

# UM SONHO AFRICANO EM *CONTOS NA AREIA*: REPRESENTAÇÕES DE ÁFRICA EM *THE SANDMAN*

AN AFRICAN DREAM IN TALES IN THE SAND:  
REPRESENTATIONS OF AFRICA IN THE SANDMAN

---

**RESUMO:** Neste artigo, a preocupação reside em examinar a África como construção passível de diferentes ressignificações através das histórias em quadrinhos e também considerar o imaginário no qual uma narrativa ambientada no continente se inscreve. Examina-se as representações de África postas em circulação através de *Contos na Areia* (no original, *Tales in the sand*), história em quadrinhos escrita pelo britânico Neil Gaiman para o arco *Casa de Bonecas*, da série *The Sandman*. Busca-se, ao dialogar com essa HQ, uma compreensão mais alargada da forma como a África tem sido representada, além de compreender as maneiras pelas quais, a partir de determinadas condições, uma dada realidade ficcional foi construída, pensada e oferecida.

Márcio dos S. Rodrigues

**PALAVRAS-CHAVE:** África; *The Sandman*; Histórias em Quadrinhos; Representações.

---

**ABSTRACT:** In this paper, we are interested in the idea of Africa as a construction that can be re-signified in different ways through comic books and also consider the imaginary contained in a narrative that has as its backdrop the African continent. We examine representations of Africa put into circulation through *Tales in the Sand*, a comic book written by British author Neil Gaiman for *The Doll's House*, part of *The Sandman* series. In dialogue with this comic book, we seek a broader understanding of the way Africa is represented, and the form in which a fictional reality is constructed, thought about, and offered from certain conditions.

Editor-Gerente  
[Ivaldo Marciano de França Lima](#)

**KEYWORDS:** Africa; *The Sandman*; Comic Books; Representations.

## UM SONHO AFRICANO EM *CONTOS NA AREIA*: REPRESENTAÇÕES DE ÁFRICA EM *THE SANDMAN*

MÁRCIO DOS SANTOS RODRIGUES<sup>1</sup>

### Introdução

Existem Áfricas inventadas nas histórias em quadrinhos e estas dialogam com uma multiplicidade de visões sobre o continente africano presentes em diferentes manifestações culturais. Tais Áfricas quadrinizadas, ao serem concebidas, não se fecham em si mesmas, mas dialogam com um imaginário configurado em torno dessa paisagem continental. É certo que quadrinistas não apenas reproduzem o que esse imaginário disponibiliza, mas também o ressignificam.<sup>2</sup> E assim o fazem conforme filtros culturais e por meio de representações que podem ser estereotipadas ou não. Deste modo, o continente que conhecemos pelo nome de África existe para além de uma realidade concreta. Por serem expressas por diferentes sujeitos históricos, cada qual com a sua particularidade, as representações sobre África se encontrariam também diluídas nas tentativas de se imaginar o continente e, por vezes, se perderiam em múltiplas redes que envolvem essa comunicação midiática na contemporaneidade que conhecemos como histórias em quadrinhos.

Entender como os quadrinhos participam da forma como a nossa imaginação sobre África é moldada será objeto deste artigo. Para tanto, nos centramos nas formas visuais e narrativas de uma edição em particular, a edição #9 de *The Sandman*, publicada originalmente pela DC Comics em outubro de 1989, tendo Mike Dringenberg<sup>3</sup> como desenhista, Malcolm Jones III<sup>4</sup> na arte-final e Neil Gaiman<sup>5</sup> no roteiro. Nessa edição temos a história intitulada *Tales in the Sand* (em português, *Contos na Areia*)<sup>6</sup>, que faz parte de *Casa de Bonecas*, segundo arco de *The*

<sup>1</sup> Doutorando em História pela UFPA, Professor do curso de História da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Editor, curador e tradutor de histórias em quadrinhos. E-mail: [marcio.strodrigues@gmail.com](mailto:marcio.strodrigues@gmail.com)

<sup>2</sup> Nesse tocante, vale citar a passagem de Castoriadis sobre como “todo simbolismo se edifica sobre as ruínas dos edifícios simbólicos precedentes, utilizando seus materiais, mesmo que seja só para preencher as fundações de novos templos” (CASTORIADIS, 1982, p. 147).

<sup>3</sup> Artista de quadrinhos estadunidense nascido em 1965. É creditado como um dos criadores de *The Sandman*, série na qual se destacou tanto como desenhista quanto como arte-finalista.

<sup>4</sup> Arte-finalista estadunidense, nascido em 1959 e falecido em 1996.

<sup>5</sup> Escritor britânico famoso por transitar por gêneros diversos, desde contos aos romances, das histórias em quadrinhos aos roteiros para filmes. Vencedor de inúmeros prêmios, tanto na área dos quadrinhos quanto no campo da literatura (dentre os quais se destacam os prêmios Hugo e Nebula).

<sup>6</sup> Opta-se aqui pelo título *Contos na Areia*, ao invés de *Histórias na Areia*, como já foi traduzido em algumas ocasiões. O termo “contos” é o mais usual no meio editorial para obras com narrativas curtas africanas. Além disso, “conto” é um gênero literário de fundo didático-moralizante, cuja transmissão se faz através das tradições, dentro de condições específicas. São essas as especificidades que são evocadas por Gaiman. O autor deixou claro em entrevistas que *Tales in the Sand* seria uma espécie de “contos de fadas”, mas dentro de uma perspectiva africana (BENDER, 1999, p. 50).

*Sandman*.<sup>7</sup> Aqui temos uma daquelas narrativas em quadrinhos que nos serve para pensar representações e simbolismos relacionados ao continente africano.

Ao propor interpretações sobre essa história, considero-a como uma forma de representação e, justamente por isso, busco trazer à luz a maneira como ela constrói formas visuais e narrativas a partir de um determinado circuito de ideias. Busca-se através dessa narrativa compreender não apenas as representações postas em circulação sobre África pelos autores, mas demonstrar como os quadrinhos podem ser reveladores de práticas culturais e/ou mesmo resultados de um terreno de disputa e negociação em torno de questões pertencentes a determinado contexto. Para além da dimensão dos quadrinhos como suporte de ideias e valores, examina-se a forma como Gaiman e os artistas envolvidos constroem essa narrativa através de referenciais que entrecruzam análise literária com o discurso às premissas dos *comics studies*, pois atenta-se especificamente para a forma como personagens, tempo, lugar e narrativa são construídos.

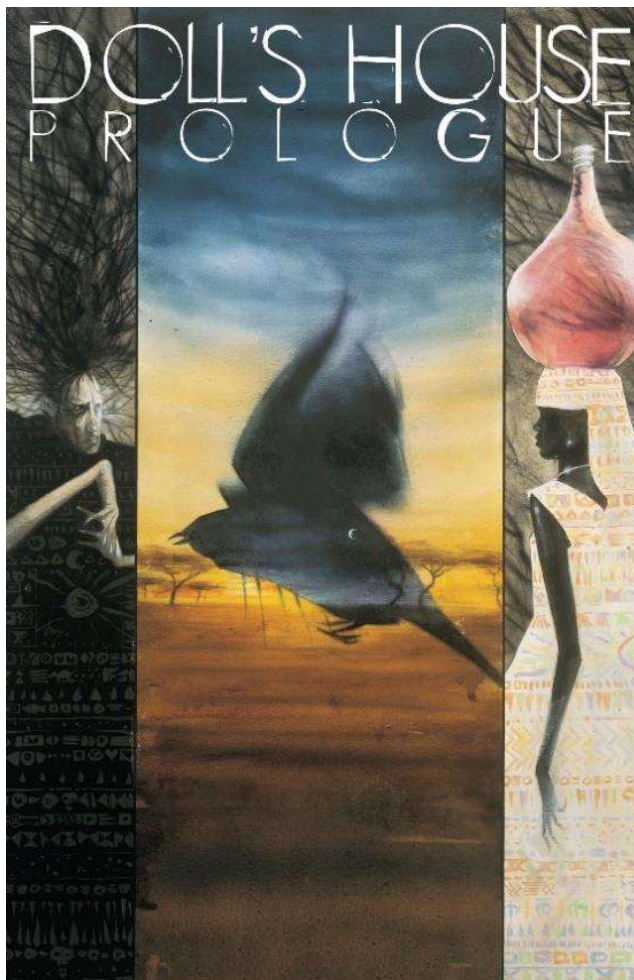
### Representando uma África imaginária

Cercado pelo Mediterrâneo, pelo Mar Vermelho, pelos oceanos Índico e Atlântico, o continente que conhecemos como África ocupa aproximadamente vinte por cento da área terrestre do globo e é dez vezes maior em extensão que a Europa. Existe neste continente uma gama de tradições e crenças únicas. Para além disso, há também as diferentes formas como a África foi e ainda é imaginada ou inventada (MAZRUI, 2005; MUDIMBE, 2013), vindo a ocupar um lugar simbólico no imaginário social.

Entende-se imaginário como o campo simbólico no qual repertórios visuais e formas narrativas circulam, ao longo do tempo e do espaço, em diferentes escalas, dialogando entre si e construindo sentidos para o mundo social (BACZKO, 1985). Não se trata de um campo alheio às dimensões de ordem material dos sujeitos sociais envolvidos no processo de construção de sentidos, mas resulta da forma como estes se posicionam diante do mundo, projetando imagens sobre ele. A capa dessa história (**Figura 1**), que funciona como um prólogo de *Casa de Bonecas*, já é reveladora de imagens consagradas sobre o continente africano:

---

<sup>7</sup> Escrita por Neil Gaiman a série *The Sandman* foi publicada entre janeiro de 1989 e março de 1996, em 75 números pela editora estadunidense DC Comics.



**Figura 1:** Arte do ilustrador britânico Dave McKean para *Tales in the Sand*. Na edição norte-americana de 2010, é apresentada como um prólogo. Fonte: GAIMAN, Neil. “The Doll’s House.” *The Sandman*. Vol. 2. New York: DC Vertigo, 2010.

Ao centro, temos um conjunto que remete à paisagem da grande savana. Em uma das laterais, a figura de uma mulher negra com trajés e adereços aludindo ao conceito impreciso de africanidades. O protagonista da série, o Sonho, aparece à esquerda, como uma figura magra, de pele branca, muito pálida e cabelos escuros desgrenhados. Sonho aqui se refere a uma entidade, a personificação de um conceito que se pressupõe como universal (Afinal, todos os mortais sonham). O personagem é o protagonista da série e também é conhecido como *Sandman* e Morpheus.<sup>8</sup> Ele comanda o mundo do onírico e faz parte do grupo dos Perpétuos, que assim como ele são representações antropomorfizadas de conceitos humanos (Destino, Morte, Destruição, Desejo, Desespero e Delirium).<sup>9</sup> Esta capa revela como ainda persistem no imaginário determinadas representações sobre África. Todavia, creio que, para esta capa ser compreendida, não devemos reduzi-la à dimensão das estereotípias, mas examiná-la em diálogo com as particularidades narrativas apresentadas ou fornecidas em *Contos na Areia* como um

<sup>8</sup> Morpheus é o termo grego para o deus do sonho na mitologia helênica.

<sup>9</sup> *Destiny, Death, Destruction, Desire, Despair e Delirium*. O Sonho é *Dream*, no original.

todo, bem como chamar a atenção para como os autores envolvidos em sua construção mobilizavam valores e formas de percepção em torno de África.

Com relação ao enredo, Gaiman e seus colaboradores nos apresentam de início um jovem de uma etnia africana desconhecida viajando pelo deserto com seu avô.<sup>10</sup> Esse percurso é feito como parte de um rito de passagem para a maioridade. Em certo ponto do deserto eles param. O ancião faz uma fogueira e pede ao jovem que procure por algo antes de começar o rito de iniciação à idade adulta. Ele não diz o que o jovem tem que procurar, mas que ele saberá o que é quando encontrar. O jovem volta com um pedaço de vidro em formato de coração (**Figura 2**).



**Figura 2:** No ritual de “transição” o jovem se depara com um vidro em formato de coração, um resquício de um tempo anterior, mítico.

Após isso tem início a história e o velho nos informa que naquele lugar existia uma cidade de vidro, um local onde vivia seu próprio povo. A cidade era governada pela rainha Nada. A rainha tinha 16 anos e pela tradição precisaria encontrar uma paixão, um homem para ser o seu rei. Mas, nenhum homem estava à altura da rainha. Até que um dia ocorre a chegada de um forasteiro chamado Kai'ckul, por quem a rainha imediatamente se apaixona (**Figura 3**). Vamos descobrir que o desconhecido é na verdade a personificação do Sonho.

<sup>10</sup> Não há especificação precisa sobre qual seria o deserto africano. Vale lembrar que um terço do continente africano é coberto por desertos, dentre os quais se destacam o Saara, Kalahari e Namib. Trata-se, então, de um deserto genérico.



**Figura 3:** A chegada de Kai'ckul, a representação do Sonho em termos africanos.

Quando o Sonho revela sua verdadeira identidade, Nada fica aterrorizada. Há um interdito que proíbe mortais e deuses se amarem. Nada então foge de seu amado, primeiro retornando ao mundo desperto e depois assumindo a forma de uma gazela. No entanto, cada vez que Nada tenta escapar do Sonho, a fuga se mostra em vão. O Sonho sempre consegue pegá-la. Para terminar a perseguição, Nada usa uma pedra afiada para romper seu hímen, acreditando que se perdesse a virgindade a paixão do Sonho por ela acabaria. Pouco se importando com isso, o Sonho diz a Nada que ele não é um homem mortal e que, portanto, certas convenções mundanas nada representariam a ele. Assim, o Sonho a puxa para seu manto, envolvendo-a, e eles acabam fazendo amor. Na manhã seguinte, os medos de Nada se concretizam. Ao vê-la junto com o Sonho, o Sol lança uma bola de fogo ardente em direção à cidade de vidro, arrasando-a, deixando coisa nenhuma para trás, além de areia e cacos de vidro esmeralda em forma de coração. Devastada e determinada a evitar catástrofes ainda maiores, Nada se atira do topo de

uma montanha, mas mesmo isso não impede a busca de Sonho por ela. Ele a segue até a fronteira do reino da morte, onde ele dá a Nada um ultimato: A rainha deve concordar em ser sua noiva ou sofrer tormentos eternos. Recusando-se a ser a Rainha dos Sonhos, por julgar que isso levaria a mais desastres, Nada é condenada ao Inferno. Mais adiante, nos outros capítulos seguintes à história de Nada, vemos a apresentação de dois outros membros dos Perpétuos: o Desejo e o Desespero. O Desejo revela que estava por trás da intensa atração entre Sonho e Nada. Este é um resumo da história de Nada e aqui cabem algumas colocações sobre a mesma, no sentido de revelar como essa trama é carregada de simbolismos.

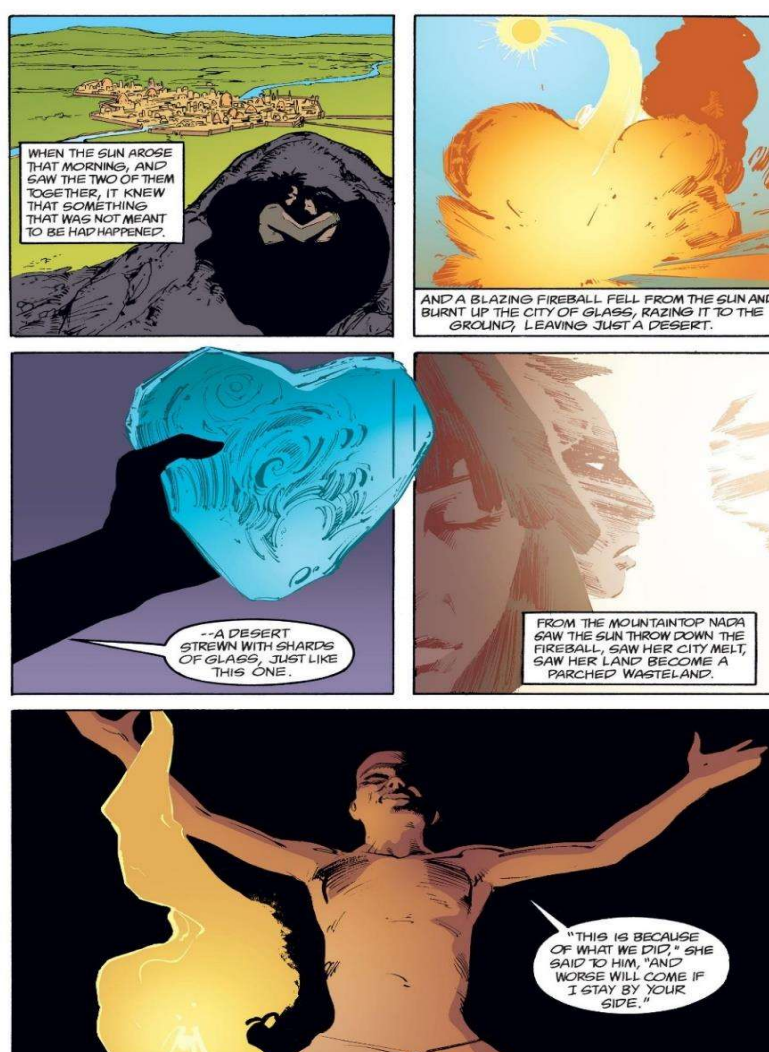
A primeira colocação, que pode ser considerada um dos pontos altos desta história, na opinião de um africanista, é como Morpheus é representado na cultura do povo da Cidade de Vidro. Não apenas fisicamente, mas de uma perspectiva simbólica. Do ponto de vista da fisionomia, vemos o herói com rosto africano, com feições negras. Gaiman desenvolve o personagem que encarna a dimensão do Sonho de uma forma diferenciada, rompendo e contrastando com o padrão estético europeu (**Figuras 4 e 5**). Com relação ao simbolismo do sonhar, pode-se inferir que, embora seja uma experiência comum a todos os seres humanos, a maneira como cada cultura sonha ou representa o sonho é diferente. Isso faz com que tenhamos que relativizar os nossos valores, conceitos e formas de sentir experiências. É nesse ponto que talvez resida um dos méritos desta história: o fato de o roteirista estar totalmente afinado com ideias de fundo antropológico, de que cada cultura tem uma visão bem particular para experiências que são entendidas como universais.



**Figuras 4: e 5** À esquerda, vê-se o Sonho africanizado, com a tez negra e cabelos e cabelos dreadlocks. À direita, a representação do protagonista em sua caracterização usual, como uma figura de pele branca, pálida e cabelos negros.

Ao longo de toda a série *Sandman* vemos como culturas diferentes representam de modo diferenciado conceitos ou experiências como o Destino, a Morte, o Sonho, a Destruição, o Desejo, o Desespero e o Delírio. Cada um desses conceitos, personificados de forma antropomorfizada, adquire contornos diversos dependendo da atmosfera cultural. Embora numa

perspectiva dita eurocêntrica esses conceitos - não apenas o do sonho - sejam amplamente interpretados como universais, Gaiman e os artistas envolvidos parecem apontar a necessidade de reconhecermos outras perspectivas, bem como assinalariam uma proposta de “desocidentalização” do olhar. Com relação ao romance proibido entre Nada e o Sonho, Gaiman aqui estabelece em maior ou menor grau, intuitivamente, um diálogo com valores africanos. Nada já havia aparecido anteriormente na edição #4, no inferno, com Morpheus não a tendo perdoado por uma traição passada. Nesta edição temos a explicação que faltava ao leitor. Como uma espécie de contos de fada, mas com uma dimensão africana, há um fundo de ordem moral. Ações guiadas por interesses próprios e desejos egoístas são nocivas aos laços que unem um indivíduo à sua comunidade (**Figura 6**).



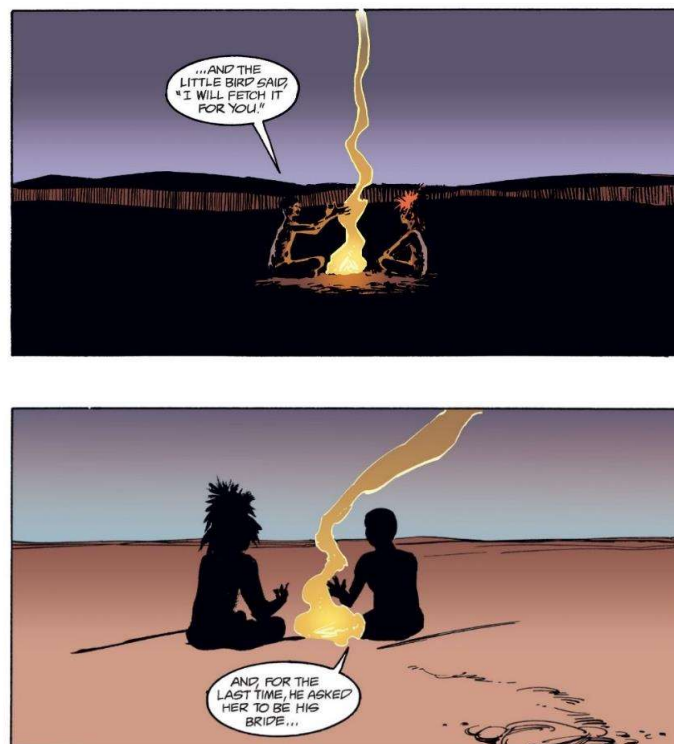
**Figura 6:** A página acima mostra Nada se entregando ao Sonho. Em punição, o Sol destrói a cidade de vidro, reduzindo-a apenas a cacos de vidro em forma de coração.

Há o pressuposto de que nós ocidentais tendemos a ser hiper-individualistas e que seria isso um fato da nossa cultura. Embora, no discurso valorizemos instâncias como família e amigos, em última instância o indivíduo acaba sendo colocado acima do coletivo e os laços que



estabelece são por pura conveniência. Já para o cenário de África pressupõe-se que os valores seriam mais comunitários. A ideia de linhagem ou de comunidade estaria presente em cada pessoa africana, e quando um africano fala de sua família, não se trata apenas dos vivos, mas também dos membros da família falecida (MCCALL, 1995).

Por isso, passado, presente e futuro existem ao mesmo tempo. Essa simultaneidade de tempos é o que configura o tempo mítico de *Contos na Areia*. É um tempo suspenso, do mito, em que não há a possibilidade de identificarmos de forma precisa a época onde se desenrolam os eventos. É um tempo perdido na memória, mas que se faz conhecido em virtude de sua estrutura circular, por sempre retornar ao presente por meio da narração (**figuras 7 e 8**). Essa própria narração que traz de volta essas origens perdidas no tempo se faz através do rito. A maneira como o Sonho é relacionado ao tempo do mito, nessa história, faz com que possamos estabelecer relações com arquétipos que giram em torno de interditos culturais, de tabus, mas também ao modo como os personagens são simbolicamente criados para nos fornecer lições sobre sentidos de comunidade em África.



**Figuras 7 e 8:** O contar histórias como elemento que liga o presente ao passado. Na edição o último quadro de parte considerável das páginas cede espaço às figuras do narrador e a do ouvinte.

Outro aspecto a ser discutido em *Contos na Areia* é o modo como as tradições africanas são representadas. Gaiman e seus colaboradores conferem demasiada importância à transmissão de conhecimentos através da oralidade e como esse processo de geração a geração construiria laços de identidade. Gaiman não é africano, assim como nenhum dos colaboradores envolvidos na história. A construção pode parecer positiva, pelo fato dos autores nos oferecerem uma

representação bastante elogiosa sobre a dimensão social do conhecimento, que não tem nada em comum com aquela marcada pela irracionalidade – representação esta que circula socialmente em outros quadrinhos que tematizam o continente africano. Todavia, há de se questionar se Gaiman, em seu roteiro, não está corroborando com a ideia de uma África homogênea, dialogando com representações e estereótipos elaboradas a partir de uma perspectiva advinda do colonialismo, que ao colocar a ideia de tradição oral como extensiva a todos africanos, impede de perceber espaços ou cenários em que formas distintas da oralidade se fazem presentes nas múltiplas Áfricas. Em outras palavras, cabe refletir se as representações colocadas por Gaiman fazem parte da chamada “biblioteca colonial”, apontada por Mudimbe (2013) como responsável por formar e impor regimes de verdade e categorias universalizantes para interpretar experiências históricas no continente africano. Em entrevista para Hy Bender, publicada em *The Sandman Companion* (1999), o próprio roteirista deixou claro que não fez pesquisas de qualquer tipo para o roteiro da edição, mas que na época teve contato com contos africanos. Nas palavras de Gaiman, “Não fiz nenhuma pesquisa específica sobre a história. Mas, eu vinha lendo mitos e histórias africanas há anos, como o conto do deus aranha trapaceiro Anansi<sup>11</sup>, e muitas delas ficaram gravadas em minha mente” (1999, p. 50).<sup>12</sup> A despeito disso, temos na edição uma perspectiva bastante sensível, na qual a narração a princípio é apresentada num tom respeitoso às particularidades culturais. O roteirista ainda especificou que:

“Entre os prazeres desta edição está o fato de que foi minha primeira tentativa na série de fazer puro pastiche, ou seja, imitar abertamente um estilo estabelecido de contação de histórias. Eu já havia brincado com o pastiche antes em termos de atmosfera, mas esta foi minha primeira tentativa de imitar totalmente a voz e o espírito de um conto popular antropológico e etnográfico. Eu também estava entusiasmado em abordar algo da tradição oral, porque eu adoro o ritmo e a linguagem dessas histórias” (BENDER, 1999, p. 50).<sup>13</sup>

Além disso, há uma representação sobre ritos de passagem. Em algumas comunidades do continente africano, ritos como o da circuncisão apresentam vários sentidos, dentre os quais o mais conhecido é transformar meninos em homens. Isso tudo é tratado de um ponto de vista

---

<sup>11</sup> É uma figura popular Akan, ligado às narrativas. Frequentemente Anansi aparece na forma de uma aranha e às vezes é considerado como o deus do conhecimento de todas as histórias. Ele é um causador de problemas (um *trickster*). Há uma infinidade de textos sobre essa figura da África Ocidental, tanto destinados ao público leigo, quanto acadêmico.

<sup>12</sup> No original, “*I didn't do research specifically for the story. However, I'd been reading African myths and folk tales for years-like the ones about Anansi, the trickster spider god and lots of them stuck in my mind.*”

<sup>13</sup> No original, “*I made those up, too. Laughter. Among the joys of this issue was that it was my first attempt in the series at pure pastiche-that is, openly imitating an established style of storytelling. I'd played around with pastiche previously in terms of mood, but this was my first try at wholly imitating the voice and spirit of an anthropological and ethnographical folk tale. I was also excited about tackling something from an oral tradition, because I love the rhythm and language of such stories.*”

antropológico. A história que acompanhamos é contada a cada homem apenas uma vez, como parte do ritual da masculinidade. Outro aspecto relacionado à uma dimensão antropológica é como a história é narrada. De início temos a voz de um narrador vendo a história de fora. Não visível, ele tem a função de nos informar sobre uma outra cultura. Neste ponto, vemos pela primeira vez na série *Sandman* a figura do narrador da história.

## Conclusão

*Contos na Areia* não se baseia em nenhuma narrativa “autenticamente africana”, mas nem por isso nos deixa de informar sobre a África. Na condição de um pastiche, já que emula abertamente modos de narração de contos africanos, funciona muito bem narrativamente, ainda mais por algumas representações sobre África estarem ali bem colocadas, embora possam dialogar, em maior ou menor grau, com certos estereótipos sobre o continente. Não há correspondência alguma com contos já pré-existentes e o escritor inventa personagens e eventos como bem entende, tomando certa liberdade poética. Todavia, de modo similar como em narrativas africanas no centro da história está o mito, o elemento fantástico que se move além da realidade, ainda que esteja sempre arraigado no real. Vê-se aqui um mito profundamente emocional, sobre a relação entre o humano e o mundo sensível. O protagonista Sonho, em quase todas as outras edições da série, é sempre uma força que muda, transforma e assim entra nas esferas do mito, na essência das histórias. No que se refere aos *Contos na Areia*, o Sonho se torna parte de uma África, a representa, incorpora a cultura de um povo imaginado.

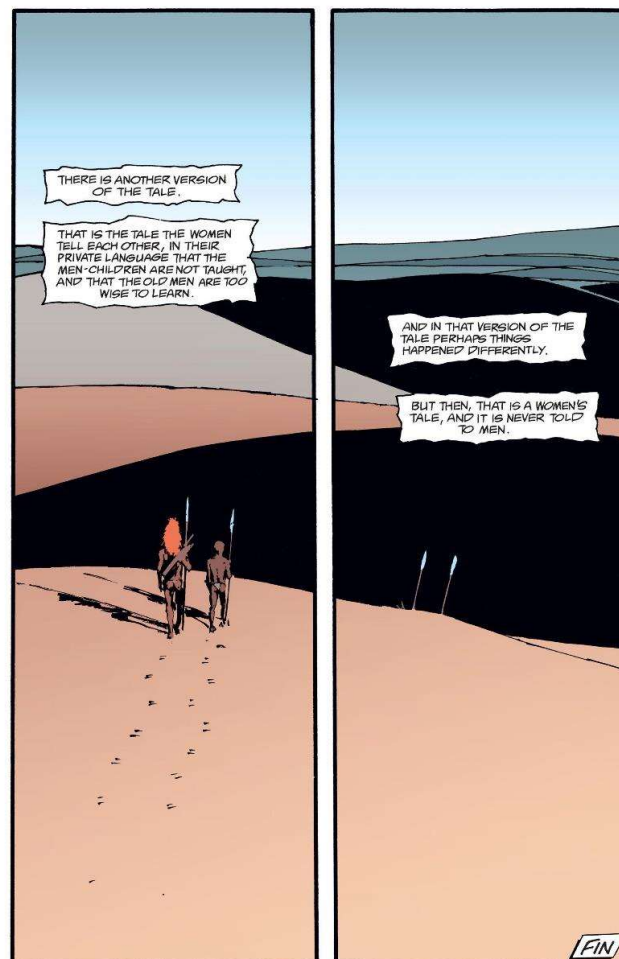
O lugar e o poder de histórias, dentro de um contexto que evoca a ideia de tradições, é um tema que vemos na história e pode interessar a qualquer africanista, seja leitor ou não de quadrinhos. Interessa também pela possibilidade de se discutir se o peso que os autores atribuem às tradições não encerra alguma estereotipia sobre o continente africano. É certo que, em África, *djelis*<sup>14</sup> e outros contadores de histórias<sup>15</sup> existem e desempenham papel fundamental na

---

<sup>14</sup> Termo que designa os responsáveis por perpetuar as tradições orais na África Ocidental. Durante a vigência do colonialismo em África, esses contadores de história foram designados pelos franceses pela alcunha de *griot*. Este termo aparece em nossos dicionários grafado como griô. Em sua etimologia seria proveniente da palavra francesa do início do século XVII *guiriot* (conforme o verbete GRIOTS AND GRIOTTES de **African Folklore: An Encyclopedia**, de Philip M. Peek, Kwesi Yankah). Segundo dicionários os mais variados, *guiriot* teria a mesma raiz da nossa palavra “criado” ou “servo”. Autores como o senegalês Juni Ba, autor de *Djeliya* (publicado em 2021 pela Skript, com tradução minha) fazem questão de apontar as controvérsias em torno da escolha de termos como *djeli* ou *griot*.

<sup>15</sup> Há vários outros termos para designar contadores de histórias no continente. *Djeli* é apenas um deles, dentre vários, e fica aqui o alerta para não tomar o termo como uma espécie de guarda-chuva, que daria conta de reunir toda a diversidade de narradores. Um *djeli* é culturalmente distinto de um *mvét*, que representa a figura de um trovador na cultura fang, da Guiné Equatorial (ver ALEXANDRE, 1974, p. 1-7). Da mesma forma que difere bastante de um contador típico da Mauritânia, designado pelo termo *iggio*, ou de um *geseré*, personagem importante entre o povo soninké da Mauritânia e Mali, ou de um *azmari* da Etiópia. Para maiores informações sobre os *azmari*, ver: KEBEDE, 1975; GEBREMARIAM, 2018.

preservação e difusão das tradições orais. Através desses narradores que histórias e eventos históricos são transmitidos de geração em geração. Por não haver registro escrito em algumas culturas, as histórias contadas acabam se tornando um registro importante e por vezes considerado o único existente sobre eventos passados. É justamente por isso que figuras como a de um contador são socialmente relevantes dentro das culturas africanas, embora não sejam os únicos agentes responsáveis pela reprodução e ressignificação de saberes em África. *Contos na areia* explora essa dimensão social atribuída aos contadores, bem como nos informa que em determinadas culturas há narrativas que encontram sua razão de ser ao serem contadas por ou para um gênero apenas. É basicamente o que vemos quando a trama nos apresenta que a história do ancião faz parte um rito de passagem para a masculinidade e que há uma outra versão da mesma história, destinada às mulheres (**Figura 9**).



**Figura 9:** Página de encerramento desse “conto de fadas” ambientado no continente africano<sup>16</sup> (GAIMAN, Neil. “*The Doll's House. Prologue: Tales in the Sand*”, p. 24).

<sup>16</sup> Aqui consideramos oportuno traduzir a narração dos dois quadros. **No primeiro quadro:**

- Existe outra versão da história.

- Essa é a história que as mulheres contam umas às outras, em sua linguagem particular, que os homens-crianças não são ensinados e que os velhos são sábios demais para aprender.

**Tradução da narração do segundo quadro:**

- E nessa versão do conto talvez as coisas tenham acontecido de forma diferente.

- Mas, essa é a história de mulheres, e nunca é contada aos homens.

O que se pode inferir pelo texto “*There is another version of the tale*”, e pela forma como a trama se encerra, é que não há apenas uma maneira de contar uma história, pois a narração depende dos personagens envolvidos ou dos interesses que os motivam, bem como dos sonhos que projetam. Neste caso desta HQ, sonhos sobre África.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEXANDRE, Pierre. Introduction to a Fang oral art genre: Gabon and Cameroon mvét. **Bulletin of the School of Oriental and African Studies**, v. 37, n. 1, p. 1-7, 1974.

BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: **Enciclopédia Einaudi. Vol 5: Anthropos/Homem**. Lisboa: Imprensa Nacional/ Casa da Moeda, 1985. p. 296-332.

BENDER, Hy. **The Sandman Companion**. USA: Vertigo Books, 1999.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Tradução de Guy Reynaud. 5ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

GAIMAN, Neil. “The Doll's House.” **The Sandman**. Vol. 2. New York: DC Vertigo, 2010.

GEBREMARIAM, Simeneh Betreyohannes. The Azmari Tradition in Addis Ababa: Change and Continuity. **Northeast African Studies**, v. 18, n. 1-2, p. 31-57, 2018.

KEBEDE, Ashenafi. The “Azmari”, Poet-Musician of Ethiopia. **The Musical Quarterly**, v. 61, n. 1, p. 47-57, 1975.

MAZRUI, Ali A. The re-invention of Africa: Edward Said, VY Mudimbe, and beyond. **Research in African Literatures**, Vol. 36, N. 3, p. 68-82, 2005.

MCCALL, John C. “Rethinking Ancestors in Africa.” **Africa: Journal of the International African Institute**, 65, No. 2, p. 256-270, Jan. 1995.

MUDIMBE, Valentin-Yves. **A invenção da África: gnose, filosofia e ordem do conhecimento**. Angola: Edições Mulemba; Portugal: Edições Pedagogo, 2013.

PEEK, Philip. M; YANKAH, K. (eds), **African Folklore**. An Encyclopedia. New York: Routledge, 2004.

SCHEUB, Harold. **A Dictionary of African Mythology: The Mythmaker as Storyteller**, New York: Oxford University Press, 2000.

Recebido em: 10/11/2021

Aprovado em: 12/06/2022