



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO MARJÓ-BREVES
FACULDADE DE LETRAS

JOÃO ANTÔNIO DA COSTA FARIAS

**SANDMAN – MESTRE DOS SONHOS: ARTE SEQUENCIAL,
SURREALISMO E TERROR**

MARAJÓ-BREVES
2023

JOÃO ANTÔNIO DA COSTA FARIAS

**SANDMAN - MESTRE DOS SONHOS: ARTE SEQUENCIAL,
SURREALISMO E TERROR**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à faculdade de Letras da universidade Federal do Marajó-Breves, como pré-requisito exigido para obtenção do título de Licenciado Pleno em Letras- Habilitação em Língua Portuguesa.
Orientador: Prof. Dr. Luiz Guilherme dos Santos Junior

MARAJÓ-BREVES

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecária responsável: Izabel Cristina de Carvalho Mendes CRB-2/1488

F224 Farias, João Antonio da Costa

SANDMAN: Mestre dos Sonhos: arte sequencial, surrealismo e terror /João Antonio da Costa Farias. – 2023.

50 f.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Guilherme dos Santos Junior
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Breves, Faculdade de Letras, Breves, 2023.

1. Surrealismo. 2. Terror. 3. Sonho. 4. Arte sequencial. I. Farias, João Antonio da Costa. II. Título

CDD 862.04

JOÃO ANTÔNIO DA COSTA FARIAS

**SANDMAN - MESTRE DOS SONHOS: ARTE SEQUENCIAL,
SURREALISMO E TERROR**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à faculdade de Letras da universidade Federal do Marajó-Breves, como pré-requisito exigido para obtenção do título de Licenciado Pleno em Letras- Habilitação em Língua Portuguesa.
Orientador: Prof. Dr. Luiz Guilherme dos Santos Junior

Data da aprovação: ____/____/____

Conceito: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Pós-doutor. Luiz Guilherme dos Santos Junior (FALE-UFPA)

Prof. Dra. Sheila Maués

Prof. Dr. Elson de Menezes

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a minha mãe Andreia Cristina Terra da Costa , pois sem ela tenho total certeza que nada conquistaria em minha vida, mulher de fibra e de inteligência como nunca vi antes, faço tudo por você. Obrigado por ser a luz que me fez apaixonar pelas Letras e pela licenciatura, tudo que fiz e faço e por você, lhe amo amor da minha vida. A minha irmã Mara Christiny, que sempre fomos uma dupla para tudo, obrigado por confiar em mim para ser seu “pai”, espero que siga feliz e realizada e que todo seu esforço será recompensado, seu apoio é e será fundamental sempre, também te amo.

Nos últimos meses acabei descobrindo a maior felicidade da minha vida, meu primeiro filho, Yuri Machado Farias, você e razão por ter terminado esse curso, um dia você lerá isso sabendo que e razão da minha vida, eu te amo mais que qualquer coisa nesse mundo e em outro mundo vou te procurar pra te amar mais ainda. Não poderia esquecer a mãe do meu filho e minha companheira Yahmell, que me dá apoio emocional e carinho imensurável, iremos muito longe juntos meu amor, desculpe o estresse nesse final de jornada no trabalho acadêmico, me aquece o coração por estar aqui assim como o restante da minha bela família

Aos meu amigos mais próximos nas pessoas de Gilmax, Maciel, Rodrigo, Lucas, Felipe, Maria, Monalisa e entre outros, mato e morro por vocês. Obrigado pela companhia e resiliência.

Agradecer também a Deus e os orixás pela saúde, e as coisas boas que colocam no meu caminho, meu muito obrigado.

Finalmente agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Luiz Guilherme Junior, por apoiar a arte sequencial com garra e levar nosso tão amado tema, para academia quebrando as barreiras que o preconceito sobre o gênero cria, Obrigado.

RESUMO

O Surrealismo nasce como um movimento pautado em teorias psicanalíticas advindos das teorias de Sigmund Freud. A partir do Manifesto Surrealista de Andre Breton, o movimento artístico se desenvolveu não apenas na pintura, mas também no cinema e outras artes. Nos quadrinhos, a referida arte surge, sobretudo, na estética visual dos quadrinhos de Neil Gaiman, Dave McKean, Mike Dringenberg e Malcom Jones III. O Surrealismo traz à tona o inconsciente e suas manifestações oníricas que envolvem o tema da loucura, do irracional e do grotesco. Na história em quadrinhos *Sandman*, a loucura insana sob a influência das pinturas surrealistas surge mesclada ao terror visual. No presente Trabalho de conclusão de curso, analisamos o quadrinho intitulado "Esperando o fim do mundo", de Neil Gaiman e Dave McKean, publicado em 1991 pela DC Comics. O objetivo central é, com base na estética surrealista, uma leitura interpretativa das relações entre arte sequencial, sonho e terror.

Palavras-chave: Surrealismo. Terror. Sonho. Arte sequencial.

ABSTRACT

Surrealism was born as a movement based on psychoanalytic theories arising from Sigmund Freud's theories. From Andre Breton's Surrealist Manifesto, the artistic movement developed not only in painting, but also in film and other arts. In comics, this art appears, above all, in the visual aesthetics of comics by Neil Gaiman, Dave McKean, Mike Dringenberg and Malcom Jones III. Surrealism brings up the unconscious and its oneiric manifestations that involve the theme of madness, the irrational and the grotesque. In the comic strip Sandman, insane madness under the influence of surrealist paintings is mixed with visual terror. In this course completion work, we analyze the comic entitled "Waiting for the end of the world", by Neil Gaiman and Dave McKean, published in 1991 by DC Comics. The central objective is, based on surrealist aesthetics, an interpretative reading of the relations between sequential art, dream and terror.

Keywords: Surrealism. Horror. Dream. sequential art

LISTA DE IMAGENS

FIGURA 1 – CAPTURA DO SONHO _____	14
FIGURA 2 – COMO O APRISIONARAM _____	14
FIGURA 3 – SAÍDA DE MORFEUS DO EXÍLIO -----	15
FIGURA 4 – OS PERPÉTUOS _____	16
FIGURA 5 – AZUL, A COR DA CALMARIA _____	17
FIGURA 6 – VERMELHO, A COR DA RAIVA-----	17
FIGURA 7 – DISTORCENDO A REALIDADE -----	18
FIGURA 8 – CAPA _____	25
FIGURA 9 – APRESENTANDO O ESPAÇO-----	26
FIGURA 10 - APRESENTAÇÃO DO VILÃO “COMEÇO DO HORROR” -----	27
FIGURA 11 - – INFLUÊNCIA SOBRE OS PERSONAGENS -----	28
FIGURA 12 – O TEMPO _____	31
FIGURA 13 – DESEJO _____	32
FIGURA 14 – EXPERIMENTANDO PEQUENOS PRAZERES _____	33
FIGURA 15 – ELES O ADORAM _____	35
FIGURA 16– SACRIFÍCIO _____	36
FIGURA 17– O SEXUAL _____	37
FIGURA 18 – CONDICIONAMENTO _____	39
FIGURA 19 - A BUSCA PELO FUTURO _____	39
FIGURA 20 – AS FERAS NASCEM _____	40
FIGURA 21- MORTE, O SEU PRIMEIRO CONTATO -----	41
FIGURA 22 – O PROFANO _____	43
FIGURA 23 – DE, OBSERVA _____	45
FIGURA 24 – A BANALIDADE _____	45

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. NEIL GAIMAN: TRAJETORIA ARTÍSTICA	12
1.1. SANDMAN: PRIMEIRO ARCO “PRELÚDIOS E NOTURNOS	14
1.2 AS CORES EM SANDMAN	16
2. AS BASES DO SURREALISMO	20
2.1 O SONHAR SURREALISTA	22
3. ANÁLISE DA HQ	25
3.1. A ARTE DA CAPA	25
3.2 O TERROR E A CRIATURA	26
3.3 DESEJOS, FRAQUEZAS E PRAZERES	32
3.4 CULTO A LIBERDADE	36
3.5 SEXUALIZAÇÃO	38
3.6 MOTIVAÇÕES E AS CONSEQUÊNCIAS	40
3.7 MOTIVAÇÕES DA CRIATURA	45
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	49

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de conclusão de curso surgiu, primeiramente, do interesse pelas histórias em quadrinhos e pelo fato do gênero (arte) ser ainda pouco abordado no contexto acadêmico, embora tenhamos visto um aumento do interesse por parte da academia universitária. Em segundo lugar, a escolha do quadrinho de Neil Gaiman tem como justificativa a busca de leituras mais complexas no que tange à própria arte sequencial, marcada, em grande parte, por temáticas ligadas aos super-heróis. Já a intenção de realizar o trabalho partiu dos diálogos realizados no Projeto de extensão “Arte sequencial e Educação”, coordenado pelo prof. Dr. Luiz Guilherme Junior, que possibilitou realizar uma pesquisa no âmbito dos quadrinhos no contexto do curso de Letras.

A obra de Neil Gaiman e seus parceiros artísticos é imensa do ponto de vista das publicações da série *Sandman*. Nesse sentido, foi preciso realizar uma delimitação e um recorte do ponto de vista temático. Assim, partimos da análise do quadrinho intitulado “*Esperando o fim do Mundo*”, que foi um marco para a sua linha editorial, já que antes tínhamos o horror surreal em toques e em cena esparsas; porém, a abordagem do tema nessa edição mostrou-se chocante para a época, ao demonstrar sequências com toques visuais mais próximos da arte dos surrealistas, que traz em sua estética visual o toque do grotesco e do terror.

Podemos afirmar que o quadrinho “*Esperando o fim do mundo*” é a abertura de uma nova fase iconográfica para o terror. Do ponto de vista estético, o Surrealismo fundado por André Breton foi um estilo que abriu caminho para um modo de arte que rompe com a ideia de simetria e beleza estética. Nas histórias em quadrinhos esse impacto foi sentido depois dos anos de 1950, sobretudo com a chegada de artistas como, por exemplo, Robert Crumb nos Estados Unidos.

A chegada nos quadrinhos de artistas como Neil Gaiman, Alan Moore, Guido Crepax, Frank Miller, dentre outros quadrinistas, marca grandes mudanças na estética visual das páginas da arte sequencial, rompendo com certo tradicionalismo da indústria que tinha os super-heróis como ícones absolutos no que diz respeito às vendagens.

No plano analítico do TCC, partimos dos apontamentos conceituais de Will Eisner, com base no método de decupagem de cenas dos quadrinhos (marcante nos livros do referido autor), com reflexões referentes ao cromatismo, à iconografia dos requadros e

caracterização estética das personagens. Nesse processo, Scott McCloud em “Desvendando os *quadrinhos*” foi relevante também para entendermos questões de organização da arte sequencial nas páginas, a partir da diversidade de técnicas usadas por artistas visuais. A complexidade das páginas de Sandman está no modo que seus artistas articulam as imagens, nem sempre numa sequência lógica comum das histórias em quadrinhos. Neste caso, o gênero da série transita pelo terror psicológico, com influências do Terror Pulp dos anos de 1930.

Especificamente, a análise irá centrar-se na psique das personagens, já que é por meio do inconsciente que as imagens no plano surreal vêm à tona diante do racionalismo do mundo e da consciência. O próprio título da série, *Sandman*, indica esse diálogo com o universo onírico por intermédio de “Morpheus”, o mestre dos sonhos. Para Freud, o sonho se constitui através de símbolos que representam a parte mais profunda do inconsciente, no nível latente. Ao sonhar, o sonhador tem acesso ao conteúdo manifesto do que está latente. Assim, as imagens oníricas são metáforas, símbolos de algo que está “escondido” do próprio sonhador. Os sonhos, aparentemente desconexos, representam a gênese de algo que está fora do alcance do que é racional, como veremos durante a análise do quadrinho escolhido como centro da pesquisa.

Em ordem cronológica, e para entendimento geral sobre a abordagem, o capítulo 1 traz uma breve apresentação sobre vida e obra de Neil Gaiman, contando sua trajetória artística. No item seguinte, explicamos como está construído o primeiro arco da série “prelúdios e noturnos”, a partir da primeira história em quadrinhos e da leva de artistas que influenciaram de maneira substancial no todo do primeiro arco. Mike Dringenberg e Mike Jones III deram todo o tom artístico da obra no total; foram eles os responsáveis diretos pelas ilustrações. Já no item posterior, será exposta toda a padronização de cores e como elas são influenciadas pelos temas que serão expostos na história em quadrinho.

Logo após, o capítulo 2 trata do Surrealismo, e fazemos um apanhado histórico sobre o movimento e demarcar influências que ocorreram em *Sandman*. O outro item seguinte do capítulo 2, apresenta um olhar psicológico sobre o *sonhar*, e como esse estímulo é uma das ancoras da dimensionalidade visual da arte surrealista. Os paralelos traçados ratificam o tema central de *Sandman* e o maior espectro da aventura surrealista, acolhendo e ressignificando a obra para a contemporaneidade, como vimos atualmente na adaptação de *Sandman* para uma série da NETFLIX.

Em seguida, no capítulo 3, analisamos o quadrinho “Esperando o fim do mundo”, uma narrativa que lembra muito os quadrinhos *Pulp*, juntando elementos que serão debatidos no decorrer do terceiro capítulo. Ainda nesse capítulo, destacamos a análise dos elementos que compreendem a temática do terror. Temos ainda a passagem sobre o que move a criatura e suas vítimas no contexto visual do quadrinho. Seguindo no capítulo, destacamos o desenrolar dos desejos e motivações de cunho erótico presente no quadrinho, tema marcante na psicanálise freudiana e respectivamente no Surrealismo. E, por fim, nos últimos pontos de análise do texto, apresentamos as motivações verdadeiras da criatura que se encontra em um estado diferente do esperado por ela, após o fim da experiência.

A considerações finais são os desdobramentos acerca do que foi analisado e discutido durante os capítulos do TCC, e mostra, ainda, como a obra foi crucial para o aprimoramento do gênero terror surrealista, com traços marcantes que caracterizam uma nova visão de arte sequencial.

1. NEIL GAIMAN: TRAJETÓRIA ARTÍSTICA ¹

No início da década de 2000, a editora DC Comics enfrentava uma perda significativa de leitores e histórias complexas demais para o público médio. Para solucionar esse problema, eles decidiram fazer um reboot de todo o seu universo de histórias com "Crise nas Infinitas Terras", reorganizando e reposicionando o imaginário da editora em uma ordem cronológica. Nesse processo, muitos personagens foram mortos ou tiveram suas histórias reescritas, resultando no que ficou conhecido como a "invasão britânica" na indústria de quadrinhos americana. Grant Morrison, Alan Moore e Neil Gaiman são os principais nomes associados a esse movimento, resgatando personagens esquecidos e remodelando-os com abordagens filosóficas e até mesmo políticas para o novo século.

Nascido em Portchester, Hampshire, Inglaterra, em 1960, Gaiman é conhecido por sua versatilidade literária, abrangendo diversos gêneros como fantasia, horror e ficção científica. Ele ganhou reconhecimento inicial com a série "Sandman", publicada pela DC Comics. No entanto, Gaiman também é autor de romances, contos e roteiros, como "Deuses Americanos", "Stardust" e "Coraline". Com um estilo único, ele utiliza sua imaginação para criar universos que combinam elementos do folclore, mitologia e fantasia, explorando temas profundos relacionados à natureza do ser humano e sua relação com o divino.

Quando foi oferecida a oportunidade de recriar um personagem na DC, Gaiman decidiu trabalhar com um herói que não tinha nenhuma ligação com o conceito do Sandman que conhecemos atualmente. Ele explorou conceitos psicológicos e empregou sua característica marcante de antropomorfização de conceitos e crenças, resultando no nascimento de Sandman.

Originalmente, o personagem "Sandman" foi concebido por Gardner Fox em 1939, com um estilo característico do *Pulp Noir*, muito diferente dos heróis da era de ouro. Ele usava um visual de detetive, com terno e uma máscara de gás que sedava seus oponentes, além de possuir o poder de ver o futuro por meio dos sonhos, apresentando uma personalidade vigilante. Em 1974, Jack Kirby, uma lenda dos quadrinhos, apresentou uma versão do personagem com uma roupa colada, mais voltada para o público infantil, típica

¹ 1 Disponível em: Wiki: Sandman, comunidade de informações de Sandman https://sandman.fandom.com/pt-br/wiki/Sandman_Brasil

da era de ouro dos quadrinhos. Ambas as versões contribuíram para a terceira e mais famosa encarnação do Sandman.

Inicialmente, a história do Sandman seria desenvolvida em um estilo de arte mais cartoonesco, em referência aos quadrinhos de Jack Kirby, conhecidos por suas cores vivas e inspiração psicodélica. O artista Sam Keith ²foi responsável pela primeira concepção, mas Mike Dringenberg ³assumiu a arte após a saída de Keith. Dringenberg, que anteriormente trabalhava com arte-finalização, assumiu o papel de desenhista principal, com a arte-finalização realizada por Malcolm Jones III.

De acordo com Camino (2009), o trabalho de Dringenberg em "Sandman" revolucionou o tom cartoonesco adotado anteriormente por Keith, apresentando um estilo visual mais realista (Camino, 2009, p. 1). Essa mudança será analisada em maior profundidade na seção seguinte, onde será possível observar as contribuições dos artistas para a HQ.

É importante destacar que, por decisão de Gaiman, foram convidados diversos artistas para ilustrar a série, a fim de evitar que apenas uma visão dos personagens prevalecesse. No entanto, a arte de Keith serviu como base para a continuidade das HQs. A série foi dividida ⁴em 13 arcos de história, com 75 edições publicadas entre janeiro de 1989 e março de 1996. Ao longo desse período, vários artistas contribuíram para a obra, incluindo Chris Bachalo, Michael Zulli, Kelley Jones, Charles Vess, Matt Wagner, Jill Thompson e P. Craig Russell. Vale mencionar também o trabalho de Dave McKean como capista, responsável pelas capas de "Sandman".

² Disponível em: Sam Keith, o primeiro ilustrador de Sandman;
<https://ambrosia.com.br/quadrinhos/sam-keith-o-primeiro-ilustrador-de-sandman/>

³ Disponível em: Mike Dringerberg, uma agradável surpresa na serie Sandman;
<https://ambrosia.com.br/quadrinhos/mike-dringerberg-uma-gradavel-surpresa-na-serie-sandman/>

⁴ Disponível em: Legião de heróis, a importância de ler Sandman
<https://www.legiaodosherois.com.br/sandman-por-que-ler-importancia.html>

No caso do personagem Sonho, seus amuletos que conferem poderes místicos - a algibeira, o elmo e o rubi - são retirados dele, e ele acaba sendo aprisionado por mais de um século. Esses eventos são essenciais para responder à segunda pergunta mencionada anteriormente: quando o Sonho é capturado, as pessoas deixam de sonhar e algumas até ficam presas no reino do sonho, pois estavam dormindo no momento de sua prisão. Sem os sonhos, a sociedade entra em desesperança e perde a capacidade de vislumbrar um futuro esperançoso.

Após um longo período de aprisionamento, o Sonho, também conhecido como Morfeus, consegue escapar e retorna ao seu reino, onde encontra sua casa em ruínas e decadência. Percebendo que não pode viver sem seus objetos de poder, ele embarca em uma jornada em busca deles, viajando até o inferno e enfrentando o próprio diabo para recuperar seu "elmo". Essa busca é fundamental para o desenvolvimento do enredo de "Sandman" e marca o início das diversas aventuras e desafios que o protagonista enfrentará ao longo da série.

FIGURA 3 – A SAÍDA DE MORPHEUS DO EXÍLIO



GAIMAN, Neil. "Sono dos justos". Reprodução DC Comics, p. 31, 1991.

No quadrinho "Sandman", encontramos diversos personagens recorrentes que personificam conceitos abstratos e são antropomorfizados. Entre esses personagens estão: Morte, Destino, Desejo, Delírio, Destruição, Desespero e o próprio Sonho.

A personificação desses conceitos permite que eles se tornem personagens com características e personalidades próprias, contribuindo para a profundidade e complexidade da narrativa. Cada um desses personagens representa uma faceta do mundo humano e suas interações com o Sonho, o protagonista da história, são fundamentais para o desenvolvimento do enredo.

Ao longo da série, exploramos as peculiaridades de cada um desses personagens e sua relação com o Sonho. Cada um deles desempenha um papel significativo na história, trazendo reflexões sobre a natureza da vida, da morte, dos desejos, das emoções e das experiências humanas. Através dessas personificações, "Sandman" nos convida a refletir sobre temas universais e a mergulhar em um mundo de simbolismos e metáforas.

FIGURA 4- OS PERPÉTUOS



Fonte: (<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/sandman-7-perpetuos.html>)

1.2 – AS CORES EM SANDMAN

Nessa contextualização da saga de Sandman, é importante ressaltar aspectos estéticos presentes nas páginas do quadrinho. McCloud (1995) aborda a escolha das cores nas histórias em quadrinhos em seu livro "Desvendando os quadrinhos". Por questões mercadológicas, as cores utilizadas nas HQs sempre foram primárias, pois eram mais fáceis de imprimir e mais econômicas em termos de qualidade. Apesar dessa limitação mercadológica, os coloristas empregam recursos interessantes para transmitir os sentimentos necessários em cada cena.

As cores eram selecionadas com base em sua intensidade e contrastadas de forma marcante, mas na maioria das páginas nenhuma cor predominava. Segundo McCloud (1995), essa falta de saturação de uma única cor limitava o potencial expressivo das

histórias em quadrinhos coloridas americanas, resultando em uma sensação emocionalmente neutra. Apesar dessas limitações técnicas, as obras artísticas de Sandman não se limitaram, apresentando um cromatismo que sugere sentimentos e emoções. A técnica cromática empregada na HQ de Gaiman contribui para criar o movimento necessário e imagens de terror, com forte influência do Surrealismo.

Dentro desse movimento artístico, o esquema de cores surrealista varia bastante de artista para artista. Por exemplo, Salvador Dalí utilizava cores e traços primários, com sombras e perspectivas que criavam uma dimensão insólita em várias pinturas. Breton afirmava que "a cor pode expressar tudo: a vida, a morte, o amor, o ódio, a paixão, a ternura, a alegria, a tristeza". A iconicidade exercida pelas cores permite que, mesmo sem diálogos, a HQ transmita ao leitor uma atmosfera que vai do estranhamento ao mistério, entre outras impressões visuais.

Ao observar alguns momentos de Sandman, é perceptível a saturação e a sobreposição de cores, criando uma primeira sensação de calma com tons de azul claro e, aos poucos, introduzindo cores mais intensas, como o vermelho. Essa abordagem visual contribui para a construção de diferentes atmosferas ao longo da narrativa, evocando emoções e reforçando a imersão do leitor na história. Assim, pode ser visto a seguir:

FIGURA 5 – AZUL, A COR DE CALMARIA



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 1, 1991.

FIGURA 6 – VERMELHO, A COR DA RAIVA



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 21, 1991.

Em determinados momentos, os personagens de Sandman perdem completamente suas características físicas e se transformam em "borrões" para simbolizar que são agentes do meio, estabelecendo uma simbiose com as cores predominantes no contexto das ações.

Essa técnica visual de representar os personagens como "borrões" é utilizada para enfatizar a influência do ambiente sobre eles e destacar a importância das cores como elemento narrativo. Ao mesclar as características físicas dos personagens com as cores predominantes na cena, a HQ cria uma conexão visual entre os personagens e o ambiente em que estão inseridos.

Essa abordagem estética busca transmitir a ideia de que os personagens são moldados e afetados pelo mundo ao seu redor, sendo parte integrante dele. A transformação em "borrões" também pode sugerir uma dissolução da individualidade e uma fusão com as forças e os elementos presentes no ambiente, criando uma atmosfera de interação simbiótica.

Dessa forma, a escolha de representar os personagens como "borrões" em determinados momentos enfatiza a importância das cores e da ambientação na narrativa de Sandman, acrescentando camadas de significado e contribuindo para a construção visual e temática da obra.

FIGURA 7 – DISTORCENDO A REALIDADE



GAIMAN, Neil. "Prelúdios e noturnos". Reprodução DC Comics, p. 39, 1991.

O personagem central de Sandman, conhecido como Sonho, e sua essência são transmitidos e expressos por meio das cores, permitindo a exploração de diferentes sentimentos e ampliando as camadas de significado na narrativa. As cores desempenham um papel fundamental na representação do personagem e de seu poder. Um exemplo é John Dee, mencionado anteriormente, que é retratado como uma caricatura para transmitir sua desconexão com a realidade. Tanto nos traços como nas cores, sua representação visual sugere o conceito de manipulação e abre espaço para que a própria arte provoque uma espécie de "catarse" no leitor.

A utilização das cores na caracterização dos personagens contribui para a construção de suas personalidades e estados emocionais, enriquecendo a experiência de leitura. Ao explorar diferentes tonalidades e combinações cromáticas, a HQ proporciona uma imersão visual que amplia a compreensão dos personagens e da trama. Além disso, a escolha de representar John Dee como uma caricatura enfatiza sua natureza distorcida e perturbadora, reforçando sua capacidade de manipulação e criando uma conexão mais profunda entre o leitor e a narrativa.

Dessa forma, a utilização das cores como elemento expressivo na representação dos personagens em Sandman permite uma abordagem visual rica em nuances, que contribui para a construção da atmosfera e dos significados presentes na história. A interação entre cores e personagens cria uma experiência estética singular, estimulando a reflexão e proporcionando uma conexão emocional entre o leitor e a obra.

2. AS BASES DO SURREALISMO

Para entender o movimento surrealista em seu contexto, é necessário voltar à sua origem. O termo "surrealismo" foi utilizado pela primeira vez por Guillaume Apollinaire em um balé chamado "Parade", de Jean Cocteau. Apollinaire descreveu o espetáculo como algo que ultrapassava a realidade, referindo-se a ele como uma forma de "super-realismo" (Apollinaire, p. 6). Logo em seguida, Apollinaire escreveu "As Mamas de Tirésias", onde o subtítulo o descrevia como "um drama surrealista". O termo foi posteriormente adotado por André Breton e Philippe Soupault no Manifesto Surrealista, publicado em 1924. Nesse manifesto, a construção do surrealismo foi influenciada por movimentos anteriores, como o cubismo, o futurismo e, principalmente, o dadaísmo.

De acordo com Nadeau (1964), foi através de Tristan Tzara, um dos principais pensadores do dadaísmo, que a semente do surrealismo foi plantada. Tzara disseminou a ideia central de um estado de espírito de oposição à burguesia, com uma postura de niilismo radical, "chutando na cara de quem o apoiou" (Barros, 2010, p. 29). Essa postura abriu a mente de Breton e Soupault para escreverem sobre um anarquismo cultural, direcionando não apenas a sociedade, mas também expandindo-se para além da realidade.

Segundo Bradley (2001), os traumas vivenciados durante o período entre as duas guerras foram o estopim para que Breton escrevesse sobre a busca pela liberdade, tanto social quanto psicológica. Esse contexto histórico influenciou profundamente as reflexões e as aspirações do movimento surrealista:

O surrealismo, particularmente, está fortemente engajado no período entre as duas guerras. Dizer, como alguns, que ele não passou, no plano da arte, de uma manifestação pura e simples é de um materialismo por demais simplista: ele constitui o herdeiro e continuador dos movimentos artísticos que o precederam, sem os quais não teria existido (Nadeau, 1964, p.13).

As guerras deixaram os artistas imersos em um niilismo radical, sentindo-se "repugnados; não querendo ter mais nada em comum com uma civilização que perdeu sua razão de ser" (Nadeau, 1964, p. 15). Essa sociedade, que esperava de forma similar ser retribuída após testemunhar a barbárie do mundo, viu a fé em crenças, leis e moral serem subjugadas pelo derrotismo. Nesse contexto, com uma produção racionalista latente, como observa Nadeau (1964), surgiram propostas distintas sobre a centralidade do ser humano e sua busca pelo entendimento de si mesmo para evoluir. Nesse movimento, os teóricos

contemporâneos tiveram um papel importante. Freud, Jung, Einstein e Schrödinger lançaram um olhar tecnicista para o mundo e a busca essencial do ser humano e seu entorno. No entanto, o objeto de estudo principal que impactou fortemente a arte, a literatura e a escultura do movimento surrealista foi o sonho.

Influenciados pelas obras "A Interpretação dos Sonhos" de Freud e "Memórias, Sonhos, Reflexões" e "Arquétipos e o Inconsciente Coletivo" de Carl Gustav Jung, os surrealistas exploraram não apenas o estado mental individual influenciado pelo sonho, mas também o impacto desse estado em suas vidas como um todo. Essa análise profunda não se baseava apenas em estados imaginativos e emocionais, mas também levava em consideração as técnicas psicanalíticas. Os estudos sobre o movimento do sonho proporcionaram uma compreensão mais profunda do poder que o surrealismo teve na construção da psicanálise francesa, ressaltando a importância dos estudos de Freud. Os métodos surrealistas foram tão relevantes que a psicanálise freudiana se tornou um alicerce para toda a construção teórica. Barros (2010) reitera que ambos, surrealismo e psicanálise, se beneficiaram dessa relação, mas a importância do movimento artístico foi percebida quando o surrealismo apresentou rupturas nas abordagens, criando métodos para interagir com o inconsciente.

Os surrealistas voltaram-se para os estudos sobre a influência da linguagem na estruturação do sujeito. Passaram a investigar, por meio de métodos próprios, as infinitas possibilidades de variações da linguagem. Levantam, desta forma, questões que nos levam a pensar uma psicanálise elaborada pelos surrealistas" (Barros 2010, p.31)

Encontrando novas abordagens, com cada vez mais adeptos, as possibilidades explodiram de forma que tomadas por um desdobramento que validaram muito além de uma linguagem e um aspecto visual a busca por uma constante evolução chega até no aspecto psicológico, onde muitos artistas utilizam autores da época para atingir como Breton fala no manifesto surrealista "um transe de liberdade", a busca do onírico da liberdade passava muito por esse movimento da psique e do transe humano para aguçar e levar ao máximo a liberdade que Breton conceitua.

Diversos autores tiveram uma relevância fundamental para o movimento psíquico-surrealista. Freud, por exemplo, é considerado um pilar emocional e contemporâneo direto da fase dadaísta e do início do surrealismo. Nesse contexto, Bradley (2001) argumenta que a capacidade do artista de transcender a ideia de liberdade pura requer uma constante

sintonia com a própria mente, pois é na mente que encontramos a maior fonte de liberdade. Barros (2010) interpreta essa conexão entre a mente e a liberdade nas obras de Dalí, utilizando a abordagem de Lacan, onde é possível observar a psique do artista de forma tão evidente que podemos compreender seu estado mental através de suas expressões artísticas. Já em "A Interpretação dos Sonhos" (1899), Freud percebia a existência de uma linha conectando a psique à realidade, permitindo-nos vislumbrar a liberdade máxima experimentada pelo ser humano. O estudo dessa liberdade poderia revelar muito sobre a vida, os desejos reprimidos, as inspirações e o que torna o ser humano um ser plural, mesmo que esse conhecimento esteja inconsciente.

2.1. O SONHAR SURREALISTA

Após a revisão histórica, é crucial compreender o conceito do sonho de acordo com alguns autores psicanalíticos. Para Sigmund Freud, o pioneiro da psicanálise, os sonhos eram a "via régia" para o inconsciente, ou seja, uma maneira de acessar conteúdos mentais que estavam além da consciência do indivíduo. Freud sustentava que os sonhos eram manifestações de desejos reprimidos e emoções inconscientes, que emergiam durante o sono quando a vigilância do ego estava suspensa. Ele propunha que os sonhos representassem uma forma simbólica e disfarçada de realizar esses desejos reprimidos.

De acordo com Freud, os sonhos possuíam conteúdos latentes (os desejos reprimidos) e conteúdos manifestos (aquilo que o sonhador se lembrava do sonho). Ele desenvolveu uma técnica de análise dos sonhos, conhecida como interpretação dos sonhos, por meio da qual buscava identificar os conteúdos latentes subjacentes aos conteúdos manifestos. Freud considerava os sonhos uma parte essencial da psicanálise e acreditava que a análise dos sonhos era uma poderosa forma de acessar o inconsciente e solucionar conflitos psicológicos.

Essas perspectivas dos autores psicanalíticos, como Freud, contribuem para uma compreensão mais abrangente do significado dos sonhos e destacam sua importância no contexto da psicanálise, fornecendo ferramentas para a exploração do inconsciente e a resolução de conflitos internos.

A visão de Breton a respeito de Freud era

Com justa razão Freud dirigiu sua crítica para o sonho. É inadmissível, com efeito, que esta parte considerável da atividade psíquica (pois que, ao menos do nascimento à morte do homem, o pensamento não tem solução de continuidade, a soma dos momentos de sonho, do ponto de vista do

tempo a considerar só o sonho puro, o do sono, não é inferior à soma dos momentos de realidade, digamos apenas: dos momentos de vigília) não tenha recebido a atenção devida. A extrema diferença de atenção, de gravidade, que o observador comum confere aos acontecimentos da vigília e aos do sono, é caso que sempre me espantou. É que o homem, quando cessa de dormir, é logo o joguete de sua memória, a qual, no estado normal, deleita-se em lhe retrair fracamente as circunstâncias do sonho, em privar este de toda consequência atual, e em despedir o único determinante do ponto onde ele julga tê-lo deixado, poucas horas antes: esta esperança firme, este desassossego. Ele tem a ilusão de continuar algo que vale a pena. O sonho fica assim reduzido a um parêntese, como a noite..." (Breton 1924. p. 5).

Diferentemente de Carl Gustav Jung, que via o sonho como uma manifestação da "psique em busca de equilíbrio e desenvolvimento pessoal", enxergando os sonhos como expressões da sabedoria interior e fonte de insights sobre o funcionamento psicológico do indivíduo. Para Jung, os sonhos eram uma forma de compensação para a personalidade consciente, buscando equilibrar os aspectos conscientes e inconscientes da psique. Ele também acreditava que os sonhos continham símbolos arquetípicos que refletiam as necessidades universais da psique humana.

Ao contrário de Freud, que considerava os sonhos como expressão de desejos reprimidos, Jung via os sonhos como uma oportunidade para orientação espiritual e conexão com o Eu mais profundo. Ele desenvolveu a técnica de ampliação dos sonhos, que envolve a exploração dos símbolos arquetípicos e a compreensão de seu significado pessoal para o sonhador. Essa abordagem, segundo Jung, poderia auxiliar o indivíduo em seu desenvolvimento pessoal, promovendo maior integração e equilíbrio psicológico.

Além disso, André Breton foi profundamente influenciado pelas descobertas de Freud, a quem ele chamava de "explorador humano". Breton acreditava que o entendimento poderia ultrapassar as realidades superficiais do ser humano, identificando quatro pilares centrais para a transmutação do sonho em arte. Ele via a arte como uma porta sensível para qualquer espaço tocável de experiência, que vai além do simples ato de sonhar e entender a si mesmo, mas também busca pela liberdade pura desejada.

Percebe-se, assim, que as perspectivas de Jung, Freud e Breton fornecem diferentes visões sobre o significado e a importância dos sonhos, abordando desde a busca do equilíbrio e desenvolvimento pessoal até a compreensão dos símbolos arquetípicos e a transmutação do sonho em arte como uma forma de busca pela liberdade pura. Assim, Breton (1924) diz:

Que razão, eu te pergunto, razão tão maior que outra, confere ao sonho este comportamento natural, me faz acolher sem reserva uma porção de episódios cuja singularidade, quando escrevo, me fulminaria? E, no entanto, posso crer nos meus olhos, nos meus ouvidos: chegou o belo dia, esse bicho falou. Se o despertar do homem é mais duro, se ele quebra muito bem o encanto, é que o levaram a ter uma raça ideia da expiação (BRETON, 1924, p. 6)

A razão pela qual é possível experimentar brevemente a sensação de pura liberdade ao longo da vida é explorada por Breton, que oferece uma explicação. Ele afirma que a inquietação e a necessidade de preencher o vazio são características intrínsecas ao ser humano. Segundo Breton, todas as obras são, em essência, vazias, e os padrões estabelecidos anteriormente perpetuam essa condição. Nesse contexto, a busca pela pura liberdade ganha sentido como uma expressão da própria busca e inquietação de viver.

Breton defende que o engajamento em buscar o sonho de forma catártica é, em essência, experimentar a ausência de significado. Ele argumenta que, a cada momento, temos apenas uma representação distinta das realidades, cuja coordenação depende da vontade. Breton ressalta que não há indícios de que essa busca resulte em uma maior dissipação dos elementos constituintes do sonho (Breton, 1924, p. 5).

Esse conceito abre as portas para um surrealismo que transcende tanto o âmbito psicológico quanto o artístico. Neil Gaiman, por exemplo, utiliza o artifício da antropomorfização para explorar e desbravar territórios além do imaginável. Essa abordagem amplia as fronteiras do surrealismo, expandindo os limites do psicológico e do artístico. Gaiman se aventura em novos patamares, utilizando personagens como fios condutores do fantástico, que abrem um leque de possibilidades e transformam a percepção dos leitores.

3. ANÁLISE DO QUADRINHO

Após o contexto estético e temático ser apresentado, a HQ "Esperando o Fim do Mundo" foi lançada em junho de 1989, causando choque nos leitores devido ao seu estilo agressivo e marcando uma mudança radical em relação ao estilo prevalecente nas publicações. No entanto, esse era exatamente o efeito que Gaiman e a DC Comics pretendiam causar, a fim de deixar claro que essa não era uma história em quadrinhos voltada para crianças. Pode-se dizer que Sandman teve um impacto cultural de subversão, e "Esperando o Fim do Mundo" pode ser considerada uma peça central nessa nova dimensão artística.

3.1. CAPA

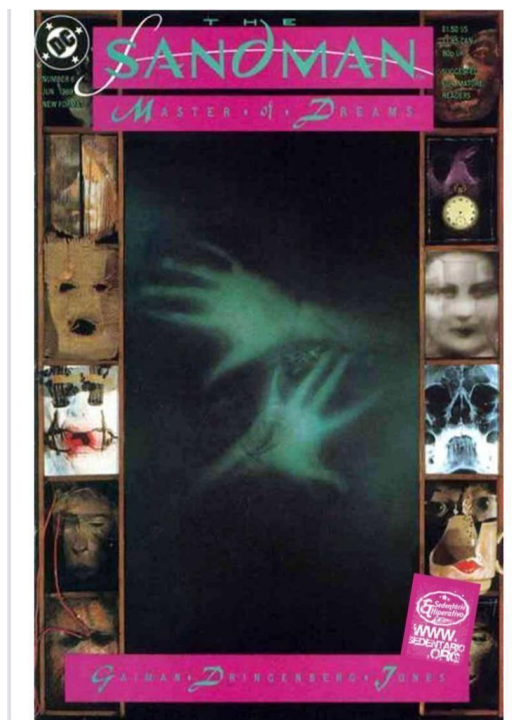
É preciso pontuar que, McCloud (1995) fala que a interação da capa com o quadrinho não necessariamente tem que refletir algo, é importante conter o estilo das representações, nas capas de Sandman não veremos personagens com traços de quadrinho, sim, representações abstratas da ideia contida, com um simbolismo que pouco se vê na atualidade, Dave Mckean em uma entrevista cita que:

(...) e nós trouxemos um frescor europeu e uma arrogância juvenil para o mercado. A maioria dos meios têm esses momentos de ouro, quando estão afundando e precisam de rejuvenescimento, e se você tiver sorte pode encontrar um lugar para brincar, se divertir e começar uma carreira. Mas esses momentos nunca duram. Eventualmente, as companhias acabam definindo seus trabalhos por termos financeiros e esse momento de liberdade e anarquia criativa chega ao fim (MCKEAN, 2018, p.1)

A primeira dimensão para fazer uma capa, é chamar atenção para que venda, se o público não entender o propósito do que está lendo não vale de nada fazer o quadrinho McCloud (1995). A rebeldia de colocar uma arte subjetiva e mesmo assim passar o significado é um dos importantes elementos da construção de uma boa capa. Elementos com sombras acentuadas, reverberam na "HQ" onde o jogo de luz e sombra são abordados por Dringenberg, passando um ambiente soturno e quebrando o tema inicial dos quadrinhos, Dave Mckean, o capista, ainda busca referências da personalidade de cada personagem com caricaturas na lateral com o recurso de colagem. As mãos na figura central, em um primeiro olhar já mostra a potência do horror, e que ele estará presente da "HQ", mas demonstram o medo do personagem central em não conseguir sua "joia", ou até

o personagem “John De” se esquivando do sonhar, sabendo do seu acerto de contas. Contudo o efeito provocativo foi alcançado.

FIGURA 8-- CAPA



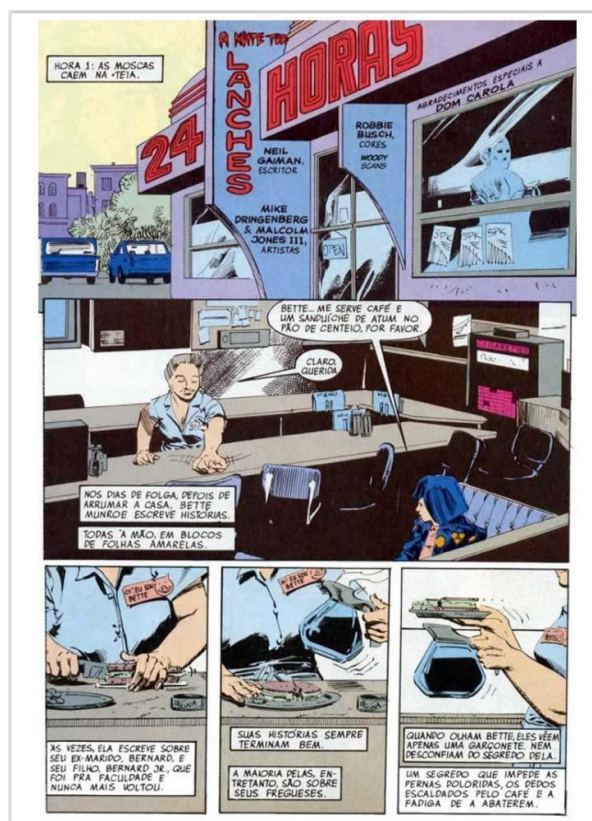
GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, Capa, 1991.

3.2. O TERROR E A CRIATURA

Na primeira página da HQ “Esperando o fim do mundo”, serve de um momento de catarse no primeiro arco das histórias de Sandman, servindo de porta do surreal e indo além da análise rasa da liberdade de contar os contos de fadas, um terror de ver a liberdade sem filtros, qual seria sua implicação no mundo real com pessoas reais? Claro que com um catalisador fantástico, antropomorfizando algo que vai além de um contador de histórias. Will Eisner (1989) se escreve o conceito da “pagina como metaquadrinho” (EISNER ,1989, P.62) aonde o traço e a construção imagética funcionam para interferir na história sendo apenas um vetor, utilizando de um enredo fluido para criar um ambiente diferente. Um dos artifícios que McCloud (1995) introduz é que onde o estilo de quadrinho pode ser utilizado para criar ou não uma sátira do movimento, mas implica mais na mensagem central do quadrinho. No quadrinho em questão ele se utiliza de traços firmes que McCloud (1995 Pg.

132) “Em Dick Tracy usava linhas arrojadas, ângulos [abstratos e áreas negras para sugerir um mundo de adultos implacáveis e mortais”. Nas primeiras cenas da HQ podemos perceber que o trabalho de sombra já constrói uma realidade suspensa, Mike Dringenberg e Malcolm Jones III, são os artistas responsáveis por trazer um horror surrealista.

FIGURA 9 – APRESENTANDO O ESPAÇO



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 3, 1991.

E como todo terror clássico a uma apresentação já utilizando o movimento e o estilo que será abordado pelo artista. É nítida a utilização de uma forma de divisão clássica de quadrinhos, os traços utilizados na figura 1 ditam o mundo em que a história se passa e o real e dentro dessa realidade, as sombras pairam diante das cores dos personagens. Importante notar que os traços noventistas não fazem parte dos traços da HQ regular, pois se diferem muito do traço de Rob Liefeld por exemplo que traz a “ansiedade da adolescência” McCLOUD (1995). Evocar um traço da primeira metade da década de 80, onde a indústria americana rompe as amarras da inocência, e eficiente já que torna o ambiente mais lúcido na figura 1 da obra, acentuando características que como disse Will Eisner (1989) tendem a abordar uma realidade que mercadologicamente venda o, mas sem

entrar em detrimento da história que vai ser contada, a experimentação de um traço abstrato e descartada por essa razão. É nítido que Mike Dringenberg e Malcom Jones III, utilizam de um traço clássico evocando um realismo como Eisner (1989) utilizado em “The Spirit” com traços finos, utilizados em quadrinhos da época.

Acreditando nisso, uma primeira metade comum ao leitor, e a parte da apresentação de “John De” o vilão que está com o “Rubi” de Morpheus que pode criar qualquer cenário imaginável, ele começa a brincar com a vida das pessoas na lanchonete

FIGURA 10- APRESENTAÇÃO DO VILÃO “O COMEÇO DO HORROR”



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 7, 1991.

A partir desse momento o traço oitentista muda drasticamente, com a adição de sombra em todos os quadros e com uma perspectiva muito pessoal do vilão como retratada na figura 2 no quadro 3, o cartoon é deixado de lado, abrindo caminho para o “terror surrealista”, que seria cores arrojadas que tomam a tela combinadas com as ações dos personagens, causando um peso para todas as atitudes que serão tomadas pelos personagens. Já McCloud (1995) divaga sobre colocar emoções em símbolos, e como qualquer simbologia pode ser tomada como um sentimento, pois bem, a segunda metade traz simbologias agressivas de um terror psicológico, comumente observadas em horrores clássicos como “psicose” onde as cenas são filmadas de perto dando claustrofobia no espectador ou em “O iluminado” que pode ser encaixado em “terror surrealista” escalando cada vez mais dentro da psique do ser humano no caso os personagens os levando a uma

Um exemplo marcante desse aspecto surrealista é a figura de "John De", que é representado de forma totalmente desfigurada em sua concepção. O fato de outros personagens não acharem sua aparência estranha é um reflexo do teor absurdo desse microuniverso. Essa composição visual, em que ele não é colorido e aparece apenas atrás dos quadros, pode ser observada no quadro 4 da figura 3, reforçando ainda mais a atmosfera surreal presente na narrativa.

A escolha de Neil Gaiman em romper com as convenções estilísticas e temáticas estabelecidas no início da história demonstra sua habilidade em criar uma atmosfera única, na qual o terror se mescla com elementos surrealistas. Essa abordagem artística e narrativa enriquece a experiência dos leitores, permitindo uma imersão profunda em um universo onde as fronteiras entre realidade e imaginação se dissipam. O Terror surrealista tem essa característica de começar a história com a tranquilidade do dia a dia e logo após uma catártica escalada no absurdo, já que uma das bandeiras levantadas por Breton (1924) de que adentrar no sonho seria uma das formas da liberdade essencial. David. J Russell reforça a ideia de que:

“A definição básica de qualquer filme de terror pode ser centrada em torno de seu personagem monstro e do conflito que surge da interação entre o monstro fantástico e irreal com a normalidade – representada através de um espaço pseudo-ótico construído através do realismo fílmico – isso fornece os termos básicos necessários para a sua existência (fílmica)”. (RUSSEL 1998, p. 252)

A criação de uma personificação que serve como fio condutor da história no contexto do horror surrealista é um conceito trabalhado por Gaiman (1989). Ele desenvolve personagens que auxiliam as pessoas em sua jornada entre o sonho e o pesadelo. A partir da página de apresentação, o horror ganha notas distintas, tanto em textura quanto em cores. McCloud (1995) conceitua que o estilo varia visualmente além do "cartunesco", buscando expressar a mensagem visual que precisa ser transmitida como uma alavanca para a história.

McCloud (1995) defende essa perspectiva, ressaltando a importância de estar amplamente conectado com os personagens e como eles influenciarão o ambiente. O ambiente, por sua vez, é regido por regras do mundo real que se elevam ao "nonsense", algo encontrado apenas quando a amarra com a realidade do personagem é rompida. Essa ideia resgata elementos do surrealismo bretoniano e enquadra uma visão de que, para que haja significado na mensagem, o pensamento lógico precisa ser destruído, permitindo assim a expressão da essência mais pura do ser humano. O "vilão" desempenha um papel

fundamental na destruição dessas amarras, mesmo que elas estejam sendo forçadas, revelando a bestialidade do ser humano que está contida nelas.

O traço artístico é parte essencial da construção visual da Graphic Novel, pois ele define o "clima" da obra. A influência do surrealismo está presente desde a capa, que desempenha um papel significativo na série Sandman. O uso do sistema de colagem na capa é uma técnica adotada pelos surrealistas. A capa da HQ "Esperando o Fim do Mundo" de Sandman representa uma manifestação artística de profunda relevância e simbolismo, capturando habilmente as nuances temáticas presentes na narrativa. A imagem central, meticulosamente concebida, retrata uma figura enigmática imersa em sombras e cercada por elementos icônicos da série.

A predominância de tons escuros, intercalados com sutis nuances de luz, evoca uma atmosfera sombria e melancólica, características do mundo onírico criado por Neil Gaiman. A presença de elementos simbólicos, como as mãos emergindo da escuridão, sugere a dualidade entre o caos e a ordem, assim como a interação entre os mundos tangível e intangível. Além disso, o título da obra, estilizado em uma fonte peculiar, proporciona um contraste intrigante com o conteúdo visual, provocando um questionamento inicial no leitor sobre as múltiplas camadas de significado que serão exploradas na história. Nesse primeiro momento, a camada explorada é a do terror sublime, conceito caracterizado por Noel Carroll como:

“O sublime do horror é caracterizado por um misto de prazer e medo, uma combinação de admiração e repulsa. Nessa experiência, nos encontramos simultaneamente atraídos e ameaçados por algo que ultrapassa os limites da nossa compreensão e desafia nossas categorias estabelecidas. É uma resposta emocional intensa e paradoxal que nos envolve em um jogo complexo de medo, fascinação e repulsa” (Noel Carroll, 1999, p. 79).

O conceito de "sublime horror", de Carroll (1999), refere-se a um tipo de terror que possui um engajamento psicológico que vai além do simples susto. É algo que Breton (1924) também abordou no Manifesto Surrealista, ao criticar os romances clássicos por serem excessivamente previsíveis e lineares. Nesse sentido, as histórias não se limitam a um padrão estabelecido, permitindo ao artista explorar emoções e criar narrativas que transcendem o convencional. As visões de Carroll e Breton são complementares, pois não é a criatura em si que é anunciada, mas sim as sombras e as múltiplas faces que enfatizam a potência da narrativa, rompendo com o comum.

FIGURA 13 – DESEJOS



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 12, 1991.

Na figura 13, podemos observar o que os surrealistas de primeira geração chamam de "Abandono do convencional". Segundo Breton (1924), é despertar para os desejos e compreender o verdadeiro sentido da existência na Terra. Ao adentrar na psique dos personagens, somos confrontados com a catarse dos sonhos, descrita por Freud como o desejo que pode ser "reprimido socialmente". Tanto para Breton (1924) quanto para Freud, o sonho desempenha um papel fundamental, e quando é excluído do mundo das ideias, pode se tornar um verdadeiro filme de terror.

Na figura 13, o personagem apresentado tem o sonho de superar sua esposa em sucesso, enquanto ela está tão entediada com ele que chega a considerar sua morte. Além disso, é importante analisar o estilo de arte presente na figura. O colorista Robby Busch busca integrar as cores ao movimento dos personagens, sobrepondo-as ao tom de pele e vestimentas. É notável também que as cores utilizadas evocam sentimentos de "desejo", "luxo" e "ganância". O uso do roxo e do vermelho, comumente associados ao surrealismo, busca transmitir esse sentimento de desejo, paixão e poder, características presentes nas obras de artistas como Dalí.

FIGURA 14 - . EXPERIMENTANDO SEUS PEQUENOS PRAZERES



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 13, 1991.

Após explorar e compreender os desejos reprimidos, surge um aspecto pouco abordado no horror clássico: o prazer que a criatura encontra em causar sofrimento. Diferente do conceito dualístico cristão, em que o bem é sempre bom e o mal é irremediável, em Sandman há nuances de "cinza", personagens que se adaptam às circunstâncias apresentadas. Em "Esperando o Fim do Mundo", o fator externo intensifica o desejo futuro de "John De" ao justificar seus atos. Essa ambiguidade leva o personagem a se colocar como "Deus do Sonhar", buscando prazer nessa posição. Tendo vista que:

“O espírito do homem que sonha se satisfaz plenamente com o que lhe acontece. A angustiante questão da possibilidade não mais está presente. Mata, vi mais depressa, ama tanto quanto quiseres. E se morres, não tens certeza de despertares entre os mortos? Deixa-te levar, os acontecimentos não permitem que os retardes. Não tens nome. É inapreciável a facilidade de tudo”. (Breton, 1924, P 6.)

No contexto do sonho, conforme defendido por Breton, a construção do prazer para aqueles que anseiam pelo mal é um pesadelo completo, representando uma materialização

tangível dos sonhos. Ao percorrer a lanchonete descrita na figura 6, o personagem principal tenta vivenciar os prazeres cotidianos que satisfazem o dia a dia humano. De acordo com Freud, em um aspecto psicológico, "um sonho é apenas a tradução de desejos reprimidos, mas também representa um esforço para dominar tais desejos e torná-los inofensivos". Nesse sentido, é possível acreditar que os desejos dos personagens são apresentados ao vilão de forma contrária, proporcionando prazer através do medo e desafiando a ideia freudiana. Para os surrealistas, estar no mundo dos sonhos é aproximar-se das ideias e essência dos desejos do ser humano. Na trama, a figura do vilão tem um momento de compreensão sobre o que os personagens têm a perder e experimentar, assumindo uma visão vítima, mas em seguida ele se vê como um ser divino, indiferente às pequenas realizações humanas.

Na figura 14, há a retomada da liberdade imoral e uma abordagem do terror, onde a adoração é tratada como um culto que subjuga temporariamente a vontade dos personagens. Contudo, esse é apenas um dos aspectos, pois na figura 6 o vilão se apresenta como um messias, e a adoração é um elemento importante no surrealismo, que frequentemente busca figuras oníricas com formas distorcidas. O personagem busca uma breve aceitação e, em seguida, o gozo por meio da adoração e do culto, revelando um dos seus desejos mais profundos.

3.4. CULTO A LIBERDADE

FIGURA 15 – ELES O ADORAM



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 14, 1991.

É evidente a importância das cores para transmitir a sensação de poder, que é inerente ao personagem central e necessita ser adorado. O colorista Bosch enfatiza as cores de apelo sexual, como o amarelo e o roxo, evocando a paixão conforme é enunciado.

O traço artístico é caracterizado pelo apagamento dos rostos de todos os personagens, criando uma sensação de unidade. As linhas finas, que passam rapidamente, sugerem que estamos realmente em um sonho, e neste momento é revelado o controle, pois o causador dos sonhos pode interagir com seus próprios desejos e os das marionetes.

Um aspecto destacado por McCloud (1996) é o uso do holofote e dos balões de fala, onde o desejo manifesto é transmitido pelo estilo empregado. Há uma unidade narrativa, com um narrador que não participa diretamente, o que leva a crer que o próprio Sandman

Se todos os desejos e a total liberdade do ser humano são liberados, o aspecto sexual se torna parte essencial dessa liberdade onírica e ganha espaço de exposição. No contexto do surrealismo, o aspecto sexual não é amplamente explorado, embora em obras de Dalí tenhamos um leve movimento em que ele aborda o sexo por meio de figuras com formas retorcidas, utilizando uma abordagem mais psicológica. O terror surge como uma fonte provocativa, especialmente considerando o período de publicação da HQ, que coincidiu com o movimento "Slasher" no cinema, onde as primeiras mortes eram frequentemente associadas a personagens envolvidos em atos sexuais.

Um aspecto particular que merece ser mencionado é a relação da criatura com o sexo e como ele se torna uma parte substantiva do movimento surrealista. Freud é uma grande influência para o surrealismo, e em suas pesquisas, que foram exploradas pela primeira geração surrealista, podemos observar diretamente como o grupo se relaciona com o tema. Conforme destacado Freud acreditava na organização social por meio da sexualidade". Gaiman incorpora esse tema em sua história como um sinal claro de que os desejos humanos não devem ser reprimidos, e quando reprimidos, podem causar espanto e tensionar a narrativa até culminar no ato em si. Ao longo da história, desde a figura 9, há uma tensão sexual criada pelo autor, pois o desejo e a liberdade total estão intrinsecamente ligados ao aspecto sexual.

As cores escolhidas para representar essas cenas não fazem alusão direta ao ato sexual, pois a imagem em si possui um aspecto de cartoon clássico. De acordo com os estudos de quadros de Will Eisner (1989), "a figura mostrada inteira não requer sutileza de percepção. Ela não solicita nada da imaginação ou do conhecimento do leitor" (Eisner, 1989, p. 42). Os artistas optaram por cobrir, sem focar explicitamente no ato, evitando transformar a história em um enredo pastelão dos anos 90. É válido destacar o último quadro da figura, onde fica evidente que os personagens não estão sendo controlados, mas sim condicionados a permitir que sua liberdade aflora seus desejos.

3.6. MOTIVAÇÕES E AS CONSEQUÊNCIAS

FIGURA 18- CONDICIONAMENTO



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 18, 1991.

FIGURA 19 - A BUSCA PELO FUTURO



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 19, 1991.

O sadismo é um elemento presente em diversos movimentos de terror, tanto antigos quanto modernos. A criatura sempre busca sua própria satisfação, baseando-se na crença de que qualquer trauma é causado por fatores externos que interferem na dissociação social. No contexto isolado dos quadrinhos, não buscamos compreender o ponto de vista da criatura, mas sim analisar sua relação com os conceitos surrealistas e de terror. No entanto, a figura 18 apresenta de forma clara sua motivação, revelando seu poder de fazer tudo no mundo onírico e peculiar que ele habita. Isso é uma evidência clara de que "John De" personifica o surrealismo pregado por Breton (1924). Na figura 10, ele busca respostas sobre o futuro e essas respostas revelam que ele é o próprio sonho, em que o aspecto humano assume o controle com todo o seu ego e mortalidade. É comum para os vilões, como pontua Noel Carroll: "Se o monstro for considerado apenas potencialmente ameaçador, a emoção seria o medo; se apenas potencialmente impuro, a emoção seria a repugnância. O horror artístico exige uma avaliação tanto do aspecto ameaçador quanto do aspecto repugnante" (CARROLL, 1999, p.45).

Apesar de ser ameaçador e possuir características físicas distintas, o poder de ser um Deus faz com que nada seja impedimento para sua movimentação. É importante ressaltar que, embora essa capacidade de transitar e interagir seja significativa para a psique do personagem, não é necessariamente relevante para a história em si. No entanto, esse aspecto desempenha um papel importante na compreensão do personagem e de sua mentalidade.

FIGURA 20– AS FERAS NASCEM



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 21, 1991

O tema da ira e dos desejos animais contidos no ser humano é abordado por Breton como um caminho para alcançar o surrealismo. Segundo ele, "o surrealismo não permite àqueles que se entregam a ele que o abandonem a seu bel-prazer" (BRETON, 1924, p. 18). O processo criativo é impulsionado pelo extrapolar dos limites e os sentimentos desempenham um papel fundamental na busca pelo onírico surrealista. O autor ainda resalta a importância de isentar os interlocutores das obrigações de cortesia, a fim de impactar emocionalmente. A ambientação da história reforça o sentimento de ira, inclusive por meio das onomatopeias, que são incomuns nesse estilo de quadrinho mais próximo do europeu, conferindo uma sensação de suspensão da realidade.

Sobre a catarse dos eventos temos, talvez, o momento mais simbólico da história, a primeira morte ocorre e isso está diretamente ligado ao surrealismo de primeira geração. O peso dado à morte e de apenas mais uma passagem dentre os planos do surrealismo Nadeau (1964) o bucolismo e o niilismo são parte da construção dos primeiros artistas os seus atos não tem um sentido lógico e que todas as suas ações não seguem a lógica básica do senso comum.

Após a liberação de suas bestas interiores, a um momento de acalanto pela simples vitória do “reino animal”. As cores nos primeiros quadros da figura 15 são explosivas e expansivas, dando a impressão de que ainda estamos no sonho e suavizando a morte como em um sonho. O Traço também ruga como o personagem na onomatopeia, por fim o sublime terror vence, como em um filme de terror da década de 80/90, não temos a total dimensão do estrago que o causador fez. E no apagar das luzes a algo que Freud chama de “acalento espiritual”, nas palavras de Gaiman na “ Hora 19: ele mente”, mentiras bobas como contar a história da branca de neve errado invertendo a moral, isso demonstra que estamos realmente em mundo surreal o lugar onírico e a lanchonete, e a viagem que esses passageiros estão e sem volta.

Como em todas as figuras, vale frisar que o traço acompanha as emoções e o preto é sempre a companhia já que tratamos de um pesadelo, a retomada de um traço cartoonesco com a volta de fontes comuns e prova de que o momento de êxtase acaba, mas ainda está à espreita, a criatura não para até matar todos como em “Halloween” ou em “Sexta feira 13”.

FIGURA 22 – O PROFANO



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo". Reprodução DC Comics, p. 23, 1991.

E buscando a experiência, testar de forma sádica os personagens, o movimento de culto que ele cria e a base para que sua mão não sejam instrumento de matança, deixando claro que as mortes são causadas pelo livre arbítrio do sonhar, a busca incessante da verdade do onírico, o literal salta as páginas. Demonstrando assim como na primeira aparição de morte por uma tranquilidade arrebatadora do movimento buscando a verdade e a total liberdade.

Breton alerta sobre isso quando diz que “em muitos aspectos o surrealismo aparece como um vício novo, que não deve ser apanágio de alguns homens apenas; como o haxixe, ele pode satisfazer todos os delicados” (BRETON, 1864, p. 18). A “droga” utilizada pelos personagens é a inebriante sensação de poder ser e querer ver quem realmente são, o poder de criar sonhos só se faz lúcido quando dentre eles, não há barreira, e a última barreira que ainda resiste é a própria vida.

Vemos que transparece a felicidade do próprio “John De”, nos olhos dos personagens, já que a seita e criação dele. Carroll (1999) descreve como “efeito espelho” onde as emoções são divididas entre a ficção e a realidade. Acredito que podemos fazer

um encaixe com o conceito, tendo em vista que todo o movimento do quadrinho faz, e para encaixar como o público se sairia. Por isso a mudança de traços e as diferentes maneiras de cativar o vilão salta as páginas, cantamos a última canção das personagens, somos mais um espectador da lanchonete e isso humaniza fazendo haja a importância com cada um.

3.7. MOTIVAÇÕES DA CRIATURA

E por fim nas últimas páginas, a tristeza que desempenha o papel importante para toda a construção do enredo. Carroll (1999) entende que muitas das criaturas, tem que ter um passado traumático para assim se tornarem o reflexo ideal para a sociedade nela inserida, ou são apenas um agente do caso. O pensamento Carroll é determinante para adentrarmos no mundo do sonhar que o vilão se posiciona.

O último movimento é algo que parece até banal, mas é uma característica de Gaiman, colocar pausas na história que deem uma casualidade maior do que apenas uma ação desenfreada, nas figuras abaixo iremos observar a melancolia transposta de quem literalmente tem o poder do sonhar em suas mãos, porém não vê o que isso significa para que ele realmente se importe com os acontecimentos. O viver no mundo dos sonhos tem um preço e nesse momento John De entende.

FIGURA 23 – DE, OBSERVA



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo".
Reprodução DC Comics, p. 25, 1991

FIGURA 24 – A BANALIDADE



GAIMAN, Neil. "Esperando o fim do mundo".
Reprodução DC Comics, p. 24, 1991.

A algo técnico que Eisner (1989) conceitua como “metaquadrinho”, quando a um movimento do personagem em ter um olhar para dentro da história o quadro inteiro da figura 23 demonstra a real dimensão de seu experimento, com cores geladas como azul predominante, onde temos a sensação de calma, Bosch teve o cuidado de ressaltar a falta de vida em cores igualmente como a arte nos traços que não carrega em detalhes. Em um apanhado geral, a morte não é glamourizada, mas tem que chocar como em qualquer produto de horror.

Já na figura 24 é importante notar a divisão de quadros a meia pessoa que Eisner (1989) “espera-se que o leitor complete o resto imagem” (EISNER p.41) e a interessante falta delimitação de quadros, apresentando que naquele momento em que está brincando

com o sonhar e de total calma, esse é um signo para a melancolia que o personagem sente ao terminar a história.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante este Trabalho de conclusão de curso, em que analisamos a HQ "Esperando o Fim do Mundo", destacamos, primeiramente todo um percurso necessário sobre a série quadrinística Sandman, a partir de seu autor e do primeiro arco que compõe a narrativa. Com base na temática proposta, lançamos os apontamentos teóricos necessários para o entendimento da arte sequencial, ancorados na Psicanálise e teorias sobre a estética dos quadrinhos.

O ponto central da análise prendeu-se, sobretudo, na influência do Surrealismo, estética de vanguarda que tem como base os apontamentos conceituais criados por Sigmund Freud, na perspectiva da interpretação dos sonhos. Assim, vimos que há uma relação profunda entre Psicanálise e Surrealismo, tendo como eixo temas ligados ao inconsciente, o irracional, a loucura e o terror, já que os surrealistas buscavam, no âmbito das artes, romper com a simetria, instaurando o que podemos chamar de imagem grotesca ou mesmo o terror, que cumpre o papel do que é insólito.

Do ponto de vista histórico, é importante destacarmos que há uma junção de estilos em *Sandman*, em que as imagens e cores criam um padrão diferenciado, em que o cromatismo ganha um impacto nos leitores, a partir do uso de cores quentes e aterrorizantes do ponto de vista estético, formando, assim, um novo estilo iconográfico dos quadrinhos mundiais. *Sandman* é um grande laboratório de gêneros, mas o terror surrealista chama a atenção, com animações que desconstroem os modelos estéticos dos quadrinhos tradicionais.

Desse modo, o ponto central da análise teve como interesse demarcar os traços do terror surrealista, e as nuances artísticas de Dave McKean, Mike Dringenberg e Malcom Jones III. A partir das transformações estéticas criadas por *Sandman*, foi possível mostrar outros modos de representar visualmente temas como o erotismo, a violência, dentre outros temas. Sandman, por sua vez, surge com a proposta de um surrealismo traduzido para as histórias em quadrinhos. Nesse sentido, há um diálogo profícuo entre as artes visuais e a própria arte sequencial. Isso quer dizer que as imagens surreais de *Sandman* podem ser vistas como pinturas que grafam iconicamente as imagens oníricas, engendrando, assim, o tema do terror; questões essas que enfatizamos durante a análise detalhada dos requadros.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: Princípios e práticas do lendário cartunista. WMF editora: [s. n.], 1989.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. [S. l.: s. n.], 1995.

BRETON, André. **Manifesto Surrealista**. Editora Perspectiva [S. l.: s. n.], 1924.

CARROL, Noel. **Filosofia do Horror** [S. l.: s. n.], 1999.

NADEAU, Maurice. **História do Surrealismo**. 1ed. São Paulo. Editora Perspectiva 1964.

BARROS, Manuel. **Eu sou o Rascunho de um sonho** /n: Muller, A. (Org). Manoel de Barros. Rio de janeiro 2010 p 38-171

BRADLEY, Fiona; GALLERY, Tate . **Surrealismo**, 1999, Cosac naify , p 15- 80

FREUD, Sigmund. **Três Ensaio sobre a Teoria da Sexualidade**. Editoria. Imago,1905.

RUSSELL, David J. **Monster Roundup: Reintegrating the horror**. 1998 p 233. 254

GAIMAN. Neil. **Sandman: O Sono dos Justos**. Dc Comics, 1991.

GAIMAN, Neil. **Sandman: Esperando o Fim do Mundo**. Dc Comics, 1991.

MCKEAN,Dave; VITRAL, Ramon. Papo com Dave McKean, o capista de Sandman e autor de Black Dog:” A Arte é uma máquina de empatia, ela permite que enxerguemos pelos olhos de outras pessoas” **Vitralizado**, Blog, 2018.

CAMINO, Salvador. **Sam Keith, o primeiro ilustrador de Sadman**. Ambrosia, Blog. 2009. Disponível em: Sam Keith, o primeiro ilustrador de Sandman; <https://ambrosia.com.br/quadrinhos/sam-keith-o-primeiro-ilustrador-de-sandman/>. Acesso em: 18/03/2023

CAMINO, Salvador. **Mike Dringenberg, uma agradável surpresa na serie Sandman**. Ambrosia,Blog.2009 Disponível em: Mike Dringerberg, uma agradável surpresa na serie Sandman; <https://ambrosia.com.br/quadrinhos/mike-dringenberg-uma-gradavel-supresa-na-serie-sandman/> . Acesso em: 18/03/2023

YUGE, Claudio. Sandman: um guia completo para o épico de Neil Gaiman. Canal TEche, Site, 2022. Disponível em: Sandman, um guia completo de leitura para o épico de Gaiman <https://canaltech.com.br/amp/quadrinhos/sandman-um-guia-de-leitura-para-o-epico-de-neil-gaiman-222807/>. Acesso em: 18/03/2023

Sandman Wiki Brasil. Disponível em: <https://sandman.fandom.com/pt-> Acesso em: 18/03/2023

FIAUX, Gus. **Entenda por que ler e um marco dos quadrinhos.** Legião de Herois, site, 2021. <https://www.legiaodosherois.com.br/sandman-por-que-ler-importancia.html> Acesso 19/03/2023