

Dos quadrinhos aos audioquadrinhos: uma análise intermedial

From comics do audiocomics: an intermedial analysis

Jaimeson Machado Garcia

Universidade de Santa Cruz do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil

Lucia Santaella

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – São Paulo – Brasil



Resumo: Como parte integrante de uma pesquisa maior de doutorado, cujo enfoque está nos audiolivros e seus múltiplos aspectos a partir da perspectiva dos Estudos de Intermidialidade, o presente estudo tem por objetivo analisar como a hibridização semiótica que constitui a história em quadrinhos enquanto um tipo de mídia são transmediados para os signos sonoros dos audioquadrinhos. Ou seja, como os quadros, balões de diálogos e outros recursos visuais são transformados e transferidos (Elleström, 2021) para a performance vocal, música e efeitos sonoros. A partir de tal observação, buscou-se demonstrar como tais mídias sonoras são capazes de mediar diferentes formatos de audioquadrinhos. Para isso, foram tomados de exemplo os audioquadrinhos *The Boys* (2020) e *The Sandman* (2020), cuja análise mostrou o primeiro como uma alternativa de acesso ao conteúdo da *graphic novel* por se constituir como uma audiodescrição, enquanto o segundo apresenta um produto diferente por se assemelhar a um filme sem a sincronização das imagens em movimento. Por fim, discutimos as possíveis razões pelas quais os audioquadrinhos ainda são pouco explorados no Brasil, apesar da longa tradição de quadrinhos impressos no país.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Quadrinhos em áudio; Transmediação; Semiótica; Estudos de Intermidialidade.

Abstract: Part of a larger doctoral research focusing on audiobooks and their multiple aspects from the perspective of Intermedial Studies, this study aims to analyze how the semiotic hybridization that constitutes comics as a type of media is transmediated into the auditory signs of audio comics. In other words, how panels, dialogue balloons, and other visual elements are transformed and transferred (Elleström, 2021) into vocal performances, music and sound effects. Through this examination, we sought to demonstrate how these auditory media are capable of mediating different formats of audio comics. To illustrate this, we took examples from the audio comics *The Boys* (2020) and *The Sandman* (2020), with the former serving as an alternative way to access the content of the graphic novel by acting as an audio description, while the latter resembles a film without synchronized moving images. Finally, we discussed possible reasons why audio comics are still relatively unexplored in Brazil, despite the country's rich tradition of printed comics.

Keywords: Comics; Audio comics; Transmediation; Semiotic; Intermedial studies.

1 Introdução

Em 12 de fevereiro de 1940, dos aparelhos radiofônicos localizado nas salas das casas das famílias norte-americanas de classe média, era possível escutar o locutor Jackson Beck anunciando a estreia de um novo programa da emissora Mutual: "*Kellogg's Pep, o super delicioso cereal apresenta: As Aventuras de Super-Homem!*". Dessa abertura surgia o principal bordão que viria a acompanhar um dos mais importantes e populares personagens das histórias em quadrinhos até hoje: "*É um pássaro! É um avião! Não... é o Super-Homem!*" (Lackmann, 2004).

Criado entre a Grande Depressão e o início da Segunda Guerra Mundial por Jerry Siegel e Joe Shuster para representar a força e a justiça estadunidense frente a esse período de incertezas sociais e econômicas, Super-Homem foi apenas um de uma vasta lista de personagens de história em quadrinhos cujas narrativas foram transmidiadas das páginas impressas dos jornais diários e das revistas para as ondas sonoras dos programas radiofônicos entre os anos de 1929 a 1950. Para os ouvintes, os *radioquadrinhos* eram alternativa gratuita de entretenimento frente até mesmo ao cinema. Também para as emissoras radiofônicas, que estavam se tornando "[...] provedores permanentes de conteúdos, certamente ofertados em função dos anúncios publicitários [...]" (Santaella, 2022, n/p), funcionavam como um forte chamariz para os anunciantes da época por poderem vincular seus produtos a esses personagens já estimados pelo público.

Mas, na mesma velocidade com que se popularizaram, os *radioquadrinhos* deixaram de fazer parte do cotidiano estadunidense. Sobretudo, em razão da televisão, que devido ao seu caráter antropofágico, como argumenta Santaella (1996), acabou por absorver não somente todas as outras mídias em vigência nesse período, como também as formas de cultura artesanais, folclóricas e prosaicas. Um exemplo dessa circunstância foi o próprio *As*

Aventuras de Super-Homem, que, como conta Cardoso (1998, s/p), saiu do ar no dia 1º de março de 1951. Mas retornou em formato de série televisiva um ano depois "[...] com George Reeves que iniciou sua carreira cinematográfica em *O Vento Levou*". Todavia, em sua opinião, "[...] nesse novo meio de comunicação, Reeves, voando suspenso por fios de arame e com a ação sujeita a efeitos especiais primitivos, não conseguiu alcançar na tela os níveis de aventura épica que era comum no rádio".

Apesar de terem deixado de fazer parte das grades de programação das emissoras de rádios estadunidenses, os *radioquadrinhos* conseguiram sobreviver em meio às evoluções tecnológicas que se sucederam nas décadas subsequentes. Além de terem encontrado um espaço junto ao serviço de *streaming* por meio de plataformas como o *Audible* e o *Spotify*, produtoras de áudio como a *GraphicAudio* vêm redescobrimdo esse gênero sonoro e investindo em novos e exclusivos produtos de mídia sonoros para os seus catálogos de títulos originais.

Ainda que haja significativas diferenças na forma de produção, distribuição e consumo em relação aos *radioquadrinhos*, esses produtos de mídia também são capazes de combinar tipos de performances sonoras distintas e integrar nelas música e trilha sonora de diferentes maneiras a fim de potencializar a imersão. Por isso, do ponto de vista dos Estudos de Intermidialidade, cujo enfoque está em observar, justamente, como as mídias interagem entre si, os *audioquadrinhos*¹ constituem-se em um sistema de signos frutífero para diversas análises.

Assim, como parte integrante de uma pesquisa mais abrangente de doutoramento, em que se busca compreender o audiolivro a partir de suas múltiplas facetas, o presente estudo busca analisar dois exemplos de *audioquadrinhos*, resultados da transmídiação direta de histórias em quadrinhos², na busca por compreender de que forma os quadros, os balões de diálogos e outros signos presentes em sua linguagem são transferidos e transformados para

¹No intuito de diferenciar os quadrinhos em áudio contemporâneos dos quadrinhos em áudios veiculados pelas emissoras de rádio, os chamaremos de *audioquadrinhos*.

²Convém destacar que nem toda história em quadrinhos é diretamente transmidiada para áudio. Alguns títulos são, antes, transformados em romance, para só assim ganharem versões em audiolivro. Casos como esse serão foco de um estudo posterior.

ondas sonoras. Para isso, tomamos como eixo principal, dentro dessa referida perspectiva teórica, os conceitos cunhados por Lars Elleström (2021), apresentando, em um primeiro momento, o que se deve observar quando são consideradas as relações que se estabelecem na passagem da história em quadrinhos para o audioquadrinho. Em seguida, serão apresentados dois exemplos de audioquadrinhos estadunidenses, explicando, posteriormente, os motivos que nos levaram a selecionar tais objetos de estudos ao invés de audioquadrinhos brasileiros. Ao fim, debatemos sobre as complexidades que se apresentam quando se trata de transmidiar a história em quadrinhos para o meio sonoro.

2 A história em quadrinho e o audioquadrinho enquanto mídias qualificadas

Na construção de seu edifício teórico para os Estudos de Intermidialidade, Elleström (2021) estabelece uma proposta de classificação das mídias com o objetivo de elencar o que se deve levar em consideração ao analisá-las. Tomando por base uma categorização diádica, a primeira categoria congrega todas as que podem ser compreendidas levando em consideração apenas os seus modos materiais, espaço-temporais, sensoriais e potencialmente semióticos — ou seja, os recursos básicos que todas elas compartilham entre si. Por essa razão, as que se encaixam nesse requisito são denominadas de mídias básicas.

A segunda categoria reúne todas aquelas em que é necessário levar em consideração não somente tais recursos básicos, como também dois aspectos qualificadores que se encontram relacionados aos seus desenvolvimentos históricos e seus usos sociais, atributos esses que, convém destacar, podem se sobrepor e se complementar de diferentes maneiras. Nas palavras do teórico, o primeiro, o chamado aspecto qualificador contextual, diz respeito à “[...] origem e delimitação das mídias em circunstâncias históricas, culturais e sociais específicas”, e “[...]

envolve a formação de tipos de mídias com base em práticas, discursos e convenções histórica e geograficamente determinadas” (p. 98), enquanto o segundo, o que recebe a nomenclatura de aspecto qualificador operacional, trata do “[...] propósito geral da mídia, seu uso e função [...]”, e “[...] abrange a construção de tipos de mídia com base nas tarefas comunicativas esperadas ou presumidas” (p. 100).

O avanço tecnológico que possibilita a criação de novas formas ou produtos de mídia, bem como o fato de algumas serem mais pessoais, oficiais ou transmitirem conhecimento, como cartas, regulamentos e livros didáticos, são algumas das circunstâncias que fazem com que certas mídias sejam compreendidas como qualificadas. Nessa categoria, há também as mídias que são compreendidas dessa maneira em virtude dos tipos ou produtos de mídias que lhes são integrados e combinados, perspectiva essa que nos possibilita compreender quais elementos devemos observar quando tratamos da transmidiação do fenômeno que nos interessa.

2.1 A linguagem visual da história em quadrinhos

A história em quadrinhos é concomitantemente definida por pesquisadores dos Estudos de Intermidialidade, como Mats Arvidson et. al. (2022, p. 108)³, pela integração e combinação dos tipos de mídias básicas texto e imagem “[...] dentro de outros elementos não linguísticos, como cores, linhas, quadros, molduras, legendas e balões de diálogo, que também podem ser considerados parte do elemento “imagem”. Nessa confluência entre mídias, Cagnin (2007) esclarece que o texto assume a função de representar mimeticamente as falas a partir da representação escrita e auxiliar na condução da ação ao fixar significados à imagem, enquanto a imagem se encarrega de fornecer informações descritivas ao compor cenários e personagens.

³Em inglês: “[...] framed within further non-linguistic elements such as colours, lines, panels, gutters, captions and speech balloons, which can as well be thought of as part of the ‘image’ element”. Tradução nossa.

Tanto texto quanto imagem são linguagens, mas suas naturezas sígnicas se opõem. Tomando como referência a classificação de signos de C. S. Peirce, há três tipos de propriedades que permitem ao signo realizar a sua função de significar. São elas: qualidade, existente ou lei. Na sua relação com aquilo a que se referem, se aplicam ou denotam, qualidades funcionam como ícones, existentes como índices e leis como símbolos (Santaella, 2018, p. 14). Textos escritos são simbólicos, pois estão sustentados pelas leis do sistema da língua. Eles não apresentam semelhanças com aquilo que denotam e apenas em casos, como pronomes demonstrativos, eles funcionam como índices. Portanto, por se basearem em regras e convenções, textos são simbólicos nesse sentido que Peirce deu aos símbolos.

Imagens, por sua vez, embora também possam estar baseadas em leis de representação, elas denotam seus objetos de referência porque se assemelham a eles. Por isso, são icônicas. Apesar de tais diferenças, a história em quadrinhos se destaca entre outros tipos de mídias porque o texto e imagem “[...] se fundem na página e interagem de forma semiótica, de modo que podemos dizer que as palavras se tornam imagens e as imagens se tornam palavras” (Arvidson et. al., 2022, p. 109)⁴.

O balão, uma criação original da linguagem da história em quadrinhos, é um signo misto, ao mesmo tempo imagem (aquela de um balão) e texto, pois o balão é utilizado para representar um discurso direto trazendo em si informações das qualidades da fala. Enquanto signo imagético, compõe o quadro juntamente com os quadros a partir de uma disposição estética formando um todo. Neste último caso, sua forma pode assumir diferentes configurações, embora a mais comum seja aquela que se aproxima de círculo com um apêndice, com a flecha se voltando para a figura do personagem que fala (Cagnin, 2007).

Fenômeno semelhante acontece com as legendas e as onomatopéias. Enquanto signo linguístico, as legendas se constituem como um trecho

discursivo do narrador, enquanto signo imagético, pode ocupar diferentes posições, tamanhos e formatos dentro da página de acordo com a direcionalidade da leitura proposta. Já a onomatopéia, enquanto signo linguístico, se aproveita da qualidade sonora do grafema representado, enquanto signo imagético pode variar no tipo e tamanho dos caracteres, na tridimensionalidade, nas cores e volumes ao participar da montagem do quadros (Cagnin, 2007).

Em vista dessa mistura de signos, semioticistas como Winfried Nöth (2007) pensam na história em quadrinhos como uma mídia híbrida. Em comparação com outros meios com os quais compartilha o mesmo conjunto básico de signos, para Nöth (2007) ela difere do livro ilustrado porque as figuras se movem quadro a quadro, aproximando-se, neste aspecto, do filme. Ao mesmo tempo, ela difere do filme por ser capaz de mudar a largura e a altura do seu espaço pictórico, bem como transgredir tais limitações ou até mesmo abandonar as molduras de seus quadros e, assim, se fundir à escrita, “[...] que é tanto um espaço narrativo separado das imagens quanto um espaço narrativo incluído dentro das molduras das imagens” (p. 174)⁵.

É nesse sentido que Scott McCloud (2005) postula que o filme projeta seus quadros em um mesmo espaço — isto é, a tela —, enquanto os quadros da história em quadrinhos são dispostos dentro das limitações da página, sendo, assim, o tempo é, para o filme o que o espaço é para os quadrinhos. O movimento narrativo da história em quadrinho é, então, impulsionado pelo papel interpretativo do observador em correlacionar diferentes quadros por meio de uma lógica sequencial, visto que cada um deles vai representar um único momento de ação, “conectado” pela sarjeta. A saber, o espaço geralmente em branco entre um quadro e outro que, neste tipo de mídia, funciona como uma elipse, entendendo-se por elipse a passagem rápida ou a supressão de eventos que possibilitam avançar a história a partir do preenchimento de significados por

⁴Em inglês: [...] *merge together on the page and semiotically interact in a way that means we can say that words become images and images become words* (Tradução nossa).

⁵Em inglês: [...] *which is both a narrative space apart from the pictures and a narrative space included within the picture frames* (Tradução nossa).

parte do leitor com base na interpretação entre dois ou mais quadros.

Em outras palavras, “[...] a história em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*”, como pontua Umberto Eco (2008, p. 147). A história em quadrinhos constitui-se, portanto, como um tipo de mídia altamente complexo em que convergem diferentes tipos de semioses, sendo necessária a participação ativa do perceptor em correlacionar todos esses elementos de maneira unificada para a construção de significados.

2.2 A linguagem sonora dos audioquadrinhos

Enquanto uma submídia dos audiolivros, o audioquadrinho é um tipo de mídia que demanda, impreterivelmente, uma performance vocal em sua constituição. A performance sonora, em termos intermidiais propostos por Elleström (2021), vem sendo definida ao longo dessa pesquisa de doutoramento como um produto de mídia e, ao mesmo tempo, um tipo de mídia, que é produzido por um ledor no momento em que ele sonoriza o que está escrito em um texto escrito — via de regra, sob a forma de um roteiro.

Originalmente, a concepção de ledor surgiu em meio aos estudos de acessibilidade na busca por diferenciá-lo da ideia genérica daquele que lê para si, o leitor, para aquele que lê para o outro — no caso, as pessoas com algum tipo ou nível de deficiência visual. Pensando nos audiolivros e em outros tipos de mídias que combinam e integram mídias verbais sonoras com mídias não verbais sonoras, como é o caso dos audiolivros em geral, Garcia, Domingos e Fronckowiak (2023), expandem a concepção de ledor pensando nos diferentes tipos de performances vocais possíveis de serem encontradas em produtos desse tipo de mídia a partir da noção de semiose, de Peirce.

O ledor simbólico é, nesse sentido, aquele que toma a palavra como *per se*: em seu significado convencional. Por meio desse tipo de ledor, a performance vocal busca ser a mais linear possível,

sem a presença de sotaques, alterações nas entonações ou quaisquer outras características. É o que concomitante chamamos de “voz robótica”, embora, convém destacar, que a realidade tem mostrado que as inteligências artificiais do tipo TTS (*text-to-speech*) são capazes de modular uma ampla gama de entonações diferentes durante a “leitura” de e-books.

O ledor icônico, em contrapartida, é aquele que evoca o ideal de um contador de histórias, que externaliza sua interpretação a partir do roteiro. Este, por meio da voz, estabelece pausas, variações de ritmos, entonações, além de recorrer a outros recursos auditivos para representar o significado que ele construiu a partir de sua leitura. Por isso, seu objetivo vai além da mera decodificação das palavras: trata-se de um ledor que busca conferir significados a partir da dramatização — das falas dos personagens, do acompanhamento do ritmo da ação da narrativa e da infusão de suas próprias emoções pela leitura.

O ledor indicial, por sua vez, tem por objetivo expressar as peculiaridades de cada personagem a fim de conferir a cada um uma sensação de “existência real” por meio da construção de identidades vocais únicas. Quando há apenas um responsável por um produto de mídia, ele pode alternar entre os papéis de narrador e personagens por meio da adoção de diferentes tipos de vozes para cada um. Com a justaposição de efeitos sonoros, esse tipo de ledor se torna um índice de algo que está acontecendo enquanto é narrado, como se fosse um drama em andamento. Por isso, o auge de sua performance vocal se dá na construção de uma “paisagem sonora”, como se a história estivesse sendo gravada ao vivo.

Apesar de não ser uma exclusividade dos audioquadrinhos, muito menos uma obrigatoriedade para que seja considerado como tal, a integração e combinação da performance vocal dos ledores icônico, indicial e simbólico às músicas e aos efeitos sonoros em sua mediação é uma característica que se faz presente desde as primeiras transmídiações realizadas ao vivo por meio das transmissões radiofônicas. Cardoso (1998, s/p) conta que nesse período, “[...]”

alguns efeitos sonoros eram feitos no momento da irradiação, enquanto outros já estavam gravados". Sons de choro de crianças, o trem passando e as vozes de animais utilizavam discos, já os de tiros, passos, portas batendo e outros efeitos sonoros possíveis de serem (re)produzidos dentro do estúdio eram realizados em concomitância às performances vocais dos ledores.

Embora possuam uma função auxiliar, convém frisar que a música e os efeitos sonoros não são menos importantes para a produção de significados. Diante da inexistência de uma teorização dessas mídias a serem aplicadas especificamente ao contexto dos audiolivros, Garcia e Domingos (2023) tomam a trilha sonora do cinema como ponto de partida e identificam três funcionalidades, à luz da noção de semiose de Peirce.

A música, em sua propriedade icônica, acompanha o ritmo da cena de maneira sincrônica a ponto de se tornar tão próxima aos efeitos sonoros que é capaz de substituí-los. Geralmente, na mídia audiovisual, essa característica pode ser percebida por meio da técnica *Mickey Mousing*, que se originou em meio às animações da década de 1920, mas, apesar da ausência da imagem, ela ainda assim pode ser percebida em determinados audiolivros. Em sua função indicial, a música é capaz de construir significados quando representa a passagem do tempo, a localização geográfica ou um grupo étnico em específico, mas somente se o perceptor conseguir tecer tal relação. E, em sua propriedade simbólica, ela pode marcar a presença de um personagem em específico ou mesmo um sub-enredo dentro da trama a partir de determinadas convenções.

Os efeitos sonoros, por outro lado, são divididos e categorizados pelos autores a partir das nomenclaturas propostas por Elleström (2021) a fim de diferenciá-los das nomenclaturas utilizadas para a música. A partir das relações do signo com seu objeto, o ícone é chamado de ilustração, o índice de indicação e o símbolo de descrição. Dessa maneira, os efeitos sonoros em sua propriedade ilustrativa (icônicos) são aqueles que substituem o som de um fenômeno físico e, sem o auxílio da imagem visual, passam a

representar esse fenômeno por semelhança. Em sua propriedade indicativa (indiciais), os efeitos sonoros estão diretamente ligados ao objeto cujo som representam. E, em sua propriedade descritiva (simbólica), os efeitos sonoros caracterizam tudo aquilo que é convencionalizado, como os sons produzidos por um alienígena ou um dinossauro.

As performances vocais dos ledores icônico, indicial e/ou simbólico, juntamente com a música e os efeitos sonoros, se sobrepõem e se misturam de forma amalgamada no processo de mediação. Por isso, a compreensão sobre como as mídias verbais e não-verbais sonoras são utilizadas para representar a sequencialidade dos quadros, os balões de diálogos e outros recursos gráficos convencionalizados à história em quadrinhos, somente se torna clara quando analisamos cada um desses três elementos de maneira individual. Com tais conceituações esclarecidas, vejamos nas seções seguintes a forma como os fenômenos intermidiais se comportam no âmbito semiótico.

3 Da história em quadrinhos para o audioquadrinho

3.1 *The Boys* (2020): um audioquadrinho do tipo ecfrástico

Criada pelo roteirista Garth Ennis em parceria com o ilustrador Darick Robertson, *The Boys* (2006) é uma narrativa gráfica serializada que foi originalmente publicada entre os anos de 2006 e 2012 nos Estados Unidos pela WildStorm, um dos selos editoriais da DC Comics, e, posteriormente, pela *Dynamite Entertainment* em razão do “[...] incômodo que ela gerava” (Quadros e Musco, 2021, p. 158). Com um tom extremamente violento e subversivo adotado para satirizar as histórias em quadrinhos de super-heróis — em especial, as da Marvel e da própria DC Comics —, *The Boys* (2006) apresenta diversas situações polêmicas a partir de temáticas como corrupção, os impactos do culto à celebridade, além de tecer severas críticas à indústria do entretenimento

e aos veículos de mídia na construção de figuras públicas.

A trama gira em torno de personagens que, em determinado momento de suas vidas, sofreram algum tipo de trauma relacionado às ações e/ou omissões de seres dotados com poderes extraordinários e, por vezes, quase invencíveis. Por meio da liderança de Billy Butcher, um ex-fuzileiro Real Britânico e ex-agente do Serviço Aéreo Especial Britânico, esses personagens, motivados pela vingança, passam a atuar como um grupo secreto para monitorar, investigar ou mesmo assassinar todos aqueles que abusam desses atributos sobre-humanos. *The Boys* (2006) apresenta, dessa forma, uma visão sombria e provocativa da temática “super-heróis”, subvertendo as convenções dos quadrinhos tradicionais e oferecendo uma reflexão acerca da hipocrisia e moralidade.

No ano de 2019, *The Boys* (2006) foi transmidiado como série pelo serviço de *streaming* de produtos audiovisuais da Amazon, o PrimeVideo, com a mudança de determinados aspectos do material base para torná-lo mais palatável aos espectadores, mas, convém destacar, não menos controverso. A série tem se tornado uma narrativa transmídia⁶ pelos altos índices de audiência que vem conquistando⁷. Até o presente momento, por exemplo, ela tem somado *spin-offs* voltados a animações e outros *live-actions*, também em formato de série televisiva, junto ainda a interação com os espectadores por meio de sites de redes sociais e plataformas virtuais multimídias, como o X (antigo Twitter)⁸ e Youtube⁹, que são utilizados como canais de comunicação oficiais da Vought International — o conglomerado empresarial responsável pela criação e manutenção dos super-heróis desse universo ficcional.

Já o audioquadrinho produzido pela *GraphicAudio* tenta se manter fidedigno à história em quadrinhos, embora rearrange determinadas

sequências dos acontecimentos. Compilando as 72 edições da série original em seis volumes, com uma média de quatro a cinco horas cada um, a exibição de *The Boys* (2020), nesse formato auditivo, gira em torno de 28 horas totais. Apesar de sua longa duração, logo em seus 30 minutos iniciais, que correspondem aos eventos das duas primeiras edições, é possível identificarmos dois tipos de leitores.

Um deles é o leitor simbólico, que neste produto de mídia em específico, assume uma função fundamentalmente efrástica. Difundida entre os gregos e romanos durante a Antiguidade, a éfrase pode ser definida, contemporaneamente como um “[...] recurso literário [...]” (Vieira, 2017, p. 51), uma “[...] tradução/transcrição intersemiótica [...]” (Ferreira, 2007, s.p.) ou ainda uma “citação intermidiática” (Yacobi, 2013, p. 2) que envolve a representação escrita de uma imagem. Ou seja, a transformação de um quali-signo (um signo que é uma qualidade) em um legi-signo (um signo de lei ou convenção).

Embora haja autores que delimitem a éfrase, a partir da relação entre a prosa, poema e poesia, à pintura, outros buscam expandir suas fronteiras a fim de contemplar, também, a escultura, a fotografia e outros tipos de mídias visuais. Mesmo com tais discordâncias teóricas, Elleström (2014, p. 33) argumenta que o seu sentido estrito é apenas uma pequena parcela de um amplo campo de representação de mídias complexas, uma vez que quem não tenha a intenção de extrapolar sua noção deve “[...] admitir que é possível, habitual e que vale a pena teorizar além das fronteiras convencionais”. Por isso, a éfrase deve ser então vista como uma representação de uma mídia qualificada em outra mídia qualificada, que pode ser nesse sentido mais tradicional ou mais complexa, “[...] como é o caso da éfrase musical, em que uma obra é representada por meio de linguagem musical” (p. 34).

⁶A narrativa transmídia é um conceito cunhado por Henry Jenkins (2009) que diz respeito, em linhas gerais, a expansão de um universo ficcional a outros tipos de mídias com a finalidade de explorar novos formatos e atrair novos públicos.

⁷Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/259864-the-boys-superou-audiencia-qualquer-serie-marvel-dc-2022.htm>>. Acesso em 14 de set. de 2023.


⁸Disponível em: <<https://twitter.com/VoughtIntl>>. Acesso em: 14 de set. de 2023.

⁹Disponível em: <<https://www.youtube.com/@voughtintl/videos>>. Acesso em: 14 de set. de 2023.

Em *The Boys* (2020), esse fenômeno se dá a partir da citação/transcrição intersemiótica de cada quadro e legenda da *graphic novel* para o áudio, junto da inserção de informações que fogem do enquadramento dos mesmos. Trata-se de um movimento semelhante àquele de assistir a um filme em que, nesse caso, o leitor simbólico vai pausando

entre as mudanças de cenas e descrevendo o que vê a partir de sua própria percepção. O leitor simbólico tem, dessa maneira, a função de transformar tudo aquilo que é um signo imagético em um signo linguístico. Vejamos abaixo, por meio do Quadro 1, um exemplo a partir da comparação entre um dos quadros com o referido fenômeno:

Quadro 1 — Comparação entre um dos quadros de *The Boys* (2006) com sua respectiva citação/transcrição intersemiótica no audioquadrinho.

Quadro da <i>graphic novel</i>	Trecho transcrito do audioquadrinho
	<p>“Um buldogue inglês branco está sentado ao lado do banco aos pés do homem. Algumas folhas de cor ferrugem começaram a cair no gramado oeste do Capitólio em Washington, D.C. deixando as árvores parecendo antigas colunas de ferro forjado que estavam descascando ferrugem. O sol havia passado sobre o Capitólio e o tráfego daquela manhã começara a diminuir após o horário de pico matinal. Grupos de turistas e estudantes desfilavam pela 3rd Street, S.W. em direção aos seus ônibus ou se dirigiam aos Museus Smithsonian que margeiam o National Mall. Um homem robusto vestido todo de preto e especialmente com um sobretudo preto está sentado em um banco entre as árvores na Union Square, perto da Reflecting Pool do Capitólio”.¹⁰</p>

Fonte: *The Boys* (2006, p. 3) e *The Boys — Volume 1* (2020)

Já o outro tipo de leitor é o indicial, tendo um leitor para cada personagem — ao menos aos que são importantes para a condução da narrativa. Tais leitores têm por função interpretar as falas dos personagens que aparecem nos balões, transformando-as assim de mídias verbais escritas em mídias verbais sonoras. Ou, mais especificamente em termos intersemióticos, os signos linguísticos permanecem como tal já que se trata de palavras. No entanto, a relação com o objeto se dá a partir da indicialidade, pois os leitores buscam realizar as performances vocais como se os personagens estivessem no “mundo real”.

Em meio a eles, destacamos os leitores responsáveis por representar os dois personagens principais da série: Billy Butcher, que, como já citado,

é de origem inglesa, e Hughie Campbell, um imigrante irlandês. Tendo *The Boys* (2020) como cenário principal os Estados Unidos, é possível percebermos um forte sotaque de ambos ao falarem o idioma nativo americano. No inglês britânico, por exemplo, é comum o “r” no final das palavras não é pronunciado, por isso “car” pode soar mais como “cah”. Já no sotaque irlandês a palavra “this” pode soar como “dis”.

Junto a outros aspectos fonéticos e características do timbre da própria voz humana, a opção por cada leitor indicial representar um determinado personagem faz com que se crie uma identidade para os personagens sem haver a necessidade de pontuar quem está emitindo cada fala. Os leitores indiciais têm, nesse sentido, a função de transformar tudo aquilo que é um signo linguístico

¹⁰ Em inglês: “A white english bulldog sits by the bench at the feet of the man. A few rust-colored leaves had begun falling on the west lawn of the Capitol in Washington, D .C. leaving the trees look like old wrought iron pillars that were flaking off rust. The sun had made its way over the Capitol and that morning’s traffic had begun to slow down after the morning rush. Clusters of tourists and school groups paraded across 3rd Street, S .W. to meet their buses or angle toward the Smithsonian Museums that line the National Mall. A solid-built man dressed all in black and most notably a black overcoat sits on a bench among the trees in Union Square near the Capitol Reflecting Pool” (The Boys, 2020, Transcrição e tradução nossa).

escrito em signo linguístico falado, assumindo, desse modo, a função do balão de fala.

Sobreposto às performances vocais, é possível observar a música e os efeitos sonoros, a partir de suas três propriedades sígnicas, auxiliando na imersão de ambos os tipos de leitores. Como icônica, a música desempenha um papel significativo em cenas de confronto entre os personagens, auxiliando os perceptores na construção interpretativa da dinâmica dessas situações. Isso possibilita a construção da tensão, a empolgação e a emoção das lutas à medida que os acordes e os ritmos da música sincronizam com os movimentos dos personagens.

Como índice, a música desempenha um papel fundamental ao marcar a passagem do tempo, interrompendo o *continuum* narrativo e permitindo a elipse entre ações cruciais na narrativa. Nesse contexto, a função da música assemelha-se à da sarjeta nas histórias em quadrinhos. Da mesma forma que a sarjeta possibilita que o leitor preencha mentalmente a transição entre os quadros, a música indica mudanças no tempo e na atmosfera, capacitando o público a inferir as conexões narrativas e emocionais entre as diversas partes da história.

Isso nos conduz à música como símbolo, pois é possível perceber que se convencionou nesse audioquadrinho o *rock 'n roll* como principal submídia dentro da música que já é um tipo de mídia. A escolha deliberada desse "gênero" musical -- que em seu passado já foi considerado subversivo e transgressor por estar frequentemente associado à rebeldia, liberdade de expressão e atitude desafiadora daqueles que a adotam como estilo de vida --, desempenha um papel fundamental na construção da identidade desse audioquadrinho e o correlaciona às polêmicas que envolvem a *graphic novel*. Por isso, mais do que uma escolha estilística, o *rock 'n roll* é, neste caso, uma construção simbólica que visa convencionar tais características a esse universo ficcional.

Os efeitos sonoros seguem uma lógica semelhante. Enquanto ícones, eles aparecem para contextualizar o ambiente em que os personagens se encontram. Quando Butcher está sentado no banco em frente ao Capitólio e algumas folhas da cor de

ferrugem começam a cair, como é descrito pelo leitor simbólico, é possível escutar o som do vento transpassando as árvores. Esse som é um ícone porque associa diretamente a experiência auditiva à imagem visual das folhas caindo e do ambiente em que a ação ocorre.

Enquanto índices, eles se apresentam pela interação com determinados objetos ou sons que advêm de organismos vivos como: o arfar de Terror, o buldogue inglês de Butcher; os ruídos da multidão quando Hughie está no parque de diversões com a sua namorada; o barulho de tijolos quebrando quando a sua namorada é jogada violentamente contra uma parede de tijolos durante um confronto entre Trem-bala, um dos super-heróis velocistas da história, e um "vilão"; ou ainda são relacionados outros efeitos sonoros mais "genéricos", como portas se abrindo e fechando, o *bip* do telefone e barulhos de passos.

Enquanto símbolos, eles podem estar associados a uma determinada situação ou personagem. O personagem Trem-bala, que, como citado, é superveloz, tem esse seu poder representado por meio de um estrondo ou zumbido ocasionado pelo seu deslocamento vertiginoso em uma fração de segundos. Por isso, esse efeito sonoro se caracteriza como simbólico por evocar, por convenção, essa habilidade única, sendo mais do que um complemento auditivo, visto que também serve para compor um dos aspectos da identidade do personagem.

Em suma, os efeitos sonoros têm por função ressaltar a ocorrência de determinados fenômenos sonoros que, na *graphic novel*, seriam representados por meio das onomatopéias. No entanto, cabe ressaltar que, em determinadas circunstâncias, seus usos se tornam redundantes, uma vez que a citação/transcrição intersemiótica do leitor simbólico já descreveu a ação. Ainda assim, os efeitos sonoros são capazes de adicionar uma camada a mais de profundidade à imersão narrativa.

Naturalmente, os exemplos mencionados representam apenas uma fração das inúmeras maneiras pelas quais a música e os efeitos sonoros em suas três propriedades são empregados na construção da experiência multissensorial dos

audioquadrinhos. Por se tratar de um produto de mídia que está vinculado aos signos imagéticos da *graphic novel*, as possibilidades oferecidas pela combinação da narrativa visual com elementos sonoros permite uma ampla gama de abordagens criativas e expressivas.

3.2 *The Sandman* (2020): um audioquadrinho do tipo filmico

Lançado originalmente entre as décadas de 1980 e 1990 pela *Vertigo*, o extinto selo editorial da *DC Comics* voltado para o público adulto, *Sandman* (2010) é uma *graphic novel* composta por treze arcos narrativos originais divididos em 75 edições. Com roteiro do escritor britânico Neil Gaiman, que iniciou a sua carreira como jornalista e crítico de histórias em quadrinhos, *Sandman* é hoje considerado um dos grandes clássicos das narrativas gráficas junto a outros títulos como *Maus* (1986), de Art Spiegelman, *Watchmen* (1986-1987 [2009]), de Alan Moore, e *Batman: o cavaleiro das trevas* (1986 [2011]), de Frank Miller.

Misturando elementos históricos, literários e mitológicos, Gaiman constrói ao longo dessa narrativa gráfica serializada um grande tecido de referências tomando como fio condutor a milenar jornada de Morpheus, a personificação do sonho e um dos sete seres perpétuos junto ao seus irmãos Destino, Morte, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio. Contando ainda com *spin-offs* no formato de história em quadrinhos, que expandem e solidificam esse universo ficcional nesse meio, *Sandman* somente veio a ser transmidiado para outros tipos de mídias a partir de 2020: primeiro, para o audioquadrinho homônimo exclusivo da *Audible*, a plataforma de *streaming* de áudio da Amazon, e, dois anos depois, em 2022, como série audiovisual para a Netflix.

Dividido em “atos” em razão de sua significativa extensão, o audioquadrinho de *The Sandman* (2020) se destaca entre outros por conta de sua produção, que muito se assemelha às produções cinematográficas em razão da escalação de atores hollywoodianos como James McAvoy (*Fragmentado*,

X-Men: Primeira Classe e It – A Coisa) e Andy Serkis (*O Senhor dos Anéis, Planeta dos Macacos e Star Wars*) no rol de leitores, junto ainda à participação do próprio autor em sua constituição. No caso de *The Sandman* (2020), Gaiman assume o papel de narrador icônico por se assemelhar a um contador de histórias. Mas, ao contrário do narrador simbólico de *The Boys* (2020), Gaiman não se dedica a uma descrição detalhada de cada quadro da *graphic novel*, mas, em vez disso, ele oferece aos ouvintes uma visão ampla de toda a situação.

Sua função se assemelha mais às das legendas nas histórias em quadrinhos, onde ele contextualiza o tempo, o espaço e os personagens da ação, fornecendo ao público detalhes específicos que as músicas e os efeitos sonoros e mesmos os leitores indiciais por si só não poderiam transmitir. Por isso, assim como os signos linguísticos ancoram os significados dos signos visuais, o leitor icônico desempenha um papel fundamental na fixação dos significados dessas mídias sonoras auxiliares, permitindo uma compreensão mais aprofundada da narrativa.

Já os leitores indiciais de *The Sandman* (2020) desempenham uma função semelhante à dos narradores indiciais de *The Boys* (2020): são eles que têm a responsabilidade de transformar todas as informações contidas nos balões de diálogo presentes na *graphic novel* em fala por meio de suas performances vocais. Essa abordagem possibilita, igualmente, a criação de uma identidade única para cada personagem, já que cada leitor pode construir características únicas por meio da voz para cada um dos personagens.

Enquanto isso, a música e, mais especificamente, os efeitos sonoros, desempenham a função análoga à dos quadros na história em quadrinhos a partir de suas três propriedades semióticas. Em *The Boys* (2020), como mencionado anteriormente, essas duas mídias sonoras são usadas de forma bastante pontual, mas, em *The Sandman* (2020), elas são constantemente sobrepostas ao longo do audioquadrinho para construir a ambientação onde a ação da narrativa se desenrola. Como resultado, o

uso dessas mídias sonoras não se torna redundante nem opcional, mas sim essencial para a compreensão completa da história. Vejamos abaixo um exemplo.

Em *Sandman*, a jornada de Morpheus começa a partir de seu aprisionamento por um mago que, na verdade, queria capturar a sua irmã, Morte, para assim conseguir ser imortal. Como consequência do tempo em que ficou preso, algumas pessoas ao redor do mundo acabaram por entrar em sono profundo, sendo uma delas Daniel Bustamante, um garoto africano. Como pode ser visto no quadro abaixo (Quadro 2), Daniel dorme em meio às sacas no depósito da taverna de seu pai. A legenda, por sua vez, fixa o significado da imagem e acrescenta que o personagem sonha com um castelo no ar, acima das montanhas azuis, sem ser atrapalhado pelos gritos e cantorias dos adultos embriagados.

No audioquadrinho, Gaiman, desempenhando o papel de leitor icônico, converte o signo linguístico escrito da legenda deste mesmo quadro em um signo linguístico sonoro. Por sua vez, o signo imagético é construído pela sobreposição de diversos efeitos sonoros, incluindo o canto de pássaros, o balido de ovelhas, vozes humanas em conversa, o som harmônico produzido por um instrumento musical, possivelmente um piano, juntamente com uma cantoria e até mesmo o suspiro do menino. Em resumo, o quadro que retrata Daniel, um jovem negro deitado no chão, apoiado em um saco, enquanto outro indivíduo que dorme em um banco, não é descrito textualmente, mas sim transformado em uma experiência auditiva imersiva.

Quadro 2 — Comparação entre um dos quadros de *Sandman* em comparação ao audioquadrinho.

Quadro da <i>graphic novel</i>	Trecho transcrito do audioquadrinho
	“Kingston, Jamaica. Daniel Bustamante dorme. Os gritos e canções de adultos embriagados não abalam seu sono. Ele sonha com um castelo no ar acima das Montanhas Azuis. Castelo feito de nuvens” ¹¹

Fonte: *Sandman* (2010, p. 15) e *The Boys — Volume 1* (2020)

Neste caso, o audioquadrinho funciona como a fluidez de um filme, porém sem as imagens em movimento em sincronia. O perceptor, nesse sentido, é levado a criar mentalmente a cena com base nas pistas auditivas, resultando em uma abordagem narrativa que explora o poder da imaginação do ouvinte. Tal experiência se assemelha ao processo de leitura de uma história em quadrinhos, em que o leitor preenche as entrelinhas dos quadros com sua própria interpretação visual.

4 Os audioquadrinhos brasileiros: um passado esquecido e um presente pouco explorado

Os radioquadrinhos estadunidenses desembarcaram em terras brasileiras durante o Governo Roosevelt por meio de um pacote cultural que integrava parte da política de “boa vizinha”. Esta era uma estratégia não intervencionista que tinha como objetivo promover a unidade do continente americano contra o Eixo e mobilizar a opinião pública dos países vizinhos em prol dos interesses e objetivos

¹¹ Em inglês: “Kingston, Jamaica. Daniel Bustamante sleeps. The shouts and songs of drunken adults do not shake his slumber. He dreams of a castle in the air above the Blue Mountains. Castle made of clouds” (Tradução nossa)

dos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial. No entanto, como denuncia Cardoso (1998, s/p), esse período de vigência do rádio, enquanto principal meio de comunicação de massa e a presença de séries radiofônicas de aventura — nas quais se inserem os radioquadrinhos norte-americanos —, parece ter sido devorado pelo tempo, visto que “[...] muito pouco sobreviveu ao tradicional descuido dos brasileiros pela cultura nacional [...]”.

O que se sabe até hoje são poucas informações obtidas por meio de relatos de fãs e pesquisadores independentes movidos pela nostalgia dessa época. Mesmo diante de tais circunstâncias, Cardoso (1998) resgata alguns dados por meio dessas fontes na tentativa de contextualizar a presença desses programas sonoros nas grades das emissoras de rádio brasileiras. Tomando por recorte os radioquadrinhos estadunidenses transmidiados das páginas dos jornais diários e das revistas para o meio sonoro, é possível observar que *Little Orphan Annie* foi um dos títulos importados para o Brasil, vindo a ganhar versões brasileiras durante a década de 1940 sob o título de *Annie, a pequena órfã*, embora não haja mais nenhuma outra informação mais aprofundada sobre.

Enquanto nos Estados Unidos os audioquadrinhos parecem passar por um processo de redescobrimto e um crescimento cada vez mais significativo da produção desse tipo de mídia, no Brasil, os audioquadrinhos ainda são um nicho pouco explorado no contexto atual. Entre os produtos disponíveis em plataformas de *streaming* voltadas para o público brasileiro, encontramos, na verdade, narrativas transmídias que, podemos dizer, se apresentam como audioquadrinhos. Um exemplo é a parceria entre a Turma da Mônica e o serviço de *streaming* *Ubook*, que traz os leitores oficiais dos personagens de Mauricio de Sousa, e *Batman Despertar*, uma tradução de *Batman Unburied* (2023) para o português com um elenco composto por atores brasileiros conhecidos pela grande mídia, como Rocco Pitanga no papel do protagonista e Camila Pitanga dando voz à personagem Kell.

Por conta desse cenário, é viável inferirmos que a transmídiação das histórias em quadrinhos aos formatos sonoros ainda são um tipo de mídia muito pouco explorado. Mesmo o Brasil sendo um país com uma rica e antiga tradição na criação de história em quadrinhos, com uma miríade de títulos possíveis de encontrarem novos públicos por meio dos audioquadrinhos, esse tipo de mídia parece encontrar barreiras comerciais e culturais. Por isso, nosso recorte se limitou aos quadrinhos estadunidenses, visto que a variedade de produtos de mídia desse tipo é maior.

5 Considerações parciais

Os audioquadrinhos, como produtos de mídia resultantes de um processo de transmídiação, constituem um formato auditivo que requer uma variedade de abordagens criativas para traduzir por meio das ondas tudo aquilo que originalmente foi concebido de maneira visual dentro da linguagem das histórias em quadrinhos. Trata-se de uma linguagem caracterizada por sua natureza imagética, estática, bidimensional, fragmentada e espaço-temporalmente delimitada a partir de uma variedade de quadros que a constitui. Apesar da complexidade intrínseca dessa tarefa, essas instâncias de transformação e transferência (Elleström, 2021), evidenciam a capacidade dos elementos sonoros inerentes à linguagem dessa submídia que inclui a performance vocal, a música e os efeitos sonoros, convergindo de maneiras diversas para criar uma rica diversidade de experiências auditivas.

Os exemplos mencionados anteriormente servem como ilustrações claras desse fenômeno. Ao examinar o audioquadrinho de *The Boys* (2020), torna-se perceptível que sua transmídiação equipara-se a uma audiodescrição da *graphic novel* na qual se encontra baseada. Nesse contexto, o produto de mídia permanece ancorado nos elementos imagéticos, que são, neste novo meio, essencialmente transformados em signos linguísticos e cujos significados são ampliados pela incorporação estratégica da música e dos efeitos sonoros.

Em contraste, *The Sandman* (2020) representa um nível mais profundo de transformação para o meio auditivo, uma vez que não se vincula rigidamente aos signos imagéticos da *graphic novel* original. Nesse produto de mídia em específico, a narrativa tem a liberdade de explorar as oportunidades únicas oferecidas pelo áudio, permitindo uma "recontagem" da jornada do protagonista sem comprometer a essência e a riqueza da *graphic novel*. E isso se evidencia pela habilidosa utilização da música e dos efeitos sonoros, que contribuem para criar uma atmosfera envolvente e complementar a narrativa de maneira distinta.

Em resumo, a comparação entre *The Boys* (2020) e *The Sandman* (2020) ilustram de maneira vívida como os audioquadrinhos são capazes de transcender, em menor ou maior nível, as limitações da representação imagética e explorar plenamente o potencial narrativo do áudio. Nesse contexto, a música e os efeitos sonoros desempenham um papel crucial na criação de uma experiência auditiva envolvente e única, demonstrando a versatilidade desse meio midiático inovador.

Obviamente, produzir produtos de mídia sonoros como os audioquadrinhos demanda não apenas tempo, mas também recursos financeiros e conhecimentos técnicos para garantir uma eficiência satisfatória. Além disso, o sucesso desse formato alternativo depende significativamente do interesse do público. Por isso, a ausência de audioquadrinhos no contexto brasileiro pode ser explicada por fatores como a sólida tradição de leitura de quadrinhos impressos no país, e a própria preferência do público por outras formas de entretenimento auditivo, como os podcasts, que têm experimentado um aumento significativo de popularidade nos últimos anos.

Embora essas sejam apenas hipóteses que carecem de estudos mais aprofundados, é importante notar que, com a constante evolução das mídias e a crescente busca por novas experiências narrativas, não se pode descartar a possibilidade de que os audioquadrinhos possam encontrar seu espaço no mercado brasileiro no futuro, trazendo consigo uma

ressurgência dos radioquadrinhos, uma forma de entretenimento esquecida no passado.

Referências

- ARVIDSON, Mats; et. al. *Intermedial combinations*. In: BRUHN, Jørgen; SCHIRRMACHER, Beate. (Aut.). *Intermedial studies: an introduction to meaning across media*. 1 ed. Nova York: Routledge, 2022. p. 106-137.
- CAGNIN, Antonio Luis. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica*. São Paulo: Ática, 2007.
- CARDOSO, Athos Eichler. *A origem das séries de aventura e mistério da radiofonia brasileira e sua interação como história em quadrinhos (1940-1959)*. Anais do XXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Universidade Federal de Pernambuco, 1998
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008
- ELLESTRÖM, Lars. *As modalidades da mídia II*. Porto Alegre: ediPUCRS, 2021.
- ELLESTRÖM, L. *Media transformation: the transfer of media characteristics among media*. Houndmills: Palgrave Macmillan, 2014.
- GARCIA, Jaimeson Machado; DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. *From cinema to audiobook: sharing media resources*. Ekphrasis journal, v. 29.4, 2023.
- GARCIA, Jaimeson Machado; DOMINGOS, Ana Cláudia Munari; FRONCKOWIAK, Ângela Cogo. *O LEDOR SIMBÓLICO, O ICÔNICO E O INDICIAL: uma proposta de classificação aos agentes da voz do audiolivro*. Afluente: Revista De Letras E Linguística, 8(23), 352–381, 2023. <https://doi.org/10.18764/2525-3441V22N9.2023.33>
- LACKMANN, Ronald. W. *Comic strips & comic books of radio's golden age (1920s-1950s): a biography of all radio shows based on comics*. Pensilvânia, Boalsburg: Bear Manor Media, 2004.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Hércio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M Books, 2005.
- Nöth, Winfried. *Narrative self-reference in a literary comic: M.-A. Mathieu's L'Origine*. Semiotica, v. 165, 2007.
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.
- _____. *Semiótica aplicada*. São Paulo, Cengage Learning, 2018.
- _____. *Neo-Humano: a sétima evolução do Sapiens*. São Paulo: Paulus, 2022. Edição Kindle.
- VIEIRA, Miriam de Paiva. *Écfrase: de recurso retórico na antiguidade a fenômeno midiático na contemporaneidade*. Todas as Letras-Revista de Língua e Literatura, v. 19, n. 1, 2017.
- YACOBI, T. *Ekphrastic double exposure and the museum book of poetry*. Poetics Today, v. 34, n. 1-2, p. 1-52, 2013.
- FERREIRA, Ermelinda Maria Araújo. *A écfrase como técnica de transcrição intersemiótica*. Anais do XI Encontro Regional ABRALIC. São Paulo:[sn], 2007.
- QUADROS, Laura Cristina de Toledo; MUSCO, Leticia de Toledo Quadros. *Reflexões acerca da série The Boys: aproximações entre o bem e mal interseções entre a ficção e a realidade*. 2021.

Obras citadas

- ENNIS, Garth; ROBERTSON, Darick. *The Boys*. Iorque: Dynamite Entertainment, Março 2008.
- GAIMAN, Neil. *Sandman: edição definitiva*. Barueri, São Paulo: Panini Books, 2010.
- MILLER, Frank. *Batman, o Cavaleiro das Trevas. Edição definitiva*. 2. ed. Barueri/SP: Panini Books, 2011.
- MOORE, Alan. *WATCHMEN, Edição Especial*. São Paulo: Panini Brasil Ltda, 2009.
- SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. Tradução Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- THE BOYS. *Narrado por elenco completo*. Produzido por GraphicAudio, 2020.
- THE SANDMAN. *Narrado por elenco completo*. Produzido por Audible, 2020.