

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CAMPO MOURÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR
SOCIEDADE E DESENVOLVIMENTO – PPGSeD**

CLEVERSON DE LIMA

**O MOSAICO REFERENCIAL DE NEIL GAIMAN: UM ESTUDO
SOBRE A INTERTEXTUALIDADE
EM *THE SANDMAN***

**CAMPO MOURÃO – PR
2017**

CLEVERSON DE LIMA

**O MOSAICO REFERENCIAL DE NEIL GAIMAN: UM ESTUDO
SOBRE A INTERTEXTUALIDADE
EM *THE SANDMAN***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Sociedade e Desenvolvimento (PPGSeD) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Área de Concentração: Sociedade e Desenvolvimento.

Orientadora: Dra. Mônica Luiza Socio Fernandes.

Co-orientadora: Dra. Edcleia Aparecida Basso

**CAMPO MOURÃO – PR
2017**

Ficha de identificação da obra elaborada pela Biblioteca
UNESPAR/Campus de Campo Mourão

L732m LIMA, Cleverson de
O mosaico referencial de Neil Gaiman: um estudo sobre a
intertextualidade em The Sandman. / Cleverson de Lima. Mônica Luiza
Socio Fernandes (orient.); Edcleia Aparecida Basso. (Co-Orient.). Campo
Mourão: Unespar 2017. 149f.

Tese (Dissertação Mestrado) – Universidade Estadual do Paraná. Programa
de Pós-Graduação Interdisciplinar Sociedade e Desenvolvimento (PPGSeD). –
Área de Concentração: Sociedade e Desenvolvimento.

1. Literatura Comparada. 2. Intertextualidade. 3. Leitura e Escrita. I. LIMA,
Cleverson. II. FERNANDES, Mônica Luiza Socio (Orient.). III. BASSO, Edcleia
Aparecida. IV. Universidade Estadual do Paraná. V. Fecilcam. VI. Título.

CDD 21.ed. 809
801.95

CLEVERSON DE LIMA

**O MOSAICO REFERENCIAL DE NEIL GAIMAN: UM ESTUDO
SOBRE A INTERTEXTUALIDADE
EM *THE SANDMAN***

BANCA EXAMINADORA

Dra. Mônica Luiza Socio Fernandes (Orientadora) – Unespar, Campo Mourão

Dra. Edcleia Aparecida Basso (Co-orientadora) – Unespar, Campo Mourão

Dr. Willian André – Unespar, Campo Mourão

Dr. Rodolfo Rorato Londero – UEL, Londrina

Data de Aprovação

06/03/2017

Campo Mourão – PR

CLEVERSON DE LIMA

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Mônica Luiza Sócio Fernandes (Orientadora) – UNESPAR/ Campo Mourão



Prof. Dra. Edcléia Aparecida Basso (Co-Orientadora) - UNESPAR/ Campo Mourão



Prof. Dr. Willian André – UNESPAR/ Campo Mourão



Prof. Dr. Rodolfo Rorato Londero – UEL/ Londrina



Data de Aprovação

06/03/2017

Campo Mourão – PR

A Geni e Jair, criadores
da melhor obra.

AGRADECIMENTOS

Eu sou muitos, um pouco de cada, e a cada momento eu sou alguém diferente. A essa constante diferença, é que eu agradeço a todos que compartilharam um pouco do seu ser comigo. Três pessoas em especial fizeram significativamente parte do meu crescimento acadêmico e, realmente, tornaram esse título de mestre um orgulho para a minha vida: à minha orientadora Mônica Luiza Socio Fernandes, pela confiança, dedicação e paciência em todo esse tempo de pesquisa (IC, Graduação, Mestrado, foi um longo caminho, obrigado); ao meu amigo e professor Willian André, pelas importantes contribuições (se algum dia eu for professor, seu profissionalismo será o meu norte – mas com slides); ao professor Rodolfo Rorato Londero, que faz perceber o significado do conhecimento real (me sinto obrigado a agradecer à Elisa Maranhão, por dizer “Rodolfo, esse é o Cleverson”). Também agradeço à minha co-orientadora Edcleia Aparecida Basso, pela constante ajuda e encorajamento, e à professora Sinclair Pozza Casemiro, pelas importantes contribuições.

Aos alunos do mestrado: Ana Carla Polisei (parceira), Dean, Fábio Gomes Veiga, Tatiane Monteiro Ré, Amanda Costa Pinheiro, Amanda de Souza Ribeiro, Jeciane Golinhaki, Joze Palani Guarez, Diogo Ortigara, pelos momentos ímpares (e sofrimentos compartilhados). Meu obrigado a Liandra, Caio e a Sandra, que sempre estiveram dispostos a auxiliar nos procedimentos diários da secretaria do programa. Aos professores da PPGSeD, professora Lindines Barros e Cristina Satiê de Oliveira Pátaro, que contribuíram significativamente para o desenvolvimento desta pesquisa.

Agradeço também à coordenação, ao Professor Marcos Clair Bovo, pela constante dedicação no desenvolvimento do programa de Mestrado da Unespar, e pelo senso de justiça e sensibilidade com as questões no âmbito universitário.

À Oxy Creative: Jenifer Yasoyama, Leila Maruchi, Cássio Ceniz, Giulliano Kill, Jean Victor, Belissar Mormelo, Arthur Gabriel, Dirlei Junior, Kelvin Silva, Lucas Sato, Tomas Muellerleily, Sérgio Marques, Priscila Mantuan, Fernanda Pagnam, Charlene Ingles, Nana Gonçalves, André Pereira,

Igor Gulicz, Vilson Gabriel, que me deram o suporte necessário para desempenhar todas as minhas atividades no mestrado, valeu! ;)

Agradeço ao Bartolomeu pelas distrações. Realmente agradeço à CAPES, pela bolsa de estudos que permitiu a dedicação ao mestrado e ao meu desenvolvimento pessoal.

À Moniere.

Meu muito obrigado.



[...] guerreiro não percebeis
a verdade? Todos os sonhos,
por definição, findam quando
o sonhador acorda.

Kinoko Nasu

RESUMO

LIMA, Cleverson. **O mosaico referencial de Neil Gaiman**: um estudo sobre a intertextualidade em *The Sandman*. 149f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Sociedade e Desenvolvimento. Universidade Estadual do Paraná, Campus de Campo Mourão. Campo Mourão, 2016.

O objetivo desta pesquisa é desenvolver uma análise a respeito das referências intertextuais presentes no *graphic novel* *The Sandman*, de Neil Gaiman, publicado entre os anos 1980 e 1990. Por conta de muitas intertextualidades estabelecidas com obras literárias, músicas, filmes, personagens de histórias em quadrinhos e episódios históricos, o *graphic novel* em questão se configura como uma espécie de “mosaico referencial”. Para o desenvolvimento do estudo, adotamos a metodologia da pesquisa bibliográfica e da análise comparada, e o dividimos em três capítulos. O primeiro trata de considerações sobre intertextualidade e literatura comparada no campo da teoria literária, com o suporte de autores como Carvalhal (2001; 2003), Nitrini (2000), Brait (2003) e Barros (2003). No segundo, apresentamos diversos níveis de contextualizações de *The Sandman*, para localizá-lo com relação a esta pesquisa e também a seu próprio contexto de produção. O referencial utilizado, nesse sentido, envolve considerações de Flusser (1983; 2007), Candido (1995), Steiner (1988), Compagnon (2009) e Hutcheon (1991), entre outros. O terceiro capítulo compreende um levantamento das referências intertextuais presentes em nosso *corpus* e a análise de algumas dessas ocorrências. Os resultados obtidos apontam para a pertinência de se desenvolver estudos comparativistas, e também para a compreensão de *The Sandman* enquanto produção intelectual e cultural de maior relevância, constituindo um panorama sobre a cultura humana desde suas manifestações mais antigas até a contemporaneidade.

Palavras-chave: *The Sandman*, literatura comparada e intertextualidade, produção literária contemporânea.

ABSTRACT

LIMA, Cleverson. **Neil Gaiman's referential puzzle: a study on intertextuality in *The Sandman***. 149p. Dissertation. Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Sociedade e Desenvolvimento. Universidade Estadual do Paraná, Campus de Campo Mourão. Campo Mourão, 2016.

This research aims at developing an analysis regarding the intertextual references in the graphic novel *The Sandman*, by Neil Gaiman, published along the 1980's and 1990's. Due to several intertextualities established with literary works, musics, movies, characters from comics, and historical episodes, *The Sandman* is configured as a kind of "referential puzzle". The development of the study is based on the methodology of bibliographical research and comparative literature, and it is divided in three chapters. The first one deals with reflections on intertextuality and comparative literature in the field of literary theory, supported by authors such as Carvalho (2001; 2003), Nitrini (2000), Brait (2003) and Barros (2003). The second one presents *The Sandman* in some levels of contextualization, in order to place it in relation to this research and to its own context of production as well. For that, the selected references are Flusser (1983; 2007), Candido (1995), Steiner (1988), Compagnon (2009) and Hutcheon (1991), among others. The third chapter presents a survey of the intertextual references present in *The Sandman*, followed by an analysis of some of these occurrences. The results indicate the relevance of developing comparative studies, and also the understanding of *The Sandman* as an intellectual and cultural production of major relevance, composing an overview on human culture, from its elder manifestations to contemporaneity.

Keywords: *The Sandman*, comparative literature and intertextuality, contemporary literary production.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1: CONSIDERAÇÕES E DISCUSSÕES SOBRE LITERATURA COMPARADA E INTERTEXTUALIDADE	13
1.1. Literatura comparada e a possibilidade interdisciplinar	22
1.2. Literatura comparada e intertextualidade	24
1.2.1. <i>Intertextualidade: alusão, citação, paródia, paráfrase e pastiche</i>	24
1.3. <i>The Sandman</i> e o Mito de Orfeu: uma possibilidade de aproximação	31
CAPÍTULO 2: <i>THE SANDMAN</i> E SEUS CONTEXTOS.....	45
2.1. Sobre literatura e desenvolvimento.....	46
2.2. A criação literária na contemporaneidade.....	50
2.2.1. <i>Fragmentação</i>	51
2.2.2. <i>As fronteiras entre o “popular” e o “erudito”</i>	54
2.2.3. <i>Metaficção historiográfica</i>	57
2.3. <i>The Sandman</i> no contexto da produção acadêmica brasileira.....	58
2.4. <i>The Sandman</i>: breve apresentação	61
CAPÍTULO 3: O MOSAICO REFERENCIAL DE NEIL GAIMAN.....	64
3.1. Panorama geral sobre as referências intertextuais em <i>The Sandman</i>	64
3.2. Discussão/análise do levantamento.....	127
3.2.1. <i>O primeiro imperador: “Três setembros e um janeiro”</i>	127
3.2.2. <i>O oitavo imperador: “Augustus”</i>	127
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	137
REFERÊNCIAS	147



INTRODUÇÃO

O *graphic novel* *The Sandman*, publicado por Neil Gaiman entre as décadas de 1980 e 1990, é rico em intertextualidades, buscando sempre construir relações entre os episódios que compõem sua narrativa, geralmente caracterizados por uma atmosfera onírica, e diversas obras literárias, filmes, músicas, e episódios históricos. É nesse sentido que tomamos mão dos pressupostos da intertextualidade (que, conforme mostraremos adiante, se encontra em consonância com o conceito de interdisciplinaridade) e da literatura comparada para desvendar o mosaico referencial presente em *The Sandman*.

Reflexões contemporâneas ainda carregam certo preconceito sobre as obras imagéticas sequenciais (HQ's - Histórias em Quadrinhos). As mesmas, muitas vezes, são utilizadas apenas como recortes em estudos linguísticos, a fim de constituir um *corpus* para o ensino de línguas, por exemplo. Em outros casos, a HQ é apenas considerada como literatura voltada ao público infantil, pois se esquece que, embora esse meio de comunicação tenha por base o uso de imagens para a representação das histórias, muitas HQs constituem ricas narrativas que, assim como a literatura dita convencional (somente texto), são direcionadas a diversos públicos. Além disso, as HQ's possuem um diferencial positivo, pois, além de utilizarem a composição verbal, ainda utilizam a não-verbal, criando uma complementação ao utilizar a imagem sequencial, proporcionando significados únicos que, por vezes, seriam impossibilitados pela utilização somente do texto verbal. Nas obras literárias, nos atentamos aos aspectos polifônicos que as permeiam, considerando o olhar da intertextualidade e direcionado pelos aportes teóricos da literatura comparada. A imagem, no perfil da HQ, também é constitutiva de significados polifônicos, postos nesse olhar intertextual.

Nosso trabalho será composto de três capítulos. No primeiro, abordaremos um pouco da teoria da literatura, focando na literatura comparada e na intertextualidade, estabelecendo nosso direcionamento teórico-crítico. Além disso, buscaremos mostrar a relação entre tais teorias e a interdisciplinaridade, como também uma breve análise de duas das narrativas presentes em *The Sandman*, comparando-as, respectivamente, com o mito de Orfeu e com a comédia *Sonho de uma noite de verão*, de William Shakespeare. Essas análises iniciais exemplificarão

o uso das teorias discutidas previamente, e também apontarão para algumas das possibilidades de leituras intertextuais com base em *The Sandman*.

No segundo capítulo, uma vez que desenvolvemos considerações sobre a literatura comparada e a intertextualidade, procuraremos contextualizar nosso *corpus* de análise, situando-o em relação à nossa pesquisa e também em relação ao seu próprio contexto de produção. Dessa forma, traremos questões referentes aos entrelaçamentos entre literatura e desenvolvimento e à criação literária na contemporaneidade, buscando suas relações com a fragmentação; com o limiar entre o “popular” e o “erudito”; e com a metaficção historiográfica.

Por fim, em nosso terceiro capítulo, construímos um quadro contendo alguns dos inúmeros referenciais intertextuais presentes em *The Sandman*. Em um segundo momento, mais especificamente, desenvolvemos, a título de exemplo, análises mais pormenorizadas de duas narrativas presentes na obra: “Três Setembro em um Janeiro” e “Augustus”, ambas pertencentes ao quinto arco do *graphic novel*, *Espelhos distantes*, que se refere à história de imperadores. O primeiro, Joshua Abraham Norton, embebido em um grande sonho, se torna o “primeiro imperador dos Estados Unidos”; o segundo, Augustus, é um imperador atormentado por seus sonhos. Salientamos que o material reunido para a composição do quadro do terceiro capítulo é fruto da comparação da narrativa com nosso repertório atual (leituras, conhecimento popular/experiências, preferências diversas etc) que permite a composição de mosaico ímpar na percepção das intertextualidades a partir da obra de Gaiman . Portanto, a expansão ou supressão do quadro pode ser feita continuamente, conforme novas referências forem sendo percebidas e apreendidas. Além disso, devido à riqueza de referências intertextuais presentes no *graphic novel* estudado, não foi possível compor um panorama completo no quadro em questão – tarefa que se encontra muito além dos limites de uma dissertação. Depois do último capítulo, encerramos nossa dissertação com algumas considerações finais, seguidas das referências utilizadas para a sua realização.

CAPÍTULO 1

CONSIDERAÇÕES E DISCUSSÕES SOBRE LITERATURA COMPARADA E INTERTEXTUALIDADE

Uma das ramificações da teoria literária é a literatura comparada, que, simplificada, consiste em estudos que envolvem a comparação de um objeto literário a outro (que, às vezes, podem ser opostos, semelhantes, ou, até mesmo, complementares). Segundo Tania Franco Carvalhal, a literatura comparada designa uma forma de investigação literária que confronta duas ou mais literaturas (CARVALHAL, 2001, p. 5). Além disso, também se interessa pela comparação entre literatura e outras artes, dando origem a conceitos igualmente importantes, como “interarte” e “intermedialidade” – na qual a HQ, por exemplo, se encaixa. Nessa perspectiva, não é percebida apenas como um sinônimo de comparação, mas como um processo mental diferenciado para a busca de resultados únicos na pesquisa científica. Segundo a autora, a

comparação não é um método específico, mas um procedimento mental que favorece a generalização ou a diferenciação. (...) É um ato lógico-formal do pensar diferencial (processualmente indutivo) paralelo a uma atitude totalizadora (dedutiva). (...) Comparar é um procedimento que faz parte da estrutura de pensamento do homem e da organização da cultura (CARVALHAL, 2001, p. 6).

Tal ponto de vista sobre a comparação também é encontrado no perfil interdisciplinar, que impele nossa metodologia de pesquisa. Essa percepção nos leva a considerar as reflexões de Mikhail Bakhtin enquanto suporte para o processo comparativo e intertextual, ao relacionarmos os conceitos de dialogismo e polifonia, que complementam o nosso entendimento nessa busca teórica.

A polifonia é caracterizada, na perspectiva bakhtiniana, pela existência de múltiplos textos e vozes que compõem um discurso. A interação desses textos e vozes molda a segunda característica, o dialogismo – tanto na escrita como em outros formatos (oralidade, textos não verbais), desde que sejam transpassados por retomadas de outros discursos. Diana Barros reitera o que diz Bakhtin, ressaltando que “ignorar a natureza dos discursos é o mesmo (...) que apagar a ligação que existe entre a linguagem e a vida” (BARROS, 2003, p. 2).

Assim, polifonia e dialogismo estão ligados em um processo de formação de sentido. Nesse contexto, o dialogismo é a formação de textos/discursos com base em outros textos/discursos correlacionados, ou seja, o discurso é formado com base em outras informações de outros enunciadores. Por exemplo: em determinado conjunto de textos, ao falarmos em uma estrela vermelha, fazemos uma ligação ao cenário político nacional, à representação de um partido. Entretanto, isso só é possível ao considerarmos o contexto brasileiro das últimas décadas do século XX e do século XXI, devido às relações de sentido estabelecidas em nível sócio-histórico. Assim, a linguagem pode ser compreendida como uma convenção social, moldada pela vida, pelas relações, pelo cotidiano – sendo, dessa forma, mutável. Sem um olhar investigativo, textos e discursos que saem do contexto do receptor se tornam incompreensíveis, por carregar sentidos que diferem do seu conhecimento social ou fugir de seu repertório.

Na questão intertextual, devemos levar em consideração o deslocamento do sujeito em relação à produção da interação verbal. Para Barros, na interação verbal, “o sujeito deixa de ser o centro da interlocução que passa a estar não mais no *eu* nem no *tu*, mas no espaço criado entre ambos, ou seja, no texto” (BARROS, 2003, p. 3). Dessa forma, o sujeito perde a centralidade e “é substituído por diferentes (ainda que duas) vozes sociais, que fazem dele um sujeito histórico e ideológico” (BARROS, 2003, pp. 2-3).

Ao pensar em *eu* e *tu*, acreditamos em uma restrição subjetiva. Cada um define ou pensa algo único que, ao ser enunciado, por intermédio do texto, cria a comunicação entre enunciador e enunciatário. Esse perfil é próprio das concepções de Benveniste, que analisa o sujeito como restrito a ele próprio. Ao pensarmos na perspectiva bakhtiniana, deslocamos o conceito de sujeito, para então entender o dialogismo interacional. O texto se torna, assim, o espaço de diálogo entre dois (ou mais) sujeitos. É nele que o outro é posto, ou nele temos o resgate de outros pelo *eu*, que é reafirmado, criando sentidos. Para Bakhtin, a representação do outro na constituição de sentido está relacionada à afirmação de que “nenhuma palavra é nossa, mas traz em si a perspectiva da voz do outro” (BAKHTIN *apud* BARROS, 2003, p. 3).

Essa perspectiva da voz do outro na formação do nosso próprio enunciado nos leva ao processo enunciativo, que é o ato individual de utilização da língua pelo

falante ao produzir um enunciado num dado contexto comunicativo. Nesse sentido, Barros define:

O texto é considerado hoje tanto como objeto de significação, ou seja, como um “tecido” organizado e estruturado, quanto como objeto de comunicação, ou melhor, objeto de uma cultura cujo sentido depende, em suma, do contexto sociohistórico. Conciliam-se, nessa concepção de texto ou na ideia de enunciado de Bakhtin, abordagens externas e internas da linguagem. O texto enunciado recupera estatuto pleno de objeto discursivo, social, histórico (BARROS, 2003, p. 1).

Percebemos, assim, que o texto é a constituição de um objeto discursivo social e histórico, determinado pelas escolhas feitas no momento de exposição, sofrendo a interpretação do outro – pois, a partir do momento em que a enunciação é feita, o texto passa à interpretação do outro, uma vez que o dito é destinado aos conceitos e informações pré-desenvolvidas pelo receptor.

No poema “Tecendo a manhã” (1968), de João Cabral de Melo Neto, um galo passa ao outro o cantar que, sucessivamente, passa a outros galos, até que o dia se tece. Da mesma forma, um discurso é formado por muitas vozes. Para Bakhtin, não há um discurso sem a menção de outros que o complementem ou que o integrem. Conforme o autor, tudo que é dito, tudo que é expresso por um falante, por um enunciador, não pertence só a ele, e assim, “em todo discurso, são percebidas vozes, às vezes infinitamente distantes, anônimas, quase impessoais, quase imperceptíveis, assim como as vozes próximas que ecoam simultaneamente no momento da fala” (BRAIT, 2003, p. 14).

No processo de investigação bakhtiniano, há lacunas que não preveem um método conciso para uma definição clara do que um enunciado tem a dizer. Em verdade, sua concepção é de que sempre há algo a ser buscado, seja por meio do próprio texto enunciado ou por referências externas, como observa Brait:

Entretanto, essa incompletude interna, mais do que um arcabouço teórico inacabado, é uma postura científico-filosófica, uma forma de investigação que aponta para uma totalidade aberta em que o discurso, forma histórica e falante, faz-se ouvir através de suas inúmeras vozes, dirige-se a um interlocutor e impõe uma atitude dialógica, a fim de que os vários sentidos, distribuídos entre as vozes, possam aflorar (BRAIT, 2003, p. 16).

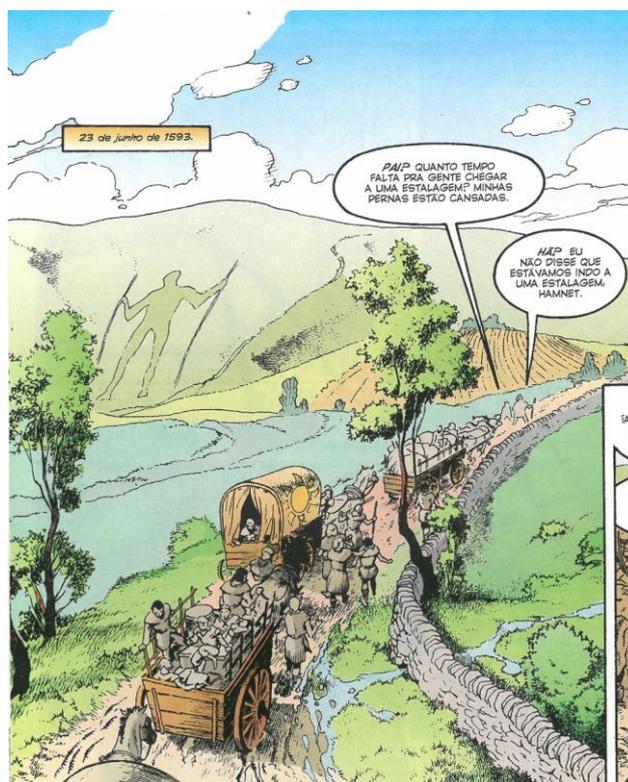
Pensar a intertextualidade, nesse contexto, é considerar as possibilidades de comunicação que podem surgir ao se analisar um enunciado, buscando as diversas

vozes que o formam. Ao olhar atento, a intertextualidade pode ser vista em qualquer momento, desde que o leitor estabeleça relações de sentido e de retomadas com outros textos e contextos.

A título de exemplo, observemos uma passagem da narrativa chamada “Sonho de uma noite de verão” (correspondente à edição n. 19 de *The Sandman*, publicada originalmente em setembro de 1990, sob o título “A Midsummer Night’s Dream”). Como o título faz pressupor, a narrativa em questão apresenta um diálogo com a famosa comédia de William Shakespeare. Na releitura apresentada por Gaiman, encontramos personagens históricos, reais (Shakespeare, seu filho Hamnet, e os membros de sua companhia) inseridos em um contexto sócio-espacial também real (que possui um referencial histórico): a Inglaterra de fins do século XVI.

Em certo momento da narrativa, os personagens passam ao largo de uma figura humana gigantesca desenhada em uma colina (**Figura 1**). Em se tratando do espaço geográfico e cultural da Inglaterra, a referência é clara: a colina em questão é a famosa Windover Hill, que traz em seu dorso a figura conhecida como “The Long Man of Wilmington” (**Figura 2**), uma figura humanóide gigantesca, com 226 pés de altura (69 metros, aproximadamente). Conforme podemos observar a seguir, alguns elementos próprios daquele lugar da Inglaterra são retomados na releitura de Gaiman (a curva da estrada e o muro que ladeia o caminho, a vegetação e a inscrição da figura humanóide na colina). Contudo, outros elementos são acrescentados, como, por exemplo, o rio que divide a cena de Gaiman.

Figura 1: Releitura da colina Windover Hill.



Fonte: *Sandman*, v. 1 - versão definitiva (GAIMAN, 2010, p. 498).

Figura 2: “The Long Man of Wilmington”, desenhado na colina Windover Hill.



Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Long_Man_of_Wilmington.jpg

Se, ao folhear uma revista de turismo ou um livro de geografia, por exemplo, encontramos uma fotografia da referida paisagem, a entendermos imediatamente como “representação” de um mundo real. Afinal, a fotografia captura uma imagem que podemos ver. Esquecemos, todavia, que a fotografia não “representa” a realidade: ela parte de um ponto de vista específico, atende a uma subjetividade específica (a subjetividade do fotógrafo), é tirada a partir de um ângulo específico. Não se trata, portanto, de uma “representação”, mas sim de uma “releitura” ou de um recorte daquilo que chamamos de “real”. A composição de uma fotografia, em última instância, envolve um processo de parcialidade, de subjetividade: não se trata de uma imagem objetiva, como geralmente pressupomos.

Talvez por isso, ao nos apresentar a sua própria versão do “The Long Man of Wilmington”, Gaiman faça questão de evidenciar a parcialidade, o caráter subjetivo que envolve a construção de toda imagem: em certa passagem da narrativa, a figura gigantesca ganha vida, começa a se mover, e abre na colina um portal que emana uma luz ofuscante. No limiar desse portal, adentrando o “mundo real”, aparecem todos os personagens fictícios que figuram na peça de Shakespeare: Auberon, Titânia, Puck e tantos outros. Ao proceder com a interferência do ficcional na “representação” de uma paisagem real que possui um referencial histórico, a narrativa de Gaiman questiona a eficiência da “linguagem da representação”, mostrando que toda imagem encerra uma realidade específica, parcial, subjetiva, e não uma representação objetiva da “realidade”.

Constrói-se, assim, uma estreita relação entre a narrativa de *The Sandman* e certo modelo de narrativa ficcional que se costuma denominar de literatura fantástica. Conforme David Roas,

Basado (...) en la confrontación de lo sobrenatural y lo real dentro de un mundo ordenado y estable como pretende ser el nuestro, el relato fantástico provoca – y, por tanto, refleja – la incertidumbre en la percepción de la realidad diferente a la nuestra, conduce, por un lado, a dudar acerca de esta última y, por otro, y en directa relación con ello, a la duda acerca de nuestra propia existencia: lo irreal pasa a ser concebido como real, y lo real, como posible irrealidad. Así, la literatura fantástica nos descubre la falta de validez absoluta de lo racional y la posibilidad de la existencia, bajo esa realidad estable y delimitada por la razón en la que habitamos, de una realidad diferente e incomprensible, y, por lo tanto, ajena a esa lógica racional que garantiza nuestra seguridad y nuestra tranquilidad. En definitiva, la literatura fantástica pone de manifiesto la relativa validez del conocimiento racional al iluminar una zona de lo humano donde la

razón está condenada a fracasar (ROAS, 2001, p. 9).

Das definições de Todorov (**tabela 1**), temos o fantástico, em linhas gerais, como elementos que dizem respeito à inserção do sobrenatural no cotidiano, em uma realidade aparentemente normal, que ao final, mantém a ambiguidade.

Tabela 1: Definições da teoria de Todorov

	△	○
ESTRANHO	FANTÁSTICO	MARAVILHOSO
Explicação racional	Indeterminação ambiguidade	Aceitação do elemento sobrenatural

Fonte: o autor.

Ou seja, o fantástico é caracterizado pela ambiguidade/imprecisão justamente porque ele fica "em cima do muro". Assim como é apresentado nesse fragmento de "Sonhos de uma noite de Verão", de Gaiman. Nessa história, não é possível explicá-lo racionalmente (como no caso do estranho), e também não há como aceitá-lo em absoluto (como no caso do maravilhoso). Se Shakespeare escreveu ou não a peça em conformidade ao que Sonho solicitou, e se apresentaram ou não a peça aos Elfos, nesta realidade evidenciada, não fica possível distinguir se ouve ou não um ato real, a dúvida persiste até o final.

Como podemos observar (**Figura 3**), a trupe de Shakespeare acorda, e começa a se questionar se a apresentação foi real ou não. Ao perguntar a Richard, um dos membros da trupe, ele verifica a algibeira, onde guarda o dinheiro, que acreditava estar cheia de ouro, então descobre que a mesma esta cheia de pétalas amarelas.

Figura 3: A trupe de Shakespeare acorda na colina.



Para Todorov, o fantástico:

exige que três condições sejam preenchidas. Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo dos personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por um personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não estar satisfeita. Entretanto, a maior parte dos exemplos preenche as três condições (TODOROV, 1975, pp. 38-39).

O autor ainda estabelece como foco do fantástico a questão da ambiguidade como consequência da latente hesitação provocada no leitor. Assim:

Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis; ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte integrante da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós (TODOROV, 1975, p. 30)

Essa é a importância de entender os contextos intertextuais, como forma de ampliar e enriquecer não apenas as possibilidades de leitura de um texto ficcional, mas, em última instância, nossa própria leitura do mundo. Quanto mais amplo for o repertório do leitor (em diversas áreas do conhecimento), nesse sentido, mais possibilidades de relações intertextuais serão levantadas – tornando o processo de leitura e compreensão mais enriquecedor. Portanto, ao refletir sobre os processos que envolvem a linguagem, tanto no seu aspecto enunciativo quanto em suas características dialógicas e polifônicas, na perspectiva bakhtiniana, podemos afirmar que suas ideias guiam o processo de análise e compreensão das possibilidades de diversos sentidos vindos da composição do corpo textual. Com essa perspectiva, realizar uma leitura intertextual, de certa forma, é um exercício constante provido pelas leituras de mundo.

1.1. Literatura comparada e a possibilidade interdisciplinar

A *disciplinaridade*, no seu conceito primal, é entendida como forma de sistematização e foco de informações, a ponto de condicionar o comportamento do pesquisador a utilizá-la como referência para o desenvolvimento de pesquisas no meio acadêmico. Em contraponto à disciplinaridade, na contemporaneidade, há certo realce daquilo que se apresenta como interdisciplinaridade, enquanto sistemática de aperfeiçoamento da forma de se pensar uma pesquisa científica. Opondo-se ao pensamento cartesiano, as discussões sobre interdisciplinaridade perpassam os textos de muitos estudiosos, como Jean Piaget, Edgar Morin, Augusta Thereza de Alvarenga, Ivan Domingues, entre outros, que refletem sobre uma nova sistemática para o entendimento da realidade, na sua forma complexa, quando se adota estudos e conceitos advindos de outras áreas. O conceito do perfil disciplinar, conforme Morin, pode ser pensado da seguinte forma:

Embora inserida em um conjunto mais amplo, uma disciplina tende naturalmente à autonomia pela delimitação das fronteiras, da linguagem em que ela se constitui das técnicas que é levada a elaborar e a utilizar e, eventualmente, pelas teorias que lhe são próprias (MORIN, 2003, p. 105).

Diante dessa definição, o que diferencia o formato interdisciplinar é a quebra de barreiras com informações que, aparentemente, se mostram desconexas com relação ao objeto estudado. Por exemplo, os conceitos de arquitetura e urbanismo utilizados para a criação e/ou interpretação de um cenário em uma HQ. Assim, o que interfere nesse processo interdisciplinar não é um método qualquer, mas a forma de pensamento do pesquisador em relação ao objeto, e como o mesmo consegue criar/relacionar o objeto a outros estudos. Esse pensamento é muito similar ao que já vem sendo moldado pela literatura comparada – que quebra o paradigma do isolacionismo, envolvendo a restrição da “literatura pela literatura”, abrindo novas possibilidades de estudos, ao relacioná-la com áreas distintas.

A proposta interdisciplinar nos conduz a pensar na importância dos diversos campos do conhecimento para a elaboração da pesquisa. No mesmo seguimento, comparar é um procedimento que faz parte da estrutura de pensamento do homem e da organização da cultura (CARVALHAL, 2001, p. 6). Essa sistemática da comparação, também moldada pela intertextualidade, segundo Carvalhal, é

desenvolvida “não apenas com o objetivo de concluir sobre a natureza dos elementos confrontantes mas, principalmente, para saber se são iguais ou diferentes” (CARVALHAL, 2001, p. 7). Ou seja, ao pensar comparativamente, não excluimos a possibilidade de interação com outras áreas. Na verdade, somos motivados a tentar compreender o objeto a partir de novas perspectivas, interagindo com informações extras provenientes de áreas distintas – daí a riqueza deste tipo de comparação. Sandra Nitrini cita Pinchois e Rousseau, que apresentam uma definição dessa visão:

A literatura comparada é a arte metódica, pela pesquisa de liames de analogia, de parentesco e de influências, de aproximar a literatura dos outros domínios da expressão ou do conhecimento, ou então, os fatos e os textos literários entre eles, distantes ou não no tempo e no espaço, desde que pertençam a várias línguas ou várias culturas, participando da mesma tradição, a fim de melhor descrevê-los, compreendê-los e apreciá-los (PINCHOIS; ROUSSEAU *apud* NITRINI, 2000, p. 30).

A interdisciplinaridade se mostra efetiva ao aproximar a literatura a outros meios expressivos, a outros saberes e olhares, tal como o comparativismo. Ainda, se nos atentarmos à proposta da literatura comparada, perceberemos que a relação que se estabelece entre artes (escrita, visual, auditiva, por exemplo) se torna uma amostra eficaz na defesa dos conceitos interdisciplinares, na busca dos aspectos intelectuais, sociais e culturais que entrecruzam o *corpus* da pesquisa.

Essas questões se solidificam ao pensarmos no surgimento da expressão “literatura comparada”, forjada na Europa, na formação dos Estados Nacionais, que direcionavam as discussões para temas como a cultura, identidade nacional e fronteiras, em um diálogo cultural internacional. Esse ato de comparar, como ressalta Carvalho, consiste em “pensar o literário como conjunto de relações múltiplas que ultrapassa as fronteiras nacionais” (CARVALHAL, 2003, p. 51).

O estudo de *The Sandman* oferece a possibilidade de explicitar esse processo comparativista. Em cada história, a narrativa de Gaiman ultrapassa as fronteiras de seu país, buscando, nas mais diversas nações, suas tradições, contos, detalhes da cultura etc, aspectos que enriquecem o texto e atraem aqueles que se deleitam com a obra, tornando-a uma fonte preciosa para o exercício dos fundamentos teórico-críticos da literatura comparada pelo viés interdisciplinar.

1.2. Literatura comparada e intertextualidade

Não só na literatura, como nos processos que cercam o viver humano, a natureza comparativa do pensamento referencia-se em diferentes contextos. Nessa sistemática, construímos histórias pautadas em nossas experiências. A literatura comparada e a intertextualidade nos levam a refletir sobre as pequenas peças que moldam a nossa existência e, por meio desses fragmentos de discursos, passamos a entender o outro e o mundo que nos cerca. Laurent Jenny infere que “a intertextualidade designa não uma soma confusa e misteriosa de influências, mas o trabalho de transformação e assimilação de vários textos, operado por um texto centralizador, que detém o comando do sentido” (JENNY, 1979, p. 14). Por isso, em diversos momentos da nossa pesquisa, exemplificaremos, por meio da comparação, as possibilidades intertextuais envolvidas na construção da narrativa de Neil Gaiman. Para sistematizar e centralizar os conceitos utilizados nas análises, buscaremos, no próximo tópico, identificá-los e relacioná-los a exemplos que ajudam a compreender nosso percurso investigativo.

1.2.1. *Intertextualidade: alusão, citação, paródia, paráfrase e pastiche*

O termo intertextualidade foi cunhado em 1966, nos trabalhos de Julia Kristeva, que iniciou e difundiu fortemente suas pesquisas baseadas no legado de Bakhtin. Com o passar do tempo, a intertextualidade de Kristeva se transformou, embora o sentido primordial se mantivesse, otimizado por Laurent Jenny e utilizado por Sandra Nitrini.

Sinteticamente, a intertextualidade se configura sempre que um texto retoma outro texto, o que pode acontecer sob diversas formas. É comum percebermos influências de uma obra precedente nas novas produções – esse fenômeno também se dá pelo conhecimento de cunho comum do produtor e do receptor da obra.

Em outros termos, a expressão intertextualidade é empregada para designar o processo no qual se estabelecem relações entre textos para a produção de outros textos. Nos estudos de Affonso Romano de Sant’anna (2003), podemos identificar

diversos tipos de intertextualidade¹. Dentro dessa diversidade, daremos ênfase a: citação, paráfrase, paródia e alusão. Esses termos, considerados subconceitos da intertextualidade, definem-se por características distintas.

A alusão é definida como menção a alguém ou a algo, valendo-se do uso da referência, que “não expõe o texto citado, mas a este remete por um título, um nome de autor, de personagem ou a exposição de uma situação específica” (SAMOYAULT, 2008, p. 50). Nesse caso, podemos encontrar referências explícitas ou até mesmo implícitas. Quando isso acontece, temos a intertextualidade.

Em *The Sandman*, são inúmeras as referências expostas em diversos momentos, seja por meio do texto, músicas, referências a pinturas, a filmes, ou a fatos históricos. Para exemplificar a alusão, podemos mencionar o título da narrativa “A canção de Orpheus” (que analisaremos adiante), que constitui uma alusão explícita ao mito grego de Orfeu.

Na citação, usa-se o texto de outrém para fortalecer o argumento na nova textualidade produzida. Um exemplo básico é a produção de artigos no meio acadêmico, nos quais se faz uso de citações para validar novas ideias e novos conceitos. Assim, a citação é a “retomada explícita de um fragmento de texto no corpo de outro texto” (PAULINO; WALTY; CURY, 1995, p. 28). Samoyault (2008, p. 49) ainda define que a citação “é imediatamente identificável graças ao uso de marcas tipográficas específicas. As aspas, os itálicos, a eventual separação do texto citado distinguem os fragmentos emprestados”.

Essas marcações também são identificadas em diversas passagens de *The Sandman*. Para exemplificar esse tipo de intertextualidade, podemos perceber um padrão recorrente na narrativa de Gaiman: constantemente, são utilizadas músicas ao longo das histórias. Na página 87 do volume 1, por exemplo, temos três citações explícitas de trechos de músicas das décadas de 1950 e 1980: “Seweeet Dreams (Are made of this)”, da banda Eurythmics (1982); “Dream Lover”, de Bobby Darin (1959); e “Power of Love”, da banda Frankie Goes to Hollywood (1984). As referidas músicas são utilizadas entre os elementos de “pano de fundo” da narrativa. Quanto à forma da exposição da citação, por se tratar de uma história em quadros, temos um

¹ Neste tópico, optamos por tratar apenas das formas de intertextualidade que consideramos mais apropriadas ao estudo da obra de Gaiman (embora tenhamos conhecimento de que há outras formas de intertextualidade que podem ser utilizadas em outros contextos, como a bricolagem, crossover, epígrafe, plágio, sample, tradução e transliteração, por exemplo).

padrão próprio do gênero: os balões (Figura 4), que, em alguns casos, podem substituir as aspas (o indicativo gráfico mais comum da citação):

Figura 4: Balões indicando sonoridade musical.



Fonte: *Sandman*, vol. 1 – versão definitiva (GAIMAN, 2010, p. 86).

Vale observar que os balões que contêm as partes retiradas da produção musical vêm em destaque, ou seja, possuem contorno ondulado. Entendemos o recurso visual empregado como uma espécie de aspas. Os mesmos balões trazem, ainda, desenhos de notas musicais, ajudando a compreender que se trata da outra arte sendo “representada” ali.

A intertextualidade pode ocorrer também por meio da afirmação ou contestação de ideias de outro texto. Nesse processo, há duas formas: a paródia e a paráfrase. O que evidencia a paródia é a contestação do texto base, no sentido de provocar uma ruptura em relação ao teor de sua ideia. Assim, se inverte o que o texto original diz, mas mantendo características que façam referência à obra, como forma, ritmo, ou técnicas semelhantes de composição. Tenta-se levar o observador da nova obra a uma crítica, sendo também muito utilizada como recurso do risível.

Para representar uma forma de paródia, ainda utilizaremos a figura 4, na qual, além do balão estilizado e das notas musicais, também há o emprego do itálico para delimitar/demarkar a citação da música (e do asterisco, versão brasileira). Nesse trecho, temos a representação da já mencionada música *The power of love*, da banda inglesa *Frankie Goes to Hollywood*. A música trata do nascimento de Jesus; o que difere é a representação do videoclipe na cena, que apresenta uma imagem diferente do clipe original. Como pode ser observado na terceiro balão da figura 3, é possível visualizar uma espécie de panfleto com a sigla AIDS (*Acquired Immune Deficiency Syndrome*). A paródia, nesse sentido, se constrói em termos da oposição entre “amor cristão” e “punição divina” (uma interpretação comum sobre a AIDS nos anos de 1980).

Já na paráfrase, temos a reafirmação de um tema: as palavras são mudadas, mas se mantém a tônica do que foi dito. No entender de Sant’Anna (2003, p. 17), a paráfrase é a reafirmação daquilo que foi escrito, mantendo-se o seu sentido, mas com o emprego de palavras diferentes. A paráfrase pode clarear uma obra que possui termos difíceis, ou indecifráveis (no caso utilizado para a tradução de obras estrangeiras), mas desde que se aproxime do original. Assim, o conceito é basicamente ligado à tradução de forma fidedigna, tanto em significados da língua quanto ideológicos.

No contexto de *The Sandman*, trazemos o conceito de paráfrase não por identificá-lo explicitamente na obra, mas pelo contexto de objeto de análise que utilizamos. Nosso material, em sua totalidade, encontra-se em língua portuguesa, que difere da língua em que foi originalmente escrita (língua inglesa). Dessa forma, se nos atermos aos conceitos de paráfrase, o texto aqui apresentado é uma releitura do original. Assim, toda a obra estudada nesta análise é uma paráfrase.

Ainda assim, com base no complemento explicativo de Sant’Anna, entendemos que os textos parafrazeados em *The Sandman* são como arranjos de

músicas proporcionados a um interprete, pois “No arranjo, o músico se apropria da obra alheia e introduz maneiras pessoais de interpretar o texto original. É um coautor numa atividade que pode ir do simples parasitismo a uma certa dose de invenção” (SANT’ANNA, 2003, p. 18). Com base na visão do autor, “não haveria nunca uma paráfrase pura, senão um segundo texto sobre um primeiro acrescido de diferenças” (SANT’ANNA, 2003, p. 21). Nessa contextualização, a obra parafraseada do texto de Gaiman, no Brasil, é feita por Jotapê Martins e Fabiano Denardin, que consideramos intérpretes da obra original, pois a própria sistemática de construção e divulgação de uma história em quadrinhos, que passa por um rigoroso critério de produção, aliado às não traduzíveis imagens que acompanham a textualidade de Gaiman, temos a convicção de que foram mantidas as formas ideológicas da linguagem original de *The Sandman*.

Outro caso, também abordado na obra, é utilizado por Gaiman na forma de pastiche, que é a imitação de outros autores (pintores, escritores etc.) com tom pejorativo, sem se importar muito com a fidelidade ao original. Essas montagens de obras definem o texto ao compô-lo de forma retalhada o pastiche pode ser encontrado em alguns trechos da obra. Para exemplificar, chamamos a atenção aos personagens “Caim” e “Abel” que aparecem em um primeiro momento na história “Anfitriões Imperfeitos” (GAIMAN, 2010). Embora, também seja uma alusão clara à história bíblica dos irmãos Caim e Abel, a diferença é que eles se transformam em personagens cômicos. De um lado a inocência de Abel, o “imortal”, e do outro as maldades de Caim, que fazem sucumbir ao irmão. Tais maldades, como esfaqueamento, açoites etc, comumente levariam à morte, mas como uma maldição, ele sempre ressurgue para morrer mais uma vez, pelas mãos do irmão (figura 5).

Figura 5: Caim presenteia Abel com um gárgula, para logo em seguida matar Abel.



Fonte: *Sandman*, vol. 1 – versão definitiva (GAIMAN, 2010, p. 69).

Caim surge em *The Sandman* como um irmão assassino, mas em contraste a sua condição demonstra um “sentimento de amor”, observado nas ações de Caim, que refletem a ironia entre a história de Gaiman e história bíblica. Na **Figura 6**,

vemos o desespero de Caim ao tentar impor ao novo mestre dos sonhos que crie seu irmão novamente.

Figura 6: Caim exige que o irmão seja recriado.



SANDMAN: EDIÇÃO DEFINITIVA VOL. 4 359

Fonte: *Sandman*, vol. 4 – versão definitiva (GAIMAN, 2013, p. 359).

Como pudemos observar, essas bases sistêmicas de construção são utilizadas a todo o momento na obra de Gaiman. Esse processo pode ocorrer consciente ou inconscientemente, pois a intertextualidade é contínua, e estrutura a organização dos novos textos, conforme pondera Carvalho: “Diante disso, o que era entendido como uma relação de dependência, a dívida que um texto adquiria com o seu antecessor, passa a ser compreendido como um procedimento natural e contínuo de reescrita dos textos” (CARVALHAL, 2001, p. 51). E Jenny complementa: “a intertextualidade fala uma língua cujo vocabulário é a soma dos textos existentes. Opera-se, portanto, uma espécie de separação ao nível da palavra, uma promoção a discurso com um poder infinitamente superior ao do discurso monológico corrente” (JENNY, 1979, pp. 21-22). Dessa forma, o processo intertextual é característico na construção de novas obras. Basta ao leitor saber olhar e perceber as possibilidades dialógicas e as riquezas que cada texto proporciona e, conseqüentemente, ampliar seus sentidos.

1.3. *The Sandman* e o Mito de Orfeu: uma possibilidade de aproximação

Após as discussões sobre a literatura comparada e a intertextualidade, gostaríamos de encerrar este primeiro capítulo oferecendo, para além dos breves exemplos já mencionados, uma análise mais delongada para demonstrar as possibilidades de relações intertextuais que o *graphic novel* *The Sandman* permite. Conforme observamos, ao longo dos 75 volumes que compõem *The Sandman*, encontramos diversas narrativas menores “costuradas” ao enredo principal, que se desenvolve do primeiro ao último volume. Para a análise que ora apresentamos, escolhemos uma dessas narrativas específicas, intitulada “A canção de Orpheus”.

A narrativa em questão foi, a princípio, publicada paralelamente ao conjunto principal que compõe o *graphic novel* – em um volume único, *The Sandman Special: The Song of Orpheus*, em 1991. Portanto, ela não está incluída entre os 75 volumes originais. Todavia, por desempenhar papel fundamental no desenvolvimento do enredo principal (notadamente em seu desfecho), “A canção de Orpheus” foi incluída em todas as reedições posteriores (parciais ou completas) de *The Sandman* – via de regra, junto de outros textos que compõe o volume *Fábulas & reflexões (Fables & Reflections*, publicado pela primeira vez em 1993).

Nela, encontramos uma releitura do mito de Orfeu, o que justificaria estabelecê-la como recorte para esta análise: “A canção de Orpheus” consiste em uma HQ publicada em 1991 – portanto, no contexto da produção literária contemporânea – que, paradoxalmente, recupera uma narrativa inserida no contexto das primeiras manifestações literárias da cultura ocidental – Grécia Antiga. Trata-se, portanto, de uma narrativa bastante representativa de todo o trabalho desenvolvido por Gaiman ao longo de *The Sandman*.

Devido à grande quantidade de material existente sobre o mito de Orfeu, não é tarefa fácil delimitar um recorte para compor, junto à narrativa de Gaiman, o *corpus* de nossa leitura comparada. As primeiras menções ao personagem mitológico remontam ao século IV a.C., nos fragmentos que sobreviveram da produção de Íbico, “que escreveu cantos corais líricos bastante louvados na antiguidade, dos quais muito pouco se conservou” (VEIGA, 2011, p.16). Mais adiante, no século III a.C., breves menções ao personagem também foram feitas por outro poeta grego, Apolônio de Rodes, em uma épica denominada *Argonáuticas* (VEIGA, 2011, p. 18). Conforme o título da obra, Orfeu é situado pelo poeta como um dos tripulantes da nau Argo, que travam diversas aventuras sob a liderança de Jasão.

Da literatura às práticas religiosas, também ganhou destaque, na Grécia Antiga, o orfismo, doutrina que dava destaque à figura de Orfeu e que procurava romper com a cosmogonia e teogonia de Hesíodo, opondo à autoridade soberana de Zeus o culto a Zagreu, ou o primeiro Dionísio (OLIVEIRA, 2004, p. 8).

A partir dessas primeiras aparições, as apropriações posteriores do personagem são inúmeras. Partindo da Antiguidade Clássica e seguindo até manifestações da segunda metade do século XX, Veiga (2011, pp. 23-25) oferece uma relação de artistas que trabalharam com – ou que, pelo menos, fizeram alguma menção a – Orfeu. No total, são mencionados mais de cinquenta nomes, reunindo literatura, cinema, música e artes plásticas, da Grécia Antiga, passando pelo Império Romano, a Europa medieval, até chegar a releituras mais recentes – como o cineasta francês Jean Cocteau, que dirigiu os filmes *Orphée* (1950) e *Le testament de Orphée* (1960), o compositor japonês Toru Takemitsu, autor de *Ai no jōken* (*Orfeu e Eurídice*, 1956), e os poetas brasileiros Vinícius de Moraes (*Orfeu da Conceição*, 1954) e Jorge de Lima (*Invenção de Orfeu*, 1952).

Entre todas as histórias em que o personagem Orfeu aparece, a mais conhecida é aquela que envolve seu romance com Eurídice – é justamente essa a

narrativa que aparece na releitura de Neil Gaiman. O trágico amor de Orfeu e Eurídice não é cantado na Grécia Antiga. Suas primeiras aparições se dão em versos latinos: nas *Geórgicas*, de Virgílio (livro IV), e nas *Metamorfoses*, de Ovídio (livros X e XI). Portanto, como tais obras consistem nas versões originais da narrativa de que Gaiman se apropria em “A canção de Orpheus”, escolhemos uma delas para nossa análise comparada: a versão presente nas *Geórgicas*. Uma vez que o referido texto latino foi originalmente publicado em verso, e considerando que a versão de Gaiman se aproxima mais de textos em prosa (ainda que contando com o papel fundamental das imagens), utilizaremos também, para apresentar a versão tradicional da narrativa em questão, versões em prosa do mito de Orfeu compiladas em coletâneas sobre mitologia.

Na história clássica de Orfeu e Eurídice, utilizada no formato narrativo, temos uma adaptação dos poemas de Ovídio e Virgílio, com algumas alterações na história que podem ser comparadas nas versões apresentadas a seguir. Nas narrativas contadas por David Mulroy (2015, pp. 43-48) e Gustav Schwab (2015, pp. 119-122), a esposa de Orfeu, Eurídice, morre ao ser picada por uma cobra. Desolado, o personagem busca, nas profundezas do Hades, retomar a vida de sua amada. Com sua música, ele faz Caronte (o barqueiro que atravessa as almas dos recém-mortos pelas águas dos rios Estige e Aqueronte, que dividem o mundo dos vivos e dos mortos) se comover e, com lágrimas nos olhos, atravessar Orfeu para a outra margem. Cérbero, o cão de três cabeças, guardião do reino dos mortos, também seduzido com a melodia de Orfeu, se abstém de suas obrigações e o deixa passar. Chegando à morada de Hades e Perséfone, o herói apaixonado suplica, por meio da música, que os imperadores do mundo dos mortos deixem sua esposa partir com ele para o mundo dos vivos. Ele canta:

Vim procurar minha esposa. Ela foi levada por uma serpente. Não consigo suportar sua perda, embora tenha tentando. O amor é forte demais. Se minha história é verdadeira, o poder do amor deve ser reconhecido até mesmo aqui. Imploro-lhe que restitua Eurídice à vida. Ela e eu, e todas as pessoas, acabaremos pertecendo a você um dia. O que lhe peço é um empréstimo. Se não puder consegui-lo, não volto ao mundo superior (MULROY, 2015, p. 43).

De tão encantadora que era sua melodia, e das palavras que emanavam da alma de Orfeu (ele cantava dedilhando as cordas de sua harpa), até “as sombras enxangues o escutavam, e choravam. O infeliz Tântalo parou de procurar a água

que lhe fugia, a roda de Axíon se deteve, as filhas de Dânao interromperam seus vãos esforços, encostando-se atentamente na urna” (SCHWAB, 2015, p. 120). Sísifo parou de empurrar sua terrível rocha, sentando a contemplar o clamor de Orfeu, e até mesmo “as terríveis eumênides ficaram com as faces banhadas de lágrimas – e pela primeira vez o tristonho casal foi tocado de compaixão” (SCHWAB, 2015, p. 120). Diante de tanta comoção, Perséfone chama a alma de Eurídice, que acompanha Orfeu para voltar ao mundo superior, mas alerta que há uma condição: Orfeu deverá ir à frente de sua amada, sem olhar para trás. Somente poderá fazê-lo ao avistar, à sua frente, os raios de sol (portanto, já na saída do Hades). Entretanto, tomado por uma saudade incontável, o herói olha para trás e Eurídice perde-se na escuridão. Ele tenta voltar para buscá-la mais uma vez, mas em vão: sua entrada no mundo dos mortos já não é mais permitida. Ele permanece no mundo dos mortos por mais sete dias e sete noites. Porém, sem mais nada a fazer, ele deixa o mundo inferior.

Nas florestas da Trácia, ele se esconde por três anos, ignorando qualquer contato com outras mulheres; somente sua arpa e sua melodia solitária o acompanham. Tamanha é a beleza de sua melodia, que as pedras, as árvores, os animais se aproximam de Orfeu para escutá-lo tocar. Nesse momento, acontecia o festival de Dionísio. As mênades, da Trácia, passavam por onde estava o musicista e, enraivecidas pela indiferença de Orfeu pelas mulheres, elas o atacam, destroçando seu corpo. Sua cabeça e sua lira caem no rio, flutuando até a ilha de Lesbos, onde, recolhidas por fiéis, são levadas a um templo, no qual a lira é pendurada, e a cabeça, enterrada. Conta a história que, nessa ilha, surgem excepcionais músicos e poetas. A alma de Orfeu parte para o mundo inferior, e lá encontra sua querida Eurídice. A narrativa finda-se com o reencontro do casal.

Em *The Sandman*, a relação com o seguimento dos fatos narrados na história clássica se dá da mesma forma, embora com acréscimos de alguns elementos. Esses elementos são organizados para que Gaiman possa introduzir, na história original, os protagonistas de sua própria narrativa (Sonho e os outros seis Perpétuos, conforme **Figura 7**):

Figura 7: Os sete Perpétuos introduzidos na história de Orfeu e Eurídice



Fonte: *Sandman*, v. 3 – versão definitiva (GAIMAN, 2012, p. 52).

A partir da introdução dos Perpétuos na narrativa, Gaiman propõe uma de suas alterações mais substanciais, que diz respeito à paternidade de Orfeu. Na versão clássica do mito, o personagem é filho do deus Apolo com a musa Calíope. Na versão de Gaiman, Calíope continua sendo a mãe, mas o pai é o protagonista de *The Sandman*, Sonho (**Figura 8**):

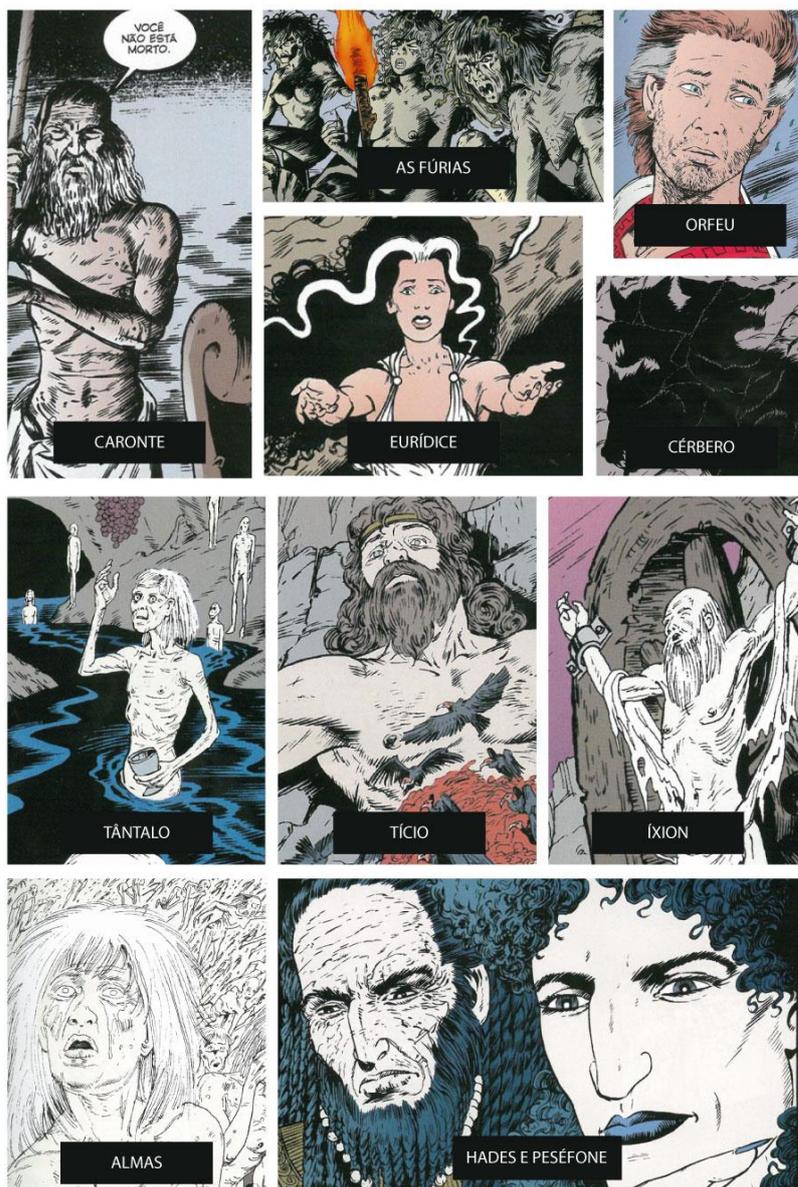
Figura 8: Orpheus e seu pai, Oneiros (Sonho).



Fonte: *Sandman*, v. 3 – versão definitiva (GAIMAN, 2012, p. 49).

Ainda que os novos personagens sejam inseridos, todavia, os personagens da versão clássica são mantidos, conforme pode ser observado na montagem apresentada na **Figura 9**:

Figura 9: Representação dos personagens apresentados na narrativa clássica de Orfeu e Eurídice em *The Sandman*.



Fonte: Imagens: *Sandman*, v. 3 – versão definitiva (GAIMAN, 2012, pp. 49-90).
Montagem: O autor.

Nos versos de Virgílio (*Geórgicas*, IV, 453-527)², temos a representação da história de forma sintética (devido ao estilo e forma da escrita no gênero) e na constância das rimas, temos uma descrição que se aproxima da narrativa de Gaiman. Nesta, logo nos quadros iniciais (**Figura 10**), lemos que Orfeu “flutua sozinho sobre o mar cor de vinho. Olha ao redor em busca de seu amor, mas ela não está presente. Grita seu nome ‘Eurídice. Eurídice’” (GAIMAN, 2012, p. 49).

Figura 10: quadros iniciais de “A canção de Orfeu”



Fonte: *Sandman*, v. 3 – versão definitiva (GAIMAN, 2012, p. 49).

Sem a leitura do texto clássico de Virgílio, esse trecho poderia passar despercebido, talvez, como uma criação do próprio Gaiman. Embora a textualidade e o ambiente se diferenciem da história clássica, temos uma referência clara ao final dos versos de Virgílio, que são retomados por Gaiman logo no início de sua releitura. Nos últimos versos das *Geórgicas* que se referem ao mito de Orfeu, Virgílio descreve exatamente a mesma passagem:

Então, como o éagro Hebro corresse levando para o meio do mar a cabeça separada do pescoço marmóreo, a própria voz e a frígida língua chamavam “Eurídice”, ah!, a mísera Eurídice, ao fugir-lhe a alma; as margens repercutiam “Eurídice” por todo o rio (VIRGÍLIO, 2011, p. 100).

² Utilizaremos a tradução dos trechos das *Geórgicas* feita por Paulo Eduardo de Barros Veiga (cf. Referências).

Na imagem que ilustra o texto de Gaiman, é possível ver uma água revolta, uma cabeça flutuando e a tristeza na face de Orfeu, assim como é descrito no texto do autor latino. Na versão de Gaiman, todavia, conforme é revelado adiante, a passagem em questão consiste em um sonho premonitório de Orfeu. Na sequência do sonho, Oneiros³ aparece para seu filho, e observa: “Sonhos são compostos de muitos elementos, meu filho. De imagens e esperanças, de temores e recordações. Recordações do passado e recordações do futuro” (GAIMAN, 2012, p. 49).

Após esse trecho, em “A canção de Orfeu”, temos a continuação da história razoavelmente semelhante ao enredo clássico: o casamento, seguido da fuga de Eurídice ocasionada por Aristeu, a picada da serpente que leva Eurídice à Morte, seguida pela entrada de Orfeu no mundo inferior. Os versos das *Geórgicas* reproduzidos a seguir consistem em uma fala de Proteu, guardador dos gados de Netuno, a Aristeu. Este, na versão clássica, é um apicultor que, encantado pela beleza de Eurídice, a persegue – o que causa sua morte. Na narrativa de Gaiman, Aristeu é retratado como um sátiro, e descrito como amigo próximo de Orfeu. Nas palavras de Virgílio, Proteu se dirige a Aristeu:

É a ira de uma divindade que te persegue; pagas os grandes atentados: o pobre Orfeu de modo nenhum alivia estas penas a ti por causa do teu comportamento; se os destinos não se opõem, e enfurece-se severamente por causa da esposa raptada. De fato, aquela menina que vai morrer, enquanto fugia de ti precipitada através dos rios, não viu diante dos pés na erva alta a feroz cobra que observa as margens. Mas o coro uniforme das Dríades encheram de clamor as montanhas supremas; os cumes rodopeus choraram, e os altos pangeus, e a terra marcial do Reso, e também os Getas, e também o Hebro, e também Oritia ateniense. Ele, procurando aliviar o amor dorido, cantava no casco oco a ti, ó doce esposa, a ti consigo no litoral deserto, a ti com o dia nascente, a ti com o poente. Caminhou às gargantas do Tênaros, entrada profunda dos Infernos, ao bosque obscuro sob o negro temor e dirigiu-se aos manes, ao rei temível e aos corações que não sabem se abrandar com as súplicas dos homens (VIRGÍLIO, 2011, pp. 97-98).

A história de Gaiman se desenrola, em linhas gerais, como no poema de Virgílio. Todavia, na passagem que precede a entrada de Orfeu no reino dos mortos,

³ Oneiros é a entidade que representa o sonho na cultura grega. Em *The Sandman*, esse é um dos vários nomes constantemente empregados para fazer referência a Sonho. Em “A canção de Orpheus”, cada um dos sete Perpétuos é chamado por nomes correspondentes à cultura da Grécia Antiga: Sonho (Oneiros), Morte (Teleute), Desespero (Aponoia), Desejo (Epitumia), Delírio (Mania), Destruição (Oletros) e Destino (Potmos).

há a inserção de um novo elemento (como sempre, relacionado à existência dos Perpétuos): Orfeu pede a interceção de sua tia, Morte (Teleute), para que sua entrada no Hades seja possibilitada. A passagem em questão mostra uma das cenas mais inusitadas de “A canção de Orfeu”: ao procurar por Teleute, Orfeu acaba chegando à casa dela, mas o cenário destoa completamente da ambientação em que a história vinha sendo narrada. Em vez de uma construção características da Grécia Antiga, Orfeu se vê, repentinamente, em um ambiente que lhe é estranho: um apartamento com sofá, mesa de canto, luminária, ursinho de pelúcia, aquário (Figura 11):

Figura 11: Orfeu vai ao encontro de Teleute.

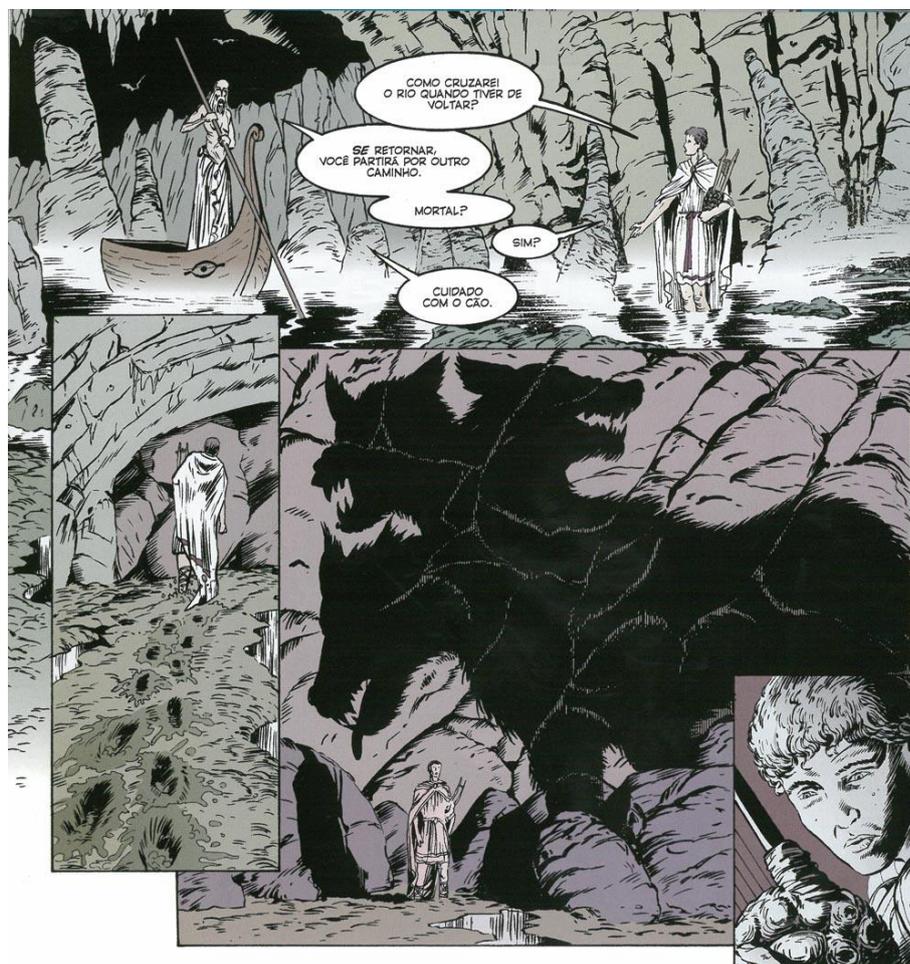


Como a figura demonstra, trata-se de uma imagem que remete claramente às últimas décadas do século XX, período em que Gaiman está escrevendo sua história. Diante do espanto do sobrinho, Teleute rapidamente altera o cenário, comentando, com irreverência: “Ah, é? Pois é justamente assim que eu gosto. Mas, se facilitar as coisas para você, posso dar uma modificada... E deixar mais parecido com o tipo de coisa que espera ver” (GAIMAN, 2012, p. 69). Essa súbita intromissão do “presente do autor” no passado mítico em que a narrativa é ambientada pode ser compreendida nos seguintes termos: pertencendo à família dos Perpétuos, a Morte é uma entidade atemporal, que “existe” simultaneamente em diversas esferas e épocas. Portanto, ao mesmo tempo em que está na Grécia Antiga de Orfeu, também está em todos os outros contextos possíveis (incluindo o apartamento à moda dos anos 1980 e 1990). Além de inserir um elemento de sua própria cultura em sua releitura dessa narrativa clássica, a mudança significativa proposta por Gaiman na passagem em questão atesta a atemporalidade de um mito que, concebido há milênios, continua sendo atual.

Quanto à entrada de Orfeu no mundo inferior, esta se mostra bastante semelhante aos versos de Virgílio. Apresentamos, abaixo, a passagem em questão tanto nos versos das *Geórgicas* quanto em “A canção de Orpheus” (**Figura 12**):

Mas, comovidas pelo canto, as sombras tênues e os espectros dos carentes de luz acorriam das moradas profundas do Érebo, assim como muitos milhares de aves escondem-se nas folhagens, quando Vésper ou a chuva de inverno espanta-as dos montes, as mães, e também os varões e os corpos dos heróis magnânimos que deixaram a vida, e os meninos e as meninas solteiras, e os jovens colocados nas fogueiras, diante das faces dos pais. Em torno deles, a lama negra e o caniço horrendo do Cócito e a lagoa desagradável de água parada os encerra, e o Estige espalhado nove vezes os retém. Além disso, esses recintos e também os abismos mais profundos da morte pararam, e as Eumênides, entrelaçando as serpentes azuis nos cabelos, detiveram-se, e Cérbero, desejando abrir, segurou as três bocas, e também o giro da roda de Ixião, com o vento, cessou (VIRGÍLIO, 2011, p. 98).

Figura 12: Orfeu caminha pelo Hades.



Fonte: *Sandman*, vol. 3 – versão definitiva (GAIMAN, 2012, p. 78).

Embora Orfeu tenha conseguido a nova vida para Eurídice por um tempo, seu descuido e impaciência quebram a regra imposta por Pérsefone, fazendo-o perder novamente sua amada, conforme pode ser observado no trecho que segue, e também na representação imagética de Gaiman (**Figura 13**):

E, já vindo, toda a morte evadira-se, e a Eurídice restituída vinha para a superfície seguindo atrás (pois Prosérpina tinha imposto esta lei), quando uma loucura súbita tomou o incauto amante, que deveria ser perdoada, no entanto, se os manes soubessem perdoar: parou e para a sua Eurídice, já sob a luz, esquecido e, ai!, vencido da paixão, olhou. Nesse momento, todo o trabalho foi perdido, e a lei do cruel tirano foi infringida, e três vezes foi ouvido um estrondo nos lagos do Averno. Ela disse: “Quem, ó Orfeu, perdeu a mim, mísera, e a ti? Que tamanha loucura? Eis que os destinos cruéis pela segunda vez me chamam de volta e o sono encerra meus olhos amortecidos. E, agora, adeus: sou levada rodeada por uma noite imensa e

estendendo a ti as inválidas mãos, ai!, já não sou mais tua” (VIRGÍLIO, 2011, pp. 98-99).

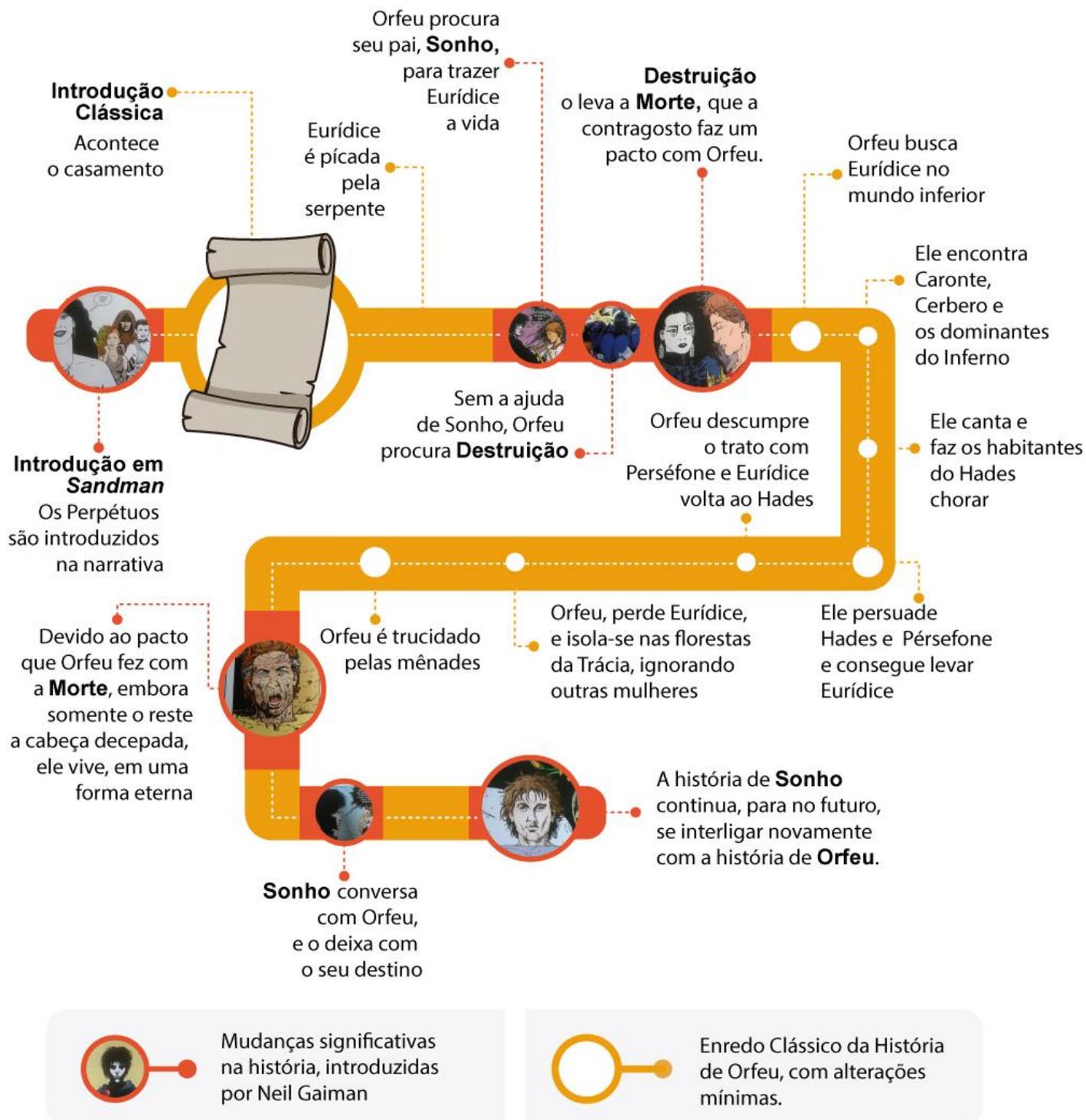
Figura 13: A alma de Eurídice volta ao Hades.



Fonte: *Sandman*, vol. 3 – versão definitiva (GAIMAN, 2012, p. 86).

Para concluir nossa análise, com foco nas representações imagéticas e textuais em *The Sandman*, buscamos destacar alguns pontos que se sobressaem à versão clássica. Por meio do **Infográfico 1**, ilustramos as intervenções de Gaiman no decorrer da história:

Infográfico 1: Intervenções de Neil Gaiman no enredo da narrativa original de Orfeu e Eurídice.



Fonte: O autor.

Como podemos observar, as intervenções de Gaiman se destacam em alguns pontos, sempre relacionando os personagens e temas do enredo original aos personagens que protagonizam seu *graphic novel* (Sonho e os outros seis Perpétuos). Os pontos principais da continuidade da história original são costurados na nova narrativa. Gaiman utiliza-se da narrativa original como pano de fundo para estender a história de Orfeu, tornando-a um ícone de destaque em *The Sandman*. Na versão de Gaiman, após o desfecho da narrativa aqui analisada, Orfeu ainda voltará a aparecer (especificamente no arco de histórias intitulado “Vidas breves” – que possui ecos no arco seguinte, “Entes queridos”). Os dois arcos em questão apresentam alguns dos acontecimentos mais importantes para o desfecho da narrativa de *The Sandman*. Portanto, Gaiman se apropria de uma história clássica, insere novos elementos nela, e depois a utiliza como gatilho de extrema importância para o desenvolvimento de sua própria história, por meio de suas constantes referências intertextuais.

CAPÍTULO 2

THE SANDMAN E SEUS CONTEXTOS

Uma vez estabelecido nosso direcionamento teórico-crítico, que adotou o percurso de considerações sobre a literatura comparada e a intertextualidade, e tendo já apresentado uma análise comparada inicial – entre uma das narrativas presentes em *The Sandman* e o mito de Orfeu –, devemos, agora, abordar diversos níveis de contextualização do *graphic novel* de Neil Gaiman, com o propósito de situá-lo em relação à nossa pesquisa, e também em relação a seu próprio contexto de produção. Dessa forma, o tratamento contextual ora apresentado partirá de uma visão mais ampla, *lata*, e, aos poucos, se aproximará de questões mais específicas, como se em um processo de afunilamento.

O primeiro dos contextos de que trataremos diz respeito à necessidade de se pensar o objeto de nosso estudo dentro da esfera da produção literária, para, a partir daí, refletirmos sobre as possibilidades de se pensar o papel da literatura enquanto forma de conhecimento insubstituível e inabsorvível por outras áreas do saber, que contribui para o desenvolvimento humano⁴. Com essa reflexão, ressaltaremos a pertinência do desenvolvimento de nosso estudo.

Em segunda instância, devemos pensar o contexto sócio-cultural de produção do *graphic novel The Sandman*. Uma série de autores tem refletido sobre a produção literária contemporânea⁵, apontando algumas características que, cada vez mais, se firmam como aspectos específicos dessa produção literária. Levando em consideração que *The Sandman* foi escrito ao longo dos anos 1980 e 1990, é importante que nos atentemos para as considerações propostas por esses autores. Da mesma forma, é importante verificar a possibilidade de identificação de aspectos constantemente presentes na produção literária das últimas quatro décadas no *graphic novel* de Gaiman, e também estabelecer consonâncias entre esse quadro de características e as reflexões teórico-críticas propostas em nosso primeiro capítulo.

⁴ Em tempo, ofereceremos uma reflexão sobre o que pretendemos significar por meio da expressão “desenvolvimento humano”.

⁵ Estabeleceremos, como recorte para definir aquilo que aqui chamamos de “contemporâneo” – conforme explicaremos melhor adiante –, o período que vai do início dos anos 1980 até os anos atuais (segunda década do século XXI).

Em um terceiro momento, faz-se necessário constituir uma investigação a respeito da produção acadêmica – brasileira e estrangeira – que toma *The Sandman* como objeto de análise. Apresentaremos, assim, o resultado de nossas investigações sobre a fortuna crítica existente até o momento sobre *The Sandman*, com a consciência de que esses estudos podem contribuir para o desenvolvimento de nossas próprias reflexões.

Por fim, depois de traçar esse panorama contextual sobre a obra que compõem nosso *corpus* de análise, ofereceremos, em um quarto momento, uma apresentação da obra propriamente dita, tratando de seu enredo e de algumas de suas características principais.

2.1. Sobre literatura e desenvolvimento

Em nosso primeiro capítulo, ressaltamos a pertinência de se tomar a literatura comparada como exercício de leitura dos mais enriquecedores no processo de estudo do fazer literário. Agora, gostaríamos de propor uma reflexão sobre a pertinência do próprio fazer literário em âmbito maior: apresentamos, neste tópico, uma reflexão sobre o papel da literatura para a formação e desenvolvimento humano.

O conceito de “desenvolvimento” de que nos apropriamos aqui foge à sua concepção original, dentro da economia: um conceito que, entrelaçado aos fatores econômicos e às ciências sociais aplicadas, opera por meio do estabelecimento de métricas e se baseia em levantamentos de dados. Considerando a subjetividade humana para além dos números, partimos, portanto, do conceito de Celso Furtado, que traz uma nova visão do desenvolvimento por meio da cultura, e de Haddad, que reflete: “o desenvolvimento social tem como fundamento uma concepção mais ampla de bem-estar de todos, que envolve o bem-estar físico, moral e espiritual, e não apenas a obtenção de algum bem ou serviço determinado” (HADDAD, 2009, p. 125).

Tomando nosso *corpus* de análise como ponto de partida, podemos inseri-lo – como vimos até aqui – dentro da esfera da produção literária. Se comparado ao tipo de texto que se produz dentro dessa esfera – narrativas, poemas, peças de teatro, crônicas – o principal aspecto que diferencia o *graphic novel* é o uso predominante de imagens. Sob certa perspectiva, a imagem pode atuar como forte formador ideológico envolvido em um processo dominante de controle da massa, que, em

grande medida, determina nossas vidas. Segundo Vilém Flusser, "Planos como fotografias, telas de cinema e da TV, vidros das vitrines, tornaram-se os portadores das informações que nos programam em um determinado contexto social" (FLUSSER, 1983, p. 97). Em sua crítica a uma apropriação não adequada do recurso imagético, o filósofo observa que "Os novos meios, da maneira como funcionam hoje, transformam as imagens em verdadeiros modelos de comportamento e fazem dos homens meros objetos" (FLUSSER, 2007, p. 159). O uso das imagens, portanto, pode carregar uma gama de significados pré-determinados historicamente, disfarçados por mecanismos da linguagem que, a partir da escolha de determinados temas e imagens em detrimento de outros, transpassa as concepções ideológicas do indivíduo ou de determinado grupo. Nesse sentido, torna-se um suporte do discurso ideológico, e, aliado às novas mídias, transforma-se em ferramenta de aprisionamento – em outras palavras, um instrumento que impede o desenvolvimento, em vez de favorecê-lo.

Na contramão dessa perspectiva, todavia, Flusser também pondera que "os meios podem funcionar de maneira diferente, a fim de transformar as imagens em portadoras e os homens em designers de significado" (FLUSSER, 2007, p. 159). Além disso, Peter Burke (2003) levanta a preocupação sobre não se ater aos significados contidos nas imagens, como representatividade de um contexto histórico, carregadas de significados e ideologias, podendo atuar como complementadoras em um processo de autoconhecimento. Ou seja: se o homem é moldado pela sociedade em que está inserido, envolvido em processos de manipulação, ele também pode se valer dos mesmos meios para reinterpretar tais processos, viabilizando seu desenvolvimento enquanto ser humano.

Historicamente, esse tipo de apropriação do recurso imagético pode ser percebido em momentos nos quais as ideologias transmitidas em determinadas imagens não condizem com determinado comportamento social. São exemplos o filme *Ivan, o terrível*, de Eisenstein, que foi escondido do público pelo governo até a morte de Stalin; ou a pintura de Goya, escondida em porões de museus por razões políticas. A tentativa, por parte dos detentores do discurso dominante, de tolher tais produções (que, ainda assim, vieram à tona, foram disseminadas, e são hoje consideradas grandes patrimônios culturais) demonstra que as ideologias nelas veiculadas não eram "adequadas" a seus contextos.

Não ser “adequado”, aqui, significa algo positivo. A arte sempre reivindicou para si o estatuto de expressão subversiva – e foi por conta de sua subversão que os exemplos citados acima sofreram censura. Nesse sentido, e retornando para o recorte em que está circunscrita nossa pesquisa, devemos ressaltar que o *graphic novel* consiste em uma expressão literária que se apropria da imagem. Quanto à imagem, acabamos de observar que, quando utilizada de forma consciente, ela pode atuar como desconstrutora dos discursos estabelecidos. Devemos, agora, acrescentar algumas linhas sobre a importância do fazer literário nesse processo.

A importância da literatura é atestada por Antonio Candido, por exemplo, quando o autor afirma que, assim como “não é possível haver equilíbrio psíquico sem o sonho durante o sono, talvez não haja equilíbrio social sem a literatura” (CANDIDO, 1955, pp. 242-243), e ainda complementa: “Quer percebamos claramente ou não, o caráter de coisa organizada da obra literária torna-se um fator que nos deixa mais capazes de ordenar a nossa própria mente e sentimentos; e em consequência, mais capazes de organizar a visão que temos do mundo” (CANDIDO, 1995, p. 245). Tzvetan Todorov, por sua vez, pondera:

a literatura abre ao infinito essa possibilidade de interação com os outros e, por isso, nos enriquece infinitamente. Ela nos proporciona sensações insubstituíveis que fazem o mundo real se tornar mais pleno de sentido e mais belo. Longe de ser um simples entretenimento, uma distração reservada às pessoas educadas, ela permite que cada um responda melhor à sua vocação de ser humano (TODOROV, 2009, p. 23).

Seguindo as considerações de Candido e Todorov, devemos observar que o que está em jogo, aqui, não é simplesmente a compreensão do objeto literário enquanto produção artística ou patrimônio cultural. Trata-se de entender o fazer literário como certa expressão do conhecimento humano – expressão que, por conta de particularidades que são apenas suas, a torna insubstituível e inabsorvível por outras áreas do conhecimento. Essa expressão diz respeito ao nível de consciência que o indivíduo pode adquirir a respeito de si mesmo e daquilo que o cerca, e é nesses termos que pautamos nossa definição de “desenvolvimento humano”. Em ensaio intitulado “Alfabetização humanista”, George Steiner propõe uma reflexão a respeito:

As ciências reformularão nosso meio ambiente e o contexto de lazer ou subsistência no qual a cultura é viável. Contudo, embora tendo

inesgotável fascinação e constante beleza, as ciências naturais e matemáticas só raramente são de interesse fundamental. Com isso quero dizer que acrescentaram pouco a nosso conhecimento ou controle das possibilidades humanas, que comprovadamente existe mais compreensão da questão do homem em Homero, Shakespeare ou Dostoievski do que em toda a neurologia ou a estatística. Nenhuma descoberta da genética reduz ou supera o que Proust sabia do fascínio ou do fardo da linhagem; cada vez que Otelo nos recorda a ferrugem do orvalho na lâmina brilhante, sentimos mais da transitória realidade sensorial na qual nossa vida deve transcender do que é tarefa ou ambição da física transmitir. Nenhuma sociometria da motivação ou das táticas políticas se compara a Stendhal (STEINER, 1988, p. 24).

Como podemos ver, portanto, as palavras de Steiner contradizem uma suposta “função” da literatura enquanto mero “adorno” ou “distração”, para elevá-la, acima das ciências naturais e matemáticas, como forma de expressão que toca profundamente a “questão do homem” – e é dessa “questão do homem” que estamos tratando ao pensar em “desenvolvimento humano”. É por isso que Steiner insiste na necessidade de “alfabetização” (que não significa simplesmente saber ler, decodificar códigos, mas sim saber ler *literatura*, construir um repertório literário), pois, conforme o autor, “Ler corretamente é correr grandes riscos. É tornar vulnerável nossa identidade, nosso autodomínio” (STEINER, 1988, p. 29). Para arrematar suas reflexões, ele pondera: “Quem leu *A metamorfose* de Kafka e consegue se olhar no espelho sem se abalar, talvez seja capaz, do ponto de vista técnico, de ler a palavra impressa, mas é analfabeto no único sentido que importa” (STEINER, 1988, p. 29).

Para o mesmo sentido aponta a seguinte reflexão de Antoine Compagnon, presente no ensaio *Literatura para quê?*: “A literatura é um exercício de pensamento; a leitura, uma experimentação dos possíveis. Nunca nada me fez melhor perceber a angústia da culpa que as páginas febris de *Crime e castigo* onde Raskolnikov reflete sobre um crime que não aconteceu e que cada um de nós cometeu” (COMPAGNON, 2009, p. 52). No ensaio em questão, o autor constitui uma defesa da literatura enquanto uma das formas de conhecimento que mais possibilitam o desenvolvimento humano, reunindo reflexões de vários autores a esse respeito. Em ambos os exemplos mencionados nas duas últimas citações – *A metamorfose*, de Kafka, e *Crime e castigo*, de Dostoiévski, temos duas narrativas ficcionais: duas histórias que não aconteceram de fato. Mas, por causa da sensibilidade de seus autores em captar e expressar determinado aspecto da subjetividade humana – no

primeiro caso, a sensação de estranhamento do indivíduo em suas experiências com o mundo; no segundo, o sentimento de culpa –, elas acabam proporcionando um nível mais profundo de autoconhecimento.

Tendo observado, portanto, as potencialidades existentes na imagem e na literatura com relação à questão do desenvolvimento humano, devemos nos lembrar que *The Sandman* apresenta uma junção de ambos os recursos. Nesse sentido, o *graphic novel* aqui estudado pode ser inserido no contexto das reflexões aqui apresentadas.

2.2. A criação literária na contemporaneidade

O segundo contexto que gostaríamos de traçar diz respeito ao caráter da criação literária na contemporaneidade. A depender da perspectiva que se adota, a expressão “contemporâneo” pode fazer referência a períodos históricos diversos. Para o nosso estudo, portanto, estabelecemos um recorte: entendemos como literatura contemporânea aquela que passa a ser produzida a partir do início dos anos 1980, se estendendo até o momento atual (segunda década do século XXI). O recorte em questão possui uma justificativa: é principalmente entre os últimos anos da década de 1970 e o início da década seguinte que passam a surgir estudos literários teóricos e críticos apontando para um conjunto de características que não era observado na produção literária precedente⁶, e que ainda permanece, atualmente, como marca principal do tipo de literatura que se vem produzindo.

Alguns dos primeiros estudos que apontaram para esse quadro de características foram, por exemplo, *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature* (1971), de Ihab Hassan; *Pós-modernismo, ou a lógica cultural do capitalismo tardio* (1984), de Fredric Jameson; e *Poética do pós-modernismo: história, teoria e ficção* (1988), de Linda Hutcheon. Como é possível observar, os três estudos trazem em seus títulos a expressão “pós-modernismo”. Essa é uma expressão utilizada por muitos autores para denominar a produção cultural das

⁶ A esse respeito, é preciso fazer uma ressalva: ao afirmar que o conjunto de características que configura a literatura contemporânea não era observado na produção literária precedente, não estamos excluindo a hipótese de que tais características apareciam, isolada e irregularmente, em manifestações literárias mais antigas. Portanto, não se trata de entender que novas características foram criadas a partir dos anos 1980. Tais características, em geral, já existiam. O que não existia, até então, era a configuração que elas assumiram em conjunto, formando um quadro que passou a caracterizar especificamente a literatura do período a que nos referimos.

últimas quatro décadas. Outros autores, por outro lado, a recusam, defendendo que ainda nos encontramos em meio à continuação do projeto modernista do início do século XX. Como não é nosso objetivo entrar no mérito dessa discussão, optamos por adotar a expressão “literatura contemporânea”⁷: mais do que a nomenclatura que se escolha para designá-la, como já observamos, nos interessa aqui o quadro de aspectos que a caracteriza. A seguir, oferecemos um breve comentário sobre algumas dessas características, procurando, sempre que possível, identificá-las em nosso próprio *corpus* de análise.

2.2.1. Fragmentação

A fragmentação é, provavelmente, o aspecto que melhor caracteriza a literatura contemporânea. Essa característica diz respeito à crescente impossibilidade de se compreender o indivíduo como um todo homogêneo, coeso. Em vez disso, assume-se a consciência de que possuímos identidades multifacetadas – e, por consequência, nossa experiência com o mundo, a forma como o compreendemos, também acaba sendo atingida por essa impressão de fragmentação. Segundo Linda Hutcheon, “Já não se presume que o indivíduo perceptor seja uma identidade coerente, geradora de significados” (HUTCHEON, 1991, p. 29). E Nízia Villaça pontua a dissolução de uma individualidade “capaz de representar, ou seja, de lançar a ponte bem alicerçada da verdade em direção ao objeto” (VILLAÇA, 1996, p. 34).

Em se tratando de manifestações artísticas, a questão da fragmentação pode ser observada pelo menos em dois níveis. O primeiro deles diz respeito à fragmentação da narrativa. Muitos textos, de certa forma, não possuem mais “começo, meio e fim”, como era na narrativa clássica. Ora temos narrativas que deslocam as relações e conceitos pré-definidos como certos, ora temos uma seguimentação desses padrões. E não se trata de uma particularidade da narrativa literária: no cinema, por exemplo, isso também ocorre. São bons exemplos algumas produções dirigidas pelo cineasta mexicano Alejandro González Iñárritu (premiado

⁷ Embora evitemos a expressão “pós-modernismo”, sabemos que as características apontadas na sequência de nosso texto estão ligadas a tal conceito (com exceção, talvez, da “fragmentação”, já denunciada por Hugo Friedrich em sua *Estrutura da lírica moderna*, de 1978).

com o Oscar em 2015 por seu *Birdman ou, a inesperada virtude da ignorância*), tais como *Amores brutos* (2000), *21 gramas* (2003) e *Babel* (2006).

Em *The Sandman*, a fragmentação narrativa parece bem evidente. Além de diversos sub-enredos que vão se misturando à história principal, a narrativa não se desenvolve seguindo uma linearidade cronológica: ora se desloca para o passado, ora para o futuro, apresentando sempre episódios fragmentados. Embora, ao final da narrativa, tenhamos uma linha de raciocínio sobre seu enredo, ao longo da leitura, fica a impressão proposital de confusão e instabilidade quanto ao que é narrado. Talvez, essa informalidade possa ser relacionada à própria ambientação de *The Sandman*, que, muitas vezes, remete aos sonhos (nos sonhos, normalmente, assuntos e situações mudam, sem sentido, sem se conectarem por lógica).

O segundo nível de fragmentação está relacionado à constituição da identidade dos personagens que são apresentados nas narrativas contemporâneas – e que pode ser entendida como uma espécie de “crise de identidade”. Nesse sentido, Hutcheon observa que “Na ficção os narradores passam a ser perturbadoramente múltiplos e difíceis de localizar (...), ou deliberadamente provisórios e limitados” (HUTCHEON, 1991, p. 29). Tânia Pellegrini identifica “uma subjetividade voltada sobre si mesma, ancorada na descrição de estados de ânimo difusos e inconsistentes, de alucinações e sensações indefinidas” (PELLEGRINI, 1994, p. 55).

Em Sonho, protagonista de *The Sandman*, identificamos esse problema de crise de identidade. Em sua constituição aparente, trata-se de um personagem que excede a capacidade de um deus, com atributos sobre-humanos, mas, mesmo assim, sua personalidade é instável e confusa, extremamente humana. Essa caracterização reflete o deslocamento identitário do indivíduo contemporâneo.

Sonho possui a imortalidade, devido à sua condição de rei do Sonhar. Em uma das falas do personagem, ele comenta que “o tempo não se move mais rápido para a sua estirpe do que para a humanidade” (GAIMAN, 2010, p. 48). Assim, inferimos que, embora Sonho seja uma espécie de deus, a condição de sua visão sobre o mundo se assemelha à humana – impressão reforçada quando percebemos que o personagem sente a constante necessidade de criar artifícios que o distraiam durante as eras. Entretanto, no decorrer da narrativa, algumas falas de Sonho cada vez mais mostram sinais da sua falta de motivação – que, conseqüentemente, o

levaria à morte. Isso é perceptível já no desfecho do primeiro arco, *Prelúdios e noturnos*, na edição intitulada “O som de suas asas”:

Quando me capturaram, me aprisionaram naquela caixa, eu só tinha um pensamento: Vingança. Quando me libertei, meu captor original tinha seguido o rumo dos mortais, e eu obtive minha vingança sobre seu filho. A sensação foi... boa, suponho. Mas não foi tão satisfatória... quanto eu havia esperado. Nesse ínterim, meu mundo dos sonhos havia se desfeito. Eu precisava das minhas ferramentas, há muito roubadas e dispersas. Finalmente eu as encontrei. A bolsa foi relativamente fácil. Para recuperar o elmo, eu desafiei um demônio, zombei das Hordas do Inferno, encarei o próprio Lúcifer. Hahh. Com isso restou apenas o rubi. O rubi estava... Um humano estava usando-o. Eu detesto pensar o preço que isso deve ter custado a sua mente, sua alma... Nós lutamos, nos sonhos. A pedra, não mais minha, estava me sugando para sua estrutura. Foi... terrível. E pensando que era minha vida que ele estava esmagando, ele destruiu o rubi. ELE O DESTRUIU. Isso me libertou. Mais que isso. Isso libertou tudo de mim que estava na pedra. Eu recebi TUDO de volta... Eu estava mais poderoso que estive em eras. Devolvi o humano ao hospício... Veja, até então eu estava motivado. Eu tinha uma verdadeira missão, um propósito além da minha função... e então, subitamente, a missão terminou (GAIMAN, 2010, pp. 213-214).

Mesmo possuindo uma função na ordem do universo, portanto, Sonho necessita de algo a mais para fazê-lo “existir”: “Eu me senti vazio. Desapontado. Decepcionado. Isso faz sentido? Eu estava certo de que assim que tivesse tudo de volta eu me sentiria bem. Mas por dentro me sinto pior do que quando comecei. Eu me sinto como... nada” (GAIMAN, 2010, p. 207). A Morte (irmã mais velha de Sonho – aquela entre os outros seis Perpétuos com o qual ele possui maiores afinidades), percebendo essa desmotivação, expõe de forma categórica a sua opinião quanto ao estado do irmão mais novo:

Você é **simplesmente** o mais idiota e egocêntrico e ridículo **arremedo de personificação antropomórfica** deste e de qualquer **outro** plano da existência. Um espécime infantil adolescente e patético. Sentindo **peninha** de si mesmo porque seu **joguinho** acabou e você não teve... Não teve **colhões** pra procurar **outro** (GAIMAN, 2010, p. 215).

A linguagem agressiva de Morte tem a intenção de ajudar o personagem no seu processo de autoconhecimento. A falta de motivação (talvez tédio, melancolia) de Sonho – contraditoriamente, um personagem que, a princípio, representaria um

todo homogêneo e coerente – aponta para o impasse enfrentado por ele quanto à constituição de sua identidade. Esta se lhe apresenta de maneira fragmentada, incompleta. Ao final do *graphic novel*, descobrimos que ele acaba por aceitar e abraçar a morte: “Peça a ela que me encontre aqui” (GAIMAN, 2013, p. 318), relegando a função de personificação dos sonhos a outra identidade. A esse respeito, Hall reflete: “Uma vez que a identidade muda de acordo com a forma como o sujeito é interpelado ou representado, a identificação não é automática, mas pode ser ganhada ou perdida” (HALL, 2003, p. 21).

Isso é consequência da fragmentação da identidade vivida pelos indivíduos na sociedade contemporânea, e, à medida que reflete essa condição, pode atuar como gatilho para reflexões sobre nossa própria subjetividade e nossa experiência de mundo. Esse deslocamento do sujeito atua desestruturando as identidades passadas, criando novas identidades e, conforme observamos, possui reflexos na constituição do protagonista de *The Sandman*.

2.2.2. As fronteiras entre o “popular” e o “erudito”

Outra das características da literatura contemporânea que merecem destaque está relacionada à diluição das fronteiras bem estabelecidas que, antes, separavam a chamada cultura “popular” daquela que se costuma denominar “erudita”. Ou, conforme as palavras de Fredric Jameson (que possui uma interpretação pessimista sobre o tema em questão),

o apagamento da antiga (característica do alto modernismo) fronteira entre a alta cultura e a assim chamada cultura de massa ou comercial, e o aparecimento de novos tipos de textos impregnados das formas, categorias e conteúdos da mesma indústria cultural que tinha sido denunciada com tanta veemência por todos os ideólogos do moderno (...). De fato, os pós-modernos têm revelado um enorme fascínio justamente por essa paisagem “degradada” do brega e do *kitsch*, dos seriados de TV e da cultura do *Reader's Digest*, dos anúncios e dos motéis, dos *late shows* e dos filmes B hollywoodianos, da assim chamada paraliteratura – com seus bolsilivros de aeroporto e suas subcategorias do romanesco e do gótico, da biografia popular, histórias de mistério e assassinatos, ficção científica e romances de fantasia (JAMESON, 1991, p. 28).

Apesar de haver um “apagamento” das fronteiras entre o “popular” e o “erudito”, como afirma Jameson, há também uma apropriação (por causa da popularidade) e uma posterior subordinação da literatura popular em relação à literatura erudita. Segundo Londero, por exemplo, apesar de Umberto Eco se valer da “Literatura Detetivesca”, ele é visto como “superior” a Agatha Christie, que utiliza a mesma linguagem literária, mas de forma considerada mais popular. Segundo Hutcheon,

Douwe Fokkema afirmou que o pós-modernismo está “sociologicamente limitado a uma maioria de leitores acadêmicos, interessados em textos complicados” [...]. Porém, se isso é verdade, como se explica o fato de que o *O Nome da Rosa*, *A mulher do Tenente Francês*, *Ragtime*, *Midnight's Children* (Os Filhos da Meia-Noite), *O Papagaio de Flaubert* e tantas outras metaficções historiográficas tenham se destacado nas listas dos mais vendidos na Europa e na América do Norte? [...] O pós-modernismo é, ao mesmo tempo, acadêmico e popular, elitista e acessível (HUTCHEON *apud* LONDERO, 2007, p. 54).

Na complementação de Londero (2007, p. 54), a origem do pós-modernismo, além de pertencer a esse âmbito acadêmico, pertence também ao anseio popular. Assim, as classificações de obras como “menores” acabam se traduzindo em processos sociais que tendem, ou pretendem, criar as barreiras de distinções entre as classes sociais.

O desenvolvimento da criação literária na contemporaneidade está vinculado aos avanços tecnológicos e ao barateamento das soluções de difusão da escrita. Com a internet, foi possibilitada a criação de mecanismos de propagação de ideias, que anteriormente era possibilitada predominantemente pelos livros. Esse processo está ligado à crescente disseminação de blogs, e-books e redes sociais.

Esses meios também proporcionaram uma quebra entre a fronteira do erudito com o popular. Na contemporaneidade, tanto a literatura quanto outras formas de artes passaram a ser facilmente reproduzidas, tanto ao nível de consumo quanto de produção. Essa reprodução técnica contribuiu para a difusão de obras que, anteriormente, só poderiam ser apreciadas por certa classe social. Por exemplo, a *Monalisa*, de Leonardo da Vinci, só poderia ser observada no museu do *Louvre*, em Paris. Hoje, temos acesso a ela em qualquer região, por meio de fotos, e até mesmo em um museu virtual. Obviamente, não se trata de reproduzir a sensação

experimentada diante da obra (tamanho, textura, odor etc), mas podemos apreciá-la visualmente, e, em alguns casos, até com mais perfeição do que fisicamente.

Por um lado, esse contexto pode gerar interpretações de caráter negativo, como aquela de Jameson, citada mais acima. Por exemplo, o fato de estarmos vivendo uma produção em massa para o cinema (novamente, a questão do sistema mercadológico), que tem muito mais a finalidade de atuar como produto a ser consumido pela massa do que como obra de arte. A expressão “produções hollywoodianas” geralmente está vinculada a esse tipo de produto: filmes sem muito conteúdo, geralmente contando com muitos recursos tecnológicos (confirmando o peso da tecnologia na contemporaneidade), com fórmulas prontas, que agradam ao grande público, mas oferecem pouca ou nenhuma reflexão sobre a condição do homem no mundo (o que é um pressuposto da arte). Entre os exemplos mais atuais estão “franquias” como *Velozes e furiosos*, que buscam uma temática simplista e repetitiva, visando a difusão de um entretenimento momentâneo, sem grandes reflexões.

Mas é importante fazer uma ressalva: mesmo em meio a essa produção mercadológica desenfreada, encontramos filmes que preservam um pouco (ou muito) das relações entre imagem e cinema sob uma perspectiva mais artística, e isso é visível até mesmo em Hollywood (o que pode apontar para um caráter positivo da diluição entre cultura erudita e cultura popular). Dois bons exemplos são os filmes de Lars Von Trier e Quentin Tarantino. É inegável que ambos possuem os holofotes do mercado voltados sobre si. Eles são reconhecidos por Hollywood, fazem parte do sistema mercadológico. Mas, por outro lado, também é inegável que a relação que se estabelece entre imagem e cinema em suas produções ainda obedecem a pressupostos mais artísticos. Seus filmes, portanto, devem ser, de certa forma, considerados como obras de arte.

Além disso, a abertura das obras antes localizadas exclusivamente na esfera da “alta cultura” para manifestações mais populares pode representar uma ampliação das possibilidades de realização artística. Ao tratar das “altas literaturas”, Londero reflete que

o termo “altas literaturas” impõe a existência das “baixas literaturas”. Mas será que esses degraus literários existem? Certamente, ninguém ignora as diferenças entre Guimarães Rosa e Paulo Coelho. Entretanto, designar o primeiro como “autor de literatura” e o

segundo como “autor de auto-ajuda” é a grande falácia do conceito “altas literaturas” (LONDERO, 2007, p. 55).

A limitação imposta pelo social diante da barreira elitista é quebrada. Mantendo o exemplo de produções cinematográficas, o já mencionado *Birdman, ou a inesperada virtude da ignorância*, de Iñárritu, reúne passagens de Shakespeare, trechos de uma sinfonia de Rachmaninoff, e, ao mesmo tempo, constantes alusões aos *blockbusters* de super-heróis, repletos de explosões e efeitos visuais.

Em *The Sandman*, sua condição de *graphic novel* e *best-seller* já o localiza na esfera da cultura de massa. Mas as fronteiras entre o popular e o erudito são rompidas, ao longo de suas páginas, pois além de utilizar um meio subjulgado pela elite, ele mistura elementos pertencentes aos gêneros elitistas: releituras de Shakespeare e menções a Mark Twain, por exemplo, aparecem lado a lado com uma série de trechos de músicas populares da década de 1980 (entre vários outros exemplos).

2.2.3. Metaficção historiográfica

Por fim, gostaríamos ainda de comentar um terceiro aspecto marcante da criação literária contemporânea: a metaficção historiográfica. Com o questionamento das “verdades absolutas” proposto pela produção artística das últimas décadas, a validade do discurso histórico também é posto em xeque. Passa-se a desenvolver uma nova dimensão de consciência a respeito de os fatos narrados na história “oficial” não corresponderem, necessariamente, aos fatos propriamente ditos. A história só nos permite o acesso a uma versão específica dos fatos, contada sob uma perspectiva específica. As fronteiras entre história e ficção, assim, também começam a se diluir. Dessa forma, é despertada a necessidade de se rever acontecimentos que eram tidos como verdadeiros, apresentando novas possibilidades de interpretação ou reescrita desses fatos por meio da ficção. Sobre os procedimentos da metaficção historiográfica, Pellegrini comenta:

O romance histórico contemporâneo (tanto o brasileiro quanto o ‘internacional’) reinterpreta o fato histórico, lançando mão de uma série de artimanhas ficcionais, que vão desde a ambigüidade até a presença do fantástico, inventando situações, alterando fatos, deformando perspectivas, fazendo conviver personagens reais e fictícios, subvertendo as categorias de tempo e espaço, usando

meias tintas, subtextos e intertextos – recursos da ficção e não da história. Clara conseqüência da descrença nas ‘metanarrativas’, essa ficção aponta para o individual, para o fragmento, para a percepção atomizada do mundo característico do homem de hoje, na medida em que o autor é um demiurgo que conta *sua* versão de uma *história possível*. São textos que pretendem questionar a veracidade do discurso histórico e também se autoquestionar, dobrando-se sobre si mesmos, desmistificando a representação e frisando a incapacidade de significar uma “verdade única” (PELLEGRINI, 2001, pp. 60-61).

Entre muitos romances que poderíamos mencionar como exemplos, destacamos *Memorial do convento* (1982), de José Saramago, e *O cemitério de Praga* (2010), de Umberto Eco – que revisitam, cada um à sua maneira, momentos históricos específicos, a fim de questionar sua validade.

Gaiman também utiliza esse recurso em algumas passagens de *The Sandman*. Um dos exemplos mais emblemáticos é aquele encontrado na narrativa “Três setembros e um janeiro” (no original, “Three Septembers and a January”, que corresponde à edição de número 31 do *graphic novel*, publicado em outubro de 1991). Essa narrativa se apropria de fatos históricos relacionados a dois personagens reais – Joshua Abraham Norton (que, no século XIX, se autoproclamou Imperador dos Estados Unidos) e Samuel Clemens (que é o nome verdadeiro do escritor Mark Twain) – entrelaçando-os com personagens absolutamente ficcionais, e propondo uma revisão do discurso histórico. Mais adiante, em nosso terceiro capítulo, ofereceremos uma análise mais detalhada da narrativa em questão.

2.3. *The Sandman* no contexto da produção acadêmica brasileira

Tendo localizado nosso *corpus* de análise dentro do contexto da produção literária contemporânea, devemos agora tratar de nossa terceira e última contextualização: a presença de *The Sandman*, enquanto *corpus* de análise, em trabalhos acadêmicos brasileiros. Quando se fala em literatura, na academia, é visível a depreciação da narrativa em quadros. Isso se deve ao fato de grande parte da produção dos quadrinhos ser direcionada ao público infantil (por exemplo, *Turma da Mônica*, *Tio Patinhas*, entre outros). Infelizmente, ainda hoje, a literatura infantil costuma ser classificada (principalmente pela crítica literária, mas também pelo público em leitor em geral) como de qualidade “inferior”, chegando ao extremo de não ser considerada uma produção literária “séria”. Embora o contexto das HQs na

contemporaneidade tenha mudado significativamente (com histórias mais “profundas”, exigindo um leitor mais “maduro” em níveis diversos), sua produção, em geral, ainda é costumeiramente vinculada à literatura destinada ao público infantil – e, por conseguinte, continua sendo vítima dos mesmos preconceitos equivocados que infelizmente circundam esse tipo de literatura. Além disso, a crescente dissolução das fronteiras entre a “alta cultura” e a cultura *pop* – conforme observamos acima – ainda encontra certa resistência na esfera acadêmica, que, geralmente, considera tanto a narrativa em quadros quanto o *best-seller* como manifestações artísticas de ordem menor.

Talvez esses sejam os argumentos mais imediatos a justificar a escassez de pesquisas brasileiras sobre o *graphic novel* que constitui nosso *corpus* de análise. Para ter acesso à produção acadêmica acerca de *The Sandman* em nosso país, recorreremos a três bases de dados *online*: o Banco de teses e dissertações da CAPES, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, e o Google Acadêmico. Conforme demonstramos no quadro abaixo, o resultado da pesquisa aponta para a existência de apenas três dissertações (além de dois artigos):

Tabela 2: Base de dados para pesquisa.

BASES DE DADOS PARA PESQUISA:		PALAVRAS-CHAVE
<ul style="list-style-type: none"> - Banco de teses e dissertações da CAPES - Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - Google Acadêmico 		<ul style="list-style-type: none"> - Sandman; - Neil Gaiman; - Perpétuos.
TIPO	TÍTULO	AUTOR
DISSERTAÇÃO	O IMAGINÁRIO NAS IMAGENS DE SANDMAN	SANTOS, JAMES MACHADO DOS.
DISSERTAÇÃO	SONHOS E MITOS : LEITURA SEMIÓTICA DE SANDMAN	BAQUIÃO, RUBENS CÉSAR.
DISSERTAÇÃO	MORTE DO HEROI : INTRODUÇÃO AO ESTUDO DE SOBREVIVENCIA DE MODELOS MITICOS NAS HISTORIAS EM QUADRINHOS	CARVALHO JÚNIOR, DÁRIO DE BARROS.
ARTIGO	DOIS DIÁLOGOS COM A MORTE: O EMBATE COM O VAZIO NO GRAPHIC NOVEL SANDMAN, DE NEIL GAIMAN	ANDRÉ, WILLIAN / LIMA, CLEVERSON
ARTIGO	UM ESTUDO DA IMAGEM NA NARRATIVA DE NEIL GAIMAN	SOCIO F., MÔNICA / LIMA, CLEVERSON

Data da pesquisa: 8 de fevereiro de 2016.

Fonte: o autor.

Devido aos diversos motores de busca e à limitação quanto ao uso de escolhas corretas para palavras-chave, não nos atreveremos a afirmar que o resultado da pesquisa realmente corresponde à quantidade de estudos existentes sobre *The Sandman* no Brasil.

Com relação às pesquisas encontradas, segue um breve resumo dos temas abordados em cada uma. “O Imaginário nas imagens de *The Sandman*” (2011), de Santos, tem por objetivo o estudo do imaginário da história de *The Sandman*, norteado pela Hermenêutica de Profundidade de John B. Thompson, buscando reinterpretções e análise do contexto sócio-histórico e da estrutura discursiva da obra. Já em “Sonhos e mitos: leitura semiótica de Sandman” (2010), de Baquião, o trabalho tem como objetivo a compreensão dos sistemas de significação da mídia popular contemporânea (Comic Books) com base na teoria Semiótica Francesa de A. J Greimas, além do entendimento de como a utilização do mito é introduzida na obra, e como são projetados em simulacros passionais e reconstruídos pela indústria cultural contemporânea. Em a “Morte do herói: Introdução ao estudo de sobrevivência de modelos míticos nas histórias em quadrinhos” (2002), de Carvalho Júnior, temos a figura do herói presente nas narrativas, e como o quadrinho possibilita definir o herói em três classificações: super-herói, herói cotidiano e herói de fantasia maravilhosa (Nesse último, o autor enquadra *The Sandman*). Em “Dois diálogos com a morte: o embate com o vazio no *graphic novel Sandman*, de Neil Gaiman” (2012), André e Lima refletem sobre certa relação que se estabelece entre o homem e o vazio, com base na narrativa do protagonista Sonho e sua busca por motivos que lhe tragam sentido à vida. Por fim, em “Um estudo da imagem na narrativa de Neil Gaiman” (2012), de Fernandes e Lima, observa-se a intenção de investigar de que modo as imagens, em seu aspecto simbólico, são utilizadas no processo de narração, influenciando a criação de sentido na narrativa em quadros.

De qualquer forma, tendo em vista as abordagens acima, o resultado é sintomático: aponta para um número muito pequeno de trabalhos desenvolvidos sobre a obra em questão. Nesse sentido, esperamos que nosso trabalho contribua significativamente para o entendimento de *The Sandman*, possibilitando o desenvolvimento de novos projetos, e instigando novas descobertas no meio acadêmico.

2.4. *The Sandman*: breve apresentação

Seguindo o processo de “afunilamento” que constituiu nosso segundo capítulo – partindo de um contexto amplo e, aos poucos, se aproximando cada vez mais de nosso *corpus* de análise –, faremos, neste último tópico, uma breve apresentação de *The Sandman*. Tanto no decorrer de nosso primeiro capítulo quanto ao longo deste segundo, procuramos, sempre que possível, estabelecer conexões prévias entre o *graphic novel* de Gaiman e: a) nosso referencial teórico; b) os diversos contextos que o envolvem. A apresentação ora proposta, portanto, constitui um fechamento para todas essas relações estabelecidas ao longo de nossos dois primeiros capítulos, para que possamos, no seguinte, desenvolver algumas reflexões a respeito do mosaico referencial existente em *The Sandman*.

Sonho é uma entidade imortal maior que os deuses, e, assim como estes, possuidor de muitas características humanas. Junto de seus irmãos, ele compõe o grupo dos Perpétuos: Destino, Morte, Destruição, Sonho, Desejo, Desespero e Delírio⁸. Como os nomes fazem pressupor, cada uma dessas entidades corresponde a uma versão antropomorfizada daquilo que entendemos por sonho, destino, morte etc. Por falta de nome mais adequado, a estes chamaremos “patrimônios humanos”.

O protagonista de *The Sandman*, portanto, representa aquilo que filosoficamente, cientificamente, socialmente, psicologicamente, culturalmente etc., entendemos por “sonho”. Ao mesmo tempo, todavia, ele é um ser com aspecto humano, com características bem particulares que lhe conferem identidade: trata-se de uma figura alta e magra, extremamente pálida, que aparece sempre vestindo roupas escuras (conforme representado na **Figura 14**). Muitos dos aspectos visuais nele encontrados, desde a escolha das vestes até o corte de cabelo, inevitavelmente remetem a certa identidade visual adotada pela cultura ocidental durante a década de 1980, em que boa parte do *graphic novel* foi produzida. Além disso, a fisionomia de Sonho pode ser associada ao vocalista Robert Smith (**Figura 15**), da banda de rock inglesa The Cure, em evidência no contexto em questão. Conforme as palavras do próprio Gaiman, em uma de suas primeiras descrições do personagem, Sonho, em geral, “é visto como um homem jovem bem alto com cabelo negro bem comprido e olhos estranhos (...); ele é esbelto e intenso. Ele usa preto (...). Costuma usar

⁸ No original, em inglês, os nomes de todos os Perpétuos (The Endless) são grafados com a mesma letra inicial: Destiny, Death, Destruction, Dream, Desire, Despair, Delirium.

sobretudos pretos, camisetas pretas, jeans pretos” (GAIMAN, 2010, p. 548).

Figura 14: Representação do protagonista Sonho e seu corvo, Matthew. Releitura feita com base na arte de Shawn McManus, Brian Talbot e Stan Woch.



Fonte: O autor.

Figura 15: Robert Smith, vocalista do *The Cure*.



Fonte: https://musiccourt.files.wordpress.com/2010/08/robert_smith.jpg

Ao longo do primeiro arco de edições que compõem *The Sandman*, intitulado “Prelúdios e noturnos”, uma seita envolvida com magia negra, almejando a imortalidade, traça um plano para capturar a Morte: subjugando aquela que representa a morte em todos os seus aspectos, acreditam poder escapar do destino reservado a todos os seres vivos. Os planos, todavia, não são bem-sucedidos, e, em vez de capturar a Ceifadeira, eles acabam por aprisionar Sonho.

A captura traz consequências para a humanidade: assim como as pessoas

deixariam de morrer se a Morte não pudesse executar suas funções, a captura de Sonho faz com que muitas pessoas caiam em um estado de sonambulismo profundo, às vezes sem que possam sonhar, às vezes mergulhando em um sonho inacabável. O surto é chamado de “Doença do sono”. Por conta do contexto sócio-histórico – a captura de Sonho ocorre exatamente no dia 10 de junho de 1916 –, especula-se uma possível relação entre a nova doença e os horrores da 1ª Guerra Mundial, mas seus efeitos são muito mais abrangentes, atingindo pessoas que de forma alguma estavam relacionadas ao conflito.

Depois de pouco mais de setenta anos, Sonho finalmente consegue se libertar de seus captores. Na sequência – ainda dentro do arco “Prelúdios e noturnos” – o personagem inicia um processo de recuperação/restabelecimento de tudo aquilo que lhe foi tirado. Nos arcos seguintes, acompanhamos uma série de “desventuras” do personagem, que, em linhas gerais, culminam no seguinte enredo: Sonho, como já observamos mais acima, é um personagem extremamente entediado com a consciência de sua imortalidade. Por isso, constantemente, ele precisa de “distrações” que continuem justificando sua existência. No dia em que Delírio – a mais jovem dos Perpétuos – vem lhe pedir ajuda para procurar pelo irmão que partiu sem deixar notícias – Destruição –, o protagonista da narrativa aceita o convite, e a busca em questão é iniciada.

A busca por Destruição (que se desenvolve ao longo do arco intitulado *Vidas breves*) não significa apenas a procura por um dos Perpétuos. Trata-se de uma metáfora: Sonho está indo ao encontro de sua própria destruição. No decorrer dos arcos seguintes, acompanhamos o desenvolvimento das consequências dessa busca, que culmina na morte do protagonista. O último arco de histórias que compõem *The Sandman*, intitulado *Despertar*, apresenta, entre outras narrativas, o funeral de Sonho, dando um desfecho à narrativa.

Se comparada à riqueza de detalhes que compõe a obra, esta apresentação é inevitavelmente pobre e muito resumida, mas compreende o enredo geral do *graphic novel*. No capítulo seguinte, à medida que tratarmos de suas muitas referências intertextuais, outras particularidades da narrativa serão ressaltadas.

CAPÍTULO 3

O MOSAICO REFERENCIAL DE NEIL GAIMAN

Nosso primeiro capítulo abordou um pouco da teoria da literatura, como foco em questões voltadas à literatura comparada e à intertextualidade. Assim, pudemos estabelecer nosso direcionamento teórico-crítico, buscando a relação entre as referidas teorias e a interdisciplinaridade. Além disso, apresentamos uma breve análise de duas das narrativas presentes em *The Sandman*, em diálogo com o mito de Orfeu e com a comédia *Sonho de uma noite de verão*, de William Shakespeare. Neste terceiro e último capítulo, objetivamos expandir essas possibilidades de análise, por meio da composição de um quadro que apresenta diversos referenciais utilizados por Gaiman na composição das narrativas de seu *graphic novel*. A partir desse levantamento, pretendemos ainda apresentar mais análises pormenorizadas de algumas dessas referências.

3.1. Panorama geral sobre as referências intertextuais em *The Sandman*

As tabelas abaixo foram sistematizadas para conter diversos referenciais utilizados por Gaiman na composição das narrativas utilizadas em *The Sandman*. Para a composição das tabelas, foram utilizados os 4 volumes encadernados do *graphic novel*, na versão definitiva de *The Sandman* traduzida para o português. O volume adicional *Sandman, prelúdio*, lançado em 2015, não foi considerado, por estarmos trabalhando apenas com os volumes que correspondem à publicação original da série. Esse é o primeiro motivo para observarmos que muitas outras referências podem ainda ser incluídas em futuras pesquisas. Também é válido salientar que, nesse processo de identificação das referências intertextuais em *The Sandman*, há uma dependência ligada ao nosso repertório. Determinadas referências utilizadas na obra podem passar despercebidas para o leitor até o momento da aquisição de um novo repertório.

Por fim, ressaltamos que não estamos apresentando, aqui, o conjunto de todas as intertextualidades que poderíamos identificar em *The Sandman*, e tampouco com a devida profundidade. O projeto inicial era fazer uma “varredura” completa de todos os 4 volumes utilizados, tarefa que se mostrou impraticável conforme a pesquisa foi ganhando forma: reunir todas as referências intertextuais da

obra (excetuando-se apenas aquelas que escapam a nosso repertório) demandaria um tempo de pesquisa bem mais longo, e resultaria em um conjunto de tabelas de proporções exorbitantes.

Ainda que seja notável o número de referências apresentado, portanto, as páginas a seguir constituem uma mostra consideravelmente incompleta do mosaico referencial presente em *The Sandman*. Não estabelecemos qualquer critério específico para determinar quais intertextualidades comporiam as tabelas e quais seriam deixadas de fora. Na medida do possível, procuramos abordar os 4 volumes do *graphic novel*, oferecendo, assim, uma visão geral da obra.

Tabela 3: Base de dados para pesquisa⁹.

⁹ As informações anexadas a essa tabela, são referentes a diversas fontes complementares, extraídas primeiramente da análise/interpretação do pesquisador, e posteriormente verificadas em diversos meios: como wikipédia, relatos orais, e hyperlinks proporcionados por esses meios primários.

Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: “O sono dos justos” - S01 Primeiro Arco: Prelúdios e Noturnos			
Edição definitiva – Volume 1. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	Na página 15, no primeiro quadro, a mãe de Ellie Marsten está lendo uma história para a filha dormir. Na capa do livro, é possível ler o título de um dos famosos romances protagonizados pela personagem Alice, de Lewis Carroll: <i>Alice através do espelho</i> . Além disso, uma passagem literal do romance é citada (como parte da leitura da mãe de Ellie): “...disse Tweedledum, ‘Quando você é só uma das coisas no sonho dele... Sabe muito bem que não é real’”. O mesmo livro ainda volta a aparecer sobre o colo de Ellie, no primeiro quadro da página 22.	Texto	015/022
Alusão	Na página 15, terceiro quadro, vemos a imagem de três soldados, com rifles em mãos. O texto do quadro informa que a cena se passa em Verdun, França, em 1916. O soldado em primeiro plano é Stefan Wasserman (de 14 anos; ele mentiu a idade para se alistar), e a imagem retrata uma trincheira. Trata-se de uma referência à 1ª Guerra Mundial – confirmada, depois, por breve menção feita no início da página 25.	Texto	015/025
Alusão	Na página 16, temos a primeira aparição do filho de Roderik Burgess, chamado Alex Burgess. Não há confirmações oficiais, mas o nome de Alex pode ser interpretado como uma referência ao protagonista do romance <i>Laranja mecânica</i> , de Anthony Burgess. Gaiman parece ter mesclado o nome do personagem (Alex) com o sobrenome de seu criador (Burgess). Alex Burgess aparece várias vezes ao longo de “O sono dos justos”.	Texto	016
Citação	Na página 26, terceiro quadro, há uma notícia de jornal sobre um dos personagens ficticiais que fazem parte da narrativa. O jornal, todavia, possui referência histórica: trata-se do <i>The Daily Mail</i> , famoso jornal britânico.	Texto/imagem	026
Citação/Paródia	Na página 30, nos últimos três quadros, encontramos menção a certo Wesley Dodds: “Os pesadelos de Wesley Dodds terminaram desde que começou a sair à noite. Ele põe gente maldosa pra dormir com gás, joga areia sobre suas vítimas e deixa que a polícia as encontre pela manhã... A idéia surgiu enquanto dormia. Ele não sonha mais com aquele homem de capacete esquisito. Não pensa mais nos olhos ardentes”. Enquanto lemos o texto citado, Dodds aparece vestido de máscara, chapéu e capa, com a arma de gás na mão. Apesar de não haver menção explícita, essa é uma referência ao primeiro personagem da DC Comics chamado Sandman, criado por Gardner Fox e Bert Christman. Trata-se de um vigilante mascarado que pertencia a um grupo de heróis chamado Sociedade da Justiça – o primeiro grupo de super-heróis a ▶	Texto/imagem	030

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	<p>aparecer em histórias em quadrinhos. Sua primeira aparição se deu no terceiro volume da HQ All Star Comics, em 1940. Quando Gaiman começou a elaborar <i>The Sandman</i> para o selo Vertigo, o referido personagem lhe serviu de base para a criação de seu protagonista (há certa semelhança, inclusive, entre as máscaras usadas por ambos os personagens). Na passagem que estamos comentando, Gaiman propõe uma inversão dessa origem: conforme lemos no trecho citado acima, Dodds teria tomado a decisão de se tornar um vigilante mascarado por conta de seus sonhos, que lhe mostravam um “homem de capacete esquisito”. Esse homem de capacete esquisito é Morfeu/Sonho, o protagonista de Gaiman – cuja imagem, em sua releitura, teria inspirado a criação da fantasia usada por Dodds (quando, na verdade, foi o personagem originalmente criado por Fox e Christman que inspirou o elmo usado pelo personagem de Gaiman).</p>		
Citação	<p>Na página 37, um personagem aparece lendo o romance <i>It</i>, de Stephen King. A mesma imagem volta a aparecer na página seguinte.</p>	Imagem	037
Citação/Alusão	<p>Na página 38, outro personagem aparece lendo o jornal inglês <i>The Sun</i>. Seu colega pergunta: “Alguma novidade?” (referindo-se às notícias publicadas no jornal), e ele responde: “Nada. O mesmo lixo de sempre. Não sei por que compro esta tralha. É o hábito... E a pelada da página 3...”. Esse comentário alude ao fato de o referido jornal (<i>The Sun</i>) normalmente publicar a foto de uma mulher nua na página 3 de suas edições.</p>	Imagem/Texto	038
Citação	<p>Na página 43, lemos que “No sonho recorrente de Mort Notkin, ele vai a uma festa black-tie vestido de palhaço... Achou que era festa à fantasia. Ele não sabia. Todos riem dele: Marilyn, Elvis, até o Duke...”. A imagem que acompanha esse texto mostra o referido personagem vestido de palhaço e, ao lado dele, alguns artistas (incluindo os mencionados Marilyn Monroe, Elvis Presley e Duke Morrison (John Wayne)). Mais abaixo, na continuação da mesma imagem, são mencionados “Ron e Nancy” (referência ao ator e presidente dos Estados Unidos (1981-1989) Ronald Reagan e sua segunda esposa, a atriz Nancy Davis). Ao mesmo tempo aparece uma imagem de um homem segurando um balde de frango frito. Trata-se de uma referência ao Coronel Sanders, em clássica propaganda de frango KFC.</p>	Imagem	043
Paráfrase	<p>Na página 45, Ellie Marsten aparece (72 anos depois) repetindo o mesmo trecho de Alice através do espelho citado no início da narrativa.</p>	Imagem	045
	<p>Em 10 de julho de 1916, página 15 temos a introdução ao personagem Unity Kinkaid, agitada sem sono. Na página 23 temos novamente a menção a este personagem, que agora, dorme, imóvel. Na página 30 é mencionado novamente o nome de Unity, que apresenta a informação que ►</p>		15/23 30/35 45

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	ela foi estuprada enquanto dormia (7 anos antes deste relato) podemos inferir pelo quadro anterior que se trata de 1932, o resultado foi o nascimento de uma menina. Na página 32, Kinkaid aparece novamente, internada em um asilo. Ela volta a aparecer na página 35, ainda no asilo. No jardim do Asilo, na página 45 ela acorda, e reflete que teve um sonho, que tinha um Bebê.		
Paráfrase	Na imagem da camiseta de um dos guardas de Sonho, temos uma referência ao Daffy Duck ou “Patolino”, um personagem da Warner Bros.	Imagem	035
Paráfrase	Enquanto Sonho permanece capturado, Alex ainda tenta provocá-lo esperando alguma reação, mas nada acontece, Sonho espera. Na página 37, ao lado de Alex temos alguém, um dos guardas, lendo um livro de <i>Stephen King: IT</i> . Que é visível na página 38 em outros quadros.	Imagem	037
Paráfrase	Na página 38 temos a representação do jornal <i>The Sun</i> , de 14 de setembro de 1988, que apresenta a manchete: Criança em disputa. Bebê devorado por vacas.	Imagem	038
Paródia	Na página 50 enquanto Alex, acorda, devido a fuga de Sonho de seu cativeiro, o mesmo concede a Alex uma “dádiva” o eterno despertar. Nesse quadro apresenta a imagem de Jornal, na página do <i>Financial Times</i> , uma referência ao jornal.	Imagem	050

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Anfitriões imperfeitos - S02

Primeiro Arco: Prelúdios e Noturnos

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão/Paródia	Nas duas primeiras páginas, encontramos uma série de quadros que mostram dois irmãos discutindo. Mais adiante, descobrimos que eles são Caim e Abel, “da primeira história”. Por conta de sua condição de “versão antropomorfizada” do sonho, o protagonista de Neil Gaiman possui estreito vínculo com as narrativas ficcionais – razão pela qual Abel se refere a ele como “o príncipe das histórias”. Dessa forma, o autor recorre a uma das mais antigas narrativas da cultura ocidental – o crime de Caim contra Abel retratado logo no início do livro do Gênesis; o primeiro assassinato cometido, segundo a tradição cristã –, e desloca os protagonistas dessa famosa narrativa para dentro de seu texto. ►	Imagem	055/056

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	<p>No contexto de <i>The Sandman</i>, Caim e Abel trabalham como empregados/funcionários no Sonhar, que é o reino de Mopheus/Sonho. Abel, gago e frágil, é retratado como um personagem extremamente dócil. Caim, como astuto e violento. Segundo suas próprias palavras, sua função no Sonhar é a de fornecer pesadelos para a humanidade: “Fornecedor de horrores baratos, sustos arrepiantes, sangue, trovões e pesadelos de primeira classe”. Ainda que não haja uma retomada fiel dos temas e motivações da narrativa bíblica original, o diálogo é evidente: em <i>The Sandman</i>, Caim frequentemente assassina Abel – que, algum tempo depois, volta à vida (para ser assassinado novamente). Vemos a cena em questão acontecer em “Anfitriões imperfeitos”, algumas páginas adiante. Na página 69, último quadro, Caim mata Abel. Na página 76, nos três quadros finais, vemos um Abel de pele azulada (como um cadáver) se levantando do chão, em uma cena acompanhada pelo seguinte texto: “Abel ficou morto por algumas horas. Mas está começando a se sentir melhor. Sente as costelas fraturadas enquanto sobe. Até a dor é melhor do que o frio da morte. O caminho de volta será longo”.</p>		
Paródia	<p>Na página 62, primeiro quadro, vemos a imagem de um prédio com a seguinte placa: “Asilo Arkham para criminosos insanos”. Trata-se do famoso hospital psiquiátrico (fictício, criado por Dennis O’Neil e Irv Novick) que aparece em várias HQs da DC Comics, principalmente em histórias do Batman (contexto em que o asilo, localizado em Gotham City, teve origem). Sua primeira aparição se deu na HQ Batman n. 258, em 1974, e ele já abrigou praticamente todos os principais antagonistas do homem-morcego: Coringa, Pinguim, Charada, Espantalho, entre outros.</p>	Texto/imagem	062
Paródia	<p>Nos quadros seguintes das páginas 62 e 63, acompanhamos uma cena no interior do Asilo Arkham: a visita de uma mãe a seu filho, que se encontra internado no local. O personagem em questão (que aparece, no final da página 9, todo desfigurado e debilitado) é John Dee, ou Doutor Destino (criado por Gardner Fox e Mike Sekowsky), um famoso vilão da DC Comics, inimigo da Liga da Justiça (sua primeira aparição se deu em 1961, na HQ Justice League of America vol. 1 num. 5). Trata-se, portanto, de mais uma apropriação feita por Gaiman de personagens já existentes no universo da DC. Nesse caso, todavia, o autor de <i>The Sandman</i> altera totalmente a imagem conhecida do personagem nos quadrinhos mais antigos, transformando-o, como já observamos, em um velho de aparência hedionda, todo desfigurado (resultado de seu confinamento no asilo). Dee figurará como principal antagonista de Sonho ao longo de todo o arco Prelúdios e noturnos.</p>	Texto	062/063

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão/Paródia	Na sequência inicial de quadros que se estende da página 68 à 69 (parte superior), acompanhamos um diálogo entre Sonho e seu bibliotecário, Lucien (que, nessa passagem, está comentando sobre alguns dos habitantes do Sonhar). No quarto quadro dessa sequência, aparece a personagem chamada “A Coisa da Moda”. Lucien se refere a ela com as seguintes palavras: “A Coisa da Moda se transformou em muitas coisas: melindrosa... moderna... punk... por um tempo foi a ‘Bruxa Madonna Louca’. A última vez que a vi, era a ‘Bruxa Yuppie Louca’. Isso foi há um ano”. Além de fazer alusão a várias modas de vestuário, o trecho faz referência à pop star Madonna, e à influência exercida por sua imagem sobre a moda dos anos 1980 e 1990.	texto/Imagem	068/069
Paródia	Na página 70, último quadro, Lucien comenta com Sonho a respeito das “Três-em-Uma”, Urth, Verthandi e Skald. Esses são os nomes das três normas, importantes personagens da mitologia escandinava.	Texto	070
Alusão	Sonho menciona o Estúdio Hammer, famoso pela produção de filmes de horror entre 1955 e 1979.	Texto	071
Alusão	É mencionado o nome Morgana, uma referência Bruxa/fada Morgana, da lenda do Rei Arthur.	Texto	073
Paródia	É mencionado pelas Três, o nome de Circe, sendo uma referência a Circe, do Universo da DC, inimiga da Mulher Maravilha, e/ou a Circe da mitologia grega, especialista em venenos. Ao impor as regras as Hécate, ele exige uma pergunta de cada um, a primeira, menciona John Constantine, que é um personagem do selo da Vertigo, DC. John apareceu primeiramente com um personagem figurante em O monstro do Pântano, de Alan Moore. Depois ganhou uma revista Hellblazer.	Texto/Imagem	074
Paródia	A última pergunta de Sonho as Hécate, é mencionado a Liga da justiça, umas das histórias da DC. Na cena é representando imgeticamente o personagem Batman, e o Lanterna Verde. Responsáveis pela captura de John Dee (Doutor Destino).	texto/Imagem	075

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Sonhe um Breve Sonho comigo - S03
Primeiro Arco: Prelúdios e Noturnos

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia	No quadro 3 temos uma representação visual da Revista HotTalk, da Penthouse.	Imagem	080

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão/Paródia	O locutor coloca a música "Dream a Little dream of me" de 1931, como apresentado na edição brasileira, esta música serviu como inspiração para o título desta história. O trecho citado da música é "Count Ninety-nine and kiss me, just hold me tight and tell me you'll miss me birds singing it he sycamore tree.."	texto/Imagem	081
Citação	Na página 82, toca no rádio a música <i>Mister Sandman</i> , do grupo <i>The Chordettes</i> , 1954. Com o Trecho "mister Sandman I'm so alone, Ain't got nobody..." uma referência ao conceito da história de <i>The Sandman</i> , e uma enunciação a chegada do personagem ao encontro de Constantine.	Texto	082
Citação	Constantine cita a música "I heard it through the grapevine" escrita por Norman Whitfield e Barrett Strong para a Motown Records em 1966.	Texto	083
Citação	Constantine pede algumas moedas para Juke-box, e seleciona uma música. Diferente da escolhida, a música que toca é <i>Sweet Dream (of you)</i> de Don Gibson de 1956, o trecho apresentado é "Sweet Dreams of you every ni-i-i-ight I go Through..." no quadro seguinte a melodia continua, "...the who-ole night through instead of having sweet dreams all about you.." Constantine começa a perceber que essas referências ao sonho devam ser alguma mensagem para ele.	Texto	083
Alusão	A personagem Hetti Maluquete avisa Constantine de que <i>Sandman</i> esta de volta, e faz referência a história folclórica do "João Pestana" uma entidade mítica do sono, é uma personagem da mitologia portuguesa.	Texto	084
Pastiche	Um homem que tentou assaltar a casa da mulher que obtinha a Algibeira de <i>Sandman</i> , cai em um sonho. Nesse sonho ele faz referência a história de Cristo, ao apresentar imagicamente uma crucificação associada ao enredo da história do superman, "todos estão lamentando agora. Se lamentando porque o trataram tão mal, porque ele é o filho. O ultimo filho de um planeta morto. O homem mais forte" Esse trecho é complementado com um desenho de traços infantis que imágética a ideia do Super homem.	Imagem/texto	086
Citação	No quadro 1 da página 87 temos a menção ao trecho "ooooo-oooh... sweet dreams are made of this... who am i to disagree...?" A música é a <i>Sweet Dreams (are made of this)</i> da banda <i>Eurythmics</i> , 1983.	Texto	087
Citação	No quadro 2 da página 87 temos a menção ao trecho "...to call my own.. I want a dream lover, so I don't have to dream alone..." da musica <i>Dream Lover</i> , de Bobby Darin, 1959.	Texto	087
Pastiche	"Dream are like Angels... They keep bad at bay..." é o trecho da Musica <i>Power of Love</i> , da banda <i>Frankie Goes To Hollywood</i> , de 1984. Na mesma cena aparece na TV a imagem de um Vídeo Clipe ▶	Texto/imagem	087

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	que apresenta uma imagem de um panfleto sobre a AIDS, associando a letra da música ao discurso conservador da época.		
Alusão/Paródia	No sexto quadro Sonho surge para encontrar Constantine. Ele utiliza a frase “John Constantine, eu presumo” uma referência ao Dr. Livingstone. Como constatado na próxima frase de Constantine. Essa frase é ilustre entre o encontro de David Livingstone e Henry Morton Stanley ocorrido em Ujiji, na atual Tanzânia, entre outubro e novembro de 1871. Ao encontrar Livingstone Stanley proferiu o seu famoso e sarcástico cumprimento: “Dr. Livingstone, Eu presumo?”.	texto/Imagem	087/088
Alusão	Instantaneamente Sonho troca de roupa para poder andar com Constantine no mundo desperto. John faz um comentário “Tenho que te apresentar para o grandalhão verde, vocês iam se dar bem, ele também não tem censo de humor” essa é uma referência ao Monstro do Pântano, de Alan Moore, a série inicial que lançou o personagem Constantine.	texto	088
Citação	“I Ain’t no mark for the vênus of the hadsell..” Trecho da música da banda de John, Membrana Mucosa – In Dreams, The Roy Orbison, 1963.	Texto	090
Alusão	Surfista prateado – John menciona que sua ex-namorada fugiu com os gibis do Surfista prateado, uma menção ao herói da Marvel.	Texto	090
Citação	O motorista do Taxi liga o rádio e começa a tocar a música: “the candy-colored clown the call the Sandman... tip-toes through my room every night... just to sprinkle stardust...” Trecho da música da banda de John, Membrana Mucosa – In Dreams, The Roy Orbison, 1963.	Texto	090
Citação	Constantine cantarola trecho da música “Mister Sandman” do Grupo <i>The Chordettes</i> , Nos três últimos quadros da história Constantine finaliza cantando “Mister Sandman, bring me a dream... make her the cutest that iv’e even seen.. Give her the word that i’m not a rover.. Then tell me that my lonesome life is over...”	Texto	103
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Uma esperança no Inferno - S04 Primeiro Arco: Prelúdios e Noturnos			
Edição definitiva – Volume 1. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia	Nessa história é introduzido a ideia de Inferno, um mundo paralelo ao enredo de <i>Sandman</i> , que entrelaça na história. Ligando a história Bíblica.	Texto/Imagem	107

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Na página 105 Sonho denomina Lúcifer como Estrela da Manhã, mas a definição bíblica só é usado na página 108.	texto/Imagem	108
Paráfrase	<i>Etrigan</i> é adicionado a história de <i>Sandman</i> na página 109. <i>Etrigan</i> é um demônio e um herói (ou anti-herói) presente nas publicações da DC comics.	Imagem	109
Alusão	No primeiro quadro da página 110 é mencionando que <i>Etrigan</i> é o demônio de Merlin, mais uma referência a História do Rei Arthur.	Imagem/texto	110
Paródia	Paródia de <i>Belzebu</i> , o principal dos espíritos infernais; demônio-chefe, príncipe das trevas. E a <i>Azazel</i> , o nome atribuído a um anjo, que seria encarregado da tarefa de levantar as faltas humanas e as enumerar perante o Tribunal Divino, durante o julgamento anual da humanidade. Em <i>Sandman</i> , <i>Lucifer</i> , <i>Belzebu</i> e <i>Azazel</i> formam um Triunvirato comandando o inferno juntos.	Imagem	114
Paródia	Em forma de epílogo, é descrito novamente o Asilo Arkham, dando suporte a continuação da história de Sandman.	Texto	128

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Passageiros - S05

Primeiro Arco: Prelúdios e Noturnos

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Menção a Alfred Hitchcock cineasta britânico. Considerado o "Mestre dos filmes de suspense".	Texto	130
Paráfrase	Suspensão como se estivesse sido enforcado, temos a referência imagética do Espantalho, inimigo do Batman. Que na mesma página faz uma referência ao Dr. Destino (John Dee) e o Coringa. Ambos do universo DC.	Imagem/texto	132
Paráfrase	Em um sonho aparece a <i>Vovó Bondade</i> , vilã do universo DC.	Imagem/texto	134
Paráfrase	A menção ao <i>Armagueto</i> , um bairro de <i>Apokolips</i> , um planeta ficcional do universo DC.	Imagem/texto	136
Paráfrase	Em um sonho <i>Scoth Free</i> é mencionado. <i>Scoth</i> é o alter ego do <i>Senhor Milagre</i> , capaz de fugir de qualquer lugar. Mais uma referência a personagens do universo DC.	Imagem/texto	136
Alusão	Menção a <i>Apokolips</i> , um planeta governado por Darkseid. É um planeta ficcional no universo DC.	Texto	137
Paródia	Na busca de <i>Scoth Free</i> pela pedra desaparecida. É mencionando o "Dr. Destino" e "Batman" "A ▶	Imagem/texto	140

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	liga da Justiça” do universo DC.		
Alusão/Paródia	Ajax, ou J'onn é introduzido na história de Sandman. Suas características são mantidas.	texto/Imagem	143

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: 24 horas - S06

Primeiro Arco: Prelúdios e Noturnos

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia	<i>Dear Abby, Earl Wilson e Jackie Collins</i> . Eram colunistas e escritores da época.	Texto	156
Citação	Ao fundo é desenhado o rosto de <i>Mary Monroe</i> , atriz e modelo norte americana, <i>sex simbol</i> de 1950.	Imagem	164
Alusão	Novamente menção a <i>Stephen King</i>	Texto	165
Citação	No final do terceiro quadro da página 169 temos a imagem de uma TV como o logo da <i>Família Adams</i> . O som da introdução da programa surge nos outros quadros antecedentes, “A casa deles é um museu./ Quando as pessoas vem visita-los./ Eles são mesmo divertidos/ A família Adams” e posteriores.	Imagem/texto	169
Citação	Como parte da fala de <i>John Dee</i> , ele conta a história da <i>Branca de neve</i> para os aprisionados na cafeteria.	Texto	174
Citação	As mulheres começam a cantar <i>Spread a little Happiness</i> , música de 1929 bastante popular na Inglaterra, regravada por <i>Sting</i> . “Mesmo as nuvens mais escuras cobrirem o céu... Você não deve chorar e não deve suspirar...Espalhe um pouco de felicidade por onde andar...”	Texto	175

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Som e Fúria - S07

Primeiro Arco: Prelúdios e Noturnos

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia	<i>Dee</i> entra no Sonhar, e aparece como Cezar uma referência a <i>Júlio Cezar</i> , o imperador.	Imagem	189
Alusão	É mencionado as <i>noivas de Frankenstein</i> . Uma alusão ao filme as Noiva de Frankenstein lançado em 1935, baseado no livro <i>Frankenstein de Mary Shelley</i> .	Texto	191

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão/Citação	Imagens ao fundo da Logo da <i>Pepsi</i> ilustram o local onde passa <i>John Dee</i> .	Imagem	192
Citação	Eva, ser bíblico, é citado na página 195. É citada em outros trechos que poderão ver à frente.	Texto	195
Alusão/Paródia	O espantalho cita um trecho de <i>Marlowe Fausto</i> “é um conforto na miséria ter companhia no infortúnio” de “A Trágica história de Dr. Fausto”	Texto	202

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: O som de suas asas - S08

Primeiro Arco: Prelúdios e Noturnos

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paráfrase	A Morte vem ao encontro de Sonho, e parafraseia uma frase de <i>Mary Poppins</i> , um filme norte-americano de 1964, do gênero fantasia musical, dirigido por Robert Stevenson, e com roteiro baseado nos livros de mesmo nome de P. L. Travers.	Texto	210
Citação	Na página 211 a Morte continua a informar Sonho sobre o filme de <i>Mary Poppins</i> , contando o enredo e utilizando frases do filme como “Super-califragilisticaoexpialidos”. A morte ainda cita <i>Dick Van Dyke</i> , é um cantor, dançarino, ator e comediante norte-americano. Ela fala do sotaque do ator citando a fala “Hoh hits a jolly oliedye wiv yew, mairee pawpins” – A fala se traduz mais ou menos como “Oh, é um feriado sensacional ao seu lado, Mary Poppins”.	Texto	211
Citação	Ao som de uma canção Romani, Harry espera a morte, cantando “Can you rocker Romany? Can you patter Flash? Can you rocker Romany? Can you fake a Bosh?” ao fundo vemos um quadro do Frances Henri Matisse, “A Dança”	Imagem	219
Citação	Harry ao ver a Morte, começa a recitar o “Sh’ma yisroel. Adonai Elohaynu Adonai e’hod.” Uma prece de tradição Judaica, faz parte das primeiras palavras a serem repetidas para as crianças, acompanha cada judeu ao longo de sua jornada.	Texto	220
Pastiche	Mais uma referência ao <i>Batman e Robin</i> ao ser utilizados em uma piada por um dos personagens.	Texto	222

Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Contos na areia - S09 Segundo Arco: A casa das bonecas			
		Edição definitiva – Volume 1. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	<p>“Sonhos e visões são incutidos nos homens proporcionalmente a sua superioridade e instrução” Uma frase de Artermidoro de Daldis um adivinho profissional, grego, viveu na século 2 D.C. Essa frase serve de introdução aos Contos na Areia, título da história, que é complementado pela frase da personagem Rose Walker, “Sonhos são esquisitos, idiotas e me apavoram”.</p>	Texto	232
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Casa de bonecas - S10 Segundo Arco: A casa das bonecas			
		Edição definitiva – Volume 1. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia	<p>Novamente as Bondosas aparecem, a tríade, uma referência grega, também conhecida com as Erínias na mitologia grega, eram personificações da vingança. Nesse momento apresentam um papel significativo na história de Sandman. Pois relatam sua faceta como “As bondosas”.</p>	Imagem/texto	276
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Mudança - S11 Segundo Arco: A casa das bonecas			
		Edição definitiva – Volume 1. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Pastiche	<p><i>Barbie e Ken</i> são apresentados a em <i>Sandman</i>, na história futuras serão utilizados novamente para criação de um novo enredo. O nome é uma alusão aos famosos bonecos <i>Barbie e Ken</i>, uma representação do casal perfeito.</p>	Texto	284
Alusão	<p>Na página 289, Hal, uma <i>Drag Queen</i> fala sobre um <i>Sondheim</i>, possivelmente o compositor, <i>Stephen Joshua Sondheim</i>.</p>	Texto	289
Paráfrase	<p>No quarto de <i>Rose Walker</i> há uma representação imagética do pôster do <i>The Cure</i>, do álbum <i>Boys Don't Cry</i>.</p>	Imagem	289
Alusão	<p>Menção ao <i>Papai Noel</i>, uma figura lendária na cultura ocidental, dá presentes as crianças bem-comportadas na noite da Véspera de Natal.</p>	Texto	290

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	Rose cantarola a música “oh Beautiful Doll, de <i>Nat Ayer e Seymour Brown</i> , de 1911. Sendo o trecho “Oh... You beautiful doll... you great big beautiful doll... Let me put my arms around you. I can never live without you...”	Texto	293
<p>Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Brincando de casinha - S12 Segundo Arco: A casa das bonecas</p> <p>Edição definitiva – Volume 1. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010</p>			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia/Pastiche	<i>Lyta</i> possui um papel importante na série <i>Sandman</i> . Hippolyta "Lyta" Hall, a única filha da <i>Mulher-Maravilha</i> e do <i>General Steve Trevor</i> . No segundo quadro da história, ela desce uma escada, na parede vemos alguns quadros, alguns com informações de fácil identificação como o <i>Monte Rushmore</i> (faces esculpidas em uma montanha). Vemos também uma abobora esculpida (Jack-o'-lantern) uma referência a cultura do dia das Bruxas, ou mesmo uma representação de um dos personagens, o <i>Marvyn</i> que é uma espécie de um espantalho com cabeça de abobora. No quadro seguinte vemos <i>Einstein</i> e outros personagens reais.	Imagem/Texto	308
Paródia	Referência a Fada dos Dentes, que é uma que quando uma criança perde um dente de leite, se a criança deixá-lo embaixo do travesseiro, ela deixa uma moeda em troca do dente. Uma outra referência no mesmo quadro é ao Lobo Mau, da história clássica dos “Lobo Mau e os três porquinhos”, a referência se encontra nas fábulas de Esopo, e também nas histórias dos irmãos Grimm.	Texto	310
Paródia	No quarto quadro temos a referência a lenda Escandinávia da Cegonha que traz os bebês, utilizada para explicar o surgimento de um novo membro na família.	Texto	311
Alusão	Na camiseta de Lyta Hall temos as iniciais da <i>UCLA</i> , possivelmente a University of Southern California. Hector Hall também aparece, este, é um personagem ficcional que aparece no <i>Infinity, Inc.</i> , <i>Sandman</i> e <i>JSA</i> da DC Comics. Ele usou os nomes <i>Silver Scarab</i> , <i>Sandman</i> e, antes de sua morte, <i>Dr. Fate</i> .	Imagem	316

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Homens de boa fortuna - S13

Segundo Arco: A casa das bonecas

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	<i>Piers Plowman</i> , citado na página 334, é <i>Piers Plowman</i> ou a visão de William de Piers Ploughman, é um poema narrativo, alegórico, inglês escrito por William Langland.	Texto	334
Pastiche	Um dos amigos de Rob, cita a lenda do Judeu Errante, <i>Ahasuerus</i> , é um personagem mítico da mitologia Cristã. A história é de que <i>Ahasuerus</i> ironizou Jesus que passava carregando a sua cruz, e assim foi amaldiçoado a viver para sempre até a volta de Cristo.	Texto	335
Alusão	É citado <i>John Ball</i> que foi um padre inglês, líder da revolta camponesa de 1381.	Texto	336
Alusão	É citado o nome do <i>Papa Urbano</i> , possivelmente Urbano V (1310 - 1370).	Texto	337
Alusão	É citado o nome do <i>Papa Clemente</i> , possivelmente pela época citada com o nome de <i>John Ball</i> , se trata de Clemente VI (1291 – 1352).	Texto	338
Pastiche	Rob cita <i>Billy Caxton</i> , se referindo a <i>William Caxton</i> que era um comerciante, um diplomata, um escritor e possuía uma gráfica na Inglaterra. Ele foi o primeiro inglês a introduzir uma imprensa na Inglaterra, em 1476, e foi o primeiro varejista inglês de livros impressos.	Texto	342
Alusão	Rob menciona o “ <i>Gordo Henrique</i> ” se referindo ao Rei Henrique VIII.	Texto	342
Citação/Paródia	Há uma paródia com relação ao personagem histórico <i>William Shakespeare</i> , que aparece em um bar apresentando sua primeira peça, é citado o trecho: “Sejam de negro cobertos os céus, que renda-se o dia à noite! Cometas, Brandi suas cristalinas cabeleiras, e com elas flagela! As más e revoltosas estrelas..”	Texto/Imagem	343
Alusão/Paródia	No mesmo quadro é citado <i>Kit, ou Christopher Marlowe</i> , dramaturgo, poeta e escritor inglês.	Texto	344
Citação	O personagem <i>William Shakespeare</i> declama um trecho da peça “A Trágica História do Doutor Fausto”, de <i>Christopher Marlowe</i> é citado: “A Deus! Ele não te ama! O Deus a que serves é teu próprio apetite, no qual está fixado o amor de Beelzebub. A ele construirei um altar e um templo, e oferecerei sangue de recém-nascido!”	Texto/Imagem	350
Citação	É citado a peça de <i>William Shakespeare</i> “Rei Lear” Além dos personagens Gonoril.	Texto/Imagem	350

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	<i>Johanna Constantine</i> é mencionada pela primeira vez na história. Uma referência a história de John Constantine, como uma ancestral do mesmo.	Texto	351
Alusão	É mencionado o <i>Jack o estripador</i> , um <i>serial killer</i> que não foi capturado na Inglaterra.	Texto	353
Alusão	É citado <i>Margareth Thatcher</i> , a Primeira-Ministra do Reino Unido, de 1979 até 1990.	Texto	356

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Colecionadores - S14

Segundo Arco: A casa das bonecas

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	No quarto quadro um dos assassinos cantarola a musica Lydia, thet tattooed Lady, de Groucho Marx. “She has eyes that men adore so and a torso even more so...”	Texto	358
Citação	Na página 359, quadro 2, o personagem cantarola “That’s just what they’ll do. One of these days these boots are gonna walk all over you” da cantora Nancy Sinatra – “These Boots Are Made for Walkin”	Texto	359
Alusão	Na página 360, um dos personagens faz menção a “Scarlett o’hara”: Katie Scarlett O’Hara é um personagem fictício e o protagonista principal em 1936 do romance de Margaret Mitchell <i>Gone with the Wind</i> e no filme posterior do mesmo nome.	Texto	360
Paráfrase	<i>Gilbert</i> faz menção a história do <i>Chapeuzinho vermelho</i> , e narra nas paginas seguintes uma versão da história, que é um conto de fadas clássico, de origem europeia do século XIV. Sua versão (Como mencionado por ele) é de <i>Charles Perrault</i> , que compilou histórias do gênero. Charles, foi um escritor e poeta francês do século XVII.	Texto/imagem	363-365
Alusão	Na página 371, no quadro 2, temos a menção a 8 filmes, possíveis de identificação temos: “O inverno de Sangue” (supostamente trata-se do Inverno de Sangue em Veneza, um filme de Nicolas Reg), “O colecionador” é um filme de suspense anglo-americano de 1965, dirigido por William Wyler, com roteiro baseado na novela de 1963, de John Fowles. “O exterminador”; “Halloween” é uma série cinematográfica com 10 filmes, baseada no assassino em série Michael Myers, criado em 1978, por John Carpenter. “Vestida para matar” é um filme de 1980 do diretor Brian de Palma com Michael Caine e Angie Dickinson; <i>Psicose</i> é um filme de 1960, dirigido por Alfred Hitchcock.	Texto	371
Alusão	No quadro 5 temos o a menção ao <i>Bicho-Papão</i> , ele é utilizado como nome de um personagem ▶	Texto	371

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	<i>serial killer</i> . O nome em si, é uma referência as mitologias relacionada ao mundo infantil, o Bicho papão é a personificação do medo, assumindo qualquer forma que represente o medo do humano atacado.		
Citação	É citado o trecho da música <i>Standard White Jesus</i> "...Afraid to fly, everyone wants to be on a postage stamp and no one wants to die" de Imbuk3 (Pat & Barbara MacDonald) que foi uma banda americana pós-punk que lançou seis álbuns de estúdio originais entre 1986 e 1995.	Texto	378
Citação	Como música utilizada em uma festa dos <i>serial killers</i> é utilizado os trechos das músicas abaixo, parte da música <i>Venus in Furs</i> , do grupo <i>The Velvet Underground</i> : "...She's got boots of shiny, shiny leather, shiny keather in the dark,..." e "... A Thousand dreams that would awake me diferente colors made of tears..."	Texto	379
Citação	Um dos personagens cita um trecho da música <i>Wild Thing</i> "Wild thing! You make my heart sing! You make everything groovy..." é uma canção do cantor nova-iorquino <i>Chip Taylor</i> . Gravada pelos <i>The Wild Ones</i> em 1965, foi gravada também pelos britânicos do <i>The Troggs</i> em 1966.	Texto	381
Citação	Um dos serial killers cita o "há um mundo bem melhor" ele se refere a música "Small World" muito usada nos parques da <i>Disney</i> . Que infere o local onde o personagem buscava suas vítimas.	Texto	386

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Noite Adentro - S15

Segundo Arco: A casa das bonecas

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É citado o nome de <i>Judy Garland</i> , que é o nome artístico de <i>Frances Ethel Gumm</i> , ela atual como <i>Dorothy</i> no filme "O Mágico de Oz". Ainda é citado o nome de <i>Marilyn Moroe</i> , atriz e modelo norte americana. E <i>Bette Davis</i> , atriz americana de cinema e televisão e teatro, atuou em filmes como "A estranha passageira" de 1942.	Texto	404
Alusão	Além da representação verbal, ainda temos a representação visual da <i>Judy Garland</i> , com uma referência ao "O Mágico de OZ" em seu papel de <i>Dorothy</i> .	Texto	404
Citação	"Ask me how describe this whole beautiful thing" "...If I were a bell I'D go ding dong..." "Ding Dong Ding Dong Ding". Um trecho da música "If I Were A Bell" de <i>Frank Loesser</i> .	Texto	410

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão/Pastiche	<i>Rose Walker</i> faz uma menção a <i>Sigmund Freud</i> foi um médico neurologista criador da psicanálise.	Texto	418
Citação	<i>Gilbert</i> cita um trecho de “O Judeu de Malta”(1592), de <i>Christopher Marlowe</i> , ato IC, cena 1. “Mas isso foi em outro país, e, além disso, a mulher está morta”	Texto	419

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Corações perdidos - S16

Segundo Arco: A casa das bonecas

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia	Em um mural, na ultima foto vemos a foto que representa <i>Gilbert Keith Chesterton</i> , além do personagem <i>Gilbert (O verde do violinista)</i> , foi um escritor, poeta, narrador, ensaísta, jornalista, historiador, biógrafo, teólogo, filósofo, desenhista e conferencista britânico.	Imagem	439

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Calíope - S17

Terceiro Arco: Terra dos Sonhos

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Já no título temos a referência a <i>Calíope</i> . Ela e <i>Morfeu</i> tiveram um caso, o resultado foi a geração de <i>Orfeu</i> um importante personagem na história. <i>Calíope</i> é a musa grega da inspiração.	Texto	446
Paródia	Na página 448 é citado o <i>Bezoar</i> que pode ser formado de diversos tipos. Na história é usado um <i>Triquinobezoar</i> , feito de cabelos, assim é citado a <i>Síndrome de Rapunzel</i> , que é a mania de arrancar e engolir os próprios cabelos. <i>Rapunzel</i> na literatura uma princesa que joga suas imensas tranças pela janela de um torre alta afim de proporcionar uma corda para que seu amado suba. Esse conto de fadas, foi recolhido pelos irmãos Grimm em 1812.	Imagem/texto	448
Paródia	Na primeira página do livro que é representado visualmente no quadrinho, é escrito o nome “O Cabaré do Dr. Caligari” e assinado por <i>Richard Madoc</i> . Possivelmente uma referência ao filme alemão “O Gabinete do Dr. Caligari” de 1920, dirigido por <i>Robert Wiene</i> , um filme de suspense, uma obra do Expressionismo.	Texto	449
Alusão	É citado Eduardo IV o Rei da Inglaterra durante dois períodos diferentes, primeiro de 1461 até 1470 e depois de 1471 até sua morte, sendo o primeiro monarca da casa de lorque.	Texto	451

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão/Paródia	É citado também a <i>Rainha Elizabeth I</i> , ou Isabel I, também chamada de "A Rainha Virgem", "Gloriana" ou "Boa Rainha Bess", foi a Rainha da Inglaterra e Irlanda de 1558 até sua morte e a quinta e última monarca da Casa de Tudor.	Texto	451
Alusão/Paródia	É citado na página 452 o <i>Monte Helicon</i> , a utilização desse monte faz referência ao conceito da história que utiliza a Musa Caliope como ponto motivador. Na mitologia grega as Musas se encontram em alguns pontos específicos, Helicon era um deles. Uma obra visual que representa isso é a de Claude Lorrain, que pintou a "Apollo and the Muses on Mount Helicon".	Texto	452
Alusão/Paródia	É citado Homero, criador da "Odisseia" um poema épico da Grécia antiga, além de fazer parte da <i>Ilíada</i> , também creditada a Homero.	Texto	454
Alusão/Paródia	Caliope cita a <i>camenas</i> , na mitologia romana, as camenas são as deusas da primavera, do bem, e das fontes ou ninfas das águas de Vênus. Eram sábias e muitas vezes profetizavam o futuro.	Texto	456
Alusão/Paródia	Ela cita as três primeiras musas na mitologia Grega: <i>Melete</i> (musa do pensamento e da meditação), <i>Mneme</i> (musa da memória), <i>Aoide</i> (musa da voz e da música).	Texto	456
Alusão	É citado o poeta <i>Byron</i> , referência a <i>Lord George Gordon Byron</i> , 6º Barão Byron, Inglês, figura importante no romantismo.	Texto	459
Alusão	É citado a Agência "William Morris" referindo a <i>WME</i> , uma agência de conteúdo de entretenimento, fundada em 1898. Também uma referência ao poeta, romancista e tradutor William Morris (1834-1896).	Texto	459
Alusão	Na página 461 temos a menção ao nome de <i>Jean Cocteau</i> , ou <i>Jean Maurice Eugène Clément Cocteau</i> um poeta, romancista, cineasta, designer, dramaturgo, ator, e encenador de teatro francês.	Texto	461
Alusão	É citado ainda <i>Cliver Barker</i> , escritor, cineasta, roteirista, ator, produtor de cinema, artista plástico e dramaturgo inglês.	Texto	461
Paródia	Morfeu dá a Madoc uma maldição, ideias para escrever. Ele balucia muitas referências, a primeira a lenda do Lobisomem "Um peixe dourado que se transforma em um lobo na lua cheia". Segunda: referência mitológica ao Grifo, uma criatura lendária com cabeça e asas de águia e corpo de leão. Terceira dos Vampiro: um ser folclórico que sobrevive se alimentando da essência vital de criaturas vivas, sangue. Terceiro: Referência histórica a biblioteca de Alexandria.	Texto	466
Alusão	É citado <i>Aureolus Teophrastus Bombastes Paracelsus</i> , foi um médico, alquimista, físico, astrólogo e ocultista suíço-alemão a ele é creditado a criação do nome do elemento zinco (zincum).	Texto	468

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Calioppe faz menção a <i>Fortuna</i> , a deusa romana do acaso, da sorte (boa ou má), do destino e da esperança.	Texto	470
<p>Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Um sonho de mil gatos - S18 Terceiro Arco: Terra dos Sonhos</p> <p>Edição definitiva – Volume 1. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010</p>			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	Na história da Um sonho de mil gatos , com base no nosso repertório, até o momento, não encontramos referências/intertextualidade apresentados na história com relação a outros textos. Ou, já foram mencionadas em outras narrativas de <i>The Sandman</i> , e já inseridas na tabela.		
<p>Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Sonhos de uma Noite de Verão - S19 Terceiro Arco: Terra dos Sonhos</p> <p>Edição definitiva – Volume 1. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010</p>			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia/Pastiche	Já no título temos a referência a Sonhos de uma noite de verão, a história se torna uma paródia a peça de William Shakespeare. Que narra como foi produzida a peça, inferindo que foi uma encomenda de Sandman. Nota: Como é de supor as referências dessa história se encontram basicamente na peça de <i>William Shakespeare</i> , “Sonho de uma noite de verão” que faz intertextualidade com mitologias diversas. A obra completa de <i>Neil Gaiman</i> , referente a essa passagem, é em si uma releitura da peça de <i>Shakespeare</i> , uma espécie de paródia, alimentada com seguimentos da criação da obra <i>The Sandman</i> .	Imagem/Texto	497
Alusão	É citado <i>Hamnet</i> , era o único filho homem de <i>William Shakespeare</i> e <i>Anne Hathaway</i> , irmão gêmeo de <i>Judith Quiney</i> . Morreu aos 11 anos.	Texto	498
Alusão	<i>Kemp</i> cita <i>Bob Armin</i> , os dois são referências a atores. Uma referência ao <i>Robert Armin</i> , ator inglês do teatro isabelino, membro da companhia do <i>Lord Chamberlain</i> . Foi o ator de comédia mais destacado da trupe associada a <i>William Shakespeare</i> depois da saída de <i>Will Kempe</i> , em meados de 1600. <i>William Kempe</i> , foi um ator e bailarino inglês conhecido, sobretudo, por ser um dos atores originais nas estreias das obras de William Shakespeare.	Texto	498

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão/Paródia	No primeiro quadro também temos uma referência visual. Ao longe, na montanha se vê uma figura "Long Man of Wilmington".	Texto/Imagem	498
Alusão	Afim de criar uma atmosfera mais realista, é inserido na história alguns personagens reais, nesse sentido é citado <i>Henry Condell</i> , um ator da <i>King's Men</i> , a companhia de teatro para a qual <i>William Shakespeare</i> escrevia.	Texto	499
Alusão	Na página 500 ainda temos a citação de <i>Sir Richard Burbage</i> , ator e proprietário de um teatro na época isabelina. Era filho de <i>James Burbage</i> e o irmão menor de <i>Cuthbert Burbage</i> .	Texto	500
Alusão	É citado o <i>Lord Strange's Men</i> , uma companhia elisabetana, composta por representantes da família de <i>Ferdinando Stanley, Lord Strange</i> .	Texto	501
Alusão/Paródia	<i>Sonho</i> agradece a vinda de <i>Auberón e Lady Titânia</i> (é o Rei e Rainha das fadas). Ambos personagens na peça de <i>William Shakespeare</i> , "Sonhos de uma noite de verão".	Texto	503
Alusão/Paródia	É citado <i>Robin Goodfellow</i> , ou Puck, um ser mitológico das Ilhas britânicas de caráter brincalhão e travesso. A sua popularidade advém de ser uma das personagens da peça de <i>William Shakespeare</i> , "Sonho de uma noite de verão".	Texto	503
Alusão/Paródia	É citado <i>Hippolyta</i> , da mitologia grega. Rainha das Amazonas. Também uma das personagens em "Sonho de uma noite de verão" de <i>William Shakespeare</i> .	Texto	503
Alusão/Paródia	<i>Philostrate</i> , é um personagem ficcional em um número de obras literárias, incluindo "Sonhos de uma noite e verão".	Texto	503
Alusão/Paródia	Como se espera, os personagens interpretam a história de <i>Shakespeare</i> , dessa forma a citação de trechos da peça irão aparecer em algumas cenas, como a apresentada no texto. "Agora, bela <i>hippolyta</i> , o momento de nossas núpcias se aproxima, quatro dias felizes virão com o luar... mas... Oh! Como a lua demora a minguar!..." "...Desperta o irreverente e vivaz espírito da alegria, relega o luto aos funerais... A pálida companhia não merece nosso esplendor!" "...Guerra, Morte ou Peste viriam assediar esta união, tornando-a momentânea como um ruído... Fugaz com uma sombra... breve como qualquer sonho... muito rápida"	Texto	504/505
Alusão/Paródia	A peça abre com <i>Hermia</i> , que está apaixonada por <i>Lysander</i> , resistente à exigência de seu pai <i>Egeus</i> de que se casasse com <i>Demétrio</i> , que ele arranhou para ela se casar. Ambos citados pelos personagens no quadro 3.	Texto	505
Alusão/Paródia	Citado <i>Peter Quince</i> um personagem imortalizado em <i>William Shakespeare</i> , ele é um dos seis mecânicos de Atenas.	Texto	506

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão/Paródia	Na obra é citado <i>Píramo e Tisbe</i> é um conto romântico da mitologia romana. Foi contada por <i>Ovídio</i> em sua <i>Metamorfoses</i> e influenciou muitos autores depois.	Texto	506
Alusão/Paródia	<i>Nick Bottom</i> é um personagem do <i>Sonho de Uma Noite de Verão</i> de <i>Shakespeare</i> que fornece um alívio cômico ao longo da peça. Um tecelão de comércio, ele é famoso por ter sua cabeça transformada em um burro pelo esquivo Puck.	Texto	506
Alusão/Paródia	<i>Peaseblossom</i> : é um servo de <i>Titânia</i> .	Texto	507
Alusão/Paródia	<i>Helena</i> é uma personagem fictícia. Uma dos quatro jovens amantes (<i>Demetrius, Lysander, Hermia e Helena</i>) apresentado no drama de <i>William Shakespeare</i> "Sonho de uma Noite de Verão".	Texto	509
Alusão/Paródia	<i>Sonho</i> e <i>William Shakespeare</i> conversam sobre a peça. E é mencionado o nome de <i>Kit Marlowe</i> . Na conversa é apresentando o fato de que Kit morreu, esfaqueado, como consta em relatos históricos.	Texto	514
Alusão	<i>Auberon</i> cita <i>Gaia</i> , que na mitologia grega é a mãe-terra, como elemento primordial da vida.	Texto	514
Alusão	A história finaliza com a informação da morte de <i>Hamnet Shakespeare</i> , morto em 1596, <i>Gaiman</i> , relaciona a sua morte ao convite de <i>Titânea</i> para ele ir ao reino das Fadas. Associando a sua partida deste mundo.	Texto	521

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Fachada - S20

Terceiro Arco: Terra dos Sonhos

Edição definitiva – Volume 1.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2010

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão/Paródia	É narrado o nome <i>Rainie Mulligan</i> , ou <i>Element Girl</i> , uma superheroína publicada pela DC Comics. O personagem apareceu pela primeira vez em <i>Metamorpho</i> #10 (fevereiro de 1967). A morte de <i>Element Girl</i> foi apresentada na série <i>Sandman</i> de Neil Gaiman na edição #20.	Texto/Imagem	524
Alusão/Paródia	Um personagem semelhante é o <i>Rex Mason</i> , Chamado <i>Metamorfo</i> , um arqueólogo que descobriu o Orbe de Rá numa pirâmide. Sendo exposto a radiação do artefato, sofreu mutação de transformar seu corpo em qualquer elemento químico, mantendo a homogeneidade do corpo. Sendo as mesmas características e história da personagem em <i>The Sandman</i> , induzida por um outro personagem chamado "Triângulo".	Texto/Imagem	528
Alusão/Paródia	No sonho de <i>Rainie</i> é mostrado um personagem mítico Egípcio, Rá. Tanto na concepção imagética quanto textual.	Texto/Imagem	528

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	<i>Rainie</i> cita o trecho da música: “Suicide is painless... It Brings on many changes... and I can take or leave it...” de “Suicide is Painless” the Marilyn Manson, tema do seriado americano M.A.S.H. do gênero comédia dramática, foi exibida pela CBS entre 17 de setembro de 1970 e 28 de fevereiro de 1983.	Texto	540
Alusão/Paródia	A Morte cita <i>Algon</i> , um <i>Methamorfo</i> de outra história que se relacionava com <i>Rainie</i> . Algon era um centurion romano que vivia na cidade antiga de Ma-phoor, e o amante de sua rainha Jezeba. Ele descobriu o Orbe de Rá e se transformou fantásticamente como um Metamorph.	texto/Imagem	541
Alusão/Paródia	Morte cita <i>Apep</i> , que na mitologia egípcia é uma criatura em forma de serpente que combatia o deus Rá ao cair de cada noite, sendo sempre morta, mas sempre ressuscitando.	texto/Imagem	543

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** Um prólogo - S21**Quarto arco:** Estação das Brumas

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.**São Paulo:** Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Destino, o irmão mais velho é apresentado imagetivamente tendo como adereços, uma corrente, e um livro. Simbologia clássica ao referir-se ao destino. Além disto sua roupa remete as vestimentas de um Druida Celta, que tinha funções na sociedade druida, como intelectuais e conselheiros. Assim como é representado Destino.	Imagem	013
Alusão	Destino encontra as damas cinzentas (ou Moiras), que é representada na mitologia grega como as responsáveis por tecer e cortar o fio da vida de todos os indivíduos, usando a Roda da Fortuna. Elas determinavam o destino tanto dos deuses quanto dos humanos.	Texto	014
Alusão	No jardim de Destino há uma alusão as construções Gregas/Romanas.	Imagem	015
Alusão	O retrato da Morte na galeria do Destino. A morte é pintada como um vestido antigo, pelo seu formato, remete ao período renascentista.	Imagem	017
Alusão	No imaginário popular a morte sempre usa capuz e carrega uma foice. Em Sandman, em um dos quadros da página 17, a Morte faz uma alusão a esse “estereótipo” da morte, ao confrontar Destino: “Daqui a pouco você vai querer que eu arranje uma foice”	Texto	017
Alusão	Como adereço e símbolo representativo da Morte em Sandman a personagem utiliza um pingente que é o símbolo Ankn, também conhecido como a Cruz Ansata, que na escrita egípcia (hieroglífica) era o símbolo que representava a vida eterna, a chave dos portões da morte e da vida.	Imagem	017
Alusão	Sonho faz alusão ao conto bíblico do “filho pródigo” ao associar a palavra pródigo, ao irmão Destruição, que abandonou as obrigações com a família dos perpétuos.	Texto	018
Alusão	No terceiro quadro da página 25 temos mais uma menção as Moiras, dessa vez é retratado como as Triodite. No quadro 3 elas são retratadas como as Sinas. No quadro 6, temos a menção do termo “oraculares”, uma referência novamente da cultura Grega.	Texto	018
Alusão	Último quadro, menção ao inferno.	Texto	029
Alusão	Menção a CORROSSEL, ligado a Grécia.	Texto	030

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Embora seja usado em diversos momentos. O olho de Hórus pode ser percebido com mais precisão no quadro 6 da página 33. A representação é feita utilizando o próprio olho da Morte mais a maquiagem utilizada nela. Uma marca simbólica ao olho de Hórus. Símbolo da totalidade cósmica e do poder da visão total do antigo deus egípcio, também conhecido como wedjat.	Imagem	033
Alusão	No quadro 4 a Morte argumenta com Sonho sobre o erro dele ter condenado sua antiga amante ao Inferno, novamente trazendo a tona um tópico bíblico. Que redireciona a saga de Sonho.	Texto	034
Alusão	É retomada mais uma vez personagens bíblicos, dessa vez é mencionado por Sonho, o Lúcifer, a Estrela da manhã.	Texto	035

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Capítulo 1 - S22

Quarto arco: Estação das Brumas

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	No início da aventura de Sonho no mundo do Inferno, Gaiman faz referência aos diversos nomes que representam o Inferno em diversas culturas: Avernus, Gehenna, Tártaro, Hades, Abaddon, Sheol (Segundo o Judaísmo She'ol é o local de purificação espiritual ou punição para os mortos, um local o mais distante possível do céu).	Texto	038
Paróda	No primeiro quadro temos Lucien (um nome francês que significa luz) que tem a função no mundo de Sandman de cuidar da Biblioteca do Sonhar. Nessa biblioteca tem a coleção de histórias nunca publicadas. Essas histórias foram sonhadas pelos humanos. Em um dos quadros temos a menção a alguns dos livros sonhados, e alguns nomes em destaque, como os expostos no quadro 2 da página 39. - A viagem de Alice para trás da Lua - de Lewis Carroll. Obviamente uma alusão a personagem "Alice no país das maravilhas" do autor. - A estrada perdida – J.R. R. Tolkien. Uma referência ao autor criador de "Senhor dos anéis". - O homem que era outubro. – G. K. Chesterton. Referência a obra de "The Man Who Was Thursday" (1908) - Babilônia de poictesma – James Branch Cabell. Referência ao Novelista estadunidense, James ▶	Texto	039

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	<p>escrevia obras com teor fantástico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A consciência de Sherlock Homes. Arthur Conan Doyle. Referência a série de contos envolvendo o personagem Sherlock homes, além do autor. - O retorno de Edwin Drood – Charles Dickens. Referência a obra inacabada de Dickens, “The Mystery of Edwin Drood”. Dickens morreu sem concluí-la. Thomas P. James, supostamente intermediário de Dickens entre o mundo dos vivos e dos mortos, escrevia o que o autor falecido ditava, tendo assim, concluído a obra. - A mão da Glória – Erasmus Fry. É também um dos personagens na história “Calliope”, sendo um escritor que mantinha cativo a deusa Calliope de quem provém a sua inspiração para escrever. - Os queridos dos deuses negros - Lord Dunsant. Possivelmente uma referência ao escritor Edward John Plunkett Dunsany. - O amor pode matar – Raymond Chandler. Referência aos romances do escritor. - Psmith e Jeeves. P. G. Wodehouse. Referência a obra “Jeeves Takes Charge” e “Psmith na City”. 		
Alusão	Matthew (o corvo de Sonho) conversa com Lucien sobre a destruição da Biblioteca. Na conversa Matthew diz “Nunca mais”. Lucien interpreta como se ele se referisse a obra de Edgar Alan Poe “The Raven”, mas ele se referia a interpretação de Peter Lorre no filme “The Raven” do diretor Roger Corman.	Texto	039
Alusão	Temos a menção ao demônio Coronzon (no original Choronzon). Originado dos escritos de ocultistas do Século XVI, ligados a Edward Kelley e John Dee.	Texto	043
Alusão	No sexto quadro temos uma menção a Lúcifer.	Texto	043
Alusão	No terceiro quadro temos a menção Eva, novamente uma ligação a passagens bíblicas.	Texto	045
Alusão	No quinto quadro. Menção a um dos nomes de Lucifer: Samael. Novamente uma ligação a personagens bíblicos. Nesse trecho Gaiman retoma um pouco da história bíblica citando trechos “De todos os anjos, ele era o mais sábio, o mais belo, o mais poderoso. Exceto apenas pelo seu criador, é o ser mais poderoso da existência”. Nesse trecho ainda temos uma menção de comparação de poder entre o Rei do Sonhar e o Anjo caído. Matthew pergunta se o Diabo é mais poderoso que o Sonho, e ele responde que “muito mais.”	Texto	045
Alusão	É introduzido um novo demônio Alichino. Que também é utilizado na primeira parte da “Divina Comédia”, o Inferno. Seu nome significa “Asa baixa”	Texto	046

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	No quinto quadro, da página da esquerda, é utilizado o personagem Caim. Sonho o manda ao inferno para levar uma mensagem a Lúcifer. Caim pertence ao Sonhar, mas é protegido por Deus, como lembra Lúcifer ao citar trechos da Bíblia "O Senhor, porém, disse-lhe: portando qualquer que matar a Caim, sete vezes será castigado. E pôs o Senhor um sinal em Caim, para que não ferisse qualquer que o achasse. E saiu Caim de diante da face de Senhor, e habitou na terra de node, do lado de oriental do Éden"	Texto	046/047
Citação	Lúcifer cita a seita gnóstica Cainitas (ou Cainismo), que venerava Caim (século II) ela rejeitava o antigo testamento e acreditava que o Deus antigo, não era o mesmo Deus que Jesus proclamava.	Texto	048
Citação	Hipólita Hall cita o nome Hector, na tentativa de pensar um nome para seu filho. (Hector pode ser uma referência a Heitor, príncipe de Tróia)	Texto	049
Alusão	Cecillie Latour.	Texto	052
Citação	No sonho de Robert (amigo humano de Sonho) é mencionado a cabeça mecânica de Roger Bacon. Ele foi um frade e filósofo inglês (1294). Conhecido como "Docto Mirabilis". Por conta de seus estudos criou-se um mito dele ter construído uma cabeça mecânica de bronze que era capaz de prever o futuro.	Texto	053
Citação	É mencionado o nome da Rainha Elizabeth (Rainha da Inglaterra). Nesse momento Robert percebe que está sonhando.	Texto	053
Citação	Citação do vinho "Chateau Lafitte 1828" que é produzido na casa Lafite Rothschild é um dos vinhos Bordeaux mais prestigiados e famosos no mundo.	Texto	053
Citação	Lucifer cita uma frase de John Milton um poeta e funcionário público inglês (1608-1674). Ao ameaçar Caim, Lúcifer cita: "melhor reinar no inferno do que servir no paraíso"	Texto	057

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Capítulo 2 - S23

Quarto arco: Estação das Brumas

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Menção a Cidade prateada – Campos do Paraíso.	Texto	072
Alusão	Menção ao demônio Ketele (em forma de lobo/-gafanhoto)	Imagem/texto	075

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	Lúcifer menciona outros anjos, ao refletir na possibilidade dele não ter se rebelado contra Deus, que talvez, outros se rebelaria, como Raguel (o anjo que traz a resposta) e Sandalphon (O anjo é associado ao Profeta Elias, o qual teria sido elevado à condição angélica quando ascendeu finalmente ao céu.) Diabo cita as formas como os demônios falavam: Vilanela, Haucais, Triolés.	Texto	077
Alusão	Demônio Mazikeen (amante de Lúcifer)	Texto	083

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Capítulo 3 - S24

Quarto arco: Estação das Brumas

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Após a ida de Sonho ao Inferno. Gaiman introduz na história personagens da cultura Nórdica. No início da página é mencionado Asgard, a cidade do deus Odin, que na cultura nórdica é considerado o Pai de todos os deuses, seu filho mais conhecido é Thor (o deus do trovão). Odin não possui um olho, nos quadrinhos de The Sandman ele é representado dessa forma. E como na mitologia, ele é guardado por dois lobos, Geri e Freki, símbolos da gulodice, que o acompanham em suas caçadas e lutas. No terceiro quadro também é representado Huginn e Muninn (pensamento e memória) dois corvos, que trazem a Odin tudo o que ouvirem no mundo.	Texto/imagem	089
Alusão	É mencionado o personagem da mitologia nórdica Kvasir, um deus feito da saliva de outros deuses, após a guerra de Æsir-Vanir. Kvasir foi morto e de seu sangue foi feito um hidromel. Que posteriormente foi roubado por Odin. Em Sandman é mencionado que Odin bebe desse hidromel.	Texto/imagem	089
Alusão	É contado a história que Loki, o deus da trapaça, é preso a uma pedra pelas entranhas de seu filho, e em cima de sua cabeça, no teto de uma caverna, há uma cobra que goteja veneno nos olhos do deus. A esposa de Loki, Sigyn, também é retratada, na sua incansável tarefa de recolher o veneno com uma vasilha, antes que caia nos olhos de Loki. Quando a vasilha enxe, Sigyn a esvazia e nesse momento o veneno volta a derramar em Loki que grita pela dor, seus gritos, na mitologia, criam os terremotos.	Texto	089/090
Citação	Citação ao Ragnarok. O fim dos tempos em Asgard. Na mitologia Nórdica.	Texto/imagem	092

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	No primeiro quadro é representado o deus trovão, Thor.	Imagem	095
Alusão	Thor incita seus bodes, que puxam sua carruagem de guerra. Seus nomes são: Tanngnost e Tangrisni. Personagens da mitologia nórdica.	Texto	095
Alusão	Representação imagética de anjos, que sucedem nos quadros das páginas posteriores.	Imagem	101
Citação	Citação ao Anjo Remiel (compaixão do senhor)	Imagem	102
Citação	No último quadro é mencionado o nome de Azazel que é o anjo caído encarregado da tarefa de enumerar as faltas humanas perante o Tribunal Divino, durante o julgamento da humanidade	Texto	103
Alusão	É mencionado o demônio Belzebu.	Texto	104
Alusão	É introduzido a personagem Eva, uma alusão a história bíblica. Eva vive em uma caverna como de acordo com o apócrifo o Primeiro Livro de Adão e Eva, ao saírem do jardim receberam a ordem de habitar numa caverna, que foi chamada de A Caverna dos Tesouros.	Texto	105
Citação	No segundo quadro, é citado Anúbis, deus dos mortos na mitologia egípcia. Também é citado Bast, deusa da fertilidade e Bes, deus cômico, senhor do prazer e da alegria.	Texto	109
Citação	Citação a Suzano-o-no-mikoto filho de Izanagi. Suzano-o é o deus do mar e das tormentas e Izanagi responsável pela criação do mundo, na mitologia japonesa.	Texto	109

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Capítulo 4 - S25

Quarto arco: Estação das Brumas

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	O nome Charles Rowland – Dezembro de 1990 (13 anos) é mencioando. Seu pai estava no Kuwait. Enquanto ele ficava em suas férias na escola onde estudava.	Texto	113
Citação	O estudante Charles Rowland, lê um livro na biblioteca, na visualidade da sua leitura (pensamento), é mencionado trechos do Pimpinela Escarlata, uma peça teatral e um romance histórico da escritora britânica Baronesa Orczy publicado em 1903.	Texto	118

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	“Ela olhou através da cortina esfarrapada na direção do belo rosto de seu marido, em cujos olhos azuis modorrentos e por trás de um sorriso fútil podia ver, agora com muita clareza, a força, a energia e a desenvoltura que levaram o Pimpine-la Escarlata a ser reverenciado e tido como digno de toda confiança por seus seguidores.”		
Alusão	Charles senta em frente a um memorial, no terceiro quadro da página 121, que tem os dizeres: “Em memória dos rapazes de São Hilário que deram suas vidas na grande guerra (1914 – 1918) – marcado a temporalidade da Primeira Guerra Mundial.	Texto	121
Alusão	Desenho de um pentagrama no chão. Na história um dos garotos que estudava na escola de São Hilário, foi morto por outros estudantes na tentativa de fazer um ritual.	Imagem	124
Alusão	Peter Hinchcliffe – morto em 1977, engasgado com o próprio vômito.	Texto	127
Paródia	“Mens sana in corpore mortua”- Mente sã em corpo morto. É uma paródia da frase “Mente sã, corpo são” do filósofo romano Décimo Júnio Juvenal.	Texto	127
Citação	No quadro da sala de aula, em giz está escrito: “Carpe diem” (aproveite o momento, ou colha o dia) que é uma frase em latim de um poema de Horácio.	Texto/imagem	128
Citação	O diretor da escola (ressurgido dos mortos), em uma das salas, apresenta aos alunos mortos algumas teorias enquanto aos berros disciplina o alunos, ele cita “Gogito ergo sum” a máxima de Descartes “Penso logo existo”, e “Mais elevado do que si mesmo, homem algum pode pensar” (Protágoras)	Texto	135

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Capítulo 5 - S26

Quarto arco: Estação das Brumas

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	No primeiro quadro. É citado Titânea e Auberón (ou Oberon) ele é o rei dos elfos, personagem de William Shakespeare, em “Sonhos de Uma Noite de Verão”. Esposo de Titânia que é a rainha das fadas (também da mesma obra).	Texto	141
Alusão	Odin tenta convencer Sonho a dar o domínio do Inferno para ele. Para isso ele mostra um globo que contém um mundo criado por ele que	Texto	152

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	batalha no Ragnarok, nesse mundo, sem sua intenção, surgiram heróis mortais, na imagem do quadro 1 aparece "Sandman" antigo herói da DC que deu base para a formação da história de The Sandman. Também é retratado o "Gavião Guerreiro" Herói da DC, filho de John Stewart (lanterna verde) e Shayera Hol (Mulher-gavião).		
Citação	No quarto quadro Suzano-o-no-Mikoto menciona os nomes de Marilyn Moroe (Atriz americana) King Kong (personagem fictício do filme de Merian C. Cooper de 1933) e Lady Liberty (personagem da DC que morreu em Suicide Squad #30).	Texto	155
Alusão	O enviado das fadas, Cluracan, passa a noite com um sacerdote egípcio, ele o nomeia como Senefereu (que foi o primeiro faraó da IV Dinastia do Antigo Egito).	Texto	163

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Capítulo 6 - S27

Quarto arco: Estação das Brumas

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	Na história da Estação das Brumas: Capítulo 6 , com base no nosso repertório, até o momento, não encontramos referências/intertextualidade apresentados na história com relação a outros textos. Ou, já foram mencionadas em outras narrativas de <i>The Sandman</i> , e já inseridas na tabela.		

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Epílogo - S28

Quarto arco: Estação das Brumas

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia	Para finalizar a história da Estação das Brumas, Gaiman utiliza uma citação do livro não escrito de G. K Chesterton (um escritor inglês e seu romance "O homem que era quinta-feira").	Texto	212

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** Termidor - S29**Quinto arco:** Espelhos distantes

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.**São Paulo:** Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	Esse é um trecho da peça de William Shakespeare, "Tudo Bem Quando Termina Bem". Essa citação dá início à história, evocando pequenos "sonhos" que se fundiram ao enredo principal. Lafeu: "Dizem que já não há milagres, e aí estão os nossos filósofos para tornar ordinárias e familiares as coisas sobrenaturais e inexplicáveis. Daí resulta brincarmos com os fenômenos mais terríveis, barricando-nos por trás de nosso suposto conhecimento quando deveríamos ceder ao medo do desconhecido".	Texto	214
Citação	Esse trecho é uma citação da obra de Rustichello de Pisa. "Veja bem, eu conheço a história a história toda. Estou escrevendo-a no papel para você. Para que ela seja lembrada."	Texto	214
Alusão	Sonho procura Johanna Constantine para oferecer recrutá-la a uma tarefa. Johanna é uma alusão a John Constantine – Hellblazer.	Texto	215
Citação	No penúltimo quadro, dois homens saem abraçados cantando "ohh, ça, ira, ça ira, ça ira, les aristocrates à la lanterne..." essa canção, que é símbolo da Revolução Francesa.	Texto	219
Alusão	Ao ameaçar Lady Constantine, o capitão da guarda evoca o nome de uma música "camagnole" foi uma famosa canção francesa de fins do século XIX que exaltava os feitos dos Sans-Culottes em diversos episódios da Revolução Francesa.	Texto	220
Alusão	Luxemburgo no contexto da história é trazido como o local onde os presos políticos na Revolução Francesa, eram aprisionados.	Texto	221
Alusão	Possivelmente uma referência ao advogado francês, Maximilien de Robespierre, uma personalidade importante na Revolução Francesa.	Texto	222
Alusão	Lei de Prairial (ou a lei de 22), irá referir a sentença de morte ou absolvição (como é explicado no quadro).	Texto	222
Alusão	No quadro 6 o personagem St. Just, faz menção às "tricoteiras enrugadas" uma menção às bondosas, ou as 3 bruxas que tecem o fio da vida dos mortais.	Texto	222
Citação	Palavras do personagem Paine. (americano) "Este são tempos que testam a alma dos homens. Os soldados do verão e os patriotas dos dias ensolarados, nesta crise, esquivar-se-ão de servir a seu país, mas aquele que resiste às provações agora merece o amor e a gratidão de nossos homens e mulheres. A tirania, como inferno, não é ►	Texto	223

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	facilmente conquistada. Todavia, temos este consolo... quanto mais árduo o conflito, mais glorioso o triunfo. O que obtemos barato demais, estimamos muito pouco. É o benquerer apenas que dá valor a todas as coisas ”		
Alusão	Último Quintidi, citado, é o quinto dia da semana de dez dias no Calendário Republicano Francês	Texto	224
Alusão	No quadro 4 há uma espécie de imagem evocando um titeriteiro da morte, onde apresentam dois corpos decapitados que dançam por cordas presas aos corpos ensanguentados. Essa é uma prática utilizada após as decapitações na revolução francesa, para mostrar a população o que poderia acontecer com aqueles que fossem contra o estado.	Texto	226

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Augustus - S30

Quinto arco: Espelhos distantes

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Na história temos a ambientação Romana: prédios, vestimentas, centuriões, após 27 a.C.	imagem	240
Pastiche	É citado o Imperador Augustus. Ou Augusto. Ele foi do Império Romano, e seu primeiro imperador, governando de 27 a.C. até sua morte em 14 d.C.. Nascido como o nome de Caio Otávio, pertenceu a um rico e antigo ramo equestre da família plebeia dos Otávios	Texto	241
Alusão	Em forma de Imagem e texto é citado o templo de Marte Vingador, ou Templo de Marte Ultor foi um templo erigido pelo imperador Augusto no Fórum de Augusto e dedicado em 1 de agosto de 2 a.C	Texto	244
Alusão	É citado a peça Os Menecmos que é uma peça do comediógrafo latino Plauto cujo nome é uma referência aos personagens principais. É mencionado os ritos de Iniciação Eleusina, que eram ritos de iniciação ao culto das deusas agrícolas Deméter e Perséfone, que se celebravam em Elêusis, localidade da Grécia próxima a Atenas.	Texto	246
Alusão	É citado Terminus – O deus da Fronteira. Término na mitologia romana era o deus protetor das fronteiras.	Texto	248
Alusão	É citado a Atia, ou Ácia Balba Júlio Segunda Cesônia foi uma conhecida patrícia romana, pertencente a família Júlios. Mãe de Otaviano, o imperador Augusto.	Texto	248

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É citado o deus Apolo, uma das divindades principais da mitologia greco-romana, um dos deuses olímpicos.	Texto	249
Alusão	Mercúrio dos médicos, citado pelo anão, possivelmente relacionado ao deus mensageiro e deus da venda, lucro e comércio	Texto	249
Paráfrase	Pela narrativa do personagem Caius, é mencionado o assassinato de Júlio Cesar, e como o personagem se sentia sobre o fato. Na imagem tem uma representação visual do fato, embora fictícia. No dia 15 de março de 44 a.C., Júlio César foi assassinado com 23 facadas, nas escadarias do Senado, por um grupo de 60 senadores, liderados por Marcus Julius Brutus, seu filho adotivo, e Caio Cássio.	Texto	251
Paráfrase	Cita o fato de Augustus ter trocado o nome do mês, que hoje denominamos Agosto, que antes era Sextilus. O personagem ainda diz que não duraria, que no futuro alguém trocaria para Tibérius. O que se sabe é que o mês de agosto foi nomeado em honra a Augusto.	Texto	252
Alusão	É citado o Marcus Lépidus como Ex- sacerdote. Marco Emílio Lépidus foi um político da família dos Lépidos de Emília da República Romana eleito cônsul em 78 a.C.	Texto	254
Alusão	Aparece o segundo corvo de Sonho. Aristeas. Um poeta que se tornou corvo de Apolo (segundo Caius Augustus). Aristeas viveu em Século VII aC, e era um poeta.	Texto	258
<p>Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Três Setembros e um Janeiro - S31 Quinto arco: Espelhos distantes</p> <p>Edição definitiva – Volume 2. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2011</p>			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É citado o Setembro de 1859, data da autoproclamação de Joshua, como imperador dos Estados Unidos.	Texto	265
Pastiche	Na página 268 é mencionado o nome de Joshua Abraham Norton, empreendedor e inventor: o personagem principal desta história. Ele era um cidadão de São Francisco, ele se autoproclamou imperador dos Estados Unidos em 1859.	Texto	268
Pastiche	No quadro um é apresentado Joshua com a roupa de General, uma representação visual de como o imperador se vestia diariamente. Essa representação visual é confirmada pelas fotos e referências da época de Joshua.	Imagem	273

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Pastiche	Ao todo da página 273 é representado o personagem Sam (Samuel Clamens – Mark Twain), de forma imagética, ao lembrar os traços do ícone. Sua referência só é esclarecida na página 277, quando Joshua declara, e insinua um novo nome a Samuel, que passasse, na história, a se chamar Mark Twain. Ele foi um escritor e humorista norte-americano.	Imagem/Texto	273/277
Pastiche	Nos diálogos de Joshua e Sam é comentado sobre uma construção de um ponte, ordenada pelo imperador, a tal ponte que se referem é a Golden Gate.	Texto	274
Citação	No quadro cinco é apresentada uma cédula de cinquenta centavos, uma representação imagética das cédulas usadas pelo real Norton I.	Imagem	278
Alusão	É indicado a Chinatown, que é uma região urbana que contém uma grande população de chineses dentro de uma sociedade não-chinesa.	Texto	279
Alusão	8 de Janeiro de 1880, 20h, é a representação da morte de Joshua, no dia exposto.	Texto	286
Paráfrase	Morte fala para Joshua sobre os 36 Tzadikins, ou Tzadikim Nistarim, refere-se a 36 pessoas justas, uma noção enraizada dentro das dimensões mais místicas do Judaísmo. A Morte complementa que essas 36 pessoas que sustentam o mundo nas costas, para que ele possa existir.	Texto	288
Citação	Na fala final da história de Gaiman, vem trazendo informações reais do acontecimento. "Joshua Norton foi enterrado no domingo, 10 de janeiro de 1880. Dez mil pessoas compareceram a visita pública de seu caixão; e seu cortejo fúnebre estendeu-se por mais de três quilômetros."	Texto	288
<p>Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Chacina na quinta avenida - S32 Sexto arco: Um jogo de você - Capítulo 1</p> <p>Edição definitiva – Volume 2. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2011</p>			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	É citado o Trecho de One Potato, Two Potato: The Secret Education of American Children, de Mary e Herbert Knapp. "A característica que distingue um jogo folclórico dos demais é que, embora ele tenha regras, estas nunca foram escritas. Ninguém as conhece ao certo. Os jogadores tem a tradição como guia, mas devem decidir entre si os detalhes de como jogarão"	Texto	290
Citação	Trecho de Alice no país das maravilhas de Lewis Carroll. Usado como epílogo para a introdução do enredo de "um jogo de você" ▶	Texto	290

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	<p>“Bem, talvez você ainda não pensa assim”, Sugeriu Alice, “mas quando você transformar-se em uma crisalida – algum dia você vai, sabe – e então depois disso em uma borboleta, eu acredito que você vai sentir-se um pouco estranho, não vai?” “nem um pouco”, disse a lagarta. “Bem, talvez seus sentimentos possam ser diferentes”, finalizou Alice, “Tudo que eu sei é que é muito estranho para mim.” “Você!”, disse a lagarta desdenhosamente. “Quem é você?”</p>		
Paródia	<p>A personagem se autodenomina “Sherlock Wanda” para mostrar sua habilidade em descobrir pistas e perceber que Hazel e FoxGlove estavam no apartamento. Mesmo permanecendo com a porta fechada. Sherlock é um personagem, um detetive com habilidade únicas, criado por SR. Sir Arthur Conan Doyle.</p>	Texto	297
Alusão	<p>Menção a loja Tiffany’s, conhecida por ter materiais finos de preço elevado.</p>	Texto	300
Alusão	<p>Em destaque temos a palavra “tapete mágico” em bold. Que remete a histórias como por exemplo, Aladim, embora, não tenhamos nada especificando. Mas saber a definição do tapete mágico, Intertextualiza com conceitos do gênero.</p>	Texto	303
Paródia	<p>Citação do seriado “Além da imaginação” que era uma série de televisão americana criada por Rod Serling e dirigida por Stuart Rosenberg. Wanda ainda cita a frase utilizada em um outro seriado, afirmando ser deste “Nos controlamos o vertical...” Mas depois tenta se corrigir citando mais um seriado chamado a “A quinta dimensão” que foi uma série de televisão de ficção científica norte-americana, que foi ao ar pela ABC</p>	Texto	304
<p>Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Cantigas de Ninar da Broadway - S33 Sexto arco: Um jogo de você - Capítulo 2</p> <p>Edição definitiva – Volume 2. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2011</p>			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	<p>O título nos remete a Brodway, é uma avenida da cidade de Nova Iorque, Estados Unidos que atravessa o condado de Manhattan e do Bronx. Famosa por locais de entretenimento.</p>	Texto	325
Alusão	<p>Hazel lê o “O longo Adeus” de Raymond Chandler um romancista e roteirista dos Estados Unidos. O livro trata sobre a solidão e a amizade.</p>	Texto	325
Pastiche	<p>É apresentado o personagem “Esquisito n1” Os traços como fora desenhado fazem alusão / ou um pastiche ao “Superman” pois a capa, o símbolo no peito com 5 pontas, a forma do uniforme, exceto pelas cores que são utilizadas: verde e amarelo e vermelho.</p>	Imagem	329

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
Título: O nascer da Lua má - S34
Sexto arco: Um jogo de você - Capítulo 3

Edição definitiva – Volume 2.
Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.
São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Gorgo, Mormo, Ereschigal. Mulher de três faces. São aspectos da Erineas. Da mitologia Grega. É uma representação constante na obra <i>The Sandman</i> , ora utilizada na mitologia grega, romana, nórdica, etc.	Texto	358
Alusão	Wanda faz duas alusões a primeira sobre <i>Alice no país das Maravilhas</i> , ao referir-se em “como se tivesse caído pelo buraco do coelho” na sequência da sua frase ela fala sobre se tivesse saído do buraco e caído dentro do porão do Stephen King, King (escritor Americano).	Texto	363
Alusão	Wanda cita: Margaret Hamilton, atriz que fez a Bruxa má do Oeste. Uma alusão ao Mágico de Oz.	Texto	364

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
Título: Começando a ver a luz - S35
Sexto arco: Um jogo de você - Capítulo 4

Edição definitiva – Volume 2.
Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.
São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Barbara faz uma referência ao “O Hobbit” de J. R. R. Tolkien, ao citar: “eu me senti como Bilbo na floresta das trevas naquele trecho em que as aranhas gigantes atacam”	Texto	380
Alusão	Barbara faz uma alusão ao Mágico de OZ ao citar: “Siga a estrada de tijolos amarelos”.	Texto	384

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
Título: Sobre o mar, rumo ao céu - S36
Sexto arco: Um jogo de você - Capítulo 5

Edição definitiva – Volume 2.
Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.
São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia	O Cuco, cita Perry Porter, que imagina ser o “Fantástico Aranha”. No mesmo quadro ela cita o Clint Clarke, como Hiperman. São alusões a personagens conhecidos como Amazing Spiderman e Superman.	Texto	395
Alusão	No primeiro quadro temos a representação imagética de livros “O mágico de Oz” The Magician’s twin. C. S Lewis. Narnia, alusão ao The Chronicles of Narnia de C. S. Lewis. E The lord of the Rings, de J.R.R Tolkien.	Imagem	397

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	Uma locutora da rádio fala da última música ouvida, <i>The nightgown of the sullen moon</i> . Do grupo <i>They might be giants</i> .	Texto	399
Alusão	Um ouvinte da rádio Wrat, se apresenta como Jim Morrison, mas se justifica não sendo o “famoso” trata-se de uma alusão ao nome do cantor e compositor.	Texto	399
Alusão	É citado o nome de John McNamara, possivelmente o escritor, produtor, showrunner americano e criador de programas de TV.	Texto	400
Alusão	Citado o nome de Rutger Hauer, um ator dos países Baixos. Hauer entrou para uma trupe experimental de atores em sua adolescência, permanecendo com eles por cinco anos até entrar em 1969 para a série de TV Floris. Atuou em <i>Turkish Delight</i> (1973), <i>The Wilby Conspiracy</i> e <i>Nighthawks</i> , em 1981.	Texto	406
Citação	Citado o LP do Velvet Underground. The Velvet Underground foi uma influente banda de rock norte-americana.	Texto	406
Alusão	<i>Lou Reed – Satellite of Love</i> . Lou Reed foi um cantor, guitarrista e compositor norte-americano. Foi considerado o 81º melhor guitarrista de todos os tempos pela revista norte-americana Rolling Stone.	Texto	419

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Eu acordei, e um de nós estava chorando - S37

Sexto arco: Um jogo de você - Capítulo 6

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.

São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	É citado o trecho da bíblia, Eclesiastes 12:6. “Antes que se rompa o cordão de prata, e se quebre o copo de ouro, e se despedace o cântaro junto à fonte, e se quebre a roda junto ao poço, e o pó volte à terra, como era, e o espírito volte a deus, que o deu”	Texto	448
Citação	Na lápide de Wanda é feita uma citação a um trecho Bíblico, Oséias 8:7 “Porque semearam vento, e segarão tormenta”	Texto	449
Alusão	Menção a Glinda, do filme mágico de OZ. Glinda era a bruxa boa do Sul. O personagem é interpretada pela atriz Billie Burke.	Texto	454

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** A caçada - S38**Sétimo arco:** Convergência

Edição definitiva – Volume 2.

Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.**São Paulo:** Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Um programa de TV com foco no tema musical.	Texto	457
Alusão	Coração esmeralda de Koschei é uma referência a mitologia Russa, sobre o “Koschei, o imortal”	Texto	460
Alusão	Ao citar “O tambor de Empusa”, na mitologia grega, Empusa é um dos espectros de Hécate, deusa dos caminhos. Acreditava-se que Hécate vagava à noite pela terra, acompanhada por seu séquito de espectros, vista somente pelos cães, cujos latidos indicavam sua aproximação. Tinham garras afiadas, eram mistura de mulher, cabelos em chamas vivas, e tinham patas desproporcionais ao seu corpo, uma das patas de burro e a outra de bronze.	Texto	460
Alusão	É mencionado Yggdrasil que na mitologia nórdica, é uma árvore colossal que é o eixo do mundo.	Texto	460
Alusão	É mencionado o nome do cantor Pop Estadunidense, Michael Jackson.	Texto	463
Alusão	O jovem caçador conversa com Baba Yaga, e ele pede um favor a ela, em troca do coração esmeralda de Koschei. Baba Yaga é uma figura do folclore do leste europeu. É uma mulher velha e ossuda que viaja pelos céus montada em um almofariz. Os rastros que deixa, apaga com uma vassoura. Mora em uma casa móvel, com patas de galinha, cuja fechadura é uma boca cheia de dentes. Originalmente concebida como uma entidade benfazeja, ao longo do tempo foram lhe atribuindo um caráter sinistro.	Texto	471
Paródia	Lucien, tenta persuadir o caçador a entregar um livro que havia perdido da biblioteca, o livro, é o “A jovial comédia da Redenção do Doutor Faustus, de Christopher Marlowe. Essa é uma paródia do “The Tragical History of Doctor Faustus” é uma peça de teatro escrita por Christopher Marlowe em 1588 ou 1592, com base na história do Dr. Fausto, 1587, recolha anônima alemã de contos sobre praticantes de ciências ocultas. A peça, escrita parte em verso parte em prosa, conta a história de um homem que vende sua alma ao diabo por poder e conhecimento. Doctor Faustus foi publicado pela primeira vez em 1604, oito anos após a morte de Marlowe.	Texto	477
Alusão	Ao mencionar “Vassily despertou na Floresta.” “E, certa noite, em princípios da primavera, quando a Lua crescente pairava intensa e branco no céu, ele percorreu as matas na forma de um lobo” nos trás uma referência ao mito do Lobisomem.	Texto	479

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
Título: Lugares Maleáveis - S39
Sétimo arco: Convergência

Edição definitiva – Volume 2.
Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin.
São Paulo: Panini Books, 2011

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	A data 1273 e o nome Marco associados nos dão a informações que podemos ter a identificação do personagem, Marco Polo, um ano após o início da viagem na Rota da Seda.	Texto	483
Alusão	Coberto por areia do deserto, Marco lembra das histórias que sua mãe contava sobre homem mágico que vem até você antes de dormir, com um saquinho de areia mágica que o faz dormir, e quando acorda tem a areia no canto dos olhos.	Texto	486
Citação	Sem saber de onde tal música vem, Marco escuta "I'll be glad when you're dead. You rascal you" A música em questão é "You Rascal, you", de Louis Armstrong – 1931"	Texto	487
Citação	Ele ainda ouve "Won't you come home, Bill Bailey, won't you come home..." é a música Bill Bailey, Won't you Please come home, de Hughie Cannon – 1902.	Texto	487
Citação	O trecho de "Once I built a Railroad, now it's done brother can you spare a..." é da música "Brother, Can you Spare a Dime" de Yip Harburg – 1931.	Texto	487
Citação	Ao fundo toca "Remember that the city is a funny place, something like a circus or a sewer..." A música é "Coney Island Baby" de Lou Reed – 1975.	Texto	487
Alusão	Rustichello de Pisa. Rusticiano ou Rustichello de Pisa (em latim: Rusticianus) foi um romancista italiano conhecido por escrever a versão original de As Viagens de Marco Polo enquanto estava preso em Gênova durante a Batalha de Meloria, em 1284, que envolvia a República de Gênova e Pisa. Conheceu Marco Polo em 1298, quando acontecia a Batalha de Curzola, em que Polo foi capturado pelos genoveses.	Texto	490
Alusão	O Rei Khan cita o Papa, e o nome de Cristo, afim de desafiar a fé cristã para que apresentassem curandeiros cristãos que fossem semelhantes a Gautama Buda. (referência ao Cidartha Gautama)	Texto	494
Alusão	"A colina" faz alusão ao São Francisco de Assis, do Século Dezesete.	Texto	495
Alusão	Hwen T'sang nasceu no distrito de Keu-Shi, perto de Honan-Fu, por volta de 605, foi um viajante levando o budismo para muitos lugares.	Texto	498
Alusão	Ibn Battuta, foi um viajante marroquino medieval e erudito, que é amplamente reconhecido como um dos maiores viajantes de todos os tempos.	Texto	498

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
Título: Parlamento da Gralhas - S40
Sétimo arco: Convergência

Edição definitiva – Volume 3.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa.
São Paulo: Panini Books, 2012.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Pastiche	Lyta menciona no primeiro quadro a história de “Cachinhos Dourados” um conto de do inglês Robert Southey. Uma história infantil popular, criada em 1837. Também neste mesmo ano, foi publicado uma versão rimada do conto, por George Nicol.	Texto	023
Alusão	Nessa história tem a citação da personagem bíblica Eva.	Texto	026
Alusão	Cain e Abel são mencionado na página 30, também uma referência ao mito bíblico.	Texto	030
Alusão	Na página 31 temos uma referência a Vicent Price. Matthew sugere que Cain soa igual a ele. Vincent Leonard Price Jr. foi um ator norte-americano. Nascido no Missouri, Price veio de uma família rica, cercada por um ambiente cultural acima dos padrões e envolta em tradições antigas à moda europeia.	Texto	031
Alusão	Cain menciona o termo Vaudevilliano, referindo-se a Vicent Price. Esta é uma referência ao gênero de entretenimento popular nos Estados Unidos entre os anos de 1880 a 1930, que obtinha características não clássicas, como “circo de horrores” apresentações populares, museus baratos etc.	Texto	031
Alusão	Adão é mencionado na página 35 uma referência ao personagem bíblico.	Texto	035
Alusão	É mencionado Lilith na história em Sandman, como um personagem ligado a Adão, nessa história temos a representação do conto Bíblico, com acréscimos de algumas informações extras, como a inserção de uma segunda esposa além de Lilith e as informações do conto original. Lilith teria sido parte de Adão, que era então um ser andrógono, constituído de “duas pessoas”, Deus então o teria separado e criado Lilith. Pela igualdade entre os dois, Adão teria rejeitado Lilith que resolveu sair do Jardim do Éden e criado seu próprio Jardim. Lilith aparece com um demônio na crença tradicional Judaica e Islâmica, como a primeira mulher de Adão, ela posteriormente teria dado a Eva a maçã do pecado. Na história de Gaiman ainda é mencionado uma segunda esposa de Adão (antes de Eva), mas não encontramos referência sobre ela.	Texto	035/036
Alusão	É mencionado os Lilim, que na demonologia mesopotâmica, eram espíritos hostis da noite que atacam os homens. Eles tinham menos poder do que deuses.	Texto	036
Pastiche	No início da página 41 temos a história de Cain e Abel, narrada de forma a interagir com a história de Sandman.	Texto	041/042



Essa narrativa, **A Canção de Orfeu**, não faz parte dos 13 arcos da saga original. Sendo uma publicação independente, mas devido a sua importância no contexto da obra foi acrescentando no terceiro volume definitivo, dessa forma, sendo exceção, fazendo parte desta compilação de dados.

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: A canção de Orfeu

The Sandman - Especial 1

Edição definitiva – Volume 3.

Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa.

São Paulo: Panini Books, 2012.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Pastiche	É utilizado a história de Orfeu como pano de fundo para a criação da história de Gaiman. Orfeu na mitologia grega, era poeta e médico, filho da musa Calíope e de Apolo ou Éagro, rei da Trácia.	Texto	048
Paródia	Lemos que Orfeu “flutua sozinho sobre o mar cor de vinho. Olha ao redor em busca de seu amor que não está presente. Grita seu nome ‘Eurídice. Eurídice’ Esse trecho ilustrado representa o final dos versos das Geórgicas, IV, do texto clássico de Virgílio. Que lê-se: Então, como o éagro Hebro corresse levando para o meio do mar a cabeça separada do pescoço marmóreo, a própria voz e a frígida língua chamavam “Eurídice”, ah!, a mísera Eurídice, ao fugir-lhe a alma; as margens repercutiam “Eurídice” por todo o rio (VIRGÍLIO, 2011, p. 100).	Texto	049
Alusão	Orfeu cita Aristeu que era filho de Apolo com Cirene, filha de Hipseu, é, segundo a mitologia grega, um pastor.	Texto	050
Alusão	Aristeu cita Autônoe, que na mitologia grega, foi uma das filhas de Cadmo, e mãe de Acteão, que foi assassinado por Ártemis.	Texto	050
Paródia	Nessa trama Calíope, a musa, é citada como mãe de Orfeu.	Texto	051
Alusão	Eurídice aparece na história na página 52, juntamente com todos os perpétuos. Na mitologia grega, Eurídice é uma ninfa pela qual Orfeu desce às profundezas de Hades.	Texto	052
Alusão	É citado Olethros, ao se referir a Destruição na mitologia grega antiga, Olethros, era a personificação de Havoc e provavelmente um dos Makhai (um demônio).	Texto	053
Alusão	É citado Himeneu, deus grego dos casamentos, filho de Apolo.	Texto	054
Alusão	É citado Hades, na mitologia grega, é o deus do mundo inferior e dos mortos.	Texto	064
Alusão	É citado Kore ou Perséfone na mitologia grega, é a deusa das ervas, flores, frutos e perfumes, e esposa de Hades.	Texto	064
Alusão	Temos uma menção ao deus Hércules, ou Hércules, era um semideus, filho de Zeus e Alcmena, foi um herói, símbolo do homem em luta contra as forças da natureza.	Texto	071

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É citado Cérbero, na mitologia grega, era um monstruoso cão de três cabeças que guardava a entrada do mundo inferior para que nenhuma alma saísse, e despedaçando os mortais que tentassem entrar.	Texto	071
Alusão	É citado Pítia, a sacerdotisa do templo de Apolo, em Delfos, Antiga Grécia, situado nas encostas do monte Parnaso. Ela teria alertado Orfeu, e dado uma dádiva a ele.	Texto	073
Alusão	Caronte, o barqueiro que leva as almas, é representado visualmente.	Texto	076
Alusão	É citado a Roda de Íxion, que paralisa-se ao som da música de Orfeu. Íxion foi lançado no Tártaro, onde foi preso a uma roda em chamas e condenado a nela girar pela eternidade.	Texto	082
Alusão	É citado Tício que tentou violentar Leto, instigado por Hera, e foi morto a flechadas por Apolo e Ártemis, como tortura eterna, foi condenado a ficar, após sua morte, esticado no Hades, preso por seus braços e pernas com abutres comendo o seu fígado.	Texto	082
Alusão	Tântalo ousou testar a onisciência dos deuses, roubou os manjares divinos e serviu-lhes a carne do próprio filho Pélope num festim. Como castigo foi lançado ao Tártaro, onde, num vale abundante em vegetação e água, foi sentenciado a não poder saciar sua fome e sede, visto que, ao aproximar-se da água esta escoava e ao erguer-se para colher os frutos das árvores, os ramos moviam-se para longe de seu alcance sob a força do vento.	Texto	082
Alusão	Menção as fúrias, Orfeu teria feito até mesmo elas chorarem. Elas eram personificações da vingança.	Texto	083
Alusão	É mencionado as Bacantes, na mitologia grega, são as ninfas seguidoras e adoradoras do culto de Dionísio. Eram conhecidas como selvagens e endoidecidas, de quem não se conseguia um raciocínio claro.	Texto	090
Alusão	É citado Dionísio o deus dos ciclos vitais, das festas, do vinho, da insânia, do teatro, dos ritos religiosos mas, sobretudo, da intoxicação que funde o bebedor com a deidade.	Texto	092

Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Capítulo 1 - S41 Oitavo arco: Vidas Breves		Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Delirium, cita Rita Marlowe, uma personagem de uma peça da Broadway interpretado por Jayne Mansfield, uma atriz americana (1933 – 1967)	Texto	106
Citação	Delirium invade uma festa que toca a música: “Tear in your Hand” de Tori Amos. O trecho citado é: “All the world just stopped now, so you say you don’t wann a Stay together anymore, let me take a deep breath babe” “...maybe she’s just pieces of me you’re never seen...” “cutting my hands up every time I touch you”	Texto	107/108
Alusão	É citado o ano de 1665, o ano da grande Peste Bubônica, ocorrida em Londres na Inglaterra. Vitimou certa de quase 100.000 pessoas.	Texto	119
Alusão	É mencionado o nome de Daniel Defoe, o cronista na Londres do século XVII. E citado uma parte do seu diário da Peste: “Deixe-me comentar aqui: Quando eu digo que as pessoas se abandonaram ao desespero, não me refiro ao desespero religioso, ou a um desespero de seu estado eterno; mas quero dizer um desespero de serem capazes de escapar da peste, ou de sobreviver à peste...” (...) “As pessoas foram levadas a uma condição de desespero de vida”.	Texto	120

Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Capítulo 2 - S42 Oitavo arco: Vidas Breves		Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Pastiche	É citado Pharamond, ou, Faramundo, que é tido como o primeiro rei dos francos salianos e ancestral dos Merovíngios, embora ele seja possivelmente uma figura mais lendária que histórica.	Texto	146

Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Capítulo 3 - S43 Oitavo arco: Vidas Breves		Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É mencionado Atlântida que é uma lendária ilha cuja primeira menção conhecida é em Platão em suas obras “Timeu ou a Natureza” e “Crítias ou a Atlântida”.	Texto	149

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É mencionado o marques de Sade ou Donatien Alphonse François de Sade, foi um aristocrata francês e escritor libertino. Muitas das suas obras foram escritas enquanto estava na Prisão da Bastilha, encarcerado diversas vezes, inclusive por Napoleão Bonaparte.	Texto	150
Alusão	Menção a Sigmund Freud.	Texto	150
Alusão	Nos cartazes colados em um muro, vemos a propaganda de dois Musicais, "Gatos" ou Cats é um musical composto por Andrew Lloyd Webber que teve sua estréia em Londres em 1981. E Sweeney Todd, the Demon Barber of Fleet Street que é um musical vencedor de vários Prêmios Tony, inspirado no livro de Hugh Wheeler, com músicas e letras de Stephen Sondheim. O qual se baseou em uma lenda local criada por Christopher Bond.	Imagem	150
Paráfrase	Visualmente temos a representação da O'Connell Bridge, e suas redondezas em Dublin, na Escócia.	imagem	154
Alusão	Delirium traz uma lista com o nome Étaín ou Édaín, que é uma figura da mitologia irlandesa, conhecida como a heroína de Tochmarc Étaíne, uma das histórias mais antigas e ricas do Ciclo Mitológico.	Texto	160
Alusão	Uma das personagens faz uma menção ao Samuel Taylor Coleridge que foi um poeta, crítico e ensaísta inglês. Também é citado junto ao texto o "Homem de Porlock" uma obra de Fernando Pessoa.	Texto	162
Citação	É citado um trecho de Kubla Klan – de Samuel Taylor, "E, em meio ao tumulto kubla ouviu vozes ancestrais da terra profetizando guerra".	Texto	162
Alusão	A personagem cita Charlton Heston, que é o nome artístico de John Charles Carter, um ator norte-americano fazia porte das superproduções da época de ouro de Hollywood, como Moisés de Os Dez Mandamentos, Judah Ben-Hur de Ben-Hur, o lendário cavaleiro espanhol El Cid no filme homônimo e Robert Neville em A Última Esperança da Terra.	Texto	170

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Capítulo 4 - S44

Oitavo arco: Vidas Breves

Edição definitiva – Volume 3.

Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa.

São Paulo: Panini Books, 2012.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Pastiche	O xamã transformasse em urso e corta a própria sombra, ele a chama de Leib-Omai, é um deus da boa sorte na mitologia de Sami que foi honrado pelo Sami. Ele vive nas árvores de Alder e dá boa sorte aos caçadores contra ursos, e ele aparece aos seres humanos na forma de um urso.	Texto	176
Alusão	A inserção de informações reais é constante em The Sandman, ele usa a moeda, Krugerrands, para dar ▶	Texto	180

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	uma informação extra sobre o personagem, a idade. Esta é uma moeda de ouro da África do Sul, sendo cunhada pela primeira vez em 1967 para ajudar a vendas do metal produzido pelo país.		
Alusão	É feito uma menção ao nomes de Picasso, ou Pablo Ruiz Picasso, que foi um pintor espanhol, escultor, ceramista, cenógrafo, poeta e dramaturgo que passou a maior parte da sua vida na França. Matisse, ou, Henri-Émile-Benoît Matisse que foi um artista francês, conhecido por seu uso da cor e sua arte de desenhar, fluida e original. E Da Vinci, ou Leonardo di Ser Piero da Vinci, foi um polímata nascido na atual Itália, uma das figuras mais importantes do Alto Renascimento, que se destacou como cientista, matemático, engenheiro, inventor, anatomista, pintor, escultor, arquiteto, botânico, poeta e músico.	Texto	181
Alusão	É citado o nome de Newton. Isaac Newton foi um cientista inglês, mais reconhecido como físico e matemático, embora tenha sido também astrônomo, alquimista, filósofo natural e teólogo. Ele exemplifica uma teoria de Newton em um dos quadros: “Não são as luzes e os corpos sólidos conversíveis entre si?”	Texto	193

Obra: Sandman

Autor: Neil Gaiman

Título: Capítulo 5 - S45

Oitavo arco: Vidas Breves

Edição definitiva – Volume 3.

Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa.

São Paulo: Panini Books, 2012.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Pastiche	Ishtar, é a deusa dos acádios, era a deusa da fertilidade, seus rituais eram relacionados ao sexo. É usado em Sandman como codinome de uma das personagens, que é uma dançarina. Ishtar também é um filme de comédia, de 1987, com Warren Beatty e Dustin Hoffman. O filme foi dirigido por Elaine May.	Texto	199
Alusão	Tiffany é uma menção a marca de relógio de mesmo nome, como explicitado pela personagem.	Texto	205
Alusão	Na página 206 temos a menção a música da cantora americana: Modonna, “Like a Virgin” (1984). Delirium e Matthew faz menção ao filme 101 Dálmatas e a Disney, é um filme estadunidense do gênero animação produzido pela Disney em 1961 e baseado no livro homônimo da autora Dodie Smith.	Texto	206
Alusão	Temos a menção a Astarte, a deus da fertilidade, da sexualidade e da guerra. Personagem do panteão Fenício e da tradição Bíblico-Hebraica.	Texto	209
Alusão	A personagem se refere ao programa <i>The Phil Donahue Show</i> , um programa de entrevista liderado por Phil Donahue entre 1970 a 1996.	Texto	210
Alusão	Temos a menção ao programa da Oprah, um talk show norte americano, apresentado e produzido por ▶	Texto	210

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	Oprah Winfrey, sendo um dos maiores programas televisivos de todos os tempos.		
Citação	Temos a menção ao trecho: "I heard it through the grapevine" uh huh I guess you're wonderin' how i knew"; "With some other guy you knew before"; "And I'm just about to lose my mind Honey Honey..." Que pertence a música "I heard it through the grapevine" de Marvin Gaye.	Texto	212/213
Alusão	A menção a música "Under Pressure" da banda Queen.	Texto	213
Citação	É citado o trecho da música "Sister Midnight", o trecho: "Calling Sister midnight. I'm an idiot. For you..."; "Calling Sister midnight"; "What can I do About my dreams?" é criação de Iggy Pop.	Texto	219/220

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
Título: Capítulo 6 - S46
Oitavo arco: Vidas Breves

Edição definitiva – Volume 3.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa.
São Paulo: Panini Books, 2012.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Destruição faz uma alusão a dois seres mitológicos: Basilisco e o Cocatris. O Basilisco é um lagarto ou serpente fabulosa, cujo olhar e bafo teriam o poder de matar. E o Cocatris é um criatura fantástica que tem um corpo de um réptil alado com pernas e crista de galo e uma cobra na cauda.	Texto	225
Pastiche	Sonho vagueia pelo deserto até a cidade de Bubastis, esta era local principal para o culto da Deusa Gato Bastet (ou Bast, como citado no quadrinho) é uma divindade solar e deusa da fertilidade, além de protetora das mulheres.	Texto	233
Pastiche	Lady Bast cita A Esfinge, é uma imagem icônica de um leão estendido com a cabeça de um falcão ou de uma pessoa, presente tanto na mitologia grega, quanto na arquitetura egípcia.	Texto	237
Paródia	Lucien, o bibliotecário do sonhar, aparece em um dos quadros com seis livros. É possível identificar a referência a: "A morte de Kai Lung" é uma referência ao The Wallet of Kai Lung, focado no personagem Kai Lung um contador de histórias itinerante. Outro livro apresentado é A Dança de Chanticleer, de Hope Mirriees, uma tradutora, poeta e romancista Britânica. Um terceiro é "A última viagem de Lemuel Gulliver" uma história vinculada "As viagens de Gulliver" uma obra de Jonathan Swift. O Imperador de Além-Mar é uma misteriosa e poderosa autoridade no mundo de Nárnia, nos livros de C.S. Lewis: As Crônicas de Nárnia, Gaiman faz uma referência criando o possível exemplar de "O imperador sobre o Mar". E outros.	Texto	239
Paródia	No mundo de Delirium tem um relógio solar, conten- ▶	Texto	245

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	do as escritas “Tempus Frangit” (O Tempo Quebra), uma referência ao “Tempus Fugit” (O Tempo Voa). A expressão foi usada pela primeira vez nas Geórgicas do poeta romano Virgílio.		
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Capítulo 7 - S47 Oitavo arco: Vidas Breves		Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É citado o deus Apolo. Foi uma das divindades principais da mitologia greco-romana, um dos deuses olímpicos.	Texto	265
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Capítulo 8 - S48 Oitavo arco: Vidas Breves		Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	Na história da Vidas Breves: Capítulo 8 , com base no nosso repertório, até o momento, não encontramos referências/intertextualidade apresentados na história com relação a outros textos. Ou, já foram mencionadas em outras narrativas de <i>The Sandman</i> , e já inseridas na tabela.		
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Capítulo 9 - S49 Oitavo arco: Vidas Breves		Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Menção a Terra Do nunca, uma ilha fictícia da História de Peter Pan, do escritor escocês J. M Barrie. Em The Sandman ela aparece e forma de um guia para as “Plantas da Terra do Nunca”	Texto	316
Paródia	Em um dos quadros, enquanto Mervyn e Lucien conversam, há a representação de um gato utilizando botas e uma espada. Uma referência a história do “Gato de Botas” do Francês Charles Perrault.	Imagem	316
Alusão	Sodoma e Gomorra, é parte de uma história bíblica que duas cidades teriam sido destruídas por Deus com fogo e enxofre descido do céu, por culpa dos pecados. Ela é citada em The Sandman ao se referir a história de Tiffany, amiga de Ishitar.	Texto	321
Alusão	Também é citado no mesmo quadro a grife Armani, ►	Texto	321

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	que é uma famosa empresa de moda italiana fundada em 1975 pelo renomado estilista Giorgio Armani.		
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Ramadã - S50 Quinto arco: Espelhos Distantes		Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Pastiche	O título da história é o ramadã, que é o nono mês do calendário islâmico, no qual se acredita que o profeta Maomé recebeu a revelação da parte de Alá (como os muçulmanos denominam o Deus Todo-Poderoso), dos primeiros versos do Alcorão.	Texto	324
Alusão	Menção aos jinns (gênios) na mitologia árabe, é um mago muito poderoso que concede desejos ao seu portador.	Texto	328
Alusão	Visualmente é inserido na história um cavalo alado, uma alusão ao Pegasus da mitologia Grega, símbolo da imortalidade.	Imagem	331
Alusão	É citado a Roca, uma gigante ave fictícia encontrada na obra “As mil e uma noites” vinculados ao marinheiro Simbad.	Texto	338
Alusão	Citado a Ave Fênix, um pássaro da mitologia grega, que antes de morrer, entrava em combustão e renascia das cinzas.	Texto	338
Alusão	É citado os Ifrits, é o nome de uma classe de Jinni (gênios) infernais, notórios por sua grande força e astúcia.	Texto	340
Alusão	É acrescentado a história um tapete mágico, que leva Sonho e o rei pela noite de Bagdá. O tapete mágico é um clássico das histórias das Mil e uma noites”. Era um tapete que tinha a capacidade de voar.	Texto	346
Alusão	É citado por um mercado um Homúnculo. O conceito de homúnculo tem sido aplicado em várias áreas do conhecimento humano. É um ser vivo que, segundo alguns alquimistas é criado a partir de um ovo e batata. Em tese um humano artificial.	Texto	349

Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: Um conto de duas Cidades - S51 Nono arco: Fim dos Mundos			
Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	“Para você e eu, e todo homem de coragem, meu irmão, disse Wayne, em seu estranho entoar, ‘bom vinho se serve na taverna no fim do mundo’ ” É um trecho de “O napoleão de Nothing Hill” – 1904, de G. K. Chesterton.	Texto	358
Alusão	É mencionado Budy Holly, ou Charles Hardin Holley, que foi um influente guitarrista, cantor e compositor estadunidense e pioneiro do rock and roll.	Texto	359
Citação	“Every day. It’s a-gettin closer, goin’ faster than a roller coaster...” Um trecho da música “Every day” de Budy Holly.	Texto	361
Alusão	No quarto quadro da página 365 temos a referência visual a um centauro (metade homem metade cavalo), um ser mitológico.	Imagem	365
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: O conto de Cluracan - S52 Nono arco: Fim dos Mundos			
Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	E citado Scathach, é uma figura no Ciclo de Ulster da mitologia irlandesa. Ela é uma lendária guerreira escocesa e professora de artes marciais que treina o lendário herói do Ulster Cú Chulainn nas artes do combate.	Texto	389
Alusão	E citado o Grimórios, que são coleções medievais de feitiços, rituais e encantamentos mágicos invariavelmente atribuídas a fontes clássicas hebraicas ou egípcias	Texto	395
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: O Leviatã de Hob - S53 Nono arco: Fim dos Mundos			
Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.			
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Visualmente tem um livro com o título de YEATS, uma referência ao poeta Irlandês William Butler Yeats.	Imagem/Texto	416
Alusão	Há uma menção a lenda das sereias, seres meio peixe meio mulher, que encantavam os marinheiros com seus cantos, levando-os a morte.	Texto	420

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	<i>Let us go up the apples and the pears together</i> – Como explicado na nota de rodapé, essa é uma brincadeira de linguagem intraduzível típica da Inglaterra dos falantes do dialeto cockney. Consiste em se trocar a palavra que se quer dizer por um outra expressão que rime com ela. No caso, “pears” rimaria com “Stairs”, e no, balão anterior, a expressão completa “khyber’s pass” que rimaria com “ass”, significando que ele estava falando “bobagem” “asneiras”. A segunda palavra pode ou não ser omitida.	Texto	420
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: O menino de ouro - S54 Nono arco: Fim dos Mundos		Edição definitiva – Volume 3. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Pastiche	A história se baseia no uso de um símbolo criado pelo designer Harvey Ball Frend em 1973, o Smiley. Essa foi uma encomenda de uma companhia de seguros com o intuito de estimular, através do bom e mau humor, o moral de seus funcionários.	Imagem	439
Alusão	Citado a NewsWeek uma revista de notícias semanal norte-americana publicada na cidade de Nova Iorque e distribuída para os Estados Unidos e também internacionalmente.	Texto	442
Alusão	É citado o Tonight Show, é um late-night talk show americano apresentado por Jimmy Fallon na rede NBC.	Texto	442
Paródia	No quarto de Prez, Um personagem que lembra Richard Nixon que foi o 37º presidente dos Estados Unidos e o único presidente norte-americano a renunciar ao mandato.	Imagem	442
Alusão	Citação ao Saturday Night Live, e a John Adam Belushi um ator, comediante e músico norte-americano, integrante da primeira formação do célebre programa de televisão Saturday Night Live, na década de 1970.	Texto	445
Alusão	É citado o personagem Ted Grant, da DC ou Wildcat é o nome de vários personagens de ficção, todos os super-heróis da DC Comics, o primeiro e mais famoso sendo Theodore “Ted” Grant, um membro de longa data da Liga da Justiça da América.	Texto	448
Alusão	Menção a Elvis Aaron Presley foi um famoso músico e ator norte-americano, mundialmente denominado como o Rei do Rock e com a alcunha de “Elvis, The Pelvis”, pela forma extravagante, mas ousada como dançava e se mexia, adquirida na década de 50.	Texto	452

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
 Título: Mortalhas - S55
 Nono arco: Fim dos Mundos

Edição definitiva – Volume 3.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa.
São Paulo: Panini Books, 2012.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paráfrase	É feito uma menção a uma forma de enterro, o sepultamento celestial utilizado em locais onde não é possível o enterro convencional. O corpo, após ritual adequado, é deixado para que os pássaros o comam, muito utilizado no Tibete, no Himalaia e Nepal.	Texto/imagem	464

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
 Título: Fim dos Mundos - S56
 Nono arco: Fim dos Mundos

Edição definitiva – Volume 3.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis e Daniel Rosa.
São Paulo: Panini Books, 2012.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Menção a loja de fast food Mc Donald's	Texto	509

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** As bondosas - Capítulo 1 - S57**Décimo arco:** Entes queridos

Edição definitiva – Volume 4.

Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.**São Paulo:** Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É citado o Wyvern, uma serpe, derivada da palavra francesa wivre, "víbora", é todo réptil alado semelhante a um dragão, conhecida como "dragonetes" de dimensões distintas, muito encontrado na heráldica medieval.	Texto	030
Alusão	É citado um Grifo, é uma criatura lendária com cabeça e asas de águia e corpo de leão.	Texto	030
Alusão	Hipogrifo é uma criatura lendária, supostamente o fruto da união de um grifo e uma égua.	Texto	030
Alusão	É citado John Webster um dramaturgo inglês jacobinista, mais lembrado por suas tragédias The White Devil e The Duchess of Malfi, tidos frequentemente como obras primas do palco inglês do início do século XVII.	Texto	033
Alusão	Menção ao Will Eisner, que foi um famoso e renomado quadrinista americano, que durante seus mais de 70 anos de carreira, atuou em diversas áreas que incluem como desenhista, roteirista, arte-finalista, editor, cartunista, empresário e publicitário.	Texto	039
Alusão	Menção ao Michael Ovitz foi um agente que representa os atores de cinema de estúdios de produção, co-criador e chefe da agência Creative Artists Agency de 1975-1995 e liderou a The Walt Disney Company por 16 meses.	Texto	039
Citação	É citado um trecho da música These foolish things de Eric Maschwitz e Jack Strachey, 1936. "A Cigarette that bears lipstick traces... an airline ticket to romantic places..."	Texto	039
Citação	É citado novamente o musical Cats. Com a música <i>Memories</i> , e o trecho "midnight all alone onna pavement.."	Texto	043
Citação	É citado a música "Sit down you are rocking the boat – de Frank Loesser" (1950), com o trecho "I dreamed last night I was on the boat to heaven. And by some change I had brought my disse along..." "and the people all said siddown, siddown you're rocking the boat,... people all said siddown... siddown you're rocking the boat."	Texto	043

Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: As bondosas - Capítulo 2 - S58 Décimo arco: Entes queridos	Edição definitiva – Volume 4. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis. São Paulo: Panini Books, 2013.
--	--

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Citado o seriado Hulk (The Incredible Hulk) foi uma telessérie norte-americana exibida de 1978 a 1982, baseada nos quadrinhos da Marvel Comics.	Texto	050
Alusão	É citado o nêmesis na mitologia grega era uma das filhas da deusa Nix (a noite). É a deusa que personifica o destino, equilíbrio e vingança divina.	Texto	055
Alusão	Menção a história de João e Maria. Ou Hänsel und Gretel é um conto de fadas de tradição oral e que foi coletado pelos irmãos Grimm.	Texto	060

Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: As bondosas - Capítulo 3 - S59 Décimo arco: Entes queridos	Edição definitiva – Volume 4. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis. São Paulo: Panini Books, 2013.
--	--

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É citado da mitologia nórdica, o Ratatosk é um esquilo que corre acima e abaixo na árvore mundo Yggdrasil, espalhando fofocas.	Texto	073
Alusão	Menção a revista People, é uma revista semanal estadunidense de celebridades, em forma de ícone e textual.	Imagem/Texto	088
Alusão	Menção ao The Twilight Zone, (além da imaginação) uma série de televisão americana criada por Rod Serling e dirigida por Stuart Rosenberg, apresentando histórias de ficção científica, suspense, fantasia e terror.	Texto	088
Paródia	Em uma imagem na TV vemos a figura de Rod Serling, apresentador do The Twilight Zone.	Texto	088

Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: As bondosas - Capítulo 4 - S60 Décimo arco: Entes queridos	Edição definitiva – Volume 4. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis. São Paulo: Panini Books, 2013.
--	--

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	As bondosas, título do arco, são chamadas por Lyta como as Fúrias (como eram chamadas na mitologia romana), eram conhecidas como erínias na mitologia grega, eram personificações da vingança. Enquanto Nêmesis (deusa da vingança) punia os deuses, as erínias puniam os mortais. Eram Tisífone (Castigo), Megera (Rancor) e Alecto (Inominável).	Texto	104

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Menção a mitologia grega ao inserir o desenho do Ciclope.	Texto	105
Pastiche	Há uma releitura do conto do gato de botas, de forma feminina. Este era um conto de fadas de autoria do escritor francês Charles Perrault.	Texto	106
Alusão	<i>Roseanne</i> um premiado sitcom estadunidense exibida entre 1988 e 1997, num total de 222 episódios, pelo canal ABC. Também é citado a Família Adams e A Feiticeira, ambos programas estadunidenses.	Texto	110
Alusão	É citado Esterno e Euriale. Eram górgona, das três filhas de Fórcis e Ceto. As górgonas eram três figuras mitológicas da Grécia Antiga. Consideradas monstros, estas mulheres tinham na cabeça, no lugar de cabelos, serpentes. A terceira Górgona, possível de ser interpretada na história de Gaiman, é a Medusa, isso explica o luto das irmãs de Medusa.	Texto	112
Alusão	É citado Aegle ou Aglaia na mitologia grega, era a mais jovem e bela das três graças. Simbolizava a inteligência, o poder criativo e a intuição do intelecto. Eritia, é o nome de uma ilha mítica, chamada por Hesíodo. Aretusa, na mitologia grega, era uma ninfa que fazia parte do cortejo de Artémis e, como sua deusa, era avessa ao amor. Possivelmente os nomes acima tratam-se das três graças: Tália - a que faz brotar flores', Eufrosina - o sentido da alegria; esposa de Hipnos e Aglaia - a claridade; esposa de Hefesto	Texto	113
Alusão	Ao topo de uma montanha Gaiman mistura as histórias bíblicas da serpente com a história mítica de Gerião. Criando uma serpente de três cabeças que guarda uma maçã. Gerião na mitologia greco-romana, o nome de um dos gigantes, filho de Crisaor e de Calíroé, dotado de três cabeças; era irmão de Equidna, monstro metade mulher metade serpente, que gerou o cão Ortros, que velava pelo gado de Gerião.	Texto	114
Alusão	Gerião faz menção a história de Hércules, citando a Antiope (amazona) - irmã de Hipólita raptada por Teseu, durante o nono trabalho de Hércules.	Texto	114
Citação	Há uma citação clara a passagem da bíblia. Gênesis 3:22 "comessem e vivessem para sempre".	Texto	114
Paráfrase	Sonho faz uma paráfrase ao conto "A roupa nova do rei" é um conto de fadas de autoria do dinamarquês Hans Christian Andersen, e foi inicialmente publicado em 1837.	Texto	114

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** As bondosas - Capítulo 5 - S61**Décimo arco:** Entes queridos

Edição definitiva – Volume 4.

Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.**São Paulo:** Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Novamente é citado seres da mitologia nórdica, como Odin (o pai dos deuses), Sleipnir (é a montaria mágica de Odin), Fenrir (um lobo monstruoso), Hela (é a deusa do Reino dos Mortos), Jormungund (é o segundo filho de Loki com a gigante Angrboda).	Texto	145

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** As bondosas - Capítulo 6 - S62**Décimo arco:** Entes queridos

Edição definitiva – Volume 4.

Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.**São Paulo:** Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É feito uma alusão ao filme Awakenings (1990) estrelado por Robin Williams (ator americano).	Texto	149
Alusão	Menção ao Ursinho Puff, que é um urso fictício criado pelo escritor inglês Alan Alexander Milne.	Texto	167
Alusão	Menção a Shepard. Ernest Howard Shepard (1879-1976) criou para o escritor Alan Alexander Milne a imagem do ursinho de pelúcia e seus amigos Bisonho, Tigrão e Cristovão.	Texto	167
Citação	É citado a fala de Próspero, um personagem da peça "A tempestade" de William Shakespeare. "Nós somos da mesma matéria que são feitos os sonhos e nossa pequena vida é cercada de sono".	Texto	168

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** As bondosas - Capítulo 7 - S63**Décimo arco:** Entes queridos

Edição definitiva – Volume 4.

Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.**São Paulo:** Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Em um dos quadros temos a exposição de um livro com o título: Richard Dadd. Uma referência ao pintor Richard Dadd, conhecido por seus quadros de duendes, fadas, criaturas sobrenaturais, pintados com atenção obsessiva aos detalhes.	Texto	186
Alusão	É citado o ser mitológico Morrígan ou o "Terror" ou "Rainha Fantasma" é uma figura divina da mitologia irlandesa (céltica).	Texto	192

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
Título: As bondosas - Capítulo 8 - S64
Décimo arco: Entes queridos

Edição definitiva – Volume 4.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.
São Paulo: Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	Uma menção a Cole Porter, foi um músico e compositor americano. Citando as músicas “Pets, my most intimate friend” (1935) e “after all, i’m only a school-girl” (Wake up and Dream, 1929)	Texto	218
Alusão	Em um dos quadros temos A bruxa Larissa com um livro, ele tem como título John Bauer, que foi um pintor e ilustrador sueco, conhecido pelas suas ilustrações da coletânea de histórias infantis "Entre os Elfos e os Trolls"	Texto	218

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
Título: As bondosas - Capítulo 9 - S65
Décimo arco: Entes queridos

Edição definitiva – Volume 4.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.
São Paulo: Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Menção a James Branch Cabell foi um escritor de ficção científica estadunidense.	Texto	224
Alusão	Menção a William Butler Yeats, poeta, dramaturgo e místico irlandês.	Texto	224
Alusão	Jogando no chão de uma sala secreta temos um livro de Stephen King, IT.	Texto/imagem	227
Alusão	Swartalfheim, ou Svartálfar, era o local onde os Elfos escuros como, eram conhecidos, residiam no mundo subterrâneo.	Texto	231

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
Título: As bondosas - Capítulo 10 - S66
Décimo arco: Entes queridos

Edição definitiva – Volume 4.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.
São Paulo: Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Robert Aickman foi um conservacionista inglês e escritor de ficção e não-ficção.	Texto	267
Alusão	É mencionado o livro Princess Daisy da autora Judith Krantz.	Texto	267
Alusão	É feito alusão a Shirley Jackson, que foi uma escritora americana. Ela era popular em seu tempo. Além da autora é citado o livro “We have Always lived in the castle” é o romance final da autora Shirley Jackson. Publicado em 1962, foi lançado três anos antes da morte de Jackson em 1965.	Texto	267

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É mencionado o nome da Marks & Sparks, ou Marks & Spencer é uma companhia de varejo britânica e a maior rede de lojas de departamento do Reino Unido.	Texto	268
Alusão	É mencionado Judith Krantz é uma romancista judia-americana seus trabalhos incluem Scruples, Princess Daisy, e Till We Meet Again.	Texto	268
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: As bondosas - Capítulo 11 - S67 Décimo arco: Entes queridos			
		Edição definitiva – Volume 4. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis. São Paulo: Panini Books, 2013.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Alusão a Vincet Price, um ator norte-americano. Nascido no Missouri, Price veio de uma família rica, cercada por um ambiente cultural acima dos padrões e envolta em tradições antigas à moda europeia.	Texto	273
Alusão	Alusão as bandeiras do Cartão Mastercard e Visa que prestam serviços financeiros. Esses são citados em associação a morte de Zelda, uma amiga de Rose Walker, que cita ao final “Nada de milagres. Nada de magia. Nada de sonhos. Só dor, morte, e boletos de Visa”	Texto	280
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: As bondosas - Capítulo 12 - S68 Décimo arco: Entes queridos			
		Edição definitiva – Volume 4. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis. São Paulo: Panini Books, 2013.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Alusão a um grande personalidade gay, Rock Hudson, foi um ator norte-americano, um galã nos anos 1950 e 1960, muitas vezes estrelando comédias românticas.	Texto	305
Alusão	Citado como grande personalidade gay, Oscar Wilde foi um influente escritor, poeta e dramaturgo britânico de origem irlandesa.	Texto	305
Obra: Sandman Autor: Neil Gaiman Título: As bondosas - Capítulo 13 - S69 Décimo arco: Entes queridos			
		Edição definitiva – Volume 4. Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis. São Paulo: Panini Books, 2013.	
Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É mencionado as Banshees, que eram como seres que previam a morte, seu grito poderia ser ouvido a quilômetros de distância, e poderia estourar até mesmo um crânio.	Texto	341

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** O despertar: Capítulo 1 - S70**Décimo primeiro arco:** Despertar

Edição definitiva – Volume 4.

Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.**São Paulo:** Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	É citado um trecho da obra de James Elroy Flecker , ele foi um poeta, romancista e dramaturgo inglês.	Texto	348
Paródia	Visualmente temos a criação de um ser a partir do barro. Uma alusão a história bíblica da criação do homem.	Imagem	355
Alusão	É citado Joel Peter Witkin um fotógrafo norte-americano. Trabalhou como fotógrafo de guerra entre 1961 e 1964, durante a Guerra do Vietnã. Ele entrou para a Cooper Union em Nova Iorque, onde estudou escultura e formou-se bacharel em artes em 1974.	Texto	363
Alusão	Livro de Wisconsin Death trip, de Lesy. Uma referência ao Michael Lesy e sua obra Wisconsin Death Trip é um livro de não-ficção de 1973. Baseado em uma coleção de fotografias do final do século 19 por Jackson County, Wisconsin fotógrafo Charles Van Schaick - na maior parte tomadas na cidade de Black River Falls - e notícias locais do mesmo período. Enfatiza os aspectos ásperos da vida rural Midwestern sob as pressões do crime, da doença, da doença mental, e da urbanização.	Texto	363

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** O despertar: Capítulo 2 - S71**Décimo primeiro arco:** Despertar

Edição definitiva – Volume 4.

Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.**São Paulo:** Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	É mencionado Bharthari Raja, na história e no folclore Indian, é o herói de muitas histórias. Ele foi o governante de Ujjain no século I AC, antes de renunciar ao mundo e abdicando em favor de seu irmão mais novo. Em Sandman ele aparece em uma das histórias contadas no taverna do fim do mundo.	Texto	392
Citação	Visualmente temos a representação do Batman, Clark Kent (Superman) e Ajax, todos pertencentes ao universo DC. Que vieram para homenagear Sonho, em seu velório.	Imagem	395
Alusão	Menção a história de Tom Sawyer, de Mark Twain.	Texto	397

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
 Título: O despertar: Capítulo 3 - S72
 Décimo primeiro arco: Despertar

Edição definitiva – Volume 4.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.
 São Paulo: Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Citação	Visualmente temos a inserção de Darkseid, um inimigo do Superman, um supervilão dos quadrinhos da DC.	Imagem	405
Pastiche	Wesley Dodds faz um discurso sobre a morte de Sonho. Wesley foi o primeiro Sandman, que inspirou a criação da história de Morfeu, um personagem "reciclado" da DC.	Texto	409

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
 Título: O despertar: Um epílogo - S73
 Décimo primeiro arco: Despertar

Edição definitiva – Volume 4.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.
 São Paulo: Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Alusão	Guenevere é mencionada como nome de uma das personagens. Guenevere é um personagem mitológico-literário, rainha consorte do Rei Artur nas lendas do Ciclo Arturiano da Matéria da Bretanha.	Texto	427
Alusão	Lady Constance Du Lac, foi uma influente ativista, escritora, palestrante e defensora da reforma da prisão britânica, voto feminino e controle de natalidade, também usava o nome de Jane Warton.	Texto	428
Alusão	Billy the kid, foi um pistoleiro e ladrão de gado e cavalos norte-americano.	Texto	441
Alusão	Kipling, possivelmente sobre Joseph Rudyard Kipling escritor popular da Inglaterra, em prosa e poema, no final do século XIX e início do XX.	Texto	443
Alusão	Matusalém é geralmente conhecido por ser o personagem que teve mais longevidade de toda a Bíblia.	Texto	446

Obra: Sandman
Autor: Neil Gaiman
 Título: Exilados - S74
 Décimo segundo arco: Exílio

Edição definitiva – Volume 4.
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.
 São Paulo: Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
	Na história do Exilados , com base no nosso repertório, até o momento, não encontramos referências/intertextualidade apresentados na história com relação a outros textos. Ou, já foram mencionadas em outras narrativas de <i>The Sandman</i> , e já inseridas na tabela.		

Obra: Sandman**Autor:** Neil Gaiman**Título:** A tempestade - S75**Décimo terceiro arco:** A tempestade

Edição definitiva – Volume 4.

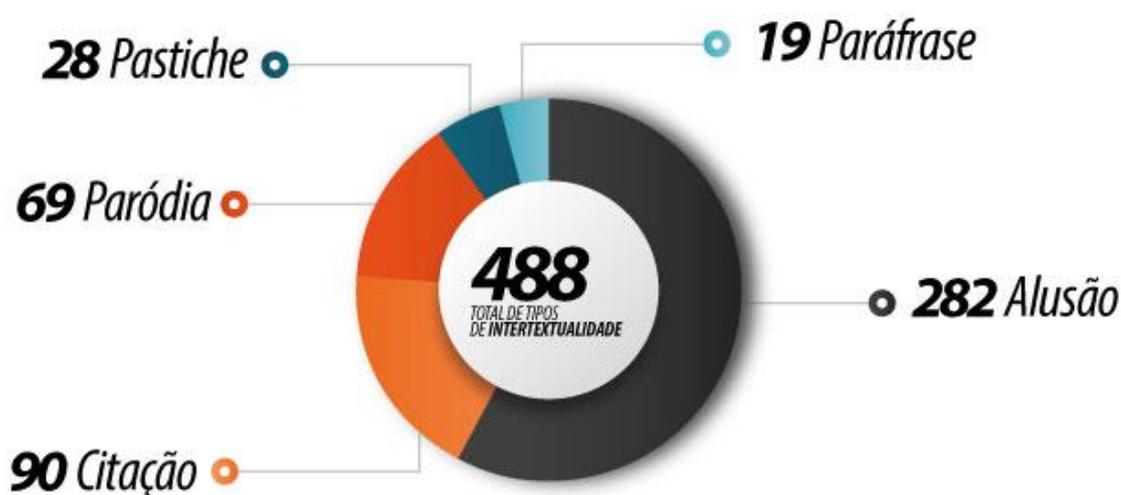
Tradução: Jotapê Martins e Érico Assis.**São Paulo:** Panini Books, 2013.

Intertextualidade	Referência intertextual	Tipo	Página
Paródia/Pastiche Citação	Por ser o texto de Gaiman em si uma paródia de “A tempestade” de Shakespeare, em partes do texto é citado trechos da peça. Na página 476 e 486, 493, 498 e 503 por exemplo.	Texto	476-486
Alusão	Judith Shakespeare ou Judith Quiney, foi uma das filhas de William Shakespeare com Anne Hathaway, gêmea de Hamnet Shakespeare.	Texto	476
Alusão	Ben Jonson foi um dramaturgo, poeta e ator inglês da Renascença, contemporâneo de Shakespeare.	Texto	486
Alusão	Embora aparecesse visualmente em vários quadros, somente na página 487 temos a referência a esposa de Shakespeare, com o convidado Ben Jonson que a chama de “Anne” a referência a “Anne Hathaway”	Texto	487
Alusão	Rafael Holinshed, foi um cronista inglês da época do Renascimento.	Texto	488
Citação	Guy Fawkes, (referência para concepção da série V de Vingança) – “Eu me lembro, Eu me lembro ... do cinco de novembro. A pólvora, a traição e a trama urdida” “não há boa razão para que a pólvora traição algum dia seja esquecida” Guy Fawkes foi um soldado, inglês católico que teve participação na “Conspiração da pólvora” na qual se pretendia assassinar o rei protestante Jaime I da Inglaterra e os membros do Parlamento inglês durante uma sessão em 1605, para assim dar início a um levante católico. No graphic novel de Alan Moore (V de Vingança) o personagem de codinome V, utiliza uma máscara inspirada no Guy Fawkes.	Texto	490
Alusão	<i>The Merry Devil of Edmonton</i> , é uma peça cômica do teatro isabelino, sobre o mágico Peter Fabel, da alcunha O Diabo Alegre, foi escrita em 1592.	Texto	508
Alusão	Sea-Venture (naufrágio) foi um navio a vela inglês do século XVII que naufragou nas Bermudas. O naufrágio de Sea Venture é amplamente pensado para ter sido a inspiração para o jogo de Shakespeare, <i>The Tempest</i> . Ela era a capitânia da Companhia de Londres, e uma embarcação altamente incomum para seu tempo.	Texto	510
Alusão	Menção ao casamento de Judith Shakespeare com Tom Quiney em fevereiro de 1616.	Texto	513
Alusão	Menção a morte de Shakespeare em 23 de abril de 1616, em seu aniversário.	Texto	513
Alusão	Menção a Anne Shakespeare que morreu em 1623 aos 67 anos, no mesmo ano que a primeira coleção “Folio” de Shakespeare fora publicada, após sua morte.	Texto	513

Fonte: O autor.

Com essa composição do quadro de referências, chegamos à compilação dos dados abaixo. Nesse gráfico, podemos verificar a recorrência dos tipos específicos de intertextualidade empregados por Gaiman em seu *graphic novel*.

Infográfico 2: Resultado resumido da base de dados da pesquisa.



Fonte: o autor.

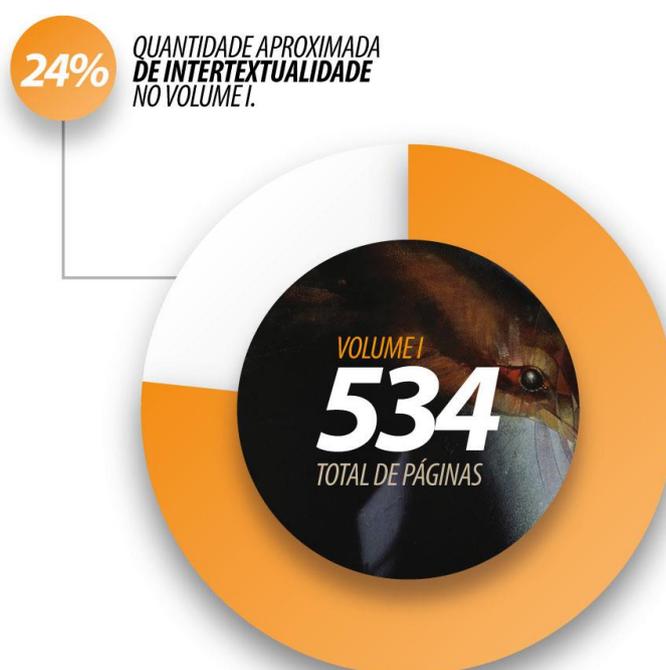
É possível notar a grande quantidade de diálogos intertextuais estabelecidos com outras fontes e referências. Isso nos permite afirmar que *The Sandman*, de fato, compreende a composição de um grande mosaico referencial, como se o estabelecimento de todas essas intertextualidades estivesse no cerne do processo de produção da obra.

Com os dados em amostra, verificamos a recorrência predominante de um tipo específico de intertextualidade: a alusão. No total, são 282 ocorrências. Esse dado pode ser indicativo de certo “padrão” que o leitor de *The Sandman* deve ter, pois se trata de uma obra que depende do repertório do leitor para ser apreendida de forma mais completa. Entretanto, isso não invalida uma leitura feita sem o conhecimento das figuras citadas no decorrer da narrativa, devido à maneira como Gaiman trabalha a textualidade. A mescla de personagens fictícios e reais, e de

referenciais que, muitas vezes, possuem um correspondente histórico, formam um enredo que permite uma leitura satisfatória prescindindo de decodificações mais profundas, em muitos casos. A observação de tais referências é importante para uma compreensão mais ampla, mas, de certa forma, passar despercebido por elas não invalida outras leituras.

A título de exemplo, no **Infográfico 3**, apresentamos uma relação em percentual referente à quantidade de páginas que possuem novas intertextualidades (incluso: alusão, citação, paráfrase, paródia e pastiche) encontradas no volume I:

Infográfico 3: Exemplo de quantidade de intertextualidade/página no volume 1.



Fonte: o autor.

É possível perceber que em 24% das páginas desse exemplar possuem novas intertextualidades, uma recorrência que aponta para um padrão, conforme já mencionamos. As inserções a outras obras e referências ocorrem de forma harmoniosa no texto de Gaiman e enriquece o processo de leitura.

3.2. Discussão/análise do levantamento

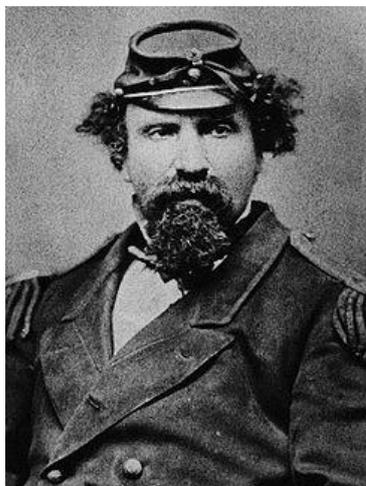
Para além do quadro geral apresentado na **Tabela 3**, selecionamos duas das ocorrências registradas para, a exemplo da análise comparada apresentada ao final do primeiro capítulo – entre “A canção de Orpheus” e o mito de Orfeu –, constituir leituras mais aprofundadas. A seleção, nesse caso, se faz necessária, pois seria impossível, devido às já mencionadas questões de tempo e extensão, desenvolver análises pormenorizadas de cada uma das referências relacionadas no texto de Gaiman.

Os dois recortes escolhidos estão relacionados à questão da metaficção historiográfica, e ambos fazem parte do quinto arco do *graphic novel*, intitulado *Espelhos distantes*. A primeira narrativa, intitulada “Três setembros e um janeiro”, corresponde originalmente à edição de número 31 da série, publicada em outubro de 1991. A segunda, intitulada “Augustus”, corresponde à edição de número 30, publicada originalmente um mês antes. Ambas seriam reunidas, mais tarde, no mesmo volume que traz “A canção de Orfeu” – *Fábulas & reflexões (Fables & Reflections*, publicado pela primeira vez em 1993, conforme já observado em nosso primeiro capítulo).

3.2.1. O primeiro imperador: “Três setembros e um janeiro”

A narrativa em questão se apropria da história das desventuras de Joshua Abraham Norton (**Figura 16**), personagem histórico que nasceu em 1818 e morreu em 8 de janeiro de 1880. Joshua era conhecido como Imperador Norton. Ele foi um cidadão de São Francisco, e se autoproclamou, em 1859, como "Norton I, Imperador dos Estados Unidos" (e depois, também, "Protetor do México").

Figura 16: Foto de Joshua Abraham Norton



Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/04/His-Imperial-Majesty-Emperor-Norton-I-portrait-crop.jpg/245px-His-Imperial-Majesty-Emperor-Norton-I-portrait-crop.jpg>.

Por apresentar uma releitura ficcional com base em personagem e episódios “reais”, “Três setembros e um janeiro” pode ser analisada a partir da metaficção historiográfica. Conforme as breves reflexões já apresentadas sobre o assunto em nosso segundo capítulo, essa é uma das características da narrativa contemporânea que procuram questionar a validade dos discursos estabelecidos como verdades absolutas (nesse caso mais específico, o discurso histórico). Patricia Waugh define a metaficção como um

termo dado à escrita ficcional que auto-conscientemente e sistematicamente chama a atenção para seu status como um artefato, a fim de colocar questões sobre a relação entre ficção e realidade. No fornecimento de uma crítica de seus próprios métodos de construção, tais escritos não só examinam as estruturas fundamentais da ficção narrativa; eles também exploram a possível ficcionalidade do mundo fora do texto literário ficcional¹⁰ (WAUGH, 1984, p. 02).

Essa referência ao passado busca o questionamento da verdade sobre aquele fato, ou mesmo, por meio dele, uma reflexão sobre a possibilidade de a narrativa histórica ser moldada de outra forma. Por meio desses processos, portanto,

¹⁰ Tradução nossa. No original: “*Metafiction* is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. In providing a critique of their own methods of construction, such writings not only examine the fundamental structures of narrative fiction, they also explore the possible fictionality of the world outside the literary fictional text”

Gaiman nos oferece não a *história* de Joshua Norton, mas *uma versão possível* para a história do personagem.

A vida de Joshua se torna parte da trama de Morpheu. Gaiman representa sua história como parte de uma disputa entre Sonho e a irmã Desespero. Do nanquim à coloração das histórias em quadro, ele ganha traços, e se torna um mito. Na **Figura 17**, temos a representação de Joshua nos quadros de *The Sandman*. Podemos perceber que sua representação é muito semelhante ao Norton “real”. Assim, conforme os pressupostos da metaficção historiográfica, cria-se um espaço de aproximação com o dado histórico abordado (que, aqui, para além da concepção textual, também envolve a imagética), mas, ao mesmo tempo – como veremos a seguir –, são inseridos na narrativa elementos que provocam um distanciamento, possibilitando a releitura.

Figura 17: Foto de Joshua Abraham Norton

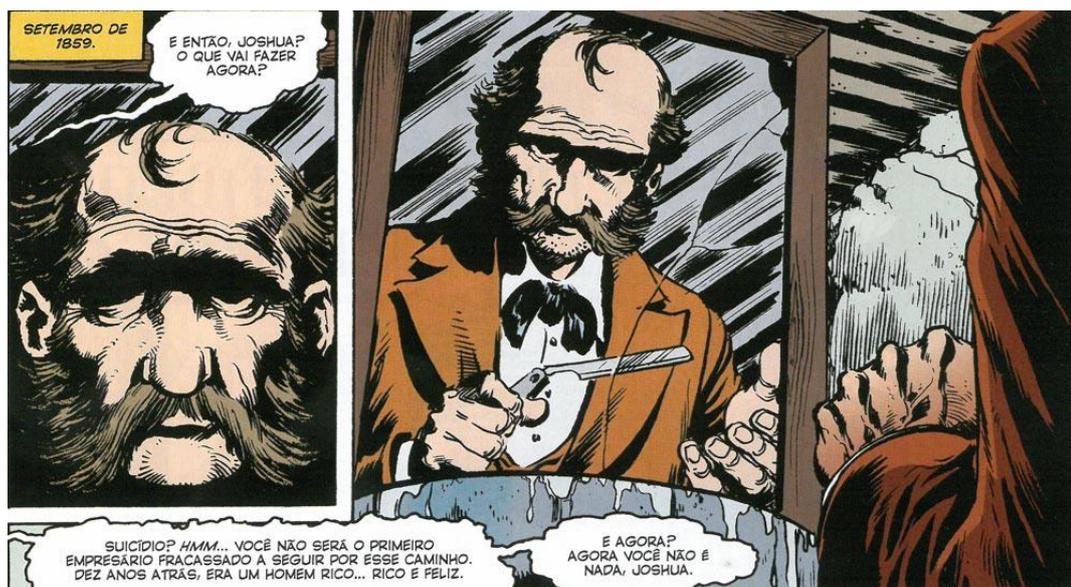


Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 278).

O título “Três setembros e um janeiro” faz referência à temporalidade que Gaiman escolheu retratar no conto de Joshua. O estado de “insanidade” do personagem inicia-se em setembro de 1859, advindo de seu fracasso como comerciante. A exemplo do que procuramos ressaltar na análise de “A canção de Orpheus”, as principais modificações feitas por Gaiman a partir da “versão original” da história são feitas com o objetivo de inserir os Perpétuos no enredo, e é nesses

termos que se constrói a metaficção historiográfica na narrativa aqui analisada: à beira do desespero, Norton fantasiará uma nova realidade. O primeiro quadro (**Figura 18**) marca, de partida, a junção entre o dado “histórico” e o dado “ficcional” (com a inserção de uma fala de Desespero):

Figura 18: Marcação temporal e introdução
Dos Perpétuos à história de Joshua.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 265).

Na narrativa de *The Sandman*, Joshua circula pelo mundo de Desespero buscando o mundo da Morte, por meio do suicídio. Sem coragem para concluir o ato, se detém no quarto de hotel que lhe serve de morada. Enquanto isso, em outros planos da existência, como forma de entretenimento, Desespero convoca Sonho, convidando-o a participar de uma disputa (**Figura 19**): segundo seu desafio, Sonho deveria fazer com que Joshua, por meio de um sonho, deixasse o desejo de morte, até que, naturalmente, a Morte viesse buscá-lo.

Figura 19: Sonho atende ao chamado de Desespero.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 267).

No início, Sonho reluta, mas acaba aceitando o desafio. E, por meio do sonho, Joshua toma a decisão de que mudaria sua vida (Figura 20). No dia 17 de setembro de 1859, ele envia uma proclamação a vários jornais, na qual se declara “Norton I, Imperador dos Estados Unidos”. Esse é o primeiro setembro.

Figura 20: Joshua toma a decisão de ser Imperador dos Estados Unidos.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 270).

Conforme Waugh,

A metaficção não abandona “o mundo real” pelos prazeres narcísicos da imaginação. O que ela faz é re-examinar as convenções do realismo a fim de descobrir – por meio de sua própria auto-reflexão - uma forma ficcional que é culturalmente relevante e compreensível para os leitores contemporâneos. Mostrando-nos como a ficção literária cria seus mundos imaginários, a metaficção nos ajuda a compreender como a realidade em que vivemos dia a dia é construída de modo semelhante, “escrita” de modo semelhante¹¹ (WAUGH, 1984, p. 53).

É justamente isso que vemos em “Três setembros e um janeiro”: Gaiman constrói sua narrativa assimilando vários aspectos do contexto histórico “real”, mas as motivações do personagem central são “adulteradas” – passando a receber a influência dos personagens principais de seu *graphic novel*, que são fictícios. A inserção do elemento ficcional no episódio histórico não tem o objetivo de criar mundos e enredos imaginários, mas sim de mostrar a parcialidade, a construção dos fatos vividos dia a dia.

Partindo do princípio de que o que levou Joshua à loucura foi seu estado financeiro, Sonho procura, em meio aos sonhos do futuro imperador, algo que o motive a continuar vivendo (**Figura 21**), e o transforma em um rei.

Figura 21: Sonho tenta compreender Joshua.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 269).

Conforme os registros históricos, Joshua ganha a simpatia da população, sua popularidade aumenta constantemente, como também é relatado nos quadrinhos de

¹¹ No original: “The Metafiction does not abandon ‘the real world’ for the narcissistic pleasures of the imagination. What it does is to re-examine the conventions of realism in order to discover – through its own self-reflection – a fictional form that is culturally relevant and comprehensible to contemporary readers. In showing us how literary fiction creates its imaginary worlds, metafiction helps us to understand how the reality we live day by day is similarly constructed, similarly ‘written’”.

Gaiman: pessoas de muitos locais dos Estados Unidos procuram pelo “Imperador” (Figura 22).

Figura 22: Encontro do Imperador Norton com transeuntes.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 278).

Como descrito na *Encyclopedia of San Francisco*¹², Mark Twain¹³ escreveu: "Oh, era sempre doloroso para mim ver o Imperador medingando, pois, ainda que ninguém acreditasse que ele era um imperador, ele acreditava"¹⁴. Tais palavras expressam a afeição de Twain pelo Imperador. A ligação entre os dois personagens também é representada em “Três setembros e um janeiro” (Figura 23).

¹² Versão online com informações gerais sobre São Francisco.

¹³ Samuel Langhorne Clemens, mais conhecido pelo pseudônimo Mark Twain, foi um escritor norte-americano. Seus romances mais conhecidos são *The Adventures of Tom Sawyer* (1876) e *The Adventures of Huckleberry Finn* (1885).

¹⁴ No original: "O dear, it was always a painful thing for me to see the Emperor begging, for although nobody else believed he was an emperor, he believed it".

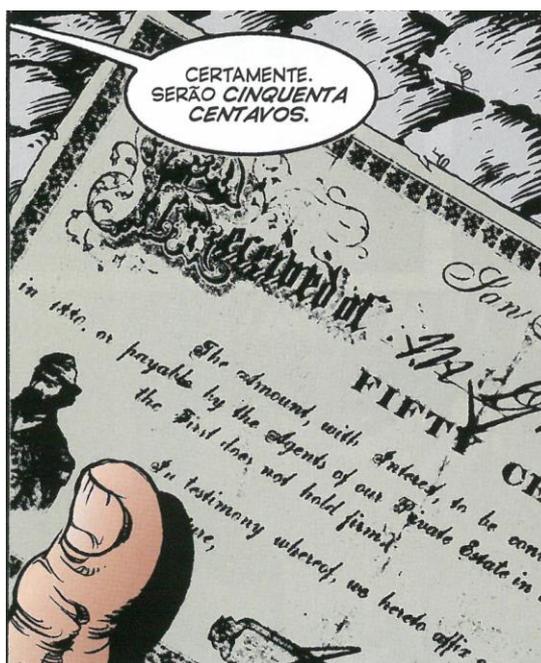
Figura 23: Imperador Norton com Samuel Langhorne Clemens, mais conhecido pelo pseudônimo Mark Twain.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 274).

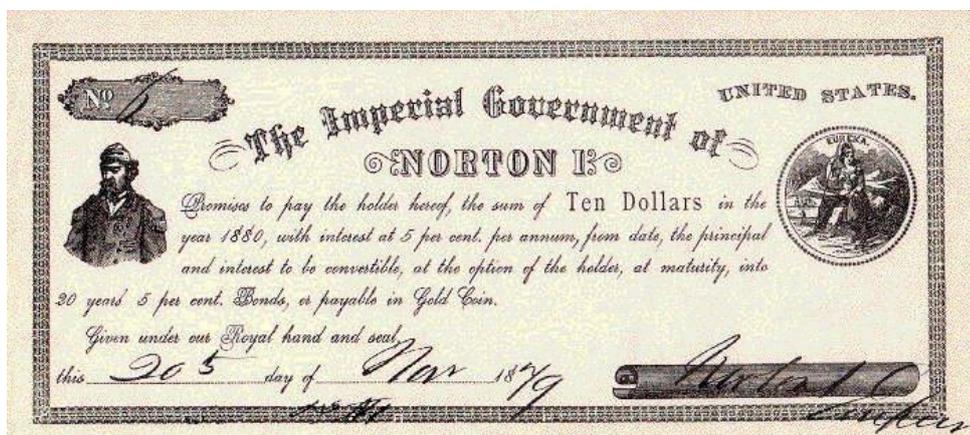
Outras representações históricas visuais são postas nos quadros de *The Sandman*, como a moeda (Figuras 24 e 25) criada e distribuída/vendida por Joshua como um *souvenir*.

Figura 24: Representação da moeda usada pelo Imperador Norton nos quadrinhos.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 278).

Figura 25: Moeda real utilizada pelo Imperador Norton em São Francisco.



Fonte: <http://www.contraditorium.com/wp-content/uploads/2009/09/Nort10d.jpg>

Na contagem temporal desse conto em quadros, temos três setembros, expressos em quadros de destaque. O primeiro setembro remete à decisão de Joshua de se tornar Imperador. Já os dois outros destacados (1864 e 1875) parecem representar situações aleatórias com a finalidade de mostrar o cotidiano excêntrico do personagem (dado “real”/histórico), além de também servirem como marcas temporais para a apariação dos Perpétuos na saga de Joshua (dado ficcional). Como destaca o título da narrativa, há um janeiro, e este é o dia em que a Morte vem buscar o louco Imperador, findando a disputa entre Sonho e Desespero. No dia 8 de janeiro de 1880, às 20h da noite, morre Joshua Abraham Norton. Em *The Sandman*, o episódio é descrito nos quadros que se seguem (**Figura 26**):

Figura 26: Ilustração da morte de Joshua.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 286).

O título que Joshua carregava em seu coração e sonhos pode ser escrito em sua lápide: Norton, o Primeiro Imperador dos Estados Unidos e Protetor do México. Essas palavras foram escritas sem aspas.

Para além da problematização da validade do discurso histórico oficial oferecido pela re-criação de Gaiman, a narrativa analisada nos leva a uma segunda reflexão: a importância do dado ficcional na constituição de nosso cotidiano. Entre outros, Sonho recebe, ao longo de *The Sandman*, nomes como “Devaneio”, “Lorde Moldador” ou “Mestre das Histórias”. Sendo protagonista de uma obra de ficção, o personagem encarna, dessa forma, a própria ideia de ficção (o que reforça ainda mais o caráter metaficcional do *graphic novel*). Mas, ao compor “Três setembros e um janeiro”, muito mais do que evidenciar a importância da literatura, Gaiman parece estar tratando de uma matéria primordial que é comum a qualquer forma de ficção: Joshua Norton se torna “imperador” e desiste do suicídio por ser capaz de se agarrar a um sonho. Ainda que o senso comum possa classificá-lo como “louco”, seu motivo para continuar a viver é o mesmo que torna possível a vida de qualquer indivíduo. O dado ficcional não deve ser entendido, aqui, como “distração” ou “ilusão”. Pelo contrário: o “real” torna-se muito frágil diante do “ficcional”: a ficção precede a realidade, inventa-a e a reinventa, é a condição para que ela possa existir. E, por isso, possibilita ao indivíduo um entendimento de si mesmo e de suas relações com o mundo que nenhuma outra forma de conhecimento pode oferecer.

3.2.2. O oitavo imperador: “Augustus”

A humanidade. Ela segue líderes... rainhas ou reis, chefes ou comandantes. Nós lhe dizemos o que fazer, e ela faz. Nós não sabemos mais do que os outros, mas ainda assim nos seguem cegamente, como pessoas perdidas nas catacumbas seguiriam uma criança empunhando uma tocha.

– E o que vocês líderes seguem, então... pra nos fazer segui-los e obedecê-los?

– Nós seguimos nossos sonhos (GAIMAN, 2011, p. 253).

Para esta análise, nosso aporte teórico terá por base a comparação, ora referente ao real e ao ficcional, ora ao mitológico e ao imagético. Como explicita Carvalho, “recurso analítico e interpretativo, a comparação possibilita a esse tipo de estudo literário uma exploração adequada de seus campos de trabalho e o alcance dos objetivos a que se propõe” (CARVALHAL, 2001, p. 7).

Nesse sentido, em oposição ao percurso adotado na análise de “A Canção de Orpheus”, utilizaremos a história ficcional como suporte principal, indicando, com as devidas considerações, os aspectos “reais” utilizados por Gaiman. Isso se deve ao fato de a narrativa de “Augustus” possuir um aspecto ficcional completo, pois não há uma base histórica do ocorrido. O tom “real” (a aproximação com o dado histórico) se dá por meio de aspectos “externos”, como a representação dos personagens, suas vestimentas, dos aspectos geográficos etc.

Como já mencionado, as histórias de Gaiman tendem a utilizar elementos do “real” para impor uma atmosfera única na obra, que se mostra na confusão causada pela interferência dos elementos fictícios criados pelo autor – principalmente aqueles de caráter “sobrenatural”, como é o caso dos Perpétuos. Em “Augustus”, temos a ambientação romana: prédios, vestimentas, centuriões, elementos que identificam tanto o aspecto temporal quanto de espaço (**Figura 27**). Embora tenha essa representação visual de aspectos verossímeis, como nos lembra Parente, “a imagem não reproduz o real, o real é um Aberto que não se deixa reproduzir, como cópia ou dado, senso comum. Se a imagem reproduz o real, ela o faz literalmente, ela o produz uma segunda vez” (PARENTE, 1993, p. 30). Essa reprodução secundária se dá pela identificação da ideia do que se quer representar, mas não se consegue alcançar efetivamente o objeto de representação.

Figura 27: Ambientação da narrativa.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, pp. 240-241).

Podemos classificar essa narrativa como metaficção historiográfica por fazer menção a um personagem histórico, o imperador Augustus, detentor dos poderes de Roma. A narrativa se dá pela locução das memórias do anão Lícius. No relato, Caius Augustus, imperador de Roma, se disfarça de mendigo, e caminha pela cidade apenas em companhia de Lícius. No enredo, é mencionado o encontro de Augustus com Sonho, que, em favor a Terminus (o deus do fim), traz informações de como o imperador de Roma deve proceder no futuro: Sonho observa que Augustus deve, todos os anos, vestir-se de mendigo durante um dia, para que possa esconder seus pensamentos dos deuses romanos, e nesse dia deve pensar em seu futuro (**Figura 28**).

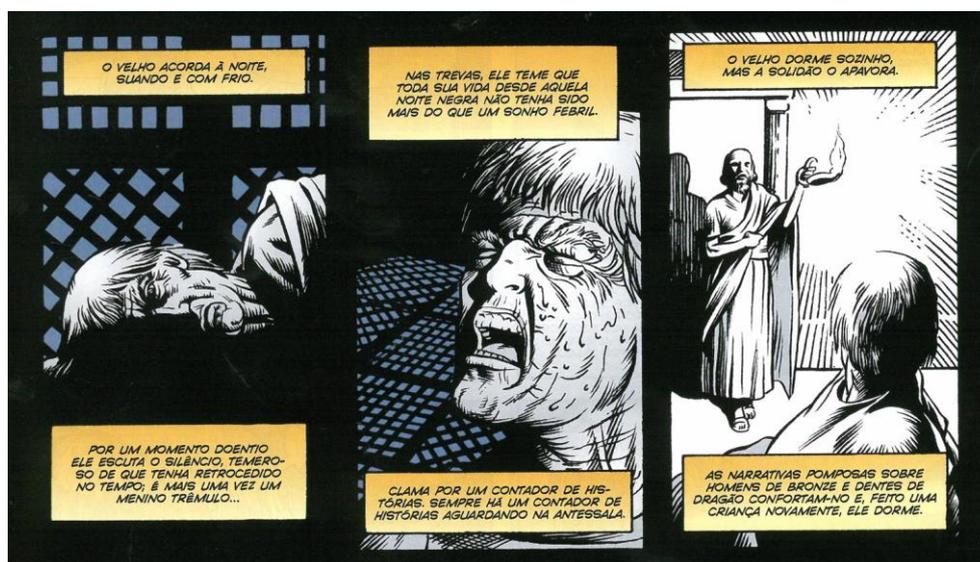
Figura 28: Sonho orienta o imperado em nome do deus Terminus.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 259).

Ao longo do enredo, ficcionalizações da história do Imperador são apresentadas, como seus pensamentos e sentimentos, entre outros. Nesse sentido, os quadrinhos ajudam a narrar elementos que são possíveis de ser percebidos por meio do desenho, como no início da narrativa, que apresenta imagetivamente as expressões do imperador que é acordado devido a um pesadelo. Segundo Eisner, “do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos” (EISNER, 2010, p. 132). E, ainda, conforme Barthes, a narrativa “pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias, está presente [...] nas histórias em quadrinhos” (BARTHES, 1972, p. 18). Esses elementos são importantes, pois agregam sentido à representação das intenções do protagonista, assim como o motivo dos pesadelos que o faziam acordar todas as noites (Figura 29).

Figura 29: Início da representação dos pesadelos.



Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, pp. 250).

Ao final, descobrimos na narrativa que o protagonista Caius foi violentado sexualmente por Juliu Cesar, que prometeu passar o império a ele, se permitisse o ato (Figura 30). E assim ele o fez.

Figura 30: Ambientação da narrativa.

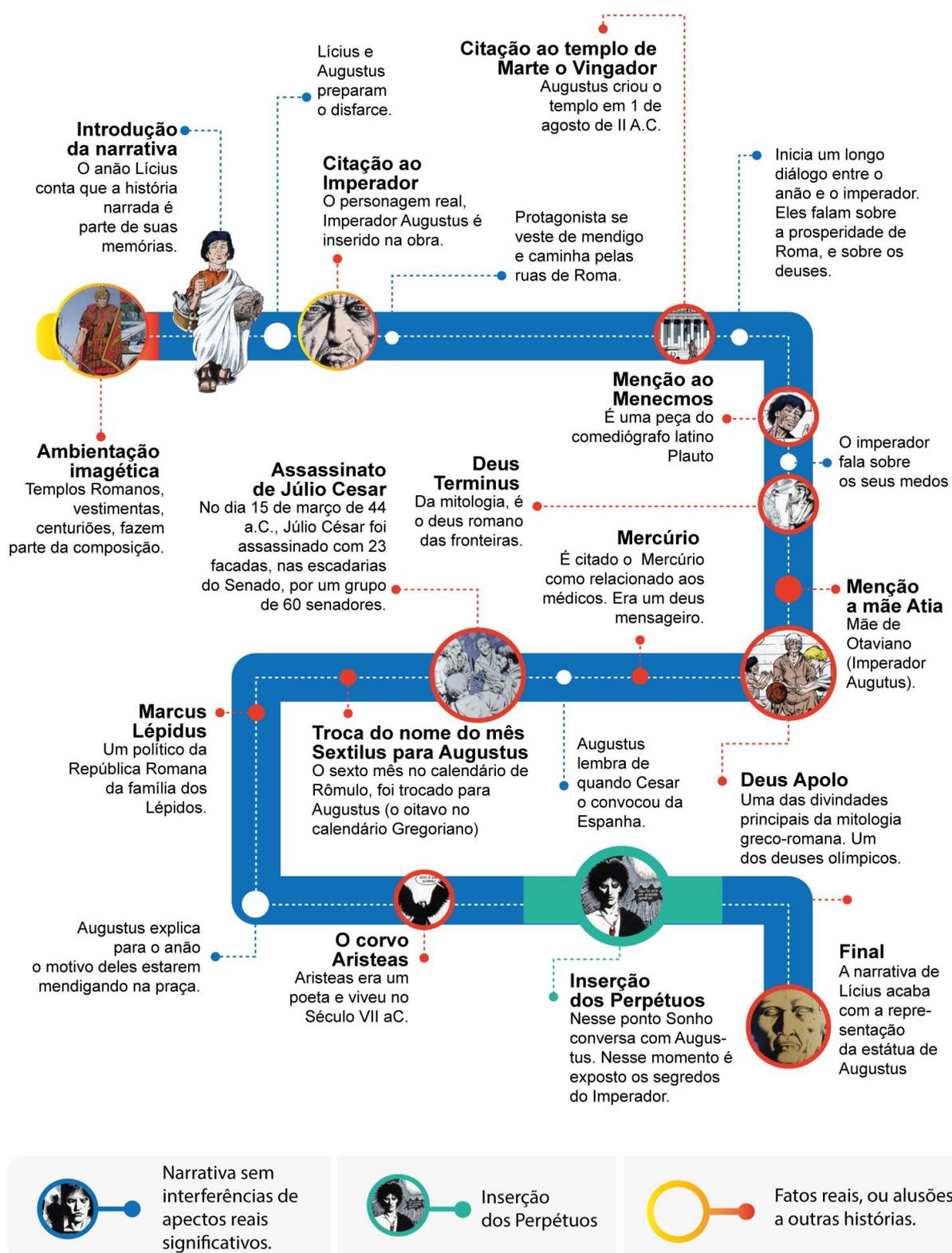


Fonte: Sandman - Volume 2 – versão definitiva. (GAIMAN, 2011, p. 262).

A questão do abuso sexual recupera um dado de “teor histórico”: a costumeira tradição desenvolvida em Roma (herdada da Grécia Antiga), segundo a qual, em se tratando da formação de seus pupilos, os mestres deveriam iniciá-los não apenas nas questões intelectuais, sociais e espirituais, mas também nas sexuais, por meio de relações carnavais. A releitura oferecida por Gaiman, todavia, é permeada por uma consciência aguçada de seu próprio contexto histórico (séculos XX e XXI), conferindo ao ato o caráter de violência (estupro e pedofilia).

No infográfico abaixo, descreveremos quais dos aspectos intertextuais estão presentes na narrativa de Gaiman, tentando expor as inferências que o leitor atento deve ter para alcançar outro nível de leitura.

Infográfico 4: Intertextualidade reais na narrativa de Neil Gaiman



Embora o contexto geral da narrativa aborde acontecimentos sobre um personagem real, histórico, muitos dos pontos destacados na inserção de intertextualidades de Gaiman são mínimos se comparados ao todo da obra. No infográfico acima, destacamos ainda o ponto em que aparece a associação com o mundo dos Perpétuos, que reforça o trabalho do autor com a matéria ficcional, evidenciando, a exemplo do que já discutimos na análise de “Três setembros e um janeiro”, seu caráter de metaficção historiográfica.

Em a “Canção de Orpheus”, Gaiman utiliza-se da narrativa original como pano de fundo para estender a história de Orfeu. Já em “Augustus” isso se inverte, pois a narrativa se desenvolve sem muita intervenção de possíveis aspectos que poderiam ser assimilados a partir de relatos históricos sobre o personagem que é apresentado como protagonista (a base “histórica”, aqui, fica muito mais limitada a alguns poucos aspectos da cultura romana). Por outro lado, a questão mitológica (que remete ao ficcional) é, a exemplo do *graphic novel* como um todo, tratada com destaque. Essa apropriação de elementos míticos, como a representação dos deuses enquanto transformadores do destino humano, é uma das características que Gaiman utiliza em praticamente todos os seus textos. Essa multiplicidade de referências (em outras obras e nos fatos reais) enriquece a narrativa, incitando o leitor a buscar por relações intertextuais, para uma compreensão mais completa da obra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Gárgulas erguidos ao céu por tijolos aparentemente velhos e mofados, as grades cinzas que separam aqueles que não devem ser recebidos e o primeiro plano de pássaros que voam ao longe, que deslizam pelo azul do céu que colore a velha mansão, e nesse momento entramos no Sonhar, e nesse sonho, buscamos suportes que evoquem a realidade. Mas a realidade é apenas um fragmento de outros fragmentos que moldam nossa existência.

De vozes sem rostos somos moldados diariamente, construídos e desconstruídos em um emaranhado de textos. Da oralidade ao rabisco em papel, cultivamos lembranças e, embebidos pela intertextualidade, criamos nossas novas referências e novas possibilidades.

Ao desenvolver a pesquisa, percebemos no *graphic novel The Sandman*, publicado por Neil Gaiman entre as décadas de 1980 e 1990, sua riqueza intertextual. Estudar a intertextualidade, amparada pela literatura comparada, foi um método importante para descobrir alguns caminhos para a compreensão do mosaico referencial de *The Sandman*, pois, constantemente, na narrativa são construídas relações entre os episódios que a compõem por meio de obras literárias, filmes, músicas, e episódios históricos. A intertextualidade, amparada pela literatura comparada serviu, nesse sentido para desvendar o mosaico referencial de *The Sandman*.

Nas palavras de Eisner, “as revistas de histórias em quadrinhos, que geralmente se restringem ao entretenimento, muitas vezes empregam técnicas didáticas que fundamentam o exagero e enriquecem a diversão” (EISNER, 2010, p. 147). Em *The Sandman*, pudemos compreender a atuação da literatura como processo de autoconhecimento, visto que suas inúmeras intertextualidades proporcionam um deslumbramento constante do leitor ao perceber o crescimento do seu próprio repertório quando em choque com as referências originais escondidas ou explícitas na textualidade de Gaiman, e esse processo viabiliza nosso desenvolvimento enquanto seres humanos.

As HQ's, aos poucos, ocupam sua função como arte e entretenimento, se esvaindo do conceito popular de uma literatura restrita ao público infantil, ou de recorte para estudos linguísticos. Como explicitado no decorrer do texto, a HQ como diferencial, associa a composição verbal, e a não-verbal, criando uma

complementação ao utilizar a imagem sequencial, proporcionando significados únicos que, por vezes, seriam limitados pela utilização somente do texto verbal. Assim, a imagem, no perfil da HQ, é constitutiva de significados polifônicos, postos nesse olhar intertextual.

A arte do *graphic novel* como expressão da subversão ajuda no processo de equilíbrio da consciência social. A arte em um de seus formatos primordiais (quadros em museus, por exemplo) se distanciou da realidade social. Os quadrinhos, como percebemos, além de entreter: informam e criam sensações que superam as barreiras da arte para poucos. Ela nos faz experimentar as possibilidades, de voar, de amar, de sentir etc. É na literatura que experimentamos o impossível. Nesse sentido, o *graphic novel* é o que melhor caracteriza a literatura contemporânea, por aliar dois tipos de narrativa, a visual e a textual conduzindo o leitor a mais experiências. Nossas múltiplas facetas são sistematizadas em micro-histórias, fragmentadas de uma narração maior. Assim como é representado em *The Sandman*, nosso dia a dia se dá por meio da constante comparação e composição de textos maiores, construídos por meio de intertextos. Esse processo cíclico acontece constante e imperceptivelmente aos nossos olhares corridos, mas mesmo assim, se efetiva. Ao parar para perceber essas múltiplas vozes, sempre conseguimos elementos novos para preencher nossa existência.

Com a utilização de referenciais oriundos dos estudos literários comparados e também sobre a intertextualidade, conseguimos estabelecer nosso direcionamento teórico-crítico mostrando a relação entre tais teorias, as HQ's e a interdisciplinaridade. Ainda exploramos questões referentes aos entrelaçamentos entre literatura e desenvolvimento e à criação literária na contemporaneidade, apresentando a sua fragmentação, ligando-a a literatura dita popular, mas também sua inegável forma "erudita", além das suas apresentações metaficionais e historiográficas, assim como percebido nas análises de duas das narrativas presentes em *The Sandman*, relacionadas ao mito de Orfeu e com a comédia *Sonho de uma noite de verão*, de William Shakespeare..

Com a composição do quadro que apresenta diversos referenciais utilizados por Gaiman, percebemos a infinidade intertextualidades utilizadas para a criação da narrativa que pode ser reorganizada de diversas maneiras, trazendo novas leituras ao público contemporâneo. E mesmo que o leitor não possua os referenciais mencionados na obra, não podemos negar que este jogo de peças a serem

montadas como num quebra-cabeças traz encantamento, pois num segundo momento, proporciona deslumbramento ao identificar as referências no original e perceber seus sentidos a partir da composição de Gaiman.

Assim, ao final, conseguimos desenvolver, um dos pontos principais de nossa pesquisa, a elaboração da tabela contendo todas as referências que pudemos organizar, apresentando, o conjunto das intertextualidades encontradas até o final do tempo de pesquisa. Embora seja notável o número de referências apresentado elas não representam todo o mosaico referencial presente em *The Sandman*. De fato seria quase impossível sistematizá-los. Mas acreditamos desenvolver algo que possa ser útil em pesquisas futuras da comunidade acadêmica.

Assim, o que nos motivou a cada linha do desenvolvimento deste estudo tecendo cada uma das páginas foi a concepção dos quadrinhos, a possibilidade de criação de mundos impossíveis, ou melhor, criação com base em conhecimento reais diversos. Ao longe dos limites do *Sonhar*, de riscos num papel e de ideias narrativas, temos universos inteiros criados para compactuar com o real. Ou nas palavras de Iannone (1994), os quadrinhos nos proporcionam o entretenimento e o prazer, mas também exemplificam e demonstram a criatividade humana em forma de arte.

O sonho proporcionado pelo mundo das HQ's tem a mesma proporção que o movimento da realidade. Nossos heróis de papel, mutantes e irrealis, não nos desorientam em relação ao real, mas nos tornam mais humanos na experimentação de situações impossíveis, mas prováveis em um contexto simplificado e cotidiano, expressos em formas e cores magníficas.

The Sandman, na literatura comparada, se mostrou por meio da intertextualidade, e nela excede o “ clichê”, transformando-o em algo singular. Neil Gaiman transforma o sentido de informações esquecidas em grandes histórias. Em *The Sandman*, temos a configuração de um mundo novo de uma narrativa que poderíamos assumir como possibilidade do real, mas “então, lutando para continuar dormindo, desejando que o sonho dure para sempre, certo de que uma vez que acabe jamais voltará”¹⁵, nós despertamos.



¹⁵ Trecho de *The Sandman*, vol. 4 – versão definitiva (GAIMAN, 2012, p. 424).

REFERÊNCIAS

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Dialogismo, Polifonia e Enunciação. In: BARROS, Diana Luz Pessoa de; FIORIN, José Luiz (orgs). **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade**: em torno de Bakhtin. 2 ed. São Paulo: Editora da USP, 2003.

BARTHES, Roland. “Introdução à análise estrutural da narrativa”. In: _____. *Análise Estrutural da Narrativa: Pesquisas semiológicas*. Tradução: Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Vozes, 1972, pp. 18-58.

BRAIT, Beth. **As Vozes** Bakhtinianas e o Diálogo Inconcluso. In: FIORIN, José Luiz; BARROS, Diana Luz P. (orgs). **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade**: Em torno de Bakhtin. 2 Ed. São Paulo: EDUSP, 2003, pp. 11-27.

BURKE, Peter. **A testemunha ocular**: história e imagem. Bauru: Edusc, 2003.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: _____. **Vários escritos**. 3 ed. São Paulo: Duas Cidades, 1995, p. 235-262.

CARVALHAL, Tania Franco. **Literatura comparada**. 4 ed. São Paulo: Ática, 2001.

_____. **O próprio e o alheio**: ensaios de literatura comparada. São Leopoldo: Editora UNISINOS, 2003.

COMPAGNON, Antoine. **Literatura para quê?** Trad. Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: UFMG, 2009.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: Princípios e práticas do lendário cartunista. Trad. Luiz Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FLUSSER, Vilém. **Pós-História**: Vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1983.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GAIMAN, Neil. **Sandman**. Edição definitiva – volume 1. Trad. Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010.

_____. **Sandman**. Edição definitiva – volume 2. Trad. Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2011.

_____. **Sandman**. Edição definitiva – volume 3. Trad. Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2012.

_____. **Sandman**. Edição definitiva – volume 4. Trad. Jotapê Martins e Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2013.

HADDAD, P. R. Capitais Intangíveis e desenvolvimento. In: **Revista de Economia**, Editora UFPR, v. 35, n. 3 (ano 33), pp. 119-146, set./dez. 2009.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 7 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção**. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo, ou a lógica cultural do capitalismo tardio**. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 1991.

JENNY, Laurent. A estratégia da forma. In: _____ et al. **Intertextualidades**. Trad. Clara Crabbé Rocha. Poétique - Revista de teoria e análise literárias. Coimbra, Livraria Almedina, n.27, 1979, pp.19-45.

LONDERO, Rodolfo Rorato. Ficção científica e "Altas Literaturas". In: _____ et al. **Papéis: revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens**. Mato Grosso: UFMS, V.11, n.22, 2007, pp.53-69.

MARCH, Jenny. **Mitos Clássicos**. Trad. Maria Alice Máximo. 1 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Trad. Eloá Jacobina. 8 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

MOYLAN, Peter. Emperor Norton. **Encyclopedia of San Francisco**. San Francisco. Disponível em: <<http://www.sfhistoryencyclopedia.com/articles/n/nortonJoshua.html>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

MULROY, David. **Entre Deuses e Heróis: as origens da mitologia em 75 mitos clássicos condensados a partir de sua fonte primárias**. Trad. Marcello Borges. São Paulo: Cultrix, 2015.

NITRINI, Sandra. **Literatura comparada: história, teoria e crítica**. 2 ed. São Paulo: USP, 2000.

OLIVEIRA, Anselmo Carvalho de. Orfismo, uma nova dimensão do homem grego. In: **Ágora Filosófica**, ano 4, n. 2, jul./dez. 2004, pp. 6-19.

PAULINO, Graça; WALTY, Ivete; CURY, Maria Zilda. **Intertextualidades: teoria e prática**. Belo Horizonte: Editora Lê, 1995.

PARENTE, André. Os paradoxos da imagem-máquina. In: _____ (org). **Imagem-Máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PELLEGRINI, Tânia. A narrativa brasileira contemporânea: emergência do pós-modernismo. In: **Revista de Letras**, PU–CCAMP, n. 13, dez/1994, pp. 48-59.

_____. Ficção brasileira contemporânea: assimilação ou resistência? In: **Novos Rumos**, ano 16, n. 35, 2001, pp. 54-64.

ROAS, David. La amenaza de lo fantástico. In: _____ (org). **Teorías de lo fantástico**. Madrid: Arco/Libros, 2001, pp. 7-44.

SAMOYAUULT, Thipaine. **A intertextualidade**. Trad. Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Paródia, paráfrase & Cia**. 7 ed. São Paulo: Ática, 2003.

SCHWAB, Gustav. **As mais belas histórias da Antiguidade Clássica: metamorfoses e mitos menores**. Trad. Luís Krausz. 7 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

STEINER, George. Alfabetização humanista. In: _____. **Linguagem e silêncio: ensaios sobre a crise da palavra**. Trad. Gilda Stuart e Felipe Rajabally. São Paulo: Companhia das Letras, 1988, pp. 21-29.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Trad. Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.

TODOROV, Tzvetan. **A literatura em perigo**. Rio de Janeiro: Difel, 2009.

VEIGA, Paulo Eduardo de Barros. **Virgílio e Ovídio, poetas de Orfeu: um estudo sobre a Poética da Expressão, seguido de Tradução e Notas** (dissertação em Estudos Literários). Araraquara, SP: UNESP, 2011.

VILLAÇA, Nízia. **Paradoxos do pós-modernismo: sujeito e ficção**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1996.

VIRGÍLIO. Geórgicas, IV, 453-527. Trad. e notas: Paulo Eduardo de Barros Veiga. In: VEIGA, Paulo Eduardo de Barros. **Virgílio e Ovídio, poetas de Orfeu: um estudo sobre a Poética da Expressão, seguido de Tradução e Notas** (dissertação em Estudos Literários). Araraquara, SP: UNESP, 2011, pp. 97-100.

WAUGH, Patricia. **Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction**. London/New York: Routledge, 1984.