

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS

ANDERSON MOREIRA DUARTE

**APROPRIAÇÃO EM NEIL GAIMAN:
O CASO DE "SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO"**

PORTO ALEGRE

2021

ANDERSON MOREIRA DUARTE

**APROPRIAÇÃO EM NEIL GAIMAN:
O CASO DE "SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO"**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Letras.

**ORIENTADORES: PROF^A. DR^A. SANDRA SIRANGELO MAGGIO
PROF. DR. LEONARDO POGLIA VIDAL**

PORTO ALEGRE

Novembro de 2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

REITOR

Carlos Bulhões

VICE-REITORA

Patrícia Pranke

DIRETORA DO INSTITUTO DE LETRAS

Carmen Luci Costa e Silva

VICE-DIRETORA DO INSTITUTO DE LETRAS

Márcia Montenegro Velho

CHEFE DA BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANIDADES

Fabiana Hennies Brigidi

CIP - Catalogação na Publicação

Duarte, Anderson Moreira
Apropriação em Neil Gaiman: O Caso de "Sonho de uma
Noite de Verão" / Anderson Moreira Duarte. -- 2021.
49 f.
Orientadores: Sandra Sirângelo Maggio, Leonardo
Poglia Vidal.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Letras, Bacharelado em Letras: Tradutor Português e
Inglês, Porto Alegre, BR-RS, 2021.

1. Literatura Inglesa. 2. Quadrinhos. 3. Neil
Gaiman. 4. Sandman. 5. Apropriação. I. Maggio, Sandra
Sirângelo, orient. II. Vidal, Leonardo Poglia, orient.
III. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

ANDERSON MOREIRA DUARTE

**APROPRIAÇÃO EM NEIL GAIMAN:
O CASO DE "SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO"**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em
Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 26 de novembro de 2021.

Resultado: Conceito A

BANCA EXAMINADORA:



Prof^ª. Me. Eduarda Abrahão de Los Santos
Mestre em Letras pela PUCRS



Prof. Me. Murilo Ariel de Araújo Quevedo
Mestre em Literatura pela UFSC



Prof. Dr. Leonardo Poggia Vidal (Co-orientador)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul



Profa. Dra. Sandra Sirangelo Maggio (Orientadora)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família por todo o suporte ao longo da minha vida. Um agradecimento especial à minha avó, pessoa que me incentivou a ler desde criança, começando pelas histórias em quadrinhos. Gostaria que estivesse ainda por aqui, vó. Sinto saudades dos teus abraços.

Sandra Sirangelo Maggio, agradeço imensamente por me orientar neste trabalho e por ser uma profissional extremamente competente, além da pessoa maravilhosa que tive a oportunidade de conhecer já no primeiro semestre do curso.

Leonardo Poggia Vidal, obrigado por também ter aceitado o convite para me orientar. O teu suporte e as tuas críticas enriqueceram muito a minha leitura, e é algo que espero continuar desenvolvendo daqui para frente. Agradeço pela tua paciência além da conta (e também pelas boas divagações durante nossos encontros virtuais).

Aos queridos professores Eduarda Abrahão de Los Santos e Murilo Ariel de Araújo Quevedo, agradeço por participarem da Banca de Avaliação, lendo o trabalho e contribuindo com suas sugestões valiosas.

Agradeço aos colegas e amigos Marcos Viola Cardoso, Luísa Branchi, Gustavo Rosa e Cristófer Tessmer. Gratidão pelas nossas trocas dentro e fora das salas de aula (e pelos muitos cafezinhos).

Por último, mas não menos importante, meu agradecimento às amigas e aos amigos (entre chefes e colegas) das bibliotecas do Instituto de Psicologia e do Colégio de Aplicação da UFRGS. Obrigado pelo carinho e flexibilidade no dia a dia.

APOIO DE FINANCIAMENTO EM PROJETOS DE PESQUISA

Meus estudos durante o período de graduação, bem como o presente trabalho, contaram com o apoio financeiro parcial da Pró-reitoria de Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PROPESQ UFRGS). / *This study was financed in part by the* Pró-reitoria de Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PROPESQ UFRGS).

APOIO DE FINANCIAMENTO EM PROJETOS SAE

Meus estudos durante o período de graduação, bem como o presente trabalho, contaram com o apoio financeiro parcial da Secretaria de Assuntos Estudantis da UFRGS, através de Bolsa Trabalho ligada à Biblioteca Central da UFRGS. / *This study was financed in part by* Secretaria de Assuntos Estudantis da UFRGS, *through a scholarship granted by the* University Central Library.

RESUMO

Sandman compreende uma série de quadrinhos distribuída, originalmente, em 75 edições. Escrita por Neil Gaiman e ilustrada por diferentes artistas, teve sua publicação entre janeiro de 1989 e março de 1996 pela editora norte-americana DC Comics e continua a ganhar edições especiais de forma esporádica. Uma das características que mais se destaca na obra de Gaiman é a sua confluência intertextual. Por meio de uma grande multiplicidade de referências extraídas de clássicos literários, mitos, lendas, fatos históricos, elementos da cultura *pop*, entre outros, o autor se apropria e cria a sua própria mitologia. A proposta deste trabalho é observar e apresentar como ocorre esse processo de apropriação. Para isso, analiso o capítulo #19 de *Sandman*, integrante do arco *Terra dos Sonhos*, que traz a história “Sonho de uma Noite de Verão”. Como o título indica, se refere a uma apropriação da peça teatral de mesmo nome do poeta e dramaturgo William Shakespeare. Como se trata de quadrinhos, a análise contempla tanto o estudo do texto quanto o das imagens. Assim, alguns quadros de “Sonho de uma Noite de Verão” de Gaiman serão apresentados e comentados, visando a compreensão de como se dá esse processo de apropriação intertextual. Como suporte teórico, utilizo conceitos de Douglas Wolk (2007) que lidam com o meio dos quadrinhos; e para analisar a intertextualidade me apoio em apreciações de Julie Sanders (2016) sobre adaptação e apropriação. O trabalho se estrutura em duas partes. Na primeira são apresentados elementos para análise e contextualização: o referencial teórico assim como a peça shakespeariana, o autor, Neil Gaiman, e sua série, *Sandman*. A segunda parte é dedicada à apresentação de *Sandman* #19 e dos artistas cocriadores deste capítulo, bem como à sua análise, a fim de entender como o autor se apropria do universo shakespeariano e o adapta ao criar sua história. Espero que esta monografia possa contribuir para os estudos sobre Gaiman e sobre quadrinhos em nossa comunidade acadêmica, por acreditar que o caleidoscópio formado por esses (inter)textos tanto promove o resgate e a renovação de clássicos da literatura quanto abre espaço para novos autores e produções. Dessa forma, se estabelece, a cada vez, um novo diálogo com fatos históricos e culturais.

Palavras-chave: Literatura Inglesa. Quadrinhos. Neil Gaiman. *Sandman*. Apropriação. Intertextualidade.

ABSTRACT

Sandman is a comic series originally distributed in 75 editions, written by Neil Gaiman and illustrated by different artists. It was published by DC Comics between January 1989 and March 1996, and continues to get occasional special editions. One of the predominant characteristics in Gaiman's work is its intertextual confluency. The author creates his own mythology through appropriations from literary classics, myths, legends, historical facts, elements of pop culture, among other sources. The purpose of this work is to observe and present how this appropriation process occurs. To do so, I analyze chapter #19 in *Sandman*'s arc *Dream Country*, which brings the story "A Midsummer Night's Dream" which, as the title indicates, is an appropriation of the eponymous play by William Shakespeare. As this is a work about comics, the analysis takes into consideration both the text and the images. Thus, some panels of Gaiman's "A Midsummer Night's Dream" are presented and commented, aiming at the understanding of how the process of intertextual appropriation takes place. As a theoretical support, I use Douglas Wolk's concepts to deal with the medium of comics. And I rely on Julie Sanders' assessments of adaptation and appropriation to analyze the intertextual issues. The work is structured in two parts. The first introduces the elements of contextualization and analysis, with information about Shakespeare's play, about Neil Gaiman and his series *Sandman*, as well as the theoretical framework. The second part presents "A Midsummer Night's Dream" and the artists who co-create this chapter, as well as the analysis that triggers the understanding of how the author appropriates the Shakespearean universe into his own story. I hope that this monograph may contribute to the studies about Gaiman and about comics held in our academic community, in the belief that the kaleidoscope formed by these (inter)texts at one time enhances the rescue and renewal of literary classics, and opens the way for new authors and productions. In this way, new negotiations with historical and cultural facts are constantly being established.

Keywords: English literature. Neil Gaiman. Comics. *Sandman*. Appropriation. Intertextuality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – (GAIMAN <i>et al.</i> , <i>Sandman #19</i> , 2005c, p. 5)	32
Figura 2 – (GAIMAN <i>et al.</i> , <i>Sandman #19</i> , 2005c, p. 7)	34
Figura 3 – (GAIMAN <i>et al.</i> , <i>Sandman #19</i> , 2005c, p. 20)	38
Figura 4 – (GAIMAN <i>et al.</i> , <i>Sandman #19</i> , 2005c, p. 21)	40
Figura 5 – (GAIMAN <i>et al.</i> , <i>Sandman #19</i> , 2005c, p. 23)	42

NOTA DO AUTOR

O uso de imagens, nesta monografia, é feito em conformidade com a Convenção de Berna, que autorizam o uso parcial e razoável para fins de crítica e educação. Está também em conformidade com as doutrinas americanas do “*fair use*” e do “*fair dealing*”. Segue as determinações da legislação brasileira sobre Direitos Autorais (Lei 9.610 de 1998), que em seu artigo 46 determina:

“**Art. 46.** Não constitui ofensa aos direitos autorais:

III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;

VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 ARCABOUÇO TEÓRICO E CONTEXTUALIZAÇÃO	14
2.1 Adaptação e Apropriação: Julie Sanders	14
2.2 Quadrinhos: Douglas Wolk	15
2.3 A Peça <i>Sonho de Uma Noite de Verão</i> , de Shakespeare	16
2.4 Neil Gaiman: Leitor e Contador de Histórias	18
2.5 O Advento de <i>Sandman</i>	20
3 “SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO”, DE NEIL GAIMAN	26
3.1 Apresentando <i>Sandman</i> #19	26
3.1.1 <i>Um breve resumo</i>	26
3.1.2 <i>Artistas cocriadores</i>	27
3.2 Uma Análise de Apropriação e Imagética	29
4 CONCLUSÃO.....	45
REFERÊNCIAS	48

So a thousand heroes have stolen fire from the gods.

A thousand wolves have eaten grandmother, a thousand princesses have been kissed. A million unknowing actors have moved, unknowing, through the pathways of story. [...]

Stories don't care who takes part in them. All that matters is that the story gets told, that the story repeats. Or, if you prefer to think of it like this: stories are a parasitical life form, warping lives in the service only of the story itself.

Terry Pratchett, *Witches Abroad*

1 INTRODUÇÃO

Somos feitos de histórias, assim como elas são feitas por nós. Mitologias, lendas, religiões: podemos questionar a veracidade de cada uma, mas todas fazem parte da nossa memória, da formação das diferentes sociedades e da identidade dos povos. E o que dizer da literatura? O texto literário contribui para o nosso desenvolvimento de valores, senso crítico, enriquecimento cultural e intelectual. Ler histórias nos desperta para novas experiências; esse ato propicia diferentes sentimentos, além de diversão e prazer. Por mobilizar maior conhecimento de mundo para nós, leitores, permite também o envolvimento com o contexto histórico-social do qual fazemos parte, ou mesmo daqueles distintos da nossa realidade. Então, como costume dizer, a leitura é um exercício de empatia: as histórias nos aproximam dos outros seres humanos ao nosso redor ou daqueles que vivem longe, seja no espaço ou no tempo.

Amo histórias. Não importa quais sejam os recursos utilizados para contá-las: livros, filmes, séries de TV, desenhos animados, músicas, *videogames*, quadrinhos. Aliás, a maioria desses meios que citei possuem imagens. É assim que começamos a ler: primeiro lemos o mundo ao nosso redor, antes mesmo de conhecermos as palavras. Com relação aos livros, eram sempre as edições ilustradas as que eu mais apreciava; já nos quadrinhos, antes de ser alfabetizado, minha leitura era tentando identificar o que acontecia na história, observando os desenhos, assim como os contornos dos balões de fala. Refletindo agora, é curioso que, após aprender a ler as letras, aos poucos a leitura da narrativa contada pelas imagens foi se tornando uma prática mais passiva para mim. Por isso decidi resgatar uma leitura mais ativa entre texto e imagem, fazendo uso de uma HQ rica em elementos intertextuais e imagéticos: *Sandman*, de Neil Gaiman.

Essa série, que conta com 75 edições – além de outras histórias especiais que continuam a ser lançadas –, contribuiu (e ainda contribui) muito para minha formação como leitor. Nessa experiência com *Sandman* percebi que quando leio uma história há sempre outros textos justapostos, como uma colcha de retalhos. E, assim, maravilhado por ver tantas cores nessa colcha, parti em busca de suas origens, seguindo com mais motivação para ler obras clássicas (ou não clássicas) da literatura, conhecer sobre mitologias, outros quadrinhos, culturas e a História. É uma jornada sem fim, pois para cada caminho escolhido para trilhar há tantos outros que se bifurcam, dando a sensação de que mal comecei. Além disso, sempre achei incrível como

Gaiman consegue modernizar as histórias, de forma que elas caibam no mundo real. Elas são verossímeis, me fazendo mergulhar e acreditar que, de algum modo, elas são verdadeiras, deixando o meu eu racional em repouso, enquanto eu saio para alguma nova jornada.

Esta pesquisa significou, para mim, um processo enriquecedor. A proposta do trabalho é analisar aspectos da história “Sonho de Uma Noite de Verão”, que é o capítulo 19 do arco *Terra dos Sonhos*, aqui referido também como *Sandman #19*, que nitidamente remete à peça teatral de mesmo nome do poeta e dramaturgo inglês William Shakespeare. Assim, buscando responder como se dá essa apropriação do universo shakespeariano em *Sandman #19*, relacionando texto e imagem e as estratégias utilizadas, estruturei este trabalho em duas partes.

Na primeira apresento o arcabouço teórico, trazendo as noções de Julie Sanders (2016) sobre adaptação e a apropriação, que, segundo ela, são compreendidas como segmentações da intertextualidade. Também utilizo conceitos de Douglas Wolk (2007), que considera os quadrinhos como um meio único e destaca a importância das imagens, da mesma forma que os responsáveis pelas ilustrações como um todo, pois o que o leitor vê é uma representação do mundo filtrado pela percepção de cada artista. Desta forma, busco interpretar não apenas o texto, mas também as imagens, pois elas constroem a narrativa de muitas maneiras. Ainda nessa parte, contextualizo brevemente a peça *Sonho de uma Noite de Verão*, de William Shakespeare, apresento o autor Neil Gaiman e sua série de quadrinhos *Sandman*.

Na segunda parte, como preâmbulo da análise, faço uma sinopse de *Sandman #19*, apresentando também os artistas cocriadores do referido capítulo. Em seguida, passo para a análise propriamente dita. Para isso, seleciono alguns quadros do capítulo 19 e até mesmo adiciono algumas figuras para apontar estratégias de apropriação e efeitos imagéticos empregados na narrativa. Como não é possível inserir muitas imagens, descrevo outras passagens, todas devidamente referenciadas a fim de facilitar a leitura para o leitor que eventualmente tenha o capítulo em mãos.

Minha expectativa é que esta monografia possa encorajar outros estudos sobre *Sandman* e outras obras escritas por Gaiman. São histórias que promovem o resgate e a contínua renovação dos clássicos da literatura, assim como nos permitem conhecer, através das suas referências, outras culturas e fatos históricos do passado e do presente. Da mesma forma, espero que o meio dos quadrinhos possa continuar sendo explorado com seriedade cada vez mais no ambiente acadêmico, pois é uma ferramenta para contação de histórias que abrange diferentes camadas narrativas.

2 ARCABOUÇO TEÓRICO E CONTEXTUALIZAÇÃO

2.1 Adaptação e Apropriação: Julie Sanders

Noções de termos podem variar de autor para autor, não sendo diferente quando tratamos de *adaptação* e *apropriação*, que costumam ser utilizados de forma intercambiável. Em seu livro *Adaptation and Appropriation* (2016), Julie Sanders compara as mais variadas concepções de adaptação e apropriação. Para a autora, ambos como formas de intertextualidade, referindo-se, assim, às ideias de Julia Kristeva, que vê cada texto como um “mosaico de citações” (KRISTEVA, 2005, p.68). Ou seja, todo texto carrega diversas relações com outros textos, como um conjunto de elementos justapostos; peças são agregadas ou removidas, pintadas de cores diferentes, gerando um produto novo ao mesmo tempo que resgata o antigo. Como afirma Sanders,

Os textos se alimentam entre si, criando outros textos e outros estudos críticos; a literatura cria mais literatura, a arte cria mais arte. No que se refere à adaptação, parte do puro prazer da experiência de ler ou assistir deve ser a tensão entre o familiar e o novo, além do reconhecimento das semelhanças e das diferenças, entre os textos e entre nós mesmos, como leitores e receptores. O prazer existe e persiste, então, no ato de ler e reler (e reler). (SANDERS, 2016, p. 17, tradução minha)

Quanto ao conceito de adaptação, a autora define como sendo a transição de uma obra para um meio diferente. Como exemplos citados, temos romances adaptados para o cinema, peças de teatro que viram musicais, podendo envolver, também, até mesmo a criação de jogos eletrônicos e quadrinhos. Além disso, Sanders ressalta que a adaptação comumente trabalha com reinterpretações de textos canônicos (ou, pelo menos, famosos) em novos contextos, com possibilidade de realocação de um texto de partida para, por exemplo, uma outra cultura ou ainda almejando alcançar um determinado público. Desta forma, percebe-se que o ato de adaptar ultrapassa o ‘original’, não sendo apenas uma cópia, porém um processo múltiplo que envolve propostas e escolhas das mais variadas durante seu desenvolvimento. Quando alguém conta uma história, há um estilo próprio, bem como visões diferentes que se mesclam ao texto.

No que diz respeito à apropriação, apesar das muitas inter-relações com a adaptação, como o resgate e a imortalização da memória do cânone, é importante ter em mente suas distinções. Sanders afirma que, diferentemente da adaptação, que aponta uma relação com o texto de partida, a apropriação segue um caminho de afastamento deste. Ou seja, o texto é

adaptado, porém são inseridos outros ingredientes que passam pela subjetividade do autor e daquilo que ele deseja retratar. O que está na fonte se modifica para expressar opiniões relacionadas a questões sociais, históricas e culturais, por exemplo. Portanto, é perfeitamente possível que o produto gerado seja até mesmo contrário aos pontos de vista dos autores prévios.

2.2 Quadrinhos: Douglas Wolk

Evidentemente, para guiar as reflexões referentes à *Sandman #19* (1990), “Sonho de uma Noite de Verão”, torna-se necessário trazer perspectivas teóricas sobre os quadrinhos para esta análise. Sendo assim, como base principal, utilizo o livro *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean* (2007), do crítico norte-americano Douglas Wolk. O trabalho, que reúne uma série de ensaios, divide-se em duas partes: a primeira, “Theory and History”, possui cinco capítulos bastante informativos, que apresentam as concepções do autor acerca das HQs (com foco nos Estados Unidos), sua evolução desde um período específico, bem como questões de mercado. Já a segunda parte, “Reviews and Commentary”, abrange 18 capítulos relacionados a obras específicas, artistas e escritores. Dentre estes, estão nomes bem conhecidos, como Will Eisner, Frank Miller, Alan Moore e Grant Morrison, apenas para citar alguns. Para este estudo, considero a primeira parte mais relevante.

Já no primeiro capítulo, Wolk destaca um problema: a maneira como muitas pessoas, mesmo os críticos, tratam os quadrinhos; isto é, considerando-os como um gênero. Isso chamou muito a minha atenção, pois também me referia às HQs desta mesma forma. Sobre isso, o autor declara, “os quadrinhos não são um gênero; eles são um meio” (WOLK, 2007, p. 11, tradução minha). O que é bastante óbvio quando ele ainda acrescenta que “histórias de faroeste, romances da regência, filme *noir*: esses são gêneros”. Em outras palavras, divisões de obras que possuem certas características, tais como, elementos de horror, erotismo, ficção científica etc. Obviamente, todas essas classificações também podem estar em um meio só, misturadas: HQs de super heróis que mescla terror, comédia e/ou drama.

Com isso claro, Wolk não apresenta uma proposta para definir os quadrinhos, porém ele se propõe a investigar suas diferentes formas interpretativas. O autor considera que limitar este meio é uma tarefa escorregadia e, além disso, uma questão implicitamente política, que varia conforme cada concepção. Ele vai de encontro, por exemplo, à definição de Scott McCloud, famoso teórico e quadrinista norte-americano, que define os quadrinhos como

“imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (MCCLLOUD, 1995, p. 9). Concordo com Wolk, pois a própria expressão de algum personagem já contém elementos narrativos, que podem ser exibidos por traços imagéticos para traduzir emoções, como raiva, medo, alegria, entre outras. Utilizam-se, também, balões de fala com diferentes contornos, cada um com o seu próprio significado. Só para citar mais um exemplo, há as representações pictóricas – as famosas onomatopeias de Batman (*SOCK!*, *POW!*, *CRASH!*). Ou seja, é possível visualizar e inferir seus significados; logo, conforme se dá a construção de um único quadro, contendo esses ou outros elementos de imagem, já é o suficiente para haver uma narrativa. Aliás, em alguns casos, não há nem mesmo os personagens em cena, pois o próprio ambiente fornece pistas para interpretação.

Ainda com relação ao visual, porém agora sobre os artistas que ilustram e colorem as HQs, Wolk declara que, durante a leitura, o leitor “não está vendo o mundo ou uma representação direta do mundo; o que você [leitor] está vendo é uma interpretação ou transformação do mundo, com aspectos que são exagerados, adaptados ou inventados” (WOLK, 2007, p. 20, tradução minha, grifo meu). Sendo assim, mesmo uma brevíssima cena terá diferentes representações se for ilustrada e colorida por artistas com estilos variados. Por isso, perceber e interpretar os elementos visuais dos quadrinhos é tão importante quanto os textuais, e especificamente essa relação que procuro analisar neste trabalho.

2.3 A Peça *Sonho de Uma Noite de Verão*, de Shakespeare

Considerada uma das obras mais populares de William Shakespeare, a comédia em cinco atos *Sonho de Uma Noite de Verão* (*A Midsummer Night's Dream*) tem sua datação incerta. Estudiosos supõem que foi escrita e apresentada para celebrar um importante casamento, provavelmente de alguma das damas de companhia da Rainha Elizabeth I. Naquela época ocorrem, por exemplo, a união entre Elizabeth Vere e o Conde de Derby (26 de janeiro de 1595), ou de Elizabeth Carey e Thomas Berkeley (19 de fevereiro de 1596). Tal hipótese mostra uma ligação bastante clara relacionada a um dos principais temas da peça, que é o casamento (MCMAHON, 2001, p. 17).

A história é um dos raríssimos casos em que o enredo foi criado por Shakespeare, ao invés de recontado, e mistura personagens da mitologia grega com criaturas do folclore celta. A peça começa com Teseu, duque de Atenas, e Hipólita, rainha das Amazonas, fazendo seus

preparativos nupciais, juntamente com Filóstrato, mestre das festividades. Durante conversa entre os noivos, Egeu, um nobre, se aproxima com sua filha, Hérnia, e mais dois jovens pretendentes à mão da jovem cortesã, Lisandro e Demétrio. Hérnia está apaixonada por Lisandro, porém seu pai consente apenas que Demétrio se case com ela; caso contrário, a jovem cortesã deverá morrer, conforme diz a lei ateniense para tais conflitos. O duque, que vai ao encontro dos desígnios do pai, oferece ainda uma terceira alternativa: a vida celibatária. Teseu dá quatro dias à jovem para refletir – o mesmo tempo que falta para o dia de seu casamento com Hipólita). Lisandro e Hérnia decidem então escapar para outra cidade, longe das leis de Atenas, e combinam se encontrar na noite seguinte, num bosque. Ambos contam sobre o plano à amiga de Hérnia, Helena. Esta, por sua vez, já tivera uma relação com Demétrio e continua apaixonada por ele, mesmo com tantas rejeições. A fim de recuperar o coração de seu amado, Helena conta a Demétrio sobre a fuga dos dois enamorados. Na noite seguinte, os dois também vão à floresta.

Nesse mesmo bosque, há também um grupo de artesãos que se reúnem para ensaiar a peça *Píramo e Tisbe*. Apesar de não terem nenhuma experiência em atuação, esses trabalhadores atenienses esperam apresentar a peça durante as celebrações do casamento de Teseu e Hipólita, como um presente ao casal real.

No mesmo bosque, mas em outra dimensão, ocorre o encontro de dois grupos no reino feérico: o séquito do rei das fadas, Auberón, e o séquito de sua rainha, Titânia. O casal não está em bons termos, nesse encontro trocam acusações sobre as infidelidades de cada um. Além disso, o rei exige que Titânia lhe entregue um menino humano (roubado por ela de um rei indiano), pois o deseja como seu pajem. A rainha, porém, se recusa, por isso Auberón planeja enfeitiçar a rainha. Para isso, ordena a Puck (ou Robin Goodfellow), uma espécie de duende a seu serviço, que procure uma flor específica para, através de seu sumo lançar o encantamento sobre Titânia, enquanto adormecida, para que ela se apaixone pela primeira criatura que avistar ao abrir os olhos.

Aqui se faz necessária uma explicação relevante sobre o título da peça, que em inglês faz referência a uma noite específica do verão, a “*Midsummer Night*”, ou o solstício de verão, uma noite mágica no folclore celta, quando se abre o portal que separa o mundo dos humanos do mundo das fadas. É por este motivo que a primeira criatura que Titânia encontra, quando acorda, ainda sob o efeito da poção mágica, é Bottom, o mais cômico dos artesãos que atuará na peça, cuja cabeça foi transformada por Puck na de um asno.

O rei das fadas, que presenciara no bosque os desencontros entre os jovens humanos, manda que o duende também lhes passe um pouco da mesma seiva sobre os olhos do jovem Demétrio, para que ele se interesse por Helena. No entanto, Puck se engana e coloca a poção em Lisandro, provocando assim confusões adicionais, porque Lisandro e Demétrio ficam apaixonados por Helena. Mais tarde, Puck desfaz seu erro, conforme ordena Auberon. O rei também desfaz o encantamento de Titânia, após conseguir finalmente o menino indiano. Na manhã seguinte, o duque de Atenas, a rainha das amazonas e o pai de Hércia se deparam com os quatro amantes adormecidos na floresta. Há, então, um casamento triplo: Teseu e Hipólita; Lisandro e Hércia; e Demétrio e Helena. Após a cerimônia, todos assistem à peça *Píramo e Tisbe*, uma tragédia com enredo inadequado para a ocasião, mas que se torna uma ótima comédia à péssima atuação dos atores. Ao término da encenação, os recém-casados vão para a cama e as fadas surgem para abençoar os novos casais já adormecidos.

2.4 Neil Gaiman: Leitor e Contador de Histórias

Com raízes judaico-polonesas, Neil Richard MacKinnon Gaiman nasceu em 10 de novembro de 1960 em Portchester, uma pequena cidade do condado de Hampshire, no litoral sul da Inglaterra. Ele é o primogênito da família, seguido por suas irmãs, Claire Edwards e Lizzy Calcioli. Seu pai, David Gaiman, falecido em 2009, administrava uma rede de mercados, negócio iniciado pelo avô de Gaiman; sua mãe, Sheila Gaiman (Née Goldman), era farmacêutica. Em 1965, a família se mudou para East Grinstead, em West Sussex, onde os pais do pequeno Gaiman se juntaram à Igreja de Cientologia.

Desde muito cedo, Neil foi um leitor ávido. Segundo informações do livro *Príncipe de Histórias: Os Vários Mundos de Neil Gaiman* (2011), ele começou a ler aos quatro anos, alimentando-se de diferentes autores e histórias, que ao longo dos anos foram ficando mais complexos. Grande parte dos seus dias era ocupado com suas idas à biblioteca. Em seu blog, Gaiman se descreve como tendo sido uma “criança selvagem criada em bibliotecas” (GAIMAN, c. 2010, tradução minha), e complementa dizendo que os bibliotecários foram extremamente responsáveis por fortalecer o seu amor à leitura, pois sempre estavam dispostos a ajudá-lo em sua busca pelos livros. Entre as obras que devorava, estão as de escritores como C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, G. K. Chesterton, Hope Mirrlees, Ray Bradbury, Michael Moorcock, Gene Wolfe, Edgar Allan Poe e Ursula K. LeGuin. Já nas histórias em quadrinhos,

lia títulos como *Quarteto Fantástico*, *Surfista Prateado*, *Batman*, *Lanterna Verde*, *Homem-Aranha*, *Hulk*, *X-Men* e muitos outros.

Não era apenas desse universo que Neil consumia. Em outro livro biográfico, *The Art of Neil Gaiman* (2014), ele relata que adorava assistir às séries *Doctor Who* e *Batman*, um hábito quando ia à casa dos avós. Além disso, em 1977, no ápice da era punk, Neil formou a sua própria banda, que foi chamada, inicialmente, de *Chaos* e, mais tarde, de *Ex-Execs*. Em um artigo escrito para o jornal *The Guardian*, sobre Lou Reed – um importante cantor precursor do punk rock –, Gaiman declara: “suas músicas foram a trilha sonora da minha vida”, e ainda diz que “*Sandman*, a HQ que fez meu nome, não teria acontecido sem Reed” (GAIMAN, 2013, tradução minha).

Já no começo de 1980, por volta dos seus 20 anos, Neil Gaiman passa a trabalhar como jornalista freelancer. Para ele, esse tipo de trabalho lhe permitia sair por aí fazendo perguntas, e assim conhecer mais sobre os assuntos e pessoas que tinha interesse (além ser pago por isso). Além do mais, redigir artigos, resenhas sobre livros e filmes, dava-lhe a oportunidade de aprender e praticar a sua escrita. Por conta desses trabalhos, Gaiman foi aumentando cada vez mais sua lista de conexões, também fazendo amizades com muitos dos entrevistados, tais como Douglas Adams, Clive Barker, Alan Moore e Terry Pratchett. Segundo um antigo editor, Neil era criativo e fazia as pessoas falarem, pois compreendia o trabalho e as pessoas que entrevistava. “Ele estava fazendo uma rede de contatos antes mesmo de ser inventada (...) Normalmente essas pessoas são entrevistadas por algum jornalista medíocre, que não pesquisou adequadamente e faz todo o tipo de perguntas óbvias. (CAMPBELL, 2014, p. 42. tradução minha)

Com relação aos quadrinhos, foi ao descobrir *Monstro do Pântano* de Alan Moore, em 1984, que Neil retoma seu desejo pelos quadrinhos, abandonado entre 1976 e 1977. Segundo ele, “foi como reencontrar uma amada do passado e perceber que ela ainda era bela.” (CAMPBELL, 2014, p. 70. tradução minha) Com o tempo, ambos acabaram mantendo contato frequente, indo até mesmo juntos pela primeira vez a um evento, o British Fantasy Convention. Moore era fã de outros escritores, como Ramsey Campbell e Clive Barker, então Gaiman o convidou e prometeu apresentá-lo aos outros. Aproveitando a oportunidade, Neil pede conselhos a Alan sobre a escrita dos quadrinhos. Posteriormente, ele passa a escrever alguns roteiros e enviá-los ao seu então mentor. Uma dessas histórias, “Jack in the Green” – um conto do *Monstro do Pântano* –, foi publicada em 1989 pela DC Comics.

Foi nessa mesma época que Neil Gaiman começou a entrar de vez para o mercado de quadrinhos americanos. Pouco antes de “Jack in the Green”, foram publicadas suas duas primeiras histórias: *Violent Cases*, em 1987, e uma minissérie de *Orquídea Negra*, em 1988. Os dois trabalhos foram feitos em parceria com o artista Dave McKean. Também com colaboração de McKean na ilustração das capas, veio então *Sandman* em 1989, a série que aos poucos alçou Gaiman entre os grandes nomes dos quadrinhos.

Desde a sua infância, Neil Gaiman coleciona histórias e influências que continuaram a crescer ao longo dos anos, misturando-se às suas criações. É um autor extremamente prolífico, que faz aquilo que ama: ler e contar histórias. Ele não se limitou somente às HQs, mas também escreveu romances, contos, experimentando-se em diferentes gêneros, do adulto ao infantil. Entre alguns títulos estão *Stardust* (1997-1998), *Fumaça e Espelhos* (1998), *Deuses Americanos* (2001), *Coraline* (2002), *O Oceano no Fim do Caminho* (2013), só para citar alguns. Além disso, Gaiman passou a se envolver com filmes, animações, séries de TV, adaptações para rádio, composições musicais, entre outros. Quanto às séries, só nos últimos anos foram dois dos seus livros ganharem adaptações em plataformas de *streaming*: *Deuses Americanos*, com três temporadas (2017-2021); *Belas Maldições* (2019), uma minissérie de seis episódios (a sequência está sendo produzida), adaptação do livro de mesmo nome, escrito em conjunto com Terry Pratchett e publicado em 1990. Além destas, há *Sandman*, dos quadrinhos, que ganhará uma versão no *streaming* prevista para este ano (2021); e *Os Filhos de Anansi* (ainda sem data de estreia), de um romance publicado em 2005.

Essa foi uma brevíssima introdução ao autor. A seguir, farei a contextualização da série de quadrinhos *Sandman*, uma vez que uma de suas histórias é o foco da minha análise.

2.5 O Advento de *Sandman*

A reinvenção de personagens e histórias não é incomum ao longo da vida dos quadrinhos, porém os anos 80 continua possuindo destaque por introduzir nomes que immortalizaram certos títulos da DC Comics. Entre as principais obras estão *A Saga do Monstro do Pântano* (1983), trabalho em conjunto de Alan Moore, Stephen R. Bissette, John Totleben e Rick Veitch; *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (1986), de Frank Miller, Klaus Janson, John Costanza e Lynn Varley; e *Watchmen* (1986), pelo time Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins. Suas versões até hoje são grandes referências no meio, pois contribuíram para

transformar e consolidar novos padrões na estética e na narrativa das HQs. *Sandman* (1989) de Neil Gaiman vem na mesma corrente de seus predecessores.

Em 1987, Karen Berger, editora executiva da DC Comics, viajou à procura de talentos britânicos. Ela já havia tido algum contato com Gaiman em virtude de uma história para *Monstro do Pântano*, que teve publicação algum tempo depois, em 1989. Nessa viagem, os dois se encontraram em Londres, e durante a reunião Neil apresentou algumas ideias de roteiro para alguns títulos: *Orquídea Negra*, *Vingador Fantasma*, *John Constantine* e *Sandman*. Sua proposta era trabalhar com alguns personagens já conhecidos, resgatando-os do esquecimento. *Vingador Fantasma* foi recusado, enquanto *Constantine* já estava nas mãos de Jamie Delano. *Orquídea Negra* foi aceito, sendo publicada em uma minissérie de três edições, a primeira em 1988 e as outras duas em 1989. Quanto a *Sandman*, no posfácio de *Sandman: Prelúdios & Noturnos* (GAIMAN *et al.*, 2005a, p. 250), Gaiman relata que depois de apresentar o projeto de sua história, Berger dá sinal verde, porém pede para que o autor não utilize os mesmos protagonistas das histórias passadas; em vez disso, ele deveria criar um novo personagem.

O primeiro título de *Sandman* foi criado por Gardner Fox e Bert Christman para a *Adventure Comics #40*, em 1939. De terno, sobretudo, chapéu e uma máscara de gás, Wesley Dodds enfrentava criminosos, sedando-os com sua arma que disparava gás do sono. Apesar de não possuir poderes, era habilidoso para lutar e podia prever o futuro por meio dos seus sonhos. Em 1941, Dodds sofreu algumas alterações nas mãos de Mort Weisinger e Paul Norris, passando a vestir um *collant* amarelo e roxo; também ganhou um parceiro mirim, Sandy, o Garoto de Ouro, que era sobrinho de sua namorada, Dian Belmont. Já Garrett Sanford foi o Sandman na versão de Joe Simon e Jack Kirby, surgindo no ano de 1974. Vestindo um uniforme amarelo e vermelho, Sanford tinha como principal tarefa proteger crianças dos pesadelos, com atenção especial ao menino Jed Paulsen. Garrett possuía uma algibeira com pó de sonho, utilizada para fazer qualquer um dormir e sonhar, e também um apito para acordar as pessoas que estavam tendo pesadelos. Ele ficara preso na Dimensão dos Sonhos, não podendo permanecer fora por mais de uma hora. Ainda assim, era capaz de viajar no fluxo dos sonhos, e contava com a ajuda de duas criaturas, Brute e Glob. Mais tarde, descobre-se que Sanford cometera suicídio por não suportar a solidão na Dimensão dos Sonhos. Hector Hall (Escaravelho de Prata), filho da Mulher-Gavião e do Gavião Negro, um casal de super-heróis, é encontrado por Brute e Glob no fluxo dos sonhos, passando, então, a ser o novo Sandman.

A proposta inicial apresentada por Gaiman à Berger utilizaria a versão de Joe Simon e Jack Kirby. “(...) Tive essa ideia que era basicamente: e se fosse assim que esse garoto o visse,

como um super-herói alto vestindo amarelo e roxo? E se ele tivesse um aspecto diferente para cada pessoa que o visse?” (CAMPBELL, 2014, p. 98. tradução minha). Essa ideia permaneceu como uma das principais características da versão de Neil; além disso, todas as demais versões de Sandman foram apropriadas de alguma maneira pelo autor, algo que será visto mais adiante. Assim, mesmo criando um personagem bastante diferente das anteriores, Gaiman puxa os fios das histórias e os costura novamente à sua própria narrativa. Além do mais, seu Sandman ainda estava inserido ao universo DC Comics, embora tenha se distanciado da convencional relação com os super-heróis.

Sandman, de Neil Gaiman, consiste em uma série de quadrinhos dividida em 75 edições, que mais tarde foram reunidas em coleções, ou arcos: *Prelúdios & Noturnos*, *A Casa de Bonecas*, *Terra dos Sonhos*, *Estação das Brumas*, *Um Jogo de Você*, *Fábulas e Reflexões*, *Vidas Breves*, *Fim dos Mundos*, *Entes Queridos* e *Despertar*. Ilustrada por diferentes artistas, teve sua publicação entre janeiro de 1989 e março de 1996 pela editora norte-americana DC Comics. *Sandman* continua a ganhar histórias especiais também pela pena de outros escritores, expandindo, assim, seu universo como um todo.

Agora, antes de continuar com a versão de Gaiman, cabe trazer duas referências de fora da DC Comics, pois todos os títulos – no original *The Sandman* (O Homem de Areia) – remetem ao personagem do folclore europeu: um ser mágico que à noite joga areia nos olhos das crianças, trazendo sono e sonhos; a remela, ao abrir os olhos pela manhã, seria um pouco dessa areia.

Em 1817, o escritor alemão E.T.A Hoffmann publica uma versão de horror desse ser folclórico para o seu conto, “Der Sandmann”. Na história, quando ainda era criança, ouve de sua ama-seca que o Homem de Areia é um homem horrível que jogava areia nos olhos das crianças que não queriam dormir. A areia faria os olhos delas saltarem das órbitas, cheios de sangue. O homem mau então as pegaria e daria como alimento para os seus filhos, na lua.

Já o dinamarquês Hans Christian Andersen escreveu um conto chamado “Ole Lukøje” (1841). De acordo com *The Oxford Companion of Fairy Tales* (2002), o significado do nome é, literalmente, 'Ole, feche seus olhos'; 'Ole' é um nome de menino (p. 360, tradução minha). Durante toda uma semana, diariamente, ele conta histórias ao menino Hjalmar. No conto, Ole é descrito como um grande contador de histórias, e em determinada parte relata que os gregos e romanos o denominavam como deus dos sonhos. No último dia com o menino, Ole Lukøje também revela ter um irmão de mesmo nome, mas que, diferentemente dele, é chamado de Morte, o que é uma interessante associação com o fechar dos olhos para dormir ou ao morrer.

Na sua versão, Neil Gaiman traz elementos de diferentes personagens, como aqueles dos quadrinhos, da literatura ou do folclore antes mencionados. Por exemplo, Wesley Dodds possui uma máscara e arma de gás, enquanto Garrett Sanford tem uma algibeira com pó de sonho e vive em uma dimensão de sonhos. O protagonista de Gaiman possui três artefatos mágicos, todos contendo parte de sua própria essência, sendo que dois lembram os itens dos outros heróis: um elmo, feito a partir da espinha e do crânio de um deus, e uma algibeira de areia dos sonhos. O outro artefato é um rubi, uma das 12 pedras dos sonhos, que foi apropriada de outro personagem: um vilão conhecido como Doutor Destino (John Dee), que teve sua primeira aparição em *Justice League of America #5* (1961). Dee, sendo um inventor, criou o *materioptikon*, um dispositivo com a capacidade de transformar sonhos em realidade. Mais tarde Gaiman se apropria da pedra utilizada para energizar essa arma, o rubi, que na sua história acaba se tornando um dos artefatos do protagonista de *Sandman*. Com relação ao de Hoffmann, pode-se dizer que há o aspecto do horror; Sandman cria outros pesadelos vivos que estão a seu serviço, além dele próprio usar diretamente seu poder quando assim deseja. Quanto ao conto de Andersen, como visto, Ole Lukøje é um contador de histórias e tem um irmão chamado Morte. Sandman também é conhecido como Príncipe das Histórias e tem uma irmã, a Morte.

Afinal, quem (ou o que) é essa criação de Neil Gaiman? Na versão do autor, ele tem muitos nomes e títulos: Rei Sonho, Murphy, Lorde L'Zoril, Oneiros, Lorde Moldador, Modelador, Senhor dos Sonhos, Kai'Chkul, Sonho, Morpheus, entre outros. McConnell (2001) faz uma ótima apresentação de Sandman:

Sonho – ou Morpheus, ou ainda Lorde Moldador –, esquelético, pálido, trajando preto, é a figura central. Ele não é um deus, é mais velho que todos os deuses, é a origem deles. Ele é a capacidade humana de imaginar significados, de *contar histórias*: uma projeção antropomórfica de nossa sede por mitologia. E, como tal, ele é maior e menor do que os humanos cujos sonhos ele molda, mas cuja ânsia, afinal, é o que o molda. (MCCONNELL, 2001, p. 14)

Morpheus é um dos filhos do Tempo e da Noite. Entre irmãos e irmãs há sete ao todo, sendo conhecidos como Os Perpétuos (*The Endless*): Destino (*Destiny*), Morte (*Death*), Sonho (*Dream*), Destruição (*Destruction*), Desejo (*Desire*), Desespero (*Despair*) e Delírio (*Delirium*) – que já foi Deleite (*Delight*). O que McConnell diz, portanto, serve para todos. Eles não são deuses, pois, para existirem, os deuses precisam de adoração, ou seja, de que outros seres acreditem neles. Os Perpétuos simplesmente existem, independentemente de qualquer crença, e continuarão a existir enquanto o último ser senciente ainda viver no universo. Eles são personificações antropomórficas de coisas fundamentais e complexas da vida, como emoções,

conceitos e estados do ser – evocam a natureza contínua do que significa ser humano. Como diz Destruição em *Sandman #48*, “os perpétuos são meros padrões. São ideias. São funções de onda. São temas que se repetem” (GAIMAN *et al.*, 2007, p. 208, quadro 1). Além disso, essas entidades podem ser vistas representadas com dualidade, pois também refletem os seus opostos: Destino define a liberdade (ou livre-arbítrio); Morte a vida; Sonho a realidade, Desejo o ódio; Desespero a esperança, Destruição a mudança (a criação de algo novo); e Delírio a lucidez. Sendo personificações, possuem diferentes personalidades entre si, e, como em qualquer família, há momentos conflitantes entre eles, que ocorrem em diferentes pontos da série.

Voltando ao Morpheus, é relevante destacar que seus nomes e títulos não foram criados por acaso. São apenas alguns dos infindáveis nomes pelos quais o personagem pode ser chamado, de acordo com a espécie, a cultura e o idioma dos falantes – não apenas do planeta Terra. Essa ideia está ligada também a como cada ser passa a vê-lo, seja com relação à sua própria aparência ou ao que ou a quem ele é. Por exemplo, no universo de Gaiman, Ole Lukøje poderia perfeitamente ser uma dessas representações. Lembrando, ele não seria um deus, porém, como mesmo diz Ole Lukøje, é como gregos e romanos o veriam. Ou seja, como um dos filhos de Hipnos, o deus do sono, e de Nix, a deusa da noite.

Na versão de Gaiman, Morpheus não é somente o governante do Reino dos Sonhos, mas o Sonho. O próprio personagem traz essa noção em *Sandman #2* (1989), dizendo: "o Mundo dos Sonhos, o Sonhar, o Inconsciente – chame como quiser – é tão parte de mim quanto eu sou dele." (GAIMAN *et al.*, 2005a, p.75, quadro 2). É para o Sonhar que todos os seres vão quando adormecem, sejam humanos, animais, alienígenas, deuses etc., sendo a função de Morpheus cuidar do próprio reino e de seus sonhadores. Do contrário, haveria consequências desastrosas, tal como as que ocorreram quando ele foi capturado por Roderick Burgess – *Sandman #1* (1989), um ocultista líder da Ordem dos Mistérios Antigos, permanecendo aprisionado por 72 anos. Como resultado, é mostrado que muitas pessoas deixam de sonhar e passam anos sem acordar, danificando a mente dos sonhadores; o Sonhar passa a ruir aos poucos, pois sua própria ‘encarnação’ não está presente. Na Biblioteca do Sonhar, por exemplo, as palavras aos poucos foram desaparecendo das páginas dos livros, até que toda a biblioteca deixa de existir. É um repositório de histórias, contendo todas aquelas escritas ou tão somente imaginadas ou sonhadas.

É, portanto, com essa ideia de ‘repositório de histórias’ que espero ter alcançado o objetivo de contextualizar nestas duas seções Neil Gaiman e *Sandman*. Meu intuito foi trazer certos elementos-chave da sua vida, que começou com ele sendo um leitor voraz, seguido da

carreira como jornalista e, então, quadrinista, autor de livros e roteiros para a tela, entre outros, tornando-se uma figura consideravelmente popular. Falar sobre os precedentes de *Sandman* e fazer alusão aos contos de Hoffmann e Andersen, além de apresentar o protagonista se fez necessário para o leitor deste trabalho entender como o autor cria seu universo ao se apropriar de outros. Transmutação e reinvenção são características que percorrem a obra de Gaiman.

Sandman #19, “Sonho de uma noite de verão”, é a escolha para o meu objeto de estudo. Como o título evidencia, trata-se de uma clara referência à peça de William Shakespeare, comentada anteriormente. No próximo capítulo, primeiro faço um breve resumo sobre a história e os autores; em seguida, inicio a análise.

3 “SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO”, DE NEIL GAIMAN

Sandman não se estrutura de maneira linear. Além disso, não são todos os contos que Sonho protagoniza – às vezes sua participação é breve ou nem mesmo ocorre. De qualquer forma, isso permite ao autor trabalhar com cada história em qualquer espaço de tempo; levando em consideração que Morpheus é tão antigo quanto o próprio universo, as possibilidades se tornam infinitas. Ainda assim, as histórias não são simplesmente narradas de forma aleatória. Algumas têm conexões menos diretas com a linha narrativa principal; outras, num primeiro momento, podem parecer ter pouca relevância à trama central, porém acabam convergindo a um ponto muito importante na jornada existencial do protagonista, mesmo que leve centenas ou milhares de anos (até bilhões). Por isso algumas referências a outras narrativas são feitas, a fim de justificar (ou contextualizar) certas interpretações e demonstrar essa costura entre as histórias.

Ademais, utilizo o volume da editora brasileira Conrad, *Terra dos Sonhos*, de 2005. Como se trata de um arco completo, são reunidas histórias da edição #17 a #20, por isso a edição possui uma paginação diferente. Mesmo assim, as numerações das edições separadas foram mantidas; no caso de *Sandman* #19, da página 1 à 24. A fim de facilitar ao leitor (que pode ter em mãos alguma outra edição com essa paginação), minha referência será feita com base nas páginas originais.

3.1 Apresentando *Sandman* #19

3.1.1 *Um breve resumo*

“Sonho de uma Noite de Verão” (*Sandman* #19) é o segundo de três encontros entre o Rei dos Sonhos e William Shakespeare. Com o intuito de contextualizar o leitor, faz-se necessário explicar como isso acontece e por quê. Em “Homens de Boa fortuna” (*Sandman* #13), no ano de 1589, Morpheus entra em uma taverna para um outro encontro. Enquanto conversa, em uma mesa ao lado estão Christopher Marlowe e William Shakespeare. Em dado momento, Shakespeare, com certa inveja de seu amigo dramaturgo, manifesta o desejo de querer escrever tão bem como o próprio Marlowe, e diz que barganharia como o Fausto da

ficção do amigo para poder criar histórias que inspirassem os homens e sobrevivessem durante muito tempo após sua morte. Morpheus o escuta e vai ao seu encontro, para firmar um acordo: realizaria seu sonho, e, em troca, Shakespeare lhe faria duas peças. A primeira, já mencionada, é *Sonho de uma Noite de Verão*, entregue em 1593; a segunda, *A Tempestade*, de 1610, que também é o título do capítulo que fecha a série (*Sandman* #75).

Quanto à história de *Sandman* #19, eis que chega o dia da entrega da primeira peça: 23 de junho de 1593. A apresentação da trupe é feita em local cercado por colinas relvadas. Quando todos estão prontos, Morpheus chama seus convidados de honra. Neste momento, um enorme portal se abre no meio de um morro e uma luz ofuscante irradia, e, em seguida, emergem diversas criaturas extraordinárias: são os próprios habitantes de Faerie (Terra do Crepúsculo, Reino ou País das Fadas, entre outros nomes) retratados em *Sonho de uma Noite de Verão*, de Shakespeare, que irão assistir à primeira apresentação dessa história. Todas se acomodam ao sopé da colina para assistir à encenação, que então começa. Após algum tempo, um intervalo é feito: os atores e a plateia interagem. O duende Robin Goodfellow (ou Puck), encontra o ator que o interpreta, lança um feitiço para adormecê-lo e assume seu lugar na encenação. O ator Richard Burbage, que interpreta Auberon, conversa com o próprio rei das fadas e pede algum pagamento pela atuação; o rei então lhe entrega um pequeno saco com moedas de ouro. Outro momento que se destaca é a conversa entre a Titânia e o jovem Hamnet, filho de Shakespeare; a rainha conta ao menino sobre as maravilhas do Reino das Fadas, como um convite para levá-lo. A apresentação recomeça; em um dado momento, Morpheus diz ao rei e à rainha que o povo de Faerie o divertiu muito durante sua estada na terra dos humanos, por isso a peça seria uma retribuição, com o intuito de que por meio da peça eles não fossem esquecidos ao longo dos anos. Ao término do espetáculo, Auberon, Titânia e corte deixam novamente o plano humano, com exceção do endiabrado Puck. Na manhã seguinte, a trupe de atores acorda; Shakespeare questiona se a noite anterior foi um sonho, então Burbage abre o saco de moedas de ouro, porém encontra apenas pétalas de flores; Hamnet conta ao pai que sonhou com uma bela senhora que o convidou para morar numa terra distante. No final, a trupe de atores se prepara novamente para pegar a estrada.

3.1.2 *Artistas cocriadores*

A construção dos quadrinhos é um trabalho em conjunto, entre roteiristas e artistas, visando uma unidade narrativa e oferecendo ao leitor múltiplas possibilidades de leitura e

significação. Ademais, Wolk (2007) discorda das concepções que consideram as HQs como ‘formas literárias’ (mesmo reconhecendo semelhanças) e afirma que

Quadrinhos não são prosa. Quadrinhos não são filmes. Eles não são um meio que se utiliza do texto com imagens inseridas; eles não são o equivalente visual da prosa narrativa ou uma versão estática de um filme. Eles são o que são: um meio com seus próprios mecanismos, suas próprias inovações, seus próprios clichês, seus próprios gêneros, armadilhas e liberdades. (WOLK, 2007, p. 14, tradução minha)

Conforme mencionado previamente, *Sandman* conta com o trabalho de diferentes artistas ao longo de seus capítulos, cada um com estilo próprio. Para a série, essa diversidade dá um toque ainda mais especial, pois, como já comentado, Morpheus se manifesta de forma diferente de acordo com as percepções de quem o vê. Em algumas edições, Neil Gaiman mostra alguns exemplos de como ele escreveu os roteiros para *Sandman*, sendo possível ver a descrição quadro a quadro do que ele deseja, sugerindo ideias até mesmo de diagramação. Na apresentação do roteiro para “Calíope” (*Sandman #17*), ele diz que “cada roteiro de *Sandman* é uma carta ao desenhista (...), se você escrever diretamente para um artista, pode explorar seus pontos fortes” (GAIMAN *et al.*, 2005c, p. 117).

O time de “Sonho de uma noite de verão” é formado por três artistas. Steve Oliff, como colorista, é considerado um pioneiro em utilizar métodos digitais para colorir. É conhecido por seu trabalho no mangá *Akira* (edição americana pela Marvel), de Katsuhiro Otomo; coloriu outros títulos famosos, como *Batman* e *Spawn*. Todd Klein é o letrista, que além de parceria com Gaiman, trabalhou com Alan Moore, Frank Miller e muitos outros; também é ilustrador de logotipos, capas e páginas interiores para HQs. No entanto, como faço uso de uma edição traduzida por Daniel Pellizzari, Lilian Mitsunaga é a responsável pelas letras. Bastante conhecida no meio, iniciou sua carreira na editora Abril, fazendo o letreiramento de revistas da Disney e depois passando a trabalhar em HQs de super-heróis da Marvel e DC, além de vários outros projetos. Já o desenhista desta narrativa é Charles Vess. O artista é especializado em dar vida ao universo das fadas e dos mitos, sendo que foi em *Sandman #19* o seu primeiro trabalho com Neil Gaiman. Ainda na série, ele ilustrou parcialmente *Sandman #62*, quando um conto folclórico, “As Crianças Voadoras”, é narrado por uma personagem; e *Sandman #75*, “A Tempestade”, último capítulo da série, história em William Shakespeare entrega sua última peça a Morpheus – narrativa também traz outra narrativa (a história que Shakespeare está escrevendo) com a presença de seres do Reino Encantado. Entre outros títulos dos quadrinhos, conta com trabalhos em *Homem Aranha* (Marvel), *Monstro do Pântano* (DC). Vess é

responsável pela arte de livros de diversos autores; um dos seus últimos projetos foi no livro *The Books of Earthsea: The Complete Illustrated* (2018), uma edição comemorativa de 50 anos, que incluem todas as histórias da famosa série *The Earthsea Cycle*, de Ursula K. Le Guin.

Com relação à minha interpretação das imagens, meu foco será predominantemente nos desenhos de Vess e nas cores de Oliff. De qualquer forma, julguei necessário trazer algumas informações (mesmo que poucas) de todos os artistas envolvidos, pois trata-se de um trabalho em conjunto.

3.2 Uma Análise de Apropriação e Imagética

Como se observará, nos momentos iniciais me detenho um pouco mais na descrição, pois são quadros em que são utilizados elementos (textuais, imagéticos, históricos, sociais) para alicerçar a narrativa. O autor demonstra que possui conhecimentos biográficos da vida de Shakespeare e históricos da época, explorando também diferentes hipóteses de cada um. Assim, por meio verossimilhança, dessa aproximação e apropriação da realidade, a sua ficção é construída.

Já no início da história (GAIMAN *et al.*, 2005c, p. 1, quadro 1) são exibidos diferentes elementos: a legenda informa que é 23 de junho de 1593; a trupe de atores percorre uma estrada estreita com suas carroças, sendo que à frente estão Shakespeare e seu filho, Hamnet, conversando. O cenário também apresenta um dia claro de céu azul com algumas nuvens, e, ao redor, um vasto campo de relva verde e ondulante; uma colina mais alta se destaca ao fundo, com uma figura gigante que possui contornos humanos e segura o que parecem ser dois bastões em cada lado. Trata-se do *Gigante de Wilmington* (*The Long Man of Wilmington*), localizado na região de South Downs, em East Sussex, na Inglaterra.

A voz do narrador e a ilustração contextualizam tempo e espaço que a história ocorre em *Sandman*. Percebe-se o contraponto, uma técnica da música, que aqui auxilia na composição de uma narrativa possuidora de diferentes vozes simultâneas (neste caso, texto e imagem), que podem ser complementares ou contrastantes. Gaiman, então, se aproveita das incertezas cronológicas e opta por alternativas que beneficiem a sua narrativa. Conforme visto anteriormente, na contextualização da peça de William Shakespeare, não há informações precisas de quando e onde a peça original foi escrita ou encenada. Em 1593, os teatros londrinos foram fechados devido a um surto de peste bubônica (MCMAHON, 2001, p. 4). As epidemias

de peste aumentavam no começo da primavera, alcançando o ápice no verão, pois era a época em que as pulgas dos ratos saíam de seu estado de hibernação (ROBERTS, 1980). Isso justificaria ao autor fazer um deslocamento da apresentação da peça também no sentido espacial. Já o dia 23 de junho, como anteriormente mencionado, marca a véspera do solstício de verão (*Midsummer's Eve*) no hemisfério norte. Nessa noite vários povos antigos promoviam suas festividades com ritos, danças, fogueiras, à espera do início do verão. Tratava-se de um momento mágico, em que se acreditava que outras criaturas também celebravam, por isso a escolha do dia contribui para atmosfera que é desenvolvida na ficção.

Ainda nesse começo, é possível ver um Hamnet curioso, fazendo diversas perguntas ao seu pai: o quanto falta para chegar, onde será o local de apresentação – e, quando aparece um homem à frente, pergunta se aquele então será a plateia (p. 1, quadros 1-2 e 5). É perceptível a pouca atenção e impaciência que Shakespeare direciona ao menino, evidenciada em seguida, quando ele diz a Hamnet para esperar com os outros, saindo para encontrar a pessoa na elevação ao lado da estrada, ignorando o filho que fica então em silêncio com uma expressão frustrada (p. 2, quadros 1-2), destacada pelo *close-up* do quadro. É uma imagem significativa, pois dá ao leitor uma sensação de maior proximidade ao esmorecimento do menino pelo abandono do pai, que se afasta ao fundo. Essa relação de pai e filho é mostrada com frequência até o final da história e será retomada mais à frente na minha leitura.

O homem que está na pequena elevação é o próprio Lorde Morpheus: uma figura sombria, de braços cruzados e expressão séria no rosto; suas vestes – com capa ao vento – e pele opacas se misturam entre si em tons de azul e púrpura, contrastando ainda mais com claridade diurna e o verde da relva (p. 2, quadro 3). Ele dirige a palavra a Shakespeare quando este se aproxima. Nisso há um detalhe no texto do balão: a grafia do nome do dramaturgo, que está como ‘Will Shekespear’. No outros dois encontros de ambos, as grafias também mudam; em *Sandman #13*, o nome aparece como ‘Will Shaxberd’, enquanto em *Sandman #75* é ‘Will Shakespeare’. A grafia durante o período elisabetano não era fixa, o que causava muita confusão. Os fatores são diversos e estão relacionados ao próprio desenvolvimento da língua inglesa, como, por exemplo, a introdução de muitas palavras estrangeiras nesse período (CRYSTAL, 2012, p. 58). Outra razão é a evolução do nome da família, que pode remontar aos Normandos, sendo que apenas do nome do poeta há registros de mais de 80 variações de grafia (ACKROYD, 2005, p. 19).

A próxima cena mostra Hamnet e outros dois atores conversando (GAIMAN *et al.*, 2005c, p.4, quadros 1-3). Um dos atores, Henry Condell, diz que mal pode esperar para voltar

à Fumaça. Tommy, o outro rapaz, responde que eles poderão retornar ao *Curtains* e ao *Cross Keys* assim que a peste passar. ‘Fumaça’ (*The Smoke*) é um apelido de Londres devido à poluição do ar. Já o *Curtains* (ou *Curtain Theatre*) refere-se ao segundo teatro londrino do período elisabetano, que abriu em 1577 – após *The Theatre*, em 1576; e *Cross Keys* era uma das famosas estalagens de Londres, também utilizadas para as encenações das peças elisabetanas, que ocorriam no pátio, entre os anos de 1576 e 1594. Além disso, há uma referência direta sobre a peste, que era uma grande preocupação daquela época, confirmando o que foi dito nos parágrafos anteriores. Segundo Ackroyd (2005, p.119, tradução minha), “em 1593, mais de 14% da população morreu de peste e o dobro desse número foi infectado”.

Ao mesmo tempo que o diálogo acontece, as imagens mostram dois dos jovens se vestindo, e aqui se observa que são trajes femininos: Henry usando um vestido vermelho e uma coroa, enquanto Tommy veste outro verde com a ajuda de Hamnet. A sociedade inglesa da época era um sistema patriarcal e hierárquico. As mulheres não possuíam muita autonomia, não sendo comum que fossem educadas fora de casa e muito menos que exercessem certas profissões (MCMAHON, 2001, p.13). Como a atuação estava entre esses ofícios não permitidos, os homens também ficavam com os papéis femininos, principalmente os mais jovens – o que se justifica pela maturidade sexual, pois ela influencia o timbre de voz. Além disso, é importante destacar o próprio vestuário utilizado, pois eram dos itens mais valiosos das companhias, geralmente doadas pelos patronos, e eram também motivo de polêmica entre alguns membros da aristocracia. As roupas indicavam *status* social, por isso alguns nobres temiam que os atores fizessem uso fora do ambiente teatral, como um meio de disfarce (MCMAHON, 2001, p.15). Esses elementos foram destacados até aqui, pois Gaiman agrega diversos elementos geográficos, históricos e culturais da época (costumes teatrais, sociais etc.) a fim de enriquecer o enredo da obra.

Assim que tudo fica pronto, Morpheus se vira e diz: “Wendel! Abra sua porta.” (GAIMAN *et al.*, 2005c, p.4, quadro 6). A figura em giz branco ganha vida, e o que antes se parecia com dois bastões, transforma-se no contorno de uma guarnição. O gigante então se move e abre a porta; uma forte luz brilha, e eis que entra uma procissão de seres extraordinários, conforme se evidencia na Figura 1.



Figura 1 – (GAIMAN *et al.*, *Sandman* #19, 2005c, p. 5)

Com aproximadamente 70 metros, não há evidências concretas sobre a origem do Gigante de Wilmington. Suas representações ao longo dos séculos contribuem para a criação de diferentes teorias; além disso, as restaurações feitas também acabaram remodelando a figura. O registro mais antigo data de 1710, e devido a certas características – como cabeça em formato de elmo –, algumas pessoas sugerem se tratar da representação de algum deus da guerra. Já o registro de 1776 retrata um homem segurando ancinho e foice, o que simbolizaria o cultivo da

terra e, por analogia, também a fertilidade. Em *Sandman*, a figura conhecida do mundo real se torna parte da ficção como um dos seus elementos sobrenaturais.

Nessa versão, o local onde a figura está é chamado de Colina de Wendel. De acordo com uma nota de *Terra dos Sonhos* (GAIMAN *et al.*, 2005c, p.163), ‘Wilmington’ pode indicar a contração de ‘Wendel’s Mound Town’. ‘Wendel’ também deriva do nórdico arcaico ‘venda’, contendo os sentidos de ‘mudar curso’, ‘viajar’ e ‘mover-se para a frente’. Assim, Wendel passa a ser o guardião de um portal entre o mundo das fadas e dos humanos. Mais uma vez, nota-se que referências reais são apropriadas na história.

Voltando às observações da Figura 1, à frente da procissão de seres mágicos e de mãos dadas, caminham com altivez Auberon e Titânia, a realeza feérica; ao lado do rei das fadas, andando agachado como um macaco, vem Puck, com um sorriso largo e zombeteiro se destacando em seu rosto sombrio; outras criaturas de diferentes formas, tamanhos e cores seguem atrás; algumas caminham e outras voam. Sandman aparece bem à direita, observando a aproximação dos recém-chegados. Nota-se características comuns entre Auberon e Morpheus: ambos altos, magros e reis; porém há também contrastes, pois um é rei da Terra do Crepúsculo de Verão, onde não há noite, e o outro é rei do Sonhar, mais associado ao sono e à noite. Isso parece ser um dos motivos para o contraste entre as cores: como dito, as fadas possuem cores variadas, sendo que Auberon veste sua armadura vermelha, uma cor vibrante, se destacando, mas ainda há uma aura vinda do lado de Morpheus, fria e sombria.

Ainda sobre Auberon, é válido ressaltar que o fato de a armadura ser vermelha pode ter relação com o simbolismo da própria cor, que expressava autoridade e importância no período elisabetano (BRUNBERG, 2013, p. 11). Além disso, o rei das fadas possui uma coroa natural, representada pelos chifres – Richard Burbage, o ator que interpreta o rei das fadas na peça do conto, usa uma coroa de folhas. No entanto, há outra possível interpretação para os chifres, que neste segundo caso simboliza o fato de Auberon ser um marido traído. William Shakespeare também faz uso dessa conotação em suas histórias: na Cena I do Quinto Ato de *Sonho de uma Noite de Verão*, Beto Faminto (*Starveling*), que faz o papel do Luar (*Moonshine*) na peça dentro da peça, diz “representa, esta lanterna, as guampas da lua crescente...”, Demétrio fala “ele devia estar usando as guampas na própria cabeça” (SHAKESPEARE, 2002, p.111). Em *Sandman*, há diferentes momentos que retratam Titânia como uma esposa infiel, assim como sugestões de que ela e Sonho já foram amantes. Nuala, uma das servas da rainha, em uma passagem de *Sandman #61* fala “como são apropriados os chifres de Lorde Auberon” (GAIMAN *et al.*, 2008, p. 136, quadro 5).

A Figura 2 agora mostra o momento em que a apresentação da peça se inicia.



Figura 2 – (GAIMAN *et al.*, *Sandman* #19, 2005c, p. 7)

Esse é o momento em que Shakespeare descobre quem será a plateia. Os habitantes de Faerie estão todos sentados ao sopé da colina, e quando o ator se vira para iniciar sua fala – ele interpreta Teseu, o duque de Atenas –, há um momento de hesitação. O primeiro quadro, conforme mostra a Figura 2, todos os atores bem ao fundo, distantes demais para o leitor perceber qualquer expressão facial, porém essa hesitação é indicada pelo uso de um balão contendo apenas reticências. Os quadros então se alternam nos quadros abaixo; na verdade, é como se tivesse um quadro grande, revelando a plateia, e dois menores com o rosto do ator, que se sobrepõem ao maior. O efeito sugere que o olhar de Shakespeare foi de um lado a outro, percorrendo aqueles que estão à frente: um exhibe o rosto de ator com os olhos arregalados em perplexidade; o próximo apresenta o que ele observa, as criaturas estranhas à sua frente; então, novamente, alterna para seu rosto, que agora está suando com o olhar ligeiramente abaixado. Nos quadros seguintes, com cabeça inclinada para baixo sobre uma mão, Morpheus exprime o que talvez possa ser preocupação por conta da estagnação de Shakespeare. Então Hamnet, segurando o que parece ser uma cópia da peça, sussurra – indicado pelo balão de contorno tracejado – as primeiras palavras ao seu ainda paralisado pai, que finalmente sai da inércia e abre a peça, recitando as primeiras linhas da obra original. Morpheus inclina a cabeça, ainda sério, mas provavelmente aliviado.

Nessa sequência de cenas, ainda é possível ressaltar o contraste de cores. O local que serve de palco para a encenação e os atores possuem cores variadas, mais claras e vivas, enquanto o lugar onde o público é retratado de maneira mais sombria, com tom predominantemente azul-esverdeado, embora ainda haja um certo realce nas cores de Auberon, Morpheus e Titânia. A distinção, portanto, se dá entre os seres do real e do fantástico. Aos olhos dos humanos, o ar se torna sobrenatural, e se for levado em consideração que Lorde Morpheus se distingue das fadas, conforme analisado na Figura 1, aqui ainda é plausível dizer que se trata de uma atmosfera onírica. Atmosfera esta que é extraída da versão de Shakespeare, pois o bardo também cria esse efeito de diferentes maneiras em sua versão, como no momento em que Titânia e Fundilho (*Bottom*) despertam, separadamente, e cada um pensa ter tido visões, o que também acontece com os amantes no bosque; a peça dentro da peça ocorre ao anoitecer, da mesma maneira que a peça em *Sandman*, algo que será apontado mais adiante neste texto. Por ora, destaco essa temática onírica apropriada por Gaiman nesta narrativa específica, por meio das cores, do protagonista e de outros elementos retirados da obra de Shakespeare.

A representação desses seres fantásticos se diferencia bastante em relação às de outros artistas, como William Blake, Richard Dadd, Joseph Noel Paton¹, entre outros. Muitos deles retratam as fadas possuindo formas mais humanas, de pele clara e, em várias pinturas, similares às representações da mitologia greco-romana. Em *Sandman* não há apenas fadas, mas também diferentes criaturas, tais como *boggarts*, *trolls* e *nixies* – Puck, evidentemente, é outra criatura que já está na versão de Shakespeare, sendo considerado um *hobgoblin*², uma espécie de duende –, todos representados de maneiras distintas, mais de acordo com aparências retiradas do folclore. Suas formas se mesclam com aspectos da natureza, seja da flora, como Flor de Ervilha, um tipo de espírito da árvore (p.18, quadro 3), ou da fauna, como Skarrow, uma mulher-cabra (p.14, quadro 2). É possível, então, vislumbrar na prática sobre o que as palavras de Wolk estão se referindo quando ele escreve que

¹As pinturas feitas pelos artistas mencionados estão disponíveis em <https://www.dailyartmagazine.com/midsummer-nights-dream-art/>. Acesso em: 15 out. de 2021.

² *Boggarts* são criaturas travessas, lembrando *poltergeists* que costumam atormentar os lares das pessoas. *Trolls* podem ser tanto grandes quanto pequenas criaturas, que vivem em montanhas ou cavernas. *Nixies* são similares às sereias (meio peixes, meio humanas). Essas criaturas aparecem em diferentes folclores da Europa, por isso seus nomes e características variam de acordo com a região geográfica e época. *Puck* (*Pooka*, *Púca*, entre outras variações) por exemplo, seria, de acordo com *A Treasury of Irish Fairy and Folk Tales* (2015), “essencialmente um espírito animal. Alguns derivam seu nome de *poc*, um bode” (p. 238, tradução minha). *Hobgoblin* é um tipo de *goblin* (duende), uma categoria ampla para denominar espíritos travessos e malignos e maliciosos; porém, *hobgoblins* eram geralmente considerados amistosos aos humanos, mesmo que agissem de forma travessa às vezes (BRIGGS, 1976, p.194, tradução minha).

Desenhar é, inevitavelmente, uma metáfora para a subjetividade da percepção. Não existem duas pessoas que vivenciam o mundo do mesmo modo; não há dois desenhistas que o ilustram da mesma maneira, e a forma como o representam é a mais próxima que um leitor pode chegar de experimentá-lo através de seus olhos. (WOLK, 2007, p. 21, tradução minha)

Na interpretação do autor e dos artistas, as fadas são criaturas mais intimidadoras. Muitas delas com olhos angulosos e dentes afiados. As maiores, como os *trolls*, com corpo desproporcional (cabeça e boca grandes, braços compridos, unhas grandes e afiadas). Flor de Ervilha, por exemplo, com seu corpo possuindo diversas extremidades pontiagudas, como uma árvore espinhosa. Outras ainda com chifres ou orelhas longas e pontudas, que devido à atmosfera sombria acentuam ainda mais esses contornos; enfim, é uma plateia que acaba parecendo mais demoníaca do que feérica, pois até mesmo os menores se assemelham a diabretes³: alguns possuem asas, orelhas pontiagudas, cauda ou com protuberâncias na espinha dorsal. Além disso, o discurso contribui com as ilustrações, conforme se vê no diálogo em que elas falam a respeito da peça e dos atores, demonstrando que os consideram como comida (GAIMAN *et al.*, 2005c, p.14, quadros 4-5). Essa representação descontrói a natureza romantizada ou domesticada pelo ser humano; ela é selvagem e perigosa.

A relação entre pai e filho é retomada, agora com um enfoque mais direto, que passa através da perspectiva de Hamnet (GAIMAN *et al.*, 2005c, p.13, quadros 1-6). Em uma conversa dos bastidores, Tommy comenta algo sobre o menino ter orgulho do pai (na verdade, parece mais um monólogo, pois Tommy não é exatamente um bom ouvinte), então Hamnet desabafa sobre a ausência do pai: “ele é muito distante, Tommy. Parece nunca estar aqui. Tudo o que acontece ele transforma em histórias. Para ele, sou menos real do que qualquer personagem de suas peças” (p.13, quadro 2). Hamnet ainda compartilha a brincadeira da irmã: “Judith, minha irmã gêmea, até brincou que se eu morresse ele escreveria uma peça. ‘Hamnet’” (p.13, quadro 3). Aqui, evidentemente, a referência é a outra obra do bardo, *Hamlet*. De acordo com Ackroyd (2005, p. 99), Shakespeare deu nome aos filhos como uma homenagem ao casal de amigos Judith e Hamnet Sadle, sendo o nome do menino uma variação de ‘Hamlet’. Agora, sobre a tragédia *Hamlet* ser uma homenagem ao filho após a sua morte, isso é um outro caso de imprecisões. Alguns estudos dizem que *Ur-Hamlet*, uma primeira versão da história, teria sido escrita por Shakespeare em vez de Thomas Kyd, entre os anos 1586 ou 1587 (MATEGRANO,

³ Pela aparência, tudo indica que alguns desses seres sejam representações de *pixies* e outras criaturas semelhantes. Em algumas descrições esses seres possuem asas, enquanto em outras não. São criaturas pertencentes do sudoeste da Inglaterra e costumam roubar cavalos à noite e enganar viajantes (BRIGGS, 1976, p. 328).

2000, p.18), que foi antes da morte do seu filho, em 1596. Nessa época, Shakespeare estaria morando em Londres, longe da família, em Stratford. Segundo Mategrano (2000, p.3), após o batismo dos filhos, não há muitos registros sobre o dramaturgo, porém, em algum momento, ele viajou para Londres e permaneceu envolvido com o teatro, entre seus 21 e 28 anos.

Um intervalo é feito durante a apresentação, algo que não era comum nas peças de William Shakespeare. Morpheus e Shakespeare iniciam uma conversa (GAIMAN *et al.*, 2005c, p.16, quadro 1). Ao fundo, sem qualquer cor que os destaque, Titânia está agachada à altura de Hamnet, que parece tímido. Depois (quadro 6), num plano mais fechado, ela tem uma fruta em uma das mãos, oferecendo ao menino; finalmente, parte do que ela diz aparece nos balões de fala: “...e formosos dragões, que atenderão ao seu chamado e o levarão a voar pelos céus de âmbar-mel. Não há noite em minha terra, belo menino. É um eterno crepúsculo de verão” (p.16, quadro 7). Enquanto a rainha das fadas diz essas palavras, percebe-se que a cor do céu reproduz o mesmo tom ‘âmbar-mel’ referido por ela, ou seja, cores crepusculares, sendo esse um momento em que o sol já está se pondo. A cena ainda mostra que Hamnet aceitou a fruta, levando-a então à boca. Esse momento ainda trará outra repercussão conforme explicarei adiante.

Em outro momento do intervalo, Auberón conversa com Shakespeare e elogia a encenação (GAIMAN *et al.*, 2005c, p.15, quadro 1). Burbage se junta à conversa e se apresenta ao rei das fadas, pedindo em seguida financiamento pelo espetáculo; Shakespeare baixa a cabeça, talvez por vergonha; Auberón, alto e majestoso os olha de cima, então há um *close-up* em seu rosto, que exhibe o que poderia ser uma expressão de irritação no rosto, mas então ele entrega saco com moedas de ouro ao ator (quadros 3 e 4). Na mesma sequência de imagens, Puck, às pernas de Auberón (quadro 1), olha para algum ponto; na próxima cena (quadro 2), o duende está em cima da carroça espiando as falas de Cowley, o Puck da peça; e no último quadro da página, o ator está deitado abaixo da carroça, adormecido, enquanto o verdadeiro Puck segura a máscara de Cowley – há fagulhas no ar sugerindo que um feitiço fora lançado – e diz: “Você me retratou bem, mortal. Mas eu me interpreto há tempos imemoriais. E meu Robin Goodfellow é melhor que qualquer outro” (p.15, quadro 6). Nesse ponto há um paralelo com *Sonho de uma noite de verão* original. Na Cena I do Terceiro Ato, Puck encontra os atores ensaiando a peça de *Píramo e Tisbe*; em um trecho, ele fala: “Uma peça sendo ensaiada? Serei ouvinte; e, talvez, um ator também, se eu achar necessário” (SHAKESPEARE, 2002, p. 51). Porém, nessa versão, a criatura travessa se diverte de outras formas.

Quando o Puck verdadeiro já está atuando, há a estratégia de contraponto novamente. Pensando ser Cowley, Shakespeare se impressiona com a atuação do ator (GAIMAN *et al.*, 2005c, p. 17, quadros 4-5). Ao alternar para Puck (quadro 6), o duende diz: “Senhor, quão tolos são esses mortais”, e aqui há um efeito ambíguo, pois ele também está se referindo à trupe de atores com quem encena. Em uma sequência maior de quadros mais à frente, a partir do momento em que Hipólita e Teseu conversam e, em seguida (Figura 3), Shakespeare declama o trecho que manifesta a incredulidade de Teseu sobre os acontecimentos no bosque, o ator está diante de um público sinistro de criaturas: elas o observam de volta, exibindo bocas e olhos vermelhos que se destacam da massa escura e ameaçadora (p. 21, quadros 1-2); Hamnet fixa o olhar em algum ponto (quadro 3), ou talvez para o nada, mas certamente absorto em pensamentos sobre a bela rainha das fadas com quem havia conversado antes, cena que também dialoga com o balão do quadro 2.



Figura 3 – (GAIMAN *et al.*, *Sandman* #19, 2005c, p. 20)

Quando Filóstrato (ator) informa a Teseu (Shakespeare) sobre “A orgia das ébrias bacantes, que em sua ira dilaceram o cantor trácio” como sendo uma das opções de espetáculo (quadro 6), essa é uma referência à outra história de Ovídio, que faz parte da obra *Metamorfoses*, bem como a história de *Píramo e Tisbe*, escolhida para a peça dentro da peça, da qual Shakespeare teve acesso por meio da tradução de Arthur Golding (MCMAHON, 2001, p. 18).

O ‘cantor trácio’ é Orpheus, filho de Ôiagro e Calíope⁴, mas que em *Sandman* tem Morpheus como pai. No que diz respeito aos personagens Teseu e Hipólita, McMahon (2001, p. 17-18) aponta que eles são encontrados em “A Vida de Teseu” (*Vidas Paralelas*), de Plutarco, sendo esta traduzida por Sir Thomas North; e também em “O Conto do Cavaleiro” (*Os Contos de Canterbury*), de Geoffrey Chaucer, escritor que igualmente escreveu uma versão para *Píramo e Tisbe* (“A lenda de Tisbe”). Gaiman então traz esse caráter de apropriador do bardo para sua história (enquanto também se apropria), pois as obras escritas pelo dramaturgo também formavam um caleidoscópio intertextual.

Logo em seguida, a peça dentro da peça já está sendo encenada, conforme mostram algumas imagens (GAIMAN et al., *Sandman #19*, 2005c, p.21, quadros 1 e 6). Gaiman também brinca, assim como o bardo, com o efeito de *mise en abyme*, que basicamente quando há uma narrativa dentro de outra. Comumente traduzido como 'narrativa em abismo', o conceito foi introduzido pela primeira vez em 1893, pelo escritor francês André Gide e mais tarde desenvolvido pelo suíço Lucien Dällenbach, em 1977, que aponta algumas características básicas, tais como “(1) *mise en abyme*, como meio pelo qual a obra se volta sobre si mesma, parece ser uma espécie de reflexo; (2) sua propriedade principal é trazer à tona o significado e a forma da obra” (DÄLLENBACH, 1989, p.8, tradução minha).

Shakespeare utilizava muito desta técnica em outras obras como *Hamlet e A Tempestade*. Com isso, ele ressalta os principais temas da sua história. Em *Sonho de uma Noite de Verão*, a peça dentro da peça é apresentada por trabalhadores atenienses que não entendem realmente de teatro. Na Cena I do Quinto Ato, quando Justinho (*Snug*) no papel do Leão ao se mostrar como um ator (SHAKESPEARE, 2002, p. 110), ou seja, fora do personagem, ele quebra o encanto da encenação. Nesse ponto, é possível dizer que o dramaturgo comenta sobre a essência de sua arte. Um dos temas importantes da história é justamente a relação entre ficção e realidade, a começar pelo próprio título da obra.

Nessa brincadeira está a narrativa de Gaiman, dialogando também com essa temática, na cena em que Sonho então conta à Titânia e Auberon a razão de ter encomendado a peça, conforme mostra a Figura 4. Considero esse momento como a principal ideia da história de *Sandman #19*, que dialoga com a série toda e igualmente com o que está além dela, como o próprio William Shakespeare e, ainda, com o próprio criador desta versão; a justificativa que

⁴Segundo o *Dicionário de Mitologia Grega e Romana* (2009), Ôiagro seria um deus fluvial ou o rei da Trácia, e Calíope uma das nove musas. Algumas versões apontam que a mãe de Orpheus seria Políímnia, outra musa. Outras fontes, ainda, como a *Encyclopedia of Greek and Roman Mythology* (2010), apontam o deus Apolo como pai do cantor.

Morpheus dá é uma forma do artista olhar para si mesmo e refletir sobre a própria criação, bem como suas fontes e motivações. Quando Sonho diz que sua intenção é manter viva a imagem do povo de Faerie, mesmo que a peça encenada não seja verdadeira, ele está falando que é pela arte de contar histórias, não narrar fatos, que faz com que elas sobrevivam ao longo dos anos. Como afirma Aristóteles (1991, p. 256), “não é ofício de poeta narrar o que aconteceu; é, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade”. A peça *Píramo e Tisbe* está dentro da peça *Sonho de uma Noite de Verão*, de Shakespeare que, por sua vez, está na versão de Gaiman; em outra camada, há nós, os leitores da HQ, sendo o outro público, ponderando sobre a relação entre ficção e realidade.



Figura 4 – (GAIMAN et al., *Sandman* #19, 2005c, p. 21)

Percebe-se que há diferentes níveis além do conto. Shakespeare, o personagem histórico, serve como uma das musas de Gaiman; porém, em *Sandman*, é o seu personagem, Sonho, que inspira Shakespeare. O autor faz uso de um dos maiores e mais conhecidos escritores (tanto de suas criações como dos elementos biográficos, e até mesmo brinca com as incertezas históricas), que ao longo de todos esses séculos ainda tem suas obras lidas, adaptadas

e apropriadas das mais diversas formas. Ao fazer isso, também traz as vozes de outros autores, que remetem a outras histórias, aos mitos e às lendas, à História etc., que se modelam e remodelam – se reinventam – ao longo do tempo em nosso imaginário. As histórias são, ao mesmo tempo, de todos e de ninguém. O Senhor dos Sonhos é a personificação máxima disso, pois, em sua série, ele é o príncipe das histórias, e elas habitam o seu reino.

Após a conversa entre as realezas, a fala de Shakespeare, como Teseu, indica: “A meia-noite soou 12 badaladas. Amantes, ao leito; é quase hora das fadas” (GAIMAN *et al.*, 2005c, p. 22, quadro 1). O Puck verdadeiro ainda está na peça, recitando suas linhas (quadro 2); Auberon o chama, pois Wendel já está abrindo o portal novamente (quadro 3). Esse é um momento que sincroniza com a fala de Shakespeare, a ‘hora das fadas’, mas aqui os habitantes de Faerie estão de partida, diferentemente da narrativa shakespeariana, em que elas permanecem para dançar e abençoar os casais que dormem. Puck é o único que permanece, dizendo para os outros irem, não seguindo o chamado do rei; nesse momento, ele retira a máscara (quadro 4), num gesto que lembra as *matrioskas* (bonecas russas colocadas uma dentro da outra), a mesma ideia de uma peça dentro da peça – neste caso, o personagem dentro do personagem. Shakespeare fica surpreso, pois só então percebe que não é Cowley (quadro 5); o ator então, confuso (quadro 6), é ofuscado pela luz do portal que já se abre (quadro 7). A próxima sequência abre com apenas o duende (Figura 5), que recita exatamente a última fala da versão shakespeariana, sugerindo que toda a peça não passou de um sonho. No entanto, aqui a quebra da quarta parede não se dá com a plateia, pois não há mais ninguém; ele direciona o olhar para o leitor enquanto faz o seu monólogo. Em posição agachada, com a máscara na mão, em uma imagem que resgata a passagem de Hamlet, quando este segura o crânio de Yorick.



Figura 5 – (GAIMAN *et al.*, *Sandman* #19, 2005c, p. 23)

Quando Puck havia tomado lugar de Cowley na peça, ele adquire uma aparência mais humana, não sendo a máscara sua única forma de disfarce. Nas cenas finais, ele gradativamente abandona esse aspecto – provavelmente algum encanto – para assumir novamente sua forma animalésca. E isso ocorre em conjunto com o ambiente ao redor. Conforme se observa na Figura 5, a escuridão também cai de forma progressiva, se adensando a cada quadro. Esse efeito faz com que seus olhos vermelhos, sorriso malicioso e dentes afiados se destaquem ainda mais, aumentando a sua expressão ameaçadora, até que no penúltimo são os únicos elementos; e, então, a escuridão total. Esse efeito ocorre do começo ao fim da história, à medida que o sol se

põe, e é o mesmo já salientado com relação às outras criaturas da plateia, porém aqui tem seu ápice, pois Puck parece causar certo temor até nos outros seres de Faerie, conforme é visto na fala em que Flor de Ervilha diz "'Alegre andarilho noturno'? 'Grave-risonha-perigosa-totalmente-sanguinária-e-psicótica-ameaça-à-vida' seria mais exato" (GAIMAN et al., 2005c, p.10, quadro 4). O que ele diz é ambíguo, conforme mostra a Figura 5: "Se nós, sombras, vos ofendemos, pensai nisto e corrigiremos (...)" (p. 23, quadro 1). Um ser da sua natureza não está preocupado se ofendeu alguém. Puck é uma sombra; logo, esse epílogo parece pressagiar um futuro sombrio, algo que se confirma nos capítulos finais da série.

Ao virar a página, é dia novamente. A trupe, sobre a relva, começa a despertar do seu sono, (GAIMAN et al., 2005c, p.24, quadros 1-2). Shakespeare pergunta a Burbage se tudo fora um sonho, e este diz que não quando vê a bolsa de ouro, porém sua frustração vem rapidamente ao abri-la, constatando que está cheia de pétalas amarelas – algo que é conhecido da cultura popular, o ouro desaparece ou se transforma em algo sem valor quando tocado ou usado por humanos. Hamnet conta ao pai sobre seu sonho com a bela dama, dizendo que ela queria o levar para uma terra distante. Pela última vez na história, Shakespeare não lhe dá atenção, tratando tudo como bobagens (quadro 5). Burbage então manda a trupe se mexer para pegar a estrada novamente (quadro 6). Uma legenda final (quadro 7) informa sobre a morte de Hamnet na parte superior do quadro; na inferior, diz que a localização de Robin Goodfellow é desconhecida. Puck reaparece mais tarde na série como aliado do deus nórdico Loki, outro famoso *trickster*. Quanto a Hamnet, cabe ainda trazer mais algumas informações, pois essa mensagem final ainda se conecta mais com o conto.

Ao longo da história, percebe-se o constante interesse de Titânia por Hamnet. Mesmo após a informação sobre sua morte ser dada, ele faz uma brevíssima aparição em *Os Livros da Magia #3*⁵. Na cena, o menino aparece como pajem da rainha, que então lhe pede um licor de morango (GAIMAN et al., 2013, p.140, quadro 3), alusão ao momento em que os atores estão se vestindo: Condell, já trajado como Titânia, diz que Hamnet merece um morango por causa de um elogio (GAIMAN et al. 2005c, p.4, quadro 3), o que também antevê quando ela lhe dá a fruta. Em *Sandman #58*, Morpheus diz que "presentes de fadas costumam ser facas de dois gumes" (GAIMAN et al., 2008, p. 68, quadro 5). Essa ideia ressurgiu em *Os Livros da Magia #3*: não aceitar presentes, nem mesmo alimentos, é uma das recomendações àqueles que não

⁵ *Os Livros da Magia* é o título de outra série de quadrinhos, e tem como protagonista Timothy Hunter, um menino destinado a se tornar o maior mago do mundo. Inicialmente escrita em quatro edições, também por Neil Gaiman, a série ganha continuação pela mão de outros roteiristas, alcançando um total de 75 capítulos, além de outras edições especiais. Faerie, o Reino das Fadas, é aprofundada ao longo dessa série, e traz novamente personagens como a rainha Titânia e o rei Auberon, desenvolvendo mais a relação entre esses personagens.

desejam ser cativos desse povo. Na peça em *Sandman*, Hamnet interpreta o garoto indiano, que é órfão na história, e Titânia, na versão de Shakespeare, toma o menino para si. Hamnet, obviamente, não é órfão, porém, conforme visto em diferentes passagens do conto, é uma criança negligenciada por Shakespeare, o que relaciona características comuns entre algumas crianças órfãs, como o abandono, por exemplo.

Assim, há diferentes possibilidades que justificam o menino ter sido levado para o Reino das Fadas, todas extraídas do folclore celta. Katharine Briggs, folclorista britânica, escreve que oferecer comida e bebida é uma das formas antigas que essas criaturas têm para tornar os mortais cativos (BRIGGS, 1976, p. 62). Outra maneira muito conhecida é a troca de bebês humanos – às vezes também crianças mais velhas – deixando um *changeling* no lugar; a falta de atenção do adulto que cuida da criança é uma das diferentes motivações para o rapto (HASSE, 2008, p.179). O *changeling* pode ser uma fada ou outra criatura; ou, ainda, um pedaço de tronco de madeira, esculpido em forma de criança, encantado com uma aparente vitalidade, até aos poucos parecer definhar e morrer (BRIGGS, 1976, p. 62).

4 CONCLUSÃO

Neil Gaiman constrói suas histórias a partir de uma diversidade de referências vindas da literatura, dos quadrinhos, de fatos históricos (se aproveitando também de imprecisões), de diferentes folclores e mitologias, e adicionando sua própria imaginação a essa mistura. Para observar alguns desses elementos, escolhi o capítulo #19 da sua obra das HQs, a série *Sandman*. Para analisar essa confluência intertextual e as estratégias utilizadas pelo autor, busquei amparo nas noções de adaptação e apropriação de Julie Sanders (2016). Além disso, este trabalho não seria o mesmo se eu desconsiderasse as imagens, por isso contei com o suporte de Douglas Wolk (2007), que enxerga os quadrinhos como uma linguagem independente; assim, procurei interpretar o que os artistas cocriadores representaram no capítulo “Sonho de Uma Noite de Verão” de *Sandman*, título que denota o óbvio resgate à peça de Shakespeare.

No entanto, observei que o objetivo de Gaiman não foi o de realizar uma reprodução da história em um meio diferente, o que definiria uma adaptação na visão de Sanders. Certamente há muitas inter-relações; é, sim, um outro contexto, que extrapola a obra original e alcança um outro público, porém muitos outros componentes são inseridos, seguindo um caminho de afastamento do texto do bardo, o que caracteriza a apropriação. Conforme visto, a peça *está* dentro da história em vez de *ser* a história, e elementos da vida do próprio William Shakespeare são também trazidos como outro desses ingredientes; sua obra é reproduzida em outro plano, criando um novo produto. Como se pôde notar, em alguns momentos fiz referências a outros capítulos da série, não apenas com a finalidade de contextualizar o leitor, mas também para demonstrar que *Sandman #19* está conectado a outras histórias, ainda que não se estruture a todo momento de forma linear. Inclusive, pelo menos duas menções foram feitas à série *Os Livros da Magia* para explicar eventos relacionados a Hamnet, filho de Shakespeare, observando-se que, mesmo sutilmente, o que ocorre em “Sonho de uma Noite de Verão” é expandido.

A imagem também resgata e molda nosso imaginário, e cada artista representa o mundo de acordo com a sua visão e estilo. Por isso, instigado pelas reflexões de Wolk, analisei as imagens conjuntamente com o texto, o que proporcionou ainda mais camadas à minha leitura. As ilustrações são as primeiras coisas que se destacam nos quadrinhos, porém, ao lê-los, nós, leitores em geral, nem sempre damos a devida atenção para identificar o que os artistas desejam representar nas histórias. As imagens não são meramente enfeite; elas são, ao seu próprio modo,

elementos narrativos – ou seja, contam histórias – que também podem ser lidos e interpretados, enriquecendo, assim, a experiência dos leitores.

Então, conforme verificado, texto e imagem são ferramentas poderosas, que funcionam muito bem juntas e permitem a utilização de diferentes estratégias por autores e artistas. Podem, ainda, condensar muita informação até mesmo em um único quadro. Como analisado, uma conversa pode ocorrer enquanto somos informados sobre o local e tempo, ou sobre costumes do teatro de uma determinada época; o contraste de cores também afeta nossas percepções; a alternância entre os quadros também permite o contraponto com o que está sendo dito, seja para complementar ou contrastar. Enfim, a história aqui analisada não seria a mesma na ausência de alguma dessas formas, assim como uma peça teatral não tem o mesmo efeito quando adaptada para livros ou filmes – e ainda se diferenciam de acordo com cada performance no palco ou nas telas.

As 24 páginas de *Sandman #19* são repletas de significados e possibilidades interpretativas. Infelizmente, para a proposta deste trabalho, além do tempo, não foi possível dissecar quadro a quadro, nem se aprofundar tanto em cada referência. Aqui me propus a falar sobre um capítulo que abrangesse as principais características da série, destacando alguns dos seus componentes textuais e imagéticos. No entanto, sempre há mais a ser dito. Por isso, espero que meu trabalho sirva para motivar outros estudos, com novos recortes e à luz de outras teorias. Quiçá se aprofundar nas relações entre Shakespeare e a família, a fim de identificar os paralelos entre o bardo e Sonho dos Perpétuos, pois é algo que teve grande peso na história. Creio que uma análise acerca do último capítulo da série, *Sandman #75*, seria de grande contribuição a este estudo, uma vez que se refere à segunda peça que Shakespeare entrega a Morpheus.

Por último, apenas quero expressar o quão enriquecedor foi ler (reler e reler) esse capítulo para a produção do presente trabalho. *Sandman* funciona constantemente fazendo paralelos com o texto original, e até mesmo alguns aspectos do estilo de Shakespeare são mimetizados. Ao realizar isso, Gaiman traz o bardo novamente à vida, criando diálogos entre eles e as suas obras, além de refletir sobre a arte de contar histórias. Nessa conversa, fica evidente que ambos são dois grandes apropriadores – como heróis antigos que roubam o fogo dos deuses. Eles não são os únicos, é claro, pois toda época há autores que utilizam diferentes meios (literatura, teatro, cinema, quadrinhos etc.) para se apropriar das histórias, levando-as adiante; elas se misturam umas às outras, num emaranhado de intertextos, se modificando ou expandindo.

As histórias são como criaturas vivas: nascem, crescem e, algumas, podem até morrer, ou evoluir para algo diferente; elas apenas precisam de um contador para retirá-las das cinzas. Elas se adaptam, se misturam, se alimentam de outras e assim continuam sobrevivendo ao longo das eras. No visual, elas são contadas desde as pinturas pré-históricas; na escrita, saíram da oralidade, e a cada narração foram se alterando de alguma maneira, de acordo com a performance dos narradores ou com as traduções. As histórias são como Lorde Morpheus: assumem diferentes formas e viajam por aí, não importando a posição geográfica, a cultura ou a época.

REFERÊNCIAS

A TREASURY of Irish Fairy and Folk Tales. Nova Iorque: Barnes & Noble, 2015.

ACKROYD, Peter. **Shakespeare: The Biography**. Nova Iorque: Anchor Books, 2005.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Tradução de Leonel Vallandro e Gerd Bornheim. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

BRIGGS, Katharine Mary. **An encyclopedia of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures**. Nova Iorque: Pantheon, 1976.

BRUNBERG, Mikael. **The weight of color**. 2013. Tese independente, Uppsala University, 2013.

CAMPBELL, Hayley. **The art of Neil Gaiman**. Londres: Ilex, 2014.

CRYSTAL, David. **Think on my words: Exploring Shakespeare's language**. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

DÄLLENBACH, Lucien. **The mirror in the text**. Chicago: University of Chicago Press, 1989.

GAIMAN, Neil. Biography. **Neil Gaiman's blog**, c. 2010. Disponível em: https://www.neilgaiman.com/About_Neil/Biography. Acesso em: 4 out. 2021.

GAIMAN, Neil. Neil Gaiman on Lou Reed: 'His songs were the soundtrack to my life'. **The Guardian**, Londres, 28 out. 2013. Disponível em: <https://www.theguardian.com/music/2013/oct/28/neil-gaiman-lou-reed-sandman>. Acesso em: 4 out. 2021.

GAIMAN, Neil. *et al.* **Os livros da magia**. Tradução: Érico Assis. Barueri: Panini Books, 2013.

GAIMAN, Neil. *et al.* **Sandman: o livro dos sonhos**. Tradução: Tatiana Antunes. São Paulo: Conrad, 2001.

GAIMAN, Neil. *et al.* **Sandman: prelúdios e noturnos**. Tradução: Ana Ban. São Paulo: Conrad, 2005a.

GAIMAN, Neil. *et al.* **Sandman: casa de bonecas**. Tradução: Sérgio Codespoti. São Paulo: Conrad, 2005b.

GAIMAN, Neil. *et al.* **Sandman: terra dos sonhos**. Tradução: Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad, 2005c.

GAIMAN, Neil. *et al.* **Sandman: vidas breves**. Tradução: Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad, 2007.

GAIMAN, Neil. *et al.* **Sandman**: entes queridos. Tradução: Daniel Pelizzarro. São Paulo: Conrad, 2008.

HAASE, Donald (ed.). **The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales**. Westport: Greenwood Publishing Group, 2008.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. 2ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KURY, Mário da Gama. **Dicionário de mitologia grega e romana**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

PRATCHETT, Terry. **Witches Abroad**. Nova Iorque: HarperCollins, 2014.

ROBERTS, Anne. The Plague in England. **History today**, Londres, v. 30, p. 29-34, 1980. Disponível em: <https://www.historytoday.com/archive/feature/plague-england>. Acesso em: 23 out. 2021.

ROMAN, Luke; ROMAN, Monica. **Encyclopedia of Greek and Roman mythology**. Nova Iorque: Infobase Publishing, 2010.

SANDERS, Julie. **Adaptation and appropriation**. Milton Park: Routledge, 2016.

SCOTT, McCloud. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 1995.

SHAKESPEARE, William. **A Midsummer Night's Dream**. (Cliff's Complete Shakespeare). Nova Iorque: Hungry Minds Inc., 2001.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. (Cliff's Complete Shakespeare). Nova Iorque: Hungry Minds Inc., 2000.

SHAKESPEARE, William. **Sonho de uma noite de verão**. Tradução: Beatriz Viégas-Farias. Porto Alegre: L&PM Editores, 2001.

WAGNER, Hank; GOLDEN, Christopher; BISSETTE, Stephen. **Príncipe de histórias**: os vários mundos de Neil Gaiman. Tradução de Santiago Nazarian. São Paulo: Geração Editorial, 2011.

WOLK, Douglas. **Reading comics**: How graphic novels work and what they mean. Cambridge: Da Capo Press, 2007.

ZIPES, Jack (ed.). **The Oxford companion to fairy tales**. Oxford: Oxford University Press, 2002.