolvimento da narrativa, esse episódio contribuirá para o próprio crescimento e evolução no arco de redenção Morpheus.

Sandman n. 19 começa em 15 de junho de 1593, quando a trupe teatral de William viaja por um descampado na Inglaterra. Ele está prestes a apresentar pela primeira vez a peça que escreveu como cumprimento da encomenda realizada por Morpheus. Aqui, Neil Gaiman vale-se da combinação entre texto-fonte, adaptação e a vida real, nomeando a peça que William apresentará como *Sonho de Uma Noite de Verão*. No entanto, para surpresa de William, a plateia para a qual a peça será apresentada é composta por amigos de Morpheus, criaturas mágicas, habitantes do reino Faerie. Portanto, o rei e a rainha das fadas assistirão a representações de si mesmos interpretadas por atores mortais e dirigidas pelo dramaturgo inglês.

Há alguns temas centrais que são explorados em ambas as obras. Um dos principais é a própria arte da criação, o ato criativo. Da mesma forma que o espectador é conduzido aos bastidores da produção de *Romeu e Julieta* enquanto acompanha uma encenação da comédia *Sonho de Uma Noite de Verão*, na *graphic novel*, a metalinguagem surge quando o leitor é convidado a adentrar nos bastidores da peça teatral realizada pelos personagens da história. Além disso, o leitor tem a oportunidade de entender como e de onde surgiu a inspiração para conceber a peça que está sendo encenada.

Outro exemplo da reflexão acerca do fazer artístico em *Sonho…* de Gaiman, em um paralelo à peça do século XVI, é que algumas passagens ilustram personagens debatendo acerca das fontes de inspiração, dos preparativos e dos minuciosos detalhes da peça que estão prestes a interpretar.

Figura 10 – Kemp dá sugestões para a peça.

Fonte: Gaiman (2012a, p. 1).

Mais uma passagem da *graphic novel* que aborda o mesmo tema é quando, em diálogo com a Rainha das Fadas, Titânia, Morpheus informa que encomendou a peça que ela está assistindo a fim de que ela e o Rei das Fadas nunca mais sejam esquecidos pelos humanos nesta era. Titânia o questiona, pois o que foi relatado na peça não é fidedigno aos acontecimentos que ela vivenciou. Morpheus responde dizendo que “as coisas não precisam ter acontecido para serem verdadeiras. Contos e sonhos são as sombras de verdades que irão resistir quando meros fatos forem poeiras e cinzas, e esquecidos” (Gaiman, 2012a, p. 21).

Neste trecho, além de refletir sobre a arte da criação e sobre o fazer artístico, o protagonista dá a sua opinião sobre o papel, a importância e a permanência da literatura e da arte para a humanidade. Esses questionamentos se repetem e serão abordados mais à frente, na análise de *A Tempestade*.

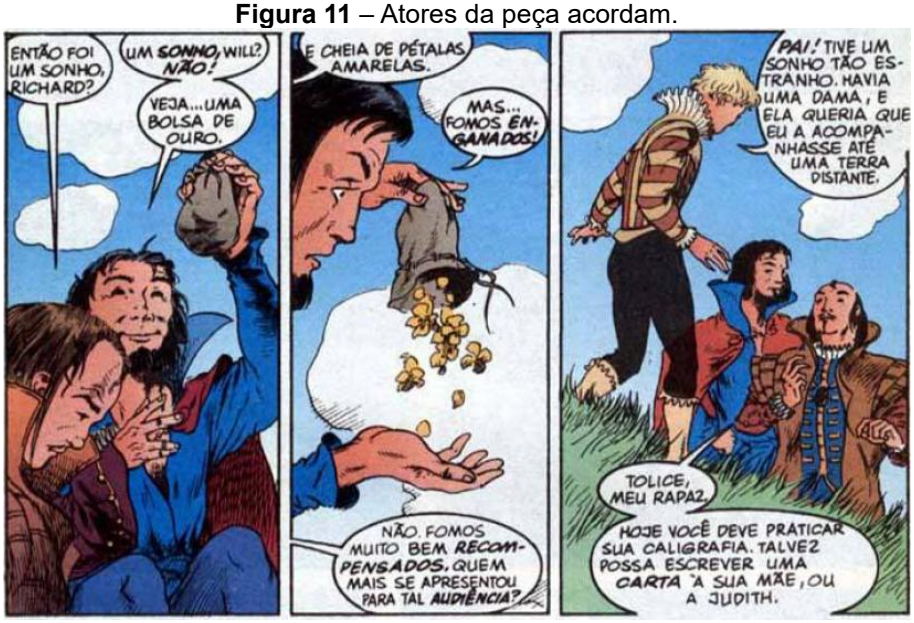
Mais um tema compartilhado pela obra shakespeariana e pela *graphic novel* de Gaiman, é o sonho. No Ato IV da peça, Oberon e Puck desfazem os encantamentos que haviam realizado na noite anterior e, então, o rei e a rainha reconciliam-se. Ao amanhecer, enquanto a comitiva de Teseu e Hipólita parte para a caçada, deparam-se com os dois casais adormecidos na floresta.

> OBERON (avançando) […]
> Gentil Puck, retire essa mutação

> Da cabeça desse moço ateniense,
> Que, quando ele e os outros acordarem,
> Possam todos retornar a Atenas
> Sem lembrar os eventos desta noite
> A não ser como um sonho agitado
> (Shakespeare, 2016, p. 139-141).

Os jovens despertam, assim como Bottom, o artesão, que se reúne com seus colegas. No entanto, todos demonstram embaraço em relação aos sonhos que tiveram enquanto dormiam, pois não compreendem bem os detalhes e parecem relutantes em discuti-los. Ao fim, os acontecimentos são interpretados como sonhos. Já na *graphic novel*, a peça é apresentada pela trupe de William a seres fantásticos, o que causa estranhamento a todos. No dia seguinte à apresentação, os atores acordam confusos e interpretam os acontecimentos da noite anterior como um sonho.

Figura 11 – Atores da peça acordam.



Fonte: Gaiman (2012a, p. 24).

Shakespeare indaga a Richard se tudo não passou de um sonho, ao que ele nega quando observa a bolsa de ouro. Contudo, sua decepção surge imediatamente ao abrir a bolsa e perceber que ela está repleta de pétalas amarelas. O personagem Hamnet (inspirado no filho de William Shakespeare, e que será explorado mais à frente) também conta ao pai sobre seu sonho com a bela dama que queria que ele o acompanhasse para uma terra distante.

As cores são um recurso ainda pouco estudado nas análises das histórias em quadrinhos. No entanto, elas são elementos que compõem a linguagem quadrinística

e podem conter informações relevantes para a narrativa, mesmo quando essas cores são apenas o preto e o branco. Inclusive, estas duas cores foram as mais utilizadas, inicialmente, devido às limitações econômicas e de impressão (Ramos, 2009; McCloud, 1995).

Em *Sandman*, as cores são amplamente utilizadas como recursos tanto narrativo quanto estético (Farias, 2023). O uso das cores também contribui para a construção da atmosfera onírica de *Sonho…* (2012) As criaturas advindas do reino de Faerie são coloridas predominantemente na cor azul, enquanto para os humanos predominam cores mais vivas e quentes.

Figura 12 – Uso das cores para o povo de Faerie.

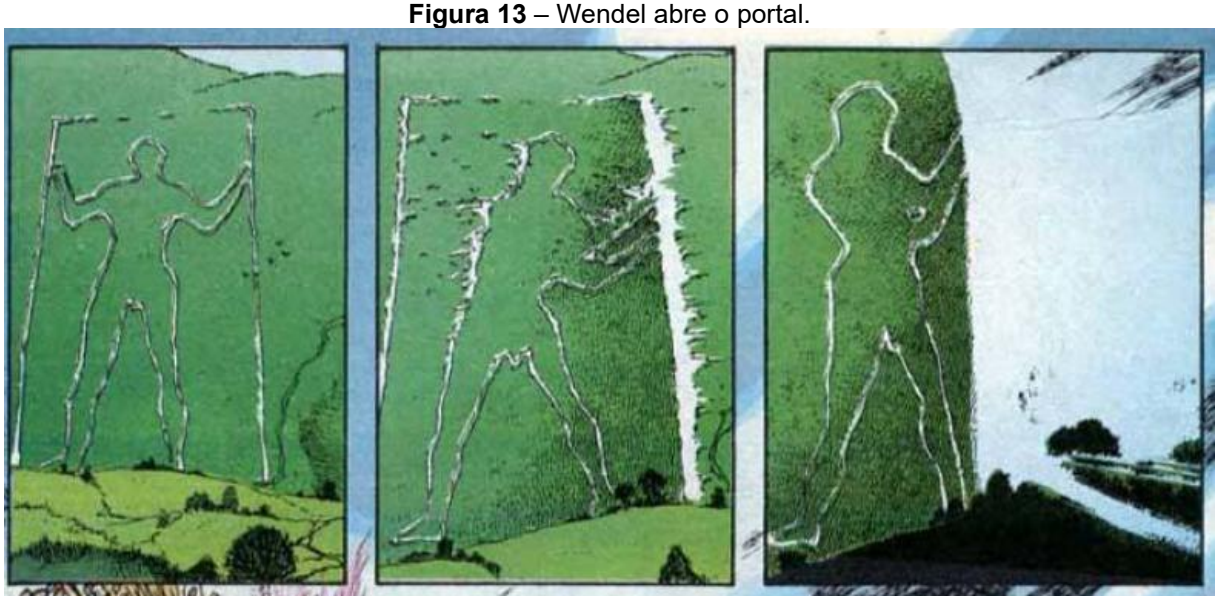
Fonte: Gaiman (2012a, p. 9).

Neste sentido, outro recurso importante a ser avaliado nesta adaptação são os balões e suas cores. Ramos explica que eles “representam a fala […], e são o que mais identificam os quadrinhos como linguagem” (Ramos, 2009, p. 34-35). Além disso, a cor dos balões acrescenta ou muda os significados do discurso (Santos; Vergueiro, 2015, p. 30). As diferenças gráficas entre os balões passam para o leitor informações sobre a personalidade do personagem que está falando. Por exemplo, William tem balões clássicos, com fundo branco e letras pretas. Já Sandman, o mais velho e mais soturno dos perpétuos faz o uso de uma linguagem mais rebuscada e séria, retratada por um balão sóbrio, preenchido de preto com letras brancas.

Mais um elemento a ser abordado nesta parte da análise é como Neil Gaiman brinca com elementos do mundo real e os utiliza como base e/ou explicação dos acontecimentos fictícios dentro de *Sandman*. Na abertura do n. 19, Morpheus diz que

seus convidados aguardam para vir ao mundo dos humanos atrás de um portal. Logo depois, ele pede para que Wendel abra a sua porta.

Figura 13 – Wendel abre o portal.



Fonte: Gaiman (2012a, p. 5).

Wendel, no caso, é o “Homem Alto de Wilmington”, um geoglifo de um homem com setenta e dois metros de altura desenhado em Sussex, Inglaterra. A data exata e a razão para a criação do gigante são incertas. Na época da escrita e lançamento de *Sandman*, supunha-se que sua origem fosse do Período Neolítico ou da Idade do Ferro. Contudo, uma escavação arqueológica realizada em 2003 revelou que a escultura era consideravelmente mais recente, provavelmente datando dos séculos XVI ou XVII (The Geograph, 2012).

Figura 14 – O Homem Alto de Wilmington.

Fonte: Steve (2012).

Assim como *O Homem Alto de Wilmington*, alguns personagens e acontecimentos são inspirados em pessoas e fatos que são associados à biografia de Shakespeare. Por exemplo, dois dos personagens são ligados à biografia de William Shakespeare. Um deles é Kit Marlowe, amigo do dramaturgo. Este personagem, provavelmente, foi inspirado em Christopher Marlowe, dramaturgo que é apontado como amigo de Shakespeare. No entanto, o fato mais curioso em relação a ele ser apontado como possível autor de várias peças e poemas que são atribuídos a Shakespeare. A morte dele ocorreu em provavelmente em 1953 (Barber, 2018; Beer, 2021) e este fato também é mencionado por Morpheus quando encontra William. Na realidade, a morte de Marlowe permanece como um mistério, pois ninguém sabe como ela ocorreu (Barber, 2018). Em *Sonho…* (2012), Morpheus dá a solução deste mistério confirmando que ele foi, de fato, assassinado por Ingram Fraser, a mando de Cecil.

Após a análise inicial feita até aqui, faz-se necessário o aprofundamento do estudo acerca dos processos intertextuais e adaptativos em *Sonho…* Como supracitado, a peça do século XVI foi montada com referências que incluem mitos clássicos, poemas e cantigas folclóricas populares à época. Por sua vez, ao longo dos séculos, a peça foi encenada incontáveis vezes, adaptada e reinventada para as mais diversas mídias possíveis. Segundo Camati:

> A abertura, maleabilidade e plasticidade quase infinita que os textos de Shakespeare oferecem proporcionam inúmeras possibilidades criativas ao artista no percurso intermidiático através do tempo e espaço (Camati, 2009, p. 294).

Logo, a qualidade do texto shakespeariano proporciona um terreno fértil para a exploração e reinterpretação, permitindo que as obras sejam revitalizadas e atualizadas para alcançarem novas gerações de públicos no decorrer do tempo. Posto isto, *Sonho…*, *A Tempestade* e a maioria dos textos de Shakespeare são exemplos que se encaixam perfeitamente à noção concebida por Gerard Genette (2006) de um texto palimpsesto. Essas obras atravessaram grandes distâncias geográficas e resistiram aos mais diversos tipos de mudanças através dos séculos. Hutcheon (2011) explica esse fenômeno:

> A Intertextualidade “Palimpsestuosa” do Público Para o público, tais adaptações são obviamente “multilaminadas”; elas estão direta e abertamente conectadas com outras obras reconhecíveis, e essa conexão é parte de sua identidade formal, bem como do que podemos chamar de sua identidade hermenêutica (Hutcheon, 2011, p. 46).

Hutcheon (2011) explica ainda que há um extensivo envolvimento do público com as obras-fonte durante o processo de adaptação. Esse envolvimento vai além de simplesmente fazer referências superficiais e temporárias a essas obras. Em vez disso, as adaptações exploram e incorporam essas obras de maneira substancial e aprofundada para a construção do novo trabalho, resultando em uma integração mais completa e significativa com o material fonte.

Para analisar o envolvimento do público com as adaptações e o processo adaptativo, Hutcheon propõe que sejam levados em consideração os modos de engajamento, pois eles permitem “pensar sobre como as adaptações fazem as pessoas contar, mostrar ou interagir com as histórias” (Hutcheon, 2011, p. 47). São

eles o modo contar, o modo mostrar e o modo participativo, explicados com mais detalhes no capítulo de fundamentação teórica.

Posto isto, busca-se aqui entender quais foram os modos de engajamento realizados por Neil Gaiman para que as peças de Shakespeare se enquadrassem à sua história e de como as adições e/ou subtrações de elementos ajudaram a construir o sentido da narrativa dentro da lógica da *graphic novel* “Sandman”. A primeira e mais evidente mudança é o suporte através do qual as duas histórias são contadas. A peça teatral *Sonho…* (2016) foi concebida em seu idioma original (o inglês) em versos metrificados em pentâmetros iâmbicos. A tradução para o português brasileiro analisada nesta pesquisa optou por deixar a métrica em segundo plano, mas manteve o verso branco, verso rimado e prosa (Rafaelli, 2016). Em *Sandman*, podemos ler alguns trechos idênticos aos da peça:

> TESEU
> […]
> O olho do poeta, em sublime delírio,
> Vai do céu à terra e da terra ao céu;
> Como a imaginação dá contorno
> Ao desconhecido, a pena do poeta
> Dá-lhe forma, e o nada etéreo
> Ganha um lugar certo e um nome.
> […]
> (lendo) “A orgia das Bacantes embriagadas,
> A dilacerar o cantor trácio em fúria” –
> É uma peça antiga e já foi encenada
> Quando voltei da conquista de Tebas
> (Shakespeare, 2016, p. 157-161).

Figura 15 – Encenação com trechos da peça.

Fonte: Gaiman (2012a, p. 20).

Em *Sandman*, as falas de Teseu são representadas pela linguagem híbrida de imagem e texto. Esta intersecção entre a linguagem escrita e a imagem é uma das marcas mais fortes das histórias em quadrinhos. Ao transpor os diálogos da peça teatral, Gaiman entrelaça os modos contar e mostrar. Isso acontece devido à presença simultânea da estrutura narrativa característica da literatura e à ênfase na representação visual.

Em consonância com a classificação de Linda Hutcheon (2011), o modo mostrar está geralmente ligado às artes performativas, mas a autora destaca que o modo mostrar inclui formas artísticas que transcendem os limites do palco. De maneira elucidativa, ela faz uma breve menção à fotografia sequencial, que evoca a arte sequencial e, igualmente às adaptações para o meio dos quadrinhos, abrangendo ambas sob o guarda-chuva do modo mostrar.

Esse reconhecimento sutil de que o modo mostrar pode se estender para além das artes cênicas tradicionais atesta a versatilidade e fluidez das categorias artísticas quando se trata de adaptações e intertextualidades. Assim, demonstrando que os quadrinhos, como uma forma de arte narrativa sequencial, podem de fato incorporar elementos do teatro e da performance, bem como abraçar um leque variado de influências intertextuais. Essa sinergia entre diferentes formas de expressão artística ressalta a riqueza das adaptações e suas capacidades ilimitadas de evocar novas possibilidades de interpretações em seu público.

Portanto, considerar o conceito de “mostrar” dentro do contexto da adaptação é reconhecer a abertura dessas fronteiras artísticas e a interconexão entre diversas mídias e linguagens criativas. Isso, por sua vez, desenvolve o diálogo contínuo sobre a adaptabilidade e versatilidade das formas artísticas.

4.2 TITÂNIA E PUCK

Uma dimensão fundamental das adaptações em *Sandman* envolve o uso e a representação de personagens. Como mencionado anteriormente, alguns deles são inspirados em figuras reais que conviveram com Shakespeare em sua época, enquanto outros são inspirados de maneira mais livre nas peças teatrais que servem como textos-fonte. Conforme apontado por Sanders (2006), esses personagens não apenas passam pelo processo de adaptação, mas também, submetem-se ao processo de apropriação. Na próxima etapa de nossa análise, o foco será direcionado para dois personagens que, assim como William Shakespeare, foram sujeitos ao processo de apropriação por parte de Gaiman.

O primeiro personagem analisado é Titânia, a rainha das fadas. Ela é retratada em *Sonho…* (2016) como uma figura poderosa e majestosa que governa o reino das fadas com elegância e sensatez. Ela é capaz de comandar as criaturas mágicas e os elementos da natureza. No entanto, sua relação com Oberon é complexa, tumultuada e cheia de tensões devido a disputas de poder e ciúmes, contribuindo para a trama da peça. O núcleo da história no qual Titânia está inserida é um exemplo da forma como Shakespeare brinca com o tema das emoções humanas e os mescla com elementos fantásticos. A personagem é um reflexo das complexidades do amor, do

desejo e da ganância. Em resumo, Titânia é uma figura central na trama shakespeariana de *Sonho de Uma Noite de Verão* (2016), representando não apenas a majestade e a magia do reino das fadas, mas também as tensões emocionais e os jogos de poder que permeiam a peça. Sua relação com Oberon e sua participação nas situações mágicas e cômicas fazem dela um elemento fundamental na atmosfera encantadora e complexa da história.

Em *Sandman*, Titânia desempenha um papel secundário, mas seus comportamentos são congruentes com os atribuídos à personagem homônima do texto-fonte. No enredo, ela é amiga e convidada de honra de Morpheus e assistirá à peça escrita por William. Sua representação é marcada por um desenho minucioso e deslumbrante.

Figura 16 – A rainha de Titânia.

Fonte: Gaiman (2012a, p. 6).

A rainha se encanta com a peça e seus elogios à obra teatral de William ressaltam a habilidade do autor. Algumas falas desta personagem também ajudam o leitor a lembrar que a presente história contada por William não é, de fato, inédita. Ela diz: “creio ter ouvido esta história cantada na velha Grécia, por um menino com uma

lira” (Gaiman, 2012a, p. 10). Através deste artifício, Gaiman destaca que a peça de Shakespeare no século XVI também encontra inspiração em narrativas preexistentes, evidenciando a construção intertextual presente na obra. A menção à lira também relembra a história de Orfeu, mencionada anteriormente.

Outra cena que foi transposta da obra shakespeariana, ainda que de maneira sutil, para a *graphic novel* de Gaiman foi a fonte da discórdia entre Titânia e Oberon. Na peça, ela disputa com seu marido a posse de uma criança humano-elfo chamada Menino da Índia. O rei deseja o Menino de Índia para servir como um pajem e herdeiro para o reino das fadas, enquanto Titânia está apegada a ele por razões não inteiramente claras. A disputa leva a uma separação entre Titânia e Oberon, causando uma série de eventos mágicos e cômicos que afetam tanto os personagens humanos quanto os das fadas.

Na história em quadrinhos, Titânia manifesta interesse pelo intérprete humano do Menino da Índia, insinuando a possibilidade de seu desejo de que o garoto vá residir com ela em Faerie. Na página 11, ela pergunta a Morpheus quem é o ator e diz que ele é “uma linda criança… e agradável” (Gaiman, 2012a, p. 11). Posteriormente, durante o intervalo da peça, o leitor vê Titânia em um plano secundário, nos bastidores do espetáculo, conversando com o jovem Hamnet, intérprete do Menino da Índia. Ela descreve Faerie de maneira que a terra pareça agradável aos olhos do jovem rapaz.

Figura 17 – Titânia fala de Faerie para Hamnet.

Fonte: Gaiman (2012a, p. 16).

Ao término deste capítulo de *Sonho…* (2012), é revelado que Hamnet vem a falecer pouco tempo após essa representação teatral, sob circunstâncias misteriosas. De acordo com a biografia de William Shakespeare, o dramaturgo foi pai de um casal

de gêmeos, Hamnet e Judith. Infelizmente, Hamnet veio a falecer com apenas onze anos de idade. Para a biografista Anna Beer, a peça Hamlet “é uma forma de resolver a dor de um pai por seu filho” (Beer, 2021, p. 45, tradução nossa). Fica implícito o indício de que a Rainha das Fadas possa tê-lo levado consigo para residir em Faerie, ecoando assim o enredo da peça de Shakespeare. Esta é mais uma demonstração de como Gaiman junta eventos da vida real com elementos ficcionais, já que William Shakespeare realmente teve um filho que faleceu ainda jovem, como veremos mais adiante.

O segundo personagem apropriado por Gaiman é Puck, também conhecido pelo nome Robin Goodfellow. Ele é um espírito travesso e servente de Oberon e é uma das figuras mais distintas e cativantes na peça *Sonho de Uma Noite de Verão* (2016), de Shakespeare.

Dado que não existem descrições físicas detalhadas do personagem, a representação de Puck é consideravelmente flexível, permitindo que cada companhia de teatro apresente sua própria interpretação da aparência do personagem. Como forma de ilustrar como algumas produções abordaram a representação desses personagens, foram escolhidas duas produções disponíveis on-line. Não há intenção de realizar uma análise das peças mencionadas aqui, uma vez que apenas vídeos estão disponíveis, não proporcionando a experiência completa de uma produção teatral ao vivo.

No primeiro exemplo, na produção de 2019, dirigida por Nicholas Hytner e organizada pelo National Theatre, um dos teatros mais proeminentes da Inglaterra, o personagem Puck é retratado pelo ator David Moorst. O traje da peça consiste em uma calça justa ao corpo, composta por retalhos feitos de diversos tecidos coloridos. Além disso, Puck veste duas camisetas estampadas sobrepostas, revelando seus ombros. Como complementos, são adicionados *piercings* e pulseiras à caracterização do personagem.

Figura 18 – Puck, interpretado por David Moorst.

Fonte: Bridge Theatre (2019).

Dentre as produções teatrais de *Sonho de Uma Noite de Verão* (2006), é possível destacar a adaptação realizada pelo Bando de Teatro Olodum, que apresentou a obra shakespeariana em 2006, sob a direção de Marcio Meirelles. Esta versão se distingue por incorporar elementos da cultura afro-brasileira à narrativa (Pereira, 2012).

Nesta encenação, o grupo buscou contextualizar a comédia romântica no cenário brasileiro, mais especificamente ao cenário do estado da Bahia. Para isso, o figurino incorporou elementos como pedras e sementes, trajes associados a celebrações de origem africana, além de tecidos coloridos com estampas afro-baianas. Outra escolha foi a introdução de música e dança populares como parte da adaptação. Uma meta colaborativa entre o diretor e a equipe da peça foi deselitizar a produção, devolvendo-a à apreciação do público em geral.

Na representação teatral, Puck é interpretado por três atores, Dailton Silva, Ridson Reis e Roquildes Junior, que se expressam na primeira pessoa do plural, alternando-se nas falas e, por vezes, dialogando simultaneamente. Em cena, encontram-se descalços, vestindo bermudas confeccionadas com tecidos estampados e coloridos, acompanhadas por capas pretas que simulam um sobretudo de mangas longas. Eles não usam camisa, mas o figurino incorpora pequenos coletes com pequenas bolsas pretas.

Figura 19 – Puck, interpretado por Dailton Silva, Ridson Reis e Roquildes Junior.

Fonte: Sonho de Uma Noite de Verão (Bando de Teatro Olodum, 2006).

Puck desempenha um papel crucial na trama da peça, pois suas ações são a causa principal das confusões amorosas e cômicas que ocorrem na floresta. Puck é conhecido por sua personalidade brincalhona, traquinagens e habilidades mágicas. Ele é o executor das ordens de Oberon e é encarregado de usar uma poção mágica para resolver os problemas amorosos dos jovens humanos, mas acaba causando ainda mais confusão ao aplicá-la nos olhos errados. Suas travessuras resultam em trocas de paixões, equívocos e situações hilárias. Por exemplo, é Puck quem transforma acidentalmente Bottom, um dos artesãos que ensaia para uma peça teatral, em uma criatura com uma cabeça de asno, como parte de uma travessura. No entanto, a situação se torna ainda mais caótica quando Titânia, vítima de um feitiço que a faz se apaixonar pela primeira criatura que encontra, acaba se apaixonando justamente por Bottom, desencadeando uma série de eventos cômicos e surreais.

Puck é leal a Oberon, mas sua essência arteira e impulsiva o levam a consequências inesperadas. A interação entre eles revela tanto o poder mágico de Oberon quanto o desejo de Puck de agradar e entreter seu mestre. Puck personifica o espírito do reino das fadas e da própria natureza, desempenhando um papel chave na construção da atmosfera mágica e caótica que caracteriza *Sonho…* (2016) de Shakespeare. Sua influência é evidente nas reviravoltas cômicas que pontuam a

narrativa. Puck tem uma personalidade lúdica e a habilidade de introduzir reviravoltas imprevistas na trama, além de ser frequentemente percebido como uma extensão e personificação da magia da floresta.

Ao contrário do Puck de Shakespeare, o Puck de Gaiman não é tão amigável e brincalhão. Ele é um ser que segue seus próprios interesses e impulsos, frequentemente ignorando as consequências de suas ações. Sua personalidade errática e sua natureza imprevisível o tornam uma presença intrigante, mas também perigosa. Em *Sonho…*, Puck é uma das muitas criaturas mágicas que cruza a fronteira de Faerie e o mundo dos humanos para assistir a peça montada por William. Como servo de Oberon, sua proximidade com o rei das fadas no início da história confere-lhe um papel de destaque ao longo da trama.

Sua personalidade destaca-se já nas primeiras páginas, quando ele declara: “[os humanos] me dão vontade de fazer travessuras” (Gaiman, 2012b, p. 9). Então, no intervalo da peça encenada por William e sua trupe, Puck engana o ator que o interpreta, toma o lugar dele no palco e passa a representar a si mesmo. Após o término da peça, Oberon convoca Puck para retornar ao reino das fadas, ao que Puck responde com um tom de irreverência: “Partir, milorde? Quando há mortais para confundir e importunar?” (Gaiman, 2012a, p. 22).

Nesse sentido, Puck toma a decisão de permanecer no mundo dos humanos, optando por não retornar ao reino das fadas. Esse desfecho leva Puck de volta à série *Sandman* no arco *Ente Queridos*, n. 57 e 59. Sua reaparição ocorre ao lado de Loki, desencadeando uma reviravolta crucial na trama. Neste momento da narrativa, a apropriação está em ação. A decisão de Puck de permanecer no mundo dos humanos não apenas reflete uma convergência entre o Puck dos quadrinhos e o Puck da peça teatral, mas também resulta em uma fusão de suas vozes e identidades. É quase como se Puck saísse das páginas das obras de Shakespeare e passasse a habitar o imaginário das histórias em quadrinhos de *Sandman*. O artifício de Gaiman de reimaginar e reintroduzir personagens clássicos em novos contextos dentro das suas criações enriquecem o imaginário do leitor que cria interconexões de referências literárias e referências da própria HQ.

Retornando aos eventos da *graphic novel*, William percebe, com surpresa, que o ator que estava representando o papel de Puck é, na realidade, o próprio duende.

Antes que ele possa reunir suas reações e compreender completamente a situação, o portal para Faerie se abre mais uma vez e Puck inicia seu monólogo final.

> PUCK (à plateia)
> Se nós, sombras, aqui os ofendemos,
> Saibam que nem tudo é como queremos:
> Pensem que vocês apenas dormiam
> Enquanto essas visões apareciam;
> E este débil tema enfadonho,
> Não é nada mais que um mero *sonho*.
> Senhores, por favor, não nos repreendam;
> Peço que nos perdoem, que nos compreendam.
> E, como sou um Puck muito honesto,
> Se o nosso destino for funesto
> E das justas vaias não escaparmos,
> Refaremos tudo até melhorarmos,
> Ou podem chamar Puck de mentiroso.
> A todos um fim de noite ditoso,
> E aplaudam-nos, se formos amigos;
> Se não, tirem satisfações comigo
> (Shakespeare, 2016, p. 191, grifo nosso).

Figura 20 – Fala final de Puck.

Fonte: Gaiman (2012a, p. 23).

Neste ponto, ocorre uma quebra da quarta parede, tanto na peça teatral (em que Puck se refere diretamente à plateia) quanto na *graphic novel* (em que Puck se refere diretamente ao leitor). Essa face da apropriação acontece principalmente

porque Puck se torna um personagem recorrente em *Sandman* e se envolve em uma série de novas confusões.

Em suma, o Puck de Neil Gaiman em *Sandman* é uma apropriação do personagem clássico de Shakespeare. Mesmo que não haja uma descrição física propriamente dita, sua personalidade caótica, sua inclinação para o imprevisível e sua relação com outros personagens da série contribuem para a mitologia e fantasia que é característica do mundo dos Sonhos criado por Gaiman.

4.3 A TEMPESTADE

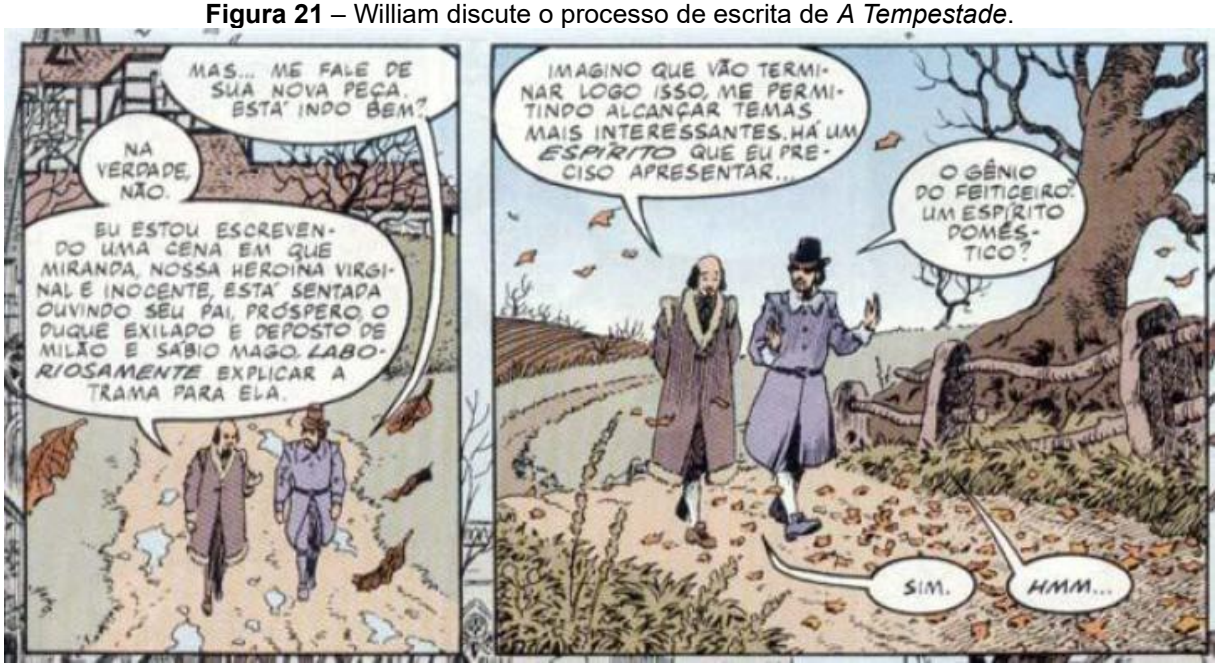
A Tempestade (2014) é uma peça de Shakespeare que mistura elementos de drama, comédia e fantasia. A história se passa em uma ilha remota, onde um poderoso mago chamado Próspero vive com sua filha, Miranda. Próspero foi exilado para a ilha após ser traído por seu irmão, Antônio, que usurpou seu lugar como duque de Milão. Próspero é capaz de controlar a ilha com sua magia e convoca uma tempestade para encalhar o navio de Antônio e outros nobres que o traíram, trazendo-os para a ilha. Ele planeja usar a situação para se vingar e também para reunir sua filha com o herdeiro legítimo de Nápoles, o jovem príncipe Ferdinando. Na ilha, os personagens são influenciados pela magia de Próspero. Caliban, um nativo dessa ilha, é escravizado por Próspero. Ariel, um espírito do ar que vive na ilha, é um servo mágico de Próspero que executa seus comandos. Através de artifícios mágicos e elaborados jogos de ilusão, Próspero trabalha para transformar seus inimigos e orquestrar encontros que, no fim, acabam o levando ao perdão e à reconciliação. No decorrer da história, segredos são revelados, personagens confrontam suas próprias naturezas e enganos e, eventualmente, Próspero encontra em seu coração a capacidade de perdoar seus inimigos. A peça explora temas de vingança, poder, perdão, redenção e a capacidade humana de mudar e crescer. No final, Próspero desiste de sua magia e retorna à sociedade, decidindo voltar para Milão com todos os personagens. A peça termina com Próspero pedindo ao público que liberte sua imaginação, ecoando o próprio poder da arte de Shakespeare.

Já em *Sandman*, *A Tempestade* (2012) faz parte do arco *O Despertar* e é a história de encerramento da jornada de Morpheus dos Perpétuos. Este número foi

ilustrado por Charles Vess, letreirado por Lilian Matsunagae e colorido por Daniel Vozzo. Neste arco, ele se confronta com seu destino e enfrenta as consequências de suas próprias escolhas e ações. A história traz um tom introspectivo e emocional, enquanto Morpheus examina o impacto que causou no mundo dos sonhos e na realidade humana, culminando no fechamento de um arco de redenção do protagonista. *O Despertar* explora temas de redenção, aceitação e impacto pessoal, e proporciona uma conclusão emocional e reflexiva para a série, fechando os arcos dos personagens principais e oferecendo um encerramento satisfatório para a narrativa.

Na página de abertura do capítulo *A Tempestade*, lê-se que a história foi escrita por Gaiman, é um material adicional que foi “extraído e adaptado” (Gaiman, 2012b, p. 5) da peça de William Shakespeare. Nesta narrativa final, o leitor encontra-se novamente com William, mas, desta vez, ele é um senhor com mais idade que se empenha para escrever e entregar a segunda peça do acordo que fez com Morpheus e que virá a ser sua última peça.

Figura 21 – William discute o processo de escrita de *A Tempestade*.



Fonte: Gaiman (2012b, p. 14).

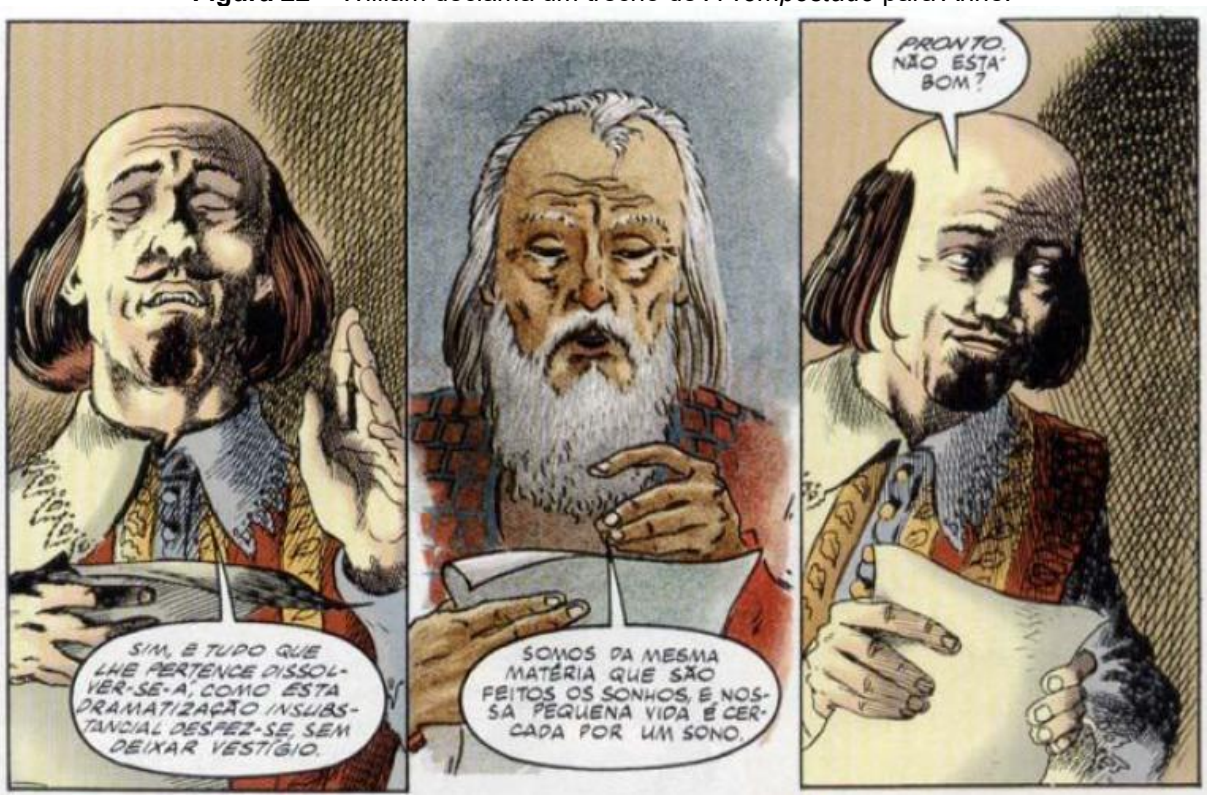
Neste ponto, mais uma vez, o ato de escrever volta a ser abordado como um empreendimento árduo, apesar da influência inspiradora que Morpheus concede à inventividade de William. A criação artística e literária não traz apenas sucesso para a

vida do personagem. A devoção ao trabalho tem um impacto negativo na vida pessoal de William. Sua filha, Judith, expressa seu pesar e admite como carregou ressentimentos, principalmente durante sua infância, pela dedicação excessiva de William à escrita de suas peças teatrais (Gaiman, 2012b).

Anteriormente, em *Sonho de Uma Noite de Verão* (2012), Hamnet, filho de William, já havia questionado o grande envolvimento de seu pai com as peças teatrais. Ele compartilha com um colega da trupe de teatro que seu pai havia mudado desde que se dedicara à escrita. Hamnet percebe que o dramaturgo havia se tornado distante, como se estivesse "em outro mundo" (Gaiman, 2012a, p. 13). Hamnet ainda se lembra de quando Judith o disse que, caso ele morresse, "ele escreveria uma peça sobre mim: "Hamnet" (Gaiman, 2012, p. 13).

Na próxima figura, William está em casa com sua esposa, Anne, e mostra um trecho de sua peça recém-acabada. Este é um dos trechos mais famosos de *A Tempestade* (2014).

Figura 22 – William declama um trecho de *A Tempestade* para Anne.



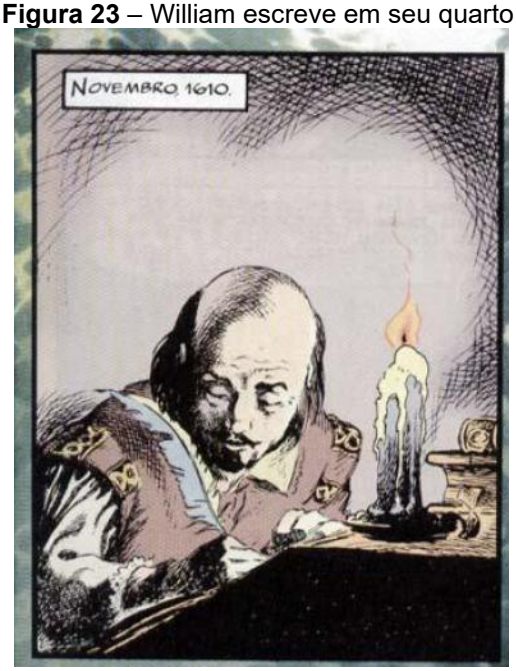
Fonte: Gaiman (2012b, p. 27).

Nesse ponto da narrativa, há uma metáfora visual. William e Próspero tornam-se a mesma pessoa, sendo duas manifestações de uma mesma entidade, a fusão derradeira entre criador e criatura. Para Vergueiro (2009), as metáforas visuais são parte da linguagem icônica. Elas ajudam a expressar ideias e sentimentos além de possibilitar o rápido entendimento de um conceito. Essa metáfora visual confere uma dimensão adicional ao segmento, pois Próspero/William estão dialogando sobre o sono e os sonhos, experiências humanas que estão sob a influência e domínio de Morpheus.

Outro recurso visual utilizado para dar ênfase ao quanto que a vida de William está tomada pelo ato de escrever é a legenda. Ela é um dos elementos mais marcantes desta adaptação, pois confere um ar artístico e sofisticado à *graphic novel*. As legendas são parte fundamental das HQ em geral e, por consequência das *graphic novels*, podem ser consideradas como a “voz onisciente do narrador da história”. Elas fortalecem a construção narrativa ao assumirem o papel do narrador, alguém que narra a história, além de situar o leitor e indicar mudanças de tempo, espaço, localização etc. (Ramos; Vergueiro, 2007a, p. 62).

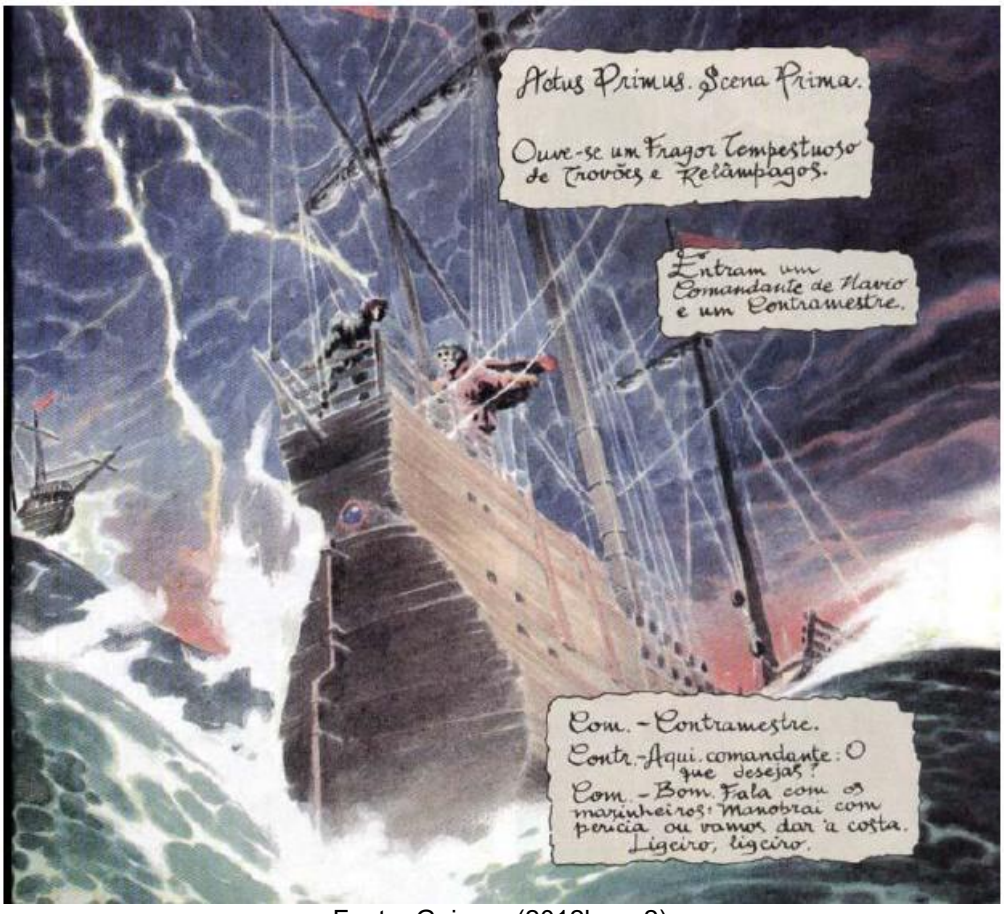
Em *A Tempestade* (2012), há dois tipos de legendas. As primeiras são regulares, podem ser vistas na maioria das histórias de números anteriores e dão noções de tempo, datas e de localização para o leitor, como na Fig. 23:

Figura 23 – William escreve em seu quarto.



Fonte: Gaiman (2012b, p. 5).

Figura 24 – Legendas com requadros sinuosos.



Fonte: Gaiman (2012b, p. 2).

Já o segundo tipo de legenda (Fig. 24) é o mais marcante desta edição. Elas são um grande diferencial da estética desta adaptação. Elas possuem um requadro irregular, preenchido pela cor bege que remete a um papel antigo. Elas ganham uma fonte diferenciada que remete à escrita cursiva antiga. Quando essa legenda aparece, o leitor é relembrado de que este texto remete à peça shakespeariana, escrita em longínquo século. Segundo Eisner, requadro é a “moldura dentro da qual se colocam objetos e ações” (Eisner, 2001, p. 44). No entanto, o requadro pode ser usado como parte do código não verbal e transmitir significado.

> O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo (Eisner, 2001, p. 46).

Ainda sobre os requadros, Eisner (2001) explica que o traçado do requadro sinuoso pode indicar um deslocamento cronológico, sendo mais comum para representar o passado. Aqui, a legenda com o requadro sinuoso contribui para contextualizar as falas e a linguagem característica de um roteiro de peça teatral. Elas aparecem todas as vezes em que um trecho extraído de *A Tempestade* de Shakespeare aparece no romance gráfico.

Figura 25 – Miranda conversa com Próspero.

Fonte: Gaiman (2012b, p. 11).

> Miranda:
> Muito longínquas,
> Parece mais sonho do que convicção
> Aquilo que minhas lembranças asseguram. Não havia
> Quatro ou cinco mulheres que cuidavam de mim?
> (Shakespeare, 2014, p. 35).

Como já mencionado, as legendas também se configuram como um recurso empregado na *graphic novel* para ilustrar a confluência entre a esfera pessoal de William e sua atividade de escrita. À medida que a narrativa se desenrola, as legendas, anteriormente destinadas exclusivamente à representação teatral, começam a se misturar com os acontecimentos que permeiam a vida de William.

Figura 26 – William observa sua filha Judith.

Fonte: Gaiman (2012b, p. 19).

As falas presentes nessas legendas mantêm sua origem no roteiro da peça teatral. Entretanto, as vinhetas agora não retratam mais os personagens concebidos por William. Em seu lugar, o leitor é apresentado ao próprio autor, que observa sua filha pela janela. Nessa cena, a filha está sendo visitada por Tommy Quiney, um jovem que corteja sua atenção.

As interligações entre a vida do personagem William, a peça *A Tempestade* e a biografia de Shakespeare, que viveu no século XVI e início do XVII, conferem à narrativa uma sensação de coesão. O que é presente na obra de Shakespeare também encontra expressão nas páginas dos quadrinhos. Essa interação com a

realidade cria uma aura lúdica, resultando em um intercâmbio entre os elementos ficcionais e a história real do autor.

Nas publicações originais das revistas Sandman no Brasil, há uma pequena nota introdutória chamada de *A Areia do Tempo*. Nela, o editor afirma que, “de certa maneira, este talentoso roteirista [Gaiman] usou um artifício literário brilhante em que ele próprio passa a ser criador e criação. Você verá que Shakespeare e Morpheus são a mesma pessoa: Neil Gaiman.” (Pompêo, 2008, s/p) Ou seja, há uma relação simbólica e metaficcional entre Gaiman, a figura histórica de Shakespeare e o protagonista, Morpheus. Este artifício foi utilizado também ao longo das duas adaptações analisadas aqui, o que ressalta as camadas e interpretações possíveis para a obra, convidando os leitores a explorar as interconexões entre o criador, seus personagens e a vida real.

Gaiman explora temas como o processo criativo, o arrependimento e o pesar por meio das complexidades presentes na obra de Shakespeare. Nesse sentido, ao humanizar William e mostrar suas vulnerabilidades, Morpheus também é representado de maneira mais próxima aos seres humanos. Foi possível notar, através dos elementos analisados, que podemos adaptar não somente personagens e enredos, mas também temas. Apesar da exigência de mudanças culturais e temporais para que uma obra seja adaptada, as transformações realizadas desempenham um papel fundamental na renovação e atualização do cânone, reconfigurando-o e expandindo-o para que se adéque a contextos contemporâneos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Textos literários nascem de textos anteriores. Todos os textos literários foram escritos porque seus autores foram leitores em primeiro lugar. Para o leitor, a construção de sentido, ao confrontar um enredo novo, depende do repertório das leituras que ele fez previamente. Por meio da relação entre o que já foi escrito e o que está sendo escrito, entre o que já foi lido e o que está sendo lido, é que acontecem ampliações, deslocamentos, reinvenções e modificações e construções de novos sentidos.

Logo, torna-se inviável persistir em interpretações e análises de obras adaptadas por meio de comparações de adição e subtração com suas fontes originais. O exercício da criatividade por parte do adaptador, aliado ao seu respaldo na obra-fonte, conduz à geração de uma nova obra, dotada de integridade própria e capaz de se sustentar independentemente. Este entendimento sugere que, ao abordar adaptações, é mais proveitoso considerar não apenas o vínculo com a obra original, mas também reconhecer o potencial criativo e autônomo inerente ao processo de adaptação, promovendo uma apreciação mais abrangente dessas produções.

O Brasil possui um histórico de ampla aceitação de adaptações de obras literárias para o formato de quadrinhos (Sá, 2013; Camello, 2017). É plausível considerar que esse histórico bem-sucedido de transposições de obras canônicas para o meio dos romances gráficos pode, em parte, explicar a expressiva receptividade que *Sandman* (1988-1996) obteve no país. Vale ressaltar que o Brasil foi pioneiro como o primeiro país de língua não-inglesa a lançar essa obra em formato de romance gráfico (Baquião, 2010). Gaiman (2022), idealizador da série, explicou que “Os quadrinhos foram publicados lá e traduzidos em (a honestidade me obriga a admitir) edições bem melhores do que os quadrinhos americanos” (Gaiman, 2022, s/p). O roteirista deixa claro que foi no Brasil que ele viu, pela primeira vez, uma adaptação da sua série mais famosa de romance gráficos.

A expressiva popularidade das *graphic novels* e das histórias em quadrinhos no Brasil transcendeu o âmbito do entretenimento para conquistar, gradativamente, seu lugar no campo acadêmico, com estudos que remetem à década de 1970 e prosseguem até os dias atuais. A pesquisa nesse domínio está em pleno

desenvolvimento no país, com grupos de pesquisa, associações, cursos, eventos, revistas, disciplinas em cursos superiores de graduação, entre outros. Nesse contexto, as histórias em quadrinhos revelam toda a sua versatilidade, sendo objeto de análise sob a ótica de diversos campos disciplinares, tais como a História, a Educação, a Comunicação Social e os Estudos Literários. Essa interdisciplinaridade reflete o reconhecimento crescente do impacto cultural e artístico das histórias em quadrinhos e demonstra como elas são capazes de dialogar com múltiplas esferas de conhecimento em contextos acadêmicos.

Na esfera das terminologias empregadas para se referir às histórias em quadrinhos, se desenvolveu, ao longo do tempo, uma diversidade de nomenclaturas existentes. Dentro desta pesquisa, uma atenção particular foi direcionada para o termo *graphic novel*. Inicialmente, é necessário reconhecer que, embora o termo *graphic novel* tenha sido inicialmente promovido pelas editoras com a intenção de conferir uma aura mais adulta e intelectual às histórias em quadrinhos, atualmente compreende-se que essa abordagem foi, em grande parte, uma estratégia comercial. Mesmo assim, é inegável que o termo se solidificou, sendo amplamente empregado para se referir às HQ que são mais extensas e densas, destinadas ao público adulto e/ou infantojuvenil.

A análise sobre a autoria no contexto das histórias em quadrinhos permanece como uma questão em aberto, mas é essencial desprender uma maior atenção a todos os envolvidos no desenvolvimento de uma narrativa em quadrinhos, especialmente considerando a natureza híbrida dessa mídia. Nesse sentido, estabelece-se a compreensão de que o desenhista, por sua participação criativa no processo, também pode ser considerado como autor de uma história em quadrinhos. Esta perspectiva enfatiza a importância de reconhecer a colaboração multifacetada envolvida na criação de quadrinhos e desmente o mito da autoria única para uma abordagem mais abrangente que valorize as contribuições de todos os quadrinistas envolvidos na concepção de uma obra (Oliveira, 2023).

Quanto à análise do *corpus*, os resultados foram encontrados quando tentamos compreender as escolhas feitas pelos desenvolvedores para que as adaptações de *Sonho de Uma Noite de Verão* e de *A Tempestade* de William Shakespeare fossem feitas em *Sandman*. A partir daí, aplicamos a teoria da adaptação de Hutcheon (2011)

para estabelecer quais modos de engajamento foram utilizados na *graphic novel* “Sandman”.

O resultado foi uma fusão entre os modos contar e mostrar. Isso porque, enquanto as legendas e os balões e o letreiramento possibilitam a existência do modo contar e permitem a construção de uma narrativa semelhante a romances tradicionais, as imagens possibilitam o modo mostrar, no qual a percepção visual direta viabiliza a construção da narrativa através dos desenhos e dos requadros. Ou seja, quando o público lê a *graphic novel*, pode utilizar-se tanto da parte escrita quanto das imagens para construir o sentido da narrativa. Assim, em primeira análise, o modo de engajamento utilizado foi o contar → mostrar. Mas, indo um pouco além desta interpretação, é possível afirmar que o modo de engajamento que existe entre as obras de Gaiman e de Shakespeare também pode ser considerado como mostrar → mostrar, uma vez que *Sonho…* (2016) é uma peça teatral pensada para ser performada diante um público.

Inicialmente, Hutcheon (2011) não propõe um engajamento como mostrar → mostrar, mas a natureza híbrida e dinâmica dos quadrinhos não apenas justifica, mas também propicia a subversão de alguns dos modos previamente estabelecidos. Considera-se que a autora explica que os modos de engajamento podem variar. Hutcheon explica que “as generalizações teóricas mais comuns sobre a especificidade das mídias precisam ser questionadas a partir da prática” (2011, p. 67). Sendo assim, conclui-se que a flexibilidade inerente ao meio dos quadrinhos permite uma abordagem adaptativa com mais fluidez.

Sob a luz da teoria da apropriação (Sanders, 2006), é possível afirmar que alguns personagens foram apropriados pelo roteiro de Neil Gaiman. Primeiramente, a incorporação de William Shakespeare à trama representa uma apropriação de uma figura real transformada em personagem original. Não se trata de qualquer personagem, mas de uma figura que desempenha um papel decisivo, participando ativamente e, por vezes, promovendo, por meio de reflexões, mudanças que culminam no arco de redenção do protagonista. A inserção de uma personalidade histórica na narrativa destaca a capacidade do autor em utilizar elementos do mundo real para agregar camadas à sua obra. A participação de William Shakespeare também pode ser considerada uma homenagem à sua própria contribuição literária e

artística. Sob esta perspectiva, o talento excepcional do dramaturgo é justificado pela ajuda daquele que guarda a capacidade imaginativa dos seres, o Mestre dos Sonhos.

Paralelamente, observa-se um sistema de apropriação similar no que se refere ao personagem Puck de Shakespeare. Ao final de *Sonho…* (2012), Puck faz uma escolha divergente daquela retratada na peça shakespeariana, optando por não retornar ao reino das fadas. Essa decisão não é uma simples questão de adição ou subtração da peça original. Na verdade, isso representa uma estratégia narrativa mais complexa. Ao tomar essa decisão, Neil Gaiman proporciona a possibilidade de reintroduzir o personagem em futuros enredos, criando uma continuidade em que Puck, que, ao recusar retornar à peça de Shakespeare, escolhe habitar as páginas da HQ, conferindo-lhe uma nova trajetória.

Durante a adaptação, alguns temas das peças são transpostos para a HQ. Por exemplo, o tema do sonho é resgatado por alguns personagens em diversas passagens. Esse tema adquire uma complexidade adicional, uma vez que o protagonista da HQ (Morpheus) é o governante do reino do Sonhar. Outro tema recorrente, tratado principalmente em *A Tempestade*, é a escrita e o fazer artístico. Eles são tratados como elementos que transcendem as páginas do romance gráfico, representando a arte da criação literária e contribuindo para os conceitos metafísicos e mágicos presentes no mundo dos Perpétuos e no universo ficcional da série.

Em conclusão, a série frequentemente questiona os limites entre a realidade e a ficção, explorando como as histórias que escrevemos podem moldar a realidade e vice-versa. Elementos literários e narrativos são entrelaçados com o mundo dos Perpétuos e, muitas vezes, os personagens enfrentam as consequências de suas próprias criações literárias. As análises empreendidas evidenciam a riqueza das estratégias narrativas e adaptativas empregadas por Neil Gaiman e sua equipe na sua adaptação de obras teatrais de Shakespeare para o meio dos quadrinhos. Essas análises corroboram a ideia de que a adaptação de Gaiman não se limita a uma mera transposição, mas, ao contrário, representa uma interpretação original e sofisticada, que põe em evidência a relação entre literatura, peças teatrais e quadrinhos.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Paulo Vitor Martins; CUNHA, Maria Gabriela Silva Martins da; NERY, João Elias. Análise da pesquisa em HQs no Brasil: a contribuição da ECA-USP. **Intexto**, n. 52, 2021.

ALMEIDA, Maiara Alvim. **Contos, sonhos e quadrinhos**: analisando as questões de mercado e literatura no romance gráfico *Sandman*, de Neil Gaiman. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários), Faculdade de Letras, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.

ALÓS, Anselmo Peres. Texto literário, texto cultural, intertextualidade. **Revista Virtual de Estudos da Linguagem–ReVEL**, v. 4, n. 6, p. 1–25, 2006.

ALVES-COSTA, Lucas Piter. **Quadrinhos**: autorialidade, práticas institucionais e interdiscurso. Catu: Bordô-Grená, 2021.

AMORIM, Marcel Alvaro de. Da tradução intersemiótica à teoria da adaptação intercultural: estado da arte e perspectivas futuras. **ITINERÁRIOS** – Revista de Literatura, 2013.

ARAÚJO, Janaina Freitas Silva de; SANTOS, Gabriela Maria Cavalcanti Ferreira Lessa; LOPES, Danielly Amatte. Adaptação de romances investigativos. *In*: **Anais eletrônicos...** Maceió: Galoá, 2018.

BAQUIÃO, Rubens César [UNESP. **Sonhos e mitos: leitura semiótica de Sandman**. Dissertação (Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa), Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2010.

BARBER, Ros. My Shakespeare: Christopher Marlowe. *In*: **W Leahy, ed. My Shakespeare**. Brighton: Edward Everett Root Publishing, 2018, p. 85–112.

BARROS, Ana Paula Oliveira. As peculiaridades da linguagem dos romances gráficos no universo dos quadrinhos. *In*: **Anais do VI Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade**. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2012. Disponível em: <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/10173/14/13.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2021.

BEER, Anna. **The Life of the Author**: William Shakespeare. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2021.

BLUESTONE, George. **Novels into Film**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1957.

BORGES, Renata Farhat; VERGUEIRO, Waldomiro. Classics Illustrated: o legado de um projeto cultural. *In*: **Quadrinhos e literatura**: diálogos possíveis. São Paulo: Criativo, 2014, p. 57–80.

BRAMLETT, Frank; COOK, Roy; MESKIN, Aaron. Introduction. *In*: **The Routledge Companion to Comics**. New York: Routlegde, 2016.

BRITISH COUNCIL. **Neil Gaiman**. British Council Literature. Disponível em: <https://literature.britishcouncil.org/writer/neil-gaiman>. Acesso em: 20 dez. 2022.

CAMATI, Anna Stegh. Sonho de uma Noite De Verão no Cinema: Travessias e Transações Intermidiáticas. **Revista da Anpoll**, v. 2, n. 27, 2009.

CAMELLO, Santhyago. **Da literatura aos quadrinhos**: uma análise do fazer quadrinístico nas adaptações de O alienista e Dois irmãos. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura e Literatura Brasileira), Instituto de Letras, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018. Disponível em: <http://app.uff.br/riuff/handle/1/9683>. Acesso em: 12 jan. 2023.

CARIBÉ, Yuri Jivago Amorim. **Tradução, adaptação e reescrita da obra de Virginia Woolf por Michael Cunningham em *The hours* (1998)**. Tese (Doutorado em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês), Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-09062015-133748/>. Acesso em: 13 maio 2023.

CARTMELL, Deborah; WHELEHAN, Imelda (Orgs.). **Adaptations**: from text to screen, screen to text. Londres; Nova York: Routledge, 1999.

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Escola de Artes e Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

CAVALCANTE, Sandra Maria Silva. **O fenômeno da intertextualidade em uma perspectiva cognitiva**. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos), Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

CORREIA, Victor Vitório de Barros. Neil Gaiman, artista incompleto. **Sociopoética**, v. 1, n. 22, p. 11–23, 2019.

DANIELS, Steve. TQ5403: The Long Man of Wilmington. **Geograph**: photography every grid square! Disponível em: <https://www.geograph.org.uk/photo/3007820>. Acesso em: 30 ago. 2023.

DORFMAN, Ariel. **How to read Donald Duck**: imperialist ideology in the Disney comic. Trad. David Kunzle. Nova York: International General, 1975.

DUARTE, Anderson Moreira. **Apropriação em Neil Gaiman**: o caso de “Sonho de uma noite de verão”. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras), Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.

EBAL. Edição Maravilhosa – 1ª Série. **EBAL**. Disponível em: <http://guiaebal.com/maravilhosa1.html>. Acesso em: 15 jan. 2024.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FARIAS, João Antonio da Costa. **Sandman – Mestre dos Sonhos**: Arte Sequencial, Surrealismo e terror. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras), Universidade Federal do Pará, Marajó-Breves, Pará, 2023.

FIGUEIRA, Diego Aparecido Alves Gomes. Romance gráfico e discursos sobre o amadurecimento das histórias em quadrinhos. *In*: **Anais da 2.ª Jornadas Internacionais de histórias em quadrinhos**. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2013, v. 2, p. 1–15.

GAIMAN, Neil. A Tempestade. *In*: **Sandman**: edição definitiva. Trad. Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2012b, v. 4.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: terra dos sonhos. Trad. Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad, 2005.

GAIMAN, Neil. Sonho de Uma Noite de Verão. *In*: **Sandman**: edição definitiva. Trad. Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2012a, v. 1.

GAIMAN, Neil. The first country in the world to discover Sandman was Brazil. The comics were published there in translation in (honesty compels me to admit it) rather nicer editions than the American comics. 1/3. **X**, 28/07/2022. Disponível em: <https://twitter.com/neilhimself/status/1552500966812831745>. Acesso em: 15 mai. 2023.

GARCIA, Santiago. **A Novela gráfica**. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GÉRARD, Genette. **Palimpsestos – A Literatura de Segunda Mão**. Trad. Cibele Braga, Erika Viviane Costa Vieira, Luciene Guimarães, *et al*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2006.

GETTY IMAGES. The Cure, posed, studio, group shot, circa 1984. L-R: Phil... **Getty Images**. Disponível em: <https://www.gettyimages.com.br/detail/foto-jornal%C3%ADstica/the-cure-posed-studio-group-shot-circa-1984-l-r-phil-foto-jornal%C3%ADstica/85001404>. Acesso em: 10 jan. 2024.

GHIRARDI, Ana Luiza Ramazzina; RAJEWSKY, Irina; DINIZ, Thaïs Flores Nogueira. Intermidialidade e referências intermidiáticas: uma introdução. **Revista Letras Raras**, v. 9, n. 3, p. 11–23, 2020.

HACQUARD, Georges. **Dicionário de Mitologia Grega e Romana**. Lisboa: Edições Asa, 1990.

HUTCHEON, Linda; BORTOLOTTI, Gary R. On the Origin of Adaptations: Rethinking Fidelity Discourse and “Success – Biologically”. **Tekstualia**, v. 1, n. 60, p. 9–26, 2020.

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

HYTNER, Nicholas. **A Midsummer Night’s Dream**. Bridge Theatre. Disponível em: <https://bridgetheatre.co.uk/whats-on/a-midsummer-nights-dream/>. Acesso em: 5 jan. 2024.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1971.

JONES, William B. Jr. **Classics Illustrated**: A Cultural History, with Illustrations. 2. ed. Carolina do Norte: McFarland & Company, Inc. Publishers, 2011.

KOCH, Ingedore Villaça; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Intertextualidade**: diálogos possíveis. São Paulo: Cortez, 2007.

KRENING, Thiago da Silva. **Projetando narrativas**: diretrizes de projeto para histórias em quadrinhos digitais em dispositivos móveis. Dissertação (Mestrado em Design), Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

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

KUNZLE, David. **The early comic strip; narrative strips and picture stories in the European broadsheet from c.1450 to 1825**. Berkeley: University of California Press, 1973.

LEITCH, Thomas. Introduction. *In*: LEITCH, Thomas (Org.). **The Oxford Handbook of Adaptation Studies**. Nova York: Oxford University Press, 2017, p. 1–20.

LEITCH, Thomas. Introduction. *In*: LEITCH, Thomas (Org.). **The Scandal of Adaptation**. Newark: Palgrave MacMillan, 2020, p. 1–18.

LOVETRO, José Alberto. Quadrinhos - A linguagem completa. **Comunicação & Educação**, n. 2, p. 94–101, 1995.

LUIZ, Tiago Marques; FERREIRA, Nilton César; GUIMARÃES, Iza Lopes. Articulação entre tradução, adaptação, intertextualidade e paródia. **Open Minds International Journal**, v. 2, n. 1, p. 54–67, 2021.

MADELLA, Thayse. Otherness in Marjane Satrapi's Persepolis: The Autobiography and the Graphic novel as a Subversion of the Western Gaze. *In*: EVANS, Jonathan; GIDDENS, Thomas (Orgs.). **Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic novel**. Leiden: Brill, 2019, p. 55–63.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Helcio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 1991.

MENESES, Sarom Silva de. **Cibernarratologia**: um estudo integrado sobre narrativas ficcionais da cibercultura. Tese (Doutorado em Teoria Literária), Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

MILTON, John. Estudos da Tradução e Estudos da Adaptação. **Rónai – Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios**, v. 7, p. 196–203, 2019.

OLIVEIRA, Gledson Ribeiro de. **Quadrinhos**: profissão e trabalho criativo. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2023.

PAVIS, Patrice. **O teatro no cruzamento de culturas**. Trad. Fernandes Nanci. São Paulo: Perspectiva, 2008.

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

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

POMPÊO, Paulo. A Areia do Tempo. *In*: GAIMAN, Neil. **Sandman – O Despertar**. São Paulo: Conrad, 2008.

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

QUELUZ, Marilda Pinheiro Lopes. Memória e humor gráfico: caricaturas e releituras de Belmonte. *In*: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (Org.). **Design e Cultura**. Curitiba: Editora Sol, 2005, p.111-131.

QUELUZ, Marilda; PIROTA, Patrícia. Confluências entre imagem e texto: uma proposta de análise das adaptações em quadrinhos de o alienista. *In*: **Anais...** Londrina: [s.n.], 2009, p. 956–968.

RAFFAELLI, Rafael. Introdução. *In*: SHAKESPEARE, William. **A Tempestade** [Ed. Bilíngue]. Trad. Rafael Raffaelli. Florianópolis: UFSC, 2014.

RAFFAELLI, Rafael. Introdução. *In*: SHAKESPEARE, William. **Sonho de Uma Noite de Verão** [Ed. Bilíngue]. Trad. Rafael Raffaelli. Florianópolis: UFSC, 2016.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. Graphic novel, narrativa gráfica, novela gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo. *In*: RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego (Orgs.). **Quadrinhos e literatura**: diálogos possíveis. São Paulo: Criativo, 2014.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2007.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

SÁ, Joane Leôncio de. **Sobre a adaptação dos clássicos literários para os quadrinhos**: uma análise do “caso” Policarpo Quaresma. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: O Oriente como invenção do Ocidente. Trad. Rosaura Eichenberg. Edição de bolso. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007.

SANDERS, Julie. **Adaptation and appropriation**. Nova York: Routledge, 2006.

SANTOS, Ana Lígia Feliciano dos; SILVA, Fábio Mascarenhas e. Análise dos estudos brasileiros sobre quadrinhos publicados de 2018 a 2020. **9ª Arte (São Paulo)**, v. 11, 2023. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/212650>. Acesso em: 16 dez. 2023.

SANTOS, Jorge Alam Pereira dos. **Teorizando os quadrinhos**: imagens de especificidade e hibridez na concepção da Nona Arte. Tese (Doutorado em Comunicação), Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. **A linguagem dos quadrinhos**: estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis** – Completo. Trad. Paulo Werneck. São Paulo, SP: Quadrinhos na Cia, 2007.

SELIGMANN, Lisiane. A Rememoração Através do Testemunho em Maus, de Art Spigelman. *In*: LOPES, Aristeu Elisandro Machado; SILVA, Daniele Gallindo Gonçalves; ARAÚJO, Vinícius Cesar Dreger de (Orgs.). **História e mídias**: diálogos (im)prováveis. Porto Alegre: Fi, 2017, p. 21–32.

SHAKESPEARE, William. **A Tempestade** [Ed. Bilíngue]. Trad. Rafael Raffaelli. Florianópolis: UFSC, 2014.

SHAKESPEARE, William. **Sonho de Uma Noite de Verão** [Ed. Bilíngue]. Trad. Rafael Raffaelli. Florianópolis: UFSC, 2016.

SONHO de Uma Noite De Verão (Bando de Teatro Olodum). Direção de Marcio Meirelles. 2006, 2 h 4 min., son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=deJdoYhwmlo>. Acesso em: 15 jan. 2024.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. 3. ed. São Paulo: Cia das Letras, 2006.

STAM, Robert. Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. *In*: **Film Adaptation**. Nova Jersey: Rutgers U. P., 2000, p. 54–76.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**: A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies, n. 51, p. 19–53, 2006.

STEIN, Daniel. Comics and Graphic novels. *In*: RIPPL, Gabriele (Org.). **Handbook of Intermediality**. Berlin; Boston: De Gruyter, 2015, p. 420–438.

TAVARES, Enéias. Sandman Vol I — Prelúdios & Noturnos. **The Sandman**: 23/12/2016. Passeando pelo Sonhar…, Disponível em: <https://medium.com/passeando-pelo-sonhar/sandman-vol-i-prel%C3%BAdios-noturnos-dbf03fa3e7e7>. Acesso em: 16 nov. 2023.

VENUTI, Lawrence. Adaptation, Translation, Critique. **Journal of Visual Culture**, v. 6, n. 1, p. 25–43, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização necessária”. *In*: RAMA, Angela (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2007b.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado - DOI 10.5216/vis.v7i1.18118. **Visualidades**, v. 7, n. 1, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramaZero**: Revista de Ciência da informação, v. 6, n. 2, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. O uso das HQs no ensino. *In*: RAMA, Angela (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2007a.

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

WOLF, Werner. Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences. *In*: OLSON, Greta (Org.). **Current Trends in Narratology**. Berlin; Nova York: De Gruyter, 2011, p. 145–180.

WOOLF, Virginia. The Cinema. *In*: **The Captain's Death Bed and Other Essays**. Londres: The Hogarth Press, 1950, p. 166–171.