



ISSN: 1983-8379

Hipertexto e Quadrinhos: Uma Proposta De Leitura

Maiara Alvim de Almeida¹

RESUMO: Neste trabalho, propomos uma leitura de um capítulo da série de quadrinhos *Sandman*, de Neil Gaiman, considerando elementos que podem levar à compreensão dos quadrinhos como um hipertexto não eletrônico. Utilizaremos considerações de Landow (1997) e Murray (2003) e Hayles (2009), assim como discutiremos as alterações nas hierarquias culturais e na diluição das fronteiras entre as artes.

Palavras-chave: Hipertexto, Quadrinhos, Sandman, Intertextualidade, Hierarquia Cultural

ABSTRACT: In this paper, we propose a reading of a chapter of Neil Gaiman's *Sandman* considering features that could lead to a understanding of comics as a non-electronic hypertext. We shall use considerations by Landow (1997), Murray (2003) and Hayles (2009), as well as we shall discuss the alterations on cultural hierarchy and on the borders between the arts.

Key-words: Hypertext, Comics, Sandman, Intertextuality, Cultural Hierarchy

Considerações iniciais.

Contar histórias é, sem dúvidas, uma das atividades mais antigas realizadas pela humanidade. Começamos pelas narrativas orais, que acabaram se incorporando às tradições das mais diversas culturas ao redor do mundo e contribuindo, assim, com a formação das mesmas, até chegar a seus registros escritos – os poemas épicos, as fábulas, as peças de teatro (sua parte escrita e sua encenação). Isso vai até chegarmos à modernidade, com inauguração de novos gêneros e maneiras de se construir uma narrativa, começando pelo romance, o conto, as crônicas. Hoje, contamos não só com as narrativas escritas e as orais, mas também temos aquelas que podemos ter acesso na tela de um computador, indo de romances digitais em hipertexto, *video games* e o cinema. Como coloca Janet Murray na introdução de seu livro *Hamlet no Holodec*,

“A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos pelos quais construímos comunidades, desde a

¹ Mestranda em Letras – Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora



ISSN: 1983-8379

tribo agrupada em volta da fogueira, até a comunidade global reunida diante do aparelho televisivo” (MURRAY, 2003, p. 19)

Percebe-se que todas essas formas de se contar uma história passam por suportes diferentes; vamos da tinta sobre o papel até aos *pixels* na tela de um computador. A caneta, embora acabemos nos esquecendo desse detalhe, também é um aparato tecnológico. Talvez seja sintoma dos dias de hoje, em que versões novas de *tablets*, como o iPad da marca Apple, são lançados a cada 6 meses. Acabamos associando a palavra “tecnologia” somente a aquilo que se cria no campo da informática – o que não é verdade.

Novas (ou simplesmente diferentes) tecnologias usadas para construir narrativas implicam uma diferença de experiência, como já pincelamos brevemente nos parágrafo anterior. E uma diferença de suporte implica uma diferença de experiência – não só uma experiência física. Quem é acostumado com o suporte livro estranha e talvez nem se adapte a ler um texto na tela de um computador, justamente por uma questão de posicionamento corporal, assim como ver um filme pede uma postura diferente da usada na leitura de um livro. Porém, podemos ir mais além nessa afirmação e pensar nas diferenças que há nas maneiras como uma narrativa pode se construir em diferentes suportes. Ler um romance demanda mais tempo do que assistir a um filme, por exemplo, e a gama de atividades sinestésicas envolvidas nas duas atividades é diferentes. Ao se ler uma narrativa puramente escrita, como um conto ou um romance, não se tem o apelo visual das imagens, como teríamos no cinema – ou até em um *video game*, indo mais longe - nem mesmo os sons. Cabe ao leitor imaginá-los. O filme tem a imagem em movimento e sons; joga com as cores, as luzes, as sombras, os efeitos visuais e com a sonoplastia para criar seus efeitos, enquanto um escritor conta com as palavras, metáforas e jogos verbais para passar sua mensagem. Nos jogos que contam histórias, o leitor pode interagir e escolher qual rumo seguir – assim como em alguns livros, mas, no caso desses, sem os apelos visuais e sonoros – assim como se pode fazer ao se ler um romance escrito (ou desenvolvido, considerando que há um processo de programação envolvido) em ambiente hipermediático. Cada suporte se vale de seus meios para contar uma história, o que resulta em experiências únicas e distintas.



ISSN: 1983-8379

Atualmente, percebe-se que tais fronteiras entre suportes e tipos de narrativas estão cada vez mais difusas. Claro, recursos visuais imagéticos são usados em narrativas desde o século XVIII (e até antes), em romances como *Tristan Shandy*, de Laurence Sterne, passado pelo notável uso de técnicas cinematográficas por escritores no século XX. Porém, hoje em dia, tais “empréstimos” vão além: com o advento dos romances digitais e da popularização da informática, técnicas digitais vêm sendo utilizadas em romances impressos, como Katherine Hayles no quinto capítulo de seu livro *Literatura Eletrônica: Novos Horizontes para o Literário* (2009), ao citar romances como *Extremely Loud and Incredibly Close*, de Jonathan Safran Foer, que se vale de vários recursos próprios digitais para a construção de sua narrativa, que é para ser lida, porém, no meio impresso – o livro. São o que Murray chama de narrativas multiformes e multisequenciais. A pesquisadora coloca que “a narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas” (MURRAY, 2003, p.49)

É válido lembrar, como diz, mais uma vez, Janet Murray, que uma tradição narrativa vem por causa de suas antecessoras. A mesma autora também faz a relevante colocação de que as narrativas, no que diz respeito a seu estudo, deixaram de pertencer à academia e passaram a pertencer à cultura de massa. Nota-se, usando os termos de Vera Lúcia F. de Figueiredo, que há:

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

Tais intercâmbios de que fala a pesquisadora são os mesmos que nos permitem, na academia de hoje para a área de Estudos Literários, estudar obras do que seria antes taxadas de “baixa cultura”, tanto como reconhecer valor literário em obras e narrativas veiculadas em suportes que não sejam exclusivamente o livro, tais como obras em hipertexto. Passemos nosso foco, porém, nesse momento, para um dos tipos de narrativas audiovisuais (nesse caso, mais exclusivamente visuais) transmidiáticas de que fala Vera Lúcia Figueiredo: as histórias

3



ISSN: 1983-8379

em quadrinho, mídia que começou a receber atenção da academia há pouco tempo – talvez tanto por conta de seu suporte, que é impresso, mas não é idêntico ao do livro, quanto a seu meio de veiculação, sendo que os quadrinhos pertenceriam ao domínio da cultura de massa – ou seja, até algumas décadas atrás, não seriam considerados dignos de estudo mais aprofundado ou sério academicamente falando.

Tais narrativas, que historicamente têm seu início datado do final do século XIX, nos EUA (ZANETTIN, 2009) - embora haja narrativas visuais desde os tempos mais remotos da humanidade. Com a publicação de tirinhas de caráter cômico e de bastante prestígio entre o público infantil – fato que marcou sua produção por muito tempo, até que comessem a surgir histórias de conteúdo mais adulto e elaboração artística (tanto de traço quanto de estrutura narrativa). Nesse último caso, chegou-se ao ponto de termos romances contados em forma de narrativa visual, as chamadas *graphic novels* – termo que se popularizou nos anos 1970, com a publicação de *A Contract with God*, de Will Eisner, que trazia como subtítulo “*A graphic-novel*” (ZANETTIN, 2009). Desde então, o termo vem sendo utilizado para se referir a tal tipo de narrativa, mais sofisticada e voltada para um público consumidor mais adulto e, em alguns casos, mais culto também, por conta das referências culturais que trazem – referências que podem ir desde Shakespeare a outros ícones da cultura pop, como o Batman ou o Superman.

Nesse trabalho, iremos fazer uma proposta de leitura da *graphic novel Sandman*, de Neil Gaiman², se valendo de algumas teorias do hipertexto, para mostrar como algumas técnicas de narrativas digitais foram utilizadas no processo de composição da obra, bem como tais técnicas contribuem para a construção de uma leitura da obra – afinal, se trata de uma narrativa visual. Como dissemos acima, ela se vale das técnicas de imagem para construir seu sentido e contar sua história da mesma maneira que o poeta e o escritor usam a palavra, a metáfora, o simbolismo para contar a sua. Aqui, estarão envolvidas imagens, e um leitor que se propõe a ler uma história em quadrinhos deve estar pronto para ler imagens também. Partindo desse ponto, demonstraremos como tais narrativas visuais também podem ser vistas

² Nota-se que, apesar de se tratarem de obras “coletivas”, pois envolvem várias pessoas em seu processo de composição, normalmente se credita *graphic novels* que sejam compilações de histórias publicas originalmente em revistas somente ao roteirista, ou ao roteirista e o desenhista. No caso de *Sandman*, credita-se, normalmente, somente seu roteirista, Neil Gaiman – até pelo fato da série ter tido diversos desenhistas diferentes ao longo de seus 75 capítulos.



ISSN: 1983-8379

como hipertextos não eletrônicos (nos termos de Landow (1997)) por conta dos diálogos que constrói com outros textos, que podemos ver como *links*.

Antes de entrarmos na história propriamente dita, faremos uma breve explicação sobre o que é hipertexto e as teorias a serem aqui utilizadas.

1 –Hipertexto, suportes, hierarquias culturais

Como coloca George P. Landow na versão “2.0” de seu livro *Hypertext*, uma mudança de paradigma marcaria uma revolução no pensamento humano, tendo reflexos em campos como a Educação, a Política e, claro, a Literatura – iríamos até um pouco mais além e englobaríamos as artes, em geral, considerando que essas podem ser utilizadas para representar a natureza e o pensamento humano, que muda com o tempo e as épocas. Ora, qual seria tal mudança de paradigma? Pelo que o autor diz, trata-se de mudanças da visão de sistemas conceituais a partir de conceitos como centro e margem, hierarquia, linearidade e oposições binárias, que dominaram o pensamento humano por séculos – mudanças essas que teriam começado com as obras de pensadores do século XX tais como Jacques Derrida, Roland Barthes (sendo esses do campo da teoria cultural e literária), Theodor Nelson e Andries Van Dam (sendo esses da área da computação). Inicialmente, tais áreas mencionadas entre parênteses nada teriam em comum; porém, como falamos na seção anterior, as fronteiras entre áreas diferentes têm se tornado mais difusas, o que possibilita maior intercâmbio entre as mesmas. Landow diria que seria o hipertexto o laboratório ideal para se testar tais teorias.

Hipertexto seria “um texto que se ramifique e ofereça escolhas ao leitor, lidas melhor em uma tela interativa” (LANDOW, 1997, p. 3, tradução nossa) – ou seja, escrita não-sequencial. De acordo com o autor, a definição de texto que Barthes dá em *S/Z* já seria uma definição de hipertexto: “um texto composto de um bloco de palavras (ou imagens) ligadas eletronicamente por múltiplos caminhos, correntes ou trilhas em uma textualidade aberta, eternamente não-terminada” (LANDOW, 1997, p. 3, tradução nossa) – o que constituiria uma galáxia de significantes, e não uma estrutura de significados. Seria esse um meio em que se ligam informações verbais e não-verbais – o que possibilitaria a visualização de metáforas verbais, por exemplo, e o que o tornaria um ambiente interessante para narrativas tanto



ISSN: 1983-8379

verbais quanto audiovisuais, somando-se a possibilidade de participação do leitor, que pode interagir com o texto escolhendo a maneira como o lerá, que caminhos seguirá até o fim desse e afins, o que torna as barreiras entre leitor e texto mais difusas, e pode tornar o leitor, também, um produtor – ideia que nos remete ao fenômeno atual da web 2.0, cujo início foi no fim dos anos 1990, época de publicação do livro de Landow. O que diferenciaria a web 2.0 da dita web 1.0 é justamente a possibilidade do internauta ser, também, produtor de conteúdo – o que culminaria em sites pessoais, blogs, fóruns, redes sociais tais como o Facebook e o Twitter.

As possibilidades oferecidas em uma mídia eletrônica também seriam maiores: ao contrário dos textos impressos, em que temos referências e notas que remetem a outros textos, mas que demandam que o leitor se mova para buscar tais textos em diálogo, no hipertexto isso se daria de maneira mais fácil e rápida, por conta de links que ligariam os textos – ou as *lexias*, como são chamadas cada tela que compõe um hipertexto – entre si. Porém, essas referências e notas do texto original já constituiriam o ponto de partida da experiência hipertextual.

Historicamente, Landow (e outros autores também, é válido ressaltar) aponta o *Memex* de Vannevar Bush, datado do ano de 1945, como um precursor do hipertexto. Esse *Memex* se trata de um sistema de catalogação não sequencial, composto de uma mesa com telas que poderiam ser acessadas rápida e aleatoriamente. Tal sugestão de uma nova tecnologia levou a uma concepção de texto completamente nova, como pudemos ver pela definição de Barthes, de algumas décadas mais tarde, e também em teorias como o Desconstrutivismo de Derrida, como sugere Landow. O próprio Bush teria como intenção trocar métodos fixos e lineares por máquinas poéticas, o que já implicaria que ciência e poesia funcionavam de modo similar. Tais ideias influenciaram, também, os pensadores da informática citados acima – Nelson e Andries – como o esperado.

Outros pesquisadores também apresentam suas definições de hipertexto, como a já citada Murray, que define hipertexto como um conjunto de documentos de qualquer tipo – isso inclui tanto textos quanto imagens, gráficos, tabelas e vídeos – que estariam conectados por *links*, e dividir-se-iam em *lexias* (ou unidades de leitura) (MURRAY, 2003, p. 64). Vê-se que trata-se de um desdobramento do conceito de Landow.

6



ISSN: 1983-8379

Assim, seria o meio digital como o ideal para o hipertexto; porém, ambos pesquisadores citados anteriormente fazem uma consideração que, para nós, é bastante pertinente: há hipertextos não eletrônicos. Landow fala sobre obras que seriam um “hipertexto não-eletrônico implícito”, tais como o *Ulysses*, de James Joyce – justamente por conta dos diálogos que estabelece com outros textos. Murray menciona obras de diversas esferas culturais e lembrando que as narrativas não pertencem mais somente ao âmbito acadêmico, mas também à cultura popular – e, como foi dito antes, tais obras de produção em massa agora têm recebido atenção da academia. A pesquisadora também afirma que “obras literárias são hipertextuais nas referências que fazem entre si” (MURRAY, 2003, p. 65). A relação com as teorias que lidam com a noção de intertextualidade (ou de diálogo entre textos) é bem clara nesse ponto, tanto que Landow dedica uma seção do segundo capítulo de *Hypertext*, que aborda diversas teorias contemporâneas e suas contribuições para o entendimento do hipertexto, tais como o Desconstrutivismo de Derrida ou os rizomas de Deleuze, para tratar de tal relação. Para ele, o hipertexto é essencialmente intertextual, e, no caso do hipertexto em ambiente eletrônico, pode enfatizar essa relação de maneira que o suporte impresso não poderia, graças a seus links. A intertextualidade pressupõe que a obra não é finita e fechada em si, relaciona-se com outras. E, como coloca Vera Lúcia Figueiredo, o jogo intertextual não se restringe ao escrito, afinal “todas as práticas significantes podem engendrar textos: a prática pictórica, a musical, a filmica etc. A teoria do texto tende, dessa maneira, a abolir a separação dos gêneros e das artes.” (FIGUEIREDO, 2010, p. 14)

A autora também comenta, citando Roger Chartier, sobre a atual revolução dos suportes – que engloba não só a produção de literatura em meio digital, mas também o cinema, jogos eletrônicos e quadrinhos. Essa revolução modificaria a maneira como se lê e escreve, uma vez que os autores também estão envolvidas nesse contexto, alteraria a recepção e abriria espaço para outras formas de se ler.

Há também o já mencionado fato de que, uma vez que as fronteiras entre artes e outras áreas do conhecimento e hierarquias culturais começam a ser tornar difusas, as técnicas de composição de uma área começam a ser utilizada em outras – um exemplo seria o do diálogo que há entre o cinema e a literatura, uma vez que ambos vêm tomando emprestadas técnicas um do outro há pelo menos um século – talvez até antes, com o diferencial de que certas

7



ISSN: 1983-8379

técnicas, como a de se apresentar primeiro um quadro geral e depois se aproximar dos detalhes desse até se chegar aos personagens apresentando assim a trama e o contexto, já podia ser encontrado em algumas obras anteriores à criação do cinema. A utilização do espaço e da forma não se encontra somente nas artes visuais; há obras literárias que jogam com o espaço, a fonte, a tipografia e a distribuição dos caracteres na página para a construção de seu significado, como o já citado *Tristan Shandy*, de Laurence Sterne, e poesias tais como a concretista brasileira, as poesias de e.e. cummings, e, claro, os poemas de Malarmè, tendo destaque o *Coup de Dês*, que permite diversas leituras somente a partir do sentido que o leitor escolher para ler os versos e palavras espalhados pela página.

Não seria diferente com a literatura eletrônica, principalmente se considerarmos as possibilidades oferecidas pelo ambiente digital para a composição e organização geral da obra. Não se trata apenas de ler um texto normal na tela de um computador. Apesar dessa ser uma possibilidade, um autor que opte pelo suporte digital terá uma gama de possibilidades a sua disposição, podendo lançar mão de imagens, sons, clipes, movimentação. Como coloca Hayles, citando o poeta Loss Pequeño Glazier, “a literatura eletrônica é mais bem entendida como uma continuação experimental da literatura impressa” (HAYLES, 2008, p. 33) – um suporte não elimina o outro, como alguns professavam e professam até hoje. São suportes que dialogam e que têm contribuições um para o outro. Hayles, na mesma obra de que tirei tal citação, a já mencionada *Literatura Eletrônica*, dedica um capítulo à demonstração de como obras impressas vêm empregando técnicas do meio digital em sua composição. A autora cita três exemplos: *Extremely Loud and Incredible Close*, de Jonathan Safran Foer, *The People of Paper*, de Salvador Plascencia, e *Houses of Leaves*, de Mark Danielewski. A autora cita também aquelas que seriam as principais características do texto digital, sendo essas: ele seria em camadas; seria multimodal; seu armazenamento seria separado do desempenho; e apresentariam uma temporalidade fragmentada. Assim, ela apresenta exemplos de como tais características, assim como algumas técnicas que remetem ao ambiente digital, seriam empregadas nas três obras impressas citadas. Retornaremos a essas questões durante nossa leitura.

2- Quadrinhos, hipertexto e intertexto: abordando *Sandman*

8



ISSN: 1983-8379

Após tecer algumas considerações sobre a questão das narrativas, dos suportes e do hipertexto, vamos a nosso objeto de estudo, a *graphic novel Sandman*, a qual leremos a luz de algumas teorias do hipertexto, mostrando como características do mesmo também podem ser encontradas em narrativas visuais, e de que modo essas seriam uma grande contribuição para o formato, além de encontrarem no suporte quadrinho um meio propício a sua utilização.

A obra escolhida, originalmente, foi publicada em 75 capítulos separados, do final dos anos 1980 até o ano de 1996, quando seu roteirista (e criador) Neil Gaiman, abandonou a série. Ao contrário do que acontece com outros personagens de quadrinhos, que passam pelas mãos de diversos roteiristas diferentes, Gaiman não quis que a série tivesse continuidade, o que já evidencia o caráter autoral da obra. A história segue o personagem-título, também chamado de Morfeu, senhor dos sonhos, em histórias diversas – uma hora, mostrando-o fazendo um pacto com o poeta e dramaturgo inglês Shakespeare, outra nos Estados Unidos dos anos 1980, quando se liberta de um grupo praticante de magia negra que o havia prendido por quase todo século XX. As histórias, publicadas sob o selo adulto da DC Comics, a Vertigo, saiu a princípio em capítulos separados, compilados mais tarde em coletâneas. Tais coletâneas seriam as *graphic novels* em si. É interessante notar como algumas das primeiras *graphic novels* lançadas eram justamente compilações de histórias lançadas como capítulos separados, como nesse caso e no de *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, por exemplo, que data da mesma época de *Sandman*. Nos exemplos mais recentes, há *graphic novels* que já são publicadas em volumes únicos, por um único autor – não mais creditados a uma dupla de roteirista e desenhista – o que conferiria maior caráter autoral. Essas compilações mais antigas, porém, vêm sendo relançadas em edições de luxo, com material extra, destinada a colecionadores e fãs.

Como *Sandman* se trata de uma obra muito extensa, optamos por analisar aqui somente um capítulo da mesma. O capítulo escolhido para ser analisado à luz das teorias do hipertexto é o capítulo 15, que na tradução brasileira de Jotapê Martins foi nomeado “Noite Adentro”. A versão aqui apresentada trata-se da publicada na compilação *Sandman – Edição Definitiva – volume 1 (Absolute Sandman – volume 1*, no original inglês), que reúne os 20 primeiros capítulos da história, em versão revista (por exemplo, as cores das histórias

9



ISSN: 1983-8379

originais foram reforçadas para essa edição) e com material extra, tais como roteiros, depoimentos do roteirista e dos desenhistas, dentre outros tipos de “bônus” que as tornam atraentes para fãs desse formato.

Como a história original é dividida em dez coletâneas (grupos de histórias girando em torno de um tema ou fio narrativo em comum). O capítulo 15 está dentro d’*A casa de bonecas*, que reúne dos capítulos 9 a 16, e segue, em linhas gerais, o personagem título da série em sua busca por alguns sonhos habitantes de seu mundo, o Sonhar, que escaparam durante o período em que esteve ausente. Simultaneamente, o leitor é apresentado a Rose Walker, uma garota que viaja com a mãe para encontrar a avó que estivera em coma praticamente a vida inteira e que finalmente acordara. Pelo decorrer da história, descobre-se que Rose é um vórtice de sonhos, ou seja, ela pode atrair sonhos – e pesadelos – para si e, se não controlada, pode acabar se tornando o centro do Sonhar, o que levaria a um colapso. Para evitar que tal evento venha a ocorrer, Morfeus tem que matá-la.

Claro, essas são as linhas gerais dessa parte da história, havendo vários outros acontecimentos no meio do caminho, como a jornada de Rose em busca de seu irmão perdido, uma convenção de *serial killers* (que se reúnem sob o nome-fantasia de “Convenção de cereais”), onde está um dos pesadelos fugidos, e onde Rose acaba indo parar por acaso. Há também a estadia de Rose numa pensão habitada por inquilinos curiosos, tais como Hal, um rapaz que ganha a vida fazendo shows de *drag queen*, o casal Zelda e Chantal, duas moças góticas cuja verdadeira natureza de seu relacionamento é deixada em aberto e é um tanto quanto ambígua, e o casal Barbie e Ken, que estão sempre sorrindo, sob um aura de perfeição. O capítulo 15 se passa após Rose escapar de um dos maníacos da convenção de *serial killers* (graças a Morfeus) e de encontrar seu irmão perdido, que é levado a um hospital. A garota volta para a pensão para descansar, mas não consegue dormir. Enquanto isso, são mostrados os sonhos de todos os outros moradores da pensão, até o momento em todos se fundem por culpa de Rose, e essa é, então, abordada pelo Morfeus, que a faz parar.

Como se trata de uma narrativa também visual, é válido fazer algumas considerações sobre a distribuição dos quadros pela página. Tradicionalmente, histórias em quadrinho organizam-se em quadros, distribuídos igualmente pela página – tanto que é daí que saiu seu nome em português. A tirinha é formada de quadros, separados por uma fina canaleta, em que

10



ISSN: 1983-8379

se desenvolve a breve história, com começo, meio e fim. Essa estrutura é o padrão para os quadrinhos, em geral, até mesmo para aqueles que não se encaixam dentro do gênero “tirinha”, tais como quadrinhos de maior grau de elaboração da narrativa, do aspecto visual e de sofisticação, tais como *graphic novels*, por exemplo – caso em que podemos encaixar *Sandman*.

O capítulo em questão é aberto por uma ilustração de Dave McKean, retratando uma das mulheres aranha (nome pelo qual são tratadas Zelda e Chantal, por colecionarem aranhas empalhadas). Na página seguinte, temos três quadros, com o título, uma apresentação em plano geral do cenário desse capítulo – no caso, a pensão – e da volta de Rose para casa. Lembrando o que foi dito sobre empréstimos de outras artes alguns parágrafos acima, é interessante notar como várias técnicas cinematográficas são tomadas emprestadas pelos quadrinhos – o que leva alguns, como Silva (2000) e chamá-los de artes irmãs. Temos primeiro um plano geral, apresentando o cenário e a trama, e o foco vai se aproximando até chegar a um close do rosto da personagem.

Nas páginas seguintes, a situação se desenrola, com os outros personagens demonstrando compaixão pela situação do irmão de Rose, internado, e se retirando para dormir. Os quadrinhos continuam organizados de maneira tradicional – retangulares, espaçamentos iguais nas canaletas e distribuídos uniformemente pela página. Temos então um monólogo interno de Rose, que lamenta estar cansada, mas não conseguir dormir.

Então, nas páginas que se seguem, podemos notar uma alteração total da forma dos quadros. Somos apresentados a um painel que toma duas páginas, com o casal perfeito Ken e Barbie adormecidos no centro. Do lado esquerdo, temos o sonho de Ken, que não se encontra dividido em quadros ordenados como nas páginas anteriores. Temos um fundo preto que se mescla e se sobrepõe a imagem de Ken adormecido. Temos algumas imagens soltas, com ruídos, que lembram um monstro de Frankenstein, com letras verdes em fontes desiguais sobrepostas às imagens, além de contas que nos remetem a operações monetárias. O texto é bem interessante: as letras estão em verde sobre um fundo preto, cor que pode nos remeter a letras num ambiente DOS (basta lembrar das letras do filme Matrix, dos irmãos Wachowski, posterior a publicação de *Sandman*). Não há só letras; antes do texto (desconexo e fragmentado, tanto semanticamente quanto formalmente), temos símbolos abstratos – outra

11



ISSN: 1983-8379

referência a um ambiente virtual. O conteúdo do texto é uma conversa sobre dinheiro, o que revalorizaria certa ganância e corrupção do personagem por trás da máscara de perfeição.

Do lado direito da página, temos o sonho de Barbie. Esse aparece emoldurado por arabescos dourados, e a própria personagem aparece vestida de princesa, acompanhada por algum tipo de criatura fantástica em um reino mágico – o total oposto do sonho de seu parceiro.

Essa página pode nos remeter a alguns romances mencionados por Katherine Hayles em “Literatura Eletrônica”, especialmente o intitulado “*The People of Paper*” – romance em que são apresentadas, na mesma página, diferentes versões da história, uma para cada personagem, como as múltiplas janelas que estão abertas numa tela ao mesmo tempo num monitor de computador. É justamente esse aspecto que podemos observar nesse painel – os dois sonhos estão “abertos” ao mesmo tempo, e temos acesso aos dois juntamente. Podemos escolher lê-los linearmente – começando pela esquerda com o de Ken e terminando na direita, com o de Barbie – mas não é obrigatório. O painel fará sentido independente da maneira como se escolher lê-lo, assim como dois programas diferentes abertos numa tela (mesmo que relacionados). Além disso, apresentar os dois no painel, simultaneamente, se mesclando aos personagens e ao resto do painel, é o recurso escolhido para mostrar como acontecem simultaneamente – não primeiro um, depois o outro. A liberdade de escolher por qual parte do painel começar também nos remete a um ambiente hipertextual; nesse caso, as lexias seriam os sonhos do casal. Pode-se escolher qual ler primeiro e prosseguir com a leitura do resto da história tranquilamente, pois tal ordem não interferirá em seu andamento.

Na página seguinte, não temos mais um painel, mas quadros de tamanhos diferentes, distribuídos pelas duas páginas que se dividem na parte superior de fundo branco, o sonho de Chantal, e a de baixo, preta, o sonho de Zelda – as duas mulheres aranha, que aparecem dormindo num quadro que liga as duas metade das páginas. Nessa parte, podemos observar a utilização de diversos tipos diferentes de fontes e tipografias. Na parte de Chantal, temos letras em caixa alta dizendo que esta está tendo uma relação com uma sentença. Os quadros seguintes de seu sonho mostram Chantal, sob um fundo branco, com uma fonte cursiva dissertando sobre a natureza de seu sonho, falando da tal sentença pela qual se apaixonara e como era perfeita, até o momento que essa é traduzida e Chantal não consegue mais lê-la, o

12



ISSN: 1983-8379

que a leva ao choro – a uma quebra da perfeição da sentença e a uma situação de desestabilidade. É interessante notar como tudo isso é contado em terceira pessoa.

Já o sonho de Zelda é mais sombrio. Contado em primeira pessoa, em caixas de texto em que as palavras das sentenças encontram-se juntas, sem o menor espaço ou pontuação entre elas. Zelda aparece como uma criança, e suas reflexões vão num turbilhão sem pausa (como sugerem as sentenças) sobre não ser compreendida, sobre Chantal – isso na primeira página. Na segunda, uma noiva de véu – vestimenta usada pelas irmãs – aparece, e seu véu revela uma aranha; no quadro seguinte, a pequena Zelda ri. Além disso, há referências a seus supostos pais, sobre sua insegurança, sobre o medo – o que mostra como Zelda teria um interior mais perturbado. Não que o de Chantal também não o seja, mas são tipos diferentes de perturbação. É interessante também notar que Zelda diz que ela e Chantal são as “Noivas Secretas Dos Escravos Sem Rosto Da Casa Proibida Das Noites Indomáveis Do Castelo Do Desejo Temível” (GAIMAN, 2010, p. 402) – e esse é justamente o título de um conto do roteirista de *Sandman*, cujo título em inglês é “*Forbidden Brides of the Faceless Slaves in the Nameless House of the Night of Dread Desire*”. Foi publicado aproximadamente dez anos depois da publicação de *Sandman*, mas que havia sido idealizada dez anos antes, em 1983, mas que fora considerada ruim na época. Segundo o próprio autor, “as partes engraçadas eram bem engraçadas, o estilo era sólido, algumas partes anteciparam coisas que eu faria em *Sandman*, quatro anos mais tarde [a série começou a ser publicada no fim dos anos 1980].”³ (GAIMAN, 2003, disponível on line em <<http://journal.neilgaiman.com/2003/08/forbidden-brides-of-faceless-slaves-in.asp>>). Uma análise comparativa entre as duas obras pode ficar para mais tarde; por hora, nos interessa ver como há a construção de uma intertexto entre obras do mesmo autor, sendo que ele próprio aponta quais seriam esses pontos em comum. Tais referências a obras exteriores a *Sandman*, porém, podem ser vistas como uma característica de um hipertexto não eletrônico implícito, como aponta Landow (1997) em “*Hypertext 2.0*”. Para exemplificar esse caso, o autor cita o *Ulysses*, de Joyce, obra repleta de intertextualidades. Além disso, como no caso do sonho de Barbie e Ken, a ordem de leitura dos sonhos não precisa ser linear; são, mais uma vez, como janelas abertas numa tela:

³ “It wasn’t bad. The funny bits were pretty funny, the style was solid, some of it prefigured things I’d do in *Sandman* four years later.” (GAIMAN, 2003, disponível on line em <<http://journal.neilgaiman.com/2003/08/forbidden-brides-of-faceless-slaves-in.asp>>)



ISSN: 1983-8379

acontecem simultaneamente, podem estar relacionadas, mas a ordem que escolhemos para lê-las não interfere na compreensão do todo.

O sonho seguinte é o do dono a pensão, Hal, que trabalha como *drag queen*. Seu sonho é o que é apresentado da maneira mais tradicional de todas no que diz respeito à disposição dos quadros pela página: segue uma linearidade. Seu sonho, porém, é interrompido pelo personagem ter acordado, e inicia-se outro. Ele sonha, antes de acordar, com divas Hollywoodianas; após adormecer de novo, Judy Garland de Dorothy, do *Mágico de Oz*, aparece retirando máscaras e revelando seu “verdadeiro rosto”: primeiro, a Bruxa Má do Oeste; depois, o Homem de Lata – todos também com os rostos dos atores que os interpretaram na versão clássica para o cinema de 1939 – o que pode ser lido como a confusão de identidade (sexual, pessoal) pela que passa o personagem, assim como uma alusão ao mundo de glamour hollywoodiano a que aspira. Nota-se que os sonhos dos personagens revelam detalhes sobre eles que estão além da sua aparência superficial que até então era o que o leitor via.

A história segue mostrando a luta de Rose para dormir (e a perturbação por não conseguir é ilustrada pela maneira como os quadros estão dispostos sobre o fundo branco: não estão alinhados, mas sim tortos), até chegar no Sandman, que observa o vórtice – que é Rose – e explica o que se trata para um sonho mais novo que o acompanha, um corvo chamado Matthew, que ele eventualmente manda para o hospital onde está o irmão de Rose.

No que diz respeito aos aspectos hipertextuais da narrativa, as coisas voltam a ficar interessantes nas duas páginas seguintes. Nelas, vemos como os sonhos dos habitantes da pensão estão começando a se fundir, graças à ação do vórtice/Rose. Primeiro, temos os sonhos de Barbie e Ken; enquanto Barbie continua em sua jornada fantástica, Ken agora sonha com prostitutas. As características do painel inicial são mantidas, exceto pelo fato de que agora os sonhos começam a se misturar. Podemos perceber isso pela caixa no fim da página, no meio do sonho de Barbie, preenchida pelas letras distorcidas do sonho de Ken com os gemidos da prostituta.

Na página seguinte, são os sonhos de Zelda e Chantal que se misturam. No sonho de Chantal, vemos que ela está “travada como um computador que deu pau num *loop* de histórias infinitamente regressivo” (GAIMAN, 2010, p. 409). Uma mesma sentença se repete *ad*

14



ISSN: 1983-8379

infinitum, e as caixas de texto com a mesma não se restringem ao espaço branco que o sonho de Chantal ocupa na página; elas invadem o espaço preto do sonho de Zelda, onde Chantal conta uma história para ela. Mais uma vez, vemos o recurso das múltiplas janelas, além de disposições dos quadros e figuras pela página, tipografia e referências que nos remetem a um ambiente virtual – afinal, não seriam também os sonhos um ambiente virtual?

A história segue até que Rose tome conhecimento dos sonhos dos demais moradores da pensão, e esses se fundam totalmente num grande painel em que Rose é o centro.

Nesse painel, temos Rose ao centro, como o vórtice, e em cada canto do mesmo podemos ver os personagens, que se assustam em encontrar uns aos outros no mesmo sonho. Zelda fala com Chantal e a abraça, com medo; Ken e Barbie se perguntam o que cada um faz naquele lugar; Hal tenta se comunicar; no canto superior direito, Morfeus observa Rose e vai a seu encontro. É interessante notar a maneira como os quadros estão dispostos sobre o painel principal. Alguns estão deitados; há um de cabeça pra baixo. As bordas são desiguais. São múltiplos sonhos que se fundem e se mesclam, e que se encontravam ligados como que por *links*, em que Rose seria o ponto comum.

O resto da história mostra Rose sendo parada por Morfeus, que a chama para conversar (a conversa, porém, só acontece no capítulo seguinte). A partir desse ponto, os quadros voltam a se dispor de maneira tradicional, e a narrativa segue mostrando o que aconteceu com cada personagem da pensão uma vez acordados. Barbie e Ken aparecem brigados; Chantal e Zelda, abraçadas; Hal foi procurar Rose para conversarem, mas descobre que ela não está no quarto. Vemos a mãe e a avó de Rose, que pede para que a neta fique com sua casa de bonecas, apesar de já mais velha. E vemos Matthew chegando ao hospital onde está Jed, o irmão de Rose, e onde ele se encontra com Gilbert, um personagem que até então vinha ajudando Rose em sua jornada e que se revela como um sonho fugido, que decide voltar ao Sonhar ao descobrir que Rose será morta. A história termina nesse *cliffhanger*, criando um suspense que só se resolverá no capítulo seguinte – não podemos esquecer que se trata de uma obra publicada originalmente em série, que devia manter o interesse de seus leitores para que esses continuassem a consumi-la e que corria o risco de ser cancelada se não vendesse bem; afinal, trata-se de um produto de massa.



ISSN: 1983-8379

Podemos ver, ao longo dos exemplos aqui mostrados, como técnicas oriundas do ambiente digital, do hipertexto, podem ser utilizadas também em obras de literatura visual – tipo de obra que tem justamente todo tipo de característica propícia à utilização de tais. A técnica das janelas, principalmente, mostrou-se bem aproveitada no capítulo analisado. Além disso, há a questão da tipografia e até mesmo a referência ao ambiente eletrônico.

Há também intertextualidade. Não podemos nos esquecer da relação feita por Landow entre hipertexto e intertexto em sua obra, *Hypertext 2.0*, na parte dedicada às teorias críticas que podem contribuir para a teoria do hipertexto. Por conta de sua natureza composta por links, web e outros termos que remetem à ligação entre dois textos (ou imagens, ou lexias) distintos, a hipertexto seria o espaço da intertextualidade. Nesse capítulo em questão, temos várias referências intertextuais – ou, por assim dizer, vários *links* – com filmes, obras literárias e até psicanálise. Já mencionamos duas dessas referências: o conto do próprio Neil Gaiman, que se justificaria, segundo o próprio autor, devido a seu estilo; o filme do *Mágico de Oz*, que pode ser lido como uma procura por uma identidade que não é exatamente a que ele representa, o que justificaria ele se travestir na procura por essa identidade (mas deixemos tal discussão nesse nível para não perdermos o foco ao se alongar, por hora). Há também outra referência que não foi comentada ainda: Freud. Numa obra que gira em torno dos sonhos, nada mais justo do que uma referência direta ao pai da psicanálise, que se baseava justamente na interpretação dos sonhos. Aliás, é justamente isso que se verifica se analisarmos os sonhos de cada personagem: eles mostram a natureza oculta de cada personagem, com seus recalques que vêm a tona nos sonhos: Chantal e seu mundo de palavras que “dá pau”; Zelda e suas inseguranças, além da relação com os pais (nada mais freudiano do que a figura repressora e castradora que se identifica na figura dos pais, ou especialmente da mãe, no caso da menina); o desejo por uma vida de sexo e dinheiro de Ken, contraposto pelo mundo inocente e mágico de sua esposa Barbie; e o mundo de divas e dúvidas sobre identidade de Hal.

Mas voltemos à referência. Esta é feita na página 418; Rose conversa com Sandman, que a carrega, sobrevoando uma planície árida no Sonhar (que antes havia sido uma espécie de bosque chamado Verde do Violinista, o sonho que era o coração do Sonhar, mas que fugira. Descobre-se, mais adiante, que esse era Gilbert). Então, ela comenta com o senhor dos sonhos que Freud uma vez disse que sonhar que se está voando, na verdade, significaria que

16



ISSN: 1983-8379

se está tendo uma relação sexual. Talvez incomodado com a insinuação da menina (ou simplesmente descrente), Morfeus lhe pergunta o que quer dizer sonhar com uma relação sexual em si.

Considerações finais – quadrinhos e hipertexto para além do papel

Até esse ponto, fizemos algumas considerações sobre as teorias do hipertexto, que seria um texto ramificado, que oferece diversas possibilidades de leitura a seu leitor, quebrando assim noções como a da narrativa linear. Suas partes estariam ligadas umas as outras por links, através dos quais o leitor, agora também produtor do texto, navega pelas lexias e constrói sua própria leitura da história. Apesar do meio ideal para sua propagação e utilização ao máximo seja o visual, vimos ao longo desse trabalho como também podemos ter hipertextos não-digitais – indo desde obras clássicas até a literatura contemporânea. Vimos como o hipertexto é, por excelência, o espaço da intertextualidade, favorecida pelos links que ligam partes de mesmo hipertexto ou o ligam a outros textos, ampliando assim ainda mais as possibilidades de leitura e acabando com a noção de que as narrativas seriam fechadas em si mesmas. Tudo dialoga com tudo.

Vimos também como as diversas artes vêm dialogando entre si, assim como com outros campos do conhecimento com os quais, num primeiro momento, não teriam nenhuma relação aparente. De tais relações, surgem novas maneiras de se construir narrativas, novas técnicas empregadas, mais possibilidades de experiências para o leitor. Tais diálogos também implicam mudanças de experiência – tanto no que diz respeito à experiência física quanto às experiências sinestésicas que essas novas obras, que atravessaram as já difusas fronteiras entre artes, oferecem, assim como implicam no surgimento de novos suportes – o vídeo, as narrativas visuais tais como os quadrinhos, a tela do computador. As narrativas também deixam de pertencer somente a academia, como colocou Murray, e são domínio do público agora.

Assim, tendo em mente tais reflexões, fizemos uma breve análise do capítulo 15 da *graphic novel Sandman*, a partir do qual mostramos como uma narrativa em quadrinhos pode apresentar características hipertextuais, tal como um texto impresso convencional e suas

17



ISSN: 1983-8379

referências a outros textos – principalmente se considerarmos que o hipertexto é o espaço da intertextualidade. Mostramos também como algumas características de narrativas hipertextuais podem também ser empregadas em narrativas visuais, e podem ser proficuas nas mesmas, considerando a natureza híbrida das mesmas, que combina texto e imagem para a construção de seu sentido – de maneira semelhante à forma como um hipertexto em meio digital pode se valer de imagens, sons e vídeos juntamente ao texto escrito para a construção da obra.

Assim, podemos nos perguntar: considerando todas as possibilidades que o hipertexto em meio digital oferece e suas características em comum com os quadrinhos impressos, não seria também interessante que se houvesse quadrinhos em hipertexto? Histórias mais sofisticadas, tais como as *graphic novels*, só teriam a ganhar com as possibilidades do ambiente eletrônico.

A resposta para a essa questão pode ser encontrada em uma breve busca na internet (no Google, como fazem 99% dos internautas): *webcomics*. Muitos autores já perceberam as possibilidades e facilidades de se fazer quadrinhos no computador. Além da facilidade para a criação, considerando os programas de edição de imagens e afins como que podem contar, há também a facilidade de divulgação, que pode ser feita pelo próprio autor em um blog gratuito na rede, e de interação com o leitor. Porém, ainda há muito que se pode explorar nesse sentido. Maioria dos *webcomics* que temos atualmente são simplesmente reproduções de tirinhas à maneira tradicional na internet, sem que muitas das possibilidades oferecidas pelo meio sejam utilizados.

Assim, terminamos nosso trabalho com dois convites: o primeiro, aos pesquisadores, a um aprofundamento sobre a questão dos *webcomics*, que não caberia no espaço dessa monografia; a outra, aos quadrinistas, a explorarem as possibilidades oferecidas por esse novo suporte e criarem, assim, narrativas em quadrinhos hipertextuais – trazendo essas áreas do conhecimento ainda mais para perto uma da outra, contribuindo mais ainda para as alterações na hierarquia cultural pela qual temos passado.



ISSN: 1983-8379

5 – Referências

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. *Narrativas Migrantes: Literatura, Roteiro e Cinema*. Rio: Editora PUC-Rio/7 Letras, 2010.

GAIMAN, Neil. *Forbidden brides of the faceless slaves in the nameless house of the night of dread desire*. <http://journal.neilgaiman.com/2003/08/forbidden-brides-of-faceless-slaves-in.asp>>, acesso em 3 de janeiro de 2012, 16h

_____. *Sandman*: Edição Definitiva, volume 1. Tradução de Jotapê Martins e Fabiano Dernadin. Barueri: Panini Books, 2010.

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

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

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

QUINO. *Mafalda*. Tirinha disponível em <<http://www.sempretops.com/diversao/tirinhas-da-mafalda/attachment/mafalda3451/>> acesso em 3 de janeiro de 2012, 16h

ZANETTIN, Frederico. *Comics in Translation: an overview*. In: ____ (org.): *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 2009