



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO DA UFBA**

JOÃO SENNA TEIXEIRA

AS FUNÇÕES NARRATIVAS DAS CAPAS DE *SANDMAN*

Salvador
2009

João Senna Teixeira

AS FUNÇÕES NARRATIVAS DAS CAPAS DE *SANDMAN*

Monografia de conclusão de curso apresentada ao colegiado de Comunicação da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social – Produção Cultural.

Orientador: José Benjamim Picado Souza e Silva

Salvador
2009

RESUMO

Este trabalho tem como objeto estudar a integração entre a capa de uma revista em quadrinhos e a narrativa gráfica em seu interior a partir da relação entre uma função narrativa e uma função retórica presentes na capa. Isso foi feito a partir de uma construção das características mais marcantes das capas de revistas em quadrinhos e de sua relação com as possíveis funções de chamada de atenção, retórica, e de revelar, em parte a história corrente, narrativa. Com a delimitação dessas características foram construídas figuras analíticas para dar conta da relação entre as capas e a narrativa corrente, denominadas de função *Representativa*, função de *Indexação Icônica* e função de *Síntese Tópica*. A partir dessas figuras metodológicas foi feita a análise das capas de série *Sandman*, identificando que as mais presentes são as funções *Representativa* e de *Síntese Tópica* e que as capas apresentam uma potência plástica e estética que não são contempladas com a atual metodologia.

Palavras-chave: Capas; Quadrinhos; Comics; Sandman; Narrativa

ABSTRACT

This work goal is to study the integration between the cover of a comic book and the graphical narrative in its interior based in the relation between a rhetoric function and a narrative function of the cover. The work begin defining the characteristics of the comic books covers and theirs relations with some functions based in a call for the attention of the reader, rhetoric function, and some functions based in revealing some part of the current history, narrative function. With the delimitation of those characteristics as a base, it will be constructed a series of analytic figures that can compute the relations the cover and the current narrative, named *Representative* function, *Iconic Indexation* function, and *Topical Synthesis* function. With those ready it was applied to the analysis of the covers from the series *Sandman*, indicating a prevalence of the *Representative* and *Topical Synthesis* functions, and that the covers presents an level of plastic and aesthetic potency witch are not contemplated in the actual methodology.

Keywords: Covers; Comics; Sandman; Narrative; Graphic Narrative

Sumário:

1. Introdução	5
1.1 Corpus empírico	8
2. A relação entre função narrativa e retórica nas capas de revistas em quadrinhos	10
2.1 As funções da capa	13
2.2 As formas seriadas	14
3 As funções narrativas das capas de revistas em quadrinhos	17
3.2 As estruturas narrativas e as suas relações com a capa de revista em quadrinhos	17
3.3 As funções Narrativas	21
3.3.1 A função representativa	21
3.3.2 Função de indexação icônica	24
3.3.3 Função de síntese tópica	26
3.4 Exercício de análise	28
3. Conclusões preliminares	30
4. Análise das funções narrativas nas capas de <i>Sandman</i>	31
4.1 A estrutura narrativa de <i>Sandman</i>	33
4.1.1 <i>Preludes and Nocturnes</i> :	35
4.1.2 Edição #9, <i>Tales in the Sand</i> :	38
4.1.3 <i>The Dolls House</i> :	38
4.1.4 <i>Dream Contry</i> :	41
4.1.5 <i>Season of Mists</i> :	42
4.1.6 <i>Distant Mirrors</i> :	46
4.1.7 <i>A Game of You</i> :	47
4.1.8 <i>Convergence</i> :	49
4.1.9 <i>Brief Lives</i> :	51
4.1.10 Edição #50, <i>Ramadan</i> :	53
4.1.11 <i>World's End</i> :	54
4.1.12 <i>The Kindly Ones</i> :	55
4.1.13 <i>The Wake</i> :	58
4.1.14 Edição #74, <i>Exiles</i> :	60
4.1.15 Edição #75, <i>The Tempest</i> :	60
4.2 Conclusões da análise:	61
5. Considerações finais	63
6. Referências Bibliograficas	69
7. Figuras	71

1. Introdução

O presente trabalho consiste no estudo da relação entre a capa de uma revista de histórias em quadrinhos e a narrativa gráfica no seu interior, tentando perceber quais as funções que a capa pode exercer, para além de sua dimensão retórica, isto é, de convencimento do leitor acerca da validade do argumento, produto. O foco será dado às funções narrativas e ao potencial poético que as mesmas podem produzir no modo com que essas narrativas gráficas são construídas e lidas. Para isso será necessário, primeiro, que se destilem as características da capa de revista em quadrinhos nas suas especificidades em relação ao seu suporte e ao seu modo de veiculação, que influem diretamente na leitura das revistas e, portanto, na sua construção poética. Em segundo lugar essas características serão sistematizadas num modelo de análise que será testado em capas esparsas, para então serem analisadas as capas de uma série regular, *Sandman*.

Para esse trabalho, vamos utilizar a revista dos *comics*¹ enquanto unidade de análise, vendo a mesma como um suporte em sentido amplo, isto é, um modelo de produção que funciona condicionando as escolhas poéticas da narrativa e gerando seus próprios modos de filiação do leitor. Nesse sentido a revista se compromete com a sua distribuição, mensal e com o limite do número de páginas, de 24 a 32 normalmente, moldando um modelo de criação bastante propenso à serialização.

Esse modelo de serialização tem início quando as tiras cômicas de jornal, chamadas *funnies*, passaram a diversificar seus gêneros para a aventura, criando series como Mandrake e O fantasma, nesses títulos cada tira era uma parte de uma narrativa maior, que continuava da anterior e prenunciava a próxima. Quando essas tiras eram compiladas e lançadas no formato de revista, novamente prenunciado pelos *funnies* na revista *Funnies on parade*, elas mantêm uma enorme semelhança com as histórias em quadrinhos de hoje com as tiras colocadas em seqüência cronológica de cima para baixo numa página, criando o modo de leitura dos quadrinhos de hoje.

Com o passar do tempo as revistas de compilação começaram a apresentar conteúdo original, personagens e histórias escritas para essas revistas, ainda num formato diferente do

¹ O termo *Comics* será utilizado no decorrer desse trabalho como o modelo norte americano de serialização e de narrativa de histórias em quadrinhos. O termo revista em quadrinhos será utilizado alternadamente com *Comics*, embora só esteja se referindo ao modelo norte americano, não sendo o mesmo do modelo Japonês ou europeu de narrativa e serialização

atual, com varias histórias curtas, de cinco a seis páginas, por edição. Foi nesse ambiente que surgiram personagens que sobrevivem até hoje, como o Superman, criado na *Action Comics*, e o Batman, que apareceu na revista *Detective Comics*. Pouco tempo depois, surgiram histórias que tomassem todo o miolo da revista, ninguém sabe precisar quando, mas se tem notícia das primeiras durante a segunda guerra mundial, embora as revista com múltiplas histórias permanecessem por muito tempo sendo publicadas, principalmente as de terror e as de crime/suspense sem os super-heróis. Nesse mesmo período as editoras começaram a tratar seus personagens como mais do que microcosmos separados e os primeiros encontros entre personagens de uma mesma editora aconteceram, como o encontro entre Namor, o príncipe submarino, e o Tocha Humana original da *Marvel comics*, marcando assim a criação de um universo em que conviviam todos os personagens da mesma editora.

Essas mudanças do modo narrativo dos *comics* geraram impactos profundos no modo de produção das revistas. As editoras passaram a ser as detentoras do direito dos personagens, escalando escritores e desenhistas para os títulos em contratos de duração finita, obrigando os roteiristas a criar histórias que pudessem acabar naquele quadro de tempo. Isso, mais a mudança de uma narrativa auto-contida para uma narrativa em que cada edição se prolonga para um universo canônico onde estão contempladas todas as histórias não só de um personagem, mas de todo os personagens pertencentes aquele universo editorial, gerou um modo poético de encadear à narrativa chamado de “Arco de história²”. Esse “Arco de história” é uma construção de uma narrativa única dividida em episódios dentro de uma serie. Assim ele se construiu a partir do tempo de contrato dos roteiristas e da prevalência de histórias que não se encerrassem em uma única edição, criando uma série dentro da série. Cada edição então passou a ser lida e referenciada em três níveis, a da edição, ao do arco que a edição faz parte e ao acervo canônico de histórias que fazem parte do universo ficcional da editora.

As capas das *comics* sempre foram um instrumento de vendas muito utilizando, as cores fortes, os nomes grandes e chamativos e os desenhos de sua capa captam a atenção do leitor, e possível comprador. Isso aconteceu na mesma época em que a indústria editorial começou a crescer e vender livros para as massas, sucessos pulp como Fu-Manchu, Tarzam e Doc Savage fazem grande uso de capas chamativas e imagens para cativar o público. Esse

² Esse modo de criar histórias não foi criado pelos quadrinhos, embora seja o meio em que ele seja mais utilizado.

modelo contrastava com o modo antigo em que a capa era apenas uma folha de rosto, com intuito de identificação e não de sedução, mesmo as imagens eram mais decorativas do que realmente funcionais retoricamente.

Uma característica dos *comics* é que a sua função retórica está finamente entrelaçada na sua narrativa, isto é o intuito de compra está associado diretamente ao que a capa mostra em relação a história do miolo. Isso acontece porque, enquanto nos livros essa parte gráfica da capa pode apenas ilustrar ou representar um dado elemento da narrativa, visto que são feitos de matérias distintas, gráfica e lingüística respectivamente, nos quadrinhos o elemento gráfico da capa é uma extensão da narrativa *gráfica* do miolo. Assim um leitor ao se interessar pela capa, se interessa pelo relance narrativo que a capa oferece da trama que irá se desenrolar na narrativa gráfica. Esse índice narrativo que se encontra na capa pode se apresentar de formas diversas, seja por um simples resumo da trama na capa, como se fazia muito na era de prata, seja por uma mostra de algo que aparecerá, um personagem ou objeto, com alguma importância na narrativa, ou até por tentar traduzir o tema da história em uma imagem.

Aqui então se apresenta o objetivo desse trabalho, de estudar como essa função narrativa da capa amplia os modos poéticos de construção dos *comics*. Isso será feito em três etapas, primeiro se vai prospectar quais as características mais específicas da capa das histórias em quadrinhos, para poder organizar de que forma essas funções narrativas são próprias. Isso será feito a partir da destilação de como as funções retórica e narrativa se relacionam na capa com a história que se passa no miolo, primeiro pela sua propriedade gráfica, que permite uma relação mais direta, e segundo pelo seu modo de serialização que coloca cada capa numa ligação mais direta com cada edição. Com esse movimento irá se entender de que forma os *comics* se articulam com a capa e quais são as razões para essa articulação ser tão próxima.

No segundo momento, se irá consolidar as características apontadas anteriormente e as sistematizar em funções. Aqui se vai organizar as funções antecipadas no capítulo anterior e verificar como elas funcionam, se por representação, por indexação narrativa ou pela transformação de um *topos* narrativo em um *topos* icônico. A partir dessas definições, apresentaremos um conjunto de exemplos e de pequenas análises a fim de testar o modelo metodológico e verificar a pertinência das anotações aqui feitas.

Por último será realizado o maior objetivo deste trabalho, uma análise de um corpus extenso e complexo, as 75 edições de *Sandman*. Isso será feito, tanto para por em pratica a metodologia desenvolvida no curso deste trabalho, quanto para tentar suprir, em parte, uma lacuna nos estudos acerca dos *comics* que é a de análises internas de obras. Grande parte do trabalho feito acerca de quadrinhos pode ser dividido em duas vertentes, uma que constrói um modelo funcional dos quadrinhos, seja num nível formal e poético escrito do ponto de vista de um autor, como McCloud (2005) faz, seja num nível estrutural e sintático de como os quadrinhos podem funcionar, uma linha seguida por Groensteen (1999), mas não partem para um trabalho de análise mais aprofundado, se mantendo num nível mais teórico, trazendo apenas exemplos pertinentes ao tema em questão. A outra vertente trabalha com os quadrinhos apenas num nível de objeto empírico, seus problemas de pesquisa se encontram em outras áreas, como a narrativa semi-coesa que Barbieri (1992) estuda a partir do modo de criação cooperativa dos *comics* e suas falhas de construção de mundos, assim os quadrinhos são usados apenas como motivação dos trabalhos, sem ser o foco deles.

1.1 Corpus empírico

Sandman é uma serie em quadrinhos lançada pelo selo Vertigo, uma divisão da DC *comics* focada em quadrinhos para adultos, que teve 75 edições mensais no período de 1989 a 1996, com todos os números escritos pelo roteirista Neil Gaiman e todas as suas capas desenhadas pelo artista gráfico Dave McKean. A série gira em torno do personagem título, que é a encarnação do sonho em forma humana, sua participação nas histórias nem sempre é central, mas o tema sonho sim, tendo a narrativa sempre um viés para o encontro do fantástico com o cotidiano, seja nas relações do personagem *Sonho* com sua família e seus problemas internos, seja nas histórias daqueles que se relacionam de alguma forma com ele. As capas de McKean se harmonizam bem com a narrativa, tanto em tom, quanto em tema, quanto em inovação, raramente são desenhos, normalmente são fotografias de esculturas ou de colagens, materiais diferentes do normal das capas de revistas em quadrinhos.

A escolha de *Sandman* se deu por três razões maiores, por ser uma série autoral, por ser finita e por ter apenas um artista encarregado das capas durante toda a sua extensão. Por ter sido inteiramente escrita por Neil Gaiman, algo diferente do normal dos *comics* americanos em que os roteiristas migram de títulos dentro das editoras com alguma frequência após alguns arcos de história, à série possui uma coesão maior do que outros títulos regulares,

como Homem-Aranha ou Superman, evitando um conjunto de complicadores do ponto de vista narrativo. A sua finitude também evita esses complicadores e facilita o dimensionamento do corpus, que aqui pode ser trabalhado em sua totalidade ao invés de buscar um corte, por período de publicação ou por arcos narrativos específicos. Por último, e mais importante, o fato de Dave McKean ter feito todas as capas, permitindo uma maior integração entre capa e narrativa, principalmente no que diz respeito ao conjunto de capas dos arcos narrativos que exprimem o *topos* desse recorte da narrativa de forma a gerar um novo nível de integração.

2. A relação entre função narrativa e retórica nas capas de revistas em quadrinhos

Nesse primeiro momento vai se definir quais as características da capa de revistas em quadrinhos a partir das suas propriedades materiais, a constituição gráfica conjunta da capa e da narrativa, e de suas propriedades de suporte, como o seu modo narrativo de contar histórias. Ao mesmo tempo se irão verificar na capa, quais são as predominâncias entre uma função retórica da capa e uma função narrativa da mesma, para isso será necessário definir o que se entende por função narrativa e retórica, verificar em que ponto elas competem e em que pontos elas podem se agrupar.

A retórica é a forma do discurso ligada ao convencimento por meio não só de argumentos racionais, como o discurso apodítico ou o dialético, “mas também um consenso emotivo, e propunha-se, destarte, como uma técnica dirigida no sentido de arrastar o ouvinte” (Eco, 1993, p73). Desde o século XVIII a retórica se tornou um “sinônimo de falsa afetação estilística fundada na mentalidade de que basta o domínio de expedientes lingüísticos (a prescindir da verdade ou da qualidade dos argumentos) para a produção do convencimento pelo discurso” (Gomes, 1996, p02), isso começou a mudar quando C. Perelman propôs em 1958 uma nova disciplina retórica, retomando alguns pontos da retórica clássica, mas se fundando no estudo da arte de persuadir através da linguagem.

O modo retórico de argumentação se baseia em premissas inquestionáveis, isso porque “Premissas e argumentos apresentavam-se como modos de pensar cuja razoabilidade o ouvinte já estivesse convencido.” (Eco, 1993, p74), de modo que o ouvinte não pudesse duvidar de sua veracidade. A partir dessas premissas “articula-se os argumentos, que a antiga retórica reunia em lugares... armazéns de argumentação possíveis, formulas gerativas de entimemas ou silogismos retóricos.”, o que transforma as premissas em argumentos, por exemplo, se temos que todos amam suas mães, e se sabemos que o lugar da quantidade diz que o que é maior estatisticamente é normativo, pode se dizer que se você não der um presente a sua mãe tão bom quanto os outros, não a ama tanto. No entanto, se precisa conseguir que o ouvinte preste atenção nos argumentos, para tal fim são utilizados figuras retóricas, também conhecidas como figuras de linguagem, para capturar a sua atenção.

Com isso se chega uma conclusão interessante, de que a retórica é uma conjunção de uma forma de prender a atenção do leitor e apresentar uma informação que ele ainda não

sabia, partindo de um princípio argumentativo que ele já está familiarizado. Nesse sentido a função retórica é aquela que busca convencer alguém de algo, tendo como base uma relação esperada e estabelecida, não uma de surpresa, em que se coloca algum elemento novo, que não só prende a atenção, como também motiva esse convencimento. Ou seja, a junção de uma relação esperada com um elemento inesperado, que gera tanto um convencimento acerca deste elemento, quanto, move o indivíduo convencido a agir em relação a esse elemento, o obrigando a tomar uma posição.

Nessa acepção, um local de grande utilização da função retórica é a publicidade, em que se tenta convencer o consumidor a comprar um produto tendo tanto argumentos lógicos acerca de suas qualidades quanto tendo discursos acerca de como ele irá fazer o consumidor se sentir bem ou feliz. Mas não só na publicidade direta há emprego dessa função, os próprios produtos, são criados para serem desejados, interpretados e, em certa instância, dizerem algo a partir do seu design, tornando-os veículos para a própria argumentação sobre o seu uso, utilidade ou valor.

Narrativa é o ato de contar uma história, colocando em uma relação temporal, personagens e acontecimento, independentemente do meio com que se veicula essa história. Assim, uma narrativa pode ser expressa em diversos meios e formatos, mantendo sua estrutura, por exemplo, a história do Quebra Nozes pode ser contada em forma de balé, de animação ou numa encenação teatral que manterá as suas características próprias, enquanto absorverá as diferenças nos formatos.

Para muitos autores a capacidade narrativa é uma faculdade humana muito desenvolvida e essencial, Ricoer, por exemplo, faz uma ligação entre os modos que o ser humano tem de vivenciar o tempo e os modos que ele tem de relatar, narrando, essa mesma vivência, colocando a narratividade como instância da compreensão humana acerca da temporalidade. A história da arte, principalmente a tradição da iconologia, mostra que ao interpretar um quadro se coloca em relação seus elementos de forma a se criar uma situação narrativa com base neles e na sua capacidade de reconhecer situações já estabelecidas.

Assim, se pode colocar que uma função narrativa é aquela em que se consegue colocar actantes, personagens, numa situação e gerar uma relação temporal e causal entre eles. Dessa maneira toda imagem, acontecimento, sonho ou lembrança que possa ser colocada numa forma temporalmente ordenada e contada, pode ser entendido como uma forma de narrativa,

ou estar cumprindo uma função narrativa naquele discurso. Nesse sentido poucas são as expressões humanas que não podem, no contexto interpretativo correto, funcionar narrativamente, dependendo tanto da criação de elementos indicativos desse contexto interpretativo, quanto pela participação do apreciador em colocar a obra nesse contexto.

Essas duas formas discursivas podem se relacionar de diversas maneiras, mas para os propósitos deste trabalho, será apresentada duas, uma em que a função retórica é dominante e outra em que a retórica e a narrativa se equilibram. Na primeira a narrativa é utilizada apenas como uma figura retórica, uma demonstração do argumento que é utilizado no ato de convencer, sendo que o mesmo argumento é feito num nível não narrativo. Essa forma é muito utilizada na publicidade, em que uma história é contada para apenas ilustrar um problema ou atribuição de valor a um produto que será explicitado ao final da peça. Outro modo, mais sutil, dessa relação é quando a narrativa é uma ilustração do argumento, em que não há uma explicitação dele, deixando o apreciador apenas com sugestões, isso acontece bastante em peças publicitárias que se utilizem muito de sensações, publicidade de perfume, por exemplo, em que se pretende passar as sensações do produto e não enunciá-las simplesmente.

Na segunda forma de relação entre narrativa e retórica, a narrativa não é mais uma demonstração ou ilustração do argumento, mas o argumento em si, isto é, se esta convencendo o apreciador da validade, ou importância, daquela narrativa específica. Esse argumento, normalmente se constitui de uma parcela da narrativa, afinal não se vai convencer alguém a ver uma narrativa o fazendo ver algo da mesma extensão, nessa categoria se incluem cartazes e trailers de filmes, aberturas de novelas e seriados e capas de livros e revistas. Assim, se utiliza de alguns elementos da narrativa, fábula base, personagens, temas, para convencer o possível apreciador de que aquele produto vale o investimento, alocando pressupostos sobre a obra que será recompensada, ou não se a produção desses elementos for mal executada, ao ver a narrativa e reconhecer esses elementos.

Dentre as propriedades das capas de revistas em quadrinhos que permitem a potencialização dessa segunda forma de relação pode-se separá-las em duas, as características materiais, a contigüidade da capa em relação à narrativa e a matéria gráfica compartilhada pelas duas, e as características do suporte, sua propensão à serialidade. Ao estudar tais propriedades será possível entender quais são as características mais fundamentais acerca das

capas de revistas em quadrinhos e das suas possibilidades acerca das relações entre função narrativa e função retórica.

2.1 As funções da capa

Primeiramente é preciso apontar que a capa possui duas funções básicas, a função de identificação, que é a mais antiga, em que a capa apresente qual é o título da obra, seu autor e outras características de diferenciação de uma obra para as outras, como data de publicação e editora, por exemplo, de modo a se poder identificar e catalogar os livros ou revistas. A segunda função veio a existir a partir do momento que se criou um mercado editorial para livros, ou revistas em quadrinhos nesse caso específico, em que a simples identificação de uma obra não era mais suficiente, ela competia com outras e precisava se destacar e convencer o possível leitor de sua importância, ou valor, levando-o a comprar a obra. É dessa segunda função que advêm a função retórica das capas, do seu interesse em atrair a atenção do leitor, o modo como essa função se relaciona com a função narrativa, como mostrado anteriormente, é que se coloca como um problema nesse trabalho.

As características materiais são aquelas que dizem respeito ao aspecto físico da revista, aos materiais utilizados na sua confecção e ao modo como o leitor se relaciona fisicamente com esse suporte. As duas características mais importantes dentre essas, são a do compartilhamento da matéria gráfica entre a capa e a narrativa em seu interior e a contigüidade entre a capa e a mesma narrativa, cada uma delas vai ser analisada separadamente.

O primeiro elemento é que tanto a capa quanto a narrativa das histórias em quadrinhos são constituídas graficamente, o que permite que elas tratem os elementos representados da narrativa na capa da mesma forma, ou de uma maneira muito similar. Essa similaridade entre as formas apresentadas na capa e na narrativa, permite uma integração muito maior entre elas, com o reconhecimento instantâneo de cada elemento, o que não poderia acontecer, imediatamente, numa representação gráfica de um personagem de um livro. Com essa capacidade de reconhecimento, a capa de uma revista em quadrinhos pode apresentar personagens, situações ou lugares de forma a mostrar ao leitor quais desses elementos serão utilizados na narrativa, antecipando essas apresentações e gerando expectativa sobre os acontecimentos que trarão esses elementos.

O segundo elemento é a contigüidade entre a capa e a narrativa gráfica, isto é a capa faz parte da porção material da narrativa de forma, normalmente, indissociável e o leitor precisa passar por ela para chegar à narrativa. Dessa maneira o autor pode presumir que o leitor tenha visto os elementos na capa e se utilizar disso como uma ferramenta poética, potencializando as possibilidades criadas pelo reconhecimento gráfico. Outra função dessa característica é que os leitores associam cada capa diferente com uma história diferente, no caso os cortes serializados das *comics*, as edições. Essa função se conecta com o próximo conjunto de características dos comics, a sua propensão à serialidade.

2.2 As formas seriadas

As formas seriadas de se narrar foram muito estudadas e bem divididas em categorias por vários autores, Eco (1989) faz um apanhado geral das varias formas de serialidade, a Retomada é uma seqüência de um tema de sucesso que teve uma história fechada, o Decalque é uma reformulação de uma história fechada, como um remake, por exemplo, a Série é uma repetição de temas narrativos a partir de personagens fixos, criando pequenas variações nas histórias a partir de uma estrutura narrativa própria que sempre volta ao seu estado inicial, a Saga é uma série em que há um processo “histórico” de mudança nos personagens ou numa genealogia dos personagens, o Dialogismo intertextual que é uma forma de citação narrativa entre obras diferentes.

Dentro dessa tipologia, as mais próximas do modo seriado dos quadrinhos são a Série e a Saga, sendo que Eco identifica dois subtipos da série como presentes nos quadrinhos, a série em loop, que trata a história do personagem de forma não linear, visitando pontos diferentes de sua vida em histórias diferentes, sempre retornando ao seu estagio inicial, permitindo um maior número de histórias, e a série em espiral em que mesmo se retornando ao estagio inicial ao final de cada história se aprende algo de novo sobre o personagem. No entanto, nenhuma das duas formas consegue dar conta completamente da serialidade dos *comics*, embora haja títulos que pertençam a cada uma dessas categorias, os títulos regulares das grandes editoras são constituídos por sua longa duração, alguma mudança no estado dos personagens e pelo modo como suas histórias atuais influenciam as futuras e são estruturadas em períodos em que uma história maior é dividida em várias edições, para depois começar outra história que pode ou não ser uma seqüência da primeira.

Outro autor que faz uma tipologia das formas seriadas é Calabrese (1999), que estuda os seriados televisivos norte americanos a partir das formas como os elementos invariáveis, fórmulas narrativas e personagens principais, se relacionam com os elementos variáveis, a trama de cada episódio e os personagens secundários. Ele elenca quatro modelos para a serialização dos telefilmes, como ele se refere aos seriados, o primeiro é muito similar à série e coloca os elementos invariáveis como bons e o mal variando de episódio para episódio, o segundo é o mesmo de uma série em loop, o terceiro é um misto entre série e saga em que há uma progressão da história que obriga o espectador a se manter atualizado, mas ao mesmo tempo consegue criar segmentos narrativos finitos, criando vários desníveis temporais “a história completa de cada episódio, a história aberta da série, e um modelo intermediário que consiste numa história aberta para um número definido de episódios” (Calabrese, 1999, p83), o quarto modo é uma variação da série em que os elementos variáveis são utilizados de forma a serem preponderantes no episódio, exemplos típicos de séries policiais em que as evidências são o fio condutor da trama, o quinto modo é o da saga. O terceiro modo de serialização apresentado por Calabrese consegue se aproximar do modo como os *comics* funcionam narrativamente, apresentando arcos narrativos com um número de edições definidos que se ligam a um cânone que engloba toda a série.

Assim, se pode afirmar que o modo como os *comics* são construídos enquanto suporte, revistas de 24 a 32 páginas, é propenso à serialização e permite à capa dar conta de um menor espaço narrativo, permitindo uma integração maior entre elas. Além disso, o suporte permite que a capa se atualize na mesma velocidade da narrativa, possibilitando que cada episódio tenha uma capa feita para ele, aumentando tremendamente a sua capacidade de integração com a narrativa. Por causa desse acompanhamento da narrativa por parte das capas as divisões narrativas podem ser replicadas nelas, delimitando os arcos narrativos (Figura 1), as edições únicas ou especiais (Figura 2), ajudando o leitor a identificar quais as edições que pertencem a um evento maior (Figura 3).

A partir dessas características, é possível colocar as características das capas de revistas em quadrinhos em relação à interação entre as funções narrativa e retórica. A primeira característica é a da integração gráfica entre capa e narrativa, que permite que as duas tratem os personagens e temas de cada edição da mesma maneira, possibilitando que a capa mostre esses elementos da mesma forma com que eles aparecem na narrativa, fazendo com que o leitor os reconheça imediatamente e possa inferir sobre o conteúdo da narrativa.

A segunda característica é o modo seriado da narrativa dos quadrinhos, que atualiza a capa na mesma velocidade com que novos episódios da narrativa são apresentados. Essa congruência permite que a capa possa sempre dar conta do episódio mais recente, limitando sua abrangência, mas ampliando sua eficácia, tendo em vista que o leitor sempre poderá identificar a edição pela capa e, em conjunto com a característica anterior, permite que ele entenda quais os temas e personagens importantes para aquela edição.

Com essas duas características é possível afirmar que as capas de revistas em quadrinhos permitem uma grande integração com a narrativa e mais especificamente, permitem que a função retórica da capa se fortaleça a partir dessa função narrativa. Isso acontece porque o argumento da capa é a narrativa, mesmo que de forma condensada ou sintetizada numa imagem única, que por causa da constituição gráfica tanto da narrativa quanto da capa, consegue expressar os temas ou personagens da história de forma direta, comunicando ao leitor quais os elementos daquela edição, exatamente aquilo que pode convencer o leitor de que aquela edição é válida para o consumo.

O fato de que a capa mostra um argumento retórico que tem bases narrativas se torna mais relevante no contexto de uma narrativa seriada, em que o tem de se convencer o leitor toda edição de sua importância ou relevância, marcando inícios e términos de arcos narrativos como mais importantes e destacando edições especiais, sempre colocando na capa quais os motivos para aquela edição ser comprada. Isso exige da capa uma sintonia com a narrativa que vai além de uma simples repetição dos temas, a capa precisa ser levada em conta na construção da narrativa, se torna então um novo âmbito da poética dos quadrinhos, para além de fomentar o interesse, as capas se colocam como criadores de tensão, preparando o leitor para uma determinada situação, podem ser utilizadas para frustrar expectativas, mostrando uma situação levemente diferente de como é tratada na narrativa.

Em suma, as capas de revistas em quadrinhos possibilitam uma grande integração com a narrativa que ocorre em seu interior, pois coloca a sua função narrativa a serviço da sua função retórica, a fortalecendo. Com isso, a função da capa de chamar a atenção e convencer o leitor passa a ser baseada no quão bem a capa reflete a narrativa e é utilizada pelos autores da mesma, colocando ela numa relação profunda com a poética das histórias em quadrinhos, que por conta da sua serialidade exige uma atualização constante da capa, colocando-a numa situação em acompanhando a narrativa edição por edição acaba por se integrar ainda mais com ela.

2 As funções narrativas das capas de revistas em quadrinhos

2.2 As estruturas narrativas e as suas relações com a capa de revista em quadrinhos

Partindo do entendimento de que a função retórica da capa dos *comics* se funda numa função narrativa da mesma, podemos estudar os modos que essa função se apresenta. Antes disso, no entanto, será necessário definir em que nível da narrativa essa função se integra com o corpo da história em quadrinhos e quais os elementos que serão empregados nesse estudo.

A integração entre a narratividade da capa e a narrativa gráfica se dá no nível da Fábula e do Enredo. “Fábula é o esquema fundamental da narração, a lógica das ações e a sintaxe das personagens, o curso dos eventos ordenado os temporalmente” (Eco, 1979, p85), nesse sentido a Fábula é a construção que o leitor faz da narrativa colocando em ordem cronológica os eventos apresentados. O Enredo “é a história como de fato é contada, conforme aparece na superfície, com suas deslocções temporais, saltos para frente e para trás (ou seja, antecipações e *flash-back*), descrições, digressões, reflexões parentéticas.” (Eco, 1979, p85, 86), ou seja, a forma como o leitor tem contato com a obra, o modo como a história é apresentada tendo as suas estratégias discursivas preservadas.

A Fábula, no que concerne à capa de uma revista em quadrinhos e a o estreitamento da função retórica com a narrativa, não corresponde a história da edição ou do arco de histórias, mas sim ao conjunto canônico de histórias que fundam o universo ficcional do personagem, do título ou da editora. A capa, então, trás isso a tona ao apresentar objetos, personagens, situações ou lugares que já fazem parte desse cânone, atualizando-os e assinalando para a ligação da atual edição com o elemento apresentado.

O Enredo de uma revista em quadrinhos se constrói em conjunto com a capa, ela é um elemento indispensável, tendo em vista que é o primeiro contato que eu o leitor terá com a história. Assim, a capa se articula com o Enredo quando antecipa ao leitor a trama a partir de uma imagem que a sintetize ou que apresenta os temas que serão desenvolvidos na narrativa. Essa síntese pode ser tanto apenas icônica, comunicando apenas pelo uso de imagens, quanto apresentar inserções lingüísticas, que sumarizam os acontecimentos em conjuntos com a imagem.

O ultimo elemento desta revisão é o Tema, ele exige um maior cuidado devido à inexactidão do termo e de sua confusão com a Fábula. Para os formalistas russos o Tema é

aquilo que torna a obra, ou cada uma de suas partes, inteligível como um todo e foi definido por Tomachevski assim: “As significações dos elementos particulares da obra constituem uma unidade que é o tema (aquilo de que se fala). Podemos também falar do tema de toda a obra ou do tema de suas partes.” (Tomachevski, 1976).

Em seguida ele apresenta os conceitos de Fábula e Trama, de forma muito similar as definições dadas por Eco para Fábula e Enredo, e passa a desenvolver um método de análise do Tema a partir dos motivos: “Através desta decomposição da obra em unidades temáticas, chegamos enfim às partes indecompostas, até as pequenas partículas do material temático: ‘A noite caiu’, ‘Raskolnikov matou a velha’, ‘O herói morreu’, ‘Uma carta chegou’, etc. O tema desta parte indecomposta da obra chama-se Motivo.” (Tomachevski, 1976). Os motivos são as sínteses temáticas de passagens do texto, desde a descrição de um personagem ou cenário, acontecimentos, o rapto da heroína, a perseguição e o conjunto deles e as suas conexões são o que constituem e apóiam o tema da obra.

Então se começa a categorizar os Motivos e hierarquizá-los, para os propósitos deste trabalho só serão interessantes os Motivos associados, livres, estáticos e dinâmicos. Os Motivos associados são aqueles que constituem a seqüência causal da obra e que se retirados mudam a Fábula, os Motivos livres, por outro lado, são aqueles que podem ser omitidos sem que mudemos a seqüência causal da Fábula. Assim uma descrição de um personagem ao matar outro pode ser um motivo livre, mas a morte em si é um motivo associado. A seguir Tomachevski passa a argumentar a cerca do desenvolvimento da trama, colocando que uma Fábula conta, normalmente, a passagem de uma situação à outra e que os motivos que modificam a situação, movimentando a trama, são os motivos dinâmicos, enquanto aqueles que não modificam diretamente são os motivos estáticos. Ainda nesse quesito se faz uma ressalva que, embora a maior parte dos motivos livres sejam estáticos, nem todos os motivos estáticos são livres e dá o exemplo de um objeto, que não modifique a situação, mas pode ser utilizado para por um personagem, um motivo dinâmico, assim se tornando um motivo associado.

Umberto Eco, em *Lector in Fabula* (Eco 1979), apresenta o termo Topic para dar conta do modo como o leitor consegue interpretar corretamente discursos que poderiam ter varias significações a partir da identificação de um “tema” que o discurso se refere. As restrições à utilização do termo Tema, embora admita que ele seja valido para nomear essa função, se deve a inconstâncias de suas utilizações, a de Tomachevski que apresenta poucas

diferenciações da idéia de Fábula, e a de Scheglov e Zolkóvski que Eco identifica como oposições a nível de estruturas ideológicas.

A partir do conceito de Topic, Eco começa discorrer sobre a isotopia, “um conjunto de categorias semânticas redundantes que possibilitam a leitura uniforme de uma história” (Greimas, 1970, p188), e de que forma os topics, uma categoria pragmática, se fundam na isotopia, uma categoria semântica, uma vez que os topics são inferidos pelo leitor tendo como base o discurso, e também porque a sua maior função num texto complexo é identificar sobre o que se está falando para construir um significado dele, isto é, interpretar um texto coerentemente, a própria função da isotopia.

Entendido sua função, Eco aponta para o fato de que a isotopia não pode ser um fenômeno alcançado por uma única via e que, portanto, “... tenha se tornado um termo-guarda-chuva que cobre diversos fenômenos semióticos genericamente definíveis como *coerência de um percurso de leitura*, nos vários níveis textuais.” (Eco, 1979, p71). Isso o posto se começa agora a realizar uma sistematização das isotopias, diferenciando-as em discursivas e narrativas, para o propósito deste trabalho, focaremos nas três isotopias narrativas. Duas delas são vinculadas a disjunções isotópicas discursivas, a primeira gera histórias mutuamente exclusivas a partir dos mesmos personagens e situações, atribuindo ações e intenções diferentes, gerando duas formas de interpretar a trama. Exemplo dessa primeira é o romance Dom Casmurro, em que o leitor é levado a tomar uma posição acerca da traição de Capitú, gerando duas interpretações excludentes, ou ela traiu Bentinho ou não o traiu, gerando duas Fábulas e dois topics diferentes.

A segunda vinculada a disjunções gera histórias complementares em que um dos sentidos do texto serve de base para outra interpretação do mesmo, sendo que a segunda interpretação só é coerente por causa da primeira interpretação, mesmo que se mude o topic. Um exemplo desse modo é a analogia, em que uma história permite uma interpretação de segundo nível acerca de outro tema, mas que ainda só pode ser interpretada por ser ligado ao primeiro tema. A isotopia narrativa não vinculada a disjunções também gera histórias complementares, mas, diferentemente da anterior, nenhuma das duas interpretações é necessária para que a outra se efetue, e diferem apenas na hierarquização dos elementos que o leitor faz no texto, criando fábulas independentes uma da outra, mas provenientes do mesmo texto.

Tendo completado essa análise das estruturas discursivas que fundamentam a estrutura narrativa, Eco passa às estruturas narrativas propriamente ditas, a Fábula e o Enredo, cujas definições foram apresentadas anteriormente. Eco então trabalha com a expansão das micro proposições discursivas que geram as macro proposições narrativas, a Fábula. Tendo visto que “uma Fábula é uma isotopia narrativa” (Eco, 1979), a proposição e identificação dela pelo leitor se tornam um guia para como todo o resto da narrativa deva ser interpretado. Mas a Fábula pode ser sintetizada ainda mais e seguindo as regras da isotopia, ela deveria manter a sua coerência, nessa síntese, os personagens desaparecem, se tornam apenas actantes, ele, alguém, uma pessoa, outra pessoa, e as relações causais são condensadas ao máximo, de modo a gerar uma síntese do *o que a obra expressa*. Exemplo de tal caminho interpretativo pode ser visto na forma como Eco trata a Fábula de Édipo: “A esta altura a fábula de Édipo se torna a história de alguém que, culpado, recusa reconhecer outra história.” (Eco, 1979).

Dessa maneira, essa macro-proposição de Fábula pode muito bem ser chamada de Tema, e Eco concorda “... há topics solucionáveis numa macro-proposição de fábula” (Eco, 1979), se não o carregarmos com a pretensão de dar conta de características não narrativas, os topics de frase e os topics discursivos. Assim, para os propósitos deste trabalho, vai se trabalhar com o Tema como essa macro-proposição que sintetiza em nível maior a fábula se relacionando com os motivos mais essenciais e com a própria fábula por meio de uma isotopia narrativa.

Essa noção de Tema se relaciona com a capa de revistas em quadrinhos numa forma que combina os modos de relacionamento da fábula e do enredo, porque ao mesmo tempo em que se relaciona com os motivos ela se refere à edição atual, o que a coloca no âmbito do enredo, uma vez que a capa revela algo sobre a trama, mesmo que apenas numa síntese vaga. Outro modo que essa relação se realiza é numa maneira similar ao que se chama de tópica na pintura, a representação de um evento histórico, religioso ou mitológico de forma a que o apreciador possa identificar os motivos no quadro e relacioná-los com o tema representado. Da mesma forma, uma capa de revista em quadrinhos quando se utiliza do tema, organiza os motivos de forma a sugerir o tema que será desenvolvido na narrativa, mesmo que seja de forma vaga ou sutil ou que tal ligação só se torne mais perceptível após a leitura da revista.

2.3 As funções Narrativas

A partir das estruturas narrativas apresentadas será feita agora uma sistematização das funções narrativas das capas das revistas em quadrinhos. Essas funções se organizam numa relação dialógica com a função retórica das capas a partir dos mesmos moldes que os topoi retóricos, isto é, numa lógica de estruturas mais rígidas em que novos argumentos são introduzidos de forma a inovar essas mesmas estruturas. Como nessa relação os novos argumentos são as narrativas, a função retórica não pode a narcotizar completamente, mas pode se sobressair, revelando pouco do conteúdo narrativo. Assim as funções a seguir serão organizadas a partir do quanto a função narrativa é predominante e o quanto as estruturas retóricas estão presentes.

Outro adendo é que as funções aqui abordadas não são categorias auto-excludentes, cada capa pode, e muitas vezes vai, apresentar mais de uma dessas funções em maior ou menor grau. Os exemplos aqui utilizados são ilustrações de casos de maior predominância de uma delas, o que os tornam bons exemplos. Um exercício de análise mais elaborado será feito ao final do percurso de apresentação das funções para colocar em ordem os modos como elas dialogam num caso empírico.

2.3.1 A função representativa

Essa função diz respeito ao modo como o leitor reconhece os motivos já conhecidos e os atualiza perante uma nova forma gráfica de modo a reavaliar as suas expectativas acerca de como o personagem se mostra na narrativa gráfica. Assim, quando o leitor olha para a capa e vê o desenho nela, ele reconhece os motivos ali e percebe o modo atual de como eles estão representados graficamente, através das características dos motivos. Um exemplo bem comum é da representação do personagem principal numa série continua por diferentes desenhistas, mas o leitor continua conseguindo identificar o personagem, apesar dos estilos de diferentes desenhistas e da força maior que cada um coloca em determinadas características do personagem.

A história da arte estuda a fundo esse fenômeno de reconhecimento e os mecanismos tanto da criação deste efeito, quanto da participação do apreciador na interpretação dos quadros, para um estudo mais aprofundado deste fenômeno ver Gombrich 2007, mas nos quadrinhos esse reconhecimento tem uma importância muito grande para a construção da coerência narrativa. Como a narrativa dos quadrinhos é constitutivamente gráfica, isto é

construída a partir de imagens, os mecanismos de isotopia têm de dar conta, tanto da fábula como abstração, quanto da porção imagética que a compõe, assim a isotopia narrativa no caso dos quadrinhos tem de levar em conta essa isotopia icônica que é fundada nesse mecanismo de reconhecimento das representações.

No caso específico dos *comics*, essa isotopia icônica é ainda mais importante devido ao modo cooperativo e fragmentado da construção narrativa seriada gráfica. Com as mudanças regulares de escritores e constantes trocas de desenhistas seria extremamente árduo a manutenção de algum grau de coerência narrativa e icônica, principalmente se for levado em conta à quanto tempo alguns personagens são publicados. A capa tem uma função importante nesse processo de isotopia ao permitir ao leitor um contato preliminar com a forma da representação do motivo, possibilitando uma atualização dessa representação e ajustando as expectativas do leitor para a narrativa que irá se iniciar, preparando-o para essa isotopia icônica. Mesmo quando o desenhista da capa difere do da narrativa gráfica, se tem a expectativa de que o modo de tratar os motivos não seja muito diferente, de forma a manter essa estrutura isotópica, mas quando isso acontece se tem um choque de expectativa e a capa passa a funcionar apenas decorativamente.

O que fundamenta essa função são os motivos e o reconhecimento dos mesmos. Esses motivos são provenientes de dois lugares, do cânone do universo narrativo que tal título faz parte e do conjunto intertextual dos lugares comuns narrativos que pertencem a esse gênero. Em relação ao primeiro é requerida certa familiaridade com a Fábula que gere o cânone narrativo, isto é, ter um conhecimento passado sobre o que já aconteceu em tal título ou universo narrativo. De posse desse conhecimento é possível notar as diferenças de caracterização dos motivos e até entender na escolha dos acentos do desenhista uma escolha narrativa e entender com que partes do cânone o autor pretende se focar. A relação intertextual também é dada por um conhecimento prévio, mas este conhecimento se alastra por todo o gênero e permite uma identificação mínima do local narrativo que uma série se encontra.

Para exemplificar essa relação entre motivos intertextuais e motivos provenientes da Fábula, vamos investigar o motivo intertextual de apresentação de super equipes. Primeiramente, deve-se entender o porquê apresentar uma super equipe na capa, a primeira opção seria a do início de uma nova equipe, no qual os personagens seriam apresentados na capa, tanto para gerar expectativa sobre quem são os personagens novos, quanto para

familiarizar o leitor com eles. Outra possibilidade é a de um recomeço ou recomposição da equipe, em que novos personagens são apresentados em conjunto com personagens já conhecidos ou que os personagens antigos sofreram alguma reformulação, permitindo ao leitor atualizar sua expectativa dos personagens e poder acessar o cânone de forma diferente.

Para exemplos do primeiro, temos a capa dos primeiros *Nextwave* e *New Teen Titans* (figura 4 e 5), em que novos personagens e formação da equipe são apresentados, embora em *New Teen Titans* seja a nova formação de uma equipe já existente, exemplos de reformulação de uma equipe temos a capa da edição 114 de *New X-men* (figura 6). O que é comum á essas três capas é a falta de contexto narrativo, ou um contexto muito tênue no caso de *Titans*, com o foco voltado todo para os personagens e o modo como eles expressam suas características, que no caso de *Nextwave* e *Titans* se deve a novidade dos mesmos e em *New X-men* permite uma atualização da expectativa do leitor por causa da grande mudança do modo de vestir dos personagens e do tom da narrativa. Outro ponto em comum entre esses três casos é que todos eles marcam o início de um arco narrativo novo, algo óbvio nas capas de primeiras edições de títulos, mas que apresenta uma forma de olhar diferente para *X-men*, por exemplo, já que essa capa aponta para que essa mudança temática e estilística tenha continuidade.

Um exemplo apenas com motivos provenientes da Fábula é quando um, ou mais, personagem simplesmente aparece na capa posando (figura 7). Tem-se aí uma acepção mais pura dessa função de atualização do motivo, porque se quer simplesmente rerepresentar o personagem e acentuar as características mais importantes dele para essa narrativa. Esse efeito tem êxito mesmo quando o desenhista da capa é diferente do da narrativa gráfica, como pode ser visto na série de capas alternativas, não sendo as únicas disponíveis, que Alex Ross fez para a *Justice Society of America*, em que ele simplesmente desenha os personagens em um fundo preto, muito embora isso seja uma citação a um motivo intertextual sobre a Graphic Novel *Reino do Amanhã* que ele desenha e que apresenta alguns dos mesmos personagens do arco que ele fez as capas.

Assim, pode se definir essa função como o reconhecimento da representação dos motivos independentemente de um *contexto narrativo*. Visto que esse reconhecimento acontece com qualquer instancia, essa função é a mais básica de todas e por isso a com menos interesse narrativo, embora nenhuma narratividade pudesse existir sem ele. Por causa desse menor interesse narrativo a função retórica ganha uma maior importância nas capas em que essa função é predominante, visto que se podem manipular os motivos na capa para apenas

chamar a atenção ou cativar o público, sem nenhum concernimento para com a narrativa. Isso pode tomar a forma de um motivo recorrente que é colocado na capa, simplesmente por causa das vendas que gera, casos mais conhecidos são aqueles da revista própria do Robin em que ele aparecia apanhando com regularidade na capa, mesmo que isso não acontecesse na narrativa, e os casos de capas mais provocantes da mulher maravilha e de outras personagens femininas.

2.3.2 Função de indexação icônica

Essa função diz respeito ao modo como uma imagem pode ser identificada como um índice da narrativa, trazendo uma parte dela à frente e servindo como uma antecipação de eventos que se desenrolarão na narrativa. Assim a capa participa ativamente do Enredo da narrativa, servindo para se criar suspense ou expectativa no leitor, se tornando uma ferramenta de construção poética da narrativa de uma forma muito mais profunda que a função anterior. Essa ferramenta de antecipação narrativa se fundamenta não numa síntese, mas num índice, visto que as imagens não têm como objetivo definir ou reduzir toda a narrativa a uma imagem, mas sim de identificar uma cena ou acontecimento que tenha alguma importância na narrativa e indexar essa cena a uma imagem.

Esse artifício tem sido utilizado pelos *comics*, desde a sua invenção e se consolidou como o modelo mais utilizado de capa, afinal se a matéria icônica é compartilhada pela capa e pela narrativa, elas têm de expressar, de alguma forma, as mesmas coisas. Mas uma síntese é complexa demais para ser expressa numa única imagem sem que se façam muitas reduções, de modo que a narrativa se torne completamente estranha para alguém que já não a tenha lido. Essas reduções de macro-proposição de Fábula retiram de uma história todos os seus elementos mais aparentes ao leitor, os motivos livres, e se concentra em algo mais essencial, perdendo nomes de personagens e outras singularidades para se colocar num nível narrativo “superior”. Assim uma síntese teria de se desvencilhar do Enredo para se colocar no nível da Fábula, mesmo que seja uma que ainda vá ser contada, algo que o faria perder impacto retórico, então se colocou uma cena como representante da narrativa, se criando um flashforward e colocando a capa como um elemento primordial do enredo, na forma de índice da narrativa.

Índice é uma relação de ligação de um objeto com outro que o contenha, a pegada de um animal com o animal, uma mancha de sangue e uma pessoa, uma nuvem e chuva, por um

impulso cego. Umberto Eco aponta que “todos os fenômenos visuais interpretáveis como índices podem ser entendidos como *signos convencionais*.” (Eco, 1993, p99), porque para que haja a ligação por impulso o domínio do código tem de ser muito grande, de modo que alguém sem o domínio não possa fazer a ligação. No entanto, se apoiando na função representativa, um leitor tem a capacidade de identificar os motivos e interpretar as relações entre eles, criando uma regência narrativa.

Por exemplo, na figura 8 um leitor competente consegue identificar na imagem, através de vários indicadores como o posicionamento do personagem central em relação aos tentáculos, que há um motivo de combate, ao mesmo tempo em que, se tiver conhecimento da Fábula no sentido de cânone, acerca do personagem, conseguirá identificar quem está sendo atacado como o Homem-Aranha e os tentáculos como um indicador do Doutor Octopus. Dessa maneira, o leitor conseguirá inferir que na capa há um combate entre o Homem-Aranha e o vilão Doutor Octopus e se preparará para uma narrativa em que haja um combate entre os dois.

Essa função pode funcionar em capas apenas icônicas, como no exemplo anterior, ou naquelas em que a imagem se apresenta em conjunto com elementos lingüísticos que ajudam a especificar o contexto narrativo comunicado. A única diferença entre ambos é o nível de especificidade que cada um consegue, sendo que o com o auxílio lingüístico consegue comunicar com maior precisão. Essa diferenciação é mais estilística do que histórica, embora capas com elementos lingüísticos tenham sido prevalentes durante a era de prata, 1958 até final dos anos 1970, existem exemplos anteriores e posteriores. Por exemplo, a famosa *Action Comics #1* (Figura 9) de 1938 apresenta uma capa apenas icônica, enquanto a *All Star Superman #4* (Figura 10) de 2008 apresenta uma capa com auxílio lingüístico.

A função de indexação icônica, portanto, é aquela que possibilita a introdução de temas narrativos na capa, se baseando numa capacidade do leitor de *contextualizar os motivos*. Assim, essa função se baseia na representativa para gerir exatamente o contexto narrativo que a primeira função não dá conta, permitindo que uma maior dominância da função narrativa. Dessa maneira, nas capas em que essa função é predominante, as funções narrativas e retóricas estão balanceadas, uma vez que a maior capacidade narrativa das mesmas dá um maior suporte à chamada de atenção, já que o chama a atenção e convence o leitor é a própria narrativa. No entanto, essa interação maior com a narrativa também pode

tomar rumos negativos quando o contexto narrativo apresentado na capa não corresponde com aquele desenvolvido na narrativa gráfica, levando a frustração da expectativa do leitor.

2.3.3 Função de síntese tópica

Essa função diz respeito ao outro modo da capa se integrar com o enredo, o da síntese da narrativa com base numa macroproposição de Fábula, que convencionamos chamar de tema. Ao contrario da função de indexação icônica, a síntese tópica não tem o interesse de investir os motivos de contexto narrativo, mas sim de identificar qual o contexto narrativo. Essa função também se utiliza da identificação dos motivos, mas ao invés de buscar os motivos mais específicos da trama, os personagens e locais, e depois colocá-los num motivo mais abrangente, batalha, romance, etc. se foca nesses motivos abrangentes de forma a identificar esse tema mais “profundo” da narrativa.

É nesse âmbito que se encontram os motivos que marcam os gêneros, por exemplo, guiando as expectativas do leitor e preparando-o para a narrativa. O leitor identifica os motivos associados com o gênero, através de sua competência intertextual, sejam cores, imagens, formas de diagramação ou até personagens específicos, colocando os demais motivos em contexto posteriormente. Exemplo disso pode ser visto na capa de *Question #1* (figura 11) em que a capa, os tons, a diagramação e o modo de organização dos personagens apontam para um gênero de suspense com toques de noir, inclusive com a diagramação parecia com cartazes de filmes do gênero. Isso além de preparar o leitor para a narrativa da edição, também indica a macro proposição da Fábula a ser contada e de alguma forma aponta, pela forma mesmo da narrativa seriada, quais serão os temas das próximas edições.

Numa série limitada, esse tema pode ser o da série toda, como é o caso de *Planetary*, que trata de gêneros de ficção num sentido de metalinguagem com os quadrinhos. Cada capa segue o gênero da edição, mudando inclusive o layout e as fontes utilizadas de modo a gerar o reconhecimento desse discurso metalingüístico para aqueles que têm familiaridade com seus motivos. Isso pode ser visto durante todas as capas da série, de 27 edições, desde a segunda edição (Figura 12), que apresenta o gênero de Kaiju, monstros gigantes, a quarta edição (Figura 13) que mostra o que parece ser uma capa de um livro de ficção científica pulp, até a sétima edição (Figura 14) que faz referência a serie Hellblazer do selo Vertigo. Essa seqüência de capas demonstra que elas não só apresentam o tema de cada edição, mas

também que tomadas em conjunto elas podem revelar o tema da série como um todo: a metalinguagem dos gêneros narrativos dos quadrinhos.

Em mini-séries esse recurso é bem explorado devido à coesão temática que uma empreitada como essa demanda. Exemplos incluem *WE3* (Figura 15) em que as capas mostram três animais em cartazes que mostram que eles estão perdidos, movimentando temas de compaixão, são animais de estimação perdidos sendo representados. Quando vistas em conjunto com a narrativa, no entanto, que apresenta esses mesmos animais submetidos a implantes cibernéticos e obrigados a se tornar combatentes, o sentimento de abandono se transforma em indignação. Dessa maneira a função da capa sai da esfera de simplesmente indicar o que acontecerá na revista para um papel mais participativo, em que ela dialogue com a narrativa em questão e sua significação pode vir a mudar depois da leitura.

Numa série regular, esse tipo de coesão em relação ao tema não é possível devido ao modo de construção cooperativa da narrativa seriada, mas num arco narrativo esse tipo de controle é muito mais plausível, dado a continuidade da equipe criativa. Dessa maneira o arco narrativo, também se organiza num eixo temático, criando outro nível de isotopia narrativa baseado na macroproposição de Fábula do arco como um todo, para além da isotopia icônica e da macroproposição da própria edição única.

Exemplo desse segundo eixo do arco narrativo é o arco “The Black Glove” da revista *Batman*, que durou da edição 667 a 675, que para além dos dois mini arcos contidos nele, têm um tema mais abrangente que se refere às histórias do Batman da era de prata, mas com uma roupagem mais moderna em relação aos argumentos. As duas primeiras capas do mini-arco “Club of Heroes” (Figura 16), apresentam uma clara dicotomia entre o estilo gráfico do Batman que aparece na narrativa, e na primeira capa num reflexo, e aquele representado na fotografia da primeira capa, e no interior da casa na segunda capa. Essa clara diferenciação, no interior da narrativa é temporal, se liga com o passado do personagem e as suas empreitadas numa época diferente, não só cronologicamente, mas também tematicamente. A presença desses temas na capa, novamente, serve tanto para indicar a presença deles na narrativa quanto para trabalhar em conjunto com ela para a construção desses temas.

A função de síntese tópica é a capacidade do leitor de reconhecer o contexto narrativo apresentado na capa e, mais importante, a *construção desse contexto narrativo temático em conjunto com a narrativa gráfica*. Essa função fundamenta a função de indexação icônica no

nível em que ela permite reconhecer o contexto narrativo, mas sua principal contribuição, e diferença, se dão no modo como as duas agem em relação a ele, na indexação há apenas a colocação dos motivos reconhecidos em contexto e a inferência de que eles serão tratados na revista, o que numa segunda leitura pode ou não ser confirmado. Na síntese, o reconhecimento da temática a partir do contexto narrativo, não só se confirma numa segunda leitura, mas se revalida e se completa, uma vez que ele é construído em conjunto. Por esse motivo, nas capas em que essa função é predominante a função narrativa se sobressai em relação à função retórica.

É importante frisar que o aparecimento de capas em que essa função é predominante é um fenômeno mais recente por três motivos. O primeiro é que o sistema de distribuição nos EUA mudou nos últimos trinta anos, privilegiando lojas especializadas em detrimento das bancas de jornal. Isso leva um público mais entendido à loja e diminui o valor de uma capa que chame muito a atenção, o que permitiu às capas terem um acréscimo no seu valor narrativo em detrimento do seu valor retórico. A segunda diz respeito ao modo como as revistas são anunciadas, hoje o planejamento da narrativa é feito com muitos meses de antecedência seguindo uma lógica editorial de grandes editoras. Assim um leitor interessado tem acesso ao resumo das edições quase meio ano antes delas serem publicadas, o que contribui para a diminuição do valor retórico da capa. O terceiro motivo é a galgada dos quadrinhos à um reconhecimento social como forma artística, principalmente depois deles conquistarem prêmios não voltados para eles como o Pulitzer para *Maus*, o que levou os artistas, desenhistas, roteiristas da área a procurar maior liberdade artística e aumentando o valor narrativo da capa.

2.4 Exercício de análise

Para completar essa sistematização das funções narrativas, será feita uma pequena análise de uma capa, com o intuito de testar as funções e pressuposições apresentadas aqui num material que não as tenha de forma tão separado e preparar para uma análise de maior fôlego no próximo capítulo. A capa que será analisada é capa de *All Star Superman* #4 (Figura 10), tanto porque já foi apresentada aqui, quanto por ter uma elementos das diversas funções, permitindo uma análise mais profunda das relações entre elas.

All Star Superman é uma série em 12 edições, publicada pela DC Comics entre 2005 e 2008, escrita por Grant Morrison e desenhada por Frank Quitely. A série trata de uma história

do Superman sem nenhuma ligação com a cronologia oficial em que Lex Luthor consegue um jeito de matar o Superman, mas de uma forma que ele fica mais poderoso por um ano, quando ele perecerá. Cada edição trás uma história relativamente contida, há citações aos eventos anteriores em edições posteriores e a série progride linearmente, sempre mantendo sua ligação com a trama da futura morte do Superman.

A edição número 4 conta história de Jimmy Olsen sendo o diretor do P.R.O.J.E.C.T, uma organização científica global, por um dia para escrever sua coluna semanal no jornal. Durante esse dia, num acidente em que precisa da ajuda do Superman uma nova forma de Kryptonita aparece que o faz agir de forma contraria ao normal, tornando-o maligno. Jimmy, estando a frente da organização se dispõe a enfrentar o Superman utilizando uma arma que o transforma numa criatura feita para combate, o Apocalipse. Nesse combate o Superman fica mais fraco cada vez que faz algo que vai contra sua índole normal, o que permite que o Jimmy transformado possa derrotá-lo. Ao final da história Jimmy ainda consegue ficar com a garota que o dispensará no começo da edição.

Na capa, vamos primeiramente identifica quais os motivos apresentado, claramente, Superman e Jimmy Olsen. Em seguida se coloca os dois personagens em contexto através da identificação dos outros motivos, o Superman esta erguendo um carro por sobre a cabeça e disparando sua visão de calor em direção a Jimmy de forma ameaçadora, Este, por sua vez, esta correndo do Superman e portando uma arma estranha. Assim, o contexto dessa capa é que os dois personagens representados estão engajados numa batalha. Depois entra em jogo o reforço lingüístico que especifica a situação colocando que o Superman ficou maligno e que Jimmy precisa usar a arma em sua mão para salvar o seu amigo e todas as outras pessoas. Dessa maneira se apresenta uma história com esses elementos e o leitor se prepara para ela, e como já vimos o resumo da narrativa, não é frustrado.

A percepção desses elementos na capa não se dá nessa seqüência, a percepção humana normalmente vai dos elementos mais complexos aos mais simples, o oposto da abordagem analítica aqui apresentada. Isso importa porque ainda não foi trazido o elemento mais complexo que é o tema, isso se deu, pois foram excluídos os motivos intertextuais. O primeiro que chama a atenção é o fato do Superman estar erguendo um carro sobre sua cabeça de forma a ameaçar alguém, citação da capa da primeira aparição do personagem (Figura 9). O segundo é o foco da capa no Jimmy Olsen, que é claramente o motivo principal também na narrativa, uma referência à revista própria que ele teve durante muitos anos, a *Supermen's*

Pal, Jimmy Olsen. O terceiro é a utilização do reforço lingüístico, um traço estilístico da era de prata que esta sendo referenciado.

Simplesmente justapor esses dois esforços não é suficiente para mostrar um nível mais profundo dessa relação entre capa e narrativa, é preciso ir até os motivos da narrativa e perceber o modo como eles se relacionam, mesmo aqueles que não aparecem na capa. Isso leva a olhar para a narrativa e os seus motivos, como as citações á revista do Jimmy Olsen, novamente, a kriptonita negra, uma citação ao terceiro filme do Superman, e a aparição do Apocalipse, uma referencia ao vilão que matou o Superman no inicio dos anos 90. Outro ponto que exige atenção são as outras edições da série e os temas que elas apresentam, nesse caso sendo a citação de varias partes do cânone do personagem título sem necessariamente respeitar esse cânone.

Com esses elementos é possível identificar o tema da edição, e da série como um todo, como a construção do universo ficcional do Superman sem a preocupação de ser coerente com o cânone atual, mas buscando referencias nele o tempo todo. Nessa edição especifica, se tem o foco na relação com Jimmy Olsen e a importância que ele tem nesse cânone, ao mesmo tempo em que se faz referencias á todas as épocas e temas do personagem.

2.5 Conclusões preliminares

Para a aplicação das categorias aqui desenvolvidas, é necessária uma atenção especial para que as categorias intertextuais tenham o peso correto. Uma vez que sem elas o alcance dessas categorias se restringe às duas primeiras funções, visto que a atuação temática se dá, principalmente, nos âmbitos seriados da narrativa. Dessa maneira, deve-se procurar essas estruturas temáticas nas estruturas narrativas mais amplas, antes de se implicar uma edição única num tema, o que indica que ele reside mais fortemente, nos *comics*, no arco narrativo e no cânone da série.

4. Análise das funções narrativas nas capas de *Sandman*

Sandman é uma série limitada de 75 edições publicada pelo selo Vertigo da DC *comics* entre janeiro de 1989 e março de 1996. O cerne de sua equipe criativa, que permaneceu inalterada por todas as edições, foi composto por Neil Gaiman, roteirista, Dave McKean, capista e Karen Berger, editora. Berger foi a editora assistente da DC *comics* encarregada do Reino Unido durante toda a década de 1980, trazendo para a editora escritores como o próprio Gaiman, Grant Morrison e Alan Moore e que anos depois iria ser a editora a fundar a linha Vertigo com esses escritores como principais. Gaiman é um escritor que teve sua primeira experiência com quadrinhos quando substituiu Alan Moore na revista *Marvelman*, publicou algumas tiras entre 1986 e 1987, sendo posteriormente recrutado por Berger para escrever para a DC. McKean é um artista gráfico e teve sua primeira experiência com ilustração de quadrinhos com a sua colaboração com Gaiman, *Violent Cases*.

Sandman é a segunda colaboração entre os três, a primeira sendo *Black Orchid* de 1988, uma minissérie em três partes escrita por Gaiman, desenhada, tanto a capa quanto o interior, por McKean e editada por Berger. McKean e Gaiman já haviam feito outra revista juntos, *Violent Cases*, de 1987 que foi publicado pela Titan Books. Depois de *Sandman* os dois colaboraram novamente em outros projetos como *Mr Punch*, *Wolves in the Walls*, e *Signal to Noise* todos com roteiros do Gaiman e ilustrações do McKean.

O primeiro esboço de *Sandman* foi concebido quando Gaiman propôs uma revisão do personagem clássico da era de ouro para Berger. Berger disse que a idéia tinha sido aceita, mas que o personagem deveria ser completamente novo. Com isso Gaiman começa a esboçar um projeto que é aprovado já em 1987. O ilustrador inicialmente indicado para o interior, Sam Kieth, sai do projeto em meados de 1988, sendo substituído por Mike Dringenberg que permanece durante os dois primeiros arcos, saindo na edição 16. A partir daí os desenhistas foram se alternando sem muita ordem, tendo arcos com múltiplos desenhistas e arcos com um desenhista único. Esse modo não coeso de tratar a ilustração acabou por se tornar uma das características da série, já que nenhum desenhista conseguiu se fixar como aquele que definiu os personagens, muito embora Dringenberg seja o mais reconhecido.

Isso acaba por fazer a série se apegar mais ao roteiro de Gaiman do que aos desenhos, principalmente pelo uso de alguns desenhistas tampões em algumas edições no meio de arcos de história, como acontece em *Seasons of Mist*, por exemplo. Essa situação deixa a sensação

de que *Sandman* é mais literatura em forma de quadrinhos do que uma revista em quadrinhos realmente, porque o que dá a maior coesão à série é o roteiro. Mas essa instabilidade do traço acaba por se tornar uma característica significativa da série, contribuindo aos temas de sonho, do onírico e das histórias.

Um elemento gráfico que permanece constante na série são as capas de Dave McKean, que são muito diferentes de uma capa normal, tanto pela escolha dos motivos, quanto das técnicas utilizadas. As capas são menos diretas que a grande maioria das capas de época, e até das atuais, raramente mostravam o personagem principal e muitas vezes nem os personagens secundários que iriam ter importância naquela edição, mostrando, normalmente, composições de vários elementos num padrão mais abstrato de representação. Isso foi alcançado pela utilização de várias técnicas diferentes de representação gráfica por McKean, desde o desenho, que aparece pouco, passando pela pintura, escultura, fotografia e até a colagem, sendo que as capas normalmente são misturas dessas técnicas com a fotografia e edição das mesmas no computador.

Essas características do trabalho de McKean permitem uma relação entre a capa e a narrativa diferente da maior parte das revistas, apelando de forma mais aberta para os temas da narrativa e para a sensibilidade do leitor. Isso leva as capas a participarem mais completamente da terceira função, a de síntese tópica, e narcotizando as duas outras funções, de modo a se embasar mais profundamente no processo de construção dos temas da narrativa e do espírito necessário para a leitura.

Esse conjunto de fatores se junta à estrutura narrativa muito embasada nos arcos narrativos, que apresentam temas próprios, levando as capas a se organizarem também nesses arcos, ampliando a área de atuação da síntese tópica das capas para os três âmbitos do arco narrativo, o cânone da obra, o arco narrativo e a edição única, maximizando seus efeitos. Por esses motivos *Sandman* se torna um campo de provas muito fértil para o estudo das funções narrativas das capas, por dar ênfase numa das funções menos aparentes e que apresentam uma maior ênfase na integração narrativa.

4.1 A estrutura narrativa de *Sandman*

Sandman conta a história de Sonho dos perpétuos, encarnação do conceito de sonho e governante do mundo onírico conhecido como Sonhar, o lugar que as pessoas vão quando dormem, desde seu aprisionamento no início do século XX até a sua eventual morte. Nesse meio tempo são apresentados os moradores do sonhar, as funções que Sonho tem como governante do sonhar, a família disfuncional do personagem principal, um amor antigo e uma vingança contra o personagem que resulta em sua morte. Durante esse percurso, Sonho se apaixona, se desencanta e muda sua forma de lidar com o mundo ao seu redor, o que acaba a resultar no aceite de sua morte.

O foco da maior parte das histórias, no entanto, são os mortais e os personagens tocados por Sonho, são poucos os arcos em que a história gira em torno dele, muito embora sua presença seja sempre sentida e sua intervenção seja sempre essencial. Esse modo de narrar através de humanos normais, permite que o leitor se identifique mais com as histórias e ajuda a balancear os elementos fantásticos da obra, além de trazer a tona as motivações e características humanas de Sonho, tornando-o um personagem mais interessante e profundo do que como apenas um Deus-ex- Machina ou um super-herói que apenas resolve problemas.

O modo como a série conta essas histórias é peculiar no modo como ela se fragmenta mais do que o comum numa revista em quadrinhos, contando elementos importantes da Fábula em uma edição separada de quando isso será importante. Exemplar disso é a história de amor entre Nada e Sonho, que é apresentada no primeiro arco de forma muito passageira, é contada na nona edição e assume um papel primordial no quarto arco narrativo. Essa fragmentação dá um ar mais “literário” à série, por causa do desenvolvimento paralelo de temas e coloca o leitor em posição de tentar inferir aonde isso vai levar e de que forma esse elemento novo vai ter importância e quando, mesmo quando se trata apenas de um motivo livre que dá vivacidade à narrativa.

Essa importância da instância temática nessa obra se dá muito porque o personagem principal é mais do que um motivo dinâmico, *ele é o próprio tema da série, o Sonho*. Assim, nas histórias em que se trata pouco do personagem principal, mas se desenvolve o tema central da série, se está, paradoxalmente, desenvolvendo justamente o personagem principal, mesmo que indiretamente, ou que sua participação na Fábula contada seja mínima, *em Sandman o tema é O personagem*.

As histórias, que perpassam as 75 edições são muito bem organizadas em arcos narrativos. Dentre todas as edições apenas quatro não são ligadas a arcos narrativos, a edição #9, #50, #74 e #75, todas as outras são conectadas em um dos 11 arcos de *Sandman*, que são: *Preludes and Nocturnes* #1-#8, *The Dolls House* #10-#16, *Dream Contry* #17-#20, *Season of Mists* #21-#28, *Distant Mirrors* #29-#31, *A Game of You* #32-#37, *Convergence* #38-#40, *Brief Lives* #41-#49, *World's End* #51-#56, *The Kindly Ones* #57-#69 e *The Wake* #70-#73. Na publicação dos encadernados, a #9 foi agrupada com o arco *The Dolls House*, os arcos *Distant Mirrors* e *Convergence* foram unidos num único volume, junto com a #50, chamado *Fables and Reflections*, e as duas últimas edições foram colocadas no encadernado do último arco, *The Wake*.

Os arcos em *Sandman* se dividem em dois tipos: os arcos de histórias curtas, unidas por um eixo puramente temático e Os arcos narrativos, que apresentam o eixo temático e um eixo narrativo de coesão. Os arcos de história que são compilações de histórias curtas se articulam de forma diferente dos arcos narrativos, primeiramente, eles se apóiam na fragmentação narrativa e tratam de temas colaterais à Fábula principal, muitas vezes apresentando motivos que se tornarão centrais em arcos narrativos posteriores. Os arcos narrativos são aqueles em que a coerência narrativa se desenvolve e também são os que propulsionam a história da série adiante, sendo os mais “essenciais”.

As capas também participam dessa estrutura em arcos narrativos, apresentando elementos comuns entre as capas de edições do mesmo arco. Isso, em conjunto com o tratamento dos motivos e as técnicas utilizadas nas capas, permite uma integração ainda maior entre capa e narrativa, principalmente devida à prevalência da função de síntese tópica. Dessa maneira, o método mais orgânico e eficaz para a análise da relação entre capa e narrativa gráfica é o da análise dos arcos narrativos e de suas inter-relações com as capas desses arcos, observando os temas congruentes e o paralelismo da organização de ambos.

Assim, cada arco será analisado separadamente, com um recontar de sua Fábula, seus motivos principais, a identificação de que motivos são recorrentes na série como um todo e de que forma eles se entrelaçam. Após a identificação dos motivos, será construído um esboço dos temas do arco e o modo como eles se relacionam e constroem com os temas da série. Com esses elementos já colocados, as capas serão analisadas em relação aos seus elementos agregadores e as suas relações com os motivos narrativos mais preponderantes da Fábula. Por

último o esboço do tema será revisto, tendo em vista a relação da capa com a construção do mesmo.

4.1.1 *Preludes and Nocturnes:*

O primeiro arco de *Sandman* é um arco de apresentações, a primeira edição conta a captura de Sonho por um mago inglês no começo do século XX, que esperava prender a morte e alcançar a imortalidade. Durante seu cárcere, por quase oitenta anos, várias pessoas ao redor do mundo começam a sofrer com uma doença do sono, que as faz não acordar ou sonharem acordadas, e seus pertences, um rubi, um elmo e uma bolsa de areia, são vendidos, trocados ou roubados. Ao final da edição, o personagem principal consegue fugir e punir o filho do seu captor com pesadelos constantes. Essa primeira edição não responde de forma clara quem é o personagem principal, nem apresenta suas principais características, é uma introdução in media rez, muito incomum aos quadrinhos.

A segunda edição se inicia com o retorno de Sonho ao seu reino destruído após a sua ausência por tantas décadas e se foca na sua chamada das “Três em um”, as Gêntis, as três Norms nórdicas, ou as Hecatae do destino gregas, as três bruxas que controlam o presente, passado e futuro, a velha, a jovem e a mãe, que respondem a Sonho onde estão seus objetos perdidos. As bruxas terão uma participação muito importante em um arco posterior que tem o nome delas, “*The Kindly Ones*”.

A partir desse ponto o arco conta a reconquista das ferramentas do personagem, na terceira edição ele reganha a bolsa em Londres com a ajuda de John Constantine, outro personagem da linha Vertigo, criado por Alan Moore na série Monstro do Pântano, *The Swamp Thing*. Na quarta edição, Sonho vai ao inferno buscar seu elmo, numa viagem que apresenta Nada, uma antiga amante dele castigada ao inferno por ter recusado sua oferta de imortalidade, e Lucifer, esses dois personagens serão o mote do quinto arco, *Season of Mists*.

Entre as edições #5 e #7, a história gira em torno de John Dee, um vilão mascarado, chamado de doutor destino, que utiliza o rubi de Sonho para gerar ilusões, controlar mentes e alterar a realidade. Sonho descobre isso ao visitar a Liga da Justiça, na segunda maior participação de Sonho no universo regular da editora DC *comics*, e vai ao encontro do rubi, ao mesmo tempo em que Dee foge do famoso Asilo Arkham e vai buscá-lo. Sonho sucumbe ao poder do rubi, porque o mesmo estava a muito tempo sob o controle de Dee, e este toma a sua

posse e vai se divertir numa lanchonete 24 horas. Uma edição inteira, a sexta, é dedicada às atrocidades que Dee comete às pessoas que estavam freqüentando o lugar. A sétima edição é a batalha entre Sonho e Dee, sendo que o ultimo leva vantagem por causa da posse do rubi, até que Sonho ilude seu adversário a quebrar o rubi no intuito de matá-lo e liberta o poder que Sonho havia investido nele. Com isso Sonho absorve a energia liberada e derrota Dee, devolvendo-o ao asilo Arkham e retornando ao sonhar.

A última edição desse arco é uma conversa entre Sonho e a sua irmã mais velha, a Morte. Morte é representada de forma diferente do habitual, sendo uma mulher gótica, jovem, de pele alva e muito simpática. Essa conversa se dá enquanto a morte trabalha recolhendo as almas recém mortas e as conduzindo ao seu destino, durante esse dia, Sonho percebe que ele ainda tem muito o que fazer e que seu trabalho no seu domínio ainda não havia terminada e que ele precisava encarar sua função como sua irmã, como algo que traga satisfação.

Esse arco é diferente dos demais em vários sentidos, ele é o mais próximo de uma história normal de super-herói, tendo a figura de um vilão, que tem uma edição para mostrar a sua maudade, é o arco com o maior número de ligações para fora do cânone da própria série, a Liga da Justiça, John Dee, Constantine e é um arco que prepara o restante da série, deixando varias pontas soltas que serão desenvolvidas depois.

Assim, seu tema é o de apresentação, de posicionamento no cenário dos personagens, o que se cristaliza até pelo seu antagonista ser sumariamente ignorado pelo restante da série, ou até mesmo a busca dos instrumentos não é marcadamente importante, mas sim os elementos que ele encontra nesse meio tempo, Nada, os seres do sonhar, como Cain, Abel e Lucien, sua irmã. Assim esse é um arco introdutório, que nem mesmo se foca na personalidade de Sonho, mas esta apresentando todo o pano de fundo.

Todas as capas desse arco têm uma mesma estrutura, de duas estantes com uma pessoa entre elas, como a moldura de um quadro a apresentar um personagem que aparecerá nessa edição. As estantes estão cheias de elementos que remetem a esse personagem ou a história da edição correspondente. A capa da #01³ tem um retrato de Sonho, um retrato formado por linhas, que se cruzam e se acomodam de forma muito etérea, formando uma silhueta de um rosto. Esse tratamento do personagem na capa espelha o dado a ele na narrativa, em que não

³ Todas as imagens de *Sandman* serão apresentadas no Apêndice 1 com a numeração das capas, #XX, e divididos pelos seus arcos narrativos.

se define muito ele e deixa ao leitor o labor de entender sua personalidade, sem apresentar definições absolutas. As estantes estão cheias de objetos, sendo alguns tendo ligações com arcos posteriores, como as letras com uma espinha de peixe na frente, que tem a mesma fonte utilizada em *Season of Mists* ou as flores brancas que remetem à capa do encadernado de *The Wake*.

As outras capas do arco seguem esse mesmo arranjo, uma figura no meio, enquadrada por estantes repletas de coisas. Na #02 temos as “Três em um”, na #03 John Constantine, na #04 Lucifer, na #5 Scoot Free, o senhor milagre que é o integrante da Liga da Justiça que recebe Sonho na sua visita, na #6 têm as mãos de John Dee, com as estantes repletas de rostos, provavelmente das pessoas que ele torturou. Na #07, temos um contorno à lápis do rosto da primeira edição, envolto por mãos desenhadas e um corpo que abre uma porta, uma representação de Sonho e da luta dele com Dee nessa edição. Na #08, última capa do arco há uma imagem da Morte com grandes asas e tendo as estantes repletas de plantas com um fundo azul, numa mudança na paleta de cores, indicando a mudança do tom mais sombrio do resto do arco.

As capas desse primeiro arco têm uma grande presença da função representativa, ela apresenta o personagem principal na primeira edição, e em todas as outras edições, com exceção da sexta e sétima, algum personagem que participa da edição, as Três em um, Constantine, Lúifer, Scoot Free e a Morte. Mas a função de síntese tópica ainda se encontra de forma muito importante, tanto pelo tratamento gráfico, quanto pelo modo como apresenta os personagens na capa, fazendo questão de apontar que é uma apresentação. Dessa maneira, se tem uma apresentação dos personagens e, conseqüentemente, dos temas da série, no uso das cores, na diferença de como as capas serão utilizadas, mesmo fazendo o uso mais normal de uma revista em quadrinhos, através das diferentes técnicas e menor literalidade entre os personagens na capa e os personagens na narrativa.

Em suma, esse primeiro arco tem como Tema a apresentação, a colocação dos atores iniciais no palco e o começo da narrativa e as capas reforçam e demonstram esse Tema, principalmente pela participação dessa mesma função representativa de apresentar os personagens e instaurar a (não) constância dos elementos gráficos.

4.1.2 Edição #9, *Tales in the Sand*:

Como essa é uma das edições sem ligação com nenhum arco narrativo, vamos analisá-la em separado de forma mais breve para a completude do trabalho. Essa edição conta a história do relacionamento entre Sonho e Nada, a personagem que ele condenou ao inferno e que foi apresentada na edição #4. A história é contada ao leitor por um ancião de uma tribo, provavelmente africana, que passa a história ao seu neto como um rito de passagem. A história conta como Nada e Sonho se conheceram e o cataclisma que abateu o povo de Nada por causa da paixão dela por um Eterno, o nome da família de Sonho. Por causa disso, ela se mata, mas sonho a vai buscar no caminho dos mortos para pedir novamente que ela viva com ele, como uma deusa, imortal. Ela se nega e a história acaba, com uma nota do narrador de que as mulheres da tribo tinham também sua versão e que nela, talvez, ela acabasse de forma diferente.

Essa história, novamente, é uma preparação para outras que virão, nesse caso ao quarto arco. Mas, ainda assim, apresenta um tema da obra que vai se repetir muitas vezes no decorrer da série, uma história sobre alguém contando uma história. A capa dessa edição, #09, mostra os personagens principais nas margens da página e o meio é composto por um pássaro voando numa planície desolada sobre um céu azul. Esse pássaro, um corvo, simboliza mal agouro e a planície o desastre que acometeu sobre o povo de Nada. Assim, essa capa tem como função primordial a de indexação icônica, uma função rara no conjunto da série.

4.1.3 *The Dolls House*:

O segundo arco da série é uma conjunção de três histórias paralelas que se encontram e um interlúdio, que não se liga a esse grupo temático, mas apresenta personagens que serão tocados mais a frente. Afora essas linhas narrativas, se tem um plano de um dos familiares de Sonho, Desejo, Desire no original, para irritá-lo e que se revela no final como um jogo que ela e suas outras irmãs, Desespero e Delírio, jogam, jogos que não são compartilhados pelos três irmãos mais velhos, Destino, Morte e Sonho.

A primeira linha é a de Sonho procurando pelos habitantes do sonhar que fugiram, dois deles acabam por capturar um casal de mortais e prendê-los na mente de uma criança. O mortal se chama Hector Hall e a mulher é sua esposa é Lyta Hall, que esta grávida, os dois vivem nos sonhos do garoto, uma vida vazia e cheia de problemas criados pelos dois sonhos rebeldes. Sonho acaba com essa divisão, liberta Hector, que estava morto, pune os dois

sonhos e deixa Lyta sozinha, jurando vingança, ela e seu filho terão uma participação importante depois. O garoto, no meio dessa confusão consegue fugir e encontra o Coríntio no meio da estrada.

A linha principal conta a história de Rose Walker, neta de uma das pessoas que sucumbiram à doença do sono que veio pela prisão de Sonho, sua avó, Unity, ficou grávida enquanto dormia e nem viu sua filha nascer. Rose conhece a avó na Inglaterra, mas volta aos Estados Unidos para procurar por seu irmão desaparecido, que é o garoto que teve os sonhos invadidos, e fica hospedada numa casa com vários personagens atípicos. Sem Rose saber, a avó dela foi engravidada por Desejo e ela acabou por se tornar um evento perigoso ao reino do sonhar chamado de Vórtice, que tem o poder de unir o mundo real com o sonhar e depois destrói tudo, causando danos irreparáveis aos dois.

Por causa disso Rose acaba por atrair coisas estranhas para perto dela, como um de seus vizinhos, Gilbert, que é um dos sonhos que fugiram chamado, um sonho de um lugar. Gilbert ajuda Rose a procurar o irmão e acaba por ficar com ela num hotel em que vai acontecer uma reunião de assassinos em série. Nessa convenção de assassinos aparece o Coríntio, um pesadelo que come olhos, um daqueles que está sendo caçado por Sonho. Rose é atacada por um dos participantes da convenção e lê o nome de sonho, Morpheus, num papel que lhe foi dado por Gilbert caso algo de errado acontecesse, Sonho salva Rose e destrói o Coríntio, enquanto Gilbert salva o irmão de Rose que estava preso pelo Coríntio.

Quando Rose volta para casa, os efeitos do vórtice começam a ficar mais fortes e ela une os sonhos de todos os habitantes da casa onde ela se encontra. Com isso Sonho a leva para o sonhar, aonde seus efeitos ainda não são tão destrutivos e explica a ela porque tem de matá-la. Unity dorme, pouco antes de morrer e impede a morte de sua neta, explicando que era ela que deveria ser o Vórtice e era ela quem deveria morrer, Rose passa à ela a essência do Vórtice e ela morre logo depois, acabando com a ameaça ao sonhar. Com isso resolvido, Sonho passa a perceber que tudo foi um plano de Desejo e avisa a ele\ela, que os mortais são os mestres dos eternos, que eles só existem para satisfazer os mortais e que não cabe aos de sua família brincar e manipulá-los, inclusive porque essa brincadeira, por pouco não causou mais problemas devido à regra de não se derramar sangue dentro da família dos eternos, uma informação que será relevante posteriormente.

O interlúdio conta a história de um homem que diz na frente de Morte e Sonho que morrer é uma questão de querer. Curioso com isso, Sonho propõe a ele que se encontrem a cada 100 anos na mesma taverna. A edição conta todos os encontros deles e em dois deles aparecem personagens que terão participação maior depois. Um deles é Willian Shakespeare, a quem Sonho encomenda duas peças que serão tratadas nas edições #19 e #75, a outra pessoa é uma antepassada de Constantine que irá fazer um trabalho para Sonho na edição #29.

O tema desse arco é o desejo e o controle dele. Isso pode ser visto no desejo dos assassinos seriais, no desejo de Rose de encontrar seu irmão, no desejo de *Fiddler's Green* de ser humano, no desejo dos sonhos rebeldes em ter um próprio sonhar e no desejo de Desejo de brincar com Sonho. Algo que complementa esse tema é o da manipulação, como Desejo, manipulou varias pessoas para ter o irmão quase cometer um crime para com a família deles, levando a se perguntar se é o desejo que manipula as pessoas ou se são as pessoas que se utilizam do desejo como desculpa.

As capas deste arco são algumas das menos focadas de toda a série, embora tenham uma estrutura gráfica, relativamente coerente, uma imagem central emoldurada por duas faixas de cores similares, embora na edição #11 a moldura faça parte da imagem. A capa da edição #10 mostra uma figura sexualmente ambígua com um brinco, provavelmente representando Desejo, portanto tendo a função representativa como primordial. A da edição #11 mostra um homem beijando a mão de uma mulher e a moldura apresenta fios, uma tesoura, uma borboleta e madeira, formando uma bela composição, mas com pouco significado, apesar de se referir a Gilbert e seu cavalheirismo. A da edição #13, o interlúdio, mostra os mortos, numa referencia ao acordo de Sonho com Hob sobre imortalidade. A da edição #14 mostra o Coríntio, na edição em que ele tem mais participação. A capa da edição #15 apresenta uma das amantes colecionadoras de aranhas que moram na mesma casa que Rose.

Assim, as capas desse arco não apresentam uma função se síntese tópica de forma proeminente, tendo a função representativa mais força em algumas capas. Mas, o que liga essas capas é muito tênue e pouco substantivo, como pode se atestar que as capas das edições #12 e #16 nem mesmo seguem o padrão gráfico e tem pouca correlação com a edição, sendo a capa da #16 mais um retrato de Sonho.

4.1.4 *Dream Contry*:

Esse é o primeiro arco composto apenas por histórias curtas, são quatro edições com histórias auto-contidas sem nenhuma relação narrativa entre si, nesses casos se vai apresentar a relação entre cada Fábula e a capa daquela edição separadamente e depois se irá tecer um Tema que englobe todas as edições.

A primeira edição desse arco, #17, conta a história de como Calíope, a musa da poesia épica, foi presa por um escritor e trocada para outro mais jovem que tem pretensões de fama e fortuna. Ela então pede ajuda as Hecatae, as “Três-em-um”, e elas respondem que não podem ajudar diretamente, mas que tentariam convencer Sonho, que elas chamam de Oneiros, para ajudá-la. Enquanto isso o escritor que prende Calíope, tem fama e fortuna por causa da inspiração dada pela musa, até que Sonho chega e a resgata. A capa dessa edição mostra uma imagem de Calíope e tem na sua borda direita penas de pavão simbolizando beleza. A capa tem como principal função a representativa, mas a função de síntese tópica se apresenta também, na relação entre a beleza da inspiração e pela pouca beleza da representação da musa, que encontra paralelo na história entre a inspiração que o escritor recebe e a forma como ele trata a origem dessa inspiração.

A edição #18 apresenta a história de um gato que viajou ao reino dos sonhos para perguntar ao gato que é rei dos sonhos, porque o mundo é dominado por humanos. Sonho, na forma de gato, responde que os seres humanos sonharam o mundo daquela forma, de modo a ter sido dessa maneira desde o começo, e que se os gatos quisessem mudar o mundo, deveriam sonhar como os humanos sonharam. Então o gato que viajou até o sonhar viaja pelo mundo e conta sua história, pregando para que os gatos sonhem, para que o mundo mude. A capa dessa edição mostra um gato saltando dentro de uma moldura, para uma parte dela que esta aberta. A capa reverbera com a narrativa, tanto pela função representativa de ter um gato na capa, quanto na questão de o gato estar saltando para fora, estar mudando seu estado, o que espelha a tentativa de mudar o mundo na narrativa, um caso de síntese tópica.

Essa edição, #19, ganhou o premio de melhor história curta de fantasia no World Fantasy Award, ela conta sobre a primeira peça que Sonho encomenda de Willian Shakespeare, Sonho de uma noite de verão, o nome da edição. Sonho convoca o autor da peça a encená-la na frente de Titânia, Oberon e de todas as fadas, como um presente para eles. As fadas comentam a peça enquanto a assistem e Robin Goodfellow interpreta a si mesmo na

segunda metade da peça. Essa edição trata de forma muito explícita a metalinguagem que é seu tema, de como histórias são reais, mesmo se os acontecimentos não ocorreram da forma que foram contadas. A capa mostra algumas fadas no canto esquerdo e uma máscara no direito, sobre um fundo mais claro que o normal para a série. Isso coloca tanto a função representativa, quanto a função tópica como influentes na capa, tanto por causa das fadas, quanto por causa da máscara, revelando tanto o motivo fadas, quanto o tema da teatralidade que a história trabalha.

A última edição desse arco, #20, trata da Metamorfa, uma heroína antiga e secundária da DC *comics* que ganhou seus poderes através de um artefato egípcio e que podia se transformar em elementos químicos. Essa edição conta como ela consegue se matar com a ajuda da Morte, depois que a Metamorfa pensou de todas as formas, sempre acreditando que ela sobreviveria. Morte a aconselha a falar com Rá, o deus sol egípcio, para que ele a libertasse da sua forma atual, já que ele não morreu, uma vez que histórias e lendas não morrem, mas continuam a existir num país dos sonhos. A Metamorfa pede ao sol que a liberte e tem seu desejo de morrer atendido. A capa mostra a Metamorfa e as máscaras que ela usava como rosto, antes delas caírem e ela guardá-las porque faziam parte dela. Assim a capa apresenta, novamente as funções representativa e tópica, tanto por causa das máscaras e da falsidade com que ela levava sua vida.

Esse arco tem como tema as histórias que se tornam verdades, sejam as lendas das musas, que os sonhos mudam a realidade, que as histórias continuam a ser contadas, ou que as lendas não morrem. Cada edição trata desse tema de forma particular, mas ainda há ligações temáticas entre elas, nas capas há um tratamento mais heterogêneo, com cada capa se referindo a apenas uma edição, não há uma instância de arco narrativo aqui. O único fator que há em comum com todas elas é que seus títulos são escritos em cada capa, numa maior revelação da metalinguagem que está sendo contada. Assim, embora cada capa só reverbere os temas da própria edição, elas acabam por ajudar a conciliar e revelar o tema do arco como um todo, o da narrativa como forma de verdade.

4.1.5 *Season of Mists:*

O quarto arco se estrutura narrativamente em um prólogo, três capítulos, um interlúdio, mais dois capítulos e um epílogo. No prólogo, Destino, o irmão mais velho de Sonho e primeiro dos eternos, é visitado em seu plano, pelas “Três-em-um” que o instruem a

chamar uma reunião de família. Compareceram todos os eternos, Destino, Morte, Sonho, Desejo, Desespero e Delírio, menos Destruição, que será um personagem importante no arco *Brief Lives*, que abandonou seu posto. Nessa reunião de família Desejo começa a provocar os outros participantes, especialmente Delírio e Sonho, Sonho a confronta e Desejo começa a falar das injustiças que ele cometeu com Nada. Sonho se retira irritado com Desejo e é seguido por Morte, que argumenta que Desejo estava certo/a, que Sonho cometeu uma injustiça com Nada. Sonho pensa e diz que se ele cometeu tal injustiça, ele tem de se retratar retirando seu antigo amor do inferno.

Sonho então se prepara para sua viagem ao inferno, convoca todos os habitantes do sonhar e os relembra de suas responsabilidades caso ele morra, ou seja aprisionado durante empreitada. Depois manda Caim para servir de mensageiro à Lúcifer, que brinca ele e a marca que amaldiçoa quem o machucar. Ainda fala com seu amigo a quem encontra a cada 100 anos, que apareceu na edição #13 e visita o filho de Hipolyta Hall que foi gestado em seus domínios, nomeando-o Daniel. Enquanto isso Lúcifer prepara o inferno para a chegada do senhor dos sonhos.

Quando Sonho chega ao inferno, ele encontra Lúcifer fechando o lugar e expulsando os últimos habitantes que se recusaram a sair de lá. Ele explica a Sonho que ele se cansou de ser mais uma engrenagem no universo, que quando ele ainda era um anjo, que ele se importava demais com as coisas, e que agora ele não se importava mais com nada, que ele não queria mais ser culpado pelas coisas que os humanos faziam, que queria ser realmente livre. Então ele termina de fechar o inferno, pede a Sonho que corte suas asas e o entrega a chave do inferno.

Esses acontecimentos chamam a atenção de varias forças e divindades que querem o inferno para si e eles se dirigem para o sonhar no intuito de se utilizar da fraqueza atual de Sonho para garantir a posse do local. Enquanto isso acontece é contado num interlúdio a história de um garoto que conhece um garoto fantasma, já que o inferno está aberto e os mortos voltaram de lá, e quando o garoto vivo morre, eles decidem fugir da Morte e viver o mundo dos vivos.

Voltando ao Sonhar, Sonho recebe as várias comitivas de seres que querem o inferno e todos fazem suas propostas. Duas recebem atenção especial, a de Bast, deusa gato egípcia, que promete a localização de Destruição dos eternos, que se esconde em algum lugar, e a

proposta de Azazel, o demônio que tem a posse da alma de Nada. Sonho então é visitado por dois anjos, que relatam que o Senhor deseja retomar a posse do inferno porque ele precisa existir como um reflexo e uma sombra do paraíso, e que os dois anjos ali seriam os responsáveis pelo local, o que soa como uma punição injusta. Sonho cede à chave à Duma, o anjo do silêncio, e explica aos outros pretendentes à chave que ela já não é mais dele. Azazel se revolta e anuncia que vai consumir a alma de Nada, Sonho entra nele, salva Nada e aprisiona Azazel.

O epílogo conta da conversa de Nada com Sonho e a sua decisão de ser reencarnada num corpo humano, de como Sonho pede desculpas e se percebe mudado, mas não o suficiente para abandonar seu reino por sua amada. Conta também de como as fadas o presentearam com uma delas, Nuala, que será importante em histórias seguintes. Conta de como o inferno está diferente sob nova gestão e, por fim, mostra como Lúcifer está aproveitando a sua nova liberdade.

O Tema desse arco é claramente responsabilidade e liberdade, tanto no sentido pessoal, quanto num sentido filosófico. Isso é colocado pela posição de liberdade que Lúcifer assume, ao sair do inferno, que ele pensou uma vez estar desafiando o destino ao ir para lá, ele sai da ordem das coisas, ele não é mais alguém que está fazendo parte dos planos, ele não tem mais obrigações. Isso também é mostrado pelos deuses que vão até o sonhar atrás de uma ferramenta para cumprir, ou fugir, com suas obrigações, ou pelo modo como a ordem divina é tratada como uma punição pelos anjos. É claro que a própria chave do inferno é uma alegoria para uma obrigação incomoda. Outro elemento chave nesse arco são as divindades e a utilização da mitologia para trazer elementos para a história, inclusive reforçando as questões acerca de responsabilidade.

As capas desse arco seguem a mesma estrutura da narrativa, com as capas dos capítulos, #22, #23, #24, #26 e #27 sendo bastante diferentes das do prólogo, interlúdio e epílogo, #21, #25, #28, respectivamente. Um item que é comum à todas elas é o pequeno resumo do que acontece na edição, na parte superior da capa, dando um toque de capa de livro ou de folha de rosto de um folhetim

A capa do prelúdio, #21, mostra o livro de Destino com um gigantesco X, as cores da sua casa, um marrom acinzentado e vários bustos olhando para longe do livro. Ela representa o destino que todos procuram, exceto no lugar aonde ele está, o X do livro, portanto se

ligando por síntese tópica à edição. A capa do interlúdio, #25, tem um menino aparecendo numa mesma foto várias vezes em varias cores, remetendo às pinturas de Warhol, num fundo azul. Ela tem função representativa, pois se refere ao menino, sobre o qual a história dessa edição gira em torno. A capa do epílogo, #28, mostra um homem, Sonho, com uma mulher, Nada, deitada em seu peito, mas por causa do modo como são desenhados, se tem a impressão que a mulher faz parte do peito do homem. Essa capa consegue comprometer de forma muito harmoniosa as três funções, ela representa Sonho e Nada, ela indexa pela posição dos dois uma relação de amor entre eles, por isso mesmo apresenta os Temas de aproximação e de amor, que é a mensagem final do arco, se deve fazer o que satisfaz, seja cumprir obrigações, seja se libertar delas.

As capas dos capítulos regulares têm em comum as letras em uma fonte estranha formando palavras ininteligíveis, remetendo a textos sagrados, uma referência aos temas de divindade deste arco. A capa da edição #22 mostra apenas o rosto de sonho num quadrado ao centro da página e as letras sendo repetidas em várias superfícies, tendo a função representativa como principal. A capa da próxima edição, #23, traz certa confusão, um rosto se confunde com prédios ao fundo e várias palavras ao redor, tudo num tom avermelhado, exceto algumas partes do rosto. O rosto representa Lúcifer, mas a confusão induzida pela capa leva ao Tema da libertação dessa confusão que é a responsabilidade. Já a capa da #24, mostra um homem lutando contra uma serpente, envolto pelas letras estranhas, numa referência à Loki, que aparece nessa edição. A capa da #26 mostra um rosto construído a partir de uma concha cortada ao meio como o olho direito, um pingente sobre alguns desenhos como o nariz e a chave do inferno sobre um peixe como o olho esquerdo, ao fundo se tem uma grade e várias formas descontínuas. A capa da #27 apresenta um anjo numa posição de angústia, envolto pelas letras, tendo tanto a função representativa dos anjos que aparecem na edição, quanto uma ligação tópica com a opressão que a responsabilidade traz.

Assim, esse arco apresenta uma boa integração entre a narrativa e as capas, tanto pelo prolongamento da estrutura narrativa nas capas, no desenho do prólogo, interlúdio e epílogo e sua diferenciação das capas dos capítulos regulares, quanto pelo modo como elas sintetizam os temas do arco numa forma gráfica comum, nesse caso as letras que representam tanto autoridade, quanto divindade, quanto obrigação. A narrativa confunde esses temas e os contrapõem à liberdade e ao sacrifício que é abandonar as obrigações quando elas definem você, tema esse que será novamente trabalhado em *Brief Lives* e em *The Kindly Ones*.

4.1.6 *Distant Mirrors*:

Esse é o segundo arco de histórias curtas da série e trata de passagens históricas que tiveram alguma influência de Sonho na forma como elas se sucederam. O seu Tema é o do modo como Sonho ajudou, ou usou, os mortais, são histórias sobre a força dos sonhos, como a edição #31, ou como Sonho se recusa a ver seu filho e manda uma agente mortal resgatá-lo. Isso se organiza numa comparação com as atitudes atuais de Sonho, para demonstrar o quanto ele mudou e quanto ele continua o mesmo. Assim é um arco tanto de desenvolvimento de personagem, quanto do desenvolvimento de temas, como a força de Sonho perante suas irmãs. Outro ponto tratado nesse arco é dos imperadores, Robespierre em Thermidor, que tenta conseguir para si a cabeça de Orfeu, a segunda mostra o imperador de Roma Octavio e a terceira, conta a história do primeiro e único imperador dos EUA. A outra narrativa que faz parte desse arco, mas foi deslocada está na edição #50 e trata do califa de Bagdá.

A primeira história desse arco, conta da missão de resgate que é atribuída à Lady Johanna Constantine, que foi apresentada no interlúdio de *Dolls House*, por Sonho, a de resgatar o seu filho Orfeu, já que ele brigou com ele, mas ainda quer seu bem. Depois de algumas desventuras, ela consegue devolver Orfeu para a ilha grega que lhe servia de casa, elemento importante que será desenvolvido no arco, *Brief Lives*. A capa, #29, mostra uma cabeça decepada sendo segurada pelos cabelos e com uma meia lua verde sobre seu olho, nitidamente representando Orfeu.

A segunda história conta como Sonho aconselhou Octavio, imperador de Roma, à ser um pedinte uma vez ao ano para poder planejar sem ser visto e ouvido pelos deuses de Roma. Ele faz isso, num ano, com a ajuda de um anão circense que o disfarça e eles conversam enquanto Octavio planeja sua saída para o dilema de Roma, a dissolução do império. A capa dessa edição, #30, representa o imperador e o anão, num estilo imitando arte romana, com um quando azul no meio. A capa tem a função representativa, tanto na sua apresentação de dois personagens, quanto na referência de arte romana, inserindo este motivo na capa.

A última história desse arco conta de uma aposta que Desespero, Desejo e Delírio fazem com Sonho sobre quem deteria o controle de um homem chamado Joshua Norton. Sonho pergunta a ele qual seria seu sonho e o faz vivê-lo, ser o imperador dos Estados Unidos da América. Cada uma das irmãs tenta tomá-lo para seus domínios, mas o seu sonho o impedia de enlouquecer e pertencer a Delírio, fazia com que mantivesse sua dignidade e,

portanto não se desesperava, nem se entregava ao desejos mundanos, se mantendo distante dos gêmeos. Assim Joshua morre pertencendo a Sonho, pois era o seu sonho que o mantinha vivo. A capa dessa edição, #31, mostra duas casas, em estilo norte americano de 1800, em preto e branco com um homem vestindo roupas formais numa das janelas da casa, este detalhe do desenho, colorido. A capa tem a função representativa presente no homem, colorido, que representa Joshua e no estilo de arquitetura, muito proeminente na área de São Francisco, onde a história se passa.

As capas desse arco se destacam pelo uso do desenho, uma técnica pouco utilizada durante a série, e pelo predomínio da cor branca na capa, contrastando com o normal da série que são os tons escuros. Essa mudança de tons ajuda o leitor a se conectar com a mudança temporal do arco e identifica o conjunto narrativo, mas não apresenta nenhuma grande função narrativa.

4.1.7 A *Game of You*:

Esse arco conta a história de uma das moradoras da pensão em que se passou parte do segundo arco, *The Doll House*, Barbie, que tem seus sonhos seqüestrados por uma entidade chamada o Cuckoo. Esse Cuckoo queria destruir a terra onde os sonhos de Barbie se passavam para poder ir para outros lugares, como um pássaro Cuckoo de verdade faz, destruindo o ninho da ave que o criou. Essa criatura, que toma a forma de Barbie quando criança, consegue que Sonho conduza sua parte num pacto antigo e desfaça a superfície do sonhar aonde os sonhos de Barbie se proliferaram, permitindo que ela voe para longe.

O enredo da história, no entanto, intercala momentos na terra dos sonhos de Barbie e momentos em que as outras mulheres que moram no mesmo prédio que ela tentam salva-la, algo que ela não precisa. As mulheres são o casal, Hazel e Foxglove, um transexual, Wanda, e uma bruxa muito velha e poderosa, embora de aparência jovem, chamada Thessaly, que aparecerá novamente mais adiante na série. Hazel, Foxglove e Thessaly conseguem entrar nos sonhos de Barbie através de um ritual para a lua e acabam se encontrando com Sonho, O Cuckoo e Barbie. Na terra, Wanda acaba morrendo quando um furacão, conseqüência dos rituais da bruxa, destrói o prédio onde eles estavam, Barbie e as outras conseguem sair porque Sonho havia garantido a ela uma benção e Barbie escolheu a volta segura para casa. O arco termina com Barbie indo até o funeral de Wanda e de como a sua família não aceitava sua

situação sexual e de identidade, preferindo ignorar suas escolhas e enterrá-lo como um homem.

A dualidade se mostra como o Tema desse arco, se apresentando de diversas maneiras na história, na diferença entre a história no mundo onírico e no mundo real, da diferença entre homens e mulheres, presente na personagem Wanda e na relação entre a adulta Barbie e o Cuckoo que estava presa nos seus sonhos infantis.

As capas desse arco apresentam uma característica própria, uma divisão no meio com uma fotografia desfocada, borrada e irreal de paisagens de cidades com o nome do arco sobreposto na parte superior e um desenho de proporções estranhas e quase grotescas na parte inferior que se refere a algo que aparece ou acontece na própria edição. Dessa maneira as capas desse arco sempre têm presente a função de síntese tópica, na maneira como elas expressão a dualidade que a narrativa conta e trabalha.

A capa da edição #32 apresenta na sua parte inferior, uma figura que representa Barbie, fumando e com o rosto pintado pela metade, como ela aparece nessa edição, tendo assim a função representativa. A edição #33 mostra um homem abrindo seu peito e deixando sair vários pássaros, isso referencia a George, um comandado do Cuckoo no mundo real, não tendo só a função representativa, mas mostra esse personagem numa ação que ele executa na história, colocando a imagem no âmbito da indexação icônica. A #34 mostra um rosto na parede e uma figura sentada ao seu lado, tendo um cartaz com a lua no lado direito da figura. Essa capa apresenta a função representativa, do rosto, de Thessaly, que fala com o rosto cortado de George na história e da lua, que é convocada pela mesma, mas também sugere uma relação entre esses elementos, pondo em questão uma leve inserção da função de indexação icônica. A #35 mostra uma figura humana gritando KooKoo, numa referência ao Cuckoo, que aparece nesta edição pela primeira vez. A #36 apresenta Sonho com várias mulheres entrando em suas vestes negras. Tem-se então a óbvia função representativa, Sonho, mais a de indexação icônica de duas maneiras, a primeira a de que as três mulheres, Thessaly, Hazel e Foxglove, estão entrando nos sonhos de Barbie e no ato de desmantelamento da porção do sonhar que acontece nessa edição, com os personagens daquela terra adentrando as suas vestes.

A #37 foge da estrutura das outras capas, apresentando um gigantesco rosto, ou mascara, com um pássaro acima dele, dividido por uma variação cromática que forma uma

linha, da mesma maneira que as outras capas se dividem entre a fotografia e a ilustração, assim como não apresenta o nome do arco inscrito nela. Essa capa pode ter a função tópica de mostrar a dualidade da personalidade e vida de uma pessoa, mas tal interpretação é frágil.

Esse arco apresenta uma boa integração entre capa e narrativa, tendo correlações tanto na estrutura narrativa, as duas frentes em que a história se desenvolve, quanto na repercussão temática dessa divisão e do tema da dualidade. Para além disso, se tem também uma integração entre as capas e as edições correspondentes que ocorre de forma muito interessante, apresentando não só a função representativa, mas também a de indexação icônica em várias das capas. Por essa razão as capas desse arco são as que apresentam a maior integração com a narrativa dentro da série, por agrupar as funções de forma harmoniosa e integradora.

4.1.8 *Convergence:*

Esse é mais um dos arcos de histórias curtas, sendo que este gira em torno do ato de contar histórias, todas as três edições mostram diferentes instâncias e situações em que pessoas contam histórias por motivos diferentes. Por causa disso esse é um arco bastante metalingüístico, uma característica da série, apresentando o sonhar apenas como pano de fundo para as histórias e aventuras de tipos humanos, ou quase isso. As capas dessas edições têm uma unidade, no uso dos materiais, fotografias de pessoas com fantasias estranhas constituídas de mascaras enormes que tomam a cabeça inteira e o ambiente surreal dos acessórios que as pessoas usam.

A edição #38 mostra um avô contando uma história de seu povo, uma tribo de lobisomens, e de como ele conheceu a avó dela. Isso se passa ao mesmo tempo em que ele consegue a posse de um livro do sonhar que o bibliotecário, Lucien, deseja reaver, mas o homem-lobo quer apenas encontrar a filha do barão que ele encontrou uma imagem num camafeu. Ele troca o livro pela visita à jovem e apenas a devolve o objeto, se sentindo satisfeito e voltando para a mulher-lobo que se tornou sua esposa. Após isso sua neta se revolta e começa a interpretar a história como uma alegoria étnica de que o povo deles é melhor e deve ficar junto, a que seu avô responde que era uma história sobre costumes e sonhos e revela que essa era a história dele. A capa dessa edição mostra um homem cobrindo um dos olhos e a boca e sentado numa mesa com livros e velas e com a imagem de um lobo

na testa. A capa somente apresenta um mínimo elemento de função tópica que é o lobo, mas isso ainda é muito tênue.

A #39 conta sobre os lugares macios, ou mutáveis, em que os sonhos do presente passado e futuro se encontram. Num desses lugares se encontram, casualmente, *Fiddlers Green*, Marco Polo e Rustichello, num deserto, lugar que trocam histórias sobre as viagens de Marco e de como isso tornou o mundo mais estável, já que estava tudo mapeado. Ao final Marco, ainda perdido, encontra Sonho, logo depois dele ter saído de seu aprisionamento e o oferece água e em troca Sonho lhe dá a passagem de volta para o mundo acordado e lhe inspira a voltar pelo maior caminho possível para casa, causando uma grande parte de suas viagens. A capa mostra um homem com a cabeça de uma lua em posição contemplativa, mas não se tem nenhuma função narrativa investida nela.

A #40 mostra Daniel, o filho de Hipolyta Hall, inda ao sonhar e ouvindo histórias de Caim, Abel e Eva, que eram personagens de revistas de terror da DC comics, *House of Mysteries*, e eram eles os narradores das histórias daquela revista. Caim conta uma história sobre como as Gralhas se reúnem e, às vezes, uma delas fica no centro do bando e depois de um tempo as outras matam ou não ela. Eva conta sua versão para a história bíblica de Adão e Eva e Abel conta de como Sonho o trouxe para o seu reino após a sua morte. Ao final, Abel conta sobre o mistério do parlamento das gralhas, dizendo que a do meio conta uma história e as outras a matam ou não dependendo se elas gostaram ou não dela. A capa apresenta uma pessoa com uma cabeça de gralha segurando um crânio animal, com uma planta com uma boneca da Morte. Novamente a capa tem pouca função narrativa para, no máximo uma relação tópica entre a cabeça da gralha e as gralhas da narrativa de Caim.

Em revista as capas desse arco apresentam uma integração com a narrativa quase nula, se baseando mais no impacto das imagens e na sua diferenciação das outras capas para chamar a atenção do leitor. Assim, mesmo que elas sejam estilisticamente próximas e que se destaquem do conjunto das capas, elas não se relacionam de forma muito satisfatória com a narrativa, demonstrando que nem sempre uma unidade estilística significa uma unidade temática e nem que essa unidade gere uma interação profunda entre capa e narrativa.

4.1.9 *Brief Lives:*

Esse arco conta da busca de Sonho e Delírio pelo seu irmão Destruição, que abandonou suas responsabilidades e desertou de sua função. Durante a sua busca, as pessoas que poderiam dizer algo sobre o seu paradeiro começam a sofrer acidentes e a morrer, deuses antigos, vivendo de migalhas de adoração dos humanos, como pessoas normais, apesar da sua antiga estatura e poder. Após a morte de uma humana que o ajudava em sua busca, Sonho se sente obrigado a terminá-la e procura diversas maneiras de encontrar seu irmão foragido. Sua última tentativa é procurar seu irmão mais velho, Destino e lhe perguntar sobre o paradeiro de seu outro irmão, Destino responde que a idéia de procurar destruição só resultará em problemas, mas lembra Sonho que um oráculo que pertença à família dos eternos poderia revelar a sua localização.

Com essa informação Sonho procura, relutantemente, seu filho Orfeu na ilha grega que Johanna Constantine retornou ele, como contado na edição #29, e pede que encontre seu tio em troca de um favor. Chegando à casa de Destruição, eles são recebidos com um jantar feito por ele, e eles comem enquanto conversam sobre o porquê Destruição resignou seu posto e o quanto cada um deles mudou, especialmente Sonho. Eles conversam sobre que eles não existem para guiar os humanos com suas capacidades e obrigações, que eles são encarnações de um conceito e que destino, morte, sonho, desejo e todos os outros continuariam existindo mesmo se não houvesse alguém para controlá-los.

Enquanto arruma seus pertences para partir novamente, Destruição fala para Sonho lembrar que ele pode deixar seu posto e que ele tem de se lembrar o motivo dele ter abandonado as deuses, e deixa para sua irmã favorita, Delírio, o seu cachorro falante e sagaz, Barnabaz, para que tome conta dela. Com a sua visita terminada, Sonho recompensa seu filho pela ajuda matando ele, como ele havia pedido a tantos séculos atrás, ato que desencadeará o penúltimo arco, tendo em vista que derramar o sangue da família atrairá a ira das Três-em-um.

O arco tem como Tema, a mudança e as escolhas que vem com essas mudanças. Isso ocorre com deuses antigos que podem expandir seus domínios e continuarem poderosos, ou quase caírem no esquecimento depois de terem impérios aos seus pés, e ocorre também com humanos comuns que sonham em uma vida melhor e até acontece com os eternos, com o fez Destruição ao abandonar sua função. Esse tema é desenvolvido ao longo dos encontros de Sonho com várias divindades, desde as bem sucedidas, como Pharamond, até aquelas que se

apegam a migalhas de poder vindo dos humanos, como Ishtar. Outro elemento que contribui com essa tensão é diferença entre a sempre mutável Delírio e o rígido e metódico Sonho, embora ao final do arco seja comprovado que ele também pode mudar, como visto no seu ato de falar com seu filho e depois de matá-lo por clemência, algo que ele já havia recusado fazer antes. É nesse ponto em que a série começa a ver o seu final e no ato de matar seu filho, a tragédia que se desenrolará no penúltimo arco não pode ser mudada, assim esse arco marca a mudança para a última parte da série.

As capas desse arco apresentam uma estrutura formal que as une, com uma divisão em duas partes, uma que é uma faixa que se localiza no lado direito da página e que se prolonga para o lado esquerdo, como um grande “L” e que contem o logo da série, a outra parte é o resto da capa em que, normalmente, se encontra uma composição com elementos diversos, como letras, figuras e estátuas. Esses elementos estão conectados com os motivos da edição, mostrando a cabeça de Orfeu, na #49, ou mostrando dinheiro, um rosto feminino e uma mulher nua, numa referência à Ishtar na #45, se colocando como figuras de uma função representativa.

A capa da #41 apresenta vários elementos que apontam para Delírio, como um retrato dela e uma escultura de uma mulher com uma borboleta na cabeça, insetos que foram ligados várias vezes a ela, constituindo assim elementos de uma função representativa. A #42 mostra Sonho na faixa lateral e tem o nome do arco escrito no resto da capa com as letras das duas palavras sobrepostas, funcionando como o anúncio do real início do arco, sendo que é nessa edição Sonho aparece pela primeira vez e quando ele sai com Delírio para encontrar o irmão foragido.

A #43 mostra vários símbolos que remetem a deuses e uma imagem central de um homem segurando uma pasta, ou um livro, sendo que esses símbolos se referem aos amigos de Destruição que Delírio aponta nessa edição como capazes de indicar onde ele está. Assim essa capa age tanto representativamente, embora de forma indireta e também na função tópica, tendo em vista que apresenta o tema das divindades que serão encontradas nesse arco. A capa da #44 mostra um corpo em decomposição, semi dissecado com os olhos dentados do Coríntio e faz referência a uma passagem dessa edição em que Sonho se lembra de quando apresentou o Coríntio a seu irmão, portanto essa capa se coloca na função representativa.

A #45 se refere á Ishtar, como já foi discutido, operando tanto representativamente, quanto topicamente no que refere à stripers e à sedução e mulheres, assunto tratado nessa edição. A #46 mostra uma estatua de Bast, a deusa gato egípcia que já havia feito uma aparição no quarto arco, que representa a aparição da deusa nessa edição. A #47 mostra sonho segurando uma imagem de uma cidade com dois lados, a parte da faixa mostra um mapa e se refere os caminhos que levam ao labirinto de Destino que é visitado nessa edição. Assim a capa apresenta as funções de representação, no desenho de Sonho, e de indexação, tanto a cidade dupla, que se refere às duas ilhas onde estão Orfeu e Destruição quanto ao mapa que indica o fim da jornada.

A #48 apresenta Delírio deitada numa cacofonia de cores no maio das quais se consegue distinguir as formas de talheres, colocando em jogo a situação do jantar em que acontece a conversa entre os irmãos, colocando para além da função representativa a de indexação icônica. A #49 mostra Sonho tomando o fundo da imagem e uma cabeça sendo trespassada por uma meia lua, enquanto a tarja lateral tem uma cor vermelho sangue. Sonho e a cabeça, que representa Orfeu, são elementos da função representativa, mas ao colocá-los em relação com a tarja vermelha e a meia lua trespassando a cabeça se consegue vislumbrar a função de indexação a cerca da morte de Orfeu nas mãos de Sonho.

As capas não apresentam uma integração com a instância do arco narrativo muito grande, embora algumas tratem da questão temática, mas especificamente as capas iniciais. Isso não retira da organização formal a capacidade de dar ao arco uma unidade plástica, sendo que as capas desse arco são facilmente reconhecidas como pertencentes á ele, dando-o uma identidade visual. Isso leva novamente a se afirmar que uma unidade plástica não necessariamente indica uma unidade narrativa.

4.1.10 Edição #50, *Ramadan*:

Essa edição foi lançada fora do contínuo, mas pertence ao arco *Distant Mirrors*, tendo como elo entre eles personagens que são Imperadores. A edição conta como o califa de Bagdá, preocupado com o possível termino da era de ouro de sua cidade procura Sonho para lhe propor uma troca, que a cidade e suas maravilhas nunca fossem esquecidas, em troca da cidade em si. Sonho aceita o acordo e seqüestra a cidade fantástica para o sonhar, deixando uma versão mundana da antes gloriosa cidade para trás. O Tema da edição é o da força do sonho, visto que a cidade vai resistir à passagem do tempo nas histórias contadas e sonhadas

pelas pessoas, como revelado que quem conta essa história é um mendigo a um menino. Outro Tema importante é o da cultura islâmica, nas muitas referências que a narrativa faz aos costumes mulçumanos, a começar pelo título da história, Ramadan, o mês de privação do Islã.

A capa da edição #50 mostra Sonho à frente de uma cidade com arquitetura islâmica, tendo o título da edição aparecendo na parte inferior da página. A figura de Sonho é um elemento da função representativa, mas a cidade e sua arquitetura é um elemento de síntese tópica, indicando o Tema árabe. Dessa maneira, há uma boa integração entre a capa e a narrativa derivada da percepção do Tema e dos personagens centrais, que são a cidade e Sonho.

4.1.11 *World's End:*

Esse é o quarto e último arco de histórias curtas da série, mas diferentemente dos outros, esse tem um fio narrativo que entrelaça às histórias curtas, um grupo de fugitivos, indo desde humanos comuns, a figuras mitológicas, a deuses e fadas, de uma tempestade contam histórias para passar o tempo. Essa tempestade não é uma tempestade comum, mas uma tempestade de realidades, uma que junta tempo e espaços diferentes, e a estalagem em que os personagens se reúnem é uma dimensão própria, um refugio feito de mundos que acabaram. As histórias têm um ilustrador diferente para as partes que são contadas e as partes em que se mostram os personagens narrando suas fábulas, criando uma diferença entre o que é o presente o que são as histórias. Assim o Tema desse arco é o ato de contar e de comentar histórias, sendo que em algumas delas personagens contam histórias dentro das histórias, como na edição #51, #53 e #55, caracterizando o arco mais metalingüístico da série.

As capas desse arco são colagens feitas a partir de fotografias e de edição computadorizada e apresentam como principal a função representativa e em alguns casos a de síntese tópica. A primeira e a última capa desse arco, #51 e #56, apresentam características comuns e serão discutidas mais a diante. A #52 mostra um homem com uma coruja ao seu ombro direito cercado por símbolos e representa Cluracam que conta sobre a sua última aventura. #53 mostra uma figura com uma tatuagem de um navio e uma estrela em forma humana ao seu lado, com um edifício que se transforma em barco separando a figura em quatro. Essa capa se refere à menina que se finge de menino para ser um marinheiro, representada na capa pela figura com a tatuagem e ao tema náutico, portanto uma instância de síntese tópica. #54 mostra uma foto de Bill Clinton erguendo a mão para fazer um juramento e

a bandeira dos Estados Unidos se formando em sua mão. Essa capa faz referência ao personagem da história contada nessa edição, um personagem antigo da DC, Prez o mais jovem presidente dos EUA, e assume também a função de síntese tópica ao se referir ao país, elemento importante nessa narrativa. A #55 conta várias histórias acerca da necrópole Litharge, que será importante no último arco, a capa mostra um esqueleto com o coração arrancado e uma marca de lápide na sua testa, com o fundo coberto por inscrições. Essa capa funciona por síntese tópica unicamente, falando dos temas da edição que são a morte e os ritos fúnebres, que são indicados tanto pelo esqueleto, quanto pela marca de lápide e são reforçados pelas inscrições.

A capa da #51 mostra uma colagem de fotos que funciona como a placa de uma estalagem, dentro dessa placa se mostra uma estalagem na beira de um penhasco numa noite de lua minguante. A capa não se relaciona com a história contada nessa edição, que é sobre como as cidades sonham e o perigo delas acordarem, mas com o arco como um todo. A capa apresenta a função representativa ao apresentar o lugar em que se dará o arco, uma estalagem no fim do mundo. A capa da #56 mostra uma imagem negativa da primeira junto com uma grande imagem de sonho tocando a lua sobre a estalagem. A história contada nessa edição é a história de como um dos personagens passou pela estalagem e de como terminou a tempestade, com um cortejo fúnebre composto por criaturas gigantescas, incluindo os eternos e amigos de Sonho, fazendo uma alusão ao enterro no último arco. A capa, novamente faz referência à função representativa ao se relacionar com a única história que se passa majoritariamente na estalagem, embora o grande Sonho na capa seja uma instância de função de indexação, fazendo referência ao cortejo.

Ao se olhar as duas capas e suas semelhanças é possível começar a antever uma relação tópica entre elas e a narrativa do arco, com o tema do ato de contar histórias, sendo que o começo e o final são parte de uma mesma coisa, como duas faces de uma moeda, o que muda é o modo que é contado. Dessa maneira as duas capas se relacionam com o todo da série numa função de síntese tópica no que indicam o fim e o começo de uma história.

4.1.12 *The Kindly Ones*:

Esse arco conta como Hipolyta Hall é enganada por Robin Goodfellow, uma fada que continuou no mundo mortal, como mostrado na edição #19, e por Loki, que conseguiu fugir de seu tormento com a ajuda de Sonho na edição #28, para matar Sonho. Eles fazem isso

seqüestrando seu filho Daniel e a levando a procuras as “Três-em-um”, no seu aspecto das fúrias, aquelas que punem, para que fizessem Sonho pagar pelo seqüestro de seu filho. Elas a rejeitam e dizem que elas não detêm poder sobre esse crime, mas que elas poderiam punir ele por ter derramado sangue da família, o que ele fez quando matou seu filho Orfeu.

Sonho, presentindo os seus problemas, começa a tomar algumas providências em relação a sua possível morte, fala com seu amigo Hob, que foi apresentado na edição #13, que o adverte dizendo que sente o cheiro da morte nele. Além disso, Sonho recria o Coríntio e o manda procurar o desaparecido Daniel junto com Matthew, seu corvo. Eles conseguem resgatar Daniel de Loki e Robin, e o levam para o sonhar, que encontram em ruínas devido ao ataque das Gentis, que não podem matar Sonho diretamente, mas irão levá-lo a se matar. Quando Hipolyta vê seu filho a salvo, tenta parar o ataque, mas não pode parar, pois a ofensa não foi contra o seu filho, ela apenas chamou a atenção para a ofensa feita por Sonho.

Nesse ponto as escolhas de Sonho são deixar-se morrer e outro aspecto do sonho assumir o manto, ou fechar seu reino e fugir das Gentis por quanto tempo puder. Apesar de ter sido avisado de que poderia deixar suas responsabilidades várias vezes ao longo da série, por Lúcifer, por Destruição, por Delírio e até pela Morte ao final, Sonho decide terminar de cumprir sua função e “morrer”. Ao tomar essa decisão, as suas preparações têm efeito e Daniel assume como o novo aspecto do sonho.

Em paralelo á essa história principal, outras são contadas, a de Rose Walker, contando de sua ida à Inglaterra e de seu encontro com seu “avô” Desejo e de como ela ficou grávida de um amante de lá, isso para balancear a morte com a vida, mostrar que para cada final há um começo. Há também a busca de Delírio pelo seu cachorro, Barnabaz, em que ela encontra Destino, Sonho e tenta avisá-lo sobre deixar o seu reino. Outra linha narrativa é a de Nuala, o presente das fadas para Sonho no quarto arco, retornando para o reino das fadas, mas querendo retornar ao sonhar e chama Sonho num momento inapropriado e agrava a sua situação. Outros pontos tratados são do bar de Lúcifer, LUX, e os anjos no inferno se preocupando com a situação de Sonho, colocando assim, quase todos os personagens recorrentes, ou importantes, aparecendo como Thessaly, que aparece de forma discreta, mas importante, defendendo Hipolyta, embora venha depois à se arrepender disso.

As capas desse arco não apresentam uma integração muito profunda com a instância narrativa do arco, embora algumas apresentem alguma função narrativa. Outro ponto

é que esse é o maior arco da série, com 13 edições, então ele acaba por tratar de diversos temas, não tendo um eixo temático muito desenvolvido, o que ajuda a explicar a pouca integração com as capas nesse nível.

A capa da edição #57 mostra as “três-em-um” com uma faixa atravessando-as, como as faixas com inscrições utilizadas nas pinturas religiosas do final da idade média, vindas da bíblia. Essa capa funciona a partir da representação das Gêntis, ou das Fúrias, que serão uma força importante nesse arco. A #58 mostra a figura de um ser formado por linhas de barbante, sendo que parte de sua cabeça não está completa e mostra uma orquídea branca no lugar, sendo que essa capa não apresenta nenhuma ligação com a narrativa corrente, apesar de ser impactante visualmente. A #59 mostra a fotografia de um menino sendo queimado numa fogueira, sendo que isso se refere à uma cena em que Loki e Robin queimam Daniel numa lareira porque ele está segurando uma pena de fênix, cumprindo assim uma função representativa, em relação à Daniel e a fotografia e uma função de indexação ao apontar para a queima dele, gerando expectativa no leitor sobre a sua sobrevivência.

A #60 mostra uma pequena procissão de mulheres vestidas da mesma forma sob algumas chaves enormes. Essa capa pode funcionar por indexação ao percurso delirante de Hipolyta até ela poder encontrar com as Gêntis. A #61 apresenta uma figura humana composta por colagens no seu rosto, com uma lua em sua mão e um telescópio a sua frente sob um fundo de um mapa astronômico, mas que não tem nenhuma relação com a narrativa. A #62 apresenta uma citação ao arco *The Dolls House*, mostrando a mão que é beijada na capa da edição #11 alcançando mãos fantasmagóricas. Essa edição funciona por síntese tópica ao referenciar a viagem de retorno de Rose para a Inglaterra procurando mais pistas sobre sua avó, numa repetição dos eventos acontecidos no segundo arco. A #63 mostra uma figura parecida com a medusa da mitologia grega e funciona representando Hipolyta que, nos seus delírios, encontra as irmãs Gorgonas remanescentes e começa a se ter seus cabelos transformados em cobras.

A #64 mostra uma ampulheta enterrada na areia com o rosto de Sonho na parte debaixo dela com a areia caindo nele. Essa capa se refere à diminuição do tempo de “vida” de sonho, pois é nessa edição que as Gêntis fazem sua primeira incursão e vítima no sonhar, assim essa capa apresenta as funções representativas, pelo rosto de Sonho e a de síntese tópica ao se referir à situação narrativa. A #65 mostra uma escultura com mandíbulas no lugar de olhos, representando o Coríntio, segurando uma chama na mão. Para além da função

representativa ela funciona por indexação icônica, pois nessa edição o Coríntio estrangula Loki enquanto ele esta numa forma de fogo. A #66 mostra uma poça de sangue formando um rosto, possivelmente reconhecível como Sonho. Essa edição dá conta da continuidade da destruição do sonhar pelas Gents e a capa faz referência a isso, portanto uma situação de síntese tópica.

A #67 mostra um suporte de partituras com um peixe amarrado com um barbante em cima dele, uma imagem sacra à cima e um arco Iris ao fundo e não tem a mínima integração com a narrativa, sendo que o peixe só foi colocado ali por um capricho de Dave McKean, sendo que segundo os próprios autores ela seria mais bem colocada na próxima edição, em que Delírio, segurando um peixe, conversa com Lúcifer enquanto ele toca piano. A #68 mostra uma escultura de uma mascara chorando lágrimas vermelhas e cobrindo a boca, fazendo referencia à escolha de Sonho de enfrentar as Gents, selando o seu fim, dessa maneira a capa funciona por síntese tópica, nesse caso ao expressar a do da tragédia que se anuncia. A #69 mostra sonho, em seu manto, esfumando pela cabeça e com uma faixa negra com inscrição chegando até a sua testa. Essa capa funciona, tanto por representação, a imagem de Sonho, quanto por síntese tópica, ao mostrar o desfazer de Sonho e a faixa que começou na primeira edição deste arco terminando ali, se referindo ao final do arco e da “vida” do personagem.

4.1.13 *The Wake:*

Esse arco conta sobre o velório e o funeral do antigo Sonho e da acomodação do novo Sonho como senhor de sua função. Seus irmãos se reúnem na necrópole e criam um enviado para ir a uma sala nas catacumbas onde estão os utensílios necessários para o velório e o funeral. Enquanto isso o novo Sonho reconstrói o que foi destruído no sonhar e refaz os sonhos que foram destruídos pelas Gents e as pessoas que conviveram com o Sonho anterior começam a chegar para o velório enquanto dormem. Depois disso vários personagens da série se encontram antes do evento e falam de Sonho, desde Mad Hattie, passando por Calíope, por Nuala, pela rainha das fadas Titânia e terminando com Thessaly. Nesse meio tempo são mostrados outros personagens que apareceram na série como Rose Walker, seu irmão Jed, Hipolyta e Hob, o seu amigo imortal. Aparecem também outros personagens da DC Comics, alguns Super-Heróis como Ajax, o marciano, Superman e Batman e também alguns personagens da linha mística da editora como John Constantine e O Vingador Fantasma.

Em seguida se inicia o evento formal, em que os irmãos de Sonho falam ao público sobre seu irmão. Enquanto isso o novo Sonho recebe a visita de Destruição e eles conversam sobre responsabilidade e liberdade. Depois disso o corpo do Sonho anterior é colocado num navio fúnebre e ele veleja pelas estrelas até sumir. Durante todos esses eventos, Matthew, o corvo, passa pelos vários estados de perda até que decide continuar com o novo Sonho e ajudá-lo a se estabelecer.

Este arco conta também com um epílogo, uma história mostrando Hob, o amigo imortal de Sonho, passando uma tarde numa feira renascentista com uma nova namorada e relembando sobre a sua longa vida. Durante uma pausa em suas lembranças Morte vem falar com ele sobre a morte de Sonho, que ele recorda de um sonho que teve e pergunta se ele quer continuar vivendo. Hob diz que já viveu bastante, mas ainda não o suficiente.

O Tema desse arco pode muito bem ser mostrado pelo seu título, uma palavra utilizada com um duplo sentido, Wake significa acordar, mas ao mesmo tempo pode significar vigília por um morto. Dessa maneira esse arco se apresenta como o funeral que acontece toda vez que se acorda, quando se despede de um sonho e não se lembra mais dele. Mas como se enterra uma idéia, esse tema se coloca no arco ao comparar os dois Sonhos e a resposta é dada na própria narrativa, não se mata uma idéia, se acaba com um ponto de vista. Assim esse arco lida com a despedida do Sonho anterior e com o despertar que se segue, um fim que prenuncia um novo começo, com um novo Sonho.

As capas deste arco não se organizam de forma especial, embora todas tratem de alguma forma com o tema da morte ou o ato de velar os mortos. Outro tema recorrente é o modo como o nome do arco é colocado, como papel queimado, fazendo referência ao final da história.

A capa da #70 mostra a parte superior de um corpo masculino, sem membros nem cabeça e com um coração desenhado no meio do seu peito queimando. Essa capa funciona por representação, se referindo ao enviado que é criado pelos Eternos para ir até as catacumbas da necrópole. A #71 mostra um pequeno pássaro morto dentro de um ovo vermelho sangue, lembrando um coração. Essa capa apresenta apenas a função tópica ao se referir à morte, o Tema do arco. A #72 apresenta uma flor composta por olhos, não tendo nenhuma relação com a narrativa. A #73 mostra uma caveira com penas em sua testa, tendo a função tópica ao se referir ao Tema do arco.

4.1.14 Edição #74, *Exiles*:

Essa edição conta a história de um conselheiro do imperador chinês que foi exilado para uma província distante e está atravessando um deserto quando ele sonha com seu filho morto e acaba entrando num dos lugares mutáveis, como foi visto na #39. Ali ele se encontra com o Sonho antigo, antes de ele morrer e pouco depois com o novo Sonho que foi a esse lugar libertar um grupo de cavaleiros que estavam presos nesse lugar, como mostrado na #39. Ao serem libertos do sonhar o líder dos cavaleiros fala que “tudo muda, mas nada é realmente perdido”, sintetizando o tema dessa edição, que anuncia alguns dos vários temas da série.

A edição é desenhada em nanquim, imitando um estilo oriental de desenho, características que são referenciadas na capa, que mostra um homem, aparentemente preso, com uma flocinheira e cercado por vários objetos com ideogramas inscritos. Esses ideogramas são motivos que funcionam numa relação de síntese tópica com os temas orientais da edição. Dessa maneira a capa não apresenta uma integração com a narrativa muito profunda, apenas apontando de forma tênue para um dos temas da edição.

4.1.15 Edição #75, *The Tempest*:

Nessa edição é contada a história de como Willian Shakespeare escreveu a sua última peça, *A Tempestade*, como o complemento de sua barganha com Sonho, que previa a escritura de duas, sendo que a primeira foi Sonho de uma noite de verão, encenada na #19. É mostrada a vida simples que ele vivia depois de sair de Londres, suas pequenas querelas familiares e as suas dificuldades ao escrever, inclusive com ele recitando algumas passagens da peça. Quando ele termina a peça, Sonho vai até ele e eles conversam, sobre a origem da inspiração para suas histórias e sobre como cada personagem que ele cria faz parte dele de alguma forma. Willian pergunta também o porquê de Sonho querer uma comédia e não uma tragédia, a que responde que ele quis uma história sobre um mago que abandonasse sua magia e deixasse sua ilha, porque ele nunca poderia fazer isso.

Enquanto a edição anterior sintetiza os temas da série que dizem respeito ao modo como nos sonhos passado presente e futuro se encontram e como os sonhos sempre serão, embora nunca tenham sido. Essa edição sintetiza os temas metalingüísticos da série, isto é, como o autor cria histórias a partir de sonhos, como se cria uma realidade tênue, mesmo que

ela não seja real. A capa dessa edição interage com esse tema, ao apresenta uma grande figura, reconhecida como Sonho, olhando para uma ilha com seus prédios e florestas enquanto suas mãos parecem ir até ela como se a estivesse esculpindo. Duas funções estão aparentes nesse caso, a função representativa, ao se reconhecer Sonho como a figura e ao se reconhecer na ilha a história da peça *A Tempestade*, a função tópica se instaura ao colocar esses dois elementos em jogo, a criação de uma história, de um sonho, o ato de trabalhar nisso, esse é o tema da narrativa e da capa.

Poderia ser dito que a função de indexação também estaria presente porque a capa mostra uma situação que acontece na história, embora de forma alegórica. No entanto, a indexação só ocorre quando há uma ligação direta com o motivo, pois o índice faz parte de seu referente, pelo menos em parte, então sempre que houver uma ligação alegórica entre o motivo e o contexto narrativo se caracterizará a função de síntese tópica.

4.2 Conclusões da análise:

Olhando para o conjunto da série, é possível perceber certas prevalências, a função representativa se encontra na maior parte das capas, o que é essencial, tendo visto que é essa função que, fundando o reconhecimento dos motivos, permite as outras funções atuarem. Há um número muito pequeno de instâncias da função de indexação icônica, sendo que as suas manifestações nunca são constantes ou marcantes no decorrer da série. Mas a função que mais se destaca é a de síntese tópica, sendo presente em grande parte das capas e muitas vezes se referindo não só a edição, mas também ao arco em que está inserido. Menção especial vão para os arcos *A Game of You* e *Season of Mists*, em que a organização temática e narrativa ocorre de forma simultânea a uma unidade gráfica.

A maior parte dos arcos apresentam uma unidade gráfica, embora não temática, através de uma variedade de elementos como: técnicas utilizadas, esquema de cores, objetos similares em todas as capas ou através da diagramação. As únicas edições que não apresentam alguma unidade são as quatro que não fazem parte de um arco, #9, #50, #74 e 75, e terceiro e décimo arcos. Dessa maneira, essa unidade gráfica contribui de forma importante para a identificação de cada arco, embora não de uma forma temática, levando o leitor a reconhecer cada arco através da própria matéria plástica.

Num sentido mais amplo, essa plasticidade das capas contribui para a própria identidade da série, tanto pelo estilo único de McKean no tratamento gráfico, quanto pelos motivos recorrentes que aparecem nelas. As composições de McKean apresentam um estilo único e são, reconhecidamente, um dos pontos de diferenciação da série, o uso de diferentes técnicas plásticas, o visual surreal e as imagens impactantes são constitutivos dela, de forma a influenciar a leitura. Um exemplo disso é a paleta escura que é utilizada em quase todas as capas, sendo notável quando cores mais claras são utilizadas, como no sexto arco. Essas cores mais escuras ajudam a ambientar o leitor numa narrativa sobre sonhos e nos dramas Byronianos que são a marca do personagem principal da série, preparando o leitor para entrar nesse mundo.

Outra questão é o modo como as imagens movem o leitor emocionalmente e sensivelmente. Os trabalhos de McKean são impactantes, diferentes e, no que concernem as capas de revistas em quadrinhos, inovadoras e grande parte dessa diferença provém do seu apelo estético. Esse chamado à apreciação do leitor se relaciona com uma função retórica de convencimento e de chamada de atenção, mas, mais importante, ele influencia a narrativa, como já foi dito no que se refere à paleta de cores, se tornando um elemento importante para o problema deste trabalho.

Em suma, os elementos apontados nessa análise a metodologia aqui testada são adequados e os resultados são os esperados, mas outra faceta da relação entre função retórica e função narrativa emerge como importante, a questão plástica, e o atual conjunto de paradigmas deste trabalho não consegue dar conta dele. Isso exige uma reestruturação das figuras metodológicas para conseguir acomodar essa questão.

5. Considerações finais

Durante o percurso deste trabalho, foram feitas alguns avanços relevantes que serão relembrados aqui e foram criadas algumas indagações que serão apresentadas mais a frente. O primeiro avanço feito foi o entendimento do modo como uma capa pode se relacionar com a narrativa em seu interior, que acontece pelo entrelaçamento da função retórica com a função narrativa numa capa de uma obra narrativa. Esse entrelaçamento ocorre porque a função principal da capa é a de identificar uma obra e chamar a atenção de um possível leitor para ela, convencendo-o acerca de sua validade e levá-lo a comprá-la, claramente uma instância de uma função retórica do discurso. No entanto, essa função retórica na capa só consegue funcionar a partir de uma componente narrativa, já que é essa componente que pode validar a obra, assim a narrativa se torna um argumento para função retórica. Mas a capa não pode reproduzir completamente a narrativa em seu interior, tanto por limitações espaciais, quanto por questões argumentativas, já que um argumento para alguém ler, ou ver, uma narrativa não pode ter a mesma extensão da narrativa em si, colocando que a função narrativa da capa tem de ser apresentada na forma de uma síntese da narrativa. Assim, a partir desse entrelaçamento, a capa pode então se integrar com a narrativa, abrindo um leque de possibilidades poéticas.

A partir dessa relação entre função narrativa e retórica se estudou como, e porque, a capa das revistas em quadrinhos, nesse trabalho mais especificamente as dos *comics* norte americanos, permitem uma grande integração com a narrativa que se passa no seu interior. A maior capacidade de integração dos *comics* provém de três motivos principais, o primeiro é a contigüidade da capa em relação à narrativa, o que permite que a capa seja presumida como vista pelo leitor, abrindo um leque de possibilidades poéticas no que concerne ao modo como a narrativa agencia a capa. O segundo é o compartilhamento da mesma matéria plástica entre a capa e a narrativa, o que coloca a capa como uma representação direta dos motivos apresentados na narrativa e não a interpretação do motivo por um artista a partir de uma matéria literária, permitindo que o leitor identifique já a capa como parte da narrativa por causa desse reconhecimento, direto, dos motivos, um tipo de isotopia icônica. O terceiro é o modelo de serialização que faz com que cada capítulo, ou edição no caso dos *comics*, tenha a sua própria capa, fazendo com que cada uma tenha que se relacionar, diretamente pelo menos, com um menor campo da narrativa o que permite a capa se referir com intensidade à história daquela edição, ou a um agrupamento maior de edições designados de arco narrativo.

Com esses elementos já apresentados, se construiu um conjunto de figuras metodológicas que tem como objetivo classificar as formas de integração entre as capas dos *comics* e a narrativa gráfica e a sua relação com a função retórica, tentando perceber a prevalência de uma sobre a outra. O que embasa essas figuras metodológicas são elementos retirados de uma pequena revisão acerca dos conceitos de Fábula, Enredo e Tema, ou *Topic*, e de como eles poderia, ser entendidos nessa relação entre a capa e a narrativa, principalmente no modo como a síntese da narrativa é apresentada na capa, como uma relembração de um motivo, como a apresentação de uma porção importante da narrativa ou como um arremate dos temas tratados na obra.

Assim, se classificou essas formas de síntese em três funções, a representativa, a de indexação icônica e a de síntese tópica, sendo que cada uma pode aparecer isolada ou em conjunto com as outras. A primeira função dá conta do reconhecimento dos motivos, especialmente dos personagens, pelo leitor e do modo como isso se articula com o aparecimento desses motivos na narrativa, o que aponta para uma predominância da função retórica, pois a capa apenas aponta quais os elementos que serão relevantes na narrativa, tentando convencer o leitor a partir desses elementos, mas não revelando muito sobre a narrativa em si. A segunda função mostra como a narrativa pode ser sintetizada por uma passagem ou momento da trama que é mostrada na capa como representante da narrativa como um todo, um índice, o que coloca uma relação de equilíbrio as funções retórica e narrativa, já que o que convence o leitor da validade da narrativa é exatamente a revelação da trama acerca da narrativa. A terceira função é aquela em que a capa identifica, para o leitor, quais são os temas que serão tratados na narrativa, esses temas podem ser eventos específicos, como casamento ou combate, passando por um gênero narrativo, terror, mistério ou ação, ou podendo ser temas muito amplos e relativamente abstratos como morte, desespero ou sonho, dessa maneira, essa função pende mais para uma relação narrativa, já que se revela mais sobre a narrativa.

Com essas figuras metodológicas prontas, partiu-se então para um teste empírico de sua eficácia numa análise da relação entre capa e narrativa na série *Sandman*. Essa série foi escolhida por ter algumas características interessantes, primeiro ela foi escrita por apenas um roteirista, Neil Gaiman, o que acaba por diminuir as possíveis questões de isotopia referentes a um trabalho cooperativo de criação, segundo ela apresenta uma divisão muito forte em arcos narrativos, servindo tanto para separar as capas, quanto como divisões temáticas. A terceira

característica, a mais importante, é que todas as capas são feitas pelo mesmo capista, nesse caso pelo artista gráfico Dave McKean, o que concede às capas a possibilidade de uma integração muito grande com a narrativa e concede às capas de *Sandman* uma estética própria e diferenciada da maioria das revistas em quadrinhos.

Nessa análise de todas as capas das 75 edições de *Sandman* os resultados foram os esperados, as capas têm boa integração com a narrativa, sendo prevalentes as funções representativas e de síntese tópica. Também foi percebido que a identificação dos arcos narrativos através das suas capas também acontece por uma exposição dos temas de cada arco na capa e por uma diferenciação plástica de cada arco. Outra questão emergente na análise das capas de *Sandman* foi como a plasticidade delas gera integração com a narrativa, como as cores mais escuras ou as misturas de material, como fotografias e esculturas com pinturas, contribuem para a instauração de um clima propício à leitura da série e como elas se integram com os temas da série.

Durante esse caminho, surgiram indagações e problemas que não foram explorados nesse trabalho e que podem se tornar elementos interessantes na seqüência dessa pesquisa. O primeiro deles vem do modo como a narrativa em quadrinhos nos Estados Unidos se organiza: a serialização mensal de títulos que se prolongam indefinidamente gerando um cânone narrativo que é organizado em universos narrativos a partir das editoras que publicam essas histórias e o modo como essa serialização se estrutura, na forma de arcos narrativos. Esses arcos têm três funções, a primeira é a de ser uma plataforma para que narrativas mais longas sejam criadas, sem confinar os roteiristas a uma edição ou uma série inteira. A segunda é administrativa, obrigar que os roteiristas escrevam histórias que tenham a mesma duração dos seus contratos, permitindo um maior controle das histórias publicadas e evitando que autores continuem histórias de outros.

A terceira função é a de selecionar quais são os elementos do cânon da série que serão movimentados durante a história, permitindo ao leitor entender e filtrar quais são as informações passadas que são necessárias para ler esse arco. Isso acontece pela seleção dos temas pelo roteirista, assim como pelos eventos imediatamente anteriores da história e coloca o leitor numa posição em que ele pode manejar o imenso arquivo narrativo que as séries contínuas americanas apresentam, indicando quais arcos anteriores os temas desenvolvidos por eles são importantes para compreender a atual narrativa. Isso se relaciona ao modo como

o leitor consegue identificar o *Topic* do arco e da sua enunciação correta pelo autor e o coloca como um dos meios de identificar o Tema de um arco, as suas relações com o cânone.

As referências utilizadas nas questões acerca de serialidade, Eco e Calabrese, não dão conta desses problemas, que são por demais específicos dos *comics*. Durante esse trabalho essas questões foram evitadas, em grande parte, por que *Sandman* é uma série com poucas ligações com o universo narrativo da sua editora, criando um próprio, mas são muito evidentes no ensaio de análise sobre *All-Stars Superman*, em que o Tema da edição, e de toda a série, derivava desse modo de filtrar a relevância do cânone.

Exemplos desse efeito são fartos nos quadrinhos, mas podemos nos ater a um caso em particular, o das origens dos heróis, porção do seu tesouro narrativo que sempre está empregada, mesmo que silenciosamente. Um caso particularmente interessante são as múltiplas histórias sobre a origem do Superman, desde a original, em que ele não conheceu Lex Luthor na infância, passando pela que ele foi amigo de Lex Luthor na infância ou pela que eles se conheciam, mas não eram amigos. Assim, cada uma dessas origens se refere a uma época em que as histórias foram escritas, a da era de ouro, a pós crise nas infinitas terras e a atual, o que acarreta que quando um arco faz menção a uma delas, automaticamente valida às histórias que se ligam a essa origem, criando um filtro sobre o que é válido canonicamente.

Dessa maneira, um estudo mais aprofundado sobre como os arcos se articulam com o conjunto da série, indo além do que foi dito aqui que eles se ligam com ele, seria uma contribuição para estudos de recepção e de narrativa no âmbito dos quadrinhos. Um exemplo das aplicações desse estudo seria desenvolver essa questão numa forma de isotopia narrativa, contrabalanceando as observações de Barbieri, de que nos *comics* há uma meta-coerência textual devido à ausência de um autor modelo próprio por causa do modo fragmentado e cooperativo da construção narrativa seriada. Podendo assim, construir uma isotopia própria a cada arco, sendo que cada um sublinha e narcotiza porções diferentes do cânone de forma a construir uma coerência textual.

O segundo elemento que foi apontado, mas não trabalhado em profundidade, é o conceito de isotopia icônica, isto é, quais os mecanismos de coerência entre o modo como a capa representa os motivos e o modo como os mesmos são tratados no interior da revista. Durante o trabalho só foi dito que uma representação muito diferente na capa e na revista pode gerar disjunções tópicas, mas seria interessante entender quais os limites da tolerância

entre diferente e diferente demais. Assim, quais seriam as possibilidades de representação na capa, quais seriam contraproducentes ao serem utilizadas em conjunto com determinados temas na capa, uma história alegre com uma capa sombria causaria que tipos de reação, dificultaria ou facilitaria os efeitos poéticos da história.

Outra questão nessa mesma linha é o quão similar uma situação tem que ser representada na capa em relação à narrativa gráfica para gerar expectativa sem adiantar o resultado, nem se afastar demais dele e quebrar a linha de coerência entre elas. Com isso seria possível entender mais profundamente quais são as possibilidades poéticas que a relação entre capa e narrativa pode gerar num nível de indexical.

Uma segunda possibilidade, nesse mesmo quesito, é o de uma tentativa de sistematizar e entender quais são as expressões gráficas de determinados contextos narrativos, como sendo regidos pela função de indexação icônica. Este trabalho seria comparável a uma iconologia das capas de revistas em quadrinhos, colocando em relação quais formas representadas e as situações narrativas correspondentes, permitindo criar um sistema representacional das tópicas gráficas das capas de revistas em quadrinhos.

O terceiro elemento que foi apontado é o da potência estética da capa através das propriedades plásticas e como isso influencia tanto as possibilidades poéticas da capa, quanto auxilia nas funções retóricas da mesma. Esse problema se tornou evidente conforme se foi progredindo nas análises das capas de *Sandman*, uma vez que grande parte da potência das capas de McKean, não era referente à sua ligação com a narrativa no nível dos motivos, mas sim ao impacto e beleza delas. Assim, mesmo quando esses elementos se tornam significativos, como os tons escuros das capas, não é por serem motivos do tema, mas por contribuírem de forma sensorial para a criação de um estado de espírito sinérgico com a narrativa. Esse mesmo elemento plástico pode ser uma ferramenta fundamental para a função retórica, ao apelar para a sensibilidade do leitor.

Para conseguir dar conta dessa questão, será necessário ir atrás de referências na história da arte e nos estudos acerca de estética para entender forma essa potência estética pode comunicar ou significar. A primeira etapa nesse processo é identificar quais as correntes teóricas dão conta dos elementos utilizados em outras expressões artísticas, como a pintura e o desenho, que tem correlações com as técnicas utilizadas nas capas de revistas em quadrinhos e apreender suas figuras metodológicas. Um segundo momento será aquele em que se vai

revisar e adaptar essas figuras teóricas para o ambiente plástico dos quadrinhos aonde o modo industrial de produção acaba por retirar alguns fatores reconhecidos das outras artes plásticas, como a fatura da pintura. O terceiro momento seria o de construir as figuras metodológicas para esses elementos plásticos, levando em conjunto com as figuras metodológicas narrativas construídas nesse trabalho e a relação entre as funções retóricas, narrativa e, nesse caso específico, a função estética.

Juntando esses três elementos, o arco narrativo como isotopia, a questão de uma isotopia icônica e a uma componente plástica na relação entre uma função narrativa e uma função retórica, com os instrumentos metodológicos construídos nesse trabalho começa a ser constituído um modelo metodológico para tratar dos *comics* de forma mais completa, sem negligenciar o fator gráfico ou o narrativo.

6. Referências Bibliográficas

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. Trad. Pietro Nasseti. São Paulo: Martin Claret, 2006.

BARBIERI, Daniele. **Tempo, Imagem, Ritmo e Racconto**: Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti. Tese de Doutorado de Pesquisa em Semiótica, orientada por Umberto Eco. Bolonha: Università degli Studi di Bologna, 1992.

BARTHES, Roland. “Introdução à análise estrutural da narrativa”. In: BARTHES, Roland. *et al.* **Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas**. Petrópolis: Vozes, 1976. p 19-60.

BENDER, Hy. **The Sandman Companion: A Dreamer’s Guide to the award-winning Comics Series**. New York: Vertigo Books, 1999.

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999

ComicCovers. Disponível em www.comiccovers.com. Acesso 20/09/2009, às 12:00.

ECO, Umberto. **Lector In Fabula**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1979.

_____. A inovação no seriado. In: **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova, 1989.

_____. **A estrutura ausente**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993

_____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. Tradução: Luís Carlos Borges. Título original: Comics and sequential art. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FRENAULT-DERUELLE, Pierre. “Du linéaire ai tabulaire”. In : **Communications**, n, 24, p 7-23, Paris, Seuil, 1976.

GOMBRICH, E. H. **Arte e Ilusão**: Um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: WMF Martisn Fontes, 2007.

GOODMAN, Nelson. **Modos de fazer mundos**. Porto: Edições Asa, 1995.

GOMES, Wilson. **Estratégias de Produção de Encanto**. O Alcance Contemporâneo da Poética de Aristóteles. In: **Textos de Cultura e Comunicação**. BA: v.35, p99 – 125.

GROENSTEEN, Thierry. **Système de la band dessinée**. Paris: PUF, 1999.

JULIAN, Darius. **The Continuity Pages**: The Sandman, Neil Gaiman’s *The Sandman* era (1988-1996). Disponível em <http://www.sequart.com/sandmanGAIMAN.htm>. Acesso em 01/10/2009, às 14:00.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

PANOFSKY, Erwin. **A Perspectiva como forma Simbólica**. Lisboa: edições 70, 1993.

RICOEUR, Paul. **Narrative Time**. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

THE COMIC PAGE, **Your Guide to the History of comics**. Disponível em <http://www.dereksantos.com/comicpage/comicpage.html>. Acesso em 30/08/2009, às 14:00.

WIKIPEDIA, Verbete ***The Sandman***. Disponível em [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Sandman_\(Vertigo\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Sandman_(Vertigo)). Acesso em 25/09/2009, às 15:00.