



O USO DO LETREIRAMENTO PARA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS NOS QUADRINHOS DE SANDMAN¹

THE USE OF LETTERING IN THE CONSTRUCTION OF CHARACTERS IN THE GRAPHIC NOVEL SANDMAN

Ícaro Silva GONÇALVES²

Enéias Farias TAVARES³

RESUMO

Nos quadrinhos, de maneira geral, o balão de fala e o letreiramento são elementos que compõem a sua parte textual, podendo determinar a maneira pela qual a parte escrita é lida e compreendida neste sistema. A pesquisa aqui desenvolvida foca no balão de fala e letreiramento, enfatizando o seu papel na caracterização de personagens em quadrinhos. Para tal, são analisados os personagens Sonho, Morte e Delírio na obra *Sandman* (1980-1996), de Neil Gaiman et al., observando como estes elementos refletem a sua caracterização dentro da narrativa. Este artigo usa como base os estudos desenvolvidos por Cagnin (1975), Cirne (1972), Christin (2013), Groensteen (2015), Postema (2018), entre outros pesquisadores da área e de áreas relacionadas, bem como os apontamentos feitos por Todd Klein, o letreirador de *Sandman*, em seu blog sobre o assunto.

PALAVRAS-CHAVE

Histórias em Quadrinhos; Letreiramento; Balão de Fala; Sandman.

¹ Trabalho desenvolvido com apoio da bolsa CAPES/Cnpq nº 88887.687188/2022-00.

² Graduado em Letras pela Universidade Estadual de Maringá. *E-mail*: icarogon@gmail.com.

³ Doutor em Letras pela Universidade Federal de Santa Maria. Professor da Universidade Federal de Santa Maria. *E-mail*: eneistavares@gmail.com.



ABSTRACT

Speech balloons and lettering are, generally, elements that compose the textual aspect of graphic novels, being able to determine how the text may be read and understood in this system. The research developed here focuses on these elements, emphasizing their role in the characterization of characters in graphic novels. Thus, the speech balloons and lettering of Dream, Death and Delirium in the graphic novel *Sandman* (1989-1996), by Neil Gaiman et al, is analyzed, observing how these elements reflect their characterization in the narrative. The studies developed by Cagnin (1975), Cirne (1972), Christin (2013), Groensteen (2015), Postema (2018), among other authors in the area and related areas, as well as notes made by Todd Klein, *Sandman's* letterer, in his blog on the subject, are applied in this essay.

KEYWORDS

Comic Books; Graphic Novels; Lettering; Speech Balloons; Sandman.

INTRODUÇÃO

O presente artigo baseia-se no trabalho de pesquisa desenvolvido durante o Mestrado em Letras, realizado na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), com auxílio da bolsa CAPES/CNPq. Compreende-se como o ponto principal deste estudo o entendimento da construção de personagens em quadrinhos a partir do seu letreiramento, tendo a narrativa de *Sandman* (1989-1996) como objeto de estudo.

Assim, para o desenvolvimento deste trabalho, é necessário, antes de tudo, compreender o contexto histórico de produção de *Sandman* (1989-1996). Para tal, é traçada uma linha de eventos que levou editoras de quadrinhos dos Estados Unidos, principalmente a DC, a contratarem quadrinistas britânicos durante os anos 1980 e 1990, dentre eles Neil Gaiman, roteirista desta obra.

Em 1950, foi estabelecido nos Estados Unidos o Comics Code Authority, um selo de aprovação criado pela American Comics Magazine Association, que previa uma série de regras acerca do conteúdo dos quadrinhos. Segundo



Nyberg (2019), o documento era dividido em três seções: a primeira referenciava histórias com crimes, a segunda abordava narrativas de terror e a terceira delineava regras gerais sobre a representação tanto nas ilustrações quanto no diálogo sobre coisas como religião, casamento e sexo, de forma a garantir que os quadrinhos fossem apropriados segundo os padrões da época. O uso de palavras como “horror” e “terror” nos títulos foi proibido, assim como a representação de qualquer coisa que pudesse ser considerada como violência extrema ou imagens “desagradáveis” associadas (por exemplo: monstros, vísceras, cenas explícitas de morte, etc.), principalmente, aos quadrinhos de horror.

A criação deste código foi a consequência de uma movimentação contra o sistema dos quadrinhos, partindo de diversos grupos sociais e até mesmo do governo do país. Isto afetou a produção de quadrinhos *mainstream*, visto que estavam limitados quanto ao que poderiam publicar. Em contraposição, o cenário *underground* dos *comix* cresceu durante a década de 1960, já que a grande parte das obras eram de publicação independente e não aderiam aos limites estabelecidos (Nyberg, 2019).

Durante as décadas de 1980 e 1990, após observarem o sucesso da releitura de *Swamp Thing* de Alan Moore, vários quadrinistas britânicos foram contratados por editoras de quadrinhos estadunidenses, principalmente a DC, visando revitalizar o mercado.

Vindos de um contexto social, político e cultural diferente, além de apresentarem uma forte influência dos *comix* e quadrinhos *underground* (Baetens; Frey, 2021), estes artistas britânicos trouxeram uma perspectiva diferenciada para os quadrinhos *mainstream* estadunidenses da época. As produções iniciais tinham como foco principal a releitura de títulos da DC, como foi o caso de *Swamp Thing*, *Black Orchid* e *Sandman*, por exemplo.



Estas obras tiveram muito impacto no cenário dos quadrinhos do país, levando à criação do selo da Vertigo, sob comando de Karen Berger, editora e contato principal destes artistas com a DC.

Sandman (1989-1996) é uma releitura idealizada por Neil Gaiman de um super-herói antigo da DC criado por Gardner Fox e Bert Christman em 1939. Nesta nova história, o personagem deixa de ser um super-herói e torna-se um Perpétuo, uma figura do panteão criado no quadrinho. No caso, a personagem Sandman, também chamada de Sonho, é a antropomorfização dos sonhos, tendo domínio sobre este aspecto do universo.

A narrativa apresenta várias influências de outras obras literárias (especialmente as peças de Shakespeare), diversas mitologias e mesmo movimentos culturais (como é possível observar na estética gótica da personagem Morte) e políticos da época de sua publicação. O quadrinho menciona, por exemplo, questões da comunidade LGBTQIAPN+ nos anos 1980, além de comentar sobre o governo de Margaret Thatcher, primeira-ministra britânica na mesma época. Desta forma, este quadrinho teve um grande impacto tanto durante seus anos de publicação quanto posteriormente, visto que seu sucesso foi um dos fatores que possibilitou a criação do selo Vertigo na DC e, em 2022, a obra foi adaptada para uma série de *streaming* pela Netflix.

Além da complexidade do conteúdo, a obra apresenta escolhas estéticas que também a diferenciam. Considerando isto, o foco da análise aqui desenvolvida é o uso do letreiramento como um elemento de caracterização de personagens em *Sandman*. Para o desenvolvimento do estudo, o trabalho de letreiramento realizado por Todd Klein (1989-1996) durante o período de publicação da obra será observado a partir de teorias que abordam questões estruturais dos quadrinhos e análise de construção de personagens.



No que diz respeito à teoria de quadrinhos, enfatiza-se a obra *O sistema de quadrinhos*, de Groensteen (2015), para a compreensão estrutural deste sistema, bem como os conceitos de interação de imagem e texto *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*, de Postema (2018), o guia de estudos de quadrinhos *Studying Comics and Graphic Novels*, de Kukkonen (2013) e a obra de Moacyr Cirne *Para ler quadrinhos* (1972). Além disso, será utilizada a análise de balões de fala desenvolvidas por Cagnin em *Os Quadrinhos* (1972), a tese de Érico Assis *Aproximações entre letreiramento e tradução linguística na tradução de histórias em quadrinhos* (2018) e, por fim, os depoimentos de Todd Klein sobre processo de letreiramento de *Sandman* disponíveis em seu blog.

Considerando a questão da construção de personagens, o artigo terá como base a obra *Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media*, organizada por Eder, Jannidis e Schneider (2010), principalmente o texto de Aldama, *Characters in comic books* (2010). Além disso, a tese de Varis, *A Frame of You: Construction of Characters in Graphic Novels* (2013), também é enfatizada como parte fundamental da base teórica deste trabalho, especialmente o capítulo referente ao estudo das personagens em *Sandman*. Quanto à compreensão do quadrinho, a entrevista de Neil Gaiman realizada por Hy Bender, *The Sandman Companion* (1999), também compõe a lista de referências enfatizadas.

Portanto, considerando todos estes apontamentos, este artigo visa traçar a conexão entre o letreiramento de *Sandman* e a caracterização de personagens dentro da narrativa. Para exemplificar a importância deste elemento quanto à sua estética, bem como conteúdo, serão analisadas as



personagens Sonho, Morte e Delírio, observando como os componentes semânticos e estéticos se complementam na sua construção.

DESENVOLVIMENTO

Sandman (1989-1996) é a releitura de um super-herói dos anos 1930. Idealizado por Neil Gaiman, este quadrinho mistura elementos literários, mitológicos e referentes à cultura da época. Composto por 75 volumes, divididos em 10 números, além de diversos *spin-offs*, incluindo os protagonizados pela Morte, uma das personagens mais queridas pelos fãs, *Morte: o preço da vida* (1993) e *Morte: o grande momento da vida* (1996), e *Sandman Overtures* (2013), que antecipa os eventos de *Prelúdios e Noturnos* (1989).

O quadrinho conta a história de Sonho, também conhecido como Sandman, um dos Perpétuos, sete irmãos descritos como antropomorfizações da entropia do universo (ou seja, personificação de coisas compreendidas como constantes e fundamentais no universo): Destino, Morte, Sonho, Desejo, Desespero, Destruição (referido como “o Pródigo” após abandonar seu posto para se tornar um artista) e Delírio, conhecida anteriormente como Deleite, porém cuja natureza se modificou com o tempo, desenvolvendo sua própria forma de perceber e interagir com a sua realidade.

As personagens em *Sandman* são diversas e marcantes, tanto em suas personalidades, geralmente construídas através do texto, quanto em suas representações imagéticas nos quadrinhos. Sobre esta dinâmica entre os componentes semânticos e os pictóricos do sistema narrativo, é possível estender a ideia de solidariedade icônica posta por Groensteen (2015):

Definiremos como solidárias as imagens participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem



plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*. (Groensteen, 2015, p. 27-28)

Portanto, o conceito de solidariedade icônica define a interação justaposta das imagens nas histórias em quadrinhos, organizadas de tal forma que sua relação constrói a ordem narrativa. Assim como as imagens em quadrinhos, os componentes semânticos, como balões de fala, por exemplo, também são ajustados aos quadros de maneira a interagir de modo a construir a história. É através da sua organização que a ordem de leitura e compreensão é determinada. Como coloca Cirne (1972) “[...] ler uma estória em quadrinhos é ler uma articulação dos seus planos.” (p. 140).

A leitura, portanto, depende da observação das palavras e imagens em sequência (Kukkonen, 2013), considerando suas dinâmicas de interação. Nos quadrinhos, estes elementos se afetam diretamente, não apenas considerando o que representam, mas também como o fazem.

Chistin (2006) aproxima a escrita da imagem, afirmando que “a escrita não constitui uma representação da fala; ela nasceu de uma estrutura elaborada a partir da imagem, na qual a fala integrou os elementos de seu sistema que eram compatíveis com ela.” (p. 64). Assim, pensando a escrita como imagem, ressalta-se a importância na sua forma e no local onde é colocada. No caso dos quadrinhos, este aspecto estético das letras é enfatizado através do letreiramento, ou seja, o desenho das letras nos quadrinhos (Yamada, 2015). Dessa forma, além de ter sentido textual, os componentes semânticos nas narrativas gráficas compõem sentido também através do seu design, ou seja, sua estética. Tem-se, então, uma intersecção entre os códigos que constituem as histórias em quadrinhos no letreiramento.



O letreirista Nate Piekos, em seu livro *The essential guide to comic book lettering* (2021) explica a função deste profissional na construção dos quadrinhos:

Um letreirista usa o roteiro do escritor para criar praticamente todos os componentes textuais que você vê em uma história em quadrinhos [...] Nós guiamos os olhos do leitor de um elemento para o próximo, para que nunca se confunda ou saia da história. Nosso objetivo é criar um design gráfico que complemente o estilo da arte presente e do gênero da história em quadrinhos. ⁴(Piekos, 2021, p. 13, tradução nossa)

É possível compreender, portanto, o processo do letreiramento como algo que deve considerar tanto imagem quanto texto, colocando as palavras como imagem ao considerar sua aparência estética. Observa-se, então, que as letras tomam dimensão pictórica dentro deste cenário.

Como Piekos coloca, durante o letreiramento, o profissional deve pensar questões de roteirização simultaneamente ao design gráfico, de forma que os componentes semânticos e os pictóricos não destoem, mas se complementem. Assim, o letreiramento também considera as questões estéticas não apenas do conteúdo do texto, mas também do traço com que este é colocado nas histórias em quadrinhos. Como coloca Érico Assis (2018) “Em um meio como nos quadrinhos, onde o pictórico — a imagem sem referente linguístico — é dominante, esta característica imagética da letra fica ainda mais pronunciada” (p. 153).

⁴ A letterer uses the writer’s script to create virtually all the text components you see in a comic book [...] We guide the reader’s eye from one element to the next, so they’re never confused or taken out of the story. Our goal is to create engaging graphic design that compliments the style of the underlying artwork and the genre of the comic book. (Piekos, 2021, p. 13)



Outra questão que define este processo é a localização do texto no quadro. Diferente de outros livros, as histórias em quadrinhos apresentam, na sua maioria, espaços definidos para a sua parte textual. Nesse meio, a maior parte dos componentes semânticos é localizado dentro dos balões de fala, elemento característico dos quadrinhos e utilizado para estabelecer o diálogo entre personagens.

Como Cagnin (1975) coloca, os balões de fala “transformam o elemento linguístico em imagem” (p. 120), trazendo não apenas o conteúdo das falas, mas conferindo outras qualidades à ela, como entonação, revelando as emoções do falante. Enquanto o balão mais comum é ovalado, com fundo branco e letras pretas, é possível identificar diversos outros formatos. Por exemplo, um balão em forma de nuvem indica um pensamento ou bordas pontiagudas e irregulares podem indicar que a personagem está gritando.

Então, semelhante ao letreiramento (podendo até mesmo ser compreendido como uma extensão deste), o balão de fala exhibe tanto componentes semânticos (as falas das personagens) quanto estéticos, considerando seu formato e sua cor. Esta ideia é reforçada por Groensteen ao colocar o balão de fala como portador de informação e informação em si. Dessa forma, durante o processo de leitura, constrói-se no imaginário do leitor a percepção dos sons presentes nos quadrinhos (Hague, 2014).

Assim como o texto nos quadrinhos é compreendido como a interação entre o conteúdo e sua estética, as personagens aqui também são construídas por seus componentes semânticos quanto pictóricos. Enquanto em narrativas sem imagens tanto a aparência quanto a personalidade e subjetividade das personagens são formadas apenas por palavras, nos quadrinhos esta caracterização conta com elementos textuais e imagéticos. Ou seja, enquanto



a aparência é determinada por componentes pictóricos, a subjetividade das personagens pode ser compreendida através das informações semânticas presentes nos seus balões de fala e pensamento (Aldama, 2010).

Sandman, assim como em outros quadrinhos longevos, foi ilustrado por diferentes artistas durante a sua publicação. Isso pode apresentar um desafio ao considerar a consistência na representação das personagens, como consequência dos diferentes estilos artísticos. Enquanto super-heróis tem uniformes facilmente reconhecíveis, o mesmo não ocorre em *Sandman*, considerando que boa parte das personagens, apesar de geralmente apresentarem formas antropomórficas, não são humanas. Uma solução para a identificação das personagens independente se sua aparência é o balão de fala e o letreiramento, como explica Varis (2013):

Adicionalmente, os próprios Perpétuos desafiam a coerência com suas constantes mudanças de aparência [...]. Contudo, há certos indicadores através dos quais a família dos Perpétuos é facilmente identificada, o mais estável deles sendo seus balões de fala individualizados [...]. Este uso inteligente de identificadores pode transformar a inconsistência visual destes personagens em um recurso; isto diminui o conflito entre os diferentes estilos dos vários artistas que trabalharam em *Sandman* durante seus sete anos de publicações mensais. (Varis, 2013, p. 135, tradução nossa)

Portanto, ao conferir personagens seletas com balões de fala especiais, como afirma Todd Klein, letreirista de *Sandman*, em seu blog, estes passam a exercer diversas funções dentro da obra. Além de serem uma representação da voz única de cada uma destas personagens, principalmente considerando os Perpétuos, é estabelecida também um indicador coerente da presença de certas figuras independente de sua aparência – devido ao estilo particular dos



artistas ilustrando os quadrinhos, ou mesmo como consequência de serem metamorfos, adaptáveis de acordo com a situação e com quem interagem. Ademais, neste caso em particular, os balões de fala e letreiramento funcionam como uma representação das características mais subjetivas das personagens. Portanto, podem refletir, por exemplo, sua função como Perpétuo (ou seja, como antropomorfização de uma constante da existência), suas convicções, ou mesmo o tipo de discurso que favorecem.

Um exemplo desta variação na forma pode ser observado em *Sonho de Mil Gatos*. Como sugere o título, esta história é protagonizada por gatos, sendo que mesmo eles possuem um balão de fala diferenciado, já que os falantes – ou pensadores, no caso, já que o diálogo ocorre, neste caso, entre fala e pensamento – não são humanos. Em *Sandman Companion* (1999), é adicionada uma fala de Todd Klein, letreirista de *Sandman*, aponta que para indicar a forma de comunicação entre felinos, ele usou o formato mais comum do balão de fala (ovalado, fundo branco e letras pretas) conectado às personagens por bolhas, como em balões de pensamento.

Antes deste volume, os leitores são apresentados ao Sonho com a aparência de um homem alto, pálido, de cabelos pretos e bagunçados, usando sempre roupas escuras, geralmente com temperamento soturno. Contudo, como as personagens desta narrativa são, predominantemente, gatos, quando Sonho faz sua aparição, é com uma forma felina. A sua identificação na narrativa é possibilitada, além de seus olhos brilhantes, por seu balão de fala característico: bordas irregulares, fundo preto e letras brancas, como é possível observar na Figura 1.



Figura 1: Exemplo de balão de fala e letreiramento de Sonho
Fonte: (Gaiman *et al.*, n. 18, p. 14)



Observa-se, desta forma, a importância do balão de fala e letreiramento como indicador de personagem quando a sua aparência apresenta variações extremas, não apenas considerando elementos facilmente mutáveis (cabelos e roupas, por exemplo), mas também a espécie do falante.

Sobre a criação destes balões de fala, Todd Klein descreve este processo como algo feito pelo conjunto de profissionais que trabalharam no início desta obra, principalmente Neil Gaiman e Karen Berger. Ele ressalta que os balões especiais foram um requisito de Neil Gaiman, enfatizando que certas personagens, devido sua importância narrativa, além de sua posição de poder, deveriam ter estas características refletidas pelo letreiramento associado a elas. Ressaltando aqui os Perpétuos, Klein explica a especificidade de cada um deles em seu blog ao mencionar o arco *Estação das Brumas*:



Okay, então *Estação das brumas* começa introduzindo mais irmãos do Sonho. Cada um precisava de algum tipo de estilo de letreiramento especial, eu achava, para mostrar que eram iguais em seus poderes icônicos. A fala de Destino era simplesmente em itálico (realmente só inclinada). Nós já conhecemos Desejo e Morte. Neil tinha uma ideia específica para o estilo de Delírio, que representasse o tipo de variedade louca, ora mais alto, ora mais suave, como algo entrando e saindo de foco [...]. Desespero apenas tinha um balão com bordas irregulares para denotar uma voz quebradiça e áspera. (Destruição, quando finalmente o conhecemos, possuía um balão de borda mais grossa para indicar uma voz alta e ecoante).⁵(Klein, s.d., tradução nossa)

A partir desta afirmação de Klein, é possível compreender o que foi levado em consideração para a confecção de cada balão de fala e letreiramento. Desta forma, o trabalho realizado por Klein proporciona uma voz única à estas personagens, diferenciando-as das outras na narrativa e ressaltando sua presença e seu impacto na história.

Para compreender mais esta questão, serão analisados a seguir três destes sete irmãos: Sonho, Morte e Delírio.

Sonho, também conhecido como Morfeu e Sandman, é a personagem principal de *Sandman*, como o nome sugere. Apesar haver volumes com outros protagonistas, como Rose Walker em *Casa de Bonecas* e Barbie em *Um Jogo de Você*, Sonho é uma presença constante nestas histórias, sendo que seu desenvolvimento como personagem perpassa todos os momentos da narrativa.

⁵ Okay, so *Season of mists* begins by introducing more of Dream's siblings. Each of them needed some sort of special lettering style, I thought, to show that they are equals in their iconic power. Destiny's speech was simply italic (really just slanted). We'd already met Desire and Death. Neil had a specific idea for Delirium's style, that it represented the sort of mad variety, getting louder and softer, like something going in and out of focus [...]. Despair just had a rough balloon edge to denotate a ragged, rough voice. (Destruction, when we finally meet him, had an extra bold border to denotate a loud, booming voice). (Klein, s.d.)



De acordo com Gaiman (2003), o quadrinho de *Sandman* pode ser compreendido como “O Senhor dos Sonhos aprende que devemos mudar ou morrer e toma uma decisão.”⁶ (tradução nossa). Portanto, o tema de mudanças e sua inevitabilidade é central à narrativa, sendo que o quadrinho demonstra como diferentes personagens lidaram com esta mesma epifania que Sonho tem após seu cativeiro em *Prelúdios e Noturnos*.

Como já foi demonstrado na Figura 2, Sonho apresenta um balão de fala com bordas irregulares, fundo preto e letras brancas. Segundo Klein, a conceptualização estética deste letreiramento foi feita por Karen Berger, a editora do quadrinho. Devido às especificidades da qualidade de impressão da época, Klein afirma que inicialmente se opôs ao uso de um fundo preto com letras brancas, pois acreditava que as letras ficariam borradas e quase ilegíveis. Contudo, o letreirista afirma que foi uma decisão correta da parte da editora: este esquema de cores conferiu à personagem uma voz distinta e marcante que ecoa pela narrativa.

Além do formato irregular, o esquema das cores utilizadas na fala de Sonho é inverso ao presente na fala de outras personagens, com uma predominância do preto ao fundo, com a letra e o contorno em branco. Considerando que a personagem em questão é a antropomorfização dos sonhos, o balão de fala e o letreiramento associados ao Sonho indicam o contraste entre o consciente e o inconsciente.

Enquanto as outras personagens se comunicam no nível consciente, representado aqui com o balão de fala oval, com fundo branco e letras pretas, o letreiramento de Sonho é uma extensão de sua natureza: assim, sua fala

⁶ “The Lord of Dreams learns one must change or die and then makes his decision” (Gaiman, 2003)



remete ao inconsciente, o onírico. Desta forma, o esquema de cores utilizado no letreiramento de Sonho é sempre inverso ao das outras personagens.

Isto pode ser observado em *Sandma Overtures* (2013) quando Sonho se comunica com uma Quoria, uma planta alienígena capaz de sonhar. Por ser uma planta, seu balão de fala possui fundo verde ao invés de branco. Conseqüentemente, a fala de Sonho acompanha este esquema de cores de forma inversa. Ou seja, enquanto ainda apresenta formato irregular e fundo preto, as letras dentro desse balão, bem como o seu contorno, são verdes. Isto coloca a essência de Sonho (inconsciente, onírico) com a das personagens com quem se comunica.

Por outro lado, enquanto todos os Perpétuos apresentam o balão de fala específicos, Morte se diferencia deles pelo fato que o letreiramento associado a ela é igual ao da maioria das personagens, ou seja, oval, com fundo branco e letras pretas.

Em *Sandman*, Morte é uma mulher jovem e gótica, caracterizada por sua empatia, compaixão e positividade. Entre os Perpétuos, ela é quem mais interage com as personagens humanas da narrativa, acompanhando-as após o fim de sua vida, como ocorre na sua primeira aparição nos quadrinhos em *O Som de suas Asas*. Durante a narrativa, ela assume papel de mentora, irmã mais velha e, ocasionalmente, a voz da razão, principalmente em suas conversas com Sonho, equilibrando o seu pessimismo e responsabilizando-o por suas ações, quando necessário.

Sobre esta representação da figura da Morte, Cadle (2012) ressalta que “[...] Morte se esforça para ser igualitária: ela busca as semelhanças ao invés das diferenças sobrenaturais entre elas e os humanos.”⁷ (2012, p. 43, tradução

⁷ “[...] Death takes pains to be egalitarian: she aims for the commonalities rather than the supernatural differences between herself and humans.” (Cadle, 2012, p. 43)



nossa). Esta aproximação que Morte busca estabelecer é refletida em seu balão de fala e letrairamento, que é igual ao usado para a maior parte das outras personagens, principalmente os seres humanos da narrativa.

A Figura 2 contrasta o balão de fala da Morte com o de Sonho, além de exemplificar o papel de irmã mais velha que ela tem em relação a ele e aos outros Perpétuos, apontando que deve se responsabilizar pelas suas ações com Delírio.



Figura 2: Exemplo de balão de fala da Morte

Fonte: (Gaiman *et.al.*, n. 46, p. 21)

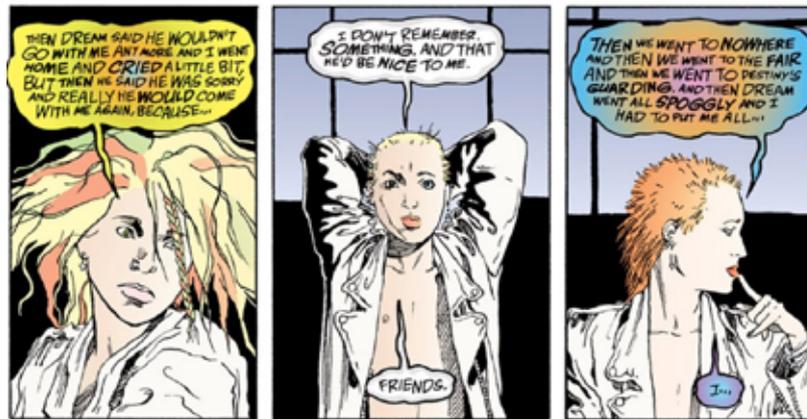
Assim, é possível observar como as características da Morte são refletidas na sua fala, principalmente no que diz respeito ao impacto que sua interação com a humanidade exerceu sobre a personagens. No caso, Morte conversa com Sonho sobre os acontecimentos anteriores no arco *Vidas Breves*. Delírio, a mais nova dos Perpétuos, convence Sonho a acompanhá-la na sua busca por Destruição, o irmão que abandonou o posto. Apesar de auxiliá-la no início, eles entram em conflito e Sonho abandona brevemente a jornada, ferindo os sentimentos da irmã. Desta forma, Morte o encontra e pede que resolva a situação, já que esta é sua responsabilidade, enfatizando que Delírio (como sugere o nome) não é necessariamente “estável”.



Como foi colocado na introdução, o tema de mudanças perpassa a narrativa, sendo que uma das personagens que melhor o representa é Delírio. Anteriormente, a mais nova dos Perpétuos era conhecida como Deleite, porém, após acontecimentos misteriosos, ela passa por uma metamorfose. Ao contrário de Destruição, que abandona seu posto, mas ainda mantém o seu título e sua essência (ou seja, continua sendo uma personificação da destruição), Delírio altera completamente o que representa, tornando-se algo completamente diferente do que era antes.

Representando esta metamorfose, a ilustração de Delírio é a que mais apresenta mudanças dentro do mesmo arco narrativo, até mesmo dentro do mesmo volume. Enquanto a maior parte das diferenças visuais das outras personagens ocorre em diferentes partes da história e como consequência dos estilos pessoais de cada artista que trabalhou na obra, a aparência de Delírio muda constantemente, até mesmo dentro da mesma página, como é possível observar na Figura 3.

Figura 3:
As aparências de
Delírio em
Vidas Breves
Fonte: (Gaiman
et.al., n. 48, p. 10)



A imagem acima ocorre em *Vidas Breves*, após Delírio e Sonho encontrarem Destruição. Aqui, ela explica para o irmão perdido suas aventuras para encontrá-lo, tomando a aparência que tinha em cada uma das etapas que descreve. É possível notar as mudanças de cada momento, enfatizando a fluidez física da personagem, sendo que o único elemento que se mantém constante é seu

balão de fala e letreiramento (com exceção da imagem do meio, no qual o balão não apresenta cores, refletindo os sentimentos negativos que sentia neste ponto da história).

O balão de fala e letreiramento de Delírio é multicolorido, com contorno irregular e letras de diferentes tamanhos. Isto faz com que a personagem se destaque na narrativa, estabelecendo um ponto de identificação considerando que sua aparência passa por várias mudanças. Swehla (2017) discorre sobre esta questão na caracterização de Delírio:

[...] o número de elementos repetidos é limitado: o leitor precisa notar se o balão de fala é multicolorido para certificar de que a personagem é de fato Delírio. Portanto, os limites entre uma personagem e outra ficam indefinidos no esquema do leitor, algo que depende consideravelmente na identificação visual das personagens. Ao jogar com o esquema desta forma, a personagem Delírio subverte a expectativa de reconhecimento de personagem baseado em sua representação visual, consequentemente expondo o quanto o leitor apoia-se nestas imagens como indicativos de identidade [...] Delírio desestabiliza estas construções através da fragmentação da sua forma física e a mudança constante de suas características externas de tal modo que leva o leitor a reavaliar constantemente o que significa ter uma identidade louca.⁸ (Swehla, 2017, p. 125-126, tradução nossa)

⁸ [...] the amount of repetition is limited to only a few things: the reader has to check if the speech bubble is multi-colored in order to make sure that the character is in fact Delirium and not another character. Thus, the boundaries between one character and another are blurred in the schema of the reader, a schema that relies heavily on the visual identification of the characters. By playing with the schema in this way, the character of Delirium subverts the expectation of character recognition based on visual representation, thus exposing how much the reader relies on these images as clues to identity [...] Delirium de-stabilizes these constructions through the fragmentation of her physical form and the constant shifting of her external characteristics in a way that causes the reader to constantly re-evaluate what it means to have a mad identity. (Swehla, 2017, p. 125-126)



Delírio, como Swehla coloca, é uma presença que desconstrói esquemas de leitura estabelecidos e desafia o discurso predominante de outras personagens dentro da narrativa, reforçando, desta forma, a característica do universo que personifica em *Sandman*. No caso da narrativa, seu discurso, ao ser representado por diversas cores e tamanhos de letras, cria uma lógica única de entendimento que desafia a de outras personagens na história. A irregularidade do seu letreiramento, portanto, reforça as características internas da personagem, permitindo que o leitor tenha um entendimento mais completo de Delírio e de seu espaço na narrativa.

Considerando os exemplos analisados acima, observa-se que o letreiramento e o balão de fala, em *Sandman*, além de permitir o diálogo e a interação entre as personagens, também pode reforçar a caracterização destas dentro da narrativa. Ao conferir uma voz e presença distinta a cada personagem, constrói-se uma dinâmica complexa entre os componentes visuais e textuais da obra, adicionando nuance à experiência de leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou definir a importância do letreiramento e do balão de fala, ressaltando seu papel na construção de personagens, funcionando como sua voz e extensão de sua personalidade na narrativa. Em *Sandman*, esta dinâmica é observada, principalmente, através do uso de balões de fala especiais, que permitem a compreensão da subjetividade dentro da obra.

Usando de exemplo *Sonho, Morte e Delírio*, é possível observar como estes componentes semânticos e pictóricos se interseccionam, enfatizando o impacto de seu conteúdo e, principalmente, sua construção visual. O balão de fala e o letreiramento, desta forma, dão nuance à narrativa em *Sandman*,



especialmente considerando personagens sobrenaturais, cujo padrão de fala os aproxima ou afasta dos outros seres na obra.

Compreende-se, assim, que os aspectos estéticos, juntamente ao conteúdo textual encontrado nas falas e nos pensamentos das personagens, criam possibilidades de leitura, análise e compreensão da obra.

REFERÊNCIAS

ALDAMA, Frederick Luis. Characters in comic books. *In*: EDER, Jens; JANNIDIS, Fotis; SCHNEIDER, Ralf (ed). **Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media**. Berlim/ Nova York: Walter de Gruyter GmbH & Co. 2010.

ASSIS, Érico Gonçalves de. **Aproximações entre letreiramento e tradução linguística na tradução de histórias em quadrinhos**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-graduação em Tradução, Florianópolis, 2018.

BAETENS, Jan; FREY, Hugo. **British influences on the graphic novel: a discussion of the “Invasion” model of interpretation**. *In* The Wiley Blackwell Companion to Contemporary British and Irish Literature, Vol. II. BRADFORD, Richard. John Wiley & Sons Ltd. 2021.

BENDER, Hy. **The Sandman Companion**. Vertigo. 1999.

CADLE, Lanette. The power of the perky: the feminist rhetoric of Death. *In*: DRUCKER, Aaron; PRESCOTT, Tara (ed.). **Feminism in the worlds of Neil Gaiman: essays on the comics, poetry and prose**. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2012, p. 32-47.

CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática. 1975



CIRNE, Moacy. **Para Ler Quadrinhos**. Porto Alegre: Vozes. 1972.

CHRISTIN, Anne-Marie. **A imagem enformada pela escrita**. In Poéticas do visível, org. Márcia Arbex. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Letras UFMG. 2006. p. 63-103.

GAIMAN, Neil *et al.* **The Sandman**. DC Comics. 1989-1996.

GAIMAN, Neil *et al.* **The Sandman: Overture**. Vertigo. 2013.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Tradução: Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial. 2015. Título Original: The system of comics.

HAGUE, Ian. **Comics and the senses: a multisensory approach to comics and graphic novels**. Londres e Nova York: Routledge Taylor & Francis group. 2014.

KLEIN, Todd. How it all began. **Todd Klein: lettering - logos - design**. Disponível em: <https://kleinletters.com/LetteringTop.html> Acesso em: 14/03/2023

KLEIN, Todd. How it all began. On Neil Gaiman/Sandman. **Todd Klein: lettering - logos - design**. Disponível em: <https://kleinletters.com/NeilGaimanLettering.html> Acesso em: 14/03/2023.

KUKKONEN, Karin. **Studying Comics and Graphic Novels**. Reino Unido: John Wiley & Sons. 2013.

NYBERG, Amy Kiste. **The Comics Code**. In: The Routledge Companion to Comics, BRAMLETT, Frank; COOK, Roy T.; MESKIN, Aaron. Routledge: Londres. 2016.

PIEKOS, Nate. **The Essential Guide to Comic Book Lettering**. Image Comics. 2021

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



SY FY. The Birth of Vertigo Comics: Karen Berger Explains How It Began (Behind the Panel). YouTube. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=I3HzdbLiff8>

SWEHLA, Tessa Starr. **The two-sided coin:** madness and laughter as subversion in Alice's Adventures in Wonderland and The Sandman. Dissertação (mestrado) - Universidade de Arkansas, Fayetteville. 2017. Disponível em: <https://scholarworks.uark.edu/etd/1941>

VARIS, Essi. **A Frame of You:** Construction of Characters in Graphic Novels. Tese (doutorado) - Universidade de Jyväskylä, Departamento de Estudos de Arte e Cultura. 2013.

YAMADA, Marjorie Amy. **Falando em Quadrinhos:** a influência do letreiramento nas histórias em quadrinhos. Universidade de Brasília: Departamento de Design. Dissertação de Mestrado. 2015.

Data de recebimento: 11/06/2024

Data de aprovação: 24/10/2024