

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

GUILHERME IEGER DOBRYCHTOP

**“MORTE: O PREÇO DA VIDA”. AS REPRESENTAÇÕES DE MORTE E PÓS-
MODERNISMO EM SANDMAN, DE NEIL GAIMAN (1988 – 1998)**

CURITIBA

2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

GUILHERME IEGER DOBRYCHTOP

**“MORTE: O PREÇO DA VIDA”. AS REPRESENTAÇÕES DE MORTE E PÓS-
MODERNISMO EM SANDMAN, DE NEIL GAIMAN (1988 – 1998)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, Setor de ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em História.
Orientação: Prof. Dr. Clóvis Gruner

CURITIBA

2017

Catálogo na publicação
Mariluci Zanela – CRB 9/1233
Biblioteca de Ciências Humanas e Educação - UFPR

Dobrychtop, Guilherme Ieger
“Morte: o preço da vida”: as representações de morte e pós-
modernismo em Sandman, de Neil Gaiman (1988 – 1998) / Guilherme
Ieger Dobrychtop – Curitiba, 2017.
201 f.; 29 cm.

Orientador: Clóvis Gruner
Dissertação (Mestrado em História) – Setor de Ciências Humanas
da Universidade Federal do Paraná.

1. Gaiman, Neil, 1960-. 2. Sandman. 3. Histórias em
quadrinhos. 4. Morte - Pos-modernismo (Literatura). I. Título.

CDD 813



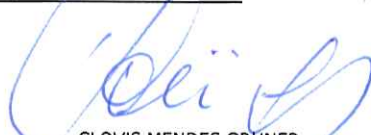
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
Setor CIÊNCIAS HUMANAS
Programa de Pós Graduação em HISTÓRIA
Código CAPES: 40001016009P0

ATA DE SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM HISTÓRIA

No dia cinco de Setembro de dois mil e dezessete às 14:00 horas, na sala Prof. Dr. Carlos Antunes, Rua: General Carneiro, 460, Ed.D.Pedro I, 6º andar, Departamento de História da UFPR, do Setor de CIÊNCIAS HUMANAS da Universidade Federal do Paraná, foram instalados os trabalhos de arguição do mestrando **GUILHERME IEGER DOBRYCHTOP** para a Defesa Pública de sua Dissertação intitulada: "**Morte: o preço da vida: as representações de morte e o pós-modernismo em Sandman, de Neil Gaiman (1988-1998)**". A Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em HISTÓRIA da Universidade Federal do Paraná, foi constituída pelos seguintes Membros: CLOVIS MENDES GRUNER (UFPR), LUIZ CARLOS SEREZA (UTP), ROSANE KAMINSKI (UFPR). Dando início à sessão, a presidência passou a palavra ao discente, para que o mesmo expusesse seu trabalho aos presentes. Em seguida, a presidência passou a palavra a cada um dos Examinadores, para suas respectivas arguições. O aluno respondeu a cada um dos arguidores. A presidência retomou a palavra para suas considerações finais. A Banca Examinadora, então, e, após a discussão de suas avaliações, decidiu-se pela aprovação do aluno. O mestrando foi convidado a ingressar novamente na sala, bem como os demais assistentes, após o que a presidência fez a leitura do Parecer da Banca Examinadora. A aprovação no rito de defesa deverá ser homologada pelo Colegiado do programa, mediante o atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca dentro dos prazos regimentais do programa. A outorga do título de mestre está condicionada ao atendimento de todos os requisitos e prazos determinados no regimento do Programa de Pós-Graduação. Nada mais havendo a tratar a presidência deu por encerrada a sessão, da qual eu, CLOVIS MENDES GRUNER, lavrei a presente ata, que vai assinada por mim e pelos membros da Comissão Examinadora.

Observações: A banca realizou uma reunião final do texto e revisa e acompanha as correções finais

CURITIBA, 05 de Setembro de 2017.


CLOVIS MENDES GRUNER
Presidente da Banca Examinadora (UFPR)


LUIZ CARLOS SEREZA
Avaliador Externo (UTP)


ROSANE KAMINSKI
Avaliador Interno (UFPR)



À minha mãe e meu pai, por todo o amor, carinho e apoio.

AGRADECIMENTOS

I am glad to be with you, Samwise Gamgee, here at the end of all things
The Lord of the Rings: The Return of the King

Longas noites e belos dias transcorreram desde quando decidi pesquisar histórias em quadrinhos e *Sandaman*. E embora tenha sido uma jornada por vezes exaustiva e desanimadora, também foi muito recompensadora e me fez muito feliz. E o que em muito ajudou foi o fato de que não a empreendi sozinho. Durante todo este tempo, me acompanhando direta ou indiretamente, tive muitas pessoas ao meu lado. Gostaria de me debruçar aqui e agradecer a elas, pois acredito que esta dissertação não teria sido realizada sem vocês.

Quando volto meus olhos ao passado, consigo encontrar o exato momento em que deixei de ser um graduando indeciso e passei a pesquisar quadrinhos e *Sandman*. Foi em uma dessas tardes em que eu perambulava pelo corredor do 6º andar, perdido no curso de História e um pouco dentro de mim mesmo. Por uma coincidência ou interferência de um Perpétuo encontrei um querido ex-professor do primeiro ano de graduação, pelo qual sempre nutri um imenso carinho. Naquele corredor frio e quase sempre desesperador, conversamos e eu finalmente encontrei meu caminho e parei de enxergar as galerias de Destino como um labirinto confuso e passei a vê-la como uma trilha pela qual poderia seguir. Portanto, professor Luiz Carlos Sereza, obrigado por aquela conversa.

Decidido a trabalhar com *Sandman*, mas sem ter a mínima ideia de como fazê-lo ou por onde começar, acabei encontrando uma direção em uma conversa de bar, quando alguém me falou de um colega que pesquisava quadrinhos e me passou seu e-mail. Marcamos uma reunião e, em um começo de noite de chuvas fortes, tive uma longa e animada conversa com o professor Rodrigo Scama, onde ele me sugeriu algumas direções, dentre elas estudar a morte dentro do contexto do pós-modernismo. Não é preciso dizer que segui sua indicação, e por isso sou muito grato.

Tenho de agradecer também à pessoa com quem meu caminho cruzou logo em seguida, por indicação de Sereza, a professora Rosane Kaminski, a qual me aceitou como orientando durante a graduação, sempre me apoiando nesta pesquisa e acreditando que eu estava apto a empreender este mestrado.

Por fim, nesta minha jornada do pesquisador cruzei com uma pessoa muito importante para a que esta pesquisa existisse, a quem devo tantos agradecimentos que mal

sei por onde começar, o meu orientador Clóvis Gruner. Agradeço por ter me aceitado como orientando e me auxiliado nessa pesquisa, sempre me amparando sabiamente nos diversos problemas que uma dissertação acarreta e tendo uma paciência infinita com o meu eterno problema em cumprir prazos. Se esta pesquisa está finalizada e conseguiu alcançar seu objetivo, foi graças à sua orientação e apoio.

À minha namorada Karin, *best of girlfriends and best of women*, que nunca para de mudar completamente minha vida ou de me ensinar algo novo. Muito obrigado por todo o apoio neste trajeto, por acreditar em mim desde o começo, e por me aguentar falando por horas o porquê de eu ficar tão feliz em ver o nome Bill Finger nos créditos de um filme.

Não posso esquecer jamais de todos os meus outrora colegas, agora amigos da AMENA, por todas as conversas animadas, cervejas geladas, violência gratuita e fraturas. Obrigado Doug, Amanda, Deisi, Sara, Luce, Mariana, Sissi, professora Camila Jansen e, por fim, agradeço à querida Fabiane Muzardo, com quem acabei criando uma excelente amizade baseada em conversas embriagadas, ofensas gratuitas e ossos trincados, ainda que eu jamais consiga entender como chegamos a isso.

Agradeço também a todos os professores da linha de Arte, Memória e Narrativa, em especial ao caríssimo Artur Freitas.

Estendo meus agradecimentos aos meus queridos amigos Danilo, Lucas, Matanza, Beruski e João, por vezes distantes, mas sempre presentes onde realmente importa. Obrigado também à Flávia, pela ajuda nos momentos desesperadores. Por fim, obrigado ao caríssimo Felipe Gabriel Branco de Souza, o qual conduz importantes pesquisas acerca da História inventada, e sempre me apoiou nesta pesquisa, salientando a grande importância desta.

Aos caríssimos Braga, Felipe Bastos, Jéssica e Brunão, pela acolhida em seu grupo e grande diversão. E também meus agradecimentos ao excelentíssimo banqueiro Frederico Custódio e ao querido Lucas Salmoria de Rouza Rosa, Barão das Chinchilas, por ceder seu feudo aos festejos que tantas boas histórias renderam.

Também agradeço aos sempre bons amigos Guill e zoreba. Ao primeiro por todos os momentos de risada e conversa séria em meio ao caos. Ao segundo pelos mesmos motivos, somando as conversas e trocas de indicações sobre quadrinhos que sempre geram bons frutos.

Agradeço à toda a minha família. Em especial aos meus pais, por sempre me apoiarem e acreditarem em mim, aos meus irmãos, Erik e Wesley, por um constante

estoque de cerveja artesanal de qualidade, minhas tias Elizete e Luciane, e, por fim, à minha avó Bernadete, que infelizmente encontrou a irmã mais velha do Rei dos Sonhos enquanto eu finalizava esta dissertação.

Por fim, obrigado à CAPES pela bolsa que tornou esta pesquisa possível.

E, no final de todas as coisas, deixo meus agradecimentos à morte. Três vezes nos encontramos desde que comecei a estudá-la, embora eu acredite que muitas outras vezes tenhamos cruzado nossos caminhos. Flertamos demais nestes anos, ela se tornou ainda mais sedutora e encantadora, mas, sempre que olho, continuo com medo de que ela olhe de volta. Espero que nossos encontros não sejam assim tão frequentes, e que falem ainda muitos anos para que ela me dê sua mão e me conduza à próxima grande aventura. E, quando ela o fizer, a receberei como a uma velha amiga, e sei que poderei sorrir, contar uma piada ou duas para disfarçar o nervosismo e dizer “Ei, obrigado por aquela dissertação”.

I imagine death so much it feels more like a memory

Lin-Manuel Miranda – Hamilton

Well, it may have escaped your notice, but life isn't fair

Harry Potter and the Order of the Phoenix

RESUMO

Este trabalho analisa a história em quadrinhos *Sandman*, escrita por Neil Gaiman e publicada pela editora norte americana *DC Comics* durante os anos de 1988 e 1996. A análise se fixou nas relações desta com o pós-modernismo e, principalmente, em como a morte é representada na publicação, uma vez que a morte não apenas aparece como algo importante na narrativa, onde vários personagens são mostrados encontrando o fim de sua vida, como também esta aparece enquanto personagem. Pelo fato da personagem Morte ser caracterizada não da forma mais tradicional, com vestes negras e uma foice, mas sim como uma garota gótica divertida e apaixonante, torna-se propício um diálogo acerca da morte no contexto da obra, o pós-modernismo, e o quanto este é semelhante ou diferente à representação da personagem. Desta forma, trabalhando as relações com a morte ao longo da História, mas fixando-se no contexto proposto, dentre os anos 1988 e 1998, pretende-se compreender como a sociedade se comporta diante da morte, como esta encara o ato de morrer, por vezes o negando ou ignorando, sempre o afastando, e como isso pode ser relacionado com uma representação da morte tão diferente, tão encantadora, como alguém de quem não se quer fugir, mas encontrar imediatamente.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; morte; pós-modernismo; Sandman;

ABSTRACT

This work analyse the comic book *Sadnamn*, written by Neil Gaiman and published by the north american publishing company *DC Comics* amont the years 1988 and 1996. The analysis was focused in the relations os this with the post-modernism and, mainly, in how the death is represented in the publication, once death shows like something importante in the story, where lots of characters are shown finding the end of their lives, and also is shown like a character. By the fact that the character *Death* is characterized no in the most tradicional way, with black robes and a sickle, but like a fun and lovely goth girl, its possible a dialogue about death in the contexto of comic, the post-modernism, and how similar or different is this to the representation in the comic books. This way, writing about the relations with death over the History, but keeping in the contexto, among the years 1988 and 1998, its intended to understand how the society behaves in the face of death, how it faces the act of dying, many times denying ou ignoring, always pushing it away, and how this can be related with a very different representation of death, so lovely, like someone that you don't want to run away from, but meet immediately.

Key-words: comic books; death; post-modernism; Sandman;

ÍNDICE DE IMAGENS

- Figura 1 – Sandman de 1939
- Figura 2 – Sandman de 1941
- Figura 3 – Sandman de 1974
- Figura 4 – Sandman de Neil Gaiman
- Figura 5 – Sandman 1
- Figura 6 – Publicidade de Sandman
- Figura 7 – Sandman 8, p. 10
- Figura 8 – Sandman 8, p. 19.
- Figura 9 – Sandman 5, p. 16
- Figura 10 – Sandman 51, p. 24.
- Figura 11 – Sandman 16, p. 18.
- Figura 12 – Sandman 24, p. 8.
- Figura 13 – Sandman 26, p. 3.
- Figura 14 – Sandman 26, p. 15.
- Figura 15 – Sandman 3, p. 5.
- Figura 16 – Sandman 10, p. 14.
- Figura 17 – Sandman 28, p. 20.
- Figura 18 – Vertigo Jam 1, p. 7.
- Figura 19 – Sandman 71, p. 1.
- Figura 20 – Sandman 73, p. 24.
- Figura 21- Sandman 30, p. 17.
- Figura 22 – Sandman 30, p. 18.
- Figura 23 – Sandman 19, p. 20.
- Figura 24 – Sandman 22, p. 17.
- Figura 25 – Sandman 44, p. 16.
- Figura 26 – Sandman 38, p. 1.
- Figura 27 – Sandman 44, p. 11.
- Figura 28 – Sandman 46, p. 15.
- Figura 29 – Sandman 26, p. 18.
- Figura 30 – Sandman 42, p. 21.
- Figura 31 – Sandman 38, p. 20.
- Figura 32 – Sandman 44, p. 18.

Figura 33 – Sandman 1, p. 37.
Figura 34 – Sandman 28, p. 7.
Figura 35 – Orpheu, p. 48.
Figura 36 – Sandman 49, p. 4.
Figura 37 – Sandman 66, p. 24.
Figura 38 – Sandman 17, p. 24.
Figura 39 – Sandman 48, p. 8.
Figura 40 – Sandman 49, p. 3.
Figura 41 – Sandman 71, p. 19.
Figura 42 – Sandman 71, p. 19 – 2.
Figura 43 – Sandman 69, p. 22.
Figura 44 – Sandman 68, p. 2.
Figura 45 – Sandman 1, p. 2.
Figura 46 – Sandman 1, p. 19.
Figura 47 – Sandman 41, p. 17.
Figura 48 – Sandman 20, p. 18.
Figura 49 – Sandman 20, p. 21.
Figura 50 – Sandman 20, p. 23.
Figura 51 – Sandman 64, p. 1.
Figura 52 – Sandman 64, p. 5.
Figura 53 – Sandman 64, p. 6.
Figura 54 – Sandman 64, p. 9.
Figura 55 – Sandman 64, p. 18.
Figura 56 – Sandman 64, p. 19.
Figura 57 – Sandman 65, p. 15.
Figura 58 – Sandman 65, p. 16.
Figura 59 – Sandman 65, p. 19.
Figura 60 – Sandman 65, p. 22.
Figura 61 – Sandman 67, p. 24.
Figura 62 – Sandman 68, p. 15.
Figura 63 – Sandman 68, p. 24.
Figura 64 – Sandman 69, p. 1.
Figura 65 – Sandman 69, p. 2.
Figura 66 – Sandman 69, p. 9.

Figura 67 – Sandman 69, pp. 10 e 11.

Figura 68 - Death: The Time of Your Live 3, p. 18.

Figura 69 - Death: The High Cost of Living 3, p. 24.

Figura 70 - Neil. Death: The High Cost of Living 3, p. 22

Figura 71 – Sandman 8, p. 11.

Figura 72 – Sandman 8, p. 23.

Figura 73 – Sandman 56, p. 18.

Figura 74 - Death: The Time of Your Live 2, p. 8.

Figura 75 – Sandman 37, p. 27.

Figura 76 – Sandman 8, p. 18.

Figura 77 – Sandman 49, p. 19.

Figura 78 – Sandman 44, p. 20.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1 – A INDÚSTRIA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NORTE AMERICANA.....	21
CAPÍTULO 1.1 – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CONSUMO DE MASSA...22	
CAPÍTULO 1.2 – UM LONGO CAMINHO ATÉ OS QUADRINHOS ADULTOS.....	25
CAPÍTULO 1.3 – O <i>UNDERGROUND</i> E O ALTERNATIVO.....	39
CAPÍTULO 1.4 – OS BRITÂNICOS.....	45
CAPÍTULO 1.5 – SANDMAN E O GÊNERO DE GRAPHIC NOVEL.....	50
CAPÍTULO 2 – PÓS MODERNISMO.....	67
2.1 – SANDMAN, PÓS-MODERNISMO E METAFICÇÕES.....	76
2.2 – SANDMAN, DANIEL E PERSONAGENS NO PÓS-MODERNISMO.....	97
CAPÍTULO 3 – MORTE.....	127
3.1 – O MEDO DA MORTE	127
3.2 - MORTE E MÍDIA.....	131
3.3 - NEGAÇÃO E ACEITAÇÃO DA MORTE.....	136
3.4 - MORTE E PÓS MODERNISMO – SANITIZAÇÃO E A MORTE DE SANDMAN.....	147
3.5 - A PERSONAGEM MORTE.....	176
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	194
FONTES CONSULTADAS.....	197
BIBLIOGRAFIA.....	199

INTRODUÇÃO

Esta dissertação se propõe a analisar a história em quadrinhos *Sandman*¹, escrita e publicada pelo britânico Neil Gaiman durante os anos de 1988 e 1996. Nesta análise se busca compreender as representações de morte dentro da publicação, sejam quando personagens são mostrados encontrando o fim de suas existências, ou quando a narrativa apresenta a personificação da morte, ilustrada como uma adolescente gótica e divertida. E estas representações serão analisadas nesta dissertação em três frentes diferentes, pois, ao longo da análise, se percebeu que estas representações são muito plurais na obra, e não podem ser visualizadas como apenas uma coisa. A primeira será quanto a morte em relação à morte do protagonista, o Rei dos Sonhos, a qual foi ancorada nesta análise às suas relações com o pós-modernismo – sobre o qual não é necessário se estender neste momento, pois logo se tratará sobre o capítulo dedicado a este conceito nesta introdução. A segunda é em relação ao ato de morrer, muitas vezes colocando a morte como algo subjetivo – não como uma personagem -, o qual se foca nos diversos personagens que são mostrados deixando a vida durante a narrativa. Para tanto, se amparou na narrativa e em uma bibliografia acerca da morte voltada não apenas como um conceito, mas como as pessoas se relacionam com esta, com medo, angústia e, em alguns poucos mas importantes casos, aceitação. O terceiro aspecto em relação à morte a ser analisado são as representações desta enquanto personagem. Como Morte, irmã mais velha de Sonho se relaciona com este e com outros personagens na obra, e como isso converge ou se contrapõe com as representações de morte enquanto personificação ou ato de morrer.

Para tanto, dividiu-se a análise em três eixos, cada um sendo trabalhado em um capítulo individual: quadrinhos, pós-modernismo e, por fim, a morte.

A princípio, pode parecer que estes são um pouco desconexos do objetivo principal desta dissertação, uma vez que esta se propõe a compreender as representações da morte em *Sandman*, e trabalhar sobre a indústria de quadrinhos norte americana no capítulo um e o pós-modernismo no seguinte, deixando apenas para o fim uma análise sobre a morte, é uma quebra na proposta, deixando-a por demais segmentada. A escolha de dividir a análise desta forma se deu, contudo, por se considerar que estes assuntos tratados nos primeiros capítulos constroem o cenário necessário para melhor se

¹ Como “*Sandman*” pode se referir tanto à publicação quanto ao personagem, a fim de simplificar quando se estiver falando do personagem ou da revista, utilizar-se-á o itálico se referir à revista, e se manterá a grafia normal no momento em que estiver tratando do personagem.

compreender a morte no capítulo final. Desta forma, enquanto possa parecer que alguns excertos desta dissertação fogem ao princípio da mesma, estes constroem e completam os panoramas necessários para melhor se compreender as razões pelas quais Neil Gaiman realizou suas representações da morte, como se demonstrará posteriormente, ao explicar as escolhas estruturais destes capítulos.

Antes de prosseguir, contudo, é preciso explicar ao leitor que desconhece a história em quadrinhos utilizada o que é *Sandman*, pois embora diversos trechos destes sejam explicados conforme utilizados nos capítulos seguintes, um conhecimento prévio da obra torna a compreensão desta análise mais simples. A revista em quadrinhos detém-se principalmente no personagem homônimo ao título, também chamado de Sonho. Este é um de sete irmãos que pertencem a uma classe de seres chamados de Perpétuos, ou, no original, *Endless*, aqueles que não tem fim. São por vezes descritos como mais poderosos e antigos que deuses. Cada um deles age como a personificação de seus nomes: Sonho, Morte, Delírio, Desejo, Destruição, Destino e Desespero. E embora seja por vezes dito que estes são mais antigos ou poderosos que deuses, muitas suas existências se confundem com as de deidades. Sandam muitas vezes é nomeado como Morpheu, o deus grego dos sonhos, principalmente quando interpelado por alguém que o conheceu durante à época da Grécia antiga. Contudo, os interlocutores do personagem sempre o veem e chamam pelo referencial que tem deste, algumas vezes o tendo como um deus, uma criatura mística ou o personagem de uma antiga história.

O fato da publicação ter como personagem um ser de vida eterna possibilita que a narrativa atenha-se a diferentes momentos da História da humanidade, e por vezes o autor narra acontecimentos que em muito a antecedem. Contudo, o quadrinho inicia-se em 1916 no contexto diegético. Logo na primeira publicação o Rei dos Sonhos, retornando enfraquecido dos confins do universo, onde empreendeu uma longa e cansativa tarefa, acaba sendo aprisionado por um grupo de ocultistas britânicos que logravam capturar a morte. Capturado por engano, permanece cativo até o ano de 1988, o mesmo ano em que revista é publicada, quando consegue fugir. A partir deste momento, a narrativa acompanha Sandman entendendo como ficou o mundo após o seu encarceramento de quase um século, ao mesmo tempo em que este tenta se reajustar ao mundo. E como a narrativa não acontece de forma linear, por vezes Sonho se encontra no passado, interagindo por vezes com personagens históricos, como imperadores romanos ou o dramaturgo William Shakespeare. Outras vezes este interage com deuses e criaturas mitológicas. Estes encontros se dão a fim de demonstrar como a personalidade do

personagem guiou seus atos, de forma que, após o seu longo cárcere, Sandman mostra-se consciente de alguns erros que cometera no passado, e decide corrigi-los. E estas correções acarretam no desfecho da publicação, a qual atinge seu ápice com a morte do protagonista.

Esta é, então, a história de *Sandman*. É preciso ressaltar, também, que este trabalho utiliza-se de uma fonte que é caracterizada como uma história em quadrinhos, uma narrativa totalmente diferente da literatura, teatro ou cinema, de forma que é preciso ter alguns cuidados. Primeiramente, deve-se afirmar que os quadrinhos, enquanto mídia ou fonte historiográfica, não devem ser confundidos com a literatura ou outras mídias, o que muitas vezes é feito em uma tentativa de buscar um rótulo mais aceitável, prestigiado, para este tipo de narrativa. E isso deve ser evitado pois quadrinhos são uma linguagem autônoma, diferenciam-se em muito de outras mídias e devem ser, portanto, analisados tendo em mente suas características únicas, e não buscando analisá-los sob a ótica de outras formas de arte².

E para esta análise foram realizadas algumas escolhas no que tange à metodologia. Primeiramente, se escolheu focar muito mais no texto, no roteiro do quadrinho, do que nas imagens. Estas não são em nenhum momento deixadas de lado, contudo, para esta pesquisa se optou dar um enfoque muito maior ao texto de Neil Gaiman do que às ilustrações. Como se perceberá na leitura, tanto as ilustrações quanto as capas de Dave McKean são utilizadas na análise, de forma que sua importância para a narrativa é respeitada, e as razões para dar um enfoque maior no texto foi devido a uma escolha metodológica. Ao mesmo tempo, isso acabou causando diversas necessidades – e também escolhas –, metodológicas na escrita do texto. Como o leitor habituado com trabalhos sobre quadrinhos perceberá, é possível encontrar diversos teóricos clássicos ao longo do texto, como Umberto Eco, Scott McCloud ou Will Eisner, mas se optou por utilizar também outros autores menos convencionais quanto à análise dos quadrinhos, voltando-se para teóricos da imagem no que tange à História da Arte. Dentre os teóricos que guiaram a análise do texto, estes serão melhor trabalhados nos parágrafos seguintes, demonstrando as escolhas realizadas a cada capítulo.

Tendo isso posto, deve-se prosseguir às escolhas que guiaram a disposição do capítulos. Por tratar-se de uma dissertação acerca de uma história em quadrinhos, se escolheu abri-la com um capítulo sobre esta mídia. Antes de tratar acerca dos quadrinhos

² RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009, p. 17.

em si, contudo, foi decidido discorrer acerca das histórias em quadrinhos enquanto cultura de massa, utilizando-se dos conceitos do autor Martin-Barbero³. E se escolheu principiar o capítulo tendo o fio condutor da cultura de massa para que as histórias em quadrinhos fossem analisadas à luz destas. Esta escolha se deu pois, embora muitas vezes seja sedutor vislumbrar os quadrinhos apenas como uma forma de mídia ou entretenimento, e também como algo que desponta um grande fascínio, afinal, são personagens presentes no imaginário popular, não se deve esquecer de que estes são também o resultado de uma indústria, são um produto, tanto que por várias vezes se utilizou o termo “indústria de quadrinhos norte americana”. Para tanto, buscou-se em Martin-Barbero, aliado à bibliografia acerca da História das revistas em quadrinhos, uma forma de compreender como esta mídia se desenvolveu não apenas em detrimento dos autores e suas inspirações culturais, mas também em relação aos donos de editoras, que tinham de lucrar com aquilo. Afinal, se algumas dessas revistas continuam são vendidas já há quase 100 anos, isso não se dá unicamente pela sua qualidade, mas também porque são um produto lucrativo, uma cultura de massa.

Logo em seguida se explanou brevemente acerca da História dos quadrinhos nos Estados Unidos, escolhendo como princípio para isso o surgimento do Super-Homem na editora que posteriormente se tornaria a *DC Comics*, a mesma que publicou *Sandman*. Esta narrativa se detém, contudo, no que tange às histórias em quadrinhos adultas, uma vez que este é o público da obra de Neil Gaiman. Este breve “passeio” pela História da mídia foi realizado a fim de se compreender as relações desta com um público adulto, o qual muitas vezes foi conquistado e perdido. Primeiramente se detém no fato de que, após a II Guerra Mundial, havia uma série de quadrinhos que eram lido por adultos. Muitos destes, contudo, acabaram sendo banidos com o *Comics Code*, uma censura imputada após uma quase cruzada realizada pelo psiquiatra Fredric Wertham, o qual acreditava que os quadrinhos eram extremamente nocivos à juventude⁴. Posteriormente se deterá em como esta censura e falta de alguns quadrinhos no mercado fez com que um mercado paralelo acabasse surgindo, a fim de suprir a necessidade, com os quadrinhos alternativos e *underground*.

³ MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: Comunicação, cultura, hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFPR, 1997.

⁴ JONES, Gerard. **Homens do Amanhã**. Geeks, gângsters e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006, p. 356.

Estes quadrinhos *underground*, diferentes do que era normalmente lido pelo público, aparecem mostrando que é possível escrever narrativas diferentes, que sejam capazes de cativar os adultos, e surge o que é muitas vezes chamado de “A Invasão Britânica”, quando a editora *DC Comics* começou a importar autores da terra da rainha, os quais tinham influências e criavam narrativas diferentes daquelas comuns no mercado. Neste instante, junto de outros britânicos, aparece Neil Gaiman e seu *Sandman*, ao mesmo tempo em que as *graphic novels* começam a aparecer na indústria de quadrinhos norte americana.

Este primeiro capítulo foi conduzido, portanto, a fim de se entender o caminho realizado pelas histórias em quadrinhos adultas no contexto norte americano, onde *Sandman* foi publicado, como este surgiu e, principalmente, como não se pode considerá-lo como uma obra diferente e isolada de qualquer contexto. Tal qual as diversas obras que foram trabalhadas, a obra de Neil Gaiman dialoga constantemente com a realidade na qual está inserida, de forma que, em uma análise historiográfica, é possível melhor compreender a realidade através desta.

E embora este primeiro capítulo fale de *Sandman*, não são realizadas análises mais detalhadas deste, pois estas acontecem no segundo e terceiro capítulos. Antes de se deter nestes, contudo, é necessário fazer uma pequena ressalva. Como se afirmou, histórias em quadrinhos são um trabalho muitas vezes coletivos, e embora existam casos em que uma só pessoa é a responsável por toda a criação da obra, na maior parte dos casos a concepção divide-se entre roteirista, ilustrador, colorista, diagramador, e demais funções. E esta ressalva é necessária pois pode parecer estranho que, com tantas pessoas envolvidas na criação do quadrinho, somente o nome de Neil Gaiman seja citado e utilizado na análise. Isso se justifica pois, embora a obra seja um trabalho conjunto, e a concepção dos personagens não se deu apenas por Gaiman, o número de ilustradores que passou pela publicação foi bastante grande. Isso se dá pois, após o primeiro arco de histórias⁵, não se fixou uma equipe de ilustradores. Desta forma, as pessoas que ilustrariam as próximas publicações eram escolhidas conforme os roteiros de Gaiman, a fim de segui-los. Ao mesmo tempo, os roteiros são importantes para se entender isso, pois, analisando a forma como *Sandman* foi roteirizado, Gaiman realizava uma descrição e guiava os ilustradores com tamanhos detalhes que, sem jamais desmerecer o seu trabalho na parte visual, estes realizavam as ilustrações seguindo um roteiro de Gaiman. Ainda é, claro, um trabalho

⁵ Um arco de história é uma narrativa formada a partir de mais de uma história em quadrinhos, como um capítulo que é narrado por diversas revistas.

conjunto, contudo, neste caso, optou-se por fixar-se mais em Gaiman pois, após uma análise das obras e roteiros destas, acredita-se que é possível realizar esta análise fixando-se mais em Gaiman do que nos demais nomes presentes nas publicações, uma vez que este é o principal condutor das publicações.

O segundo capítulo se atém em outro dos eixos caros a este análise, o pós-modernismo. Por este ser um conceito um tanto quanto complexo, é preciso antes de tudo explica-lo. O conceito em questão possui várias definições plausíveis, sendo a discussão ao redor deste bastante ampla, sendo que diversos autores discorrem se este realmente existe ou não. Para esta análise, se resolveu utilizá-lo pois *Sandman* foi escrito em seu contexto, e, como se afirmou anteriormente, uma vez que buscamos conhecer o contexto da obra para entender como esta foi concebida, acredita-se que, para os fins desta análise, é necessário teorizar acerca do pós-modernismo a fim de melhor compreender *Sandman*. Primeiramente, diferentes autores tem diferentes concepções acerca do pós-modernismo. Dentre os principais que foram utilizados, Lyotard afirma que, neste momento, há modifica-se a forma como os relatos são transmitidos, ao mesmo tempo em que saberes que anteriormente eram reclusos passam a ser acessíveis a todos⁶. E isso acontece muito em razão das questões globalizantes, com as informações não só sendo bem mais acessíveis a todos, como também viajando muito mais rápido que anteriormente, construindo uma espécie de aldeia global. Este pós-modernismo encontra sua contraparte em diversos aspectos da sociedade. Linda Hutcheon, por exemplo, discorre sobre como este afeta a academia e a literatura. Na academia, por exemplo, esta mudança dos saberes, como afirmou Lyotard, faz com que surja um interesse por novos objetos⁷, algo que é bem caro a esta análise, afinal, as histórias em quadrinhos são um objeto relativamente novo na academia, como se afirmou anteriormente. Hutcheon afirma também que no pós-modernismo a literatura é influenciada, surgindo personagens introspectivos, por vezes relacionando-se com acontecimentos históricos⁸, como por vezes acontece em *Sandman*. Assim, simplificando em muito, para se melhor compreender o conceito, e também porque não faz sentido alongar-se neste, uma vez que o segundo capítulo inteiro se focará acerca do pós-modernismo e como este se relaciona com *Sandman*, é possível afirmar que este conceito aparece enquanto um rompimento com o que veio antes, o modernismo, e também como uma continuidade com diversos elementos deste. Este é resultado de

⁶ LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998, p. 39.

⁷ HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 2002, p. 40

⁸ *Ibidem*, p. 21.

novas tecnologias, as quais acarretam mudança nos comportamentos, crenças e cultura, mudando assim as visões acerca do mundo, e também a maneira como estas visões se dão. Afinal, se surgem novas tecnologias, novos meios de enxergar a realidade, não só muda o que se enxerga, mas como se faz para enxergá-lo.

São utilizados assim diversos autores para se discorrer acerca do pós-modernismo no segundo capítulo, e também como este se relaciona com o quadrinho analisado. Embora todos discorram acerca deste conceito, nem todos discorrem acerca destes nos mesmos estratos, como são os exemplos já citados de Hutcheon e Lyotard, que tratam do conceito focando-se em seus aspectos na sociedade e na literatura. E dentre os autores utilizados, é preciso fazer uma ressalva em relação a um deles, Fredric Jameson. E esta ressalva é necessária pois, embora seja possível utilizar a obra de Jameson para se tratar acerca do pós-modernismo, tendo em vista de que muito do que este escreve corrobora com os escritos dos demais autores utilizados, deve-se deixar claro de que Jameson é um forte crítico do pós-modernismo, uma vez que se opõe a este enquanto um fenômeno cultural. Contudo, ao mesmo tempo em que ele realiza diversas críticas ao pós-modernismo, por vezes, ao escrever sobre este a fim de refutá-lo, possibilita olhar o movimento que critica sob a sua ótica, e, desta forma, Jameson é utilizado para se conceituar o pós-modernismo, pois, ao mesmo tempo em que o critica, também escreve muito sobre ele.

Por fim, pode parecer deslocado um capítulo sobre o pós-modernismo nesta análise sobre as representações de morte em uma história em quadrinhos. Contudo, deve-se reiterar o que se afirmou anteriormente, de que, a fim de se compreender a obra analisada, é necessário compreender o seu contexto, e o capítulo dois tem como função demonstrar que *Sandman* é uma história em quadrinhos que bebe em muito da fonte do pós-modernismo, de forma que este é caro para a análise, principalmente quando, no capítulo final, as análises da morte à luz deste conceito serão muito importantes.

E, por fim, há a morte, ou um capítulo sobre esta. Embora o tema central desta dissertação sejam as representações da morte, o capítulo sobre esta foi deixado para o final pois, antes de se trabalhar com este, se decidiu trabalhar com o contexto, a fim de melhor se compreender como as representações da morte dialogam com o contexto na qual estão inseridas.

Neste capítulo final decidiu-se a princípio escrever acerca do medo da morte, e como a sociedade se relaciona com este, e logo em seguida como esta relaciona-se com a mídia. Estes conceitos se complementam, primeiramente porque, para se compreender a

relação de Neil Gaiman com o sentimento do fim da vida, deve-se primeiramente compreender a relação da sociedade com este. E, ao mesmo tempo, a forma como este sentimento é construído deriva de como a morte apresenta-se na mídia. Estes dois subcapítulos, portanto, sobre o medo da morte e esta na mídia, servem ao propósito de melhor entender os sentimentos do autor. Pois se o primeiro capítulo intentou compreender o contexto que levou *Sandman* a ser escrito, este pretende compreender como se originaram as concepções do autor acerca da morte. Em seguida se escreve acerca da negação da morte e também de como esta relaciona-se com o pós-modernismo, utilizando-se de muito o que foi trabalhado no segundo capítulo. E se este demonstrou como a morte do Rei dos Sonhos foi uma consequência das influências do pós-modernismo na narrativa, é possível encontrar também diversos elementos pós-modernos acerca da morte no fim do Monarca das Histórias, como o saneamento da sociedade ou uma tendência à eutanásia. Desta forma, novamente, trabalhar mais detalhadamente com o pós-modernismo justifica-se quando se detém nas representações de morte.

O final do capítulo se detém nas representações de morte, focando em como a personificação da morte é representada em *Sandman*. Se analisa as ilustrações da personagem, a qual difere em muito de representações características da morte, sempre assustadora, com sua foice e capa preta. Novamente, pode parecer estranho que em uma análise acerca da morte, a qual em *Sandman* caracteriza-se como um personagem bastante importante, se discorra sobre a personagem apenas no final. Contudo, além do que se afirmou anteriormente, de que os capítulos iniciais, de certa forma, agem como uma preparação para os seguintes, assim se complementando, para esta dissertação se decidiu não focar-se nas representações de morte apenas na forma da personagem que personifica esta. E essa escolha foi feita pois, embora se possa analisar apenas um dos aspectos de como a morte é representada na obra, todas estas se completam. A dor, o pesar do fim da vida e a forma carismática como a personagem se apresenta destoam, mas também se complementam, pois um não existe sem o outro. Desta forma, embora possa parecer a princípio que a análise à qual esta dissertação se propõe ocorre apenas na última parte desta, esta análise ocorre anteriormente, uma vez que o morrer é apresentado de diversas formas em *Sandman*, e vários destes aspectos são analisados, a fim de se esgotá-los até chegar à personagem.

CAPÍTULO 1 – A INDÚSTRIA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NORTE AMERICANA

Este capítulo tratará da indústria de histórias em quadrinhos norte americana e a forma como esta se desenvolveu até a publicação de *Sandman*, de Neil Gaiman. Desta forma, o ponto de partida para esta análise é a gênese dos super-heróis, e a partir desta se acompanhará a indústria até a consolidação do gênero de histórias para adultos, focando na trajetória das histórias de terror, no formato chamado de *graphic novel* e como este processo culminou no surgimento de *Sandman*, fonte para esta dissertação.

Mais do que simplesmente escrever uma história linear das histórias em quadrinhos norte americanas durante o século XX, este capítulo pretende analisar o caminho trilhado para sua consolidação nos Estados Unidos, focando nas narrativas adultas, compreendendo como estas foram influenciadas pelo contexto histórico no qual se circunscrevem. Portanto, em vários momentos serão citados não só títulos de quadrinhos, mas também seus autores, editores, e em alguns casos até mesmo os presidentes das companhias nas quais estas foram publicadas. Citar estas pessoas e suas decisões torna-se importante no momento em que se propõe enxergar os quadrinhos dentro de seu contexto, pois embora seja muito tentador enxergar esta indústria como um barco à deriva no tempestuoso e descontrolado mar do contexto histórico, é preciso ver que muitas das manobras nas publicações foram realizadas não aleatoriamente, mas obedecendo a um contexto vigente, o que também dita os gostos do público e mercado editorial. Portanto, utilizando-se desta metáfora das diversas editoras e publicações de quadrinhos como barcos em um enorme mar do contexto histórico, estes roteiristas, ilustradores, editores e presidentes sabiam muito como manobrar estes barcos, sempre buscando não só sobreviver em um mar tempestuoso que destruiu tantas outras editoras, como também obter lucro. A *National Comics*, da qual muito se falará, e a qual posteriormente passou a ser conhecida como *DC Comics* é um exemplo de empresa que conseguiu manter-se inteira após várias tribulações, tanto que é uma das poucas de sua época que se mantém na ativa.

Faz-se necessário afirmar, antes de prosseguir, que quando se fala acerca do contexto no qual as obras e acontecimentos a serem analisadas estão inscritas, trata-se de um contexto construído, que é parte do que será feito neste capítulo. Utilizando uma bibliografia sobre esta mídia e o período, se buscará a construção deste contexto, no qual se enquadrará e analisará as obras.

Tendo posto esta necessária construção de um contexto, ressaltamos que neste capítulo será demonstrado como a indústria de histórias em quadrinhos é influenciada por este, seja historicamente ou culturalmente, e como isso influencia as publicações e até mesmo os temas e rumos de seus roteiros. Estes diversos exemplos tornam-se importantes para esta pesquisa no momento em que se trabalha com a fonte escolhida, Sandman, propondo compreender suas representações de morte dentro do contexto histórico e cultural do pós-modernismo. Portanto, esta não tão breve introdução à Sandman não só mostra o caminho percorrido para a existência deste, mas também como uma metodologia de se compreender as influências do contexto na publicação. Desta forma, torna-se possível afirmar que a maneira como Gaiman representou a morte, tanto o ato de morrer como a personagem, não é um resultado do acaso ou coincidências, mas sim de um longo percurso da indústria de quadrinhos e, principalmente, das circunstâncias nas quais ele estava envolvido.

CAPÍTULO 1.1 – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CONSUMO DE MASSA

A princípio, embora o surgimento do primeiro super-herói dos quadrinhos, o Super-Homem, pelas mãos de Jerry Siegel e Joe Schuster, seja considerado como uma invenção inovadora e diferente de tudo o que veio antes, e em parte pode-se considerar que realmente o é, não se pode afirmar que este emana uma originalidade plena, uma vez que muito de sua essência e de suas narrativas advém das revistas que o precederam. *Batman*, que surgiu como consequência do enorme sucesso de Super-Homem, através das mãos de Bob Kane e do historicamente esquecido e injustiçado Bill Finger, também mantinha essa tendência de inovar e, ao mesmo tempo, não trazer muita coisa nova. Gerard Jones afirmou que a história de *Batman* “foi uma variação da história do Super-Homem – a perda dos pais e a promessa de lutar contra o mal⁹”. Até mesmo a figura do morcego, símbolo icônico atrelada ao herói não era algo tão inovador, sendo este uma imagem bastante comum nas revistas *pulp*¹⁰. Portanto, muito do que se tratará pode ser resumido como uma “inovação de mão dupla”, pois realmente inova no mercado de quadrinhos e trás novidades, mas o faz bebendo de diversas fontes bem conhecidas do público, e que não são assim tão novas. Isso se mostrará bastante no objeto desta pesquisa,

⁹ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 186.

¹⁰ *Ibidem*, 181.

Sandman, que trouxe uma certa mudança à mídia, mas o fez reinventando vários personagens e elementos conhecidos do público.

Quando a *Batman*, *Superman*, e também *Sandman*, é possível explicar a razão destes não serem novidade ao mesmo tempo em que se delimita estas publicações enquanto cultura de massa. E para defini-los como tal baseia-se no que afirmou Martin-Barbero, quando este escreveu que o fenômeno do “consumo de massa” surgiu nos anos 20, com a combinação de abundância de créditos e progresso tecnológico, o que resultou na grande produção de utensílios¹¹. Isso resultou em uma mudança na maneira como a publicidade se dava, pois a partir daquele momento as propagandas não mais passaram a vender apenas o produto. O que tentavam vender era a felicidade, o estilo de vida que tornava-se possível com a compra daqueles itens¹². Desta forma, os quadrinhos relacionam-se com este consumo de massa no momento em que a cultura passa a ser consumida dessa forma. E, se as HQs surgiram carregando alguns elementos que eram precedentes a elas, isso se deve pelo fato de que, quando surgem, utilizam de signos, arquétipos de personagens e histórias que não são estranhas ao público¹³. Assim, ao invés de arriscar-se com as novidades, utilizam o que é seguro, o que é conhecido, afinal, como se afirmou anteriormente, por trás de diversos autores e editores estão os presidentes da companhia, ditando seus rumos para que sempre escolham o caminho que seja ao mesmo tempo o mais barato e o mais lucrativo. Assim, os autores, não só buscando o lucro das empresas para onde trabalham, mas também visando o seu próprio sucesso, utilizam-se de signos para contar suas histórias, usando aqueles que são fáceis de serem consumidos, pois já são bem conhecidos do leitor, como os elementos utilizados em Super-Homem e *Batman*, que já eram existentes nas revistas *pulp*, como afirma Jones. Além disso, estes signos e referências conhecidos pelo público também são importantes para se entender conceitos como beleza. Isso é exemplificado por Umberto Eco, pois, de acordo com o leitor, na cultura de massa o que define se um personagem é bonito ou não é o código de referências compartilhado pelo leitor. Assim, para se criar um personagem belo, os traços para o rosto deste não são uma escolha aleatória por parte do ilustrador, mas procuram assemelhar-se a personagens ou personalidades conhecidas pelo público por sua beleza¹⁴.

¹¹ MARTIN-BARBERO, Jesús. *Op. Cit.*, p. 192.

¹² *Ibidem*, p. 193.

¹³ ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1970, pp. 154 e 155.

¹⁴ *Ibidem*, pp. 136 e 137.

Outro efeito que isso acarreta nas histórias em quadrinhos ocorre quando, para aumentar os lucros, o trabalho dos autores é mediatizado de forma que os personagens tornam-se cada vez mais estereotipados, e os traços são simplificados, para baratear as impressões e diminuir o tempo de produção, o que acaba por empobrecer a narrativa. Contudo, esta rápida produção acaba por fazer com que o autor muitas vezes, com a repetição de um inconsciente coletivo que cria a figura dos heróis, acabe utilizando da cotidianidade nas histórias¹⁵. No caso de *Sandman*, por exemplo, Neil Gaiman escreve sobre a morte, utiliza na narrativa a sua visão sobre esta, e daqueles que estão ao seu redor. E, quando cria um personagem que é a morte em si, o faz pensando no que gostaria de encontrar após desfalecer. Desta forma, conhecendo o cotidiano do autor, é possível identificar as influências destes em sua narrativa, na construção dos seus personagens. É possível exemplificar isso com a gênese do Super-Homem, o qual surgiu e foi abraçado pela sociedade, de acordo com Grant Morrison, como uma reação a Adolf Hitler, o “primeiro supervilão global de verdade¹⁶”, que tão logo surgiu e já demandou da imaginação do mundo algo que fosse uma resposta à altura. E, ainda de acordo com Morrison, o Super-Homem não apenas era uma resposta aos temores advindos do surgimento do novo ditador europeu, como também uma “reação humanista e audaciosa aos temores do período da Grande Depressão, do avanço científico desregrado e da industrialização sem alma¹⁷”. O Super-Homem, portanto, era aquilo que as crianças queriam ser, mais fortes, invulneráveis a quaisquer problemas que lhe fossem acometidos, e, à época de seu surgimento, os problemas eram muitos, pois

Se as perspectivas distópicas da época previam um mundo desumanizado, mecanizado, *Superman* sugeria outra possibilidade: a imagem de um amanhã decididamente humano, que entregava o espetáculo do individualismo triunfante exercendo sua soberania sobre as forças implacáveis da opressão industrial¹⁸.

Desta forma, é sempre possível encontrar conexões do personagem com o contexto, como do Super-Homem com a ascensão do nazismo ou, olhando um pouco para trás, nos anos 20, quando surge este consumo de massa, o herói é o homem de negócios, e a meta a ascensão social¹⁹. Assim, conhecer a conjuntura é importante para se compreender os personagens que são analisados, pois, como afirmou Eco, o crítico deve

¹⁵ MARTIN-BARBERO, Jesús. *Op. Cit.*, p. 196

¹⁶ MORRISON, Grant. **Superdeuses**. São Paulo: Seoman, 2012, p. 20.

¹⁷ *Ibidem*, p. 23.

¹⁸ *Ibidem*, p. 23.

¹⁹ MARTIN-BARBERO, Jesús. *Op. Cit.*, p. 194.

estar atento às condições em que as histórias foram escritas para entender como o autor direcionou a experiência do leitor a uma visão de um determinado tempo²⁰. Desta forma, o segundo capítulo, que trata do pós-modernismo, portanto o contexto cultural em que *Sandman* foi escrito, e mesmo o restante deste, em que se discorrerá sobre o caminho até a nossa fonte, são importantes para esta análise. Pois, para se compreender *Sandman*, buscaremos entender como se construiu o contexto em que ele surgiu e também como o autor, Neil Gaiman, bebeu de diversas destas referências para direcionar a experiência do leitor.

CAPÍTULO 1.2 – UM LONGO CAMINHO ATÉ OS QUADRINHOS ADULTOS

As histórias em quadrinhos adultas penetraram definitivamente e com força no mercado nos anos 80, com *Watchmen*, de Alan Moore e David Gibbons, e *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller. Além de terem um roteiro primoroso e excelente narrativa, eram repletas de violência e, no caso de *Watchmen*, contavam com cenas de sexo. Isso ajudou a consolidar uma visão na indústria de que, para se construir um quadrinho adulto, ele deveria estar repleto de sexo e violência, o que também era corroborado pela falta disso nos quadrinhos convencionais. Contudo, embora por vezes estas narrativas adultas assim sejam chamadas por conterem mais violência e cenas de sexo, deve-se atentar para o fato de que uma história ser assim classificada significa que com ela o mercado tenta abocanhar esta parcela do público. Portanto, apenas sexo e violência não são necessários para compor uma publicação que faça sucesso entre o público adulto, é preciso de algo diferente do que estão acostumados, mais denso, que se diferencie das publicações tradicionais. Foi assim com os já citados *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*, e, também, posteriormente, com *Sandman*.

E, tratando de uma evolução da violência nesta mídia, é preciso retornar à sua gênese para afirmar que, em seu início, estes eram bastante violentos, longe de qualquer exemplo de conduta, e personagens até mesmo matavam. Naquela época, contudo, a violência por si só não era o suficiente para que a história se destacasse. O que a salvou foi o humor. De acordo com Gerard Jones, “um super-herói fazendo piada era algo novo²¹”. Outros heróis como Doc Savage, o Sombra, o Fantasma, Tarzan ou Flash Gordon eram levados demasiado a sério, com suas posturas austeras, e jamais fariam uma anedota,

²⁰ ECO, Umberto. *Op. Cit.*, p. 165.

²¹ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 152.

ou se divertiriam em meio à caça a um meliante. Mas não Super-Homem, este fazia troça, sofria de maneira tragicômica. Ao mesmo tempo, há um elemento a mais pelo qual os leitores mais novos identificaram-se tanto com Super-Homem, afinal, era uma revista escrita por dois jovens como eles, por Jerry Siegel e Joe Shuster aos seus vinte anos, que, roteirizando e desenhando, concretizavam seus sonhos e brincavam em meio àquelas histórias²².

Além do Super-Homem, *Batman* também era bem diferente da figura caricata que viria a ser um dia. Quando tornou-se uma figura de revistas que miravam o público adulto, tinha sempre o seu lado sombrio ampliado. Contudo, ao ser criado por Bill Finger e Bob Kane, já era uma figura soturna, sendo considerado como uma versão mais sombria do próprio Super-Homem, com uma história mais séria por Bill Finger, um roteirista que bebia da fonte dos romances clássicos²³.

Então, se estes personagens em sua gênese já mostravam, pouco anos do início dos anos 40, várias características que se tornaram “novidade” nos anos 80, quando desejaram lhes imputar um teor mais adulto, é possível que várias questões sejam suscitadas, desde como esta transição demorou tanto, pois o que vieram a ser não era tão diferente do que já eram, ou, ainda, como suas novas roupagens podem ser consideradas novidade e inovadoras, uma vez que já possuíam estas características no passado. A resposta a estas perguntas é que, embora em seu início os super-heróis fossem violentos, longe de ser modelos de conduta e comportamento, ao longo do tempo eles vieram a ser, e não demorou muito. Portanto, este capítulo também se debruça sobre como as várias formas de quadrinhos violentos e sombrios foram desaparecendo e, posteriormente, reapareceram, mostrando como a indústria de quadrinhos não segue um rumo linear, e como diversos dos seus elementos evoluem e involuem, dependendo das necessidades geradas pela sociedade.

Os quadrinhos sofreram uma primeira censura, uma primeira tentativa de modificá-los, ainda nos anos 40. Whitney Ellsworth e Jack Liebowitz, da *National*, que viria a se tornar a *DC Comics*, desenvolveram o primeiro código de comportamento dos super-heróis, e o fizeram pois acabara de haver uma grande represália da sociedade contra as revistas *pulp* eróticas, chegando a extingui-las. Como Harry Donenfeld, sócio de Jack Liebowitz na *National*, no passado trabalhou com *pulps* eróticos, para Liebowitz era apenas questão de tempo para que a patrulha da moral e dos bons costumes que extinguiu

²² *Ibidem*, p. 152.

²³ *Ibidem*, pp. 186 e 187.

as revistas eróticas seguisse o rastro de Donenfeld e encontrasse o então extremamente lucrável Super-Homem²⁴.

Este primeiro código de comportamento da *National* foi responsável por podar bastante a violência nas revistas do *Batman* e Super-Homem. Para se ter uma ideia da mudança em relação à violência que ocorreu,

Num dos primeiros episódios, o Super-Homem havia arrancado as asas do avião de um bandido e deixado que ele caísse numa bola de fogo. *Batman*, por sua vez, pulara para dentro de um avião de combate e, com tiros de metralhadora, havia abatido um monstro à la King Kong. Liebowitz decretou que nenhum herói da DC voltaria a matar alguém deliberadamente²⁵.

Outra medida tomada por Liebowitz foi manter os seus heróis longe da política e conseqüentemente da guerra que acontecia na Europa. Se, de acordo com Morrison, Hitler era o primeiro super-vilão moderno²⁶, nada mais justo que os Super-Heróis o enfrentassem, e “algumas editoras menores começaram a enviar heróis patrióticos para lutar com símiles de Hitler²⁷”, mas Liebowitz proibiu que o mesmo acontecesse com o Super-Homem. A mesma medida foi tomada por outras editoras, como a *All American*. Contudo, isso não se dava apenas pelo medo da censura que acabou com os *pulps* eróticos, mas também pelo receio de perder uma fatia do mercado, afinal, os isolacionistas, aqueles que não queriam que os Estados Unidos se envolvessem na guerra, eram muitos, e envolver seus heróis nela poderia significar às editoras que estes pais deixariam de comprar suas revistas para seus filhos, afinal, por que comprariam uma publicação que prega algo diferente do que acreditam?²⁸ Esta primeira prévia de censura, ao mesmo tempo em que seguia normas editoriais a fim de garantir fatias do mercado, também mostrava uma outra faceta do consumo de massa, o qual usa as proibições a fim de fixar a sua própria linguagem. Com diversas outras censuras que surgiriam, a linguagem dos quadrinhos ficaria cada vez mais delimitada e restrita. E a forma como esta linguagem se modificou neste instante é interessante para se compreender que muitas vezes esta mídia dita seus roteiros pautados pelos acontecimentos do momento, como se afirmou anteriormente. Contudo, outras vezes os caminhos que toma distanciam-se do contexto, como é o caso. Portanto, não apenas basta ter em mente a realidade na qual as revistas são escritas, mas também qual seu público. No caso de *Sandman*, os leitores que se

²⁴ *Ibidem*, p. 197.

²⁵ *Ibidem*, p. 198.

²⁶ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 20.

²⁷ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 198.

²⁸ *Idem*.

buscavam eram os adultos, aqueles que perderam o interesse pelos quadrinhos e o recuperavam com histórias diferentes, envoltas no sobrenatural, mais densas, como o que Alan Moore vinha escrevendo. No exemplo citado da época da II Guerra Mundial, o contexto pedia histórias políticas, mas uma parte do público era avessos a estas, portanto, os presidentes da editora decidiram por atender o gosto deste público independente do que acontecia no mundo.

Contudo, esta censura imputada por Liebowitz por vezes era ignorada, como afirma Gerard Jones. O próprio Jerry Siegel o fazia quando criou *The Spectre*, com Bernard Baily, um personagem que retornava do mundo dos mortos para vingar-se de quem matou sua noiva, e o faz matando os algozes de sua amada, chegando a aumentar seu tamanho, agigantando-se, e esmagar um carro. E mesmo que as mortes não fossem explícitas, ficava claro ao leitor que alguém estava morrendo²⁹. Ou seja, embora o termo “censura” seja usado por Jones, pode-se afirmar que foi mais uma “vista-grossa”, uma vez que nenhum quadrinho que realmente ferisse as ordens de Liebowitz seria publicado. Desta forma, o chefe da *National Comics* salvaguardava-se de qualquer acusação que pudesse sofrer, podendo afirmar que colocou um alerta sobre seus escritores, e ao mesmo tempo buscava leitores que interessavam-se por aquelas narrativas que ele proibia. Liebowitz era um empresário, e podia muito bem afirmar aos jornais que preocupava-se com a moral e os bons costumes. Contudo, como presidente da *Nacional Comics*, sua preocupação não era outra senão o lucro e a sobrevivência de sua companhia.

E ainda havia editoras que pouco se importavam com o código de Liebowitz ou com a questão de manterem-se neutras quando à da guerra, não se importando se perderiam público. Um exemplo dessa despreocupação com a neutralidade é a publicação *Daredevil Battles Hitler*³⁰, de Charles Biro e Bob Wood que, em 1941, tinha heróis na capa enfrentando um Hitler gigante, com sua face em fotomontagem.

A *Marvel*, uma nova e pequena editora que surgia no mercado, também não se preocupava em seguir o novo código de Liebowitz. Neste primeiro momento, é claro, ninguém era obrigado a seguir o código senão os funcionários da *Nacional*. Contudo, segui-lo poderia significar se adequar melhor àquele mercado. A *Marvel* não só era violenta, tanto que uma de suas narrativas é descrita por Gerard Jones como “uma história de violência sobre humana, sem mocinhos nem esperanças de final feliz³¹”, como também

²⁹ *Ibidem*, pp. 208 e 209.

³⁰ Não confundir com Daredevil da Marvel.

³¹ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 252.

não preocupava-se em se manter neutra em relação à guerra. Seu primeiro super-herói patriótico, o Capitão América, criado em 1940 por Joe Simon e Jack Kirby, tinha na capa da sua primeira publicação o herói nocauteando Adolf Hitler com um soco em uma sala repleta por soldados nazistas, os quais até atiravam contra ele, mas nenhuma bala o acertava, passando longe ou sendo ricocheteadas pelo seu escudo. Capitão América não era um personagem totalmente novo, uma vez que a alcunha capitão já pertencia a diversos personagens de quadrinhos. Ele também foi inspirado no personagem *The Shield* (O Escudo), criado por Harry Shorten e Irv Novick em 1940 para a *Archie Comics*. Assim, a editora *Marvel* não só flertava com a violência como também com a política.

Quando se lê ou fala acerca da *Marvel*, se tem em mente muito do contexto atual, no qual ela é uma grande editora e rival da *DC Comics*. Contudo, deve-se atentar ao fato de que, nos anos 40, enquanto a DC já despontava com vendas surpreendentes, a *Marvel* era ainda uma estreante, com uma realidade extremamente distante da DC. Era apenas mais uma das dezenas de pequenas editoras que existiam apenas para criarem personagens, aproveitarem-se da enorme onda de vendas de super-heróis e, quando falissem, serem compradas pela DC e terem seus personagens anexados ao universo diegético dela. A *Marvel* teve outro destino, mas isso aconteceu só depois. Neste momento, nos anos quarenta, ela estava sofrendo dos mesmos males que diversas outras pequenas e médias editoras, e estas logo se viram com uma censura mais ferrenha pela frente. E boa parte desta nova repressão se devia aos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial.

O conflito teve efeitos diversos para as editoras e seus criadores de material. Os roteiristas e ilustradores tiveram a oportunidade de aproveitar sua fama e a grande influência das editoras para ficar longe do combate. Estas, contudo, embora exercessem um grande poder e influência, tiveram de seguir as normas, pois “sua saúde econômica dependia da aprovação dos censores militares e donos de lojas em bases do exército³²”.

Ainda assim, por mais que a influência que a guerra teve no mercado de quadrinhos tenha sido grande, o seu fim ocasionou em mudanças ainda maiores. Em 1945, com o fim da Segunda Guerra, as vendas das revistas de super-heróis tiveram um declínio, o que ocasionou na busca por outros estilos de histórias e também outros públicos. De acordo com Gerard Jones, “ao final de 1948, a maior parte dos super-heróis tinha

³² *Ibidem*, p. 270.

desaparecido; as revistas apelaram para outros gêneros. Sobraram só os mais famosos, e estes se voltaram de forma mais consciente para o público juvenil³³”.

Parte desta mudança no mercado editorial se deve às transformações que ocorreram com a sociedade devido a guerra e ao fim dela, o qual ocasionou o término da harmonia que pairava na sociedade americana, uma harmonia que se acreditava necessária para vencer o conflito e atravessá-lo.³⁴ Ao mesmo tempo, Hitler era um vilão vencido, morto, e vilões vencidos não podem mais ser combatidos. Um novo medo pairava sobre os estadunidenses, o medo do comunismo. E, neste novo contexto, novos gêneros foram explorados e dominaram o mercado. Gêneros como terror, *western* e romance começaram a tomar todo o lucro dos quadrinhos³⁵. O surgimento destas novas histórias coincide também com a aproximação dos super-heróis do público infantil, pois, uma vez que isso aconteceu, era preciso abocanhar novamente os adultos, de fazer com que os soldados que retornaram da guerra e não mais liam revistas de super-heróis tivessem algo para ler³⁶.

O maior e mais imediato sucesso após a guerra se deu com as histórias de crime, principalmente a publicação *Crime Does Not Pay*, a qual disparou devido à intensificação do fascínio dos Estados Unidos pelo crime e corrupção, sendo dito que este novo gênero roubou boa parte do público que outrora pertencia aos super-heróis.³⁷ Neste instante pode-se lembrar do que afirmou Martin-Barbero, de que os reflexos da sociedade se veem presente na mídia, e desta forma constrói-se os heróis³⁸. Embora os gângsteres não tenham sido os mocinhos na maior parte das revistas publicadas neste momento, eram figura central, pois, uma vez terminada a segunda guerra e os nazistas, antigos antagonistas, terem sido extirpados, era necessário um novo adversário. Embora houvesse o medo do comunismo, o novo inimigo, um medo local se instaurava, e também um fascínio. E nisso enquadravam-se os crimes que ocorriam nos Estados Unidos, os gângsteres, tendo sido este período um momento em que os criminosos ítalo-americanos tiveram grande influência no cenário.

E ao mesmo tempo em que as histórias de crime surgiam, “os quadrinhos dos anos 1950 haviam dado uma guinada para as trevas, o lúgubre e o horror³⁹”, e a editora *EC*

³³ *Ibidem*, p. 292.

³⁴ *Ibidem*, p. 293.

³⁵ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 71.

³⁶ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 294.

³⁷ *Ibidem*, p. 295.

³⁸ MARTIN-BARBERO, Jesús. *Op. Cit.*, p. 196.

³⁹ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 73.

Comics, a qual publicava os principais títulos de terror e crime, não só abocanhou boa parte do público que anteriormente era leitor da *DC Comics* e seus super-heróis, como também impulsionou boa parcela da população norte-americana a começar a ler esta mídia, sendo que os títulos mais populares eram os da *EC Comics*⁴⁰. De acordo com Gerard Jones,

Uma pesquisa mostrou que mais da metade dos leitores tinha mais de 20 anos, que o leitor adulto consumia uma média de 11 gibis por mês, que quase metade dos leitores era mulher e que o pessoal de escritório, de terno e gravata, constituía o grande público conservador⁴¹.

Era um momento em que o leitor adulto tinha uma boa representação na indústria, sendo possível encontrar narrativas adultas, sérias. E se este subcapítulo trata acerca do caminho até os quadrinhos adultos, pode-se pensar que ele está perto de acabar. A verdade, contudo, é que as histórias adultas e este público sofreriam um grande golpe, e um novo vilão na história dos quadrinhos estava surgindo: o psiquiatra alemão Fredric Wertham..

Wertham acreditava que os quadrinhos eram nocivos à sociedade e principalmente às crianças. Após seu livro *A Sedução dos Inocentes*, o qual denunciava os males das revistas aos jovens leitores, “Wertham foi nomeado conselheiro psiquiátrico da Subcomissão Judiciária da Comissão Parlamentar sobre delinquência juvenil⁴²”, e, em uma reunião da comissão com a participação de Bill Gaines, a imagem dos quadrinhos foi maculada. E, para se salvar, para manter mesmo que um pouco de resquício de uma boa imagem e conservar alguns leitores, a *Comic Magazine Association of America* (Associação Nacional de Revistas em Quadrinhos) criou o *Comics Code Authority*, um código de autocensura, o qual foi um golpe duro a todas as publicações adultas do momento⁴³. A proibição de publicações com as palavras “terror”, “horror” ou crime” acabaram com quase todos os títulos da *EC Comics*. O público feminino também foi eliminado devido a “uma interpretação ampla da regra de que “temas românticos não deverão ser tratados de forma a estimular as emoções mais baixas e infames⁴⁴.””

Contudo, não deve-se pensar o *Comics Code* apenas como uma forma que os empresários encontraram para preservar a imagem dos quadrinhos. A bem da verdade,

⁴⁰ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 296.

⁴¹ *Idem*.

⁴² *Ibidem*, p. 336.

⁴³ *Ibidem*, p. 340.

⁴⁴ *Idem*.

como afirmou Henry Kurtzman⁴⁵, eles pouco estavam interessados nos quadrinhos em si, mas apenas no lucro que conseguiam extrair destes. E, com o *Comics Code*, tinham a oportunidade perfeita para tirar do mercado o principal rival, Bill Gaines e a *EC Comics*. Tanto que, embora Gaines tenha afirmado que Jack Liebowitz lhe odiava, pois foi ele quem arruinou o negócio dos quadrinhos⁴⁶, Santiago Garcia defende que o *Comics Code* não foi apenas um código de autocensura, que Wertham não é o único que deve ser culpabilidade pelo que aconteceu e que, acima de tudo, o código pode ser considerado como uma manobra mercadológica. Acredita-se que o *Comics Code* foi uma maneira de acabar com a *EC Comics* e também com a figura de Bill Gaines, uma vez que o sucesso mercadológico empreendido por ele foi astronômico e extremamente rápido⁴⁷. E, na verdade, seria ingênuo acreditar no contrário. Como quando se tratou anteriormente acerca da censura, é tentador comprar a versão da história em que o então jovem Bill Gaines foi o responsável pelas catástrofes acarretadas pelo *Comics Code*, contudo, quem escreveu o código e teve o poder de proibir o que era ou não publicado não foi Bill Gaines, tão pouco o homem que carrega o ódio de uma geração de leitores, Fredric Wertham. Quem escreveu o código de censura, o *Comics Code*, foram os editores de quadrinhos. E, é claro, pode-se comprar a versão da história na qual estes afirmam estar zelando pelos valores da sociedade americana e bem estar das crianças. Contudo, sua intenção era vender. No exemplo que se citou anteriormente, Liebowitz fez vista grossa à censura que foi imputada. Este era um caso em que não poderia fazer vista grossa, pois, diferente daquela ocasião, havia alguém ganhando muito mais dinheiro que ele e sua editora. Portanto, ignorassem as histórias de terror, sairiam perdendo, e Bill Gaines e sua *EC Comics* ganharia. Assim, o código foi uma maneira de acabar com a principal concorrência. E ninguém melhor para acabar com a concorrência do que Jack Liebowitz, tanto que Frank Miller, quando falou acerca deste assunto, afirmou que, quando os editores escreveram o código e fizeram-no ser cumprido pelos distribuidores, “(...) escolheram o melhor editor que a indústria jamais viu⁴⁸ (...)” para auxiliar em sua criação. Ou seja, quem o escreveu o não foi um homem famoso por zelar pela moral e bons costumes de seus leitores, embora propagasse essa imagem, mas alguém conhecido por lucrar, sempre garantindo a melhor fatia do mercado para si e acabando com a

⁴⁶ *Ibidem*, p. 141.

⁴⁷ GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, p. 157.

⁴⁸ Thompson e Groth (2006), apud *Ibidem*, 2012, p. 103.

concorrência. Liwboeitz teve a oportunidade perfeita para acabar com seu principal concorrente, e, como era de se esperar, teve sucesso em sua tarefa.

É claro que houve quem tentou não seguir o código de censura e continuar publicando as histórias como eram anteriormente, e dentre estes destaca-se Bill Gaines, que lançou vários títulos sob o selo “Nova Direção”. As novas publicações não levavam na capa o selo de aprovação do *Comics Code*, e muitos dos pacotes foram devolvidos à editora sem sequer serem abertos pelos revendedores⁴⁹. Era uma nova realidade encarada por todas as editoras, onde quadrinhos sem a aprovação não ganhariam espaço nas bancas, de forma que não poderiam ser vendidos. As editoras tiveram de se curvar diante a autoridade do *Comics Code*⁵⁰.

Este fenômeno causou um enorme colapso na indústria dos quadrinhos, com uma diminuição grande no número de vendas, o que ocasionou no desaparecimento da empresa que realizava a distribuição dos quadrinhos, aumentando ainda mais o impacto que este gênero sofria⁵¹. A maioria das editoras pequenas fechou as portas, e poucas grandes conseguiram se manter. Contudo, destas que se mantiveram, tiveram de refazer suas publicações todas para o público infantil⁵². Este foi o grande retrocesso desta mídia que ancorou este tipo de publicação como algo infantil, um processo que levou décadas para ser revertido.

Neste novo panorama dos quadrinhos, a violência não mais se fazia presente. Não que ela fosse de toda proibida, era permitido uma pequena dose, mas Liebowitz, dono de uma das poucas editoras que sobrevivera a estes novos tempos, decidiu que “não queria nem mesmo brigas de soco em suas revistas⁵³”.

E ao mesmo tempo em que o *Comics Code* surgia, dentro da *National Comic* dois de seus trabalhadores deixaram a companhia, Jerry Siegel e Joe Shuster, os criadores do Super-Homem, e o fizeram após brigarem na justiça pelos direitos de sua criação. Mal sucedidos, encontraram o desemprego e fracasso após várias tentativas mal sucedidas nos quadrinhos, até que, no final dos anos 50, Jerry Siegel consegue retornar à *National* como roteirista.

Nesta época eram escritas 100 histórias do Super-Homem por ano. E, desde sua criação, os poderes do personagem foram consideravelmente aumentados por seus

⁴⁹ GARCIA, Santiago. *Op. Cit.*, p. 156.

⁵⁰ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 57.

⁵¹ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 341.

⁵² *Ibidem*, p. 340.

⁵³ *Ibidem*, p. 347.

roteiristas, deixando-o cada vez mais forte, possibilitando trabalhar cada vez menos suas fraquezas⁵⁴. Mort Weisinger, um antigo editor de revistas *pulp* que trabalhava para a *National Comics*, encarregou Jerry de “preencher os vazios narrativos a respeito do passado do Super-Homem⁵⁵”.

Em *Superboy* 78, de 1960, Siegel roteirizou uma história do jovem *Superboy*, anos antes de tornar-se o Super-Homem, encontrando o que pensava ser o fantasma de seu pai kryptoniano e mostrando que aquele personagem forte e inabalável, que era capaz de erguer montanhas, tinha fraquezas emocionais: a necessidade de um pai e uma tristeza gigantesca ao perceber que este estava inatingível. Mort Weisinger viu o potencial nestas histórias emocionantes envolvendo o personagem e tornou Siegel o principal escritor de outra revista, a *Supergirl*, onde recheou narrativas com dramas íntimos, amores e rejeições. Siegel novamente trazia uma novidade, pois “esse tipo de drama íntimo era novo para os super-heróis⁵⁶”. Contudo, não apenas para os super-heróis estes dramas íntimos eram uma novidade, como também era uma realidade nova na sociedade americana. Com o pós-guerra e uma época de relativa paz, ainda mais em relação ao período anterior, o americano médio via-se livre das preocupações rotineiras de um período de conflito, como a própria sobrevivência ou escassez de alimentos. Assim, abria caminho para novas preocupações, para pensar nos sentimentos. E, em meio às histórias comuns de super-heróis, isso era pouco trabalhado. Jerry Siegel era um homem deste contexto, que vivia estes medos, e, portanto, os trouxe para as histórias em quadrinhos. Não apenas preencheu os vazios narrativos nas histórias dos super-heróis que eram publicados, mas o fez com narrativas repletas de sentimentos, que iam de encontro ao que seus leitores sentiam.

Outro exemplo das fraquezas emocionais de Super-Homem encontra-se em “O Retorno do Super-Homem a Krypton”, de 1960, quando o personagem volta no tempo na esperança de conseguir salvar o seu planeta da destruição. Esta era, além de tudo, uma história maior que as outras, ocupando toda a revista, sendo assim três vezes maior que o normal, ocupando um espaço temporal de meses da vida do personagem. Super-Homem é mostrado convivendo com seu pai, pois tornou-se assistente de laboratório deste, ao mesmo tempo em que este não o reconhece como seu filho, pois o herói é um homem adulto e, naquela época, ele é pouco mais que um bebê. O drama se intensifica quando o

⁵⁴ *Ibidem*, p. 347 e 348.

⁵⁵ *Ibidem*, p. 349.

⁵⁶ *Ibidem*, p. 350.

personagem se apaixona por uma linda kryptoniana e faz planos para o futuro junto desta, mesmo sabendo que a destruição do planeta é iminente. No fim, decide morrer junto dos seus pais e sua amada, mas por um golpe do destino acaba caindo dentro de uma espaçonave sobressalente e retorna à Terra, sendo novamente um dos únicos a se salvar da destruição. Quando Grant Morrison discorreu acerca destas revistas de Siegel editadas por Weisinger, afirmou que “essas histórias tinham o apelo simples e universal do folclore. Elas nunca menosprezavam sua audiência imaginada de crianças nem pegavam leve com questões lúgubres como morte, luto, ciúme e amor⁵⁷”.

Assim, nesta revista o inimigo não é nenhum mal feitor, monstro, alienígena ou ser de outra dimensão, como em “Superboy 78”, mas sim seus próprios sentimentos, o amor por seus pais, por sua amada, a angústia de saber que o fim logo chegaria àquilo tudo, e a incapacidade de fazer qualquer coisa para salvar aquele mundo. Super-Homem, mais do que nunca, e pela primeira vez de uma forma tão dramática, tornava-se igual aos seus leitores, um ser limitado, incapaz de resolver todos os seus problemas com sua força e velocidade descomunais. Era uma história emocional como nunca se viu, de um Super-Homem trágico, tão vulnerável emocionalmente quanto qualquer um. Grant Morrison afirma que “raramente tinha-se garantia de finais felizes, o que tornava muitas dessas tragédias especulativas mais poderosas e memoráveis que as aventuras reais⁵⁸”. Morrison, ao explicar este novo momento do Super-Homem, afirma que

Weisinger e seus roteiristas entendiam a coisa mais importante do Superman: seu coração era vulnerável e sua autoestima, frágil. O Super era a cobertura do bolo, o glacê: essas histórias tratavam do Homem e de seu papel no novo mundo⁵⁹.

Grant Morrison trata desse período, como pode-se perceber, dando um enfoque maior no trabalho de editor de Mort Weisinger. Gerard Jones escreve sob uma perspectiva diferente. Sem menosprezar o trabalho de Weisinger, afinal, se ele não tivesse visto o sucesso das histórias emocionais escritas por Siegel e seu trabalho para cria-las e o colocado a cargo destas, muitas poderiam sequer ter visto a luz da existência. Gerard Jones coloca um enfoque maior sobre Jerry Siegel e, quando fala do trabalho de Weisinger, lembra que este era uma figura um tanto quanto odiosa do mercado de quadrinhos, e que o convívio com ele era extremamente esgotante⁶⁰. Contudo, quando

⁵⁷ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 92.

⁵⁸ *Ibidem*, p. 93.

⁵⁹ *Ibidem*, p. 94.

⁶⁰ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 352.

tratou de como Siegel chegou àquelas histórias, Jones fala sobre como a vida do autor normalmente influenciava nos seus roteiros, seja quando criou Super-Homem como uma válvula de escape, ou quando, mais de uma década depois, com a tristeza da derrota nos tribunais e uma nova visão sobre as mulheres, como resultado do nascimento da sua filha, Laura, fizeram com que seus roteiros fossem tão diferentes, seja dos demais autores ou daqueles que ele mesmo escrevera no passado⁶¹. Estes dramas e alegrias pessoais faziam com que os personagens se tornassem mais reais, colocassem um novo tom sobre os roteiros. William Moulton Marston, criador da Mulher Maravilha, chegou a falar sobre esta importância dos dramas pessoais nos roteiros, quando disse que

Os super-heróis adquirem vida quando o criador dá a eles seus próprios dramas, expressos por trajes, lutas, vitórias e derrotas. Dramas que levam um homem a mergulhar nas trevas, no que apavora, no que emociona⁶².

Contudo, mesmo com todos esses dramas, com histórias mais sérias e que fugiam do tradicional, histórias em quadrinhos ainda eram “coisa de criança”, mas os primeiros passos para narrativas mais sérias, dramáticas, que chamariam a atenção de cada vez mais adultos, estavam sendo dados. E isso acontecia através das mãos do mesmo homem que, no passado, iniciou a indústria dos super-heróis. E, além de dar os primeiros passos para publicações mais sérias, Jerry Siegel abriu as portas para que outros autores fizessem o mesmo. Foi o caso de Stan Lee e Steve Ditko, com o seu Homem-Aranha (1962). Era um herói trágico, pois seus poderes sempre causavam problemas, como quando, logo ao ganha-los, tem a oportunidade de ajudar um policial mas, ao não fazer, isso resulta na morte de seu tio⁶³. Era o surgimento de um novo super-herói, chamado de “super-herói *Marvel*”⁶⁴, o qual, além de lutar contra aberrações espaciais e cientistas loucos, encontrava um inimigo ainda maior, mais poderoso e perigoso nas questões pessoais que acometiam a todos. E, diferente dos monstros e cientistas, estes eram inimigos que todos os leitores, se ainda não enfrentaram, sabiam que cedo ou tarde teriam de enfrentar. Era, de acordo com Grant Morrison, “o herói que podia ser você”⁶⁵.

E ao mesmo tempo em que o Homem-Aranha ganhava a popularidade, Stan Lee também fazia mudanças nos quadrinhos, “produzindo super-heróis esquisitos, com

⁶¹ *Ibidem*, p. 350.

⁶² *Ibidem*, p. 262.

⁶³ *Ibidem*, p. 359.

⁶⁴ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 115.

⁶⁵ *Idem*.

pouquíssima esperança de que chegassem a algum lugar (...) ⁶⁶, utilizando também um humor que cativava os leitores. E, com essa aproximação do público, Stan Lee começou a pela primeira vez criar uma identificação com estes, colocando nas histórias diversas piadas, referências, que somente os leitores de quadrinhos poderiam entender ⁶⁷, conferindo àquele estranho grupo uma singularidade maior do que já tinham. E, ao mesmo tempo em que cultivava esse público, Stan Lee conseguiu atrair uma audiência nova, que estava bem longe das escolas.

Primeiro surgiu a Pop Art, com os personagens de quadrinhos tornando-se ícones pelas mãos do pintor Roy Liechtenstein, que vendia cópias dos seus retratos por milhares de dólares enquanto os artistas originais vendiam suas ilustrações por não mais que 20 dólares ⁶⁸. E, ao mesmo tempo em que a Pop Art e Roy Liechtenstein levavam esta mídia a um patamar novo, conseguiram atrair um público diferente. “As vendas subiram. As cartas choveram – quase todas de adultos e adolescentes. Por volta de 1965, as revistas *Marvel* se tornavam moda entre os estudantes universitários ⁶⁹”. E este fenômeno foi também consequência da era espacial, com heróis voltados para a ficção científica, como foi o caso do Quarteto Fantástico que, com seus uniformes azuis emulavam os uniformes espaciais ao mesmo tempo em que tentavam tornar os heróis mais próximos do real ⁷⁰.

Outra aproximação da realidade nos heróis-*Marvel* eram as suas fraquezas. Super-Homem era enfraquecido pela kryptonita, Lanterna-Verde pela cor amarela, mas as fraquezas dos heróis-*Marvel* eram psicológicas e pessoais ⁷¹. Homem-Aranha tinha como fragilidade a constante lembrança da morte do seu tio quando da sua omissão em ajudar um policial, fazendo com que cada momento de sua vida fosse dedicado a combater o crime, afinal, caso deixasse de fazê-lo, poderia colocar em risco a vida de algum inocente.

Outro elemento que diferenciou a *Marvel* das demais editoras e fez os quadrinhos para adultos, com um conteúdo diferenciado, ser uma realidade mais palpável, surgiu pelas mãos de Roy Thomas. Ao mesmo tempo em que Thomas ampliava as piadas e referências com cultura pop nas publicações, dando aos fãs uma forma de identificação, também começou a usar literatura clássica como fonte de suas histórias, com narrativas que derivavam de poemas clássicos. Um exemplo famoso onde isso acontece

⁶⁶ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 360.

⁶⁷ *Ibidem*.

⁶⁸ *Ibidem*, p. 361.

⁶⁹ *Idem*.

⁷⁰ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 111.

⁷¹ *Ibidem*, pp. 122 e 123.

é a revista “O Incrível Hulk” 138, de 1971, em que Roy Thomas utiliza-se do poema “*The Sorrow of Love*”, do irlandês William Butler Yeats para ilustrar a narrativa do gigante esmeralda.

E enquanto Roy Thomas elevava o sucesso da *Marvel* e dava um tom mais intelectual, sério e até mesmo mais adulto às suas histórias com a utilização da literatura clássica, o sucesso advindo disso causava fenômenos curiosos. Por exemplo, o enorme êxito e grande número de publicações pela *Marvel* neste período fez com que se tornasse quase que humanamente impossível para aquela empresa revisar e aprovar todas as histórias que eram publicadas, de forma que muitas eram subversivas demais. Homem-Aranha chegou a falar sobre o uso drogas e os malefícios que estes causavam entre os adolescentes. O *Comics Code* estava enfraquecendo⁷². Contudo, embora Jones cite que narrativas que fugiam do *Comics Code* surgiam pois não conseguiam ser revisadas por uma censura, deve-se notar que neste momento se passou muito tempo desde que o código foi instaurado. O gosto do público mudava, e, utilizando as amarras da auto censura, os quadrinhos eram impedidos de dar aos leitores o que eles queriam. Desta forma, fugir do *Comics Code* era uma forma de buscar maior público, contar as histórias que eles queriam ler. Portanto, a narrativa de Gerard Jones de que isso se deve ao fato de tantas histórias serem publicadas, a ponto de não ser possível revisá-las para conferir se adequavam-se à censura, soa mais como uma desculpa pronta para o caso de terem problemas em afrontar o antigo código.

O fenômeno de histórias sérias também chegava à *DC Comics*. *Batman*, um de seus personagens mais populares, que nasceu como algo sombrio e violento e teve suas aventuras transformadas para algo mais caricato e divertido pelo seriado de televisão protagonizado por Adam West, novamente retornava às suas origens, como um personagem sombrio, noturno⁷³. E isso aconteceu pelas mãos de Neal Adams e Denis O’Neill, que não só devolveram o tom sombrio a *Batman* como resgataram o Coringa de ser um palhaço paspalhão e devolveram-no “às suas raízes psicopatas e homicidas⁷⁴”. E a contribuição de O’Neill e Adams não se restringe ao homem morcego. Os dois foram responsáveis pela publicação “Lanterna Verde Vol. 2” 76, de 1970, na qual o Arqueiro Verde levava Lanterna Verde a um passeio pela periferia e, ali, tocavam em uma questão que era deixada de lado pela indústria de quadrinhos norte americana desde as extintas

⁷² *Ibidem*, p. 168.

⁷³ *Ibidem*, p. 174.

⁷⁴ *Idem*.

revistas de sobrenatural e crime da *EC Comics*: o racismo. Nesta publicação Lanterna Verde é confrontado por um homem negro que lhe indaga sobre como o herói ajudou alienígenas de todas as cores, mas se esqueceu de uma cor, os negros. E o pergunta do por que nunca tê-los ajudado. Cabisbaixo e sem uma resposta, Lanterna Verde sequer olha nos olhos do homem, apenas murmura que não sabe.

Aquele homem não estava falando apenas com Lanterna Verde, mas também com editores, escritores, e um público que esqueceu problemas que aconteciam na soleira de suas portas enquanto deixavam sua imaginação vagar para galáxias distantes. Eram histórias reais, mais maduras, as quais agradavam os fãs mais velhos, que gostavam de narrativas que desafiassem sua inteligência, ao invés de zombarem dela⁷⁵. Estas publicações não eram pouco profundas como anteriormente, mas mais densas que o normal. Cativavam o público adulto, o público de leitores e também aqueles que se tornariam escritores, cultivando o solo para um adensamento dos quadrinhos adultos nos anos 80⁷⁶.

Contudo, tal qual na *Marvel* as histórias não fugiam do *Comics Code* por acidente, mas eram parte de uma intenção dos autores e empresários da editora, narrativas como esta apresentada do Lanterna Verde não surgiam por mero acaso. Remetendo a Martin-Barbero, que afirmou que os heróis são construídos de acordo com o contexto⁷⁷, Lanterna Verde, ao encarar o morador de rua, ao encarar o racismo, estava vendo a realidade presente, que era bem diferente da sua. O herói foi criado no contexto da Segunda Guerra, em que os combatentes voltaram para os Estados Unidos como heróis, como uma casta superior. Nos anos setenta o contexto era totalmente diferente. Os soldados que combatiam no momento, na Guerra do Vietnã, eram o oposto de heróis, eram vistos pela população de forma diferente. O racismo também era um tema presente na sociedade, com os Panteras Negras e Martin Luther King, que foi assassinado poucos anos antes da publicação desta história do Lanterna Verde. Portanto, não se pode afirmar que uma história como esta foi publicada por mero acaso, por gosto dos roteiristas, mas como demanda de uma época, de um contexto que pedia por algo assim.

CAPÍTULO 1.3 – O UNDERGROUND E O ALTERNATIVO

⁷⁵ *Ibidem*, p. 176.

⁷⁶ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, pp. 186 e 187.

⁷⁷ MARTIN-BARBERO, Jesús. *Op. Cit.*, p. 196.

Com o fim do reinado da *EC Comics* sobre o terror e sobrenatural alguns jovens sentiam a necessidade de vingar a *EC* por tudo o que foi feito contra ela, e estes não se importavam que seus quadrinhos não fossem vendidos em bancas, afinal, arranjariam outro lugar. Surgiam então as revistas *undergrounds*, as quais também são chamadas de *Comix*, uma corruptela do termo *comics*, inglês para quadrinhos, escritos por jovens que não queriam trabalhar nas grandes editoras, uma vez que isso significava ter sua criatividade tolhida ao escreverem sobre as demandas da indústria.

Os *comix* foram uma consequência, além da falência cultural da indústria de quadrinhos norte americana com o *Comics Code*, que dirigiu as publicações para um público infantil, da contracultura e rebelião juvenil presente na sociedade americana nos anos 60⁷⁸. Contudo, vale dizer que o que fomentou o *underground* não foi apenas o desejo de se rebelar e escrever sobre temas proibidos, mas também o fato de que novos autores não tinham onde iniciar suas carreiras, uma vez que as editoras encerravam suas atividades a torto e à direita em detrimento da crise econômica⁷⁹. Ao mesmo tempo, também é uma consequência daqueles que ficaram “órfãos” da *EC Comics*, pois é considerado que o primeiro *fandom*, agrupamento de fãs ao redor de uma publicação ou universo ficcional, formou-se ao redor das revistas desta editora. Com o fim das publicações que chamaram a atenção na *EC*, muitos se inspiraram na revista *Mad*, que continuava a ser publicada, e começaram a produzir seus próprios conteúdos. Era a forma que muitos encontravam não apenas para “imitar” o humor da *Mad*, mas também para realizar uma forma de resgate do terror da *EC Comics*⁸⁰. Surgia então um humor sombrio, resultado da reverberação cultural da *Mad* e também como uma forma de resgatar o que seria uma aura da *EC Comics*, com seu terror e horror que deixaram um lapso cultural em muitos leitores⁸¹. Assim nasceu, por exemplo, a revista *Help*, já no começo dos anos 60. A *Help* durou até 1965, contudo, nela já foi possível perceber a presença de nomes que se tornariam importantes na cultura *underground*, como Robert Crumb e Art Spiegelman⁸².

Robert Crumb foi o primeiro nome proeminente dos *Comix*, o qual utilizava seus quadrinhos para se expor totalmente, e, livre de amarras, conseguia demonstrar todo o seu

⁷⁸ GARCÍA, Santiago, *Op. Cit.*, p. 176.

⁷⁹ *Ibidem*, p. 160.

⁸⁰ *Ibidem*, p. 168.

⁸¹ DANNER, Alexander. MAZUR, Dan. **Quadrinhos**. História moderna de uma arte global. São Paulo: Martins Fontes, 2014, pp. 26 e 27.

⁸² JONES, Gerard. *Op. Cit.*, pp. 362 e 363.

pensamento, mesmo este sendo tão polêmico que jamais seria publicado pelas editoras *mainstream*, ao menos naquela época⁸³. E uma das razões que dava a Crumb uma liberdade de escrever e desenhar como bem entendesse se devia a este não depender da tradicional distribuição em bancas. A maneira com a qual contornou este problema da distribuição foi vender ele mesmo sua publicação, com a ajuda de sua esposa e alguns amigos. A imagem que se tem disso é de Crumb andando pelas ruas, junto de sua esposa, à época grávida, ambos empurrando um carrinho de bebê que foi utilizado para guardar os exemplares⁸⁴. Ainda assim ele era vítima de uma dualidade, pois, ao mesmo tempo em que levava os quadrinhos para algo mais próximo da arte, para algo mais pessoal, a forma polêmica com a qual o fazia, por vezes utilizando de estereótipos racistas, mesmo com intenção satírica, também faz com que se ocorra a discussão acerca da falta de limites dos artistas⁸⁵.

Outros buracos culturais criados pelo *comics code* também foram preenchidos. Um exemplo é o caso do público feminino. Boa parte deste foi eliminado por uma interpretação da regra que dizia que “temas românticos não deverão ser tratados de forma a estimular as emoções mais baixas e infames⁸⁶”. Um exemplo é Trina Robbins, que realizou publicações feministas para a revista *Yellow Dog*, contudo, como outras mulheres, acabou encontrando o que se chamou de “clube do Bolinha⁸⁷”, o qual se opôs ao conteúdo feminista nas publicações. Contudo, uma das benesses do cenário underground era a possibilidade de contornar isso, e assim Trina Robbins juntou-se a outras quadrinistas e fundou a *Wimmen’s Comix Collective*, onde publicou suas histórias⁸⁸. Os quadrinhos underground então foram também responsáveis por trazer à tona, além das publicações tipicamente criadas por homens, também a representação de mulheres e gays, as quais introduziram uma nova consciência ao meio⁸⁹.

Ao mesmo tempo em que diversas consciências políticas e pessoas que até então nunca fizeram parte da indústria passaram a compô-la, as revistas *underground* também foram responsáveis por trazer novos estilos para o cenário norte americano. Um exemplo é George Metzger, considerado o primeiro artista norte americano a utilizar de mangás. Curiosamente, Metzger teve contato com esta mídia nos Estados Unidos e não

⁸³ DANNER, Alexander. MAZUR, Dan, *Op. Cit.*, p. 24.

⁸⁴ GARCÍA, Santiago. *Op. Cit.*, p. 162.

⁸⁵ DANNER, Alexander. MAZUR, Dan, *Op. Cit.*, p. 26.

⁸⁶ JONES, GERARD. *Op. Cit.*, p. 340.

⁸⁷ DANNER, Alexander. MAZUR, Dan. *Op. Cit.*, p. 33.

⁸⁸ *Idem.*.

⁸⁹ GARCÍA, Santiago. *Op. Cit.*, p. 174.

compreendia a escrita, contudo, o ritmo, ilustrações e composição de página foram importantes em seu trabalho⁹⁰. Enquanto Metzger guia-se pela arte ao invés da escrita, em vários outros quadrinhos *underground* é comum que se dê mais importância à escrita do que à ilustração. Por mais que as ilustrações tenham competência, é comum que elas sejam por demais simples, e o texto tenha mais importância e uma qualidade única⁹¹. É a consequência da produção centralizada nas mãos de apenas uma pessoa, que acaba ficando com mais tempo de realizar o roteiro do que finalizar todas as ilustrações.

Mas apesar dos *comix* trazerem inúmeras novas contribuições para o cenário e terem uma boa aceitação do público, eles não tiveram uma vida longa, e isso se deve a uma série de fatores. O primeiro é o que já foi citado, o trabalho ficava centralizado nas mãos de poucos artistas. Como o artista criava o produto, cuidava da produção deste e depois tinha de vendê-lo, criava-se a dificuldade de cumprir prazos, e conseqüentemente era impossível cativar um leitor com uma periodicidade. Não se deve considerar, contudo, a sobrecarga de trabalho como único fator para a dificuldade de cumprir prazos, mas também o ambiente psicodélico em que estes artistas vivam, afinal, era a contracultura norte americana dos anos 60: um ambiente relaxado, mas este, é claro, não era compartilhado por todos os artistas. Ao mesmo tempo em que este contexto fazia com que muitos quadrinhos, mesmo bons, não passassem do primeiro número, outros eram constantemente reeditados e vendidos anos a fio, algo que não acontecia antes com nenhum título da indústria *mainstream*⁹². Era mais uma novidade que os *comix* traziam para a indústria. Algumas tiragens de revistas *undergrounds* populares chegavam a vender 20 mil exemplares. No caso de *Freak Brothers*, de 1973, as vendas chegaram a 200 mil números vendidos, com todas as publicações totalizando mais de um milhão de unidades vendidas. São excelentes números, contudo, continua sendo um setor marginal, ainda mais se comparado com as grandes editoras. Enquanto quadrinhos populares alcançavam o número impressionante de 20 mil unidades vendidas, o quadrinho mais popular de 1970 de uma grande editora foi *Archie Comics*, o qual vendeu 515.356 por número, seguido de *Superman* com 511.984. A *Marvel Comics*, por sua vez, alcançava 373.303 exemplares com seu *Amazing Spider-Man*, sua publicação mais vendida⁹³.

⁹⁰ DANNER, Alexander. MAZUR, Dan. *Op. Cit.*, p. 39.

⁹¹ *Ibidem*, p. 35.

⁹² GARCÍA, Santiago. *Op. Cit.*, p. 165.

⁹³ DANNER, Alexander. MAZUR, Dan. *Op. Cit.*, p. 74.

E com todo o sucesso dos *comix*, não tardou para que uma censura chegasse a eles. Muitos quadrinhos eram vendidos em *head shops*, lojas que vendem principalmente produtos relacionados à cannabis e seu uso, e em 1973 na Califórnia comunidades locais puderam passar a determinar seus padrões de obscenidades. As *head shops* já sofriam pressões antidrogas, e a partir de então também passaram a sofrer represálias para deixar de vender os quadrinhos. Além do mais, muita coisa mudou no cenário *underground* desde o seu início, e a contracultura, modo de se vestir e rebelião política e sexual já não eram tão atraentes quanto nos anos 60⁹⁴. Ou seja: o contexto no qual os *comix* surgiram mudou, e, para continuarem existindo e caindo no gosto do público, cabia a eles também mudarem. Ao mesmo tempo, enquanto os *comix* encontravam seu auge e declínio, conviviam com o que Kurtzman chamou de sua postura suicida, uma vez que vivam em uma busca pelo sucesso e concomitantemente o desprezando⁹⁵.

O *underground* estava em declínio, com seu fim decretado, afinal, como afirma Garcia, “os quadrinhos *underground* americanos não foram concebidos para durar⁹⁶”, contudo, mesmo com o fim dessa indústria, alguns artistas continuaram, e o maior exemplo é Robert Crumb, que continuou produzindo e fazendo sucesso. Contudo, diferente da maioria dos artistas, que sobreviveu somente através da inércia do movimento, Crumb tinha estilo próprio, um estilo inimitável, impossível de reproduzir via fórmula, o que assegurou sua sobrevivência⁹⁷.

E, se há algo que pode ser considerado o fim definitivo do *underground*, é a sua assimilação pela indústria *mainstream*, o que aconteceu em meados da década de 70. O filme *Fritz de Cat*, de 1972, dirigido por Ralph Bakshi e baseado em tira criada por Crumb alcançou grande sucesso. O *underground* não só foi absorvido pela indústria como tornou-se um estilo⁹⁸. Essa sensibilidade se consolidou em diversos quadrinhos, dentre eles *Howard, the Duck* da *Marvel Comics*, de 1976, que tornou-se um personagem de grande sucesso, a ponto de virar filme com George Lucas, um diretor de grande notoriedade no período por ter emplacado um sucesso inacreditável com *Star Wars*. Ironicamente, a adaptação de *Howard, the Duck* por Lucas teve uma recepção tão ruim que o personagem foi completamente enterrado⁹⁹.

⁹⁴ *Ibidem*, p. 40.

⁹⁵ *Ibidem*, p. 26.

⁹⁶ GARCÍA, Santiago, p. 188.

⁹⁷ *Ibidem*, pp. 188 e 189.

⁹⁸ *Ibidem*, p. 190.

⁹⁹ DANNER, Alexander. MAZUR, Dan. *Op. Cit.*, p. 57.

Outra contribuição dos *Comix* para a indústria seria sua distribuição. As revistas até então eram vendidas em bancas por consignação, ou seja, os vendedores as recebiam e só pagavam pelos que vendiam. Os *Comix*, por sua vez, eram pagos ao serem recebidos e não tinham direito a devolução. Este sistema de venda foi adotado, e tornou-se responsável pela sobrevivência da indústria¹⁰⁰.

Nos anos 80 as editoras passaram a usar uma estratégia de distribuição chamada de *direct market*, que basicamente se resumia a enviar para as lojas apenas as revistas que estas pediam, na quantidade que pediam, e estas deveriam ser pagas na hora, sem a opção de devolução. Isso possibilitou quadrinhos diferentes e, dentre eles, os alternativos¹⁰¹. E nas revistas alternativas pode-se destacar a *Raw*, com Art Spiegelman. Com as novas possibilidades devido ao *direct market*, Spiegelman viu a possibilidade de uma publicação diferente, que atingisse grupos seletos e pequenos de leitores, algo diferente dos *comix*, contudo. Seria um tipo de quadrinho que alcançaria o público de cima para baixo, sendo diferente de tudo o que fora feito até então na indústria¹⁰². Desta forma foram possibilitadas histórias diferentes, que cativaram e interessaram um público adulto, pois os quadrinhos alternativos eram diferentes do que viam nos quadrinhos tradicionais, pois estes sendo escritos para um público juvenil eram incapazes de utilizar elementos adultos, os quase eram possíveis nos alternativos, e conseqüentemente atraíam esse público adulto¹⁰³. E foi assim que a *Raw* de Spiegelman evoluiu. No começo era uma revista grande, com um formato que favorecia os quadrinhos com recursos visuais e, alguns anos depois passou a ter o formato de bolso, de forma que passou a privilegiar o textual. De acordo com Garcia, no começo a *Raw* mostrou que quadrinhos eram arte, e, por fim, com *Maus*, mostrou que estes eram literatura¹⁰⁴.

E neste ínterim, com o alternativo e as conseqüências do *underground* ainda reverberando, acontecimentos importantes para a indústria estavam acontecendo. Um deles é o retorno de Will Eisner, um quadrinista importante desde o início da indústria, que durante muito tempo a abandonou e retornou nos anos 80. Ver os quadrinhos *underground*, tão diferentes de tudo o que conhecia, foi um choque e uma grande influência no que produziu posteriormente¹⁰⁵.

¹⁰⁰ GARCÍA, Santiago. *Op. Cit.*, p. 166.

¹⁰¹ *Ibidem*, p. 193.

¹⁰² *Ibidem*, p. 197.

¹⁰³ *Ibidem*, p. 200.

¹⁰⁴ *Ibidem*, p. 201.

¹⁰⁵ *Ibidem*, p. 214.

E ao mesmo tempo em que Spiegelman brindava a sociedade norte americana com Maus, um quadrinho que narrava o holocausto através da perspectiva de seu pai, antropozoomorfizado como um rato, uma publicação que foi importante para consolidar os quadrinhos como algo sério, a ponto de ser reconhecido pelos críticos como obra de arte¹⁰⁶. E enquanto isso o *Comics Code*, que enfraqueceu o conteúdo adulto da indústria *mainstream* e possibilitou o surgimento dos *comix* e alternativos, estava enfraquecendo.

E ainda que os quadrinhos alternativos estivessem enfraquecendo, estes foram responsáveis por mudar um pouco a mentalidade do público, acostumando estes a histórias diferentes, como as dos quadrinhos *undergrounds*, os quais não subestimavam sua inteligência. Além do público, a própria indústria já mudava, com *Batman* retornando ao seu visual sombrio e Coringa voltando a ser um psicopata¹⁰⁷. Contudo, por mais que o público pedisse por histórias mais sérias, sem toda aquela censura do código de conduta lhes dizendo o que queriam ou não queriam ler, eles não estavam preparados para o que estava por vir. Uma nova sensibilidade pedia por novas histórias. Alguns dos autores que as trariam estavam na América. Outros, em um continente bem mais antigo. Os britânicos estavam chegando.

CAPÍTULO 1.4 – OS BRITÂNICOS

No final dos anos 70 a indústria de quadrinhos norte americana enfrentou outra crise, foi a chamada “implosão da *DC Comics*”, com a empresa encerrando diversos títulos. O que salvou a indústria foi o *direct market*, o qual já foi citado. Contudo, ao mesmo tempo que isso ajudou a editora, também possibilitou uma oferta de quadrinhos experimentais. Afinal, enquanto anteriormente, nas vendas por consignação, as lojas só pagavam se vendessem os quadrinhos, com o novo modelo de vendas eles pediam os quadrinhos e pagavam adiantado. Poderiam pedir, inclusive, em uma pequena quantidade, o que possibilitava as editoras arriscarem com títulos experimentais¹⁰⁸. Como já se falou, isso ajudou os quadrinhos alternativos, mas também propiciou diversos outros.

Ao mesmo tempo, enquanto estas revistas experimentais apareciam, surgiam dois títulos que mudariam essa indústria: *Watchmen*, de Alan Moore, e *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller.

¹⁰⁶ JONES, Gerard. *Op. Cit.*, p. 395.

¹⁰⁷ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 174.

¹⁰⁸ GARCÍA, Santiago. *Op. Cit.*, pp. 191 e 192.

O Cavaleiro das Trevas era um Adam West na sociedade opressora norte americana, um *self made man* que encarnava as qualidades de uma direita estadunidense¹⁰⁹. Era uma história fora da cronologia de *Batman*, o que dava a Frank Miller grande liberdade criativa, afinal, o destino do personagem não alteraria em nada as publicações regulares da editora¹¹⁰. E, utilizando recursos narrativos cinematográfico e apelando para um novo público, aquele que comprava formatos de luxo em livrarias, *O Cavaleiro das Trevas* foi um sucesso de vendas para este público, detentor de uma sensibilidade que pedia por quadrinhos diferentes. Contudo, por mais que a importância de Frank Miller junto a *Batman* seja imensa, se falará brevemente dele, apenas para tratar de como uma história mais séria e violenta caiu no gosto do público neste período, pois, para se tratar da chamada invasão britânica, existe um nome mais importante: Alan Moore.

Alan Moore foi o precursor da chamada “Invasão Britânica”. A sua carreira de quadrinista, desta forma, tem início bem longe da indústria de quadrinhos norte americana. Moore publicava histórias em uma antologia inglesa chamada *Warrior*, a qual era editada por um ex-editor da *Marvel* do Reino Unido, Dez Skinn. Moore ganhou reconhecimento por remodelar o título *Marvelman*, uma versão britânica do Capitão Marvel, o Shazam, e também de sua distopia *V de Vingança*. Esta revista chamou a atenção de um homem chamado Len Wein, editor da *DC Comics* e responsável por levar Alan Moore aos Estados Unidos e tornar-se o primeiro britânico naquela nova investida na indústria norte americana¹¹¹. Antes de escrever *Watchmen*, Alan Moore recebeu a oportunidade de reestruturar o Monstro do Pântano, um personagem da *DC Comics*, e reinventou o personagem, conferindo-lhe uma origem e história sobrenaturais. Monstro do Pântano, de acordo com Karen Berger¹¹², foi um quadrinho difícil de se editar, mas apenas porque era algo novo, diferente de qualquer coisa que já havia sido feito naquela indústria. Era, como afirmou Karen Berger, “uma contestação às revistas em quadrinhos predominantes¹¹³”, e sua importância foi ter sido a primeira deste tipo, e ter tido sucesso.

¹⁰⁹ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 222.

¹¹⁰ GARCÍA, Santiago. *Op. Cit.*, p. 230.

¹¹¹ CAMPBELL, Hailey. **A Arte de Neil Gaiman**. S. Paulo: Mythos Editora, 2014, p. 68.

¹¹² Karen Berger foi uma das figuras mais importantes na introdução destes autores britânicos nos Estados Unidos, atuando como editora e sendo responsável pelo selo Vertigo para leitores adultos na *DC Comics*, onde quadrinhos de Neil Gaiman, Alan Moore, Grant Morrison e outros foram publicados.

¹¹³ MCCABE, Joseph. **Passeando com o rei dos sonhos**. São Paulo: HQ Maniacs, 2008, p. 60.

Assim abriu caminho para outros títulos semelhantes¹¹⁴. E foi graças ao sucesso em *Monstro do Pântano* que Moore teve a oportunidade de escrever *Watchmen*.

Watchmen foi um evento sem precedentes na indústria. Morrison afirma que com ele Moore traçou o caminho que deveria ser seguido na indústria¹¹⁵. Narrada em 12 revistas mensais, mostrava super-heróis no mundo real. Ambientado em uma sociedade americana onde pessoas comuns vestem fantasias para lutar contra o crime e existe apenas um herói com poderes, Dr. Manhattan, tão poderoso quanto um deus, a narrativa se inicia com o assassinato de um herói aposentado, o Comediante. A história prossegue então através de uma narrativa circular com Rorschach, personagem que o leitor acompanha durante a investigação do assassinato. Esta publicação, mesmo curta, foi responsável por ditar os novos paradigmas da indústria de quadrinhos norte americana. De acordo com Grant Morrison,

Watchmen foi um acontecimento de dimensões apocalípticas da Pop Art, um assassino de dinossauros e devastador de mundos. Quando acabou – e suas reverberações ainda se sentem -, a lição que deixou para as histórias de super-heróis foi só uma: evoluam ou morram¹¹⁶.

Watchmen teve este sucesso estrondoso. Contudo, é um primeiro momento para se olhar com atenção para quando se fala acerca de uma “Invasão Britânica”. O termo “invasão” dá a ideia de algo que foi realizado à revelia, uma ação imprescindível, e a ideia que se tem desta invasão dos britânicos é que eles chegaram à América com carta branca para se fazer tudo o que quisessem, como se um tapete vermelho lhes fosse estendido. Contudo, já com Alan Moore é possível ver que a liberdade não era assim tão grande, pois *Watchmen* deveria ter sido escrito utilizando personagens que a *DC Comics* recém adquirira da *Charlton Comics*, a qual faliu em 1985. Estes personagens eram Questão, Capitão Átomo, Relâmpago, Besouro Azul e Sombra da Noite¹¹⁷. Contudo, após ler o roteiro proposto por Moore, a editora percebeu que as histórias de todos aqueles personagens seriam concluídas, tornando-os inutilizáveis para futuras histórias¹¹⁸. Moore teve, então, de criar outros personagens, ainda que as influências daqueles da *Charlton Comics* sejam claras. Este caso faz pensar a respeito da confiança dos editores norte americanos sobre os britânicos. Hoje se tem a ideia de que a confiança era gigantesca e

¹¹⁴ *Ibidem*, p. 60.

¹¹⁵ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 228.

¹¹⁶ *Ibidem*, p. 228.

¹¹⁷ *Idem*.

¹¹⁸ *Ibidem*, p. 229.

eles puderam fazer o que bem quisessem, mas, olhando por este lado, pode-se ver que foram limitados, e bem limitados. Enquanto isso, Frank Miller, um quadrinista que já havia trabalhado com Demolidor da *Marvel* e feito um excelente trabalho teve a oportunidade de trabalhar com um dos maiores heróis da *DC Comics*, *Batman*, e escrever uma história que era conclusiva para o personagem, matando vários personagens importantes em sua narrativa, como o vilão Coringa. A justificativa para a existência da narrativa de Miller foi que esta acontecia fora da cronologia. Já Moore sequer teve a liberdade de fazer o mesmo com personagens adquiridos de uma editora falida, de importância infinitamente menor do que *Batman*. Isso coloca em cheque o termo “Invasão Britânica”, de forma que é possível afirmar que, diferente de uma “invasão”, o que ocorreu foi uma importação de artistas britânicos.

Voltando aos britânicos na indústria norte americana, o sucesso de *Watchmen*, tanto de público quanto financeiro, levou a *DC Comics* a buscar outros autores na mesma fonte onde encontraram Alan Moore.

Enquanto Moore escrevia na indústria norte americana, Neil Gaiman encontrava o seu lugar no cenário alternativo britânico com a revista *2000 AD*. Mas foi na revista *Escape*, editorada por Paul Gravet, que Gaiman trabalhou junto de Dave McKean na história *Violent Cases*, sendo então o embrião de uma longa parceria de sucesso. Gaiman e McKean tiveram a carta branca para fazer o que quisessem limitados apenas pela quantidade de páginas – uma limitação que caiu por terra posteriormente¹¹⁹. Contudo, a parceria entre ambos é de suma importância, pois é ela que direcionou a atenção da *DC Comics* sobre Neil Gaiman.

E o caminho de Gaiman cruza com a indústria norte americana em 1987, quando Dick Giordano e Karen Berger foram a Londres para aplicar “o princípio de Beatles aos quadrinhos¹²⁰”, e levar artistas britânicos para a América. Contudo, foi Gaiman quem os procurou, levando Dave McKean junto. Gaiman havia entregado à Karen Berger, um ano antes, um roteiro para Monstro do Pântano intitulado *Jack in the Green*, o qual escrevera junto de Alan Moore como forma de teste. Karen Berger o havia lido, e isso foi parte do que possibilitou sua reunião com Gaiman¹²¹.

Neil Gaiman fez uma proposta a Karen Berger para trabalhar com o personagem Vingador Fantasma, contudo, recebeu uma negativa, pois já havia outro trabalhando com

¹¹⁹ CAMPBELL, Hailey. *Op. Cit.*, pp. 82 e 83.

¹²⁰ *ibidem*, p. 90.

¹²¹ *ibidem*, p. 92.

ele. Neil Gaiman diz, então, que nesta reunião com Karen Berger e Dick Giordano “eles olharam para a arte de Dave e, de repente, Dick Giordano passou a nos levar muito, muito a sério. Então, tínhamos a arte de Dave em nosso favor, o fato de ela ter gostado de *Jack in the Green* e a minha apresentação¹²²”, e isso bastou para que Giordano perguntasse a Gaiman o que ele queria fazer.

Gaiman apresentou uma lista de personagens que havia preparado, descendo cada vez mais a lista até que estava raspando o tacho de heróis da DC com os quais ninguém queria trabalhar. O Vingador Fantasma, Cain e Abel, Senhor da Noite, Canário Negro, Arqueiro Verde, John Constantine, Rapina e Columba, e Klarion. Ele até propôs o Sandman, embora o personagem (a encarnação original) já tivesse sido mencionado para a Sociedade da Justiça da América. O Desafiador, Etrigan, o Povo da Eternidade...¹²³

Ou seja, mesmo apresentando uma lista enorme de personagens desconhecidos, Gaiman não recebeu passe livre para trabalhar com nenhum. Contudo, isso não é surpresa, tendo em vista que até então era um quadrinista britânico totalmente desconhecido. Gaiman só recebeu um mínimo de positivo quando mencionou Orquídea Negra.

Após criar um roteiro no qual se propunha mudar totalmente as origens e conceitos envolvendo o personagem Orquídea Negra, Gaiman ainda enfrentou um longo processo até a publicação deste quadrinho. Posteriormente, afirmou que soube através do editor Paul Levitz que Orquídea Negra não era para ser um título comercial, apenas algo artístico, que teria seu lugar de prestígio nas prateleiras¹²⁴. Contudo, após lerem os roteiros de Gaiman, perceberam que ela poderia ser um sucesso mensal, e, desta forma, antes de lançarem-no decidiram trabalhar mais em cima da imagem de Gaiman e McKean.

Dave McKean foi escolhido para ilustrar *Asilo Arkham*, título escrito por Grant Morrison, que chegara ao cenário norte americano junto de Neil Gaiman e Dave McKean. Quanto a Gaiman, seu nome seria construído com uma publicação mensal. Contudo, devido a diversos atrasos que este processo de construção de uma imagem causaria, a *DC Comics* decidiu adiantar-se e publicar Orquídea Negra antes que conseguissem fazer de Neil Gaiman um nome conhecido, pois do contrário deveriam deixar 120 páginas já pagas encostadas por mais alguns meses. Gaiman acreditava que sua publicação mensal seria totalmente ignorada frente a Orquídea Negra, contudo, o efeito foi o contrário, e no fim

¹²² *Idem*.

¹²³ *Ibidem*, pp. 92 e 93.

¹²⁴ *Ibidem*, p. 95.

“Orquídea teve o impacto de pétalas caindo na superfície de uma bigorna¹²⁵”. Assim, na tentativa de criar um título que tornasse Gaiman conhecido o bastante para que seu nome fosse um atrativo na capa de Orquídea Negra, nasceu *Sandman*.

CAPÍTULO 1.5 – SANDMAN E O GÊNERO DE GRAPHIC NOVEL

A História de *Sandman*, de Neil Gaiman, se confunde com a História do formato *graphic novel*. E embora este formato remonte a períodos anteriores à *Sandman*, o grande estouro da sua popularidade coincidiu com o surgimento do quadrinho de Gaiman, e algumas ações mercadológicas consequentes de sua popularização foram responsáveis pelo sucesso de *Sandman*. Portanto, antes de falar de *Sandman* em si, faz-se necessário falar também sobre a *graphic novel*. Contudo, embora a História desta se estenda por todo o século XX, e até mesmo um pouco antes deste, este sub capítulo se deterá em alguns aspectos gerais do formato e como este foi importante para a indústria de quadrinhos nos anos 80, pois é neste momento que este formato cruza com o surgimento de *Sandman*.

Acerca deste assunto, Santiago Garcia discorre sobre a importância do termo *graphic novel*, pois, de acordo com o autor, o nome é importante para que tenha em mente o passado do objeto e também o seu futuro¹²⁶. Contudo, os nomes pelos quais são chamados os quadrinhos sofreram diversas transformações. Na França, por exemplo, o termo utilizado para designá-los, *bande dessinée*, estabeleceu-se apenas nos anos 1960, cem anos após seu surgimento¹²⁷. A grande demora para se encontrar uma nomenclatura, de acordo com Garcia, “nos faz pensar em uma arte órfã, uma arte que não consegue ser reconhecida pela sociedade¹²⁸”. E, levando em conta o formato da *graphic novel*, este demorou ainda mais para ganhar seu nome. Este começou a aparecer com mais frequência a partir de 1976¹²⁹, e embora muitos creditem a cunhagem do termo a Will Eisner, pois este apareceu na capa de sua obra *Um contrato com Deus*, de 1978, o termo é muito mais antigo. Ele ganhou grande popularidade a partir dos anos 80, utilizado primeiramente para enaltecer quadrinhos publicados em livrarias, a fim de distanciá-los dos simples gibis vendidos em bancas de jornais. E muitas grandes editoras aproveitaram-se desta popularidade do termo, como é o caso da *Marvel Comics*, que em 1982 lançou uma

¹²⁵ GAIMAN, Neil. Apud *Ibidem*, p. 95.

¹²⁶ GARCÍA, Santiago. *Op. Cit.*, p. 29.

¹²⁷ GROENSTEEN, Thierry, Apud *Ibidem*, p. 30.

¹²⁸ *Ibidem*, p. 30.

¹²⁹ *Ibidem*, p. 32.

coleção de *graphic novels* que nada mais eram do que reedições de suas histórias, agora em outro formato. E este outro formato era tido por muitos como algo melhor do que os antigos quadrinhos. O que pode-se concluir, contudo, é que eram diferentes, mas não necessariamente melhores¹³⁰.

Ainda sobe *Um contrato com Deus*, de Eisner, este não teve grande circulação e popularidade na época de seu lançamento, pois foi publicado pela editora Batonet, a qual encerrou suas atividades pouco depois do lançamento, o que impossibilitou a distribuição ampla da obra. Contudo, ao mesmo tempo em que Eisner fracassava com o sucesso comercial de sua obra, tinha êxito em algo novo, pois ajudava a trazer para o mercado um novo formato¹³¹. Pois se Eisner não foi aquele que cunhou o termo, foi quem ajudou a cunhar o formato.

Contudo, embora este formato tenha se popularizado nos anos 1980, muito anteriormente os quadrinhos nos Estados Unidos já apareciam como algo diferente, mostrando um potencial para serem mais do que “material para crianças redigido pelo mínimo denominador comum¹³²”, e isso aconteceu através das publicações da *EC Comics*. Entretanto, mesmo com o triste infortúnio que a *EC Comics* sofreu devido ao *comics code*, estes quadrinhos com potencial para serem algo mais, algo como as *graphic novels*, continuaram se desenvolvendo ao longo do tempo, junto dos *comix undergrounds* e dos quadrinhos alternativos¹³³.

E, quando o formato de *graphic novel* finalmente despontou em sua explosão e popularidade, não se pode considerar que foi um fenômeno espontâneo ou apenas uma consequência direta do longo desenvolvimento de quadrinhos diferenciado que iniciou-se com a *EC Comics* e prolongou-se ao longo dos anos com os *comix* e alternativos. O que fomentou a popularização do formato *graphic novel* foi uma decisão comercial das grandes editoras, o que não é incomum na indústria de quadrinhos, pois, de acordo com Garcia, “por trás de cada desenvolvimento artístico dos quadrinhos há uma crise da indústria editorial¹³⁴”. Com os quadrinhos tendo de competir com cada vez mais meios de entretenimento, a indústria via um novo oponente como surgimento dos *vídeo games*, o que se refletia em suas quedas de vendas. Assim, novamente era necessário uma mudança nos quadrinhos, o que culmina no desenvolvimento das *graphic novels*.

¹³⁰ *Ibidem*, p. 33.

¹³¹ *Ibidem*, pp. 215 e 216.

¹³² *Ibidem*, p. 5.

¹³³ *Ibidem*, p. 21.

¹³⁴ *Ibidem*, p. 37.

Tendo em vista alguns destes fatores que corroboraram para o desenvolvimento do gênero de *graphic novel*, faz-se necessário trabalhar em cima de algumas de suas características, boa parte dos quais cruzam com características do objeto desta pesquisa, a história em quadrinhos *Sandman*. Contudo, vale dizer que muitas destas características não são regras, uma vez que não há um código que regule algo como *graphic novel* ou não. Contudo, são características comuns a este formato. E uma destas características é a de histórias longas, tendo um maior número de páginas do que os quadrinhos tradicionais, os quais, no chamado formato americano, tem pouco mais de 20 páginas¹³⁵. Esta tendência de formatos mais longos associados à *graphic novel* se dá devido a tendência a acreditar que uma extensão maior na história teria como consequência temas mais elegantes, diferenciados, contudo, deve-se sempre evitar ter isso como regra, uma vez que formatos mais curtos, ou mesmo os clássicos três quadros de uma tira podem expressar uma narrativa séria e sofisticada¹³⁶. Existe, contudo, uma diferença entre uma história longa publicada no formato de *graphic novel* e no formato tradicional de histórias em quadrinhos. O formato *graphic novel* normalmente se dá através de uma publicação com mais páginas, mais longa que o formato tradicional de quadrinhos. Assim, a este formato possibilita trabalhar de forma diferente que nos quadrinhos convencionais. Nas publicações tradicionais, os quadrinhos chegam às bancas mensalmente com uma quantidade de vinte páginas. Se o público não gostar o do resultado, caberá ao roteirista mudar os rumos da publicação no próximo mês¹³⁷. Como nas *graphic novels* normalmente as histórias já chegam prontas nas bancas, a interferência é menor. O que pode gerar histórias menos populares, mas também pode ocasionar em narrativas diferentes e mais interessantes. Ao mesmo tempo, com a história sendo publicada, na maior parte das vezes, na íntegra, não há o risco de se interromper a publicação e impossibilitar sua conclusão, enquanto no formato serializado dos quadrinhos o autor é escravo constantemente do número de vendas, e muitas vezes um projeto seu deve ter seu fim antecipado devido ao número de vendas. Cada formato traz suas vantagens e desvantagens.

As *graphic novels* acabaram se consolidando também por um formato de luxo, bem diferente do formato barato no qual eram publicados os quadrinhos tradicionais, e isso se mostrou presente com a publicação *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller.

¹³⁵ *Ibidem*, p. 79.

¹³⁶ *Idem*.

¹³⁷ *Ibidem*, p. 211.

Sendo uma história mais séria de *Batman*, fora de sua cronologia, o que possibilitaria tomar decisões narrativas definitivas sobre personagens, *O Cavaleiro das Trevas* destacava-se também pelo formato no qual foi lançado. Publicado inicialmente em uma minissérie em quatro partes, cada parte com 48 páginas coloridas e um papel de qualidade melhor que o habitual, que recebia o sugestivo nome de papel *prestígio*, com capa cartonada e lombada quadrada. Era um formato novo, mas que teria bastante sucesso na indústria dos quadrinhos¹³⁸.

Existe algo que também não pode ser ignorado em relação à publicação das *graphic novels*, e isso se dá em relação ao público, pois, publicando um quadrinho em diferente formato, com melhor papel e, conseqüentemente, mais caro e veiculado em uma loja diferente, que não seja as bancas de jornais ou lojas de quadrinhos, busca-se um público diferente. E o público que se encontra é um que normalmente poderia não gostar de histórias em quadrinhos, mesmo sem ter tentado lê-las. Quando a *Marvel Comics* republica antigos quadrinhos em um formato diferente, ele busca um novo público, que não leria uma história se tivesse que esperar meses pela sua conclusão. Contudo, uma vez que tem toda a narrativa em suas mãos, o seu interesse acaba sendo maior. E, além disso, os quadrinhos tradicionais passam a ser um objeto de ostentação, que fica bonito nas prateleiras, nas mesas de centro, com suas bonitas ilustrações nas capas e lombadas tornando-se um objeto bonito de se exibir para os amigos e visitas. A *graphic novel*, enquanto formato e enquanto conteúdo, portanto, não só apresentam um novo tipo de narrativa, mas também agregam um diferente público no mercado de quadrinhos, e também transformam o próprio produto. O que antes era objeto de desejo pelo seu conteúdo, seja roteiro ou ilustrações, agora também era desejado por seu formato em si, com capa dura, lombada quadrada, destacando-se nas prateleiras das casas dos leitores e das lojas.

Voltando à questão das novas narrativas quadrinísticas, pode-se afirmar que os anos 80 presenciaram o surgimento de três grandes histórias, *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, *Maus*, de Art Spiegelman e *Watchmen*, a distopia de super-heróis realista de Alan Moore, criou-se pelo público a ansiedade por outras histórias com um teor adulto, com histórias mais sérias. Grandes editoras como *Marvel* e *DC Comics* aproveitaram-se disso e criaram subtelas como *Epic*, *Piranha* ou *Paradox*, os quais visavam fornecer o material pelo qual o público estava faminto após Miller, Spiegelman e Moore. Contudo,

¹³⁸ *Ibidem*, p. 230.

para a *Marvel* e *DC Comics* o formato *graphic novel* acabou sendo traduzido como um “gibi ostentoso¹³⁹”, como traduz Santiago Garcia. Muitas vezes, ao invés de buscar histórias que se assimilassem ao teor e qualidade das obras de Moore e Spiegelman, acabavam optando pela solução mais fácil, e conseqüentemente mais lucrativa: relançando em compilados com o formato de capa cartonada e lombada quadrada antigas histórias, agora com vários números compilados, a fim de formar uma história completa e torná-las tão atrativas aos leitores quanto as demais *graphic novels*.

E foi neste período de tanta popularidade do formato nos Estados Unidos que entra em cena o britânico Neil Gaiman. Gaiman conta que deixou os quadrinhos de lado pelo fato de boa parte dos artistas dos quais gostava estarem deixando de trabalhar com quadrinhos. Isso só mudou quando começou a se deparar e folhear um quadrinho chamado Monstro do Pântano, escrito por seu conterrâneo, Alan Moore. Contudo, embora tenha notado que Monstro do Pântano era diferente dos demais quadrinhos logo de início, demorou alguns meses para que Gaiman enfim se decidisse comprar uma revista, a edição número 28¹⁴⁰. E se este primeiro encontro com Moore levou Gaiman de volta para o mundo dos quadrinhos, o qual abdicara anos atrás, seus novos encontros com Moore foram responsáveis por arrastá-lo cada vez mais para o mundo dos quadrinhos, como quando, em um encontro com Alan Moore quando este já estava escrevendo *Watchmen*, Moore ajudou Gaiman a escrever um roteiro para quadrinhos, e assim nascia *Jack in the Green*, roteiro que algum tempo atrás chegou às mãos de Karen Berger e foi um dos responsáveis para levar Gaiman à *DC Comics*¹⁴¹.

E a primeira investida de Gaiman na *DC Comics* se daria através do quadrinho Orquídea Negra, o qual ele deveria, junto de Dave McKean, remodelar. E esta publicação já era uma consequência desta grande popularidade do formato *graphic novel*, pois a *DC Comics* não planejava que o quadrinho fosse comercial, mas sim que fosse algo “artístico e prestigioso”, como afirma Campbell¹⁴². A editora apenas mudou de ideia quando, após ler o roteiro de Gaiman e todas as suas propostas, percebeu que Orquídea Negra tinha a possibilidade de tornar-se algo comercial e de sucesso. Contudo, para aumentar as possibilidades de sucesso de Orquídea Negra, era necessário antes fazer com que Gaiman e McKean fossem conhecidos pelo público. A McKean foi ofertado a possibilidade de

¹³⁹ *Ibidem*, p. 232.

¹⁴⁰ CAMPBELL, Hailey. *Op. Cit.*, pp. 68 e 70.

¹⁴¹ *Ibidem*, p. 71.

¹⁴² *Ibidem*, p. 95.

ilustrar Asilo Arkham, que seria roteirizado por Grant Morrison – e tornou-se a *graphic novel* mais vendida de todos os tempos -, e a Gaiman foi ofertada a possibilidade de trabalhar com um antigo personagem da *DC Comics*, o *Sandman*.

Gaiman teve então a oportunidade de fazer o personagem passar por outra remodelação, ou, como chamam na indústria de quadrinhos, realizar um *retcon*, que consistiria em reformular o personagem ao mesmo tempo em que se finge que sua atual encarnação sempre existiu. *Sandman* já havia passado por inúmeras reformulações ao longo do tempo, cada uma com várias características vigentes nos heróis de seu contexto. Criado em 1939 com o nome de Wesley Dodds, era um homem misterioso ao estilo das revistas *pulp*, trajava chapéu, um terno verde, máscara de gás e utilizava de uma arma com gás atordoante para colocar os criminosos para dormir (Figura 1). Em 1941 foi reformulado novamente, desta vez com um parceiro mirim, Sandy, com um uniforme roxo e amarelo e uma bolsa de pó dos sonhos, com a qual defendia majoritariamente crianças de monstros em pesadelos (Figura 2). Joe Simon e Jack Kirby assumiram o personagem em 1974 e, depois de um tempo, o remodelaram novamente¹⁴³ (Figura 3).

¹⁴³ *Ibidem*, p. 96.



Figura 1: Sandman de 1939.

Fonte: FOX, Gardner. CHRISTMAN, Bert. Adventure Comics 40. DC Comics, 1939



Figura 2: Sandman de 1941

Fonte: FOX, Gardner. BURNLEY, Jack. Adventure Comics 70. DC Comics, 1942.

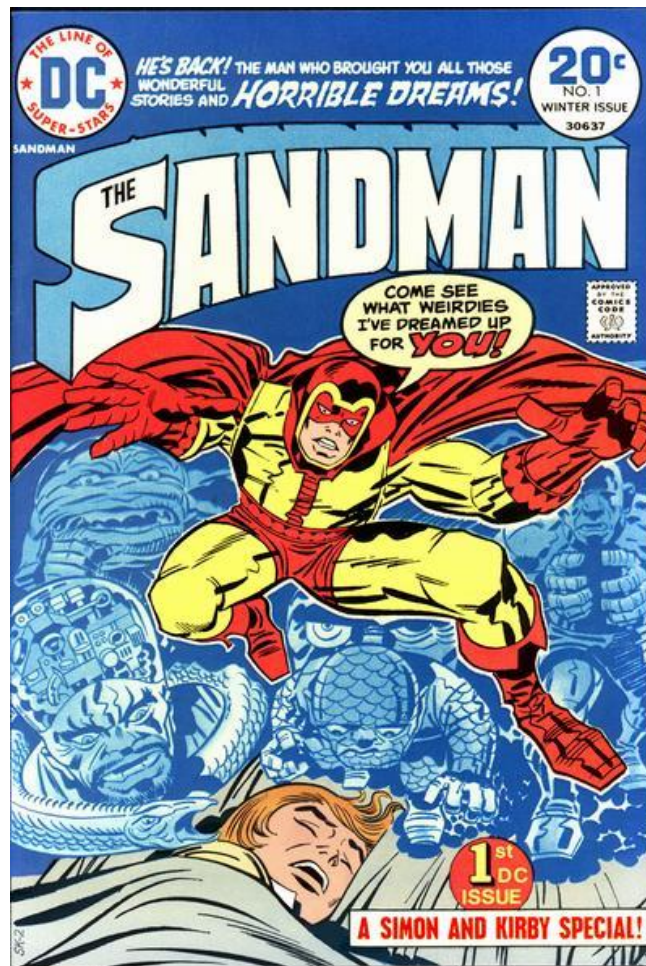


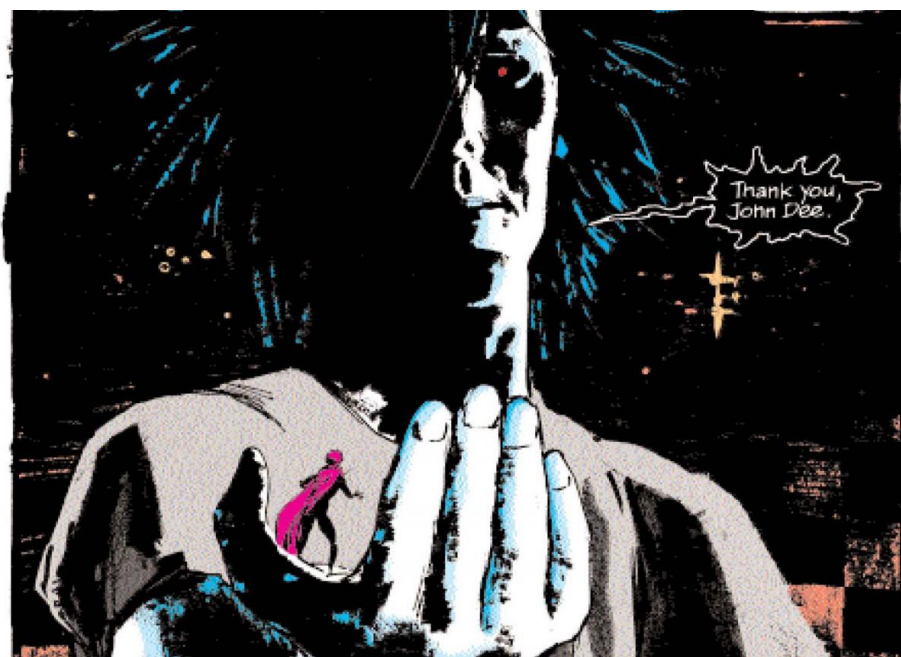
Figura 3: Sandman de 1974

Fonte: SIMON, Joe. KIRBY, Jack. The Sandman 1. DC Comics, 1974.

Quando Dave McKean, o homem que criou todas as capas de *Sandman*, foi entrevistado por Joseph McCabe, afirmou que “Sandman é uma ideia, mais que qualquer coisa. Não é uma pessoa estritamente real¹⁴⁴”. McKean não podia estar mais certo, afinal, não só Sandman como qualquer personagem dos quadrinhos é uma ideia, e as ideias mudam ao longo do tempo. Assim, quando Gaiman assumiu o personagem em 1988, coube a ele muda-lo novamente (Figura 4). E, se cada encarnação do personagem se dá revelando as sensibilidades de sua época, as ideias que cabem a Sandman, o personagem de Gaiman era totalmente diferente dos demais. Não era um combatente do crime como em 1939, não era um protetor das crianças como em 1941, não era um super-herói como veio a ser depois. Era um Perpétuo, uma criatura antiga, mais do que deuses, quase tanto quanto o próprio universo. Era aquele que via mundos e deuses nascerem e fenecerem. E, sendo

¹⁴⁴ MCCABE, Joseph. *Op. Cit.*, p. 37.

Sandman, o Sonho, era quem inspirava os sonhos de todos os seres vivos, era a personificação do seu nome. Contudo, Sandman não estava só, pois havia outros seis perpétuos, seus irmãos: Morte, Destino, Desespero, Destruição, Delírio e Desejo, cada um encarnando as aspirações, desígnios e anseios que seus nomes significavam, assim como seus reflexos na humanidade. Contudo, além das sensibilidades e ideias de uma época que inspiraram Gaiman e direcionaram seu trabalho, este também teve de lidar com uma série de limitações, mesmo – ou principalmente – por estar trabalhando em uma grande editora como a *DC Comics*. Logo que começou a escrever *Sandman*, Gaiman viu à sua disposição uma gama infinita de personagens, afinal, o catálogo de uma grande editora de quadrinhos como a *DC Comics* contém infinitos personagens. Entretanto, logo Gaiman percebeu que trabalhar com personagens conhecidos seria não uma satisfação ou facilidade envolvendo a publicação, mas uma dificuldade a mais, tendo em vista que qualquer utilização que fizesse dos grandes personagens da DC fazia com que o roteiro tivesse de ser revisto várias vezes, tendo em vista a participação destes personagens em outros eventos da editora e, ao mesmo tempo, muitas vezes tendo as falas reescritas por outras pessoas¹⁴⁵. Desta forma, Gaiman manteve-se junto aos personagens menos conhecidos, e àqueles que criou ou remodelou. Foi o que fez parte do sucesso de *Sandman*.



¹⁴⁵ BISSETTE, Stephen R. GOLDEN, Christopher. WAGNER, Hank. **Príncipe das histórias**. Os vários mundos de Neil Gaiman. São Paulo: Geração Editorial, 2011, p. 60.

Figura 4: Sandman de Neil Gaiman

Fonte: DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. *Sandman* 7. DC Comics, 1989.

Contudo, antes de falar da história, narrativa e arte de *Sandman*, faz-se necessário se debruçar sobre as capas (Figura 5). Todas as capas de *Sandman* foram criadas por Dave McKean, e sua arte conferiu às capas um tom único. As capas de *Sandman* eram diferentes de qualquer outra de um quadrinho comum, e McCabe, em conversa com Dave McKean, afirmou que “não importa com que a arte interna se pareça, nunca conseguirá completamente dissipar as emoções inicialmente geradas pela capa¹⁴⁶”, de forma que, sendo a arte de McKean a primeira coisa que um leitor de *Sandman* vê, ela interfere diretamente na leitura que se faz da revista, como se a arte de McKean pairasse o tempo todo sobre a leitura, como um pequeno gosto de um prato de entrada que continua presente durante toda uma refeição. E, por seu caráter único, McKean afirma também que as capas ajudaram a elevar as expectativas do público sobre *Sandman*, mostrando àqueles que liam quadrinhos que havia algo diferente dentro deles, e, ao mesmo tempo, atraía um público diferente, que estava acostumado a ver durante toda a sua vida as capas de quadrinhos e, de repente, tinha diante de si algo diferente, algo totalmente novo. Era um público que normalmente não comprava quadrinhos, e estava comprando *Sandman*¹⁴⁷. Estas capas diferentes deram uma identidade única a *Sandman*, tanto para aqueles que o liam quanto aqueles que não o faziam. Se você apenas passava pelas lojas e via aquele quadrinho nas prateleiras, sabia que era algo diferente, sabia que era *Sandman*. E este também se destacava em suas capas pelo fato do protagonista não estar presente nela em todas as edições, o que pode parecer simples, contudo, na indústria de quadrinhos norte americana, o protagonista figurar nas capas é algo importante. *Sandman* foi contra isso, indo contra outro paradigma da indústria. Campbell conta que houve o questionamento de como as pessoas saberiam que era uma história de *Sandman* uma vez que esse não estava na capa, e a resposta foi de que o fato do nome *Sandman* estar escrito em letras garrafais seria um bom indicativo. No mais, os leitores não deveriam ser subestimados, e é de se esperar que estes entendam que o nome de um personagem constar na capa de uma revista é uma indicação de que aquela será uma história dele¹⁴⁸.

¹⁴⁶ MCCABE, Joseph *Op. Cit.*, p. 38.

¹⁴⁷ *Idem*.

¹⁴⁸ CAMPBELL, Hailey. *Op. Cit.*, p. 108.

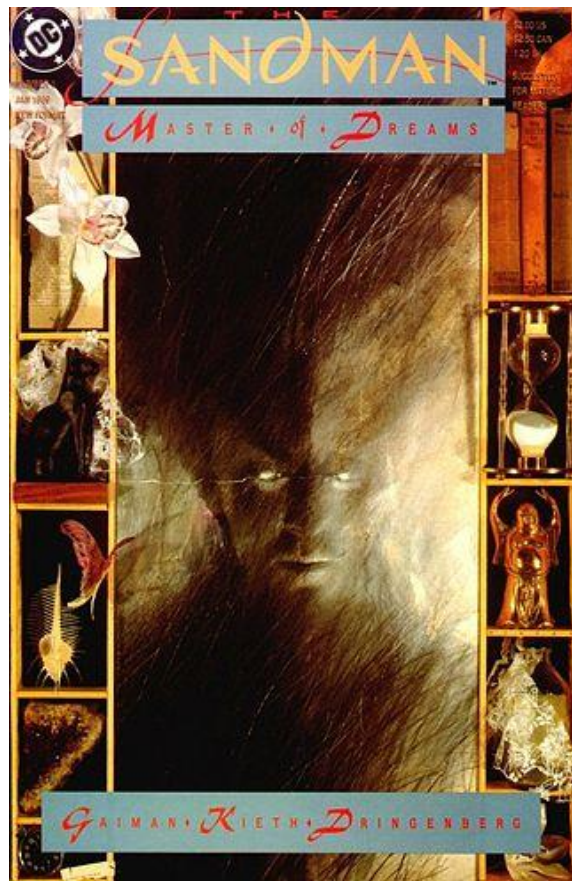


Figura 5: Sandman 1

Fonte: MCKEAN, Dave. Sandman 1. DC Comics, 1988.

A princípio a ideia de *Sandman* baseou-se no conceito de “sonho”, e como este pode ter diversos sentidos, como o sonho de quando se dorme e as inspirações de alguém. E de início Gaiman pensava em fazer a história sobre três irmãos, sendo estes Sono, Sonho, e um terceiro indefinido. Contudo, a ideia acabou não indo para a frente por intervenção de Karen Berger. Ao mesmo tempo, Dave McKean e Leigh Baulch desenvolviam *designs* do personagem baseados em Bono Vox do U2 e David Bowie, os quais foram o suficiente para dar luz verde a *Sandman* quando chegaram a Karen Berger¹⁴⁹. Contudo, Leigh Baulch não estava interessado em participar do projeto, e então vieram os problemas para se montar uma equipe definitiva em *Sandman*. Gaiman queria o artista Sam Keith para trabalhar na publicação, contudo, embora este estivesse ilustrando as primeiras edições de *Sandman* – que já eram o que se conhece por *Sandman* hoje em dia -, Keith não estava contente em participar da equipe. Isso gerou uma série de

¹⁴⁹ *Ibidem*, p. 100.

problemas e dificuldades em montar esta equipe, contudo, este foi um feliz incidente que acabou por ajudar *Sandman*, uma vez que, com exceção de McKean e suas capas e obviamente Gaiman, nunca teve uma equipe fixa¹⁵⁰. Isso possibilitou a Gaiman flexibilizar as ilustrações de acordo com as histórias que queria narrar, dando mais um toque diversificado em *Sandman*.

E, apesar dos problemas que teve, a primeira edição de *Sandman* chegou às bancas como dobro de páginas de uma revista normal e conseguiu um número de vendas excelente, 90 mil cópias. Para se entender o número, uma publicação semelhante era Monstro do Pântano, que vendia cerca de 20 mil revistas por edição, aumentou para 40 mil com Alan Moore e chegou ao pico de 50 mil em sua edição final. Assim, o número de vendas de *Sandman* 1 era sem precedentes para uma publicação de terror. E Gaiman atribui esse sucesso às capas de Dave McKean e também à campanha de publicidade que utilizava a frase “Eu lhes mostrarei o terror num punhado de pó” (Figura 6), adaptando o texto de T. S. Eliot “Eu lhes mostrarei o medo num punhado de pó”. A publicação encontrou um ponto mais baixo apenas na edição número 4, a qual vendeu apenas 40 mil cópias. Contudo, se estes números mostravam o sucesso de *Sandman* dentro do seu segmento, também deixavam Gaiman constantemente com medo do cancelamento da publicação, pois havia um contrato de interrupção dos direitos no caso da publicação vender menos de 40 mil cópias, ou seja, Gaiman não receberia os *royalties* caso não batesse este número. Apenas a edição 4 chegou perto de não bater este número, o que teve como resultado *royalties* de apenas U\$ 300,00 para Gaiman¹⁵¹. E se este medo do cancelamento também fez com que Gaiman estruturasse suas publicações em arcos fechados. Naquela época as revistas circulavam com pelo menos 12 edições antes de serem canceladas, e assim Gaiman acabava montando o formato de *Sandman* ao mesmo tempo em que tentava esquivar-se do cancelamento. Assim o primeiro arco de histórias da revista foi um formato fechado em 8 revistas, tendo seu encerramento ao final.

¹⁵⁰ *Ibidem*, pp. 103 e 104.

¹⁵¹ *Ibidem*, p. 105.

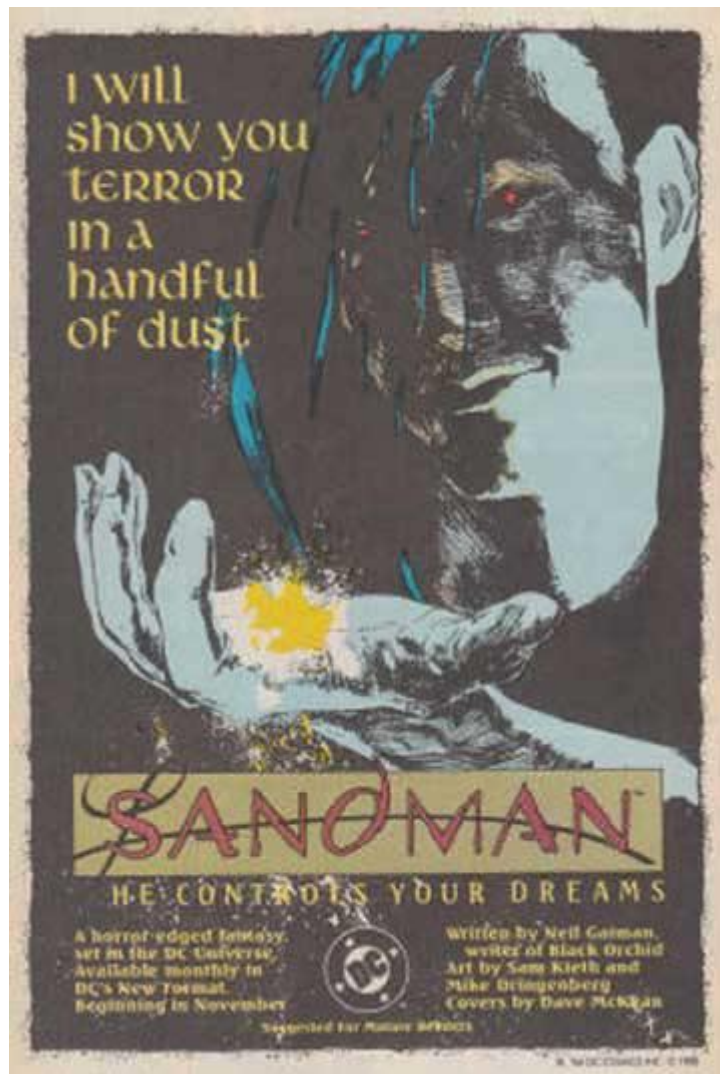


Figura 6: Publicidade de Sandman

Fonte: DC Comics, 1988.

E embora Gaiman diga que o sucesso da publicação deve-se a McKean e a campanha com a frase adaptada de T. S. Elliot, não deve-se esquecer também de diversas outras singularidades que *Sandman* tinha, e eram capazes de manter leitores mesmo após estes serem atraídos pela bem sucedida publicidade. Por exemplo, Gaiman utilizou-se de um recurso chamado “fantasia recursiva”, o qual se baseia em utilizar personagens e conceitos já conhecidos pelo leitor, de forma que ele esteja familiarizado com este, e muito não precise ser explicado, embora possa ser modificado. É como utilizar Drácula em uma história, um personagem já conhecido e que não foi criado pelo autor, mas é modificado por ele de modo a se encaixar no seu universo¹⁵². Ao mesmo tempo *Sandman*

¹⁵² BISSETTE, Stephen R. GOLDEN, Christopher. WAGNER, Hank. *Op. Cit.*, p. 63.

destacava-se inicialmente pela utilização de palavrões, sendo dito que Gaiman constantemente pedia permissão aos editores para utilizá-los. Contudo, vale dizer que nesta época outras publicações também começaram a fazê-lo¹⁵³.

E mesmo com todas as dificuldades que o primeiro arco de histórias de *Sandman* teve, ele foi bastante importante para o desenvolvimento da história da maneira como esta se deu. Além da possibilidade de se utilizar diferentes artistas em diferentes arcos, o tom da história se definiu nos oito primeiros números. No sexto número, por exemplo, é narrada a história de um maníaco que mantém pessoas cativas em um café durante 24 horas. Neste período as tortura e comete diversas obscenidades. Não era algo com o que o leitor comum estava acostumado, e é dito por Gaiman que muitas pessoas lhe disseram que pararam de comprar *Sandman* nesta edição e retornaram apenas alguns anos depois. Para o público que se manteve após essa edição, era um recado de Gaiman de que, seja lá quais tivessem sido as regras que o *Comic Code* ditara no passado, já haviam caído por terra. Se havia um limite para o que as páginas de *Sandman* contariam, estas iriam mais além que o normal. De alguma forma, o espírito da *EC Comics* e seu terror brutal que morreram décadas atrás estava de volta.

Na edição número 8, depois de recuperar todas as suas relíquias que foram roubadas, *Sandman* recebe a visita de sua irmã, Morte, e a acompanha durante a sua rotina de estar junto aos mortais no último momento de suas vidas, ou primeiro momento de suas mortes. Esta história é diferente de tudo o que se viu antes, com uma sensibilidade ímpar, além de introduzir uma personagem extremamente carismática – o oposto do que se esperaria de Morte. E é então que começamos a entender *Sandman* como ele realmente é. Campbell afirma que nas primeiras revistas é possível ver as influências de Gaiman muito claras, o terror da EC, Clive Barker, Alan Moore. Contudo, a partir da edição número 6 e, principalmente, na número 8, O Som de Suas Asas, as influências perdem um pouco a voz frente ao tom de Gaiman, que surge. Não há outros autores escrevendo através dele, mas apenas Gaiman desenvolvendo seu estilo próprio. E, se é neste momento que se entende *Sandman* como este título realmente é, este passa a ser entendido como uma história sobre família, e é na edição número 8 que se conhece pela primeira vez a família de Sonho¹⁵⁴. E além de ser um ponto determinante por se conhecer o tom da história, no número 8 o número de leitores era grande, e foi então que Gaiman se viu diante de duas possibilidades. Utilizar a popularidade de *Sandman* para trazer para a

¹⁵³ MCCABE, Joseph. *Op. Cit.*, p. 63.

¹⁵⁴ CAMPBELL, Hailey. *Op. Cit.*, p. 106.

publicação personagens da *DC Comics*, ou continuar em uma linha mais alternativa. Ele felizmente escolheu a segunda opção, mantendo o tom de *Sandman* como uma revista diferente das demais publicações.

E se *Sandman* fez esse sucesso todo, isso se deu devido à qualidade das ilustrações, as capas de McKean, o roteiro de Gaiman e a publicidade. Já foi citada a publicidade utilizando-se de T. S. Elliot, contudo, várias outras decisões de marketing alavancaram a publicação de *Sandman*. Uma dessas decisões se deu a partir da importante revista número 8, que foi quando, de acordo com Gaiman, a *DC Comics* começou a confiar mais em *Sandman*. E Gaiman então buscou citações de pessoas do meio do terror e escreveu uma recapitulação, a qual teve uma tiragem um terço maior que as revistas anteriores e enviou para várias lojas. Embora algumas tenham vendido estas edições, a grande maioria deu para alguns clientes, e muitas pediram mais revistas para a DC. A decisão deu certo, e o número de leitores começava a crescer¹⁵⁵.

E se anteriormente foi afirmado que a história de *Sandman* converge com o auge das *graphic novels*, o formato foi utilizado para alavancar as obras da publicação, e se *Sandman* mudou a forma como as pessoas veem os quadrinhos, também o fez com a maneira como os compram. Hoje em dia é normal os quadrinhos serem lançados tanto na versão original, a mesma como sempre foi lançado nos Estados Unidos, e a versão encadernada, com lombada quadrada, e todo um arco, uma história completa do personagem. Muitas pessoas deixam de comprar o formato tradicional para adquirir o formato encadernado, mais bonito na estante, mais fácil de guardar, e também para se ler toda a história de uma vez só. Antes de *Sandman* eram poucos os quadrinhos que eram lançados neste formato, como foi o caso de *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*¹⁵⁶. E então algo contribuiu ainda mais para o sucesso de *Sandman*, que foi este ter sido citado pela “*Hot Issue*” da *Rolling Stone* como o “quadrinho quente” de 1989¹⁵⁷. O vice-presidente da *DC Comics*, Bruce Bristow, decidiu então aproveitar-se e fazer um anúncio. O resultado foi o encadernado feito às pressas de “Casa de Bonecas”, o qual chegou às bancas ao mesmo tempo em que a história se concluía. Foi um encadernado montado em apenas dois dias, e, como muito na indústria de quadrinhos, coisas feitas rapidamente, ao acaso ou por sorte acabaram mudando tudo. A impressão inicial foi de que esta decisão seria um fracasso, pois foi gasto um valor de 50 mil dólares para a impressão dos

¹⁵⁵ *Ibidem*, pp. 105 e 106.

¹⁵⁶ *Ibidem*, p. 114 e 115.

¹⁵⁷ *Ibidem*, p. 116.

encadernados, e poucas pessoas ligaram pedindo por eles. Contudo, *Sandman* era um quadrinho que tinha um bom número de vendas, de forma que se investiu mais nele, e também havia já três encadernados, com os dois primeiros arcos e também o terceiro, “Terra dos Sonhos”. A decisão criada para alavancar as vendas dos encadernados então foi criar um “Mês do *Sandman*”, promovendo-o com diversos produtos, como relógios, pôsteres, camisetas, estátuas e até mesmo promoções em que, comprando os encadernados, se ganhava uma caixa para guarda-los. Isso elevou *Sandman* a um novo nível de popularidade, a *DC Comics* publicou o quarto arco, “Estação das Brumas”, em formato encadernado, e conseguiu um público totalmente novo.

Embora Gaiman tivesse um medo de que *Sandman* fosse cancelado logo de início, ele durou bem mais do que o mínimo de 12 edições que um quadrinho tinha antes de ser cancelado caso as vendas fossem insatisfatórias. Bem mais. A publicação mensal de *Sandman* durou 75 edições. E, ao final, Gaiman decidiu concluir sua publicação. Não só concluí-la, mas matar *Sandman*, acabar com seu protagonista. Matar um personagem não era mais algo novo, afinal, em 1992 a própria *DC Comics*, com um sucesso de vendas gigantesco, publicou pela primeira vez a morte do Super-homem. Contudo, matar o protagonista de uma revista de sucesso não é algo fácil. Ainda assim, isso possibilitou Gaiman trabalhar novamente de forma diferente em sua publicação. E no arco “Entes Queridos”, o penúltimo, já que sabia que *Sandman* não seria cancelado, e, se fosse, não importaria, afinal, a história já estava se encerrando, Gaiman abraçou a liberdade de trabalhar com *Sandman* e escreveu a história sem amarras. Era um arco onde não havia recapitulações no começo das histórias, e não havia uma conclusão rápida, o que tornava a história mais arrastada que o normal. Contudo, foi o jeito que Gaiman julgou melhor para o fim de sua publicação, para o fim da vida de seu protagonista, *Sandman*, o Rei dos Sonhos¹⁵⁸.

Contudo, mesmo que Gaiman matasse *Sandman* e não quisesse mais escrever a publicação, a *DC Comics* não queria que *Sandman* se encerrasse. Gaiman conta que em algumas ocasiões falou sobre isso com editores. A primeira vez foi com Karen Berger enquanto estava escrevendo a edição 22 ou 23 de *Sandman*. Gaiman teria dito “Acho que vou querer que *Sandman* pare quando eu parar”, no que Karen Berger respondeu “Você sabe que isso nunca acontecerá”. Meses depois, em jantar com Janete Kahn, Gaiman repetiu o que dissera a Berger, e a resposta de Kahn foi “Ah, querido, você sabe que as

¹⁵⁸ *Ibidem*, p. 119.

coisas não são assim nos quadrinhos”. E Gaiman apenas assentiu e respondeu o mesmo que respondera a Karen Berger, “Tudo bem, sem problemas”. Contudo, enquanto o fim de *Sandman* se aproximava nos quadrinhos, com a popularidade da publicação grande, e Gaiman dando cada vez mais entrevistas, sempre era perguntado sobre o futuro da série e como tudo seria após *Sandman* chegar ao fim. A resposta de Gaiman era de que a DC encerraria *Sandman* quando ele parasse de escrever, ou ao mesmo era o que ele desejava que ela fizesse. E, caso isso não ocorresse, Gaiman nunca mais escreveria nada para a DC. Bem, Gaiman continuou escrevendo para a *DC Comics*¹⁵⁹.

E após 75 edições, uma série de quadrinhos que nasceu com o pretexto de tornar Gaiman famoso o suficiente para que Orquídea Negra fosse um sucesso teve um êxito e um fracasso. O êxito foi que Gaiman realmente ficou famoso, muito provavelmente bem mais do que a *DC Comics* e até mesmo o próprio imaginariam. O fracasso foi que, se o intento dos editores era tornar Orquídea Negra um sucesso na carreira de Gaiman, não deu muito certo. Mas a culpa não é de Gaiman, não é dos editores, do ilustrador Dave McKean ou de Orquídea Negra como um todo. A culpa é toda de *Sandman*, que tornou-se maior do que qualquer um deles imaginava, e, tão grande quanto ficou, sua sombra encobriu totalmente a ainda excelente Orquídea Negra. *Sandman* tornou-se um ponto importante na história da indústria de quadrinhos norte americana, ajudou a modifica-la e tornou-se uma excelente representação da época pós-moderna em que foi escrito. Contudo, mesmo com toda a importância, Gaiman sabiamente escolheu finalizá-lo, e conseguiu que a poderosa *DC Comics* não continuasse com a publicação sem ele. Em uma indústria onde desde seu início os engravatados sobrepujavam os sonhadores, Gaiman conseguiu uma vitória.

¹⁵⁹ *Ibidem*, p. 120.

CAPÍTULO 2 – PÓS MODERNISMO

Enquanto o primeiro capítulo se deteve em momentos pontuais da História da indústria de quadrinhos norte americana, a fim de demonstrar não só os elementos que tornaram possível o surgimento de Sandman como também em diversos momentos o contexto foi importante para que a obra se desenvolvesse, este capítulo se focará em como traços culturais da época em que o quadrinho analisado foi escrito influenciaram-no. Tendo surgido nos anos 80, período em que se acredita predominar nas artes o pós-modernismo, e contando em sua estrutura e narrativa com diversos elementos considerados referentes a este, o eixo cultural do pós-modernismo foi escolhido para analisar Sandman, pois se considerou que este foi importante para compreender como a narrativa e diversos personagens se construíram, e, principalmente, a forma como a morte do personagem é retratada.

Desta forma, considerando que a fonte desta pesquisa foi publicada a partir de 1988, e a escrita desta por Neil Gaiman iniciou-se em 1987, é possível afirmar que a publicação se situa em um período cultural de forte influência do pós-modernismo, pois nos anos 70 e 80 houve um grande aumento dos estudos sobre este, tanto que não apenas em Sandman, mas em diversos outros quadrinhos da mesma época, os elementos constitutivos do pós-modernismo tornam-se presentes, como será demonstrado posteriormente. Ao mesmo tempo, vários elementos potencializadores do pós-modernismo, como a globalização, tiveram também um aumento considerável nos anos 80. Deve-se atentar, contudo, que estes elementos são presentes no pós-modernismo, mas não são exclusivos a ele. Embora seja tentador, devido à facilidade, dizer que a metalinguagem é exclusiva deste, para assim facilitar a identificação de uma obra junto a este contexto específico, não seria difícil encontrar exemplos de metalinguagem em contextos culturais totalmente alheios a esta época, e o mesmo se aplica a vários dos elementos que neste capítulo foram tratados como constitutivos deste contexto cultural. Contudo, atenta-se ao fato de que estes aspectos, metalinguagem, quebra da quarta parede, pastiche, dentre outros, aparecem com mais frequência neste momento, e muitas vezes juntos, tornando-se mais fácil caracterizar a obra de pós-moderna. É claro que a presença de todos os elementos não é condição *sine qua non* para que uma obra seja considerada pós-moderna. Contudo, tamanha é a inserção de Sandman neste contexto, que muitos destes elementos estão presentes, tornando possível uma análise mais complexa deste junto ao contexto do pós-modernismo.

Portanto, a presença destes conceitos e a forma como influenciam na narrativa e estrutura os tornam importantes para compreender a publicação. E, indo além da delimitação histórica e cultural de Sandman, deve-se fazer uma ressalva sobre o contexto espacial, pois Linda Hutcheon afirma que jamais pode-se utilizar o conceito para se descrever a contemporaneidade, pois embora muitos autores afirmem que este descreve um fenômeno internacional, para Hutcheon este encontra-se apenas na América, tanto norte quanto sul, e Europa¹⁶⁰. Contudo, mesmo aceitando a afirmação de Hutcheon de que o fenômeno não é mundial, este encontra-se bastante presente, como corrobora Hutcheon, na delimitação espacial desta pesquisa.

Contudo, antes de prosseguir para a relação de Sandman com o pós-modernismo, deve-se atentar para o fato de que este não é o único quadrinho que teve uma influência deste em sua estrutura. Afrânio Garcia, ao escrever sobre o pós-modernismo nos quadrinhos, afirma que neste momento esgota-se a esperança em um futuro brilhante e se passa a viver no presente, buscando habituar-se às imperfeições destes ao invés de procurar esperanças em um vindouro futuro. E este contexto modifica a figura do herói dos quadrinhos, figura de índole impecável e capaz de solucionar os problemas do mundo. Com o indivíduo encontrando sua significância, os as narrativas passaram a conter “violência desenfreada; ignorância e escatologia, impotência e servidão, o nada do fim do nosso século¹⁶¹”.

Embora a questão da violência tenha sido abordada no capítulo anterior, relacionada a uma busca por mercado de quadrinhos adultos e uma possível consequência do sucesso de *O retorno do cavaleiro das trevas*, de Frank Miller, Afrânio Garcia utiliza não o exemplo do quadrinho de Miller, mas sim de Lobo¹⁶². A diferença enquadra na violência desta, que é muito maior, bem mais desenfreada, e, principalmente, inconsequente. Lobo a pratica sem motivo, apenas por fazê-lo. É possível que alguns façam uma leitura similar ao Coringa, vilão de Batman. Contudo, Coringa o faz servindo ao caos, mas, principalmente, como uma afronta ao seu nêmeses, Batman, e seus ideias ou aqueles a quem protege. Lobo pratica a violência pela violência. Para Afrânio Garcia isso é um resultado da impotência do ser humano na sociedade do pós-modernismo, a

¹⁶⁰ HUTCHEON, Linda. *Op. Cit.*, p. 20.

¹⁶¹ GARCIA, Afrânio. O pós-modernismo nas histórias em quadrinhos. SOLETRAS, São Gonçalo, UERJ, N. 10, p. 130, jul./dez. 2005, p. 130.

¹⁶² Criado em 1983 por Keith Giffen e Roger Slifer e publicado pela DC Comics.

possibilidade de matar um número quase infinito de pessoas, mas a incapacidade de realizar mudanças no mundo em que vivem¹⁶³.

Sobre o herói não ter mais espaço na sociedade, Afrânio Garcia utiliza como exemplo *Spawn*¹⁶⁴, personagem que, após morrer, retorna e atua como uma espécie de super herói. Contudo, este não tem lugar no mundo dos vivos, pois regressa com aparência grotesca, impossibilitado de fazer parte de uma sociedade. Isso resulta do fato de que o herói é um exilado na sociedade do pós-modernismo, tendo em vista que esta não possibilita o exercício do seu heroísmo¹⁶⁵. Um exemplo interessante em relação a isso, e que Afrânio Garcia deixa passar, é o grupo de heróis X-Men. Os quadrinhos deste grupo chegaram às bancas em 1963. Contudo, embora estes também sejam mal vistos pela sociedade, a qual os teme e odeia, tendo estes de enfrentar constantemente o preconceito, sua criação não se deve ao pós-modernismo, mas às questões raciais nos Estados Unidos. Contudo, em 1983 o universo dos X-Men apresentou aos leitores um novo grupo, os Morlocks. A diferença deles para os X-Men era sua aparência, pois enquanto estes, na grande maioria do caso, desenvolviam seus poderes, suas mutações, e ou mantinham sua aparência humana ou pouco mudavam, os Morlocks sofriam deformidades, de forma que tinham de se esconder em esgotos. Portanto, enquanto a maioria dos X-Men podia caminhar na rua e misturar-se à multidão, aos Morlocks cabia o exílio, o esconderijo.

Retornando ao já citado *Spawn*, este foi criado em 1992, o mesmo ano em que a *DC Comics* publicou *A morte do Superman*. Seu personagem mais importante morria após anos em ação. É claro que ele voltou logo depois, embora a mídia inocentemente tenha noticiado que a editora, com a morte do Super-Homem, deixaria de publicar seu quadrinho mais lucrativo. A decisão, é claro, deveu-se menos ao contexto e mais a uma reação ao mercado, pois, com as vendas caindo, buscaram uma solução para aumentar o lucro, e tiveram sucesso, tendo em vista que a edição em que o Super-Homem morreu teve números de vendas assustadores. Contudo, mesmo sendo uma ação comercial, não se pode ignorar que o momento em que este herói morreu foi quando, como afirmou Afrânio Garcia, os heróis deixavam de encontrar seu lugar na sociedade. Tanto que anteriormente Jerry Siegel e Joe Shuster, criadores do kryptoniano, já tentaram matá-lo em uma história, mas sem sucesso. Isso, à época, era inconcebível. Pelo número de vendas ser outro, claro. Mas também devido ao contexto.

¹⁶³ GARCIA, Afrânio. *Op. Cit.*, p. 131.

¹⁶⁴ Criado em 1992 por Todd McFarlane.

¹⁶⁵ GARCIA, Afrânio. *Op. Cit.*, 133.

Alguns elementos citados por Afrânio Garcia estão presentes em Sandman, como, por exemplo, a impotência¹⁶⁶, afinal, a narrativa mostra um ser eterno e mais poderoso que deuses sendo capturado por humanos e, ao fim da história, a despeito de sua imortalidade, não pode evitar sua própria morte. Outros aspectos citados pelo autor, como a violência, estão presentes em Sandman, mas, por estes diferiram em relação à violência mais comum nas histórias em quadrinhos, acerca da qual Garcia se detém, escolheu não utilizá-la nesta análise. Não se pode ignorar a violência na obra, é claro, pois há diversas histórias onde pessoas são estripadas vivas e suas estranhas expostas ao leitor. Contudo, é uma violência que difere de como esta é habitualmente utilizada em quadrinhos: com socos e pontapés, em pequena e grande escala. A violência em *Sandman* é, por vezes, mais plástica, com alguém sendo morto por um pequeno gesto, ou visceral, com o rosto de um personagem sendo arrancado e pendurado em uma parede. Os socos e chutes, com pequenas exceções, são quase ausentes da obra. Contudo, tanto alguns elementos citados por Afrânio Garcia quanto outros que este deixa de lado são caros para a análise de Sandman, e estes serão trabalhados a seguir.

Antes de prosseguir na questão sobre o pós-modernismo em si, é necessário discorrer acerca de sua relação com o modernismo, com o que o antecedeu. Linda Hutcheon afirma que duas correntes permeiam as discussões sobre isso, uma que considera o pós-modernismo como uma ruptura do modernismo, e outra que o considera como uma extensão. Contudo, sem adensar este debate, Linda Hutcheon afirma que o que não deve ser ignorado é o fato de que o modernismo paira sobre o pós-modernismo, e ambos se inter-relacionam constantemente¹⁶⁷. Hutcheon acredita que o pós-modernismo é fundamentalmente contraditório, o que implica em poder ser, ao mesmo tempo, uma ruptura e uma extensão do modernismo¹⁶⁸. Esta característica de ruptura e continuidade, uma contradição, como afirmar Hutcheon, é também apresentada por Mary Alemany-Galway, quando esta analisa a obra de Peter Greenaway. Alemany-Galway afirma que o pós-modernismo tem suas bases no modernismo ao mesmo tempo em que o critica, e que é possível encontrar este mesmo efeito no pós-estruturalismo, que tem suas bases no estruturalismo, mas mantém uma ferrenha crítica a este¹⁶⁹. É possível afirmar que isso ocorre pois, embora um movimento normalmente tente se distanciar daquele que o

¹⁶⁶ *Ibidem*, p. 130

¹⁶⁷ HUTCHEON, Linda. *Op. Cit.*, p. 75.

¹⁶⁸ *Ibidem.*, p. 20.

¹⁶⁹ ALEMANY-GALWAY, Mary. WILLOQUET-MARICONDI, Paula. **Peter Greenaway's Posmodern/Poststructuralist Cinema**. Plymouth: The Scarecrow Press: 2008, p. 117.

precedeu, principalmente quando efetua uma crítica a este, é difícil realizar uma mudança tão drástica, ao ponto de não carregar nenhum elemento do movimento anterior. E, novamente, esta questão encontra reflexo em Sandman, tendo em vista que a mudança será um elemento importante no desenvolvimento da narrativa, tendo uma forte relação com o pós-modernismo, em especial com esta mudança em relação ao modernismo.

E, tal qual há uma passagem do modernismo para o pós-modernismo, há também uma passagem de um Sandman para outro, sendo a sua morte o agente responsável por esta mudança, como se demonstrará posteriormente neste capítulo. E este questionamento acerca da relação entre estes dois movimentos, de ser uma mudança, mas carregar elementos que deveriam ser deixados de lado, a ponto de se questionar se algo realmente mudou à primeira vista, também está presente em nossa fonte. Pois o protagonista muda, contudo, esta transformação não é simples, e num primeiro momento é difícil afirmar até mesmo se ela realmente aconteceu.

Quando esta questão tange as artes visuais, Connor junta-se a Hutcheon nesta discussão junto à teoria do filósofo Stanley Cavell, ao afirmar que o modernismo, onde a auto definição era intensa, a segurança era perene de sua identidade, transforma-se então em um meio onde é constante a incerteza sobre a identidade da arte¹⁷⁰. E esta incerteza que perpassa o modernismo e age enquanto característica do pós-modernismo, constitui-se como um importante elemento deste novo conceito que passa a pautar a cultura na sociedade, como se verá adiante. Por fim, embora Jameson não coloque um ponto final definitivo acerca desta discussão, o autor afirma que esta discussão é um ponto inicial para o projeto político do pós-modernismo, porém, atenta para o fato de que, vivendo na sociedade pós-moderna com um consumo de imagens abundante e contínuo, as pessoas respiram esta realidade com uma grande naturalidade, num momento em que já não conseguem olhar para o passado e encontrar uma realidade onde as coisas aconteciam de forma diferente¹⁷¹.

Portanto, acerca desta discussão sobre a relação entre modernismo e pós-modernismo, ruptura ou continuidade, acredita-se que, se baseando nesta breve análise bibliográfica acerca do tema, pode-se considerar que o pós-modernismo surge como algo definitivamente novo, seja como uma ruptura ou continuidade do modernismo, contudo,

¹⁷⁰ CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna. Introdução às teóricas do contemporâneo**. São Paulo: Edições Loyola, 1992, p. 75.

¹⁷¹ JAMESON, Fredric. **Espaço e Imagem**. Teorias do pós-moderno e outros ensaios. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994, p. 120.

na necessidade de responder à pergunta imprescindível de, se ocorreu ou não uma descontinuidade, a resposta baseia-se em Linda Hutcheon, a qual afirma que o movimento pós-moderno é bastante contraditório, o que o possibilita ser, ao mesmo tempo, uma ruptura e uma continuidade, rompendo com diversos dos seus preceitos mas, ao mesmo tempo, carregando alguns deles consigo.

Dentro do pós-modernismo, nas diversas mudanças que este ocasionou na sociedade, algumas possuem mais importância no momento em que se utiliza deste conceito para enxergar Sandman. E uma destas transformações se refere ao que se chama das grandes narrativas, o que Lyotard trata como uma falta de identificação com os grandes nomes, heróis, ao mesmo tempo em que esta decomposição dos grandes relatos passa a acontecer¹⁷². David Harvey afirma que o pós-moderno “privilegia a heterogeneidade e a diferença como forças libertadoras na redefinição do discurso cultural¹⁷³”, e, nesta redefinição os chamados discursos universais ou totalizantes são fragmentados, sofrem forte confiança, e isso, de acordo com Harvey, é “o marco do pensamento pós-moderno¹⁷⁴”. Harvey ainda apoia-se em Terry Eagleton, o qual afirma que as funções das metanarrativas, funções estas que o autor julga “terroristas”, buscavam fundamentar uma história universal. E estas narrativas totalizantes, provenientes da modernidade, dão espaço no pós-modernismo às narrativas plurais, com diversos estilos de vida e jogos de linguagem. Isso se reflete nas ciências, que abandonam suas reivindicações metafísicas em prol de um conjunto de ideias mais plural¹⁷⁵.

E parte desta mudança está na maneira como se transmite estes relatos. De acordo com Lyotard, a tradição dos relatos é definida pelo que a autor chama de uma tríplice competência, a qual é classificada como “saber-dizer, saber-ouvir e saber-fazer¹⁷⁶”, e isso define a relação de uma comunidade consigo mesma e também com o conjunto de comunidades que a cercam, com as quais se relacionam. Portanto, o que se transmite com as narrativas são as regras que constituem os vínculos sociais com os grupos¹⁷⁷, de maneira que, modificando-se os relatos e as forma que estes são transmitidos, modifica-se também a sociedade que os envolve. E parte do que atua nesta transmissão de saberes é o fato de que o saber no pós-modernismo está acessível a todos, não apenas a *experts*,

¹⁷² LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*, p. 28.

¹⁷³ HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Editora Loyola, 2002, p. 19.

¹⁷⁴ *Idem.*.

¹⁷⁵ EAGLETON, Terry. Apud *Idem.*.

¹⁷⁶ LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*, p. 39.

¹⁷⁷ *Idem.*

como era anteriormente. Não existe, desta forma, nenhum segredo científico, a produção de saber aumenta significativamente, o que, ainda de acordo com Lyotard, “muda as regras do jogo”¹⁷⁸.

Para Connor há uma questão globalizante no pós-modernismo, e esta forma o que o autor chama de uma aldeia global, pois, com esta questão globalizante, é possível um resgate do passado e, ao mesmo tempo, uma mistura de estilos que são incompatíveis, misturando não apenas estilos de diferentes épocas históricas, mas também de diferentes nacionalidades. Desta forma, a arte atua de forma ainda mais diversa, misturando estilos que anteriormente não foram colocados juntos, seja pela distância temporal ou espacial que os separava¹⁷⁹. Connor utiliza-se ainda de Howard Fox para afirmar o contraste entre pós-modernismo e modernismo, pois enquanto o segundo excluía os códigos artísticos da comunidade mais ampla, o primeiro os acolhia, colocava-os em contato, reconhecia os mais diversos usos da arte¹⁸⁰.

Ainda sobre a transformação dos meios, Connor discorre sobre como a tecnologia, especialmente a televisão, tem um papel importante nesta questão, pois, não só ajudando a transmitir as informações globalizantes, ela também mostra como, no pós-modernismo, existe uma dicotomia sempre presente entre a vanguarda e como esta é absorvida e neutralizada¹⁸¹. E embora Connor discorra mais sobre a questão de televisão, ele deixa de lado a mídia trabalhada nesta pesquisa, as histórias em quadrinhos.

Indo para o campo da arte, pode-se afirmar que as HQs apresentam-se enquanto cultura de massa, e mesmo *Sandman*, que teve um alcance menor do que grandes nomes dos quadrinhos como *Batman* ou *Superman*, também pode ser classificado desta forma, como se afirmou no capítulo anterior, pois, baseando-se em Martin-Barbero e Umberto Eco, é possível afirmar que estas histórias em quadrinhos atuam junto aos leitores através de signos e elementos conhecidos para se construir uma narrativa que seja vendável e atrativa¹⁸². E Jameson afirma que, com o pós-modernismo, ocorre o despertar de uma arte profundamente inautêntica, devido a sua cumplicidade com o sistema de mercado¹⁸³. Boa parte desta questão de *Sandman* se relacionar com a cultura de massa foi discutida no capítulo anterior, contudo, pode-se afirmar que *Sandman* tem um alcance menor do que

¹⁷⁸ *Ibidem*, p. 94.

¹⁷⁹ CONNOR, Steven. *Op. Cit.*, p. 77.

¹⁸⁰ FOX, Howard, apud *Idem*.

¹⁸¹ *Ibidem*, p. 129.

¹⁸² ECO, Umberto. *Op. Cit.*, p. 136 e 137.

¹⁸³ JAMESON, Fredric. *Op. Cit.*, p. 125.

grandes publicações, como já se afirmou, de maneira que a autonomia de Neil Gaiman é maior, ainda que, muitas vezes, ele deve aceitar as sugestões propostas pelos executivos da editora onde publicava. Isso ocorre porque *Sandman* era um título menor, menos consagrado do que grandes personagens como *Batman* ou Super-Homem, de forma que, sendo menos conhecido e tendo menos vendas, Gaiman tinha mais liberdade em suas publicações do que um roteirista de um quadrinho mais expressivo. Por fim, Gaiman conseguiu um controle maior sobre a publicação, pois, como o próprio afirmou, uma vez que a revista estava perto de seu fim, ela não poderia mais ser cancelada, e como o cancelamento era a maneira de controlar sua publicação, Gaiman encontrava mais liberdade. Assim, o autor via-se preso nesta lógica de mercado da arte no pós-modernismo e, por vezes, também conseguia libertar-se.

E então, ao mesmo tempo em que as barreiras que distanciam a arte culta e popular vão caindo, as duas se fundem conforme são apropriadas pela lógica de mercado, que passa a vendê-las. A arte culta transforma-se na cultura de massa, contudo, esta passa a fazer parte de uma culturalização da vida cotidiana, passando a impregnar o cotidiano das pessoas, de forma que um tipo de arte que anteriormente era tão distante agora passa a fazer parte do dia a dia, ainda que seu significado tenha sido esvaziado pelo mercado¹⁸⁴. Contudo, embora se tente enxergar um lado positivo da arte fazendo parte do cotidiano, não deve-se esquecer dos problemas que isso acarreta, pois, novamente como cita Jameson, ao mesmo tempo em que a sociedade do pós-modernismo é a sociedade do espetáculo, esta transforma o belo em objeto de consumo, a ponto de ser possível perguntar-se se este ainda continua belo¹⁸⁵.

Este movimento também se impregna na sociedade adentrando setores desta onde o modernismo antes não se fazia presente. Connor destaca que este infiltrou-se assim no cinema, TV, ópera e Rock, ambientes culturais onde o modernismo ou não havia se infiltrado ou não o havia feito de forma satisfatória. E afirma, ainda, que

(...) formas como o rock e a TV pertencem tão inescapavelmente ao mundo contemporâneo de cultura eletrônica global que são, por isso, mais pós-modernos do que as formas que tiveram de deixar para trás suas sombras modernistas¹⁸⁶.

Pode-se adicionar à lista, ainda, as histórias em quadrinhos, pois embora não sejam uma mídia tão nova quanto a televisão ou uma forma cultural tão recente quanto o rock, o pós-

¹⁸⁴ *Ibidem*, p. 189.

¹⁸⁵ *Ibidem*, p. 136.

¹⁸⁶ CONNOR, Steven. *Op. Cit.*, p. 109.

modernismo infiltrou-se em alguns segmentos de forma importante, como é o caso de *Sandman*, um quadrinho onde o pós-modernismo tem grande importância.

E, ao mesmo tempo em que afirma-se que esta mídia teve uma influência do pós-modernismo, também encontra-se mudanças no pós-modernismo em outros meios. Connor afirma que departamentos de literatura e instituições “para acadêmicas” tiveram suas instituições ligadas às artes ameaçadas neste momento, e isso deve-se ao fato de que ocorreu um afrouxamento acerca do que realmente é literatura, ou seja, um afrouxamento do que é o objeto que usam em suas atividades de pesquisa¹⁸⁷. Linda Hutcheon afirma que novas artes surgem, colidem com as antigas, e aos poucos as barreiras que separam os gêneros literários tornam-se fluídas¹⁸⁸, e ao mesmo tempo objetos inéditos passam a ser objetos de pesquisa, como *best-sellers*. Hutcheon justifica a utilização destes como objetos de pesquisa ao afirmar que usam das mesmas convenções da literatura popular e de elite, de forma que podem, de certa forma, fazer com que a indústria cultural conteste seus processos de modificação de dentro de si mesma¹⁸⁹. E assim, os anos nos quais o pós-modernismo transcorre acabam vendo uma explosão no interesse em objetos de estudo que anteriormente eram desdenhados¹⁹⁰. Contudo, ironicamente os autores discorrem sobre produtos culturais anteriormente desdenhados pela academia e raramente tocam, isso se tocarem, nas histórias em quadrinhos. Isso se deve, talvez, pelo fato de que embora a academia passe a aceitar diferentes objetos de estudos, demorou um pouco mais para que o mesmo acontecesse com esta mídia. Como afirma Neil Gaiman na introdução de *Sandman Papers*, uma obra publicada em 2006, que reúne diversos artigos escritos sobre sua obra, nos anos noventa houve uma ocasião em que foi convidado por uma grande universidade norte americana para falar no departamento de artes, mas sua fala não chegou a acontecer, pois, tratando-se de quadrinhos, ocorreu um boicote¹⁹¹. Desta forma, embora o pós-modernismo tenha mudado a sociedade em seu início, esta não mudou completamente. O que não significa que a mudança parou, afinal, se Linda Hutcheon e Steven Connor, quando falaram de novos objetos na academia não discorreram acerca das HQs, pode-se afirmar que o pós-modernismo continuou derretendo as barreiras que impediam diversos objetos de adentrarem na academia, pois

¹⁸⁷ *Ibidem*, p. 107.

¹⁸⁸ HUTCHEON, Linda. *Op. Cit.*, p. 26

¹⁸⁹ *Ibidem*, p. 40.

¹⁹⁰ CONNOR, Steven. *Op. Cit.*, p. 149.

¹⁹¹ SANDERS, Joe. *Op. Cit.*, p. 4

estudos sobre quadrinhos são cada vez mais presentes, a ponto de que esta é uma dissertação sobre eles.

2.1 – SANDMAN, PÓS-MODERNISMO E METAFICÇÕES

Enquanto o início deste capítulo realizou uma tentativa de categorizar o pós-modernismo, a fim de analisá-lo e destacar alguns dos diversos elementos deste que serão caros para esta análise, o presente subcapítulo fará uma análise deste no que este tange às ficções, utilizando sempre como exemplo *Sandman*. Para tanto, serão utilizados diversos conceitos subjacentes ao pós-modernismo, todos estes trabalhados e explanados anteriormente.

De início, é necessário categorizar o conceito de “metaficção historiográfica”, conforme trabalhado por Linda Hutcheon. A autora afirma que este termo refere-se a uma das várias formas do romance, e pode-se enquadrar nesta categoria

(...) aqueles romances famosos e populares que, ao mesmo tempo, são intensamente auto reflexivos e mesmo assim, de maneira paradoxal, também se apropriam de acontecimentos e personagens históricos¹⁹².

Esta categorização de Linda Hutcheon cai como uma luva em *Sandman*, que de fato possui uma auto reflexividade durante a narrativa, pois não só o quadrinho reflete diversas vezes sobre a existência e diversas outras questões fundamentais, como o protagonista homônimo também o faz. Tanto que, logo nas primeiras edições, após uma introdução do protagonista, quando este finalmente encerra os problemas iniciais que lhe são auferidos, fugindo do seu cativeiro e recuperando o que lhe foi roubado, sua irmã Morte pergunta-lhe “como está?” e sua resposta é inflada com uma auto reflexibilidade, uma vez que a resposta de Sonho é que sente-se desapontado, quando, tendo empreendido em sua vingança e busca por seus objetos subtraídos, deveria se sentir da maneira oposta assim que obteve sucesso (Figura 7)

¹⁹² HUTCHEON, Linda. *Op. Cit.*, p. 21.

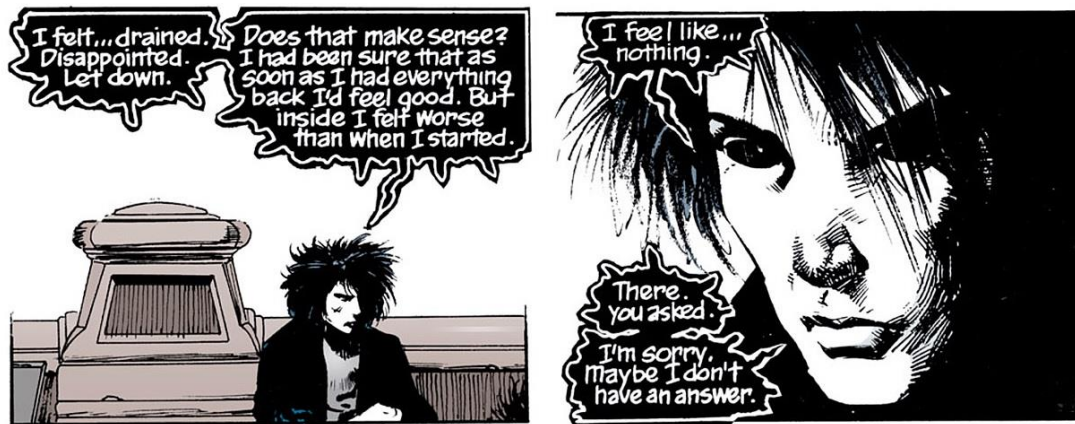


Figura 7: Sandman 8, p. 10.

Fonte: DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. Sandman 8, p. 10. DC Comics, 1989.

Ao mesmo tempo, a publicação *Sandman*, por não ser linear, várias vezes apropria-se não só de pessoas reais e seres mitológicos como também utiliza de cenários e personagens históricos em sua trama, como a Roma antiga ou França durante o Terror.

E ainda teorizando acerca de *Sandman* e sua influência do pós-modernismo, pode-se questionar qual a real intenção da obra ao utilizar de elementos que estão em voga na metaficção. A resposta para isso baseia-se no conceito de “desconstrucionismo”, conforme explicitado por David Harvey. O autor afirma que quando escritores criam textos, eles baseiam-se, mesmo que sem intenção, em tudo o que já leram ou com que se depararam, e quando os leitores os leem acontece o mesmo¹⁹³. Assim, as referências culturais e literárias em *Sandman* são produto de tudo o que Gaiman leu, escreveu e também vivenciou, e tendo o autor vivido em uma sociedade pós-moderna, ele mesmo que sem intenção mergulhou em obras que utilizam-se dos elementos do pós-modernismo, e os colocou em suas obras, de forma que, tanto em *Sandman* quanto em outros escritos seus, é possível encontrar várias outras referências a este momento.

Outro acontecimento importante referente ao pós-modernismo seria o surgimento de uma nova cultura comercial, com esta apropriando-se tanto de elementos de uma arte culta quanto de uma cultura popular, mesclando-os e tornando-os comercializáveis¹⁹⁴. *Sandman* é um dos vários produtos desta nova cultura comercial, uma vez que, tanto quanto Gaiman apropria-se de personagens e acontecimentos históricos para a construção

¹⁹³ HARVEY, David. *Op. Cit.*, p. 53.

¹⁹⁴ JAMESON, Fredric. *Op. Cit.*, pp. 35 e 36.

de sua trama, também o faz com diversos outros elementos. Para início, como citado no capítulo anterior, o quadrinho remodelação de um personagem antigo da editora *DC Comics*, homônimo à criação de Gaiman, mas este também baseou-se em um personagem da cultura popular, o Sandman, figura de fábulas que, durante a noite, visitava o quarto de crianças e colocava areia em seus olhos, de onde vem seu nome, Homem Areia. Este personagem não é muito presente no folclore brasileiro, contudo, quando é citado no Brasil seu nome deriva da pronúncia lusitana, “João Pestana”. Retornado à apropriação, isso é realizado durante vários instantes da narrativa, e de diversas formas. Logo no início, no segundo número da revista, necessitando de auxílio para encontrar os objetos que lhe foram roubados, o protagonista invoca as Erínias (Figura 8), Bondosas ou Três Bruxas, com o nome variando dependendo da obra na qual são citadas. Ao invocá-las e retratá-las, Gaiman apropria-se delas como foram utilizadas em diversas culturas, desde a própria mitologia à obra de William Shakespeare. E, como as Erínias tem presença em outros momentos da publicação, estas invocam diversas referências culturais em suas representações.



Figura 8: Sandman 2, p. 19.

Fonte: Gaiman, Neil. KIETH, Sam. Sandman 2, p. 19. DC Comics, 1989.

E, sendo a publicação de Sandman efetuada pela editora *DC Comics*, detentora dos direitos de grandes personagens das histórias em quadrinhos, isso abre o precedente para a utilização por parte de Gaiman de diversos outros. Desta forma, ele também apropria-se de Ajax, o Caçador Marciano (Figura 9), quando precisa do seu auxílio na busca por seus artefatos perdidos. Existem diversos outros elementos para demonstrar como Gaiman utiliza de personagens e figura mitológicas, contudo, citando as Erínias e Ajax, é possível mostrar a obra mescla personagens de uma cultura de massas, como os quadrinhos, e uma arte mais culta, como a mitologia ou os livros de Shakespeare. E, uma

vez que Gaiman ampara-se em ambas as obras, acaba mesclando-as e as transformando em cultura de massa.



Figura 9: Sandman 5, p. 16.

Fonte: GAIMAN, Neil. KIETH, Sam. Sandman 5, p. 16. DC Comics, 1989.

E ao tratar de obras pós-modernas, Jameson discorre sobre elementos destas citando como exemplo o filme *El Viaje*, de Fernando Solanas. Dentre vários elementos do pós-modernismo que Jameson destaca na estética da obra, uma delas é como diversos estilos e temáticas são utilizadas no filme, mesclando dramas familiares, desenhos animados e até sátira política¹⁹⁵. Embora isso aconteça em *Sandman* em diversos momentos, com diferentes artistas retratando várias cenas na mesma publicação, muitas vezes na mesma página, um exemplo interessante ocorre em um dos últimos arcos da

¹⁹⁵ *Ibidem*, p. 140.

publicação, nomeado “Fim dos Mundos”, onde personagens em uma taverna contam várias histórias, uma apropriação da obra de Geoffrey Chaucer. As histórias são intercaladas, com narrativas dentro de narrativas, e cada uma mostra um estilo artístico diferente, como é o exemplo da Figura 10:

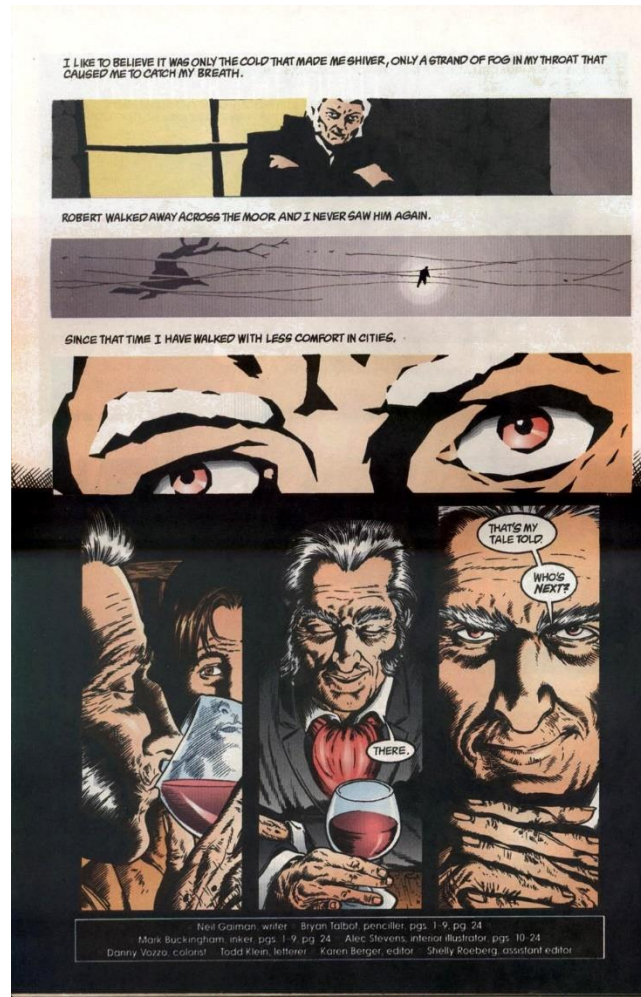


Figura 10: Sandman 51, p. 24.

Fonte: GAIMAN, Neil. TALBOT, Bryan. Sandman 51, p. 24. DC Comics, p. 1993.

Na imagem é possível ver o mesmo homem representado com dois estilos artísticos diferentes, sendo que o de cima retrata a história que este conta, e o estilo de baixo se refere à narrativa que Gaiman desenvolve, que o leitor tem em mãos.

E tantas são as possibilidades de diferentes estilos, gráficos ou narrativos intercalados em diversas referências e apropriações no pós-modernismo, que Linda Hutcheon afirma que não apenas a literatura, seja séria ou popular, e a História formam os discursos no pós-modernismo, mas até mesmo fábulas infantis e histórias em

quadrinhos fornecem intertextos importantes para a metaficção historiográfica¹⁹⁶. E esta afirmação de Linda Hutcheon, publicada originalmente em 1991, apenas três anos depois de *Sandman*, enquadra perfeitamente as diversas referências utilizadas por Gaiman, mostrando novamente como é perfeitamente possível enquadrá-lo como uma obra que resulta do pós-modernismo. E isso mostra, também, como a fronteira entre os gêneros torna-se bastante fluída¹⁹⁷, e como apenas o arco de histórias “Fim dos Mundos” é uma prova disso, uma vez que em uma narrativa de quadrinhos, que poderia assemelhar-se a um romance em uma estrofação, utiliza-se de uma estrutura que pode ser comparada a contos no momento em que várias histórias se intercalam. Pode-se afirmar que isso já foi feito por Chaucer num passado muito distante, contudo, Gaiman não intercala apenas o que poderia se chamar de contos ou romance, mas também muda os estilos narrativos e gráficos, mostrando como estas balizas entre os gêneros praticamente não existem.

Outro elemento da ficção no pós-modernismo, conforme citado por Connor, é a criação e sustentação de mundos autônomos¹⁹⁸. Para Linda Hutcheon esta elaboração de novas versões da realidade é uma das necessidades que sustenta o romance pós-moderno¹⁹⁹. Enquanto historiadores usam da representação ficcional para tecer versões imaginárias de mundos históricos e reais, o romance pós-moderno faz o contrário²⁰⁰, ou seja, trás para a realidade seus mundos imaginários. Para David Harvey o pós-modernismo, nesta sua criação de diversos mundos diferentes, tem uma mudança no referencial quanto à preocupação na ficção, pois enquanto anteriormente personagens eram retratados tratando com um mistério central, neste momento tentam descobrir em que mundo estão, como este funciona, quais são as engrenagens que os impulsionam e como podem relacionar-se com elas a fim participar do funcionamento destes mundos²⁰¹. Steven Connor, por sua vez, afirma que esta criação de diversas realidades é resultado do caráter ontológico do pós-modernismo, caráter que busca compreender a existência, pois, criando mundos autônomos, ao invés de perguntarem como estes podem ser conhecidos, atuando epistemologicamente, perguntam o que é um mundo, atuando ontologicamente²⁰².

¹⁹⁶ HUTCHEON, Linda. *Op. Cit.*, p. 173

¹⁹⁷ *Ibidem*, p. 26

¹⁹⁸ CONNOR, Steven. *Op. Cit.*, p. 104.

¹⁹⁹ HUTCHEON, Linda. *Op. Cit.*, p. 64.

²⁰⁰ *Ibidem*, p. 142.

²⁰¹ HARVEY, David. *Op. Cit.*, p. 52.

²⁰² CONNOR, Steven. *Op. Cit.*, p. 105.

Esta criação de mundos autônomos apresenta-se diversas vezes em *Sandman*. Sem contar que a realidade de *Sandman* não é a mesma do leitor, sendo regida por regras diferentes, durante boa parte da narrativa Gaiman realiza a criação de outros planos, ou os apresenta. E, muitas vezes, mesmo os personagens não os conheçam, e para tanto precisariam realizar a pergunta acerca da qual Connor e Harvey tratam: “O que é este mundo?”. Um primeiro exemplo apresenta-se em *Sandman* 16, na história intitulada “Um sonho de mil gatos” (Figura 11). A peculiar narrativa é dada através de gatos que reúnem-se à noite e espalham a mesma história, narrada por um dos seus que encontrou um estranho felino de cor negra, uma representação de *Sandman* como um gato. Nesta narrativa o mundo, outrora, fora dominado por gatos, que eram seres grandes e que utilizavam os humanos como servos e, quando famintos, como comida, mas também como um brinquedo, caçando-os por diversão.

Este mundo alternativo é apresentado pelo interlocutor, o qual afirma que, para que este mundo volte a existir, basta aos gatos sonharem com um mundo onde dominam os humanos e espalhar esta narrativa, pois então isso se tornará realidade. Desta forma, esta representação não só apresenta um mundo diferente, criado por Gaiman dentro de sua narrativa, com diversas páginas utilizadas apenas para explicar o que é essa estranha realidade, como também é possível relacionar a peculiar narrativa efetuada pelo felino com o que escreveu Lyotard, afinal, se narrativas e as formas de espalhá-las são capazes de mudar as sociedades²⁰³, em uma abstração fantástica Gaiman utiliza-se do mesmo conceito, afirmando que ao disseminar uma narrativa é possível mudar a realidade.

²⁰³ LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*, p. 39

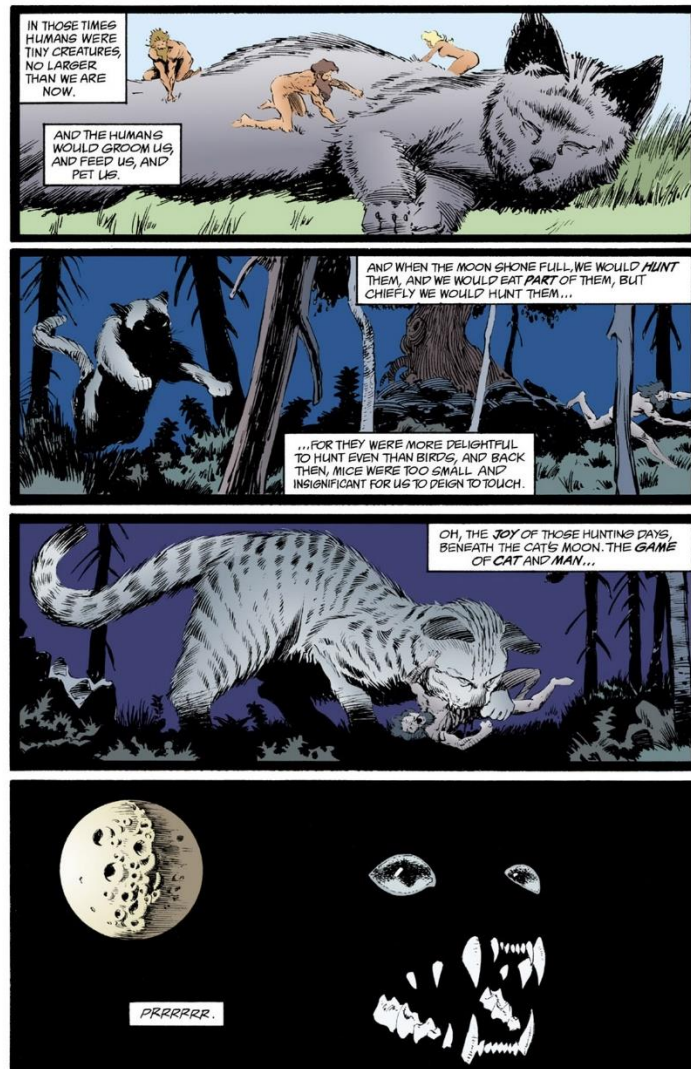


Figura 11: Sandman 16, p. 18.

Fonte: DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. Sandman 16, p. 18. DC Comics, 1990.

Posteriormente, é possível encontrar em *Sandman* tanto a referência, apropriação de outros contextos fantásticos e mitológicos, quanto a criação de mundos. Tal qual anteriormente foi possível encontrar a representação das Erínias, personagens mitológicos, posteriormente Gaiman utiliza-se não só de personagens da mitologia nórdica como também a representação de seus mundos (Figura 12).



Figura 12: Sandman 24, p. 8.

Fonte: GAIMAN, Neil. Jones. Kelley. Sandman 24, p. 8. DC Comics, 1991.

E embora na ilustração de *Asgard* os personagens presentes, Thor, Odin e Loki não realizem a pergunta sobre o que é este lugar que habitam, e Gaiman não desenvolva muito esta realidade, ela torna-se importante para mostrar como diversos mundos aparecem em *Sandman*. E, ao mesmo, é possível perceber como eles se intercalam, pois, em uma narrativa que cria e utiliza-se de diversos universos imaginários, é inevitável sua confluência. E isso é perceptível no arco de histórias “Estação das Brumas”, em que diversas divindades vão ao lar de Sandman reclamar a chave do inferno, que no momento está em sua posse. Em diversos instantes é possível ver deuses de panteões diferentes próximos e até mesmo interagindo, como na figura 13, com Thor, deus nórdico, conversando com Bast, deusa egípcia.



Figura 13: Sandman 26, p. 3.

Fonte: GAIMAN, Neil. WAGNER, Matt. Sandman 26, p. 3. DC Comics, 1991.

Desta forma, pode-se afirmar que não apenas diferentes universos são criados e também apropriados em *Sandman*, como este também realiza uma confrontação destes, criando uma realidade em que diversos, e por que não dizer infinitos, mundos coexistem, e, desta forma, Sandman enquadra-se novamente em elementos do pós-modernismo, pois, como afirmou Linda Hutcheon, “o romance é, ao mesmo tempo, uma inserção referencial e a imaginativa invenção de um mundo”²⁰⁴.

²⁰⁴ HUTCHEON, Linda. *Op. Cit.*, p. 187

E um último exemplo em que essa gigantesca confluência de universos se dá quando Odin oferece a Sandman uma orbe que contém uma pequena realidade. De acordo com o deus nórdico, este criou dentro da esfera um pequeno universo quase idêntico ao seu, para antever e precaver-se em relação a um acontecimento da mitologia nórdica, o Ragnarok, o confronto final dos deuses. E, no orbe, é possível ver o que Odin chama de uma pequena fração da alma de Sandman, contudo, curiosamente, a representação deste não é a mesma de Gaiman, mas sim Wesley Dodds, o detetive que foi a encarnação original do personagem (Figura 14).



Figura 14: Sandman 26, p. 15.

Fonte: GAIMAN, Neil. WAGNER, Matt. Sandman 26, p. 15. DC Comics, 1991.

Este último exemplo acerca da coexistência e criação de mundos mostra como iddo é um elemento importante da ficção pós-moderna utilizada por Neil Gaiman, tendo em vista que até mesmo os próprios personagens são responsáveis pela criação de planos autônomos, e a razão pela qual Odin o faz, neste caso, é para buscar resposta para as dúvidas que tem em relação ao mundo no qual se encontra.

Curiosamente, ao tratar da cidade em relação ao pós-modernismo na arquitetura, David Harvey afirma que ela reúne diversos estilos e era uma espécie de palco onde os moradores poderiam representar uma multiplicidade de papéis²⁰⁵. E embora a afirmação

²⁰⁵ HARVEY, David. *Op. Cit.*, p. 15.

de David Harvey não se dirija necessariamente para o papel da cidade na ficção pós-moderna, em diversos momentos esta aparece em *Sandman* como o cenário de diversas histórias. Contudo, em *Sandman 3* esta aparece não só como palco para o início da narrativa como também atua como interlocutora de um personagem, John Constantine, durante os momentos iniciais da trama (Figura 15)



Figura 15: *Sandman 3*, p. 15.

Fonte: Gaiman, Neil. KIETH, Sam. *Sandman 3*, p. 5. DC Comics, 1989.

Por fim, um elemento caro ao pós-modernismo, e o qual se encontra em *Sandman* é o pastiche. A partir de uma ótica do cinema, ao analisar a obra de Peter Greenaway, Mary Alemany-Galway busca uma definição deste em Jameson, o qual afirma que o pastiche é um aprisionamento do passado, e aparece nos filmes pós-modernos populares, a fim de invocar uma nostalgia nos espectadores²⁰⁶. O pastiche é um elemento comum em boa parte das capas de *Sandman*, criadas por Dave McKean, e esta referência e nostalgia também estão presentes nestas. Por exemplo, nas duas primeiras capas é possível encontrar prateleiras, nas quais são dispostos objetos. Na terceira, as prateleiras ainda estão lá, mas nestas é possível encontrar imagens em sua maioria. Na edição número 4, permanecem como estrutura, emoldurando páginas queimadas da Divina Comédia, desta vez fazendo uma referência nostálgica, como afirmou Alemany-Galway, e remetendo também à narrativa que estaria contida naquelas páginas, a qual se passaria no

²⁰⁶ ALEMANY-GALWAY, Mary. WILLOQUET-MARICONDI, Paula, *Op. Cit.*, p. 117.

inferno. A partir da edição 10 a estrutura das prateleiras desaparece, e pouco antes permanece apenas como um espaço delimitador na página, onde eram dispostos elementos que faziam referência à edição. E embora o pastiche apareça em outras capas de *Sandman*, será dado um enfoque neste momento na capa da edição número 1 (Figura 5), pois esta possibilita uma interpretação semelhante às demais.

Em “Capas na Areia”, uma coletânea das capas contém comentários do criador destas e de Neil Gaiman, existe a explicação sobre a ideia das prateleiras, e também sobre alguns objetos contidos nesta:

(...) Dave sugeriu as prateleiras nas laterais (algo que me lembro vagamente de ter sido inspirado no pôster do filme **A Barriga do Arquiteto**, de Peter Greenway), e juntos percorremos Covent Garden, procurando coisas para colocar na estante – foi lá que Dave encontrou a amulheta, o Buda e o gato preto. O livro **The Gates of Dawn** foi publicado pela Mills and Boon, famosa em todo o Império Britânico por seus romances, e Dave apagou cuidadosamente o nome da editora da lombada, para que as pessoas não pensassem que Sandman era uma história romântica. A imagem de Sandman na capa foi inspirada em Peter Murphy, o ex-vocalista do Bauhaus e modelo da fira Maxell, pois quando o desenhista Mike Dringenberg viu os esboços originais para o personagem disse que “ele parece exatamente com Peter Murphy”. Ficamos aliviados pelo fato de ele se parecer com alguém. As oito primeiras capas foram concebidas como uma galeria de retratos²⁰⁷.

Com este breve relato de Gaiman é possível reconhecer muitos dos elementos já citados em relação ao pastiche. Primeiramente, este faz referência ao pôster de um filme que bebe do pós-modernismo, como bem lembra Alemany-Galway na análise do cineasta Peter Greenaway. Por fim, ao apossar-se do estilo do pôster do filme de Greenaway, Dave McKean constrói a sua própria galeria de referências, como o fato do personagem na capa usar como referencial o vocalista de Bauhaus (algo comum na construção de personagens em Sandman. Lúcifer, por exemplo, tem seus traços inspirados em David Bowie). As amulhetas e relógio são uma referência à história que se passará naquelas páginas, de forma que não se pode afirmar que estas invocam uma nostalgia. E as orquídeas, no canto superior esquerdo, provavelmente remetem ao quadrinho Orquídea Negra, da autoria de Neil Gaiman e Dave McKean.

Acerca desta representação com a ilustração central por Dave McKean e a colagem de diversos elementos, pode-se recorrer também a David Harvey. Ao analisar a obra de Rauschenberg, amparado em Douglas Crimp, Harvey afirma que Rauschenberg é um pós-moderno, pois ele apenas reproduz, não cria, confisca imagens e as representa de outras formas, em colagens, sobreposições, desta forma, esvaziando a aura moderna destas. Contudo, não se pode realizar a mesma afirmação sobre as capas de Dave

²⁰⁷ MCKEAN, Dave. **Capas na Areia 1**. Opera Graphca, p. 20.

McKean. Este realiza uma colagem de elementos, como os objetos nas prateleiras. Contudo, também há uma criação da sua parte, pois embora a ilustração no centro da capa seja uma referência a um músico, esta foi feita por McKean ao invés de realizar uma colagem. Assim, ao mesmo tempo em que McKean produz, ele também realiza a colagem, desapropriando objetos do seu contexto original.

Portanto, o pastiche, a colagem, está presente em *Sandman*. Elementos são tirados do seu contexto original e rearranjados à maneira que melhor aprouver Dave McKean. Contudo, uma consequência do pastiche seria a autoria simulada. Connor afirma que esta ocorreria quase como um deboche, no momento em que ocorre a repetição de ideias alheias como se fossem suas, como as colagens de Rauschenberg ou as fotografias de Sherrie Levine, que fotografava fotografias famosas e apresentava-as como suas. Isso esvaziaria o significado da obra, geraria uma repetição e teria como consequência a autoria simulada²⁰⁸. Este elemento, contudo, não pode ser encontrado nas capas de McKean. Ele por vezes faz referências e utiliza-se de obras de outros autores, como os livros no canto superior direito da capa número 1. Contudo, muitas vezes os objetos representados são aleatórios, e alguns deles não possuem autor. Seria possível dizer que os livros possuem autores e McKean apropria-se destes, mas não é possível dizer o mesmo sobre as orquídeas. Os livros são mais uma referência, elemento do pastiche, do que uma apropriação. Portanto, é possível perceber o pós-modernismo como uma característica também das capas de *Sandman*, principalmente em relação ao pastiche. Contudo, deve-se afirmar que, embora existam colagens, não acontecem exatamente da mesma maneira como em Rauschenberg, pois McKean não apenas utiliza-se de outras obras, mas também produz suas próprias ilustrações, de forma que o pós-modernismo nas capas para no pastiche, e não prossegue até a autoria simulada.

Por fim, existe um elemento final referente às metaficcões historiográficas que pode ser encontrado em *Sandman*. Jameson afirma que nas teorias acerca do pós-modernismo a posição do observador é constantemente virada pelo avesso²⁰⁹. E o leitor, como um observador, passa a ser ativador de uma relação mútua entre diálogo, paródia e contestação, de acordo com Linda Hutcheon, a qual se mostra presente na performance realizada pela ficção pós-moderna²¹⁰. E, tamanha é a importância do leitor, do observador, deste ativador nas relações presentes na ficção, que, de acordo com a autora, muitas obras

²⁰⁸ CONNOR, Steven. *Op. Cit.*, p. 81

²⁰⁹ JAMESON, Fredric. *Op. Cit.*, p. 37.

²¹⁰ HUTCHEON, Linda. *Op. Cit.*, p. 107

transformam o receptor em parte da obra, fazendo parte do processo de formação de sentido²¹¹. Desta forma, o leitor passa a fazer parte da obra, a qual não teria sentido sem a sua participação. E, em *Sandman*, é possível perceber em trechos pontuais a participação do leitor, onde quebra-se a quarta parede e os personagens interagem com o observador, e sua observação passa a dar sentido à trama.

A primeira vez que a quarta parede é quebrada e os personagens olham diretamente para o leitor ocorre na edição número 10 da revista. Neste momento, Sandman e Lucien, o responsável por sua biblioteca, estão discorrendo acerca da existência de um vortex, um conceito que, no contexto diegético representa uma força capaz de fazer o universo colapsar, pois os sonhos são atraídos e moldados por este, sendo uma força destruidora e descontrolada. Muitas vezes, como é o caso no presente diegético de *Sandman*, o vortex pode ser uma pessoa. E, ao olhar a pessoa que é o vortex, a qual está dormindo e no mundo dos sonhos, olham diretamente para o leitor (Figura 16). Desta forma, é a primeira vez que miram diretamente para o leitor, quebram a quarta parede. E dirigem-se a um sonhador. Portanto, é uma quebra da quarta parede, uma vez que olham para o leitor, mas este não passa a fazer totalmente parte da narrativa.

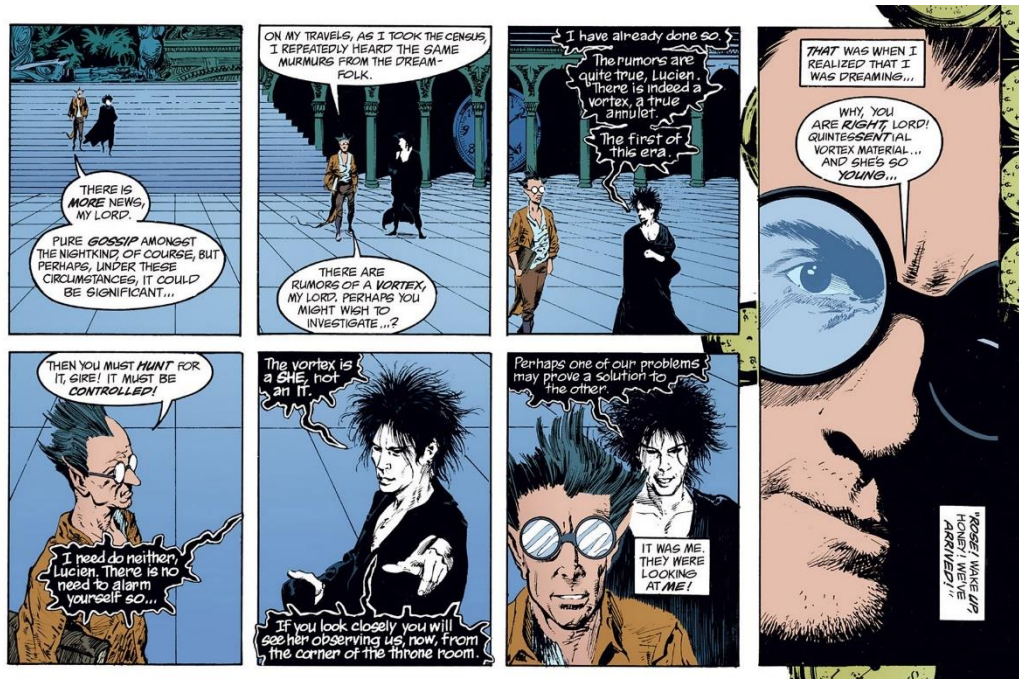


Figura 16: Sandman 10, p. 14.

²¹¹ *Ibidem*, p. 118.

Fonte: DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. Sandman 10, p. 14. DC Comics, 1989.

Um segundo momento em que um personagem olha diretamente para o leitor e conversa com ele acontece na edição número 28. Neste caso, Lúcifer, após abandonar o inferno, vai a uma praia e um senhor idoso lhe fala sobre os crepúsculos, sobre como se tem de respeitar um Deus que cria algo tão bonito. Lúcifer então fala com Deus, dizendo que os crepúsculos são realmente maravilhosos, contudo, é para o leitor que Lúcifer se dirige durante o diálogo (Figura 17). É ao mesmo tempo uma espécie de quebra de quarta parede que afirma que, naquela publicação, o leitor é o senhor onipotente daquele universo, afinal, é a ele quem cabe fazer o tempo passar, parar ou voltar, basta virar as páginas, continuar lendo, ou, abandonar para sempre aquela narrativa, condená-la à destruição.



Figura 17: Sandman 28, p. 20.

Fonte: DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. Sandman 28, p. 20. DC Comics, 1991.

Um terceiro momento em que a quarta parede é quebrada, desta vez de forma mais forte, é não em *Sandman*, mas em uma publicação paralela chamada *Vertigo Jam*, a qual

reunia pequenas histórias de diversos autores do selo *Vertigo*. Gaiman contribuiu com uma narrativa peculiar, na qual Lucien, bibliotecário do Sonhar, confunde um simples sonhador com alguma figura importante e apresenta todo o Sonhar para ela (Figura 18). É uma maneira curiosa de apresentar o universo de *Sandman* para alguém que não o conhece, para conseguir angariar um novo leitor, contudo, ao mesmo tempo é uma maneira de quebrar a quarta parede e colocar novamente o leitor como um elemento importante da publicação, como um ativador desta narrativa. E, ao mesmo tempo, o que Gaiman afirma com esta colocação é, já que quem está ali é um sonhador, por que não o leitor? Afinal, trafegam pelo reino de Sonho não só aqueles que dormem, mas também os que imaginam, sonham acordados, constroem histórias, e, ao ler *Sandman*, não está o leitor construindo esta narrativa junto de Neil Gaiman?



Figura 18 – Vertigo Jam 1, p. 7.

Fonte: GAIMAN, Neil. Vertigo Jam 1, p. 7. DC Comics, 1993

Por fim, em relação à utilização do leitor como elemento ativador da narrativa e quebra da quarta parede, esta é irrefutavelmente quebrada na edição de número 71, a qual narra o início do funeral de Sandman. A publicação inicia-se com os Perpétuos, irmãos de Sandman, visto de baixo, com toda a sua grandeza sendo vislumbrada, enquanto constroem uma espécie de memorial. O narrador fala sobre como as pessoas ao redor amontoam-se, olhando para aquilo e conversando entre elas, e afirma que todos estão ali. E, como uma reafirmação, dirige-se pela primeira vez diretamente para o leitor: “você está aqui” (figura 19). E aquelas pessoas, nenhuma delas personagens conhecidos, olham diretamente para o leitor.

Desta vez Gaiman não baseia-se apenas no fato de que o leitor, alguém que cria histórias enquanto lê *Sandman*, está naquele reino. O que acontece no contexto diegético é que, após a morte de Sandman, as pessoas reúnem-se para seu funeral, e, sendo ele uma entidade importante, a personificação dos sonhos, todos os sonhadores do mundo participam do seu funeral. De forma que, até mesmo o leitor, em algum momento, quando dormiu e sonhou, participou dele. E, se o leitor sonha e constrói histórias enquanto lê a revista, ele também está naquele lugar.



Figura 19: Sandman 71, p. 1.

Fonte: GAIMAN, Neil. ZULLI, Michael. Sandman 71, p. 1. DC Comics, 1995.

Um momento final em que a quarta parede é quebrada se dá após o funeral de Sandman, na revista de número 73. Quando o ritual chega ao fim, Daniel, o novo Sandman, novo rei dos Sonhos, caminha em direção à sala onde estão os demais Perpétuos, que esperam para vê-lo e reunir-se com ele pela primeira vez. Daniel chega a afirmar que todos os sonhadores acordaram, todos menos um, o leitor. E é neste momento que Gaiman afirma que aquilo é um sonho, e que o leitor está fazendo parte dele, pois Daniel abre a porta da sala onde estão seus irmãos, e o narrador fala com quem tem a revisa em mãos, sobre como mesmo querendo continuar, estar naquele sonho, ver a reunião que se descortinará naquela sala, o leitor é impelido a acordar, e não consegue permanecer dormindo (Figura 20).

E é dito que o leitor acordou no quadrinho final, quando Daniel está entrando na sala, a porta está aberta, e se consegue enxergar rapidamente os Perpétuos ali dentro. Contudo, embora o leitor ainda esteja presente naquele momento, nenhum dos Perpétuos

olha para ele. Nenhum, exceto Delírio, a irmã mais nova dentre eles, que, sempre dispersa dos assuntos sendo tratados, sempre alheia ao que se fala, e sempre distraído-se e delirando, olha para a distração presente naquele momento: um simples sonhador.



Figura 20: Sandman 73, p. 24.

Fonte: GAIMAN, Neil. Zulli, Michael. Sandman 73, p. 24. DC Comics, 1995.

Desta forma, o leitor acorda daquele sonho, daquela publicação. E Neil Gaiman, atendendo a outro dos requisitos para qualificar sua obra como um produto das ficções pós-modernistas, quebra por fim e definitivamente a quarta parede. E, com base neste instante e em diversos outros, acredita-se que se pode qualificar a obra de Gaiman como pós-modernista, e que se pode, portanto julgá-la através de parâmetros baseados no que a bibliografia utilizada chama de uma condição pós-moderna.

2.2 – SANDMAN, DANIEL E PERSONAGENS NO PÓS-MODERNISMO

Sendo possível afirmar que o pós-modernismo se fez presente em diversos extratos da sociedade, pode se encontrar seus reflexos não só nas estruturas de *Sandman* como também no contexto diegético onde a narrativa se passa. A publicação inicia-se em um *flashback* com a captura do protagonista em 1916 por um grupo de ocultistas britânicos e, enquanto é mantido cativo, o tempo narrativo avança até 1988, quando enfim consegue se libertar. Desta forma, mesmo no contexto diegético se vive no espaço temporal do pós-modernismo. Assim, muitas das mudanças que foram averiguadas anteriormente e que correspondem a este período podem ser notadas no comportamento dos personagens.

De princípio, pode-se ligar o próprio Sandman às mudanças que ocorrem. Lyotard, por exemplo, afirma que o saber muda no momento em que a sociedade adentra o período chamado pós-industrial e a cultura a era pós-moderna²¹². Posteriormente o autor também escreve que o saber não constitui apenas enunciados denotativos, mas também ideias de como se vive, escuta, faz, etc²¹³. E ao mesmo tempo em que afirma que o saber muda e este estende-se por toda a sociedade e seus modos de vida, o autor reitera que não deve-se esquecer da “preeminência da forma narrativa na formulação do saber tradicional²¹⁴”, e também que “o relato é a forma por excelência deste saber, e isto em muitos sentidos²¹⁵”. Ou seja, num momento em que os saberes mudam, modificam-se também as narrativas, os relatos. E Sandman, Rei dos Sonhos, tem um papel importante em relação a estes, uma vez que seu próprio reino é construído por histórias, relatos, narrativas.

Sandman é chamado por várias vezes de “o príncipe das histórias”, devido à importância que as narrativas tem em sua existência e nos sonhos. Contudo, em algumas ocasiões o próprio personagem apresenta-se como contador de histórias, por diversas razões. Um destes momentos acontece em Sandman 17, uma história que acontece no passado, quando Sandman encontra o romano Caio Otávio. Neste momento, Caio Otávio pede por um contador de histórias, e quem aparece para ele é o próprio Sonho (Figura 21)

²¹² LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*, p. 3.

²¹³ *Ibidem*, p. 36.

²¹⁴ *Ibidem*, p. 37

²¹⁵ *Idem*.

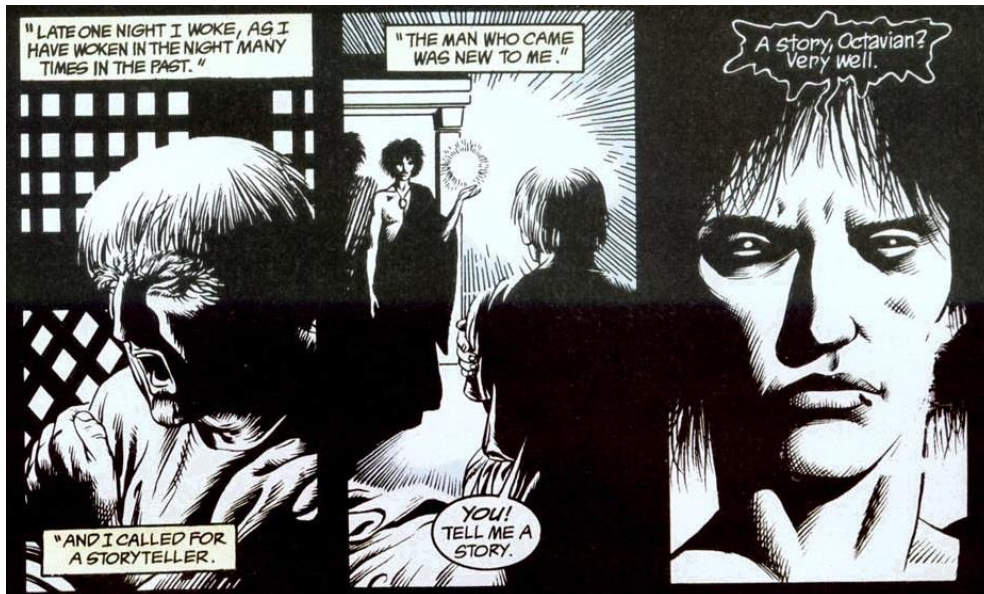


Figura 21: Sandman 30, p. 17.

Fonte: GAIMAN, Neil. TALBOT, Bryan. Sandman 30, p. 17. DC Comics, 1991.

Contudo, enquanto a aparição de Sandman revela pouco sobre sua influência acerca das histórias, neste mesmo encontro o romano interpela Sandman acerca de sua relação com os deuses, e é então que ele faz uma importante revelação no que tange à sua relação com as narrativas: afirma que todos os deuses tem seu início em seu reino, no Sonhar, onde nascem os sonhos, e, após caminhar pelo mundo dos homens, é para o Sonhar que retornam, para morrer (Figura 22).

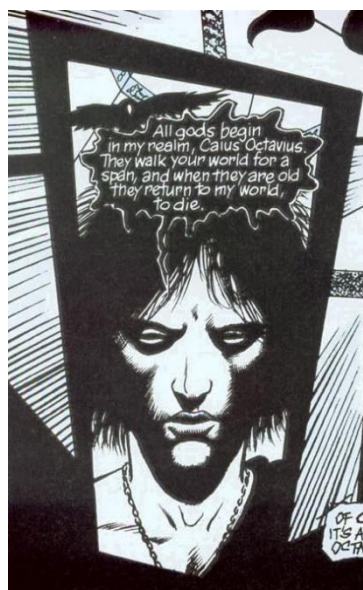


Figura 22: Sandman 30, p. 18.

Fonte: GAIMAN, Neil. TALBOT, Bryan. Sandman 30, p. 18. DC Comics, 1991.

Desta forma, Sandman afirma a sua importância para as narrativas, pois os grandes relatos, neste momento na forma de deuses, tem seu início em seus domínios, e também o seu fim. Pode-se afirmar, portanto, que os deuses, os grandes relatos e as narrativas no contexto diegético da publicação tem grande influência por parte do protagonista. E, posteriormente, em uma época em que muitos destes deuses já não tem tanta relevância no contexto, Sandman apresenta-se como um influenciador das narrativas de outra forma, desta vez influenciando os seres humanos. Ele encontra Shakespeare em uma estalagem, decepcionado com o pouco sucesso que tem ao escrever, e lhe oferece ajuda. Posteriormente, quando assiste a uma sessão de “Sonhos de uma noite de verão”, escrita sob a sua influência, Sandman mostra-se preocupado se fez o correto ou não em ajudar o dramaturgo. Contudo, em meio à sua preocupação se fez ou não o correto, o perpétuo afirma que Shakespeare é um grande veículo para histórias, e que através dele elas viverão por muito tempo (Figura 23).



Figura 23: Sandman 19, p. 20.

Fonte: DORAN, Colleen. GAIMAN, Neil. Sandman 19, p. 20. DC Comics, 1990.

Portanto é possível considerar Sandman como um grande influenciador dos relatos e narrativas que percorrem a humanidade e também dos meios através dos quais as

narrativas perpassam. Afinal, é ele quem influencia, inspira os sonhadores, escritores, contadores de histórias, que faz com que estas tomem forma. E, uma vez que é em seu reino que estas nascem, elas são extremamente dependentes de Sandman. De forma que, uma vez que o saber, os relatos mudam, conforme afirma Lyotard²¹⁶, também muda o reino de Sandman, o Sonhar, e, por que não dizer, muda também o próprio, que atua como a fonte das narrativas.

Contudo, deve-se levar em consideração as razões que levaram as narrativas a transformarem-se. Lyotard afirma que esta transformação dos relatos deve-se bastante às questões tecnológicas, que

(...) a multiplicação de máquinas informacionais afeta e afetará a circulação dos conhecimentos, do mesmo modo que o desenvolvimento dos meios de circulação dos homens (transportes), dos sons e, em seguida, das imagens (media) o fez²¹⁷.

Esta proliferação de máquinas informacionais, tecnologias capazes de transportar informações e, conseqüentemente, ajudar em uma modificação das narrativas, aparece no quadrinho. Contudo, na maior parte das vezes que Sandman ou outro personagem antigo como ele relaciona-se com tecnologia, este mostra-se perdido. Entretanto, antes de falar sobre este desnortamento, deve-se afirmar que novas tecnologias, ao menos novas no contexto da publicação, dificilmente são usadas pelos personagens como Sandman e, quando aparecem, são apenas no plano de fundo. Contudo, a forma como estas aparecem é curiosa. Um primeiro exemplo se dá na Figura 24, quando um computador aparece no sonho de Hob Gadling, um humano imortal de 500 anos. Em seu sonho, ele, vestindo roupas de uma época passada, e provavelmente ao lado de uma rainha, pois a chama de “majestade”, reclama de um problema em um disco rígido, que travou. Contudo, o compara com uma tecnologia de sua época, a cabeça mecânica de Roger Bacon. O que sua interlocutora responde é que o tempo passou. Desta forma, pode-se aferir que o sonho de Hob Gadling dá a entender que o tempo passou e não deve-se ater a tecnologias do passado, contudo, mais importante que isso no momento é a maneira como o novo e antigo aparecem juntos, contrastando na narrativa, como se algo estivesse fora de lugar. Naquele instante, o que parece estar fora de lugar são Hob Gadling e sua majestade, ambos deslocados frente àquele computador, como se estivessem usando vestimentas de uma época passada, totalmente deslocados.

²¹⁶ *Ibidem*, p. 3

²¹⁷ *Ibidem*, p. 4.



Figura 24: Sandman 22, p. 17.

Fonte: GAIMAN, Neil. MCMANUS, Shawn. Sandman 22, p. 17. DC Comics, 1991.

E em diversos outros momentos em que objetos tecnológicos aparecem na obra, estes são representados em contraste com tecnologias ou tradições antigas, como que para destacar o quanto Sandman e a sua realidade, as suas narrativas estão ultrapassadas frente às novas tecnologias, para demonstrar, como afirma a interlocutora de Hob Gadling, que o tempo passa, e, para eles, passou.

Em outro momento, Sandman, em um quarto de hotel no mundo real, conversa com Lucien, seu bibliotecário, o qual está no Sonhar, cuidando dos seus afazeres. (Figura 25). Desta vez é possível notar novamente um contraste de tecnologias informacionais, pois à esquerda está Sandman em um quarto de hotel, ao lado de uma televisão. No quadrinho ao lado está Lucien em uma biblioteca, cercado de livros. Estes dois quadros dispostos mostram novamente como as velhas tradições, no caso Sandman, estão fora de lugar uma vez que as novas tecnologias informacionais passam a prosperar. Ao lado da televisão, Sandman está usando roupas ultrapassadas, ele não pertence àquele lugar. Pertence à biblioteca, tal qual Lucien, com os muitos livros, os quais são a sua maneira de transmitir informações, relatos.



Figura 25: Sandman 44, p. 16.

Fonte: DORAN, Colleen. GAIMAN, Neil. Sandman 44, p. 16. DC Comics, 1992.

Este contraste é mostrado em outros trechos da narrativa, como quando um senhor conta à sua neta uma antiga história (Figura 26). Ele quer passar a narrativa para ela, manter uma tradição e transmitir um antigo relato que lhe é muito caro. Contudo, no segundo quadro é possível ver o quanto a menina está desinteressada, com sua cabeça inclinada e olhando para o lado oposto do seu avô. Ela, jovem, já não se interessa pelas histórias dos mais velhos, transmitida oralmente. Ao mesmo tempo, está sentada ao lado de uma televisão, uma tecnologia informacional pertencente ao seu contexto e que lhe interessaria bem mais do que a narrativa de seu avô. Não à toa ela é representada sentada mais perto do aparelho televisor que seu avô, pois ela não só está mais próxima do aparelho do que seu avô, como está mais próxima desta do que dele. Assim, mais uma vez Gaiman coloca em sua narrativa o contraste entre tecnologias antigas e novas, mostrando como antigas maneiras de fazer informação e narrativas serem espalhadas estão ultrapassadas, quase fora de lugar.



Figura 26: Sandman 38, p. 1.

Fonte: EAGLESON, Duncan. GAIMAN, Neil. Sandman 38, p. 1. DC Comics, 1992.

É justo afirmar que não só Sandman aparece deslocado frente a novas tecnologias, mas isso ocorre com outros de seus irmãos, Perpétuos (mas não com todos). Na mesma edição em que Sonho está ao lado do televisor, algumas páginas antes sua irmã, Delírio, mostra-se confusa quanto a usar um cartão chave para entrar em seu quarto no hotel, embora ela não precise de chaves para abrir portas. Sem entender o funcionamento do cartão, ela o transfigura em uma chave, que é a única forma que um objeto usado para abrir portas deve ter, em sua concepção, e adentra o quarto (Figura 27).

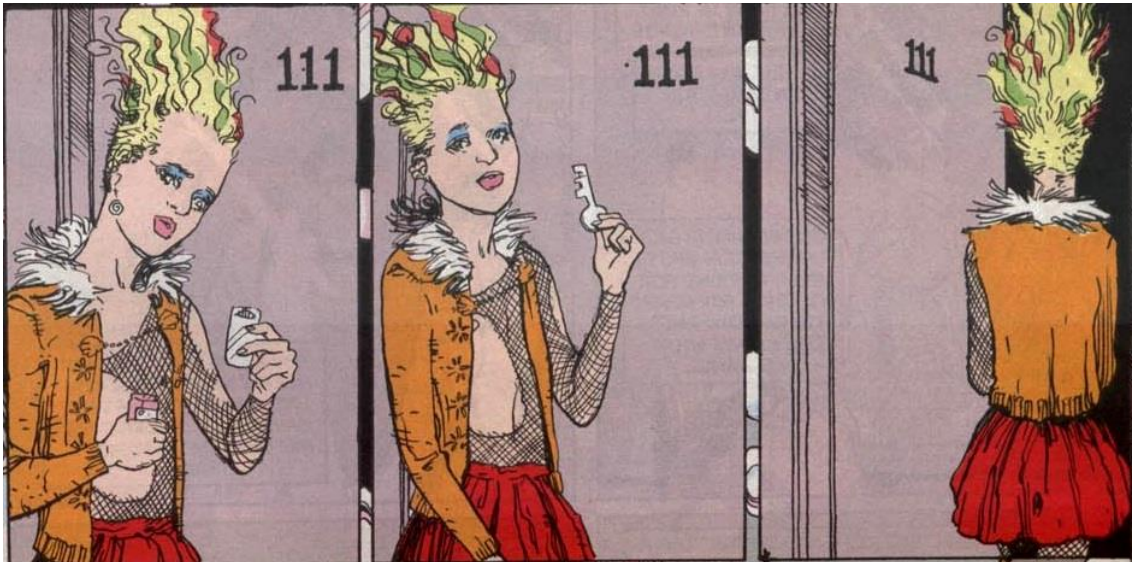


Figura 27: Sandman 44, p. 11.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 44, p. 11. DC Comics, 1992.

Assim, tal qual Hob Gadling mostrou-se confuso frente à diferença de tecnologias devido à sua longa vida, embora extremamente menor que a de Sandman, e Delírio mostrou-se confusa frente a novas tecnologias, sem entender como uma chave pode ser um cartão, Sonho também fica deslocado diante de novas tecnologias. Contudo, embora não seja o único, pode-se afirmar que este deslocamento tem um efeito maior neste do que nos demais, afinal, são meios de se propagar notícias, relato, histórias, e, sendo Sandman o príncipe das histórias, estar alheio a elas é um indício preocupante.

Ao mesmo tempo, esta confusão de Delírio (Figura 27) é também um resultado do pós-modernismo, uma vez que David Harvey afirma que neste instante personagens são representados constantemente confusos em relação ao mundo em que estão e à maneira como devem agir neste²¹⁸. Esta confusão também aplica-se em Sandman em diversos momentos, contudo, isso já foi trabalhado no subcapítulo anterior.

Desta forma, com Sandman deslocado, uma vez que este identifica-se mais com tecnologias informacionais antigas, como livros, do que televisores ou computadores, pode-se afirmar que as pessoas também se mostrariam mais desinteressadas em Sandman, uma vez que estas, em um contexto pós-moderno, mostram-se mais interessadas nas novas tecnologias. E é possível relacionar isso com outro fenômeno presente no pós-modernismo, a decomposição dos grandes relatos, com a identificação de grandes nomes

²¹⁸ HARVEY, David. *Op. Cit.*, p. 46.

da história e grandes heróis se tornando cada vez mais difícil²¹⁹. E, estando Sandman relacionado com estes grandes relatos, afinal, como este disse na publicação, é em seu reino que nascem os deuses, portanto, também os grandes relatos, ele faz parte destes, tão obsoletos quanto antigas tecnologias, com os quais as pessoas não mais se identificam. David Harvey é outro autor que cita a desconfiança dos direitos universais e totalizantes como um marco do pós-modernismo²²⁰, o que acarretará em uma maior preocupação com o outro, uma mudança na estrutura de sentimento da sociedade²²¹, um aspecto que é bastante caro para se analisar Sandman. Contudo, a isso chegaremos depois. Para Steven Connor, em diálogo com Lyotard, esta dissolução de narrativas totalizantes expressa-se devido a uma multiplicação de centros de poder e de atividade, de forma que anula-se narrativas totalizantes que governam campos de atividades e representações sociais²²². Assim, aproximando a teoria de Connor e demais autores para o contexto diegético de Sandman, uma vez que, com a sociedade com novos meios de se proliferar narrativas e informação, novos centros de poder, um único centro de proliferação de histórias, Sandman, mostra-se deslocado. E, como afirmou Lyotard, “tudo o que no saber constituído não é traduzível será abandonado²²³”. Sandman, então, sem conseguir traduzir-se para este novo momento, deveria ser abandonado. E, não à toa, no final da narrativa de Gaiman Sandman morre, para que uma nova e diferente forma de si surja.

Contudo, pode-se afirmar que, devido a uma idade incomensurável de Sonho, este já presenciou diversas mudanças nas formas de se contar histórias na sociedade, como por exemplo a proliferação dos livros com o advento da prensa de Gutenberg. Lyotard escreve que embora a referência aos relatos possa sempre parecer pertencer ao passado, ela é contemporânea ao ato de se narrar, pois é o presente que se interpõe entre o narrar e ouvir, de forma que o presente sempre mostra-se presente nos relatos, mesmo quando estes dizem respeito ao passado longínquo ou realidades distantes²²⁴. Assim, novamente em uma extrapolação destas teorias para compreender o contexto diegético de Sandman, pode-se afirmar que mesmo pertencendo a um passado distante, os relatos, as histórias, mesmo dizendo respeito por vezes a realidades e tempos distantes, sempre encontram um reflexo no presente daqueles que ouvem, que repassam as narrativas, que as veem nascer

²¹⁹ LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*, p. 28.

²²⁰ HARVEY, David. *Op. Cit.*, p. 19.

²²¹ *Idem.*

²²² CONNOR, Steven. *Op. Cit.*, p. 16.

²²³ LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*, p. 4.

²²⁴ *Ibidem*, p. 41

em seu reino e as trazem para o mundo. Narrativas atualizam-se, da mesma forma como Sandman sempre o fez, razão pela qual há uma biblioteca em seu reino com livros, ao invés de contadores de histórias. Contudo, no momento em que os grandes relatos perderam sua força, o perpétuo estava cativo, pois permaneceu em sua prisão de 1916 a 1988, perdendo todo o surgimento e auge do pós-modernismo. Quando enfim libertou-se, encontrou um mundo diferente, um mundo pós-moderno, que já não comportava suas narrativas e histórias como antes. Contudo, enquanto diversas outras vezes pode-se acreditar que Sandman mudou para comportar as mudanças na sociedade, e ao mesmo tempo também ajudou a mudá-la com seus relatos, uma vez que são os relatos que ditam o que se tem o direito de fazer e dizer na cultura²²⁵ e dele advém os relatos. Contudo, desta vez a sociedade, a cultura, mudou, mas Sandman não, pois estava preso. O mundo se transformou, e ele ficou para trás.

E neste instante de mudança que Sandman perdeu, em que não esteve presente para se colocar em contato com os relatos, a cultura folclórica ou outros tipos mais antigos, os quais podem ser denominadas de popular, foram fetichizados por uma cultura de massas, que tomou posse destas e as transformou em produto²²⁶. Ou seja, estas formas de cultura que antes eram tão caras a Sandman, a ponto de poder afirmar que fazem parte de sua natureza constitutiva, agora foram reduzidas a produto e tratadas por mercadoria pela indústria. E outro aspecto desta sua relação com a sociedade que muda pode ser conferida quando Lyotard afirma que neste momento o saber não chega ao fim, muito pelo contrário. O que anteriormente pertencia às enciclopédias passa a pertencer aos bancos de dados, são o que há de natural para o que Lyotard chama de “homem pós-moderno”²²⁷. Porém, como se pôde conferir anteriormente (Figura 21), embora os bancos de dados sejam o que existe de natural para este homem pós-moderno, no Sonhar o que prospera é outra forma de armazenamento de dados, os livros, a biblioteca, a enciclopédia da qual Lyotard fala, afinal, este era o meio de transmissão e informação que Sandman conhecia antes de ser preso, e não os bancos de dados, ainda uma ilusão naquela época.

Um dos deuses que aparecem na narrativa de Sandman é a egípcia Bast, deusa da fertilidade e representada como uma mulher com cabeça de gato. Ela é uma das várias divindades enviadas para o palácio de Sonho no momento em que tentam obter a chave do inferno, contudo, posteriormente o perpétuo tem de recorrer novamente a ela.

²²⁵ *Ibidem*, p. 42.

²²⁶ JAMESON, Fredric. *Op. Cit.*, pp. 35 e 36

²²⁷ LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*, p. 93.

Enquanto está junto de Bast em um sonho, esta é representada como um gato com corpo de mulher, e, mesmo que sua imponência não seja muito grande, pois esta destoa frente ao fato de estar ao lado de Sandman, uma figura ainda mais imponente, é possível ver o grande contraste de como ela é representada quando está sonhando e quando acorda (Figura 28). Quando Bast desperta, está deitada no chão, seu pelo está sujo, veste-se com algo que tem a aparência de trapos velhos. Ela é descrita como tendo dores em suas juntas, cansada após apenas caçar um rato e, ao mesmo tempo, lembra-se de um passado glorioso em que seus súditos lhe ofereciam ofertas, a ponto de ela poder escolher qual receberia ou não. Contudo, isso ficou para trás, e o que o narrador afirma, após relatar suas dores nas juntas e cansaço frente a uma simples tarefa, é o fato de Bast estar ficando velha. Ou seja, já não há espaço para deuses na sociedade, e ela envelhece, perde seu lugar.

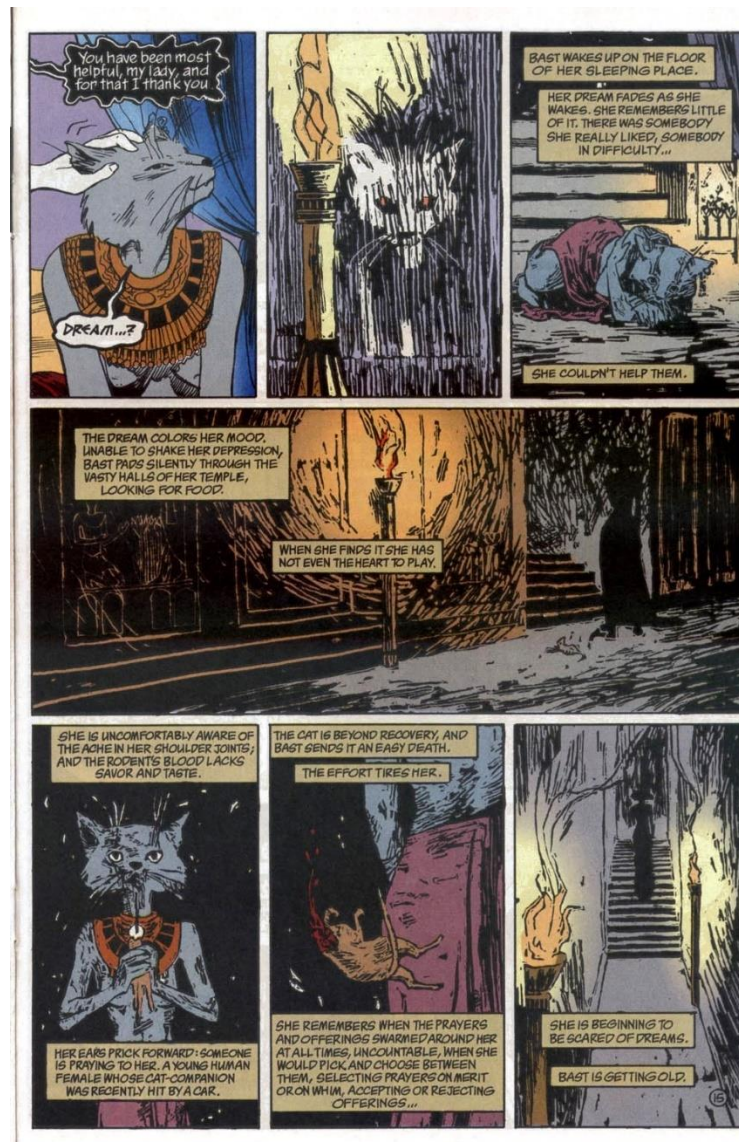


Figura 28: Sandman 46, p. 15.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 46, p. 15. DC Comics, 1993.

Entretanto, se não há espaço para deuses na sociedade, é mostrado como alguns destes encontram um meio para sobreviverem, e este é a mudança. Quando um deus nipônico fala a Sandman (Figura 29), este comenta acerca de como não são mais adorados como eram antigamente, de forma que precisaram realizar mudanças em seu panteão, adaptarem-se à nova realidade. Assim, afirma que conta agora com Marilyn Monroe, King Kong e a Estátua da Liberdade em seu panteão. Ou seja, enquanto Bast manteve-se inalterada, deuses nipônicos mudaram, e em sua mudança conseguiram sobreviver.



Figura 29: Sandman 26, p. 18.

Fonte: GAIMAN, Neil. JONES, Kelley. Sandman 26, p. 18, 1991.

E, em sua maneira de sobreviver, estes deuses absorveram figuras que se tornaram importantes neste novo momento em que a sociedade se convertia em uma sociedade de imagem, em que as pessoas eram bombardeadas com signos imagéticos o tempo todo, e

passaram a considerar isso natural²²⁸. E, se a sociedade de comércio estava tomando conta de símbolos, produtos culturais e os fetichizando para transformá-lo em mercadoria²²⁹, o que os deuses nipônicos fizeram foi abraçar esta nova realidade, tendo em vista que seriam incapazes de lutar contra ela, e assim encontraram uma oportunidade de sobreviver, através da mudança.

Esta necessidade de transformação, contudo, não é recente por parte dos deuses no contexto diegético de Sandman. Em outra edição, ele e sua irmã Delírio buscam a ajuda de um antigo amigo de Sandman, que parecia lhe dever um favor. Quando Delírio pergunta a seu irmão o que é este ser que está lhes ajudando, Sonho responde que ele foi outrora um deus da Babilônia, contudo, naquele momento seus sacrifícios estavam minguando, e vários de seus santuários haviam sido abandonados. O que Sandman fez, então, foi sugerir que ele procurasse outra ocupação, e este deus o fez, conseguindo garantir então sua sobrevivência. (Figura 30)

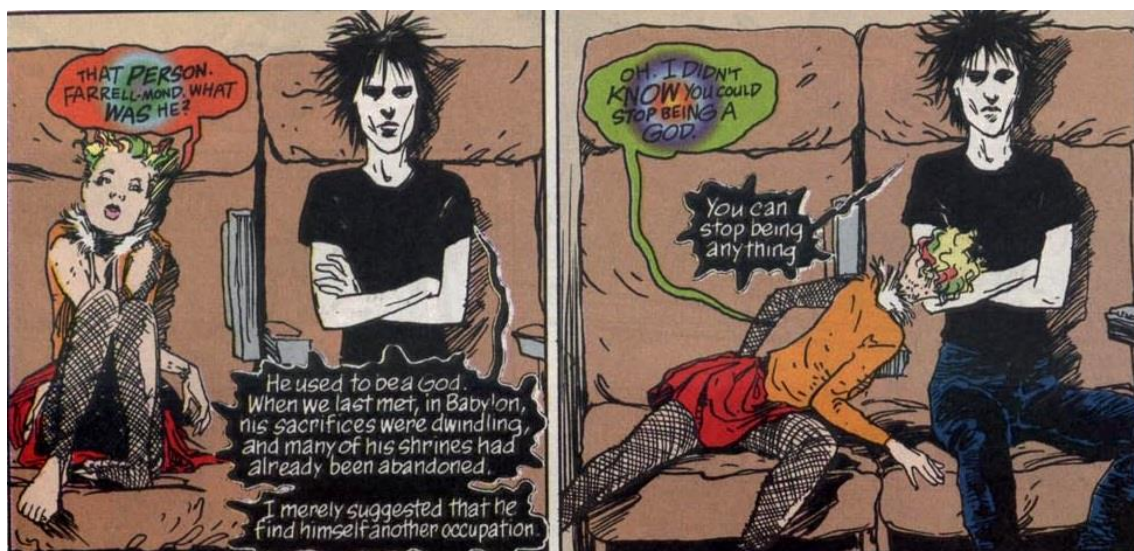


Figura 30: Sandman 43, p. 21.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 43, p. 21. DC Comics, 1992.

Novamente, a mudança foi uma forma de garantir a sobrevivência, e quando Delírio diz que não sabia que era possível deixar de ser um deus, seu irmão lhe responde que é possível deixar de ser qualquer coisa. Portanto, até mesmo um Perpétuo pode deixar de ser algo, deixar de ser Sandman, o Rei dos Sonhos.

²²⁸ Jameson, p. 120

²²⁹ Jameson pp. 35 e 36

Assim, estando deslocado neste contexto pós-moderno, Sandman precisa mudar para que consiga garantir a sua sobrevivência, e é possível ver isso acontecendo no desenrolar da trama, de diversas formas. Pode-se ver que Sandman se transforma, e aspectos do pós-modernismo passam a estar presentes em alguém que, desde o início, esteve totalmente alheio a este fenômeno. Como já se afirmou anteriormente, David Harvey afirma que a preocupação com o outro, a empatia, é um dos fenômenos que ocorrem neste momento, pois, ocorrendo uma mudança nas estruturas de sentimento, ocorre também uma preocupação com a dignidade do outro²³⁰. Jameson afirma também que antes do pós-modernismo havia um medo, um pavor em se ver através dos olhos do outro, e, com o pós-modernismo ocorre um enfraquecimento na alteridade, no que Jameson chama de “aterrorizante diferença de espécie”²³¹. Desta forma, é possível ver uma transformação em Sandman conforme se nota uma mudança na alteridade deste em relação a outros personagens, uma quebra da hierarquia e uma maior empatia com o outro. E Sandman então começa a se reinventar.

Por Sandman não ser uma narrativa linear, em vários trechos da narrativa é representado o personagem no passado. E, analisando estes momentos, é possível perceber a falta de empatia deste com outros personagens, uma alteridade ainda presente. Quando Lucien, o bibliotecário, encontra um homem perdido e o leva para o Sonhar (Figura 31), Sandman trata o homem sem cordialidade, sequer lhe olha no rosto, e apenas fala com Lucien sobre sua mania de trazer vagabundos para o Sonhar.

²³⁰ HARVEY, David. *Op. Cit.*, p. 19.

²³¹ JAMESON, Fredric. *Op. Cit.*, p. 193.



Figura 31: Sandman 38, p. 20.

Fonte: EAGLESON, Duncan. GAIMAN, Neil. Sandman 38, p. p. 20. DC Comics, 1992.

Em outro momento do passado, quando Sandman encontra-se com seu irmão Destruição, alguém rouba sua joia enquanto caminham pela rua (Figura 32), e, ao invés de simplesmente pegá-la de volta, como seu irmão Destruição diz que poderia ter feito, ele segura o homem e o aterroriza completamente, falando sobre como o atormentará em seus sonhos para sempre, e o faz até deixá-lo com tanto medo que este lhe devolve a joia roubada e foge



Figura 32: Sandman 44, p. 18.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Kill. Sandman 44, p. 18. DC Comics, 1992.

Este Sandman sem empatia, cheio de alteridade, caracteriza-se como um personagem autocentrado e mesquinho, conforme sempre é representado no passado, tanto que, quando uma namorada se recusou a tornar-se sua rainha e viver junto dele no Sonhar, a condenou para sempre ao inferno. Contudo, antes que traços de empatia se mostrassem presentes no personagem, é possível vê-lo ainda como alguém cruel, tanto que, logo que foge de seus captores na primeira edição da revista, a primeira coisa que faz é buscar vingança daqueles que o aprisionaram no passado, e, estando os captores originais mortos, realiza-se cometendo vingança contra o filho de um deles (Figura 33), e é possível

ver nos quadrinhos que Sandman apresenta-se prazeroso ao realizar a vingança, pensativo, como se plantasse o terror em seu alçó e planejasse cuidadosamente a vingança mais cruel que pudesse lhe inferir.



Figura 33: Sandman 1, p. 37.

Fonte: GAIMAN, Neil. KIETH, Sam. Sandman 1, p. 37. DC Comics, 1989.

Assim, deve-se afirmar que embora Sandman mude após ser libertado, que é possível ver uma maior empatia neste, traços de um Sandman antigo estão presentes, com falta de empatia, alteridade, com uma crueldade presente. Contudo, conforme Sandman muda, conforme uma empatia passa a tomar conta de si, isso também acaba por matá-lo.

Primeiramente, a empatia de Sandman e sua mudança aparecem no momento em que este tem de empreender uma jornada ao inferno, mas, enquanto o fizera anteriormente para retomar um instrumento de poder, um elmo, por motivos egoístas, agora deveria fazê-lo para libertar Nada, sua amada que no passado condenara ao inferno por ter ferido seu orgulho. E, após conseguir libertá-la, Sandman pede desculpas, admite que o que fez

não foi justo, e em um momento anteriormente raro, mas que passa a ser comum, aparece tendo empatia por alguém (Figura 34).



Figura 34: Sandman 28, p. 7.

Fonte: DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. Sandman 28, p. 7. DC Comics, 1991.

E esta empatia que faz admitir o erro também o impeliu em direção ao inferno, onde enfrentou Lúcifer e recebeu como infeliz presente a chave do inferno, que atrairia várias pessoas que a desejam, o que deveria acarretar em sua destruição. Contudo, embora não tenha sido destruído neste momento, isso o impele a mudar ainda mais, e também à sua destruição, a qual ocorre quando cai a barreira que separa Sandman de seu filho, Orpheus. No passado Orpheus, o personagem mitológico, teve seu corpo decepado pelas Fúrias, mas, imortal, sobrou apenas sua cabeça, pois não poderia morrer. Sandman demonstrou um pouco de empatia por ele, mas esta resumiu-se em recolher sua cabeça e deixar para que sacerdotes cuidassem desta. E, mesmo que Orpheus suplicasse para que Sandman o ajudasse a morrer, para que tirasse sua vida, este não o fez. Deixou-o sozinho, e seu orgulho, sua falta de empatia o afastou totalmente de seu filho (Figura 35).



Figura 35 – Orpheu, p. 48.

Fonte: GAIMAN, Neil. TALBOT, Bryan. Sandman – Orpheu. p. 48. DC Comics, 1991.

Em sua mudança, adquirindo uma nova empatia, Sandman se vê obrigado a ajudar seu filho da maneira que este lhe pediu no passado: matando-o, deixando que ele descansasse. E é possível ver, no momento em que tira a vida de seu filho, ironicamente assim demonstrando sua empatia por este, que Sandman demonstra também amor por este, carinho, pois, antes de enfim destruí-lo, ergue sua cabeça, a única parte que sobra de seu corpo, e fecha os olhos enquanto beija seu filho, assim tirando sua vida e atendendo ao seu desejo depois de muito tempo (Figura 36).



Figura 36: Sandman 49, p. 4.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 49, p. 4. DC Comics, 1993.

Desta forma, em sua mudança, Sandman encontra também a sua morte. Pois, dentro do universo diegético da obra, poucas coisas podem matar um Perpétuo, o tipo ao qual Sandman pertence, contudo, estes obedecem a regras muito antigas, e uma delas é que, uma vez que derramem o sangue de um familiar, as Erínias, as três bruxas que já foram citadas anteriormente poderiam ser utilizadas para lhe matar, pois são criaturas da vingança, e nenhuma vingança é mais forte do que aquela contra o patricídio ou contra alguém que derrama o sangue da própria família.

Vale citar, antes de prosseguir, que a empatia de Sandman, mesmo após este momento, teve consequências catastróficas para o personagem. Isso ocorre quando

Sandman presenteia Nuala, uma representante do reino das fadas e que morou como convidada no Sonhar durante muito tempo deixou o lugar, dando a uma joia que ela usava o poder de invocar Sandman em algum momento, de qualquer lugar que esteja, e ele lhe concederá um desejo, uma dádiva. O resultado desta empatia foi que Sandman foi invocado quando as Erínias estavam em seu encalço e tentavam mata-lo. Conseguia resistir pois, residindo no Sonhar, era forte contra elas. Contudo, no momento em que foi invocado para longe, quando Nuala tentava auxiliá-lo e tirá-lo de perto do perigo, Sandman deixou o Sonhar, e portanto, graças ao seu ato de bondade anterior, tornou-se vulnerável (Figura 37).



Figura 37: Sandman 66, p. 24.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 66, p. 24. DC Comics, 1995.

Desta forma, pode-se afirmar que a mudança, e empatia é o que acaba por mudar Sandman. E esta mudança no personagem é reconhecida em diversos momentos na narrativa. Na edição número 17, Sandman descobre que Calliope, a musa grega, sua antiga amante e mãe de seu filho, Orpheus, foi aprisionada por um mortal que a usava como inspiração para seus romances. Sandman a salva, numa demonstração de uma nova empatia, pois Calliope afirma que Sandman está mudado, uma vez que, no passado, a teria deixado aprisionada sem se importar (Figura 38). Sonho não reconhece que mudou, mas afirma que aprendeu muito nos últimos tempos, e tamanha é a sua transformação que, a pedido de Calliope, não empreende vingança contra quem a aprisionou, o

libertando, muito diferente de pouco tempo no passado, quando se libertou e empreendeu vingança contra um filho de seu captor.



Figura 38: Sandman 17, p. 24.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 17, p. 24. DC Comics, 1993.

Em outro momento, enquanto conversava com seu irmão Destruição após empreender uma busca para encontrá-lo, Sandman lamenta a morte de uma humana mortal que o ajudou na busca. Destruição então diz que Sandman mudou, ao vê-lo falar desta forma acerca da mulher, pois no passado teria ignorado sua morte, tendo em vista que esta é inevitável para os mortais. Sandman, contudo, discorda de Destruição, dizendo que duvida ter mudado tanto (Figura 39).



Figura 39: Sandman 38, p. 8.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 48, p. 8. DC Comics, 1993.

Posteriormente também seu filho, Orpheus, quando Sandman o visita, diz que Sandman mudou desde os dias antigos, pois sua mãe, Calliope, o visitou e falou sobre como ele a libertou de seu cativoiro. Contudo, Sandman novamente não concorda acerca de sua própria mudança, dizendo que duvida que tenha mudado (Figura 40).



Figura 40: Sandman 49, p. 3.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 49, p. 3. DC Comics, 1993.

Por fim, após a morte de Sandman, durante seu funeral, Lucien, o bibliotecário, responde à pergunta de por que Sonho deixou que isso, sua morte, acontecesse, dizendo que Sandman fez mais que deixar sua morte acontecer. E a excelente resposta de Lucien é que, em sua opinião, por vezes se deve mudar ou morrer, e no final houve limites no quanto Sandman pôde se deixar mudar (Figura 41).



Figura 41: Sandman 71, p. 19.

Fonte: GAIMAN, Neil. RUSSELL, P. Craig. Sandman 71, p. 19. DC Comics, 1993.

Portanto, enquadrando-se no pós-modernismo, mudando, mesmo que não se desse conta disso, ou pelo menos que não admitisse, as mudanças e os caminhos que estas fizeram Sandman empreender culminaram em sua morte. Ele pode ter mudado, contudo,

conforme afirmou Lucien, existem limites na mudança, e Sandman mudou até o ponto em que encontrou sua morte.

Desta forma, após as mudanças de Sandman, após sua morte, existe uma questão a mais a ser respondida em relação à sua relação com o pós-modernismo, e isso se refere àquele que sucedeu o antigo Sandman, Daniel. Primeiramente, Gaiman responde em sua narrativa como pode Sandman morrer e não haver um corpo, pois ao mesmo tempo em que as Fúrias o assassinam, vingam seu patricídio, outro semelhante surge em seu lugar. Quem responde à pergunta quando esta é feita é Abel, correspondente no sonhar da figura bíblica homônima e residente da Casa dos Segredos, sendo desta forma detentor de muitos segredos e, então, revelando um a quem perguntava e também ao leitor. Quem morre, responde Abel, é um ponto de vista (Figura 42).



Figura 42: Sandman 71, p. 19 – 2.

Fonte: GAIMAN, Neil. RUSSELL, P. Craig. Sandman 71, p. 19. DC Comics, 1993.

Esta questão do ponto de vista é importante para o pós-modernismo, e Mary Alemany-Galway faz um interessante ponto entre o pós-modernismo e a física quântica, pois, de acordo com a autora, nestes dois casos os eventos são determinados pelo observador, o que também ocasiona em percepções da realidade contraditórias, até mesmo duais²³². Portanto, quando Lucien responde sobre quem morreu, e afirma que não foi exatamente Sandman que chegou ao fim de sua existência, mas sim um ponto de vista, pode-se surgir daí uma nova pergunta: o ponto de vista de quem? Se o observador no pós-modernismo, como afirmou Alemany-Galway, é o responsável por determinar os eventos, seria também ele capaz de, no universo diegético de Sandman, determinar a existência ou não de um ser? A resposta para esta pergunta pode ser encontrada em Sandman 16, na já citada história “Um sonho de mil gatos”. Nesta revista ocorre uma pequena narrativa, e que pode ser considerada desconectada do resto da narrativa de Sandman, exceto se a olharmos em conjunto com a resposta de Lucien, de que Sandman é um ponto de vista. Esta narrativa já foi citada como uma modificação na forma de transmitir um relato, modificando também a realidade. Contudo, é possível que nesta ocorra também a mudança de um ponto de vista e, conseqüentemente, do mundo, pois os gatos descobrem que, caso enxerguem o mundo de outra maneira, e passem e sonhar com isso, este então mudará. Ou seja: o seu ponto de vista sobre o mundo tem o poder de modifica-lo.

Esta pequena narrativa não tem conexão direta com nenhuma outra história publicada em *Sandman*. Contudo, não seria possível dizer que, naquele quadrinho, Sandman conta a um gato que um sonho com uma realidade, ou seja, um ponto de vista, tem a capacidade de mudar a configuração de seu mundo? Portanto, posteriormente, quando Sandman morre pela sua incapacidade de mudar, quando um ponto de vista chega ao fim e é substituído por outro, isso se dá porque um número grande de pessoas passou a enxerga-lo sob um ponto de vista diferente.

E assim morreu um ponto de vista para que outro pudesse surgir. Sandman, aquele que representa os relatos, as histórias, este não poderia morrer, mas a maneira como a humanidade passou a pensar sobre os sonhos, os relatos e as histórias mudou, e também mudaram a forma como estes relatos e histórias eram espalhados. Então coube também a Sandman, senhor das histórias, a mudança. E Sonho, um ser extremamente velho, cuja existência por vezes é confundida com a de deuses, uma vez que para várias civilizações ele exerceu esta função, encontrou uma espécie de morte, ao mesmo tempo em que

²³² ALEMANY-GALWAY, Mary. WILLOQUET-MARICONDI, Paula, *Op. Cit.*, p. 117.

ressurgia a partir de um homem, um bebê que foi concebido nos sonhos e, portanto, pertencia a eles. É um Sandman mais humano, não à toa recebe o nome de Daniel, pois este é o nome bíblico do profeta que interpreta sonhos.

Assim nasce alguém que não é Morpheus, porque não foi outrora um deus grego, mas é Sandman, é o Sonho, porque carrega consigo as funções e capacidades deste, mas também não é Daniel, porque não é mais o bebê humano. É um novo ponto de vista sobre como sonhar, como contar histórias. Contudo, conforme afirmam alguns teóricos, que o pós-modernismo carrega consigo alguns elementos do modernismo, como é o caso de Steven Connor, o qual afirma que uma das características do pós-modernismo é sua relação com o modernismo²³³, acredita-se que o modelo interpretativo acerca disso que melhor se enquadra em *Sandman* baseia-se no que Linda Hutcheon afirmou, que, entre considerar se o pós-modernismo é uma ruptura com o modernismo ou uma continuidade deste, é possível aceitar os dois modelos, pois, de acordo com a autora e sua resposta tipicamente pós-moderna, dentre as várias contradições que perpassam o pós-modernismo, está em si a capacidade de incorporar e ao mesmo tempo contestar o modernismo²³⁴. Desta forma, Daniel ao mesmo tempo carrega consigo elementos do antigo Sandman, é e não é uma continuidade deste.

É uma continuidade pois é o Rei dos Sonhos, senhor do Sonhar. Contudo, enquanto é uma continuidade dele, apresenta-se de forma semelhante, mas diferente. A aparência, roupas, cabelo, são as mesmas, mas as vestes não são negras como antes, são brancas. Os balões de fala parecem derreter, dando um aspecto sombrio, aterrorizante, como se a voz escorresse e derretesse sombriamente enquanto fala. Contudo, enquanto os balões de Sandman eram negros, aterrorizantes, os de Daniel são brancos, mais reconfortantes (Figura 43).

²³³ CONNOR, Steven. *Op. Cit.*, p. 58.

²³⁴ HUTCHEON, Linda. *Op. Cit.*, p. 77.



Figura 43: Sandman 69, p. 22.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 69, p. 22. DC Comics, 1995.

Da mesma forma Daniel usa uma joia, tal qual seu antecessor o fizera. Contudo, as cores são diferentes, pois as joias também o são. Ambas, porém, foram criadas por Sandman em tempos imemoriais. E, sendo criada por Sandman, este colocou um pouco de sua essência na pedra, da mesma forma que fez com o rubi que sempre usava. Desta forma, ao usar a esmeralda, Daniel carrega um pouco da essência do antigo Sandman consigo (Figura 44).



Figura 44: Sandman 68, p. 2.

Fonte: CASE, Richard. GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 68, p. 2. DC Comics, 1995.

Desta forma, cruzando a bibliografia sobre pós-modernismo escolhida e a fonte analisada, pode-se chegar a diversas conclusões. É possível afirmar, então, que, uma vez vivendo em uma realidade pós-moderna após ser encarcerado por quase um século inteiro, Sandman viu-se em uma realidade nova, à qual ele não pertencia. Um mundo que mudou, talvez pela primeira vez, sem sua influência. E, vivendo ali, ele se viu forçado a também se transformar, e o fez talvez sem nem ao menos notar no começo. Isso se revela pelas diversas vezes em que aparece demonstrando empatia com outras pessoas, mostrando que a alteridade que tanto o separava de outros personagens acabou se dissolvendo. E, por fim, muda tanto que acaba morrendo, pois a forma como mudou, a única possível mudança, culminava em sua morte. E a morte de Sandman se dá pois ele é um elemento antigo, que não tem lugar naquele mundo. Sandman é um dos grandes relatos, alguém que articulava as narrativas totalizantes, e, sem lugar naquele mundo de tecnologias

informativas, tão deslocado quanto os livros em meio aos televisores e computadores, Sandman mudou, morreu, e, com sua morte, surgiu algo novo, mas que carregava aspectos dele. Daniel, um novo Sandman, mas não tão novo, afinal, o pós-modernismo é novo, mas também carrega alguns elementos do modernismo.

Assim, é possível afirmar que a morte de Sandman é inevitável, pois as narrativas totalizantes não tem lugar no pós-modernismo, mas sua morte é, por fim, também aquilo que nunca conseguiu fazer de forma efetiva: uma mudança. Pois Sandman não deixou de existir, mas transformou-se em Daniel, que ao mesmo tempo é e não é ele, carrega o seu legado e não o carrega. Algo que pode parecer confuso e até mesmo contraditório, contudo, como afirmou Linda Hutcheon, o pós-modernismo é por si só contraditório²³⁵, e comporta esta contraditoriedade em suas afirmações.

²³⁵ *Ibidem.*, p. 77.

CAPÍTULO 3 – MORTE

Enquanto os capítulos anteriores detiveram-se, respectivamente, na indústria de histórias em quadrinhos norte americana e no pós-modernismo e sua relação com *Sandman*, este irá se debruçar acerca da morte, e por vezes o fará utilizando do que já foi trabalhado anteriormente. O que foi discutido no capítulo inicial é de grande importância para o que se discorrerá neste, uma vez que um quadrinho é utilizado como fonte, como fio condutor para se compreender a morte no contexto estudado e como esta mídia e ela relacionam-se. Quanto ao pós-modernismo, sua importância encontra-se no fato de que se trabalhará não só com a morte em si, de forma subjetiva, mas também com o ato de morrer e as representações desta, ou seja: o que é a morte, culturalmente falando, e qual a imagem que se tem dela? Um ser encapuzado, esquelético, de longas vestes negras e portando uma foice? Esta representação, comum a qualquer um que pense sobre o momento final e seu arauto, será discutida neste capítulo à luz do pós-modernismo, retomando o que já foi debatido anteriormente, a fim de buscar uma compreensão das razões pelas quais a morte em *Sandman* é representada de uma maneira tão diferente. Não a figura esquelética com a foice, mas uma menina gótica, bonita e legal, com roupas pretas e um sorriso. Para tanto, pretende-se explorar as relações desta com a sociedade brevemente no passado e com um pouco, mais lentamente no contexto trabalhado, e compreender como *Sandman* relaciona-se com a morte: no que ele é cúmplice das visões comuns à sociedade, e em como ele destoa.

3.1 – O MEDO DA MORTE

A maneira como Michael C. Kearl escolhe abrir a sua obra intitulada “*Endings: A Sociology of Death and Dying*”²³⁶, é através de uma citação do francês François de La Rochefoucauld, o qual certa feita disse que a morte e o sol não devem ser olhados diretamente. Curiosamente, ressalta Kearl, ambos tornam-se temas importantes nas religiões, ciências, mitos, religiosidades e medos durante toda a história da humanidade²³⁷. A comparação de La Rochefoucauld é bastante oportuna, afinal, tal qual a morte, o sol nos acompanha durante toda a nossa vida. Podemos nos esquecer de que ele está lá, contudo, sua presença nunca cessará, projetando uma luz forte o suficiente

²³⁶ KEARL, Michael C. *Endings. A sociology of Death and Dying*. New York: Oxford University Press, 1989.

²³⁷ *Ibidem*, p. 2.

para torná-lo insuportável em alguns momentos, e, em outros, brilhando o suficiente para se fazer presente, mas deixando sua presença quase imperceptível. E, ironicamente, embora se tenha afirmado que a presença nunca cessará, um dia isso acontecerá, diferente da morte. Tanto que, quando o astro findar, a morte tomará conta de todo um sistema solar.

Kearl ressalta ainda o que escreveu Joseph Campbell, que muitos dos nossos mitos originaram-se junto à noção da mortalidade, e, uma vez conscientes da finitude da vida, buscaram um sentido para esta²³⁸. Este argumento também é sustentado por Ernest Becker, o qual afirma que, de todas as coisas que movem o homem, a principal dela é o terror da morte, e um dos reflexos deste grande terror é o heroísmo²³⁹. Tanto que, ao visitar os heróis gregos, não é comum que muitos destes tenham como um feito heroico ter penetrado no mundo dos mortos e retornado com vida. De certa forma, como se tivessem vencido a morte. Becker ainda aplica a mesma lógica no cristianismo, afirmando que foi uma religião que sobrepujou outras, e tinha como personagem alguém que reencarnou²⁴⁰. São bastante interessante as conjecturas de Becker, contudo, no que tange ao cristianismo, deve-se ter em mente que a ressurreição é um tema recorrente em religiões. O que, de certa forma, não deixa de corroborar o que o autor afirma, afinal, estas acabam surgindo, junto ao mito, como uma forma de se provar que se pode vencer a morte, algo que o homem tenta dizer a si mesmo ao longo da História, e tenta fazer o que estiver ao seu alcance para garantir que o fim não será um problema tão grande, já que é inevitável, até mesmo realizar gigantescas construções piramidais.

E, antes de acompanhar como a morte evoluiu até chegar à nossa época, ao olharmos para os heróis de hoje não é difícil achar uma certa semelhança com os de outrora, afinal, os super-heróis são capazes de fazer muitas coisas que o ser-humano não pode, e uma delas é vencer o feticimento, seja com seus poderes, com barganhas com seres mágicos ou, ainda, porque editores não podem simplesmente matar e fazer desaparecer personagens lucrativos demais.

Ao mesmo tempo, ao tratar sobre os mitos e as narrativas amparam-se na questão de vencer a morte, não se pode prosseguir neste raciocínio sem citar, é claro, o exemplo de *Sandman*, a obra de Neil Gaiman que é utilizada como fonte desta dissertação. O que age como motor narrativo para o quadrinho é a morte. O protagonista é capturado por

²³⁸ *Ibidem.*, p. 26

²³⁹ BECKER, Ernest. **A negação da morte**. Rio de Janeiro: Editora Conrad, 1973, p. 25.

²⁴⁰ *Ibidem.*, p. 26.

Parte-se então da afirmação de que o medo da morte é algo que acompanha o ser humano durante toda a sua vida. Como afirmou Elisabeth Kübler-Ross, o óbito sempre foi desagradável ao homem, e provavelmente sempre será²⁴¹, pois pensar sobre o fim da vida é inconcebível. Contudo, enquanto diversas culturas debruçaram-se sobre os aspectos do que acontece após a morte, quais os segredos, paraísos e tormentos que escondem-se na jornada seguinte, é preciso olhar para outra realidade dos falecimentos, a que acontece neste planeta, pois, se não há um consenso ou certeza do que acontece aos finais, e não há como chegar a um, existe um meio de entender o que acontece com os vivos, e, portanto, pretende-se debruçar-se sobre estes aspectos. Afinal, como afirmou Norbert Elias, “a morte é um problema dos vivos. Os mortos não possuem problemas²⁴²”. É um grande aspecto da morte não se encontra nos falecidos, mas nos vivos. É o choque que o fim causa naqueles que ainda não a encontraram²⁴³.

Portanto, devido à sua inevitabilidade, é necessário pensar sobre ela. Como afirmou Michael C. Kearl, a morte se moveu para a vida, e uma não pode existir sem a outra²⁴⁴. Devemos pensar sobre ela não apenas porque é inevitável, mas também porque, mesmo que a ideia de morrer seja assustadora, traz consigo diversos problemas sociais, e é preciso pensar a respeito destes para melhor compreendê-los²⁴⁵.

E, para melhor compreender a morte e seu reflexo nos vivos, se analisará as mudanças que ela teve nos últimos séculos, e isso será feito amparando-se na bibliografia de Philippe Ariès²⁴⁶.

Perscrutando a História da morte, a fim de compreender como esta evoluiu nos últimos séculos, pode-se afirmar que uma das grandes diferenças desta e os efeitos que ela tem sobre a vida, se dá na questão do quão pública ela outrora foi. Até o século XIX o fim dos dias de alguém era um evento público, que comovia toda a sociedade na qual se estava inserido²⁴⁷. Os ritos não eram breves, desde as despedidas do moribundo, o qual tinha seus minutos finais em sua casa, onde poderia se despedir dos familiares e amigos, e, junto à sua religião, preparar-se para a sua jornada ao mundo dos mortos. Contudo,

²⁴¹ KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **On death and dying**. Oxon: Routledge, 2009, p. 2.

²⁴² ELIAS, Norbert. **A solidão dos moribundos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001, p. 10.

²⁴³ HUNTINGTON, Richard. METCALF, Peter. **Celebrations of death**. Cambridge: Cambridge University Press, 1979, p. 23.

²⁴⁴ KEARL, Michael C. *Op. Cit.*, p. 7.

²⁴⁵ MCNAMARA, Beverley. **Fragile Lives**. Death, dying and care. New South Wales: Allen & Unwin, 2001, p. 1.

²⁴⁶ ARIÉS, Philippe. **O homem diante da morte**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

²⁴⁷ *Ibidem*, p. 23.

como se afirmou anteriormente, esta realidade pública da morte aos poucos se modificou. No século XVIII encontra-se registros de médicos queixando-se da quantidade de pessoas que entravam e saíam do quarto do moribundo, mas as queixas não foram muito efetivas, uma vez que a prática persistiu ainda durante algum tempo, com várias pessoas, incluindo desconhecidos, adentrando o recinto a todo momento²⁴⁸, o que denota em muito o quão público era este momento, e o quanto ele envolvia a comunidade ao seu redor, a fim de atrair até mesmo desconhecidos para um momento que, aos poucos, começaria a tornar-se recluso e até mesmo assustador. Ao mesmo tempo, este breve excerto trabalhado por Ariès já nos mostra algo interessante sobre a morte: ela é assustadora, mas também é sedutora, atraente, e não apenas em produções culturais, onde ocupa papel central, como observaremos posteriormente, mas também na vida, afinal, chega a atrair até mesmo desconhecidos para prestarem os respeitos finais a um moribundo. É claro que as razões religiosas do contexto muitas vezes eram as responsáveis por isso, e não se pode afirmar que o que os atraía era apenas uma curiosidade mórbida, contudo, já se mostra uma característica interessante da morte, o fato dela causar uma constante repulsa e atração nas pessoas.

E embora a morte ainda cause fascinação de outras maneiras, ela está bastante apagada nos costumes na atualidade. E, comparando o atual contexto ao passado, Ariès afirma que “a atitude antiga que vê a morte ao mesmo tempo próxima, familiar e diminuída, insensibilizada, opõe-se demais à nossa, onde nos causa tanto medo que nem ousamos dizer-lhe o nome²⁴⁹”.

E não foi só este medo que causou um afastamento da morte. Outras razões, como uma sanitização da sociedade, acabaram por empurrá-la cada vez mais para longe, fazendo com que este cenário mostrado por Ariès, onde se morria em casa, cercado de conhecidos e até mesmo desconhecidos, se torne algo extremamente raro. Posteriormente este capítulo se deterá sobre este afastamento e a sanitização da sociedade, e em como isso influenciou na morte. Contudo, antes tratar sobre isso, é preciso discorrer sobre um elemento importante da morte no pós-modernismo: as relações entre a morte na sociedade e mídia.

3.2 - MORTE E MÍDIA

²⁴⁸ Ariès, p. 24

²⁴⁹ Ariès, p. 37

A morte está presente na sociedade de diversas maneiras, desta forma, esta análise pretende tratá-la sob vários aspectos. Para este capítulo, se escolheu tratar os elementos referentes à morte de forma que um confira sentido ao outro. Iniciou-se falando do medo despertado por ela e como esta se apresentou na sociedade no passado. Agora, pretende-se, antes de mostra-la na sociedade pós-moderna, e as razões que acarretaram suas mudanças, fazer uma rápida demonstração de como se relaciona com a mídia. Se optou por esta ordem, que é quase uma quebra na narrativa que vinha se desenvolvendo, por duas razões. A primeira é que, para se compreender a morte em uma sociedade pós-moderna, a mídia, televisão, literatura, cinema, e como esta é representada nestes meios, são consideradas de suma importância nesta análise. Portanto, foi feita a escolha de apresentar esta relação antes, a fim de deixar o subcapítulo seguinte mais fluído, pois estas relações já seriam demonstradas, e não seria necessário interrompê-lo para que isso fosse feito. A segunda razão desta deve-se ao fato de que, até o presente momento, este capítulo transcorreu apenas em relação à teoria acerca da morte, deixando um pouco de lado a fonte a ser trabalhada, no caso, a história em quadrinhos Sandman. Portanto, pretende-se mostrar estas relações da mídia com a morte antes de apresentar as relações destas com a fonte que será analisada, para se ter um suporte teórico já apresentado quando isso for feito.

Analisando o contexto da sociedade americana, pode-se afirmar que, no que tange à mídia e morte, o comportamento é curioso. E isso acontece pois a morte é consumida diariamente. Está presente nas notícias ou obituários. Contudo, mesmo consumindo esta grande quantidade de informação sobre este tema, o cidadão prefere falar sobre a morte como algo particular, presente na vida dos demais, e não como algo abstrato²⁵⁰. Isso exemplifica bem, na sociedade contemporânea, ou pós-moderna, como acontece a relação de atração e medo da morte, sobre o que se discorreu anteriormente. O homem foge dela, evita pensar sobre, mas, ao mesmo tempo, a consome diariamente.

Um exemplo interessante deste fascínio e como ele atua junto à mídia é o que ocorreu nos Estados Unidos durante as olimpíadas de 1980. A emissora de televisão ABC possuía os direitos de transmissão dos jogos olímpicos, o que a tornou uma grande concorrência para as demais. Buscando uma maneira de fazer frente aos jogos, emissoras concorrentes apostaram em um assunto: morte. Analisando a programação das emissoras NBC e CBS durante os horários das competições, é possível encontrar vários

²⁵⁰ GLASER, Barney G. STRAUSS, Anselm L. **Awareness of dying**. Chicado: Aldine Publishing Company, 1965, p. 3.

documentários sobre a morte ou assassinos, os quais, em audiência, ajudaram as emissoras a competirem junto àquela que transmitia os jogos²⁵¹.

Parte deste interesse por estes assuntos também é consequência de uma grande violência cultural presente nos Estados Unidos durante os anos 70 e 80. Ao mesmo tempo, os números de homicídios também se elevaram. O reflexo disso na indústria cinematográfica foram filmes como *Dirty Harry* ou os de Charles Bronson, onde a vingança era o mote e as mortes aconteciam constantemente²⁵². Estes filmes de vingança eram o reflexo do que o público queria e, principalmente, do que estavam vivendo, como durante a II Guerra Mundial, quando o conflito e o contexto social acarretaram em um aumento dos filmes sobre os valores da guerra²⁵³. Contudo, embora estes dois momentos sejam correspondentes, e seja possível fazer um paralelo, são também circunstâncias diferentes. No caso da guerra, os filmes são uma consequência desta e também uma maneira de buscar apoio. No caso dos filmes de vingança, estes são uma consequência do momento vivido, mas, ao existirem, também ampliam o gosto da população por este tipo de mídia, causando, no fim, o grande sucesso das transmissões sobre assuntos mórbidos durante as olimpíadas.

Ao mesmo tempo, deve-se salientar que, embora estes filmes tenham sido veiculados nesta época e alcançado grande popularidade, não é uma exclusividade deste contexto a morte ser tratada na ficção, uma vez que é uma constante obsessão da humanidade, como se afirmou anteriormente. Tanto que, como escreve Kearl, rara é a literatura cuja morte não é um elemento central da trama²⁵⁴. Para corroborar esta importância do tema, pode-se também recordar do que escreveu Umberto Eco, o qual afirmou que morte, amor e fortuna são os três grandes pilares da ficção²⁵⁵. Contudo, esta presença deste gênero de filmes neste contexto e sua ligação com a morte suscitam algumas questões acerca do morrer, como o quanto esta presença midiática de um tema tão temido afeta a sociedade.

Primeiramente, pode-se afirmar neste momento uma pessoa via mais morte do que em qualquer outro instante da História. Michael C. Kearl utiliza-se de dados do *National Institute of Mental Health* para aferir que um adolescente norte americano de 16 anos, à

²⁵¹ KEARL, Michael C. *Op. Cit.*, p. 393.

²⁵² *Ibidem*, p. 381.

²⁵³ *Idem*.

²⁵⁴ *Idem*.

²⁵⁵ ECO, Umberto. *Op. Cit.*

época, já havia testemunhado cerca de dezoito mil homicídios na televisão²⁵⁶. O número é bastante assustador, contudo, o autor o explica: estes homicídios vão desde casos individuais, em que se vê o mocinho sacar a arma e atirar no vilão, até quando Darth Vader autoriza a destruição de todo um planeta e sua população. Ao mesmo tempo, não se considera apenas os assassinatos ficcionais, como também os reais, presentes nos telejornais.

Todos estes números podem dar a impressão de uma sociedade mórbida, que anseia consumir a morte diariamente. A frase estaria certa, não fosse a palavra “mórbida”, pois, mesmo que o triste fim de uma vida esteja presente em quase qualquer entretenimento ou notícia, não se pode afirmar que estas tem um real impacto no espectador. E a explicação para esta falta de impacto no espectador é dada por Geoffrey Gorer, antropólogo que afirma que este apetite da cultura americana por uma morte criou uma espécie de “morte pornográfica”. O autor explica que enquanto o sexo pornográfico mostra o ato sexual sem o seu sentimento mais natural, que seria a afeição, a morte torna-se pornográfica no momento em também é dissociada do seu sentimento, que seria a tristeza, dor, o pesar²⁵⁷. Desta forma, uma pessoa sozinha testemunhará em poucos anos mais mortes do que milhares de pessoas o fariam, se somadas, no passado. Ao mesmo tempo, o pesar que isso causa é quase nulo, sem sentimento algum.

Este caráter pornográfico da morte aparece também, de acordo com Kearl, junto ao advento dos vídeo cassetes, que facilitava em muito às pessoas assistirem filmes em suas residências. Em 1985, surgem os filmes intitulados *Faces of Death*, também populares em videolocadoras brasileiras com o título Faces da Morte. As fitas em questão tinham uma série de filmagens do que seriam mortes reais, sem cortes, e muito viscerais. São imagens pornográficas, afirma Kearl, pois, vistas em um contexto mais social, com outras pessoas, pode gerar embaraço, contudo, ao serem assistidas no privado, causam fascínio²⁵⁸. Curiosamente, durante muito tempo as filmagens presentes em Faces da Morte foram consideradas reais, ainda mais em um contexto onde as televisões não tinham muita resolução, tão pouco os videocassetes, e as pessoas não possuíam recursos como o zoom ou câmera lenta para averiguar as filmagens. Somente se comprovou que as fitas não continham filmagens verídicas trinta anos após seu lançamento, quando até

²⁵⁶ KEARL, Michael C. *Op. Cit.*, p. 383+

²⁵⁷ *Ibidem*, p. 387

²⁵⁸ *Ibidem*, p. 390

mesmo os videocassetes encontraram a morte, e *Faces of Death* foi lançado em DVD, onde havia um documentário sobre os criadores e as filmagens.

E após tratar deste caráter pornográfico da morte, deve-se fazer um parêntese e afirmar que a televisão, embora raramente o faça, pode sim veicular algo sobre o assunto que traga ao telespectador um pesar. Kearl cita como exemplo o documentário intitulado *Dying*, que foi exibido em 1976 por uma rede de televisão de Boston. O documentário em questão mostrava como viúvas ou parentes de pessoas que deixaram a vida viveram os últimos momentos junto a eles, e como foram suas últimas horas. Falam da tristeza que isso causou, e também dos momentos felizes e finais que tiveram. Kearl salienta, contudo, que este tipo de programação é bastante rara, e a razão para isso é que desperta sentimentos reais demais em pessoas que buscam apenas uma visão escapista e sem interesse. Portanto, como esta programação dificilmente tem audiência, também não encontra espaço na programação²⁵⁹.

Por fim, pode-se afirmar que este grande interesse, e ao mesmo tempo medo da morte, tem um efeito na concepção desta para a sociedade. Ela cria pessoas que se julgam imortais. E isso acontece pois se vê mortes o tempo todo. Nos telejornais, de desconhecidos ou pessoas importantes. Na ficção, de mocinhos, vilões e até mesmo de planetas inteiros. Contudo, é uma morte escapista. É sempre do outro, de alguém distante. Desta forma, se acostuma com o fim sem sofrimento, sem dor, e se pensa somente na morte alheia, mas não na própria, e, quando se faz, ela é tida como algo distante, intangível. Isso apenas muda quando alguém próximo falece, e se enfrenta um momento não pornográfico, mas real, em que se sente toda a dor que este momento pode causar²⁶⁰. E, na sociedade atual, isso tem dois efeitos. O primeiro, é claro, é a dor pela perda. O segundo é o choque de realidade, a percepção de que a morte também chega para si, de que não se é imortal, e a fragilidade da própria vida torna-se real. A mídia e sua constante morte pornográfica, contudo, é apenas uma das responsáveis por entregar ao homem a imortalidade que ele tanto anseia. E é sobre isso que o subcapítulo seguinte tratará, sobre como uma das formas de se reagir à morte na atual sociedade é através de uma busca constante por um sentimento de imortalidade, e o quanto isso afasta as pessoas da aceitação.

²⁵⁹ *Ibidem*, pp. 386 e 387.

²⁶⁰ CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede: A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura.** Volume I. São Paulo: Editora Paz e Tera, 1999, pp. 480 e 481.

3.3 - NEGAÇÃO E ACEITAÇÃO DA MORTE

Primeiramente, utilizar uma palavra como imortalidade pode parecer um tanto quanto estranho. E a razão disso é o fato de que esta evoca a ideia da ausência da morte. A verdade é que, como afirmou Bauman, esta imortalidade que o homem alcança neste momento não se trata da ausência da morte, mas sim uma negação desta, um desafio²⁶¹. Ele finge que ela não existe, ao menos para si mesmo, e a encara como vitorioso. Não porque a venceu em um embate, mas porque ela está tão distante que é como se estivesse enfraquecida, e pudesse ser facilmente derrotada quando o embate enfim chegasse. Existe outra perspectiva em relação a essa questão da “imortalidade”, como explana Elisabeth Kübler-Ross. Para a autora uma negação da morte não é possível, uma vez que ela é uma realidade constante, tão tangível e ao mesmo tempo intangível quanto o sol, como se dissertou anteriormente. Desta forma, sendo impossível uma negação, a autora converge com Bauman ao afirmar que, ao ser impossível negá-la, tenta-se dominá-la, a desafiando. A forma como este desafio acontece, contudo, é bastante danosa²⁶².

Estes desafios à morte citados por Kübler-Ross se dão, por exemplo, com as pessoas correndo em automóveis em alta velocidade²⁶³. Entrar em um veículo que consiste em uma tonelada de metal e vidro e conduzi-lo a uma velocidade altíssima é desafiar a morte, uma vez que se coloca em risco não a própria vida, como também a alheia. Uma vez que as pessoas fazem isso diariamente, este desafio torna-se corriqueiro. E o que na verdade é um ato perigosíssimo, um risco enorme, torna-se apenas um costume, ou seja: sobrepuja-se a morte apostando a fragilidade da vida e tornando-se vencedor. É claro existem as notícias mais que corriqueiras de acidentes e os alertas sobre o perigo de dirigir desta maneira, contudo, neste momento deve-se recordar do que afirmou Castells, quando este escreveu que se vê a morte alheia constantemente e nunca a própria, e assim se cria a sensação de imortalidade, de que se desafiou a morte e saiu vencedor²⁶⁴.

Kübler-Ross cita ainda o interessante exemplo presente na sociedade norte americana de veteranos de guerras. Estes entraram no campo de batalha e tiraram várias vidas, por vezes vendo a própria quase findar-se, mas sem isso acontecer. Isso lhes

²⁶¹ BAUMAN, Zygmunt. **Mortality, Immortality and other life strategies**. Cambridge: Polity Press, 1992, p. 7

²⁶² KÜBLER-ROSS, Elisabeth. *Op. Cit.*, p. 11

²⁶³ *Idem*.

²⁶⁴ CASTESLLS, Manuel. *Op. Cit.*, pp. 480 e 481

confere este sentimento de vitória sobre a morte, como se a tivessem encarado muitas vezes, mas suas vidas nunca chegaram ao fim. Isso lhes dá a sensação de que, já que não morreram em uma guerra, em um lugar inóspito e extremamente perigoso, não seria uma queda de escada ou um acidente de carro que lhes matariam²⁶⁵. Desta forma, tendo a falsa sensação de que se desafiou a morte e saiu vitorioso, as pessoas encontram uma falsa imortalidade e esquecem-se da enorme fragilidade da vida, e de que a morte pode estar mais próxima em um momento do que em outro, e que nunca está distante.

Outro fator que leva a essa sensação de imortalidade é o fato das pessoas alcançarem uma maior longevidade. Diferente de outras épocas, a morte na juventude, seja através de conflitos constantes ou doenças, torna-se cada vez mais rara. Muito disso se deve ao progresso da medicina, que foi capaz de erradicar a maioria das doenças capazes de ceifar vidas na juventude. Allan Kellehear, contudo, ressalta que esta questão de doenças erradicadas e a morte na velhice acontece apenas nos países mais desenvolvidos, de forma que não se deve tomar como um consenso geral. Ainda assim, esta questão da morte na velhice enquadra-se no recorte geográfico ao qual se propôs²⁶⁶.

Desta forma, esta evolução da medicina fez com que a ideia de uma morte natural estivesse aliada à velhice. As pessoas esperam envelhecer, e fantasiam com o fato de que chegarão aos oitenta, noventa anos, ou irão ainda mais além, tornando-se centenários²⁶⁷. Contudo, esta realidade torna-se ainda mais fantasiosa no momento em que se imagina uma velhice saudável, atingindo estes noventa anos com saúde de ferro, enquanto a verdade é que, com a velhice, a saúde deteriora-se, assim como o próprio corpo. E assim Kellehear afirma que os avanços tecnológicos são capazes de levar as pessoas a viverem além da idade que querem chegar²⁶⁸, afinal, desejam envelhecer e viver muito, mas também querem fazê-lo com saúde, em plena atividade física, e as duas coisas muitas vezes acabam sendo incompatíveis.

Contudo, se dentre os perigos da tão almejada velhice encontram-se as doenças, os mesmos avanços da medicina que possibilitaram às pessoas viverem tanto também conseguem solucionar alguns destes problemas, no caso, através das medicações. Neste caso, discutindo acerca dos medicamentos que diminuem as dores, seja na velhice ou morte, Elisabeth Kübler-Ross faz uma ligação interessante sobre as crenças e os avanços

²⁶⁵ KÜBLER-ROSS, Elisabeth. *Op. Cit.*, p. 12

²⁶⁶ KELLEHEAR, Allan. **Uma história social do morrer**. São Paulo: Editora Unesp, 2016, p. 426

²⁶⁷ *Idem*.

²⁶⁸ *Idem*.

da medicina, o que em muito corrobora com o que se analisou no capítulo anterior, e que também é caro para esta análise da morte, sobe como no pós-modernismo as crenças são abaladas. Para a autora, no passado havia uma crença maior em Deus pois, sofrendo fortes dores decorrentes de doenças ou antecedendo a morte, acreditava-se que haveria uma certa compensação para estes momentos penosos. Quando os remédios são capazes de acabar com estes instantes tenebrosos, também a crença acaba por ser abalada.

E se a morte está, neste momento, fortemente ligada a velhice, outro aspecto da negação desta aparece através da negação da velhice. De acordo com Michael C. Kearl, esta fuga da velhice, e consequente da morte, foi o que auxiliou no florescimento da indústria cosmética²⁶⁹, uma vez que esta é responsável por fornecer os produtos capazes de esconder rugas e cabelos grisalhos. Ou seja, mesmo a morte sendo colocada como distante, algo que reside perigosamente na longínqua velhice, também se busca uma forma de disfarçar os sinais de que ela está se aproximando.

Esta questão aparece em *Sandman* logo na primeira edição. Roderick Burgess, o ocultista que tentou capturar a morte mas, por engano, aprisionou Sandman, falhando na sua tentativa de vencer a morte e buscar a imortalidade, aparece confrontando seu prisioneiro uma última vez (Figura 46). Logo no primeiro quadrinho seu filho o questiona se é sábio realizar esta ação, tendo em vista sua idade. Burgess responde como se usar a sua idade como uma indicação de fraqueza fosse algo ofensivo, uma insolência. Logo em seguida ele confronta o cativo, culpando-o pelo seu fracasso. E, ao observar que seu prisioneiro é uma criatura poderosa, que é imortal, Burgess diz que este não envelheceu um dia sequer desde sua captura. Ou seja, aliando a aparente juventude do personagem à imortalidade e, conseqüentemente, poder. Logo em seguida o Roderick Burgess, outrora caracterizado como alguém poderoso, austero, é representado apenas como um pobre velho aos prantos, chorando pela sua própria mortalidade. Contudo, durante seu pranto, ele não diz que não queria morrer, mas que não tinha, não deveria ter ficado tão velho. Desta forma, é possível observar como a velhice também em *Sandman* é ligada à morte, ao menos nos personagens humanos e mortais. E Roderick Burgess, poderoso ocultista, mesmo depois de ter desafiado a morte, tal qual o fazem todos os mortais, mas de uma maneira diferente, não foi capaz de escapar da velhice e, em seguida, de sua morte.

²⁶⁹ KEARL, Michael C. *Op. Cit.*, p. 125.



Figura 46: Sandman 1, p. 19.

Fonte: KIETH, Sam. GAIMAN, Neil. Sandman 1, p. 19. DC Comics, 1989.

A velhice portanto indica que a sua sensação de imortalidade está no fim. Que a morte, tão desafiada, aproxima-se a passos cada vez mais largos. Isso não significa, contudo, que esta busca pela longevidade será abandonada. Kearl elenca cinco formas com as quais se tenta vencer a morte: a forma biológica, religiosa, criativa, natural e mística. A biológica apresenta-se na crença de que os descendentes darão continuidade à

vida do pai, mantendo-se, de certa forma, imortal através da carga genética nos filhos. A imortalidade através da religiosidade depende da religião em questão, acreditando desde uma reencarnação até mesmo em uma vida em outro mundo²⁷⁰. A forma artística consiste em acreditar que alguma criação, escrito, alguma obra persistirá além da vida do autor. A natural seria na preservação da natureza, uma espécie de movimento ecológico. E, por fim, através do misticismo, acreditando que é possível permanecer vivo através de diversos estados de consciência²⁷¹.

Algumas destas formas de buscar a imortalidade parecem mais alheias ou estranhas que outras, contudo, não é difícil encontrá-las constantemente na sociedade. Kearl indica também que a ciência moderna criou outro método de sobrepujar a morte, sendo este a doações de órgãos²⁷². Assim, a perda de um ente querido seria amenizada, e este venceria a morte tendo um pedaço de si ainda presente no mundo, vivendo através de outrem.

E nesta incessante busca, constantemente negando a morte, tentando avançar cada vez mais em direção à velhice, tão temida e ao mesmo tempo almejada, um local onde tanto se quer chegar e, ao fazê-lo, empreende-se grande esforço para fingir que ainda não se está lá, se consegue muitas vezes viver além da idade desejada, como afirmou Kellehear²⁷³. Para Kübler-Ross, esta realidade faz com que o futuro seja um lugar onde as pessoas tem seus órgãos substituídos por máquinas, as mesmas que são responsáveis por mantê-las vivas²⁷⁴. Esta realidade um tanto quanto assustadora, talvez tanto quanto a própria ideia de morrer, traz consigo outros questionamentos, sobre quando e como se deve aceitar a morte, e entregar-se a ela como a uma velha amiga.

Com base nestes autores, portanto, pode-se afirmar que esta constante negação da morte leva as pessoas a viverem cada vez mais, muitas vezes beirando os noventa ou cem anos. Contudo, olhando para os problemas de saúde que esta idade avançada acarreta, e também a maneira muitas vezes desagradável que se vive, atrelado a camas de hospitais, procedimentos cirúrgicos ou equipamentos eletrônicos, pode chegar um momento em que se encontra a paz e conforto aceitando a morte, ao invés de continuar incessantemente e inutilmente tentando afastá-la²⁷⁵.

²⁷⁰ *Ibidem*, p. 216.

²⁷¹ *Ibidem*, p. 217.

²⁷² *Ibidem*, p. 218.

²⁷³ KELLEHEAR, Allan. *Op. Cit.*, p. 426

²⁷⁴ KÜBLER-ROSS, Elisabeth. *Op. Cit.*, p. 13.

²⁷⁵ *Ibidem*, p. 14.

A aceitação da morte acarreta em uma paz interior, ou o fim de um sofrimento. Contudo, esta constante negação também faz com que, por vezes, as pessoas deixem de lado os preparativos necessários. Com a sociedade tornando-se cada vez mais complexa, é necessário preparar-se para a morte não só de forma espiritual, como outrora, mas há também uma série de preparativos econômicos para se fazer. Kellehear lembra que, com o surgimento de uma classe média, outras profissões passam a fazer parte da morte, sendo estas os contadores, advogados e, é claro, médicos²⁷⁶. E quanto mais se postergar os preparativos necessários junto a estes profissionais, mais complica da torna a situação. E não se pode esquecer também, olhando por um viés econômico, a questão dos preparativos fúnebres. Quem quer esquecer da ideia de que algum dia encerrará sua existência pode não gostar de pagar um plano funerário. E por que haveria de fazê-lo, sendo que a morte é algo distante, quase intangível? Dedicar uma pequena parte da renda a isso, ter um jazigo e as despesas já pagas para quando se morrer é aceitar a fragilidade da vida e o fato de que isso pode acontecer a qualquer momento. Contudo, é também a diferença entre dispendir uma pequena quantia nisso e, em um imprevisto, ter de pagar uma pequena fortuna por um jazigo e os serviços funerários. Portanto, aceitar a morte não apenas traz uma paz de espírito, como afirmou Kübler-Ross, e o fim de um sofrimento infligido pela velhice estendida, como também um alívio aos vivos, uma vez que, aceitando a morte presente e a fragilidade da vida, se realiza uma série de preparativos que facilitariam em muito o viver daqueles que ainda não encontraram o fim de suas existências.

Aceitar o fim, contudo, é algo que muitas vezes acaba por acarretar uma série de polêmicas, fazendo com que, ironicamente, torne-se mais fácil continuar vivo do que morrer. É o momento em que a questão da eutanásia e do suicídio entram em cena.

Barney Glaser e Anselm Strauss analisam a eutanásia naqueles que, em casas de repouso, o destino de muitos que empreenderam constantes desafios à morte e saíram vitoriosos, apenas aguardam o fim dos seus dias. A eutanásia nestes casos poderia ser aplicada em dois tipos de pacientes. O primeiro é aquele sobre o qual já se discorreu, os que alcançaram a velhice com uma série de dores e aceitam o destino final para ter uma breve e tranquila morte ao invés de uma longa e dolorosa. O segundo caso seria daqueles que, em uma casa de repouso, não tem nada a fazer senão esperar a vida cessar, contudo, o fazem de maneira solitária, sem ter familiares que o visitem e o confortem, optam pela

²⁷⁶ KELLEHEAR, Allan. *Op. Cit.*, p. 283

eutanásia ao invés de continuar como moribundos solitários pelo breve resto dos seus dias²⁷⁷.

Kellehear vai um pouco mais além do que Glaser e Strauss, e analisa não só a questão da eutanásia, mas também o suicídio. O autor realiza uma diferenciação entre estes, ao afirmar que aqueles que buscam o suicídio assistido, tendo o auxílio de médicos, muitas vezes angariam junto à mídia e publicidade e o status de heróis, daqueles que tomaram as rédeas de suas vidas e mortes, as domaram e decidiram por encerrar sua existência, vencendo os obstáculos legais e sociais necessários para fazê-lo. Os suicidas, contudo, aqueles que buscam o fim sem o auxílio médico, tem um status diferente perante a sociedade. São os anti-heróis,

“gente que não deseja representar o papel de “herói combativo”, mas tampouco quer suportar a indignidade das provações da casa de repouso moderna ou do declínio cognitivo e da fragilidade finais que a idade avançada promete²⁷⁸”.

Estas duas formas de enfrentar a morte podem encontrar seus paralelos em *Sandman*. Primeiramente, acerca do suicídio, descrito por Kellehear como algo anti-heroico. Embora a morte seja constante, na obra de Gaiman o suicídio é algo que é tocado brevemente. Na verdade, são raros os momentos em que o suicídio aparece no quadrinho, contudo, nenhum personagem chega a cometer o ato. Um dos momentos em que se toca no assunto acontece na edição número 41 (Figura 47), e a cena é narrada propiciamente pela personagem Desespero.

²⁷⁷ GLASER, Barney G. STRAUSS, Aneslm L. *Op. Cit.*, p. 129.

²⁷⁸ KELLEHEAR, Allan. *Op. Cit.*, p. 424.

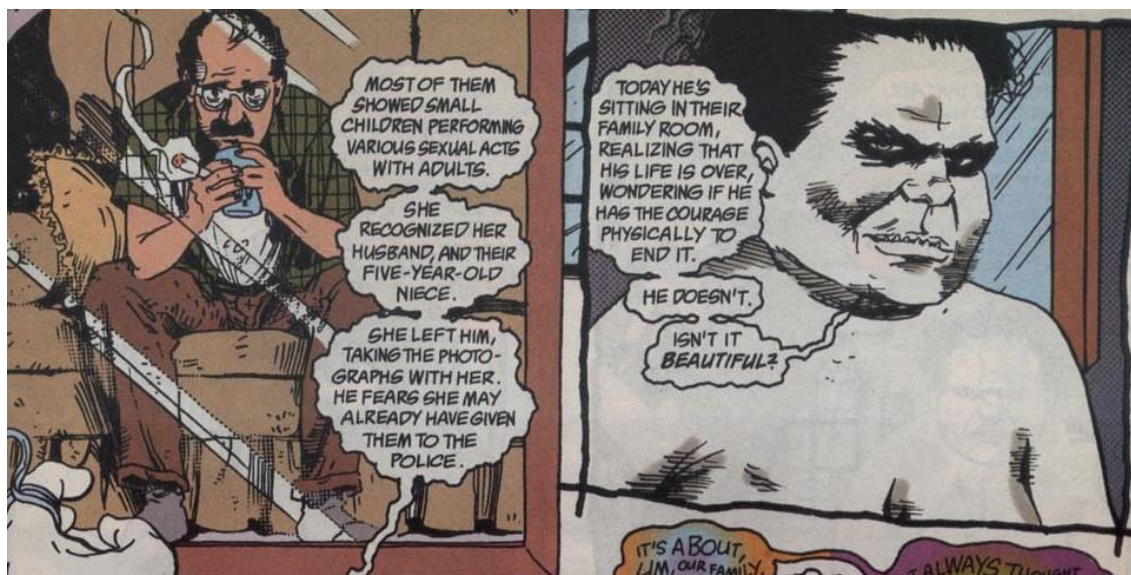


Figura 47: Sandman 41, p. 17.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 41, p. 17. DC Comics, 1992.

Ela mostra um homem fumando, sentado e pensativo. É descrito que sua esposa descobrira uma caixa onde ele guardava fotos onde crianças realizavam atos sexuais com adultos e, em uma delas, conseguiu identificar o marido e a sobrinha de cinco anos de idade. Totalmente dominado pelo desespero, tanto que sua situação é narrada pela personagem que encarna este sentimento, o homem sabe que sua vida acabou, e pensa em suicidar-se, mas não tem coragem para tanto.

Este caso, é claro, distancia-se do que se discorreu, da morte sendo buscada por pessoas em doenças ou idades avançadas em sem escolhas. Contudo, faz-se necessário citar este pequeno excerto da publicação por ser um dos raríssimos momentos em que o suicídio aparece na publicação, e também porque contradiz quase tudo o que se discutiu nesta capítulo, pois, enquanto a maioria das pessoas busca adiar e fugir da morte o tempo todo, em uma situação desesperadora o homem a deseja a todo custo.

Também é possível encontrar na narrativa paralelos com a eutanásia. O primeiro acontece na edição 20, uma revista na qual o personagem cujo nome é o título da publicação sequer aparece. Nesta edição, Urania Blackwell, uma dos anos 60 aparece solitária em um apartamento. Urania consegue mudar sua aparência e rearranjar elementos, contudo, isso causa uma instabilidade e também uma aparência que lhe impossibilita de ter uma vida social. Assim, ela permanece isolada, fumando e ansiando a morte, o que, para alguém com seus poderes, parece impossível. É quando encontra, por um acaso, Morte, que estava passando pelo prédio de Urania e é atraída por seus lamentos.

Neste momento, conversando com Morte, Urania ressalta o fato de que, no mundo inteiro, as pessoas tentam a todo custo evita-la, e ela quer o contrário, mas não consegue (Figura 48).



Figura 48: Sandman 20, p. 18.

Fonte: DORAN, Colleen. GAIMAN, Neil. Sandman 20, p. 18. DC Comics, 1990.

Neste instante, contudo, a personagem não percebe que está diante da personificação daquilo que tanto deseja. Quando esta descobre, contudo, alegra-se, e a face de desespero e incapacidade de morrer (Figura 49) desaparece. É quando questiona Morte se esta a mataria. No tocante à questão da eutanásia, é interessante a resposta que Morte da, ao afirmar que Urania tem a posse da própria vida e, constantemente, da própria morte. Ou seja: não há uma censura sobre aquele não ser o fim de sua vida, há apenas a constatação de que, caso ela queira dar cabo de sua existência naquele mundo, este poder estava em suas mãos.

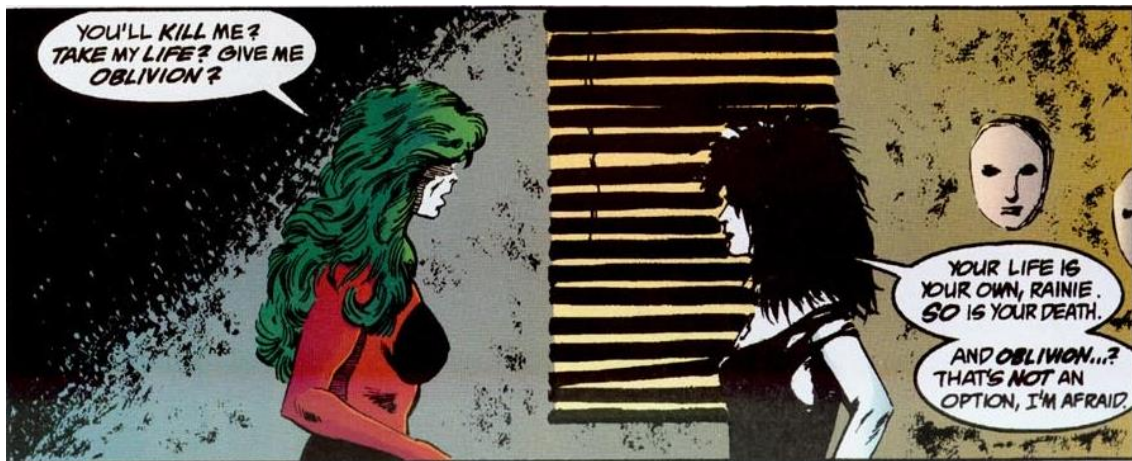


Figura 49: Sandman 20, p. 21.

Fonte: DORAN, Colleen. GAIMAN, Neil. Sandman 20, p. 21. DC Comics, 1990.

Em momento algum Morte incentiva que Urania acabe com sua vida, e ela sequer afirma que a ajudaria. Ela apenas diz que ela tem a possibilidade de fazê-lo, o que por si só já é bastante estranho quando o normal é fugir o máximo possível da morte. A personagem não tira a vida de Urania, ela apenas diz como ela deve fazê-lo. Pois, na mitologia desta, quem deu seus poderes foi o deus egípcio Rá. Morte lhe informa que, se ele lhe deu os poderes, também poderia tirá-los e conferir sua morte. E a forma como lhe ajuda é dizendo que não precisa ir ao Egito para falar com o deus, basta abrir a janela, afinal, este é o sol, e estaria ali. É quando Urania o faz e tem sua morte concedida (Figura 50). Neste momento, encarando o fim de sua vida, a personagem não é retratada com medo ou tristeza, mas sim com júbilo, pois era isso que buscava.



Figura 50: Sandman 20, p. 23.

Fonte: DORAN, Colleen. GAIMAN, Neil. Sandman 20, p. 23. DC Comics, 1990.

E se o falecimento de Urania pode ser um paralelo com a eutanásia, é possível relacioná-la com o que se tratou posteriormente, pois não era uma idosa em uma casa de repouso, isolada de sua família. Ela vivia em sua própria residência, e com a saúde de uma super-heroína. Contudo, vivia na solidão, sem ter ninguém, na mesma condição dos já citados idosos solitários que apenas esperam pela morte²⁷⁹. Urania optou então por um fim breve ao invés de uma longa, solitária e dolorosa vida.

É possível fazer outra ligação com a eutanásia no quadrinho de Neil Gaiman, e na morte de um personagem bem mais importante: o protagonista, Sandman. Contudo, pretende-se analisar a morte deste personagem não só na luz da aceitação da morte e eutanásia, mas também no tocante ao pós-modernismo, o qual se escolheu por considerar bastante importante para entender o contexto da morte do personagem.

Neste subcapítulo se buscou fazer um pequeno caminho desde a negação da morte até a aceitação desta, como é necessária, não tão ruim, e como esta está presente em Sandman. A morte, aliás, é um elemento extremamente importante na narrativa de Neil

²⁷⁹ GLASER, Barney G. STRAUSS, Aneslm L. *Op. Cit.*, p. 129.

Gaiman, e os dois subcapítulos transcorrerão acerca da morte nesta obra, seja como personagem, seja como o ato de morrer. Portanto, os dois próximos subcapítulos tratarão sobre isso. O próximo se aterá em com a morte se transforma no pós-modernismo, focando-se na morte de Sandman e, por fim, se tocará no cerne desta dissertação: como a personagem morte é representada, e quais as implicações desta representação no contexto.

3.4 - MORTE E PÓS MODERNISMO – SANITIZAÇÃO E A MORTE DE SANDMAN

Como se afirmou anteriormente, o homem sempre temeu a morte. Era uma constante sombra pairando sobre sua existência, muitas vezes quase invisível, e outras gigantesca e tenebrosa, lembrando-lhe que sua vida tinha um prazo de validade. Contudo, este medo mostra-se de formas diferentes ao longo da História. No contexto de *Sandman*, o pós-modernismo, este temor é uma das várias causas – ou talvez consequências – de um afastamento da morte. Curiosamente, acerca deste temor, Philippe Ariès afirma que este medo, como acontece em nossa sociedade, é algo, de certa forma, inédito:

Porque até o presente, ousou dizer, os homens, tais como os percebemos na História, nunca tiveram realmente medo da morte. Não há dúvida de que a temiam, sentiam certa angústia diante dela e o diziam com tranquilidade. Mas justamente essa angústia nunca ultrapassava o limiar do indizível, do inexprimível. Era traduzida em palavras apaziguantes e canalizada para ritos fúnebres.

O homem de outrora fazia caso da morte; ela era coisa séria, que não se devia tratar levemente: um momento forte da vida, grave e temível, mas não temível a ponto de afastá-la, de fugir dela, de fazer como se não existisse ou de falsificar suas aparências²⁸⁰.

Este medo foi responsável por afastar a morte e tentar enfraquecê-la, uma tentativa, de certa forma, bem sucedida. Pensando o cenário de um passado não tão distante, até o século XX e a guerra de 1914, o falecimento de qualquer pessoa causava um grande impacto em toda a sociedade, desde as visitas ao moribundo e logo em seguida o comparecimento ao velório, até mesmo o cortejo, levando o corpo ao cemitério, algo que envolvia toda a comunidade, a qual acompanhava o traslado do caixão. O sino da igreja a badalar era o lembrete de que havia algo diferente, que alguém havia morrido e, tal qual o dobrar dos sinos destruía a plenitude do silêncio, a morte de alguém destruía a

²⁸⁰ Ariès, Philippe. *Op. Cit.*, p. 540.

rotina da comunidade²⁸¹. Esta realidade, contudo, já não mais existe nas cidades. O antigo carro mortuário negro, o qual exalava e anunciava morte, foi substituído por automóveis neutros. A sociedade não para, não lamenta a ausência de um indivíduo, ela age como se ninguém morresse, como se a morte não existisse²⁸². A exceção a isso, é claro, são as figuras importantes, políticos, celebridades, cuja morte ainda para a sociedade, ao menos em partes, e impacta no cotidiano de muitas pessoas²⁸³. E embora, para a nossa análise, nos seja cara a morte nas cidades, deve-se ressaltar que no campo esta por muito tempo mostrou-se inalterada²⁸⁴, e embora as mudanças tenham chegado a estas localidades, ainda se encontra ali traços de um tradicionalismo que há muito foi banido das cidades.

Até este momento se falou da morte sendo afastada devido ao medo que se tem desta, em como ela é uma lembrança constante da efemeridade da vida, do fato de que, diferente do que se acredita, nem todos viverão felizes e saudáveis até os cem anos. Há, contudo, outra razão que levou ao afastamento desta, um movimento que também pode ser chamado de saneamento da morte, e este deve-se às questões de saúde. Na era vitoriana a morte já era considerada suja, o que acontece ao mesmo tempo em que a limpeza torna-se um valor burguês²⁸⁵. Não é difícil de imaginar que, quando se busca deixar a residência o mais limpa possível, o fato de manter em casa alguém doente, à beira da morte, e receber a visita de muitas pessoas, incluindo desconhecidos, não seja uma atitude muito atraente. A morte, então, passa a mudar, como afirma Ariès:

A morte já não causa medo apenas por causa de sua negatividade absoluta, provoca náuseas como qualquer espetáculo repugnante. Torna-se inconveniente como os atos biológicos do homem, as secreções do corpo. É indecente torná-la pública. Já não se tolera deixar entrar qualquer um no quarto com cheiro de urina, suor, gangrena, ou com lençóis sujos. É preciso impedir o acesso, exceto a alguns íntimos, capazes de vencer o nojo, e aos que prestam serviços. Uma nova imagem da morte está se formando: a morte feia e escondida, e escondida por ser feia e suja²⁸⁶.

A partir desde momento, inicia-se o que se pode chamar de saneamento da sociedade²⁸⁷, com a morte sendo transferida aos poucos para os hospitais. Este movimento ganha bastante força nos anos 30, 40 e, principalmente, 50. Philippe Ariès afirma que isso acontece ao mesmo tempo em que ocorre o progresso da limpeza e higiene pessoal. Não

²⁸¹ *Ibidem*, p. 755

²⁸² *Ibidem*, p. 756.

²⁸³ *Idem*

²⁸⁴ *Ibidem*, p. 547

²⁸⁵ *Ibidem*, p. 767

²⁸⁶ *Ibidem*, p. 768

²⁸⁷ CASTELLS, Manuel. *Op. Cit.*, p. 478.

só a presença, como também os odores e possíveis doenças que acompanhavam o moribundo tornam-se uma presença indesejada nas residências. Ao mesmo tempo, os hospitais, com a evolução da medicina, tornam-se cada vez mais adequados para tratar dos pacientes em seus dias finais²⁸⁸. Assim, a morte não é afastada do convívio social apenas pelo enorme medo que se tem desta, embora este temor também tenha sua carga de culpa. Contudo, ao mesmo tempo em que afasta-se este momento pela saúde, o seu distanciamento também faz com que o medo cresça, pois a cena cotidiana de alguém no fim dos seus dias, com a vida quase lhe esvaindo, que outrora era tão comum, passa a ser uma imagem rara, a qual muitas pessoas viram apenas de maneira fantasiosa através da ficção. E assim, o local da morte, do fim dos dias, é transferido das residências para os hospitais, e, logo, são raros os casos de doentes que morrem em suas próprias casas²⁸⁹.

Michael C. Kearl trata deste afastamento dos moribundos sobre uma outra ótica. Ele não contradiz o que Ariès afirma, contudo, faz um pequeno adendo. O autor lembra que a morte é altamente disruptiva, ela acaba com a rotina. Isso acontece em um círculo cada vez menor, é claro, já não afeta a toda uma comunidade, mas ainda o faz em toda uma família. Assim, este afastamento não se dá apenas pelas questões higiênicas e de saúde, mas também para minimizar este caráter disruptivo deste infeliz momento. E então os doentes, aqueles que podem dar seu último suspiro a qualquer instante, são afastados e também despojados de sua influência social²⁹⁰. Esta pode também ser considerada uma forma de erguer mais defesas contra a morte, afinal, quando a pessoa é desnudada de sua influência social, já não é assim tão importante para a rotina como outrora foi, o momento da partida torna-se mais suportável.

Este despojamento das influências sociais do moribundo também pode ser caracterizado como uma espécie de preparação para a morte, como se tratou anteriormente. Pode-se afirmar que, quando são acionadas as pessoas que colocarão os assuntos do possível falecido em dia, os contadores, advogados²⁹¹, é o momento em que se aceita a inevitabilidade da fatalidade. E, quando não há mais o que fazer, tudo o que resta é preparar-se para o momento²⁹².

Se pensarmos nestas preparações no contexto de Sandman, um personagem fantasioso como o Rei dos Sonhos não precisa de advogados ou contadores para deixar

²⁸⁸ ARIÈS, Philippe. *Op. Cit.*, p. 769

²⁸⁹ *Ibidem*, p. 770.

²⁹⁰ KEARL, Michael C. *Op. Cit.*, p. 93

²⁹¹ KELLEHEAR, Allan. *Op. Cit.*, p. 283

²⁹² *Ibidem*, p. 105.

seus assuntos em dia, contudo, precisa realizar os preparativos para a sua morte. Estes preparativos podem ser encontrados muito cedo na publicação, como se, de certa forma, Sandman se preparasse para a sua morte mesmo antes de saber que ela está chegando. Pretende-se ater aqui, contudo, àqueles que este realiza quando percebe que não há saída, que logo sua vida cessará. Para tanto, ampara-se na revista de número 64 (Figura 51). Embora a primeira página desta mostre Sandman sentado em seu trono, e o texto na página relate suas ações, o primeiro quadrinho, a primeira coisa que se vê quando inicia-se a leitura desta página, está aparentemente deslocada naquela cena. Ela mostra uma tesoura quase cortando um fio, um pequeno quadrinho que parece desconexo com o que acontece no restante. Esta imagem, tesoura e barbante, contudo, remete a seres presentes em diversas mitologias, as fiandeiras, que, ao fim da vida de um ser, cortam o fio de sua vida. Naquele momento, sua lâmina pairava sobre a existência de Sandman. O Rei dos Sonhos estava, literalmente, por um fio, e este logo seria cortado.



Figura 51 – Sandman 64, p. 1.

Fonte: GAIMAN, Neil. KRISTIANSEN, Teddy. Sandman 64, p. 1. DC Comics, 1994.

O restante da página mostra o monarca das histórias ouvindo crianças, as quais perderam-se de suas mães e buscam auxílio para encontrá-la. E após entreter os infantes e enviá-los para casa, Sandman passa a realizar diversos afazeres. Esta primeira página, então, além de mostrar o personagem em uma tarefa corriqueira e sem importância, denota que o fim de sua vida é inevitável. E ele sabe disso, pois, nas páginas seguintes,

ele é mostrado fazendo duas coisas. Uma delas é realizar atividades corriqueiras, como o exemplo já citado. Ele não faz nada de extraordinário. A outra das atividades que empreende, contudo, é averiguar se o seu reino, sua propriedade, está funcionando como deveria, quase como se preparasse para deixá-lo. E embora sobre exemplos do que ele faz, pois esta narrativa transcorre ao longo de 7 páginas, serão utilizadas apenas duas nesta análise. A primeira delas é a página de número 5 (Figura 52). Nesta, Sandman vaga por seu castelo, conversando com diversos seres que ali habitam, sonhos e outras criaturas fantásticas e, por fim, vai à sua sala do trono, averiguando se as coisas que ali estão guardadas o estão em perfeita ordem. Despindo esta página do caráter fantástico, não seria diferente de alguém que caminha por sua casa, ou que passeia por sua empresa e conversa com os funcionários, vê como estes estão, pois quer deixar tudo funcionando perfeitamente para quando não mais estiver ali.



Figura 52: Sandman 64, p. 5.

Fonte: GAIMAN, Neil. KRISTIANSEN, Teddy. Sandman 64, p. 5. DC Comics, 1994.

A segunda imagem que analisaremos neste contexto de uma preparação para o fim de sua vida é na página seguinte (Figura 53). Esta, contudo, mostra Sandman longe do seu reino, o Sonhar, caminhando no mundo real, o mundo desperto. Nesta página ele aparece em diversos cenários fazendo coisas corriqueiras: assistindo a um show, observando uma pintura em um muro, dando comida aos pombos e assistindo a uma

pequena apresentação em um parque. Somente no final ele faz algo referente aos seus “negócios”, por assim dizer, quando visita cada uma de suas propriedades no mundo desperto para ver suas condições.



Figura 53: Sandman 64, p. 6.

Fonte: GAIMAN, Neil. KRISTIANSEN, Teddy. Sandman 64, p. 6. DC Comics, 1994.

Analisando esta página, pode parecer que Sandman, em meio à preparação para a sua morte, deixando os assuntos necessários em dia, buscou uma forma de escapismo, a fim de deixar de lado a ideia do fim de sua existência. Contudo, embora possa se elencar os preparativos para a morte, e conferir se as propriedades que possui estão em boas condições parece mais importante do que assistir a um show, uma peça de teatro e observar uma pintura, deve-se ter em mente que, frente à iminência da morte, as pessoas não apenas tentam deixar os assuntos necessários em dia, mas também buscam atar algumas pontas soltas ou realizar algumas de suas vontades ou desejos. Barney Glaser e Anselm Strauss afirmam que, ao saber que o fim é próximo e inevitável, a resposta dos pacientes varia muito, contudo, o que muitos decidem fazer pode parecer estranho ou até mesmo sem importância a outrem. Os autores citam o exemplo de uma mulher que, antes de adentrar o hospital para uma cirurgia de câncer disse que faria três coisas, as quais há muito tinha vontade de realizar: fazer geleia de uva, pois sempre quis ter uma prateleira com vários potes de geleia etiquetados; criar coragem para selar o cavalo de sua filha e montar nele; e, por fim, desculpar-se com a sogra por algo que dissera em 1949²⁹³. Portanto, retornando a Sandman, pode parecer que este estava buscando um escapismo da ideia de morrer, contudo, enquanto colocava seus assuntos em dia, aproveitou para realizar uma pequena pausa e fazer pequenas ações que lhe aproovessem, talvez saciando pequenos e íntimos desejos ou vontades.

Logo após este pequeno trecho de preparações, enquanto realiza a revisão de alguns tratados, Sonho recebe a visita de sua irmã, Delírio. Ao fim desta visita, quando volta aos seus papéis, esta pequena narrativa encerra-se e passa para outro personagem. A maneira como isso é feito, contudo, é bastante interessante (Figura 54). Os dois quadrinhos são dispostos lado a lado, e nestes é possível ver, à esquerda, Sandman, com o olhar perdido e escrevendo em um pergaminho. Do lado direito, Rose Walker, uma mortal, escreve em seu diário, com um sorriso alegre em seu rosto. As duas imagens são bastante semelhantes, e, neste momento, mostram a semelhança entre os dois personagens. Pode-se afirmar, portanto, que esta indica que, naquele instante, Sandman, um Perpétuo, um imortal, é tão mortal quanto a mulher representada ao seu lado. Contudo, curiosamente, enquanto esta tem em seu rosto um sorriso alegre, em Sandman existe apenas o olhar vago e preocupado. E isso acontece pois, enquanto ela registra um momento feliz, ele está cômico de que sua vida está por um fio.

²⁹³ Awareness, p. 128



Figura 54: Sandman 64, p. 9.

Fonte: GAIMAN, Neil. KRISTIANSEN, Teddy. Sandman 64, p. 9. DC Comics, 1994.

Deve-se realizar uma última ressalva acerca da consciência de Sandman acerca de sua própria morte, denotando algo que acontece na narrativa também na edição de número 64. Esta inicia-se, como já se tratou, com a imagem de uma tesoura quase cortando um fio (Imagem 5), remetendo ao fim da vida do personagem. Quando este reaparece na narrativa, algumas páginas após esta mostrar brevemente outra personagem, ele não é mais representado realizando os preparativos. A narrativa não acompanha o protagonista, mas sim as Fúrias, Erínias ou Bondosas, as personificações da vingança na mitologia grega. E a forma como é representado o encontro entre Sandman e suas algozes, aquelas que pretendem e irão matá-lo, é bastante interessante, e possibilita algumas afirmações acerca da morte do personagem (Figura 55). A imagem mostra Sandman, Rei dos Sonhos, um personagem importante e extremamente poderoso diminuído, encolhido, pequeno e frágil. Ele está sob a sombra das Erínias. Se anteriormente utilizou-se a metáfora de que as pessoas vivem constantemente sob a sombra da morte, neste momento Sonho está literalmente sob a sombra do seu destino fatal. É como um doente terminal confrontando sua doença e percebendo que nada mais pode ser feito. E, se a revista de número 64 inicia-se com um sutil detalhe indicando que a vida de Sandman estava no fim, este momento uma arte de página inteira mostra a fragilidade do personagem, e como ele já não pode evitar a sua morte.

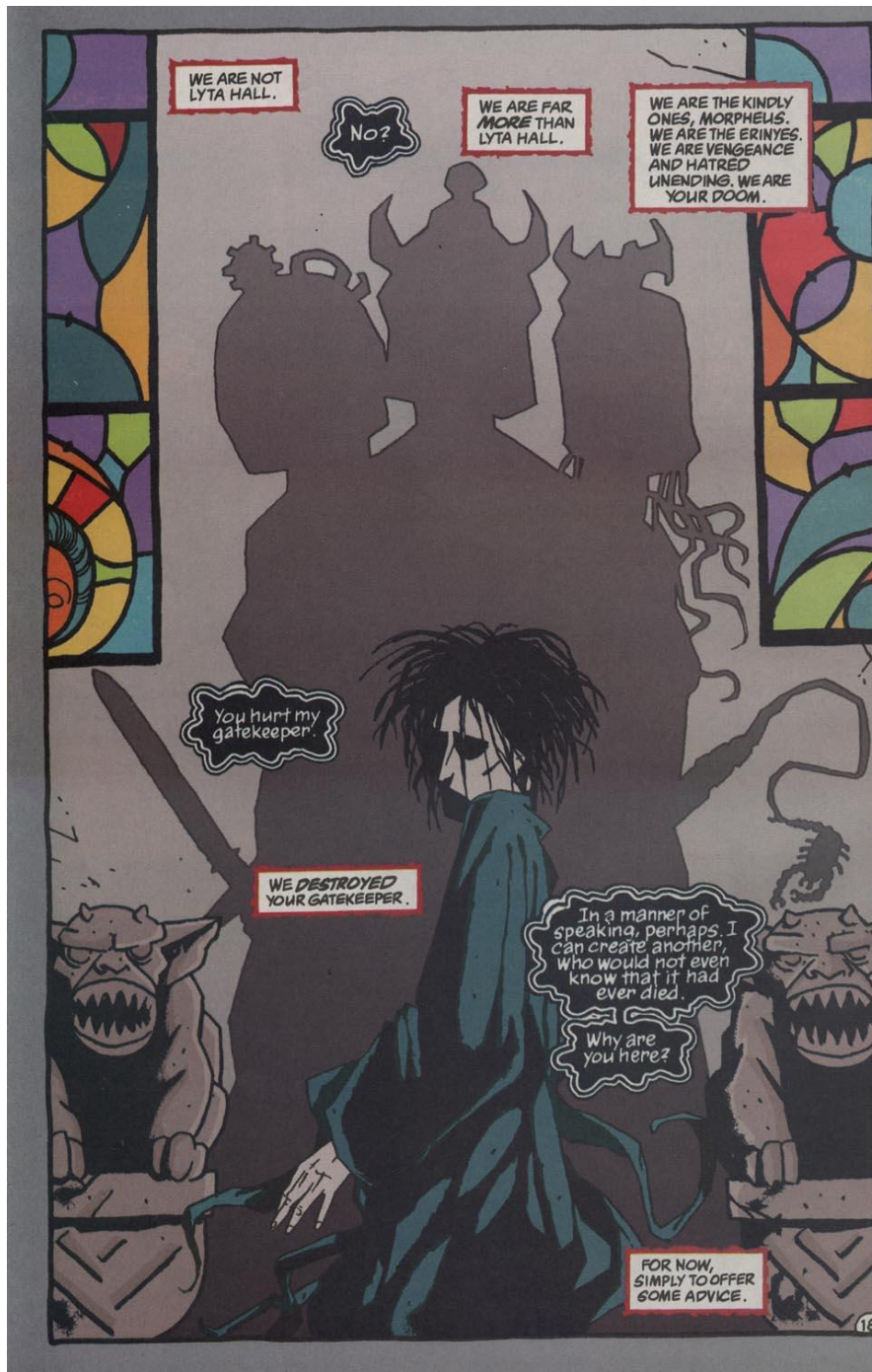


Figura 55: Sandman 64, p. 18.

Fonte: GAIMAN, Neil. KRISTIANSEN, Teddy. Sandman 64, p. 18. DC Comics, 1994.

A página seguinte também age como um forte indicativo não só da morte de Sandman, mas também do quão dolorosa esta será (Figura 56). As Fúrias advertem Sandman que ele será destruído, contudo, antes que isso aconteça, destruirão todos que ele ama, e também seus domínios. Farão com que sinta muita dor e sofrimento antes da sua morte. No terceiro quadrinho, tentando manter o controle da situação, buscando ainda negar a iminência de sua morte, Sandman afirma que nada disso acontecerá, pois este é seu mundo, seu reino, e ele o controla, e as ameaças das Erínias serão em vão. O que elas respondem, contudo, ainda com sua sombra ameaçadora sendo projetada sobre Sandman, é uma indagação. Perguntam como está o grifo nos portões de seu castelo. E o fazem pois, mesmo Sandman dizendo que controla aquele mundo e elas não podem destruí-lo, elas já começaram a fazê-lo, pois o grifo está morto, e Sandman nada pôde fazer. E elas, em seguida, o deixam, olhando para onde elas outrora estiveram, pensativo e cada vez mais consciente da inevitabilidade do seu triste destino.

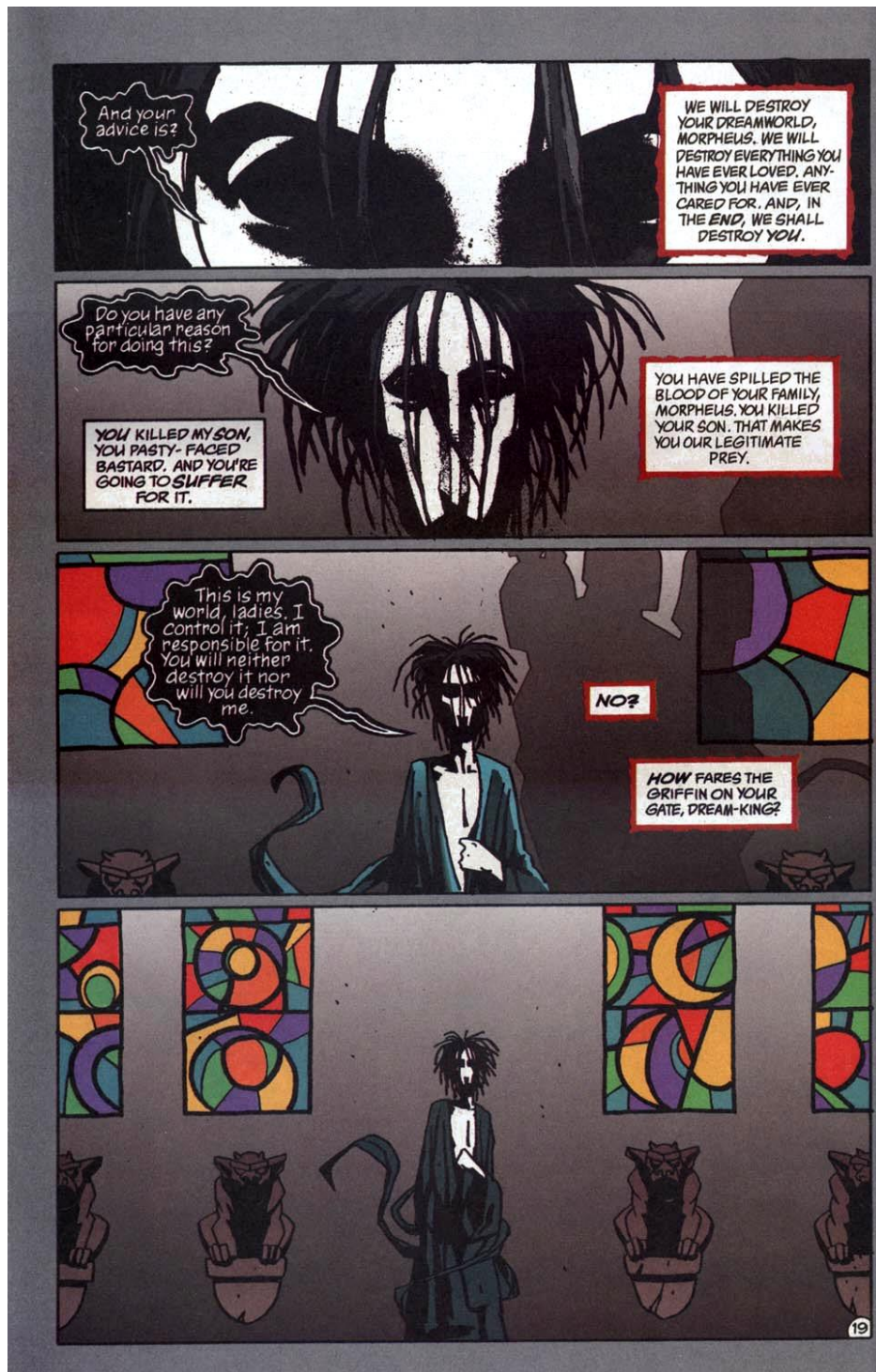


Figura 56: Sandman 64, p. 19.

Fonte: GAIMAN, Neil. KRISTIANSEN, Teddy. Sandman 64, p. 19. DC Comics, 1994.

E antes de retornar uma vez mais às questões sobre a morte no pós-modernismo, deve-se realizar uma última afirmação acerca deste encontro de Sandman com as Erínias e os danos que estas estão causando e prometem causar ao Rei dos Sonhos. Deve-se

afirmar que, embora o personagem já soubesse da possibilidade de sua morte, este tem cada vez menos esperanças de escapar desta e, neste instante, tem certeza de duas coisas: ele irá morrer, e será de uma forma extremamente dolorosa, pois, no contexto diegético da obra, o Sonhar, o mundo dos sonhos, é uma parte de Sandman, e este será destruído, ferindo-o em muito, até o momento de sua morte.

Retomando a questão sobre a sanitização da morte, com esta sendo deslocada dos espaços residenciais para os hospitalares, deve-se recordar que a princípio este deslocamento ocorreu por questões de limpeza, técnicas e médicas²⁹⁴. Assim, realizou-se uma grande modificação na maneira como a morte acontecia, em detrimento de novas necessidades que surgiam na sociedade, e não só esta, como também o Estado acabou por adaptar-se às mudanças, pois em muitas localidades as novas leis praticamente impossibilitaram que alguém falecesse na própria residência²⁹⁵. Sendo necessário uma nova legislação acerca da morte e sobre os locais onde esta deve acontecer, a fim de se manter uma ordem social e prevalecer as questões de higiene e limpeza que passaram a imperar, pode-se considerar que, se houve uma lei para garantir que isso acontecesse, foi porque, em algum momento, houve imposição contra isso. Contudo, a lei já garantia que a preservação da morte em ambiente hospitalar fosse garantida, e logo a cultura ao redor do ato de morrer também o garantiu. Contudo, embora essa questão da legislação nos faça inferir uma resistência, e ela de fato aconteceu em alguns lugares, Ariès lembra-nos de que, na maioria dos lugares, a população o aceitou sem problemas, pois a imagem da morte, do corpo, e os lembretes macabros que estes despertavam nas pessoas já era por demais assustador²⁹⁶. O hospital, então, passa a ter duas funções, pois é local de cura, mas também onde se vai para morrer²⁹⁷.

Neste contexto hospitalar, a morte, outrora um fenômeno natural, agora está nas mãos dos médicos. Desta forma, a aceitação, sobre a qual tanto se tratou, não é algo que pesa apenas sobre os pacientes e familiares, mas também sobre os médicos. Pois o que outrora foi um fenômeno agora é uma falha. A falha do profissional da saúde que não conseguiu evitá-la²⁹⁸. Neste contexto, deve-se pensar por um instante sobre o peso da morte como um lapso sobre os médicos. Manuel Castells nos lembra que, enquanto a maioria das pessoas afastam a morte da maneira que podem, deixando-a de lado enquanto

²⁹⁴ ARIÈS, Philippe. *Op. Cit.*, p. 770

²⁹⁵ *Ibidem*, p. 788

²⁹⁶ *Idem*

²⁹⁷ *Ibidem*, p. 786

²⁹⁸ *Ibidem*, p. 791.

possível e por vezes a desafiando, muitos médicos, ao encará-la como um erro, fazem tudo para retardá-la e tentar vencê-la, mesmo sabendo que, por vezes, isso é impossível²⁹⁹. Sherwin Nuland afirma que todos médico deve admitir que em determinados momentos convenceu pacientes a passarem por procedimentos em fases da doença em que estes já eram inúteis, tendo em vista que de que estes de nada adiantariam, pois a doença já vencera. E o fazem por, muitas vezes, não serem capazes de admitir a derrota, o triunfo da mazela e sua falha tentando decifrar quais enigmas escondem-se diante das doenças do paciente³⁰⁰.

Castells afirma, por fim, que esta tentativa de combater a morte até o último momento em nada tem a ver com o capitalismo, uma vez que as seguradoras de bom grado aceitariam a eutanásia de bom grado³⁰¹. O que Castells ignora, contudo, é que o capitalismo age neste contexto hospitalar de diversas maneiras. Por exemplo, muitas vezes o médico realiza diversos procedimentos nos pacientes que são inúteis, tendo em vista que a saúde deste está deveras debilitada e não há o que fazer. Um dos reflexos disso é a incapacidade de aceitar a morte e tentar confrontá-la até o último instante, como já se discorreu. Contudo, não se deve ignorar o fato de que a morte e muito do que a circunda também é um negócio lucrativo, e estes diversos exames e procedimentos feitos em pacientes que estão além da salvação clínica não são gratuitos. Ou a família dos pacientes ou os planos médicos deverão pagar por eles, e muitas vezes os hospitais fazem o que puderem para ampliar seus lucros o tanto quanto for possível. E isso também é outro reflexo de algo que Kübler-Ross afirma. Se, como afirmamos anteriormente, uma das maneiras de diminuir o potencial disruptivo de um morto é tornando sua influência por vezes nula³⁰², a autora ressalta que, nos tratamentos realizados em pacientes severamente doentes, estes são tratados como se não tivessem direito a nenhuma opinião, com muitas vezes outras pessoas tomando decisões por estes. A autora ressalta que não deve-se esquecer, o que, infelizmente, por vezes nestes momentos acontece, que o doente, a despeito de seu estado, também tem sentimento, desejos, opiniões e, o que é mais importante, deve ser ouvido³⁰³, e deve-se ser sincero com este. O fato da morte ser assustadora, por vezes torna difícil contar ao paciente seu real estado. Contudo, este deve

²⁹⁹ CASTELLS, Manuel. *Op. Cit.*, p. 479

³⁰⁰ NULAND, Sherwin B. **How we die**: reflections on life's final chapter. Delanco, NJ: Privately Printed for Members of The Classics of Medicine Library, 2004, p. 249

³⁰¹ CASTELLS, Manuel. *Op. Cit.*, p. 479

³⁰² KEARL, Michael C. *Op. Cit.*, p. 93

³⁰³ KÜBLER-ROSS, Elisabeth. *Op. Cit.*, p. 7.

ser ouvido. E neste momento também entra a questão de aceitar a morte, sobre o que tanto se tratou neste capítulo. Afinal, cabe ao paciente decidir se gostaria de arriscar o pouco que resta de sua vida em uma série de procedimentos que podem muito bem ser chamados de inúteis, ou gostaria de aceitar um destino inevitável e que pode ser triste, mas não precisa necessariamente ser extremamente doloroso.

Novamente é possível encontrar estas questões sobre a morte em Sandman. Como já foi demonstrado, ele percebeu que esta era inevitável, e, de certa forma, a aceitou, tendo em vista que começou a colocar seus assuntos em dia, e realizar tarefas corriqueiras que o alegraram. Contudo, mesmo a tendo aceitado, ainda buscou lutar contra ela. Na edição número 65, as Fúrias continuam no Sonhar, e realizam o que afirmaram a Sandman que fariam: o destroem, o ferem, antes de, enfim, matá-lo. Buscando alguém no Sonhar para destruir, a fim de ferir o monarca deste lugar, dirigem-se a um local – que também é uma pessoa – chamado de Fiddler’s Green, o qual, em algumas traduções para o português, é nomeado como “O verde do violonista”. Este lugar, um belo jardim, é a correspondência de uma espécie de paraíso citado no folclore e literatura do século XIX, um destino aos marinheiros de longa data, onde um violino nunca pararia de tocar, e dançarinas nunca se cansariam de dançar. Em *Sandman*, Neil Gaiman coloca este paraíso idílico como um lugar dentro de seu reino. Este local também é, por vezes, retratado de forma personificada.

Em seu desejo por ferir Sandman, as Erínias dirigem-se a Fiddler’s Green e passam a ferí-lo. Se pensarmos que ele é uma pessoa e um lugar e, de certa forma, como já se afirmou anteriormente, o Sonhar também é um aspecto de Sandman, as Fúrias fazem nesta localidade a mesma coisa que desejam realizar ao Rei dos Sonhos: feri-lo e fazê-lo sofrer antes de matá-lo. Portanto, antes de destruírem o local, começam atacando aqueles que ali vivem, que o compõe (Figura 57). A imagem as mostra desferindo golpes mortais contra um urso e uma águia, as criaturas que vivem naquele cenário, o que atrai a personificação do local.



Figura 57: Sandman 65, p. 15.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 65, p. 15. DC Comics, 1994.

Quando encontram a personificação do local, também o matam, cravando uma lança em seu peito (Figura 58). A morte deste também encontra paralelos no que tratamos neste capítulo. No segundo quadrinho, no primeiro balão, o personagem diz que gostaria de ter conversado com as Fúrias antes que elas tomassem essa atitude, como uma forma de evitá-lo. Logo em seguida, fala da vida que teve, dos bons momentos que viveu, tentando, de certa forma, dar mais sentido à sua morte.



Figura 58: Sandman 65, p. 16.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 65, p. 16. DC Comics, 1994.

E embora a análise destas últimas duas imagens possa parecer repetitiva, tendo em vista que a forma como as Erínias agem e seu desejo de infligirem dor em Sandman e os habitantes de seu reino já foi tratado anteriormente, esta também serve ao propósito de demonstrar o sofrimento que Sandman sente, mesmo que este não demonstre. Pois, se

cada pedaço de seu reino é um aspecto da sua existência, ele está sofrendo, e, em decorrência disso, suas próximas ações são justificadas. Ele já aceitou a sua morte e sabe da inevitabilidade desta, como se afirmou anteriormente, contudo, na próxima página ele ainda tenta lutar contra esta.

Na publicação Sandman está sob ameaça das Fúrias, e a razão para tal, como se explicou no capítulo anterior, é o fato de que elas, os aspectos da vingança, buscam sua morte devido ao Rei dos Sonhos ter sido o causador da morte do próprio filho, e estas manifestam-se através da mortal Lyta Hall, a qual acusa Sandman de ter raptado sua prole, Daniel. Sonho, embora poderoso, é regido por regras e não pode confrontar as Fúrias, mas busca Lyta Hall no mundo desperto, a fim de matá-la (Figura 59). Entretanto, Sandman está impossibilitado de fazê-lo, tendo em vista que a mortal está sendo protegida por um círculo mágico.

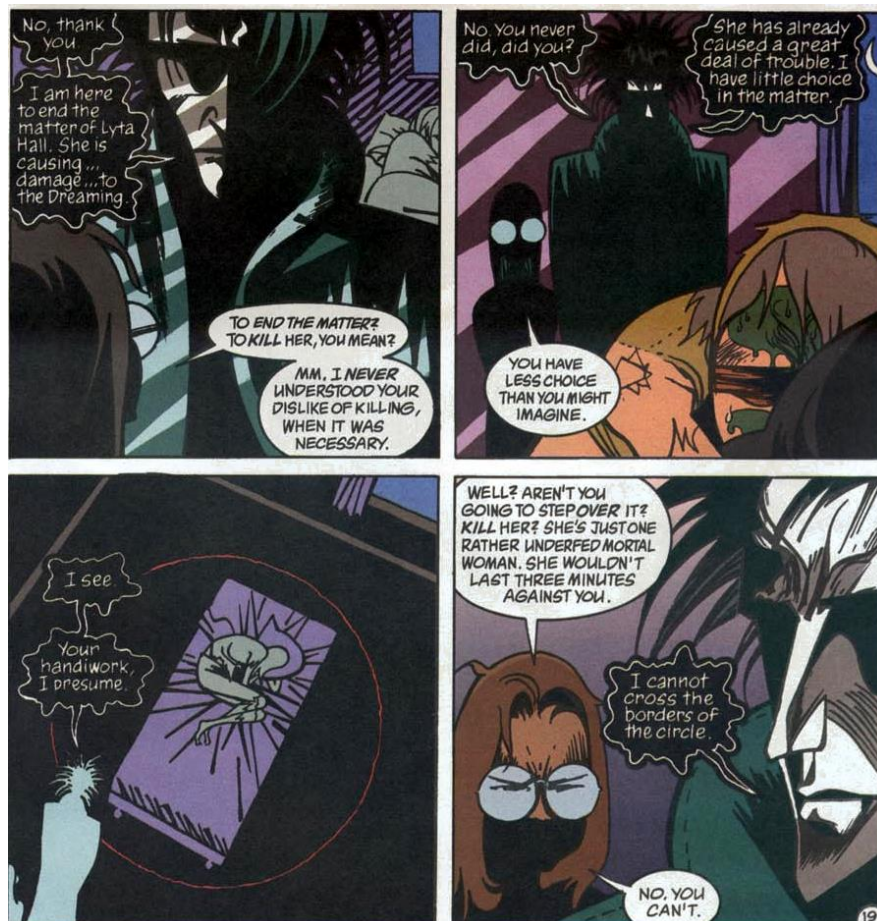


Figura 59: Sandman 65, p. 19.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 65, p. 19. DC Comics, 1994.

Sandman, portanto, tal qual um doente em estado terminal, sofrendo com as dores da doença, tenta o que está em suas mãos para deter a morte, mas não consegue. Então, resta-lhe apenas encarar novamente o fim, a sombra que esta projeta sobre o que resta de sua breve existência. E, antes de deixar Thessaly, a bruxa que protege a mortal Lyta Hall e o impede de matá-la, Sonho, em um rompante de raiva, destrói todas as vidraças do local, exprimindo sua ira (Figura 60). É o ataque de raiva de alguém que sabe que logo irá morrer, que tentou fazer o que podia para evitar isso, mas sabe que suas mãos estão atadas.



Figura 60: Sandman 65, p. 22.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 65, p. 22. DC Comics, 1994.

As próximas páginas e também as edições seguintes prosseguem nesta narrativa, mostrando as Fúrias destruindo parte do cenário do Sonhar e muitos dos seus habitantes, ao mesmo tempo em que outras pessoas tentam auxiliar Sandman ou despedir-se deste. No fim disso, as Erínias dirigem-se ao Rei dos Sonhos, prontas para dar cabo deste e terminar de destruir o Sonhar. Contudo, Lyra Hall, a mortal através da qual o espírito da vingança se manifesta, vislumbra o menino Daniel, seu filho, o qual esta julgava que havia sido assassinado por Sandman. Ela então tenta parar seus atos destrutivos e apenas resgatar o bebê. Contudo, não cabe às Fúrias resgatá-lo, pois essa não é sua natureza, sua natureza é a destruição, e é isso que elas pretendem fazer.

Contudo, antes que as Fúrias retornem até Sandman e deem cabo de sua vida, esta aparece tendo uma conversa final com um de seus funcionários, Lucien, o responsável por sua biblioteca (Figura 61). Nesta página é possível ver Sandman ao mesmo tempo se preparando para confrontar as Fúrias, ou seja, sua morte, e também se preparando para esta. Nos dois primeiros quadrinhos da página o Monarca dos Sonhos diz que precisa ver o menino Daniel e pede a Lucien que lhe traga uma caixa com uma esmeralda, o que é um preparatório para sua morte. Daniel, embora seja humano, nasceu em um sonho, portanto, pertence ao Sonhar. Quanto à esmeralda, esta é uma joia criada por Sandman, e, portanto, possui um pouco de sua essência. Ele pede a joia e prepara-se para ver o menino pois irá prepará-lo para ser seu sucessor, ser o próximo Sandman, pois muito em breve ele próprio não mais o será.

No terceiro quadrinho desta imagem Sandman repete o que lhe foi dito anteriormente, ao falarem que ele poderia fugir, ir de lugar para lugar e continuar correndo das Erínias, assim postergando sua morte. Ele, contudo, decide não fazê-lo. Afirma que fará o que deve ser feito. E embora ele decida não fugir, ainda tenta enfrentá-la, pois segura em suas mãos seu elmo, uma de suas armas. Ele pretende, portanto, combater as fúrias.



Figura 61 – Sandman 67, p. 24.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 67, p. 24. DC Comics, 1995.

Não convém a esta análise deter-se em tudo o que acontece na próxima edição, pois, como já se explicou, Sandman faz os preparativos finais para a sua morte, preparando o menino Daniel para ser seu sucessor, embora isso ainda não tenha sido revelado. Os detalhes dessa sucessão e a razão pela qual tudo isso aconteceu, contudo, já foi bastante explicado no capítulo anterior. Nos ataremos aqui no que Sonho faz logo após estes preparativos. Ele não permanece junto aos seus amigos ou funcionários, tão pouco

se mantém em seu castelo, onde ficou anteriormente e encarou as Erínias. Munido de sua bolsa de areia e elmo, suas ferramentas e armas, ele despede-se de todos e vai para um lugar afastado dentro do seu reino. Contudo, embora busque a solidão, é acompanhado por Matthew, seu funcionário e amigo, representado como um corvo.

O fato de que Morpheus afasta-se do convívio dos demais e de sua residência é bastante significativo. É possível afirmar que este o faz para afastar o possível conflito com suas algozes de sua residência e amigos, contudo, ele poderia tê-lo feito anteriormente e, ao mesmo tempo, como a intenção destas é feri-lo o máximo possível, como já se demonstrou, nada as impediria de adentrar seu castelo e destruí-lo, mesmo que este não estivesse lá. Portanto, quando Sandman afasta-se de tudo e de todos, este está agindo como qualquer outro moribundo no contexto em que a obra foi escrita. Contudo, não há um hospital ou médicos que possam salvá-lo. Ele se distancia o máximo possível de tudo, afasta-se, para que não vejam sua morte, e busca manter-se sozinho, ainda que seja seguido por Matthew, um amigo que não quer deixá-lo.

E, se a morte no pós-modernismo se dá afastada da sociedade e solitária, como já se afirmou anteriormente, e as pessoas distanciam-se para morrer, pode-se afirmar que Sandman preparou-se para uma morte como normalmente acontece no pós-modernismo. Ele pode ser um Perpétuo, uma criatura tão antiga quanto o tempo e tão poderosa quanto deuses, mas seu fim não foi tão diferente dos demais mortais. E, tal qual qualquer outra pessoa, está confrontando seu fim, lutando até o último instante, e carrega consigo um temor copioso. Tanto que, isolado, distante, ainda buscando batalhar até o último instante, quando perguntado se espera retornar com vida daquele lugar, afirma que não, não tem esperança alguma (Figura 62). Ou seja: ele se distanciou para morrer. Preparou-se para lutar, confrontar seu destino, mas sabe que não há o que fazer.



Figura 62: Sandman 68, p. 15.

Fonte: CASE, Richard. GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 68, p. 15. DC Comics, 1995.

Neste lugar distante, Sandman é confrontado novamente pelas Fúrias, que o encontram e dizem-lhe que não há nada que possa fazer, não há como vencê-las ou impedir o seu fim. E é neste momento em que se pode afirmar que Sandman despoja-se de qualquer tentativa de confrontar o seu destino final, pois ele despe-se de seu elmo e algibeira, instrumentos de poder, e os entrega a Matthew, despedindo-se deste. O corvo, é claro, não quer deixá-lo, não quer despedir-se, mas acaba por fazê-lo, pois é o pedido do moribundo. E Sandman, então, sem nenhuma proteção, encara as Fúrias, suas algozes, sua morte. Ele não tem esperanças, e há muito não as tinha. Contudo, desta vez ele não pretende confrontar a morte, desafiá-la, tentar detê-la. Ele, desnudo de qualquer esperança, a olha nos olhos (Figura 63).



Figura 63: Sandman 68, p. 24.

Fonte: CASE, Richard. GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 68, p. 24. DC Comics, 1995.

Seria de se esperar que, neste instante, as Fúrias, que destruíram o reino de Sonho e mais de uma vez o feriram e assustaram começassem a aplicar nele o mesmo tratamento que inferiram no grifo ou em Fiddler's Green. Antes que isso possa acontecer, tudo, como pode ser vislumbrado na mesma imagem que mostra o moribundo encarando seu fim, Matthew, que é encarregado por Sandman de realizar as últimas tarefas necessárias,

encontra Morte, sua irmã, e entrega o recado. Pede que ela vá até seu irmão, um encontro que não causa alegria em Morte, não a faz expressar um sorriso, apenas estampa a preocupação em seu semblante.

Já se tratou neste capítulo sobre a eutanásia. Barney Glaser e Anselm Strauss escrevem sobre como a auto eutanásia, o suicídio, é uma maneira de preparar-se para a morte, e várias razões pelas quais pacientes fazem esta escolha, como morrer antes que a doença acabe destruindo o próprio corpo, para que a família não o veja definhando, ou apenas evitar longas semanas de dor e sofrimento³⁰⁴. Kellehear afirma que, optar pela eutanásia é simplesmente escolher uma morte rápida e assistida à uma lenta e assistida³⁰⁵. Tendo posto, e não sendo necessário estender-se nestas questões sobre a eutanásia, uma vez que isso já foi feito previamente, deve-se retornar ao fim da vida do Rei dos Sonhos. Enfrentar sua morte pelas mãos das Fúrias seria ter uma morte lenta e dolorosa, que tanto lhe foi prometida e, aos poucos, já estava acontecendo. Quando pede que o corvo, Matthew, chame sua irmã, Morte, ele está fazendo uma escolha. E, quando Morte o encontra e pergunta o que está fazendo, sua resposta é “esperando por você” (Figura 64). Não há mais nada a fazer senão esperar pela própria Morte.



Figura 64: Sandman 61, p. 1.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 69, p. 1. DC Comics, 1995.

³⁰⁴ GLASER, Barney G. STRAUSS, Anselm L, *Op. Cit.*, p. 129.

³⁰⁵ KELLEHEAR, Allan. *Op. Cit.*, p. 424.

Encontrando sua irmã, ele ainda tenta desviar do assunto, fingir que ela não estava indo buscá-lo, e que aquele era apenas mais um encontro entre dois irmãos (Figura 65). Tanto que, no quarto quadrinho, ele afirma que esperava que Morte lhe arremessasse o pão que o entregou, em referência ao primeiro encontro que tiveram na publicação. A resposta dela, contudo, é que é tarde demais para isso. É tarde demais para receber conselhos e tentar fazer qualquer coisa. E Sandman sabe, tanto que, no quadrinho seguinte, mostra sua face consternada, preocupada e, no seguinte, ele apenas afirma estar muito, muito cansado. Como alguém que está velho demais, cansado demais, e não há nada a fazer em sua vida senão esperar pela morte. A qual, ironicamente, senta ao seu lado.



Figura 65: Sandman 69, p. 2.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 69, p. 2. DC Comics, 1995.

As páginas seguintes os mostram conversando, falando sobre as razões que levaram Sandman a este momento, como a morte do seu filho ou a maneira como ele conduziu seus assuntos, mas não é preciso deter-se nestes detalhes. O que deve ser tratado, contudo, acontece em seguida, quando a conversa entre ambos é interrompida pelas Fúrias (Figura 66). Elas projetam sua enorme e assustadora sombra sobre Sandman, e falam sobre o que estão fazendo, libertando monstros aprisionados e destruindo o Sonhar. Perguntam a Sandman se ele sente isso, e ele afirma que sim. Ele sente a dor infligida por elas em sua morte. E elas perguntam, no terceiro quadrinho, o que Sandman faria para impedi-las, o que ele poderia fazer? Ele já tentou pará-las, e não conseguiu. Não poderia deter sua morte. Contudo, no quarto quadrinho Morte as manda deixá-los, e, mesmo que estas afirmem que estão apenas realizando sua função, deixam o local. E o cenário tempestuoso dá lugar a um céu azul e calmo.

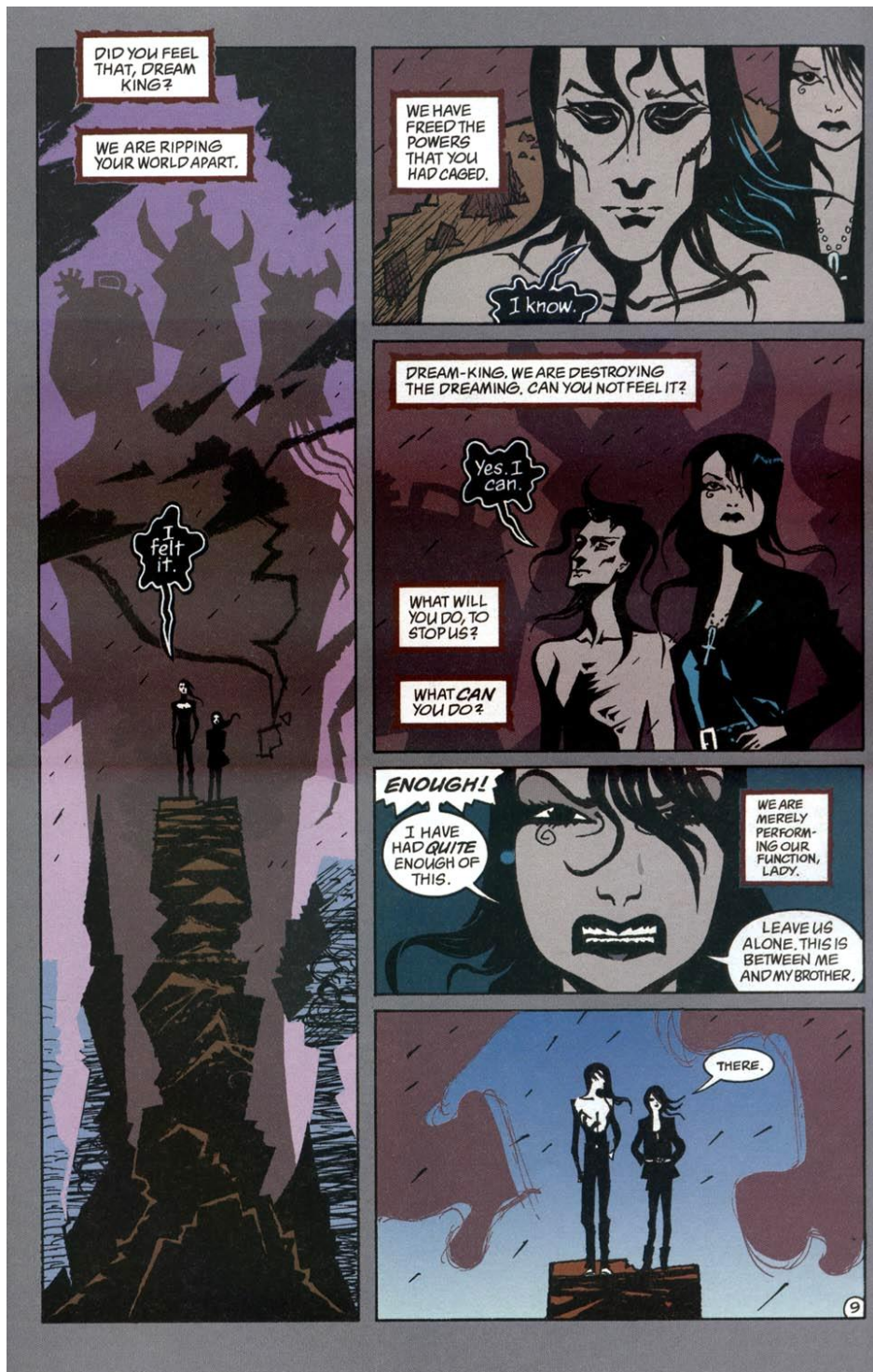


Figura 66: Sandman 69, p. 9.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 69, p. 9. DC Comics, 1995.

Nas duas páginas seguintes, ao ser perguntado por Morte sobre o que fariam, Sandman responde que não há o que fazer (Figura 67). As Fúrias estão destruindo o Sonhar, e ele fez tudo o que lhe cabia: preparar-se para o fim. E, após Morte lhe dizer que ele fazia estas preparações há séculos, afinal, o que é a vida senão uma longa preparação

para a morte, ou, nas palavras de Michael C. Keal, a existência nada mais é do que construir castelos de areia antes que a maré suba³⁰⁶. Morte, então, apenas pede a Sonho que lhe dê a mão, e, com um toque e um enorme brilho, está acabado.



Figura 67: Sandman 69, pp. 10 e 11.

Fonte: GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. Sandman 69, pp. 10 e 11. DC Comics, 1995.

O Rei dos Sonhos está morto. Mas não morreu pelas mãos das Fúrias, que tanto lhe prometeram uma morte lenta e dolorosa. Ele sentiu a dor, mas, no final, optou por ver sua irmã, e esta lhe deu um fim indolor, praticamente misericordioso. No final, é possível afirmar que o fim de Sandman, ainda mais do que o fim de Urania Blackwell, sobre o qual tratamos anteriormente, foi um suicídio assistido, uma eutanásia, uma morte rápida e sem sofrimento.

Assim, se pretendeu mostrar o quanto da morte de Sandman reflete o contexto na qual esta foi escrita, um contexto pós-moderno. E isso reflete em Sandman com o

³⁰⁶ KEARL, Michael C. *Op. Cit.*, p. 208

afastamento deste, com o Monarca das Histórias distanciando-se de todos, tal qual um moribundo que é levado a um hospital ou casa de repouso para os seus dias finais, com a necessidade de muita preparação para o momento final e, por fim, com a necessidade de pensar a morte e aceitá-la. Pois foi aceitando a própria morte, após lutar contra essa, mesmo sabendo da inutilidade de fazê-lo, que Sandman encontrou um fim indolor, pelas mãos de sua própria irmã. Poderia ter sofrido muito mais, mas escolheu o fim da dor. Teve, pode-se afirmar, uma espécie de eutanásia, dentro do que era possível dentro do contexto diegético.

E a morte de Sandman é deveras importante para a publicação, contudo, para esta análise deve-se debruçar-se sobre outro elemento para se compreender a concepção do autor acerca da morte dentro de seu contexto. Portanto, o final deste capítulo se deterá sobre a personagem Morte, como esta é representada e como se dão os encontros com esta.

3.5 - A PERSONAGEM MORTE

Após deter-se no ato de morrer, as implicações deste e como é visto pelas pessoas em alguns contextos diferentes, o final deste capítulo se situará não em como as pessoas enxergam a morte como um ato de morrer, mas como um ser, a personificação do fim da vida. E, falando sobre esta personificação, a imagem mais comum que remete à ela não é outra senão da persona cadavérica, alta e esguia, que carrega uma ameaçadora foice em mãos, pronta para ceifar a vida, ao mesmo tempo em que traja um longo robe negro, com um capuz escondendo sua face cadavérica. E, para compreender as razões pelas quais esta representação é presente no imaginário, é preciso retroceder até uma época bem anterior à Sandman.

Philippe Ariès escreve acerca das artes que podem ser chamadas de “macabras”, as quais são representações do corpo humano durante a decomposição. São representações que começam na morte e avançam até o esqueleto. Estes temas macabros aparecem na literatura ao mesmo tempo em que a chamada *ars moriendi*, livros que preparavam as pessoas para o morrer, uma boa morte³⁰⁷. Representações da morte, ainda mais nesta forma cadavérica, contudo, podem ser encontradas muito anteriormente. Ariès cita o exemplo de um esqueleto modelado em uma taça de bronze por romanos³⁰⁸.

³⁰⁷ ARIÈS, Philippe. *Op. Cit.*, p. 143

³⁰⁸ *Ibidem*, p. 144.

Entretanto, embora existam estas representações macabras em alguns momentos, é necessário ter em mente que a imagem do medievo da destruição universal antes do século XIV é da poeira e do pó, não dos esqueletos e decomposição³⁰⁹. O cadáver semidecomposto começa a aparecer por volta do século XIV e torna-se a figura iconográfica principal até o século XVI³¹⁰. E vale lembrar que, embora por vezes a morte pareça ser representada como algo diabólico, ela é a executora da vontade de Deus, e portanto tem este caráter oposto ao diabólico, embora desperte sentimentos não tão positivos³¹¹. Ariès ressalta também o fato de que, em muitos túmulos, a decomposição ou não é retratada ou o é timidamente. E, em outros casos, o morto é representado desta forma macabra, mas não como um jazente, como um defunto, porém ajoelhado, orando, de forma a remeter não somente à morte, mas também à vida³¹².

É sedutor utilizar estes exemplos para afirmar que estas representações da morte e do macabro despertam o medo nos observadores. Contudo, ao mesmo tempo em que Ariès lembra-nos de que o macabro não é um tema tão comum quanto se quer acreditar, de forma que não se pode afirmar que foi usado por todos, a sua intenção não era apenas remeter à morte, mas também à vida. Pois, realizando esta representação do morto, se tinha um retrato dele em seus momentos finais, como se um pequeno aspecto de sua existência fosse preservado. E, ao mesmo tempo, estas representações também demonstravam como se fomentava o imaginário à época, tendo em que vista de que as máscaras mortuárias representavam o corpo após ser enterrado, como uma forma de mostrar o que se imaginava que acontecia debaixo da terra³¹³. Desta forma, as representações macabras não indicam o medo da morte ou o indicativo de uma punição divina, embora muitas vezes podem ter sido usadas para este fim. Elas são, acima de tudo, um indicativo do amor à vida, ao mesmo tempo em que se tem uma consciência dolorosa de que esta é finita³¹⁴.

E ao mesmo tempo em que a morte tinha esta representação cadavérica, da decomposição, Ariès demonstra exemplos em que, embora seus traços possam ser macabros, a sua relação com os mortos não o eram. Em Danças Macabras, alegoria utilizada para tratar do fim da vida nas diversas artes, existem exemplos em que a morte

³⁰⁹ *Ibidem*, p. 145.

³¹⁰ *Ibidem*, p. 147.

³¹¹ *Ibidem*, p. 146.

³¹² *Ibidem*, p. 148.

³¹³ *Ibidem*, pp. 167 e 168.

³¹⁴ *Ibidem*, pp. 171 e 172.

escondia o rosto para não amedrontar criancinhas³¹⁵, e outros ainda onde o gesto da morte, ao tirar a vida, é suave, com ela avisando que irá tomar a vida, e não a golpeando ou a ceifando³¹⁶. Ariès afirma, acerca das representações deste momento:

Os vivos não esperam por este encontro. Esboçam com a mão ou a cabeça um gesto de recuo, de negação, mas não vão além desse reflexo de surpresa, e não deixam aparecer angústia profunda nem revolta. Apenas um desgosto atenuado pela resignação, mais pelo desgosto entre os ricos, mais resignação entre os pobres: questão de dosagem³¹⁷.

Esta forma com que Ariès descreve o fatal encontro é bastante interessante, ainda mais se colocarmos em questão o que se trabalhou anteriormente, sobre o ato de morrer, sempre temido, sempre deixado de lado. Ou, como afirma Ariès, não o medo da morte, mas o amor à vida. Contudo, se o término da vida é temido, neste exemplo vemos algo bastante presente em *Sandman*, como trabalharemos posteriormente: a morte é temida, mas o encontro com esta, com a personificação dela, é representado de forma branda, apaziguando todo o medo que se sente.

Partindo agora para as representações de *Sandman* em relação à morte e o pós-modernismo, devemos antes de tudo ter em mente esta questão da morte cadavérica, com a foice, o manto, tão comum em nossos dias. Após uma densa leitura de uma bibliografia sobre a tanatologia, as representações da morte no medievo são bastante pesquisadas, como se explanou brevemente neste capítulo acerca do que trata Ariès. Contudo, as razões pelas quais a mesma representação da morte com capa e foice perdura é uma incógnita. Contudo, se há uma consideração a se fazer em relação a isso, é sobre o que nos fala Ariès sobre como na literatura a morte, embora assustadora, é um agente divino e traz uma sensação de paz ao buscar os mortos. A morte, em sua representação mais contemporânea, ainda mantendo os traços cadavéricos da época que Ariès estudou, é representada muitas vezes na mídia tão assustadora quanto o ato de morrer em si.

Pensando esta questão da representação da morte comum em nossos dias, temos de voltar ao que já foi trabalhado inicialmente neste capítulo, sobre a questão da morte ser praticamente um tabu, um tópico interdito, um assunto constantemente evitado, devido ao medo que se tem deste. Desta forma, como as discussões sobre esta, embora tenham grande importância, como se afirmou, são muitas vezes marginais, temidas, pois atestam o inevitável que se tenta tanto evitar, a noção de que um dia se morrerá, as

³¹⁵ *Ibidem*, p. 153

³¹⁶ *Ibidem*, p. 152.

³¹⁷ *Ibidem*, p. 153.

representações sobre a morte acabam por não evoluir. Pois, se a morte é afastada, não é mencionada, e é temida, uma representação desta seria, de certa forma, como uma sombra quase invisível. Desta forma, quando se busca uma forma de representá-la, se acaba buscando nas noções que já existem no imaginário, a morte cadavérica, advinda da arte macabra ou até mesmo de antes³¹⁸. Essa ideia está tão presente no imaginário que, na obra de Neil Gaiman, quando personagens falam sobre como a Morte deveria ser, pois a representação desta *Sandman* lhes é estranha, e eles recorrem à que tem em mente. No quadrinho esta estranheza aparece em diversos momentos. Para usar aqui alguns exemplos, personagens que a encontram negam a sua existência. Para eles, existe, primeiro de tudo, uma estranheza com o fato da Morte existir enquanto pessoa. No exemplo a seguir (Figura 68), o primeiro personagem, no primeiro quadrinho, afirma que ela não é uma pessoa, e acima de tudo não é uma “gótica bonitinha”, a morte não é nada, é a inexistência, como algo de muito ruim e errado acontecendo. Outro personagem, no último quadrinho, diz não acreditar na morte, busca a ideia de um reconforto, a reencarnação. Diz que não quer morrer, e se entristece encarando a própria finitude.

³¹⁸ *Ibidem*, p. 144



Figura 68: Death: The Time of Your Live 3, p. 18.

Fonte: BACHALO, Chris. BUCKINGHAM, Mark. GAIMAN, Neil. Death: The Time of Your Live 3, p. 18. DC Comics, 1996

O segundo exemplo que citaremos (Figura 69) é quando um adolescente, Sexton, após encontrar Morte no um dia a cada 100 anos em que ela passa como mortal, a fim de compreender a natureza da vida e melhor realizar sua função, faz companhia a ela e se mostra pensando a respeito da forma como esta é representada. Ele nega o fato de que

existe alguém que seja a morte, contudo, afirma, mesmo dizendo que este não existe, de que a morte é “esse cara alto com o rosto ósseo, como um monge esquelético, com uma foice e ampulheta e um cavalo branco com uma propensão a jogar xadrez com escandinavos”. Esta imagem, além de ser interessante para ver a negação da Morte enquanto uma pessoa, também mostra que a representação criada por Gaiman causa estranheza, ainda mais porque se busca uma referência à representação desta no que se tem na cultura, e, no caso de Sexton, este acaba fazendo uma referência ao filme “O Sétimo Selo”, onde se joga xadrez com uma representação da morte, e esta é bem menos encantadora do que a criada por Gaiman.



Figura 69 - Death: The High Cost of Living 3, p. 24.

Fonte: BACHALO, Chris. GAIMAN, Neil. *Death: The High Cost of Living 3*, p. 24. DC Comics, 1993

Contudo, embora aja essa negação sobre existir uma personificação da morte, e principalmente por esta ser da forma como aparece na obra de Gaiman, a reação que se tem em relação a ela é semelhante àquele que Ariès descreveu, uma sensação boa ao encontrá-la, e por vezes existe até mesmo o desejo deste temido encontro. Sexton, que anteriormente (Figura 69) negou a ideia de existir uma personificação dela, ou ainda de ela ser a garota gótica, posteriormente (Figura 70) divaga sobre a ideia da Morte enquanto a garota gótica “engraçada, amigável, e legal. E talvez um pouco louquinha”. E o personagem diz isso afirmando que isso seria melhor do que a dor, escuridão ou o nada. E, por fim, no último quadrinho, afirma que gostaria de vê-la novamente. Contudo, poderia esperar um pouco pelo encontro.



Figura 70: Neil. *Death: The High Cost of Living 3*, p. 22

Fonte: BACHALO, Chris. GAIMAN, Neil. *Death: The High Cost of Living 3*, p. 22. DC Comics, 1993

Essa ideia é recorrente em *Sandman*. O morrer não é nem um pouco atraente, é tão assustador quanto se é na realidade. Contudo, uma vez que se encontra a personagem Morte, a dor passa. Ainda há um receio frente a ideia do fim da vida, as dúvidas quanto ao que há depois. Contudo, ela apazigua o medo. É uma morte que se quer encontrar.

Outro momento em que isso acontece na publicação é também na primeira vez em que ela aparece. Um rapaz, Franklin, encantado por ela, tenta cortejá-la, a convida para beber um refrigerante, e pede para vê-la novamente, sem saber que não teria escolha (Figura 71).



Figura 71: Sandman 8, p. 11.

Fonte: DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. Sandman 8, p. 11. DC Comics, 1989.

Sem acreditar na sua sorte e sem imaginar o seu azar, Franklin a encontra ainda naquela edição, e fica feliz em fazê-lo (Figura 72). Contudo, Gaiman o faz dizer que, quando ela disse que se encontrariam, ele não imaginava que seria tão cedo. É novamente a questão de querer encontrá-la, mas não ter pressa, tal qual Sexton diz (Figura 70).



Figura 72: Sandman 8, p. 23.

Fonte: DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. Sandman 8, p. 23. DC Comics, 1989.

Outro exemplo do caráter apaixonante da personagem se dá quando um personagem a vislumbra em um cortejo fúnebre, o qual ocorre em decorrência da morte do protagonista da narrativa. Ele, após vê-la, sente como se a conhecesse. Quer ir com ela, acompanhá-la, e deseja que ela o note. E diz, por fim, que sempre se lembrará dela, e sempre a amará. É, contudo, alguém que não sabe de quem se trata. Não parece ser a morte, mas o é, e o é de uma forma apaixonante, capaz de marcar a vida de alguém, e fazer com que este alguém queira acompanhá-la, ir com ela para onde ela for (Figura 73).

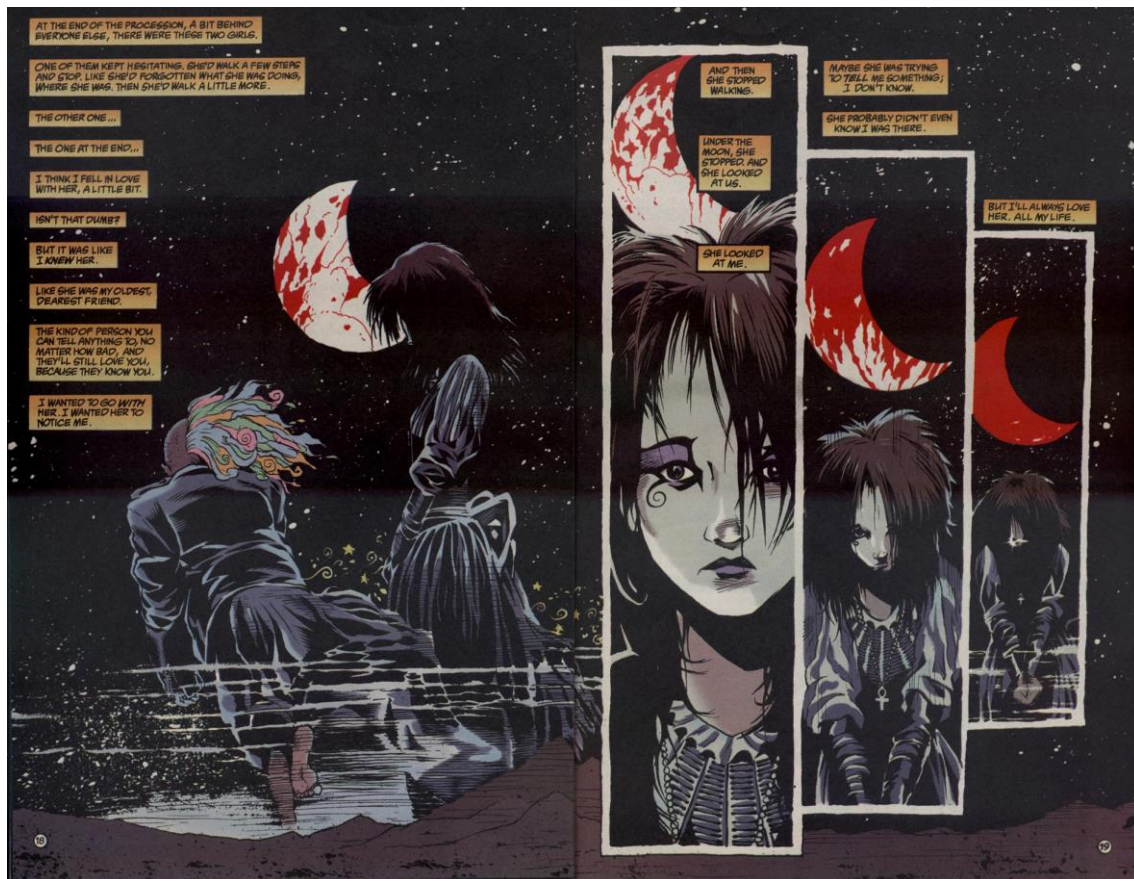


Figura 73: Sandman 56, p. 18.

Fonte: AMARO, Gary. GAIMAN, Neil. TALBOT, Bryan. Sandman 56, pp. 18 e 19. DC Comics, 1993

E ela é tão apaixonante e legal pois vai sempre ver o melhor de você, como no exemplo a seguir (Figura 74), quando esta diz que gosta das pessoas, de todas elas, mesmo daquelas que poderiam ser chamadas de assustadoras, pois Morte as vê por dentro. Desta forma, quando alguém a encontra, não importa o que aconteça ou o que esteja sentindo, ela saberá quem você realmente é, os sentimentos mais ocultos de alguém, aquilo que não se revela a ninguém, pois estes segredos relevariam exatamente quem se é. E Morte vê isso em que ela busca, é o que a faz gostar das pessoas, e faz com que as pessoas gostem dela.



Figura 74: . Death: The Time of Your Live 2, p. 8.

Fonte: BACHALO, Chris. BUCKINGHAM, Mark. GAIMAN, Neil. Death: The Time of Your Live 2, p. 8. DC Comics, 1996

Esta questão de ver quem a pessoa realmente é, enxergar seus sentimentos, apresenta-se de maneira interessante também na edição de número 37, quando se mostra a personagem Wanda após a sua morte. Wanda é uma mulher transexual, representada na publicação com alguns traços físicos ditos masculinos. Contudo, quando sua amiga Barbara sonha com ela depois que esta falece, é desenhada com traços muito femininos e delicados, estando feliz ao lado de Morte. Se anteriormente (Imagem 28) Morte diz que

vê quem as pessoas realmente são, Wanda, após encontrá-la, é desenhada como realmente queria ser (Figura 75), como ela realmente era por dentro. Ao encontrar a Morte, ela pode se torna aquilo com que sempre se identificou, e, portanto, fica feliz com o encontro.

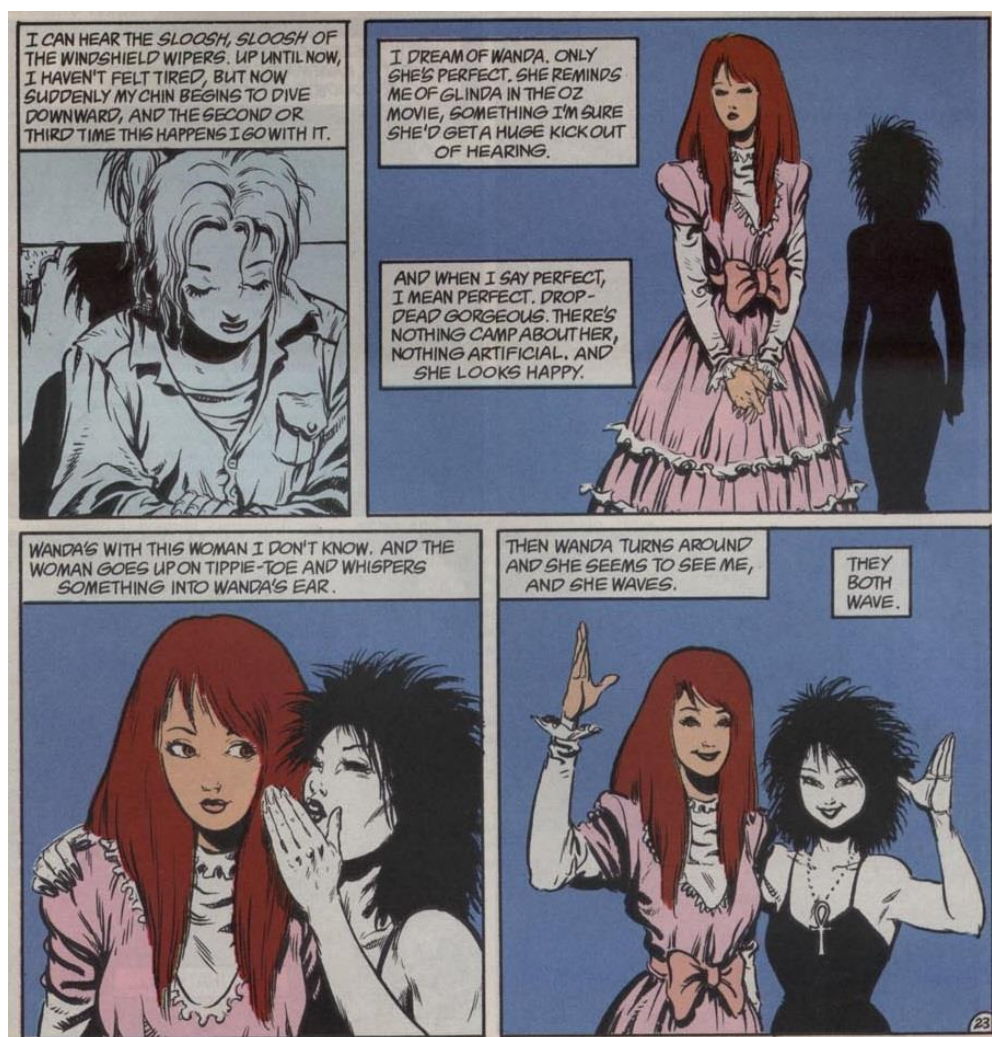


Figura 75: Sandman 37, p. 27.

Fonte: GAIMAN, Neil. MCMANUS, Shawn. Sandman 37, p. 27. DC Comics, 1992.

Tudo isso configura a personagem carismática, apaixonante, que se anseia encontrar, tanto que Neil Gaiman afirmou que foi essa uma das razões pelas quais criou a Morte desta forma: concebeu um tipo de morte que gostaria de encontrar quando morresse, que desafiasse a concepção das pessoas, as quais estão acostumadas com a ideia da foice e da capa³¹⁹. E é interessante que Campbell escreva que a ideia de uma morte legal, inocente, mas não ingênua, é algo que reafirme a vida e dê a sensação de que tudo

³¹⁹ Gaiman apud Campbell, p. 122

vai dar certo no final³²⁰, pois essa não é uma concepção tão diferente do que aquela exposta por Ariès acerca da arte macabra no medievo. As representações de decomposição preservavam a vida, e o mesmo afirma Campbell acerca da Morte em *Sandman*, embora as duas sejam extremamente diferentes.

Tendo posto estas relações entre as representações da morte, deve-se ater nesta questão entre as representações, em *Sandman*, do ato de morrer, das visões sobre a morte, e da personagem em si. Já utilizamos neste capítulo o exemplo de Roderick Burgess, o ocultista que, ao falar de sua velhice, e lembrar da finitude da própria vida, cai em prantos, desespera-se. Em outros momentos esta relação entre a morte e a Morte aparecem na publicação. Em “O som de suas asas”, quando enfim conhecemos a irmã mais velha de Sonho, a acompanhamos durante um tempo enquanto ela realiza o seu ofício. Na imagem a seguir é possível perceber a clara diferença entre quem é buscado por ela e as pessoas que apenas veem o ato de morrer, não a personagem. No caso, ela busca o bebê, e este está desapontado, mas não triste. Sua mãe, ao ver o corpo inerte do velho, ao ver não a Morte, mas apenas o fim da vida de seu filho, desaba em pranto, em tristeza (Figura 76).

³²⁰ CAMPBELL, Hailey. *Op. Cit.*, p. 122.



Figura 76: Sandman 8, p. 18.

Fonte: DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. Sandman 8, p. 18. DC Comics, 1989.

Existem diversos outros exemplos que poderiam ser utilizados para demonstrar esta diferença entre o ato de morrer e a personagem, contudo, este (Figura 76) tem grande importância uma vez que se pode perceber na mesma página a diferença entre os sentimentos: o desespero, o choque, um resultado comum em relação à morte na imagem de baixo, e, em cima, a resignação, aceitação, sem medo. Contudo, estes exemplos já citados são de mortais, portanto, acredita-se que seria necessário vislumbrar um exemplo a mais, envolvendo o próprio Rei dos Sonhos. Pois, embora este conheça a personagem Morte, e seu filho, Orpheu, também a tenha encontrada quando vivo, o fato de saberem de sua existência e seu carisma não faz com que enfrentar o fardo do fim da existência torne-se menos doloroso. Neste exemplo (Figura 77), Sandman lembra-se de quando encontrou seu filho, logo após a morte de sua esposa, Eurídice. Morpheu afirma que ele deveria ter comparecido ao funeral de sua esposa e se despedido, pois é assim o jeito dos mortais. Afirmou que a tristeza lhe acompanharia, e aos poucos se apaziguaria. Contudo, diferente de sua esposa, ele estava vivo e, portanto, deveria viver. E, no último quadrinho, fora da lembrança, Sandman repete o que disse a Orpheu “então viva”.



Figura 77: Sandman 49, p. 19.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 49, p. 19. DC Comics, 1993.

E, na imagem seguinte, Sonho dirige-se a uma poltrona, longe de todos, e pranteia, triste com a ausência de seu filho (Figura 78). Neste momento, na publicação, Sandman acabou de tirar a vida de sua prole, a pedido deste, a fim de acabar com sua agonia. Não foi uma morte triste ou repentina, mas aguardada, uma morte clamada, tal qual a de Urânia Blackwell, tal qual a futura morte do próprio Sonho. Contudo, embora esta tenha sido desejada por Orpheu, não o foi para seu pai. Portanto, conquanto o ato de morrer seja envolto em tristeza na publicação, e toda essa é apaziguada quando não se encontra apenas

o fim da vida, mas também a própria Morte, a tristeza é inevitável mesmo para aqueles que sabem da existência da personificação da morte, e que essa é a garota gótica divertida, e não o homem da foice.

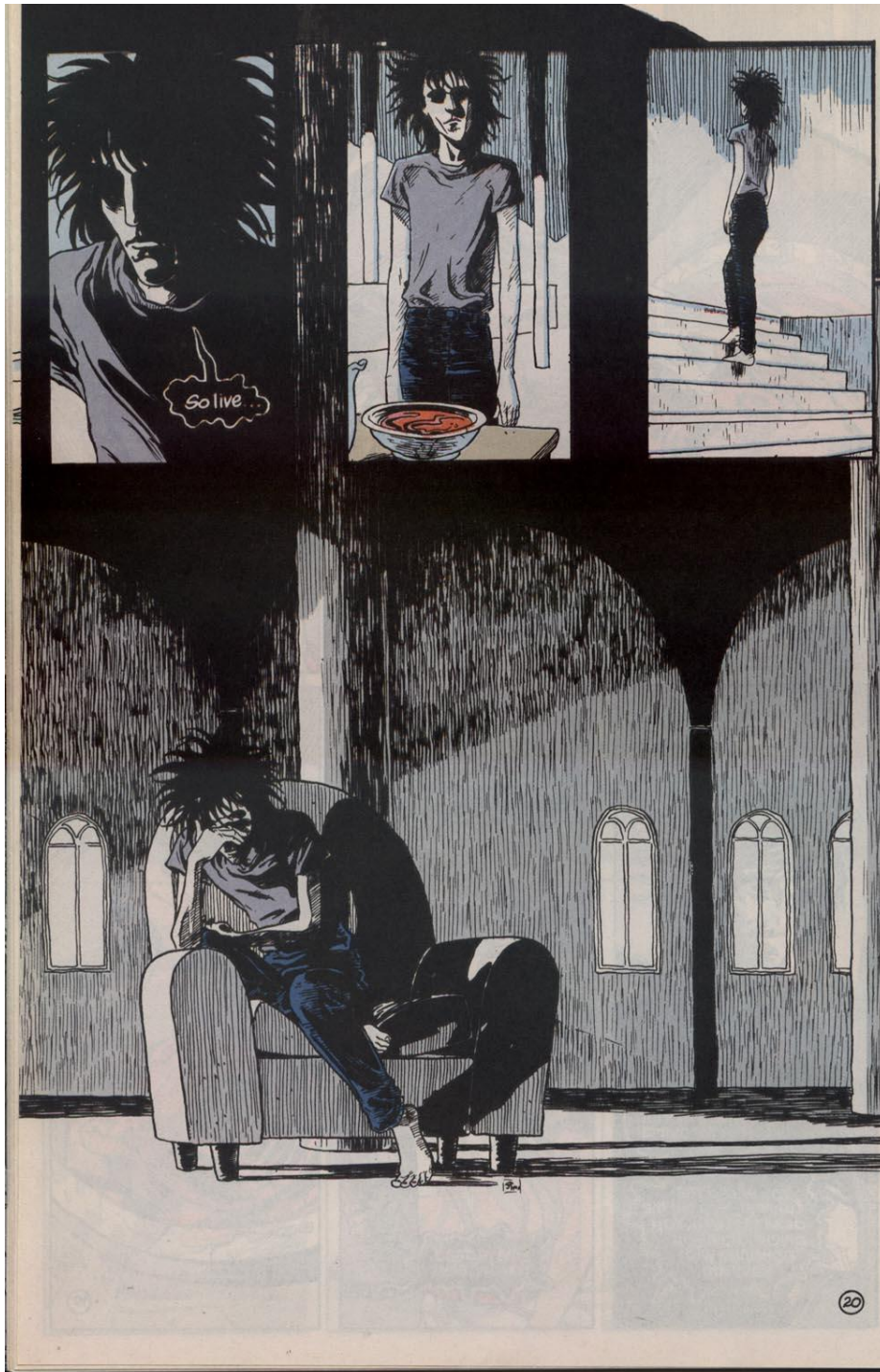


Figura 78: Sandman 44, p. 20.

Fonte: GAIMAN, Neil. THOMPSON, Jill. Sandman 44, p. 20. DC Comics, 1993.

Existem muitos outros exemplos de encontro com a Morte que poderiam ser citados, pois é um assunto bastante recorrente em *Sandman*. Contudo, acredita-se que estes sejam o suficiente para nos mostrar como acontecem estas representações na publicação.

Quanto ao fim da vida, como já se demonstrou no sub capítulo anterior, este reflete o contexto do pós-modernismo, a negação, o afastamento, o medo. Mas e quanto à personificação da morte? A personagem, a garota gótica legal, divertida e meio louquinha, como a definiu Sexton, aquela pessoa que te conhece como ninguém e ainda gosta muito de você.

Pode-se afirmar que a representação da personagem é uma forma de buscar a vida na morte, como afirmou Campbell³²¹. Mas, é também, uma maneira de torna-la mais tolerável, menos assustadora. Afinal, como se demonstrou nos diversos exemplos expostos, morrer é sempre assustador, seja você um mortal ou um ser eterno. Contudo, tudo isso é apaziguado por quem se encontra naquele último momento. Gaiman criou uma morte que ele gostaria de encontrar, que todos gostariam. É, portanto, uma forma de buscar o que tanto se afirmou ser necessário neste capítulo: aceitar a morte. Não se pode fugir dela e tão pouco piorá-la. Então, por que não melhorá-la? É o que Gaiman fez. Tornou-a mais aceitável. E, no final, já que não se pode evitá-la, ela tornada ironicamente alguém apaixonante, que se quer muito encontrar, ao mesmo tempo em que, na sociedade, se finge que não existe. No final, se a imortalidade é só uma doce ilusão, e a morte uma amarga realidade, Gaiman a tornou mais suportável.

³²¹ *Ibidem.*, p. 122

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da leitura que se fez de *Sandman*, conforme foi explicitado ao longo da escrita desta dissertação, aliando-o à bibliografia escolhida, se procurou compreender como se davam as relações das pessoas com a morte no contexto da publicação do quadrinho de Neil Gaiman, e, por fim, se buscou entender como o próprio se relacionava com a morte, pois desta forma poderia se compreender as razões que direcionaram as representações na obra tanto do fim da vida quanto da personagem Morte.

Para se chegar às conclusões acerca das representações da morte nos três vieses que foram propostos analisar, foram realizadas algumas escolhas metodológicas que, por vezes, acabaram sendo mais uma rota tortuosa e cheia de curvas em direção ao ponto final desta análise do que o caminho em linha reta que se intencionou seguir. Contudo, embora estes caminhos tenham sido deveras sinuosos e com alguns becos sem saída, foi possível atingir a conclusão desejada, de visualizar as relações do quadrinho de Neil Gaiman com a morte em diversos segmentos.

Dentre estas escolhas, a primeira delas foi trabalhar brevemente com a história dos quadrinhos nos Estados Unidos. A princípio esta escolha pode parecer estranha, tendo em vista que Neil Gaiman é britânico e teve sua estreia neste mercado. Contudo, a intenção foi de compreender como se construiu o contexto em que *Sandman* foi publicado, com uma necessidade por quadrinhos mais adultos, mais sérios, e como como diversos elementos presentes na obra dialogavam com um contexto bem grande da indústria de quadrinhos, como o terror ou sobrenatural, que por muito tempo foram banidos das grandes editoras. Assim, se buscou demonstrar como diversos detalhes e referências em *Sandman* não são acidentais ou levianos, mas relaciona-se com diversas outras obras, de forma que, em uma análise de miudezas no texto ou pequenos excertos, pode-se afirmar que estes foram intencionais e relacionam-se com o contexto cultural de onde foi publicada, e não foram meros acidentes ocasionais.

Logo em seguida optou-se por analisar *Sandman* junto ao pós modernismo, não apenas porque diversos elementos referentes a este, como se demonstrou com uma bibliografia sobre o tema, estão presentes na obra, tendo em vista que Neil Gaiman escreve neste contexto e acaba se relacionando com diversas outras obras que podem ser analisadas por este conceito, mas porque seguir os traços do pós-modernismo no quadrinho é um meio de compreender como diversas escolhas se deram no que tange à narrativa. É possível perceber o protagonista se libertando do cativeiro neste momento,

se vendo alheio às transformações pelas quais o mundo passou e, incapaz de ele mesmo transformar-se – embora tenha tentado -, encontra o fim de sua vida. Portanto, embora o pós-modernismo em alguns momentos pareça se distanciar das análises em relação às representações da morte, e em outros dialogue com esta, este foi considerado importante para compreender os caminhos narrativos tomados por Neil Gaiman até a morte de seu protagonista.

No final, se buscou trabalhar com a morte propriamente dita. Trabalhando as relações da morte com a mídia, foi possível constatar o constante fascínio e temor que esta causa na sociedade, razão pela qual é tão presente no imaginário comum, sendo um dos grandes motes da ficção e mitologias. Contudo, atendo-se à forma como esta é representada, foi necessário retroceder um pouco historicamente, a fim de se entender como esta era ilustrada no medievo e até mesmo anteriormente. É interessante, conforme constatou Ariès, que a morte enquanto figura cadavérica já era presente muito antes das artes macabras do medievo, com o citado exemplo de uma taça de bronze romana, na qual se encontrava a representação da morte enquanto um esqueleto³²². E, atualmente, muito tempo depois, a morte enquanto esqueleto, tal qual na taça romana, não é incomum. A morte é, como tantas vezes os próprios personagens da narrativa de Gaiman disseram, uma figura esguia, de roupas pretas e com foice. Ela é assustadora, e nem de longe tão meiga e legal quanto a irmã mais velha de Sonho.

Traçando paralelos, então, entre a personagem Morte, e como esta é representada tanto na arte macabra do medievo, a qual se utilizou como exemplos, e na cultura no mesmo contexto de *Sandman*, seria possível afirmar que Morte está mais próxima das representações das artes macabras do que aquelas presentes na mídia à sua época, como os homens de preto que jogam xadrez com escandinavos. A explicação para isso é que a morte é retratada mais comumente como uma figura cadavérica e com foice, como já se discorreu, contudo, ela está sempre envolta em um caráter assustador. Tal qual a morte no pós-modernismo, ela é afastada do convívio, temida, esquecida, contudo, quando é encarada, apenas desperta o medo. E embora representações anteriores desta não fossem tão diferente em relação ao caráter cadavérico, quase como um anjo sinistro, a forma como as pessoas agiam em relação a esta era extremamente diferente. O fim da vida nunca foi ansiado, jamais houve festejos para comemorar a aproximação do fenecimento, contudo, o encontro com a morte nas artes macabras, mesmo esta tendo uma aparência

³²² ARIÈS, Philippe. *Op. Cit.*, p. 144.

cadavérica e assustadora, acontecia de maneira quase gentil, com o moribundo entregando-se nos braços da morte. Portanto, mesmo que a aparência fosse assustadora, o encontro não o era. Essa é uma grande diferença no contexto de *Sandman*, pois não só a morte é assustadora, como também o é o encontro com esta, sempre temido, até mesmo no momento final.

E é então que a personagem criada por Gaiman se difere do seu contexto. O ato de morrer acontece em *Sandman* da mesma maneira que é comum na sociedade, no pós-modernismo. Mas não o encontro com a personificação deste momento final. A Morte é uma personagem carismática, divertida e legal. Não existe medo quando a encontra. Qualquer temor que surja com o fim da existência mundana é aniquilado com o júbilo ao encontra-la. E é nisso que a criação de Gaiman difere do seu contexto. Ele criou, como o próprio afirmou, alguém que gostaria de encontrar quando seu tempo se esgotasse. Que fizesse com que o fim da vida não seja tão ruim quanto aparenta ser.

Portanto, é possível afirmar que o fato da representação da morte em *Sandman* não foge muito do seu contexto. A forma como é representada a personagem, porém, embora destoe em muito das formas como é normalmente ilustrada, não acontece sem propósito. Pode-se afirmar, ainda, que a criação de Morte como uma personagem que se anseia encontrar é um reflexo do medo do fim da vida em Gaiman: se não há como fugir dela, que o encontro seja agradável. E, como se tratou anteriormente, se as pessoas afastam a morte pelo enorme temor que se tem desta, mas não é possível afastá-la para sempre, Gaiman criou uma morte que não se quer afastar, mas aproximar, pois esta não exala medo. Neil Gaiman, no fim, ao invés de fugir da morte como qualquer um, a tornou mais simpática, e realmente criou alguém que seria agradável encontrar no fim de uma longa e cansativa jornada.

FONTES CONSULTADAS

- AMARO, Gary. GAIMAN, Neil. TALBOT, Bryan. **Sandman 56.**, DC Comics, 1993
- BACHALO, Chris. GAIMAN, Neil. **Death: The High Cost of Living 3.** DC Comics, 1993
- _____. BUCKINGHAM, Mark. GAIMAN, Neil. **Death: The Time of Your Live 2.** DC Comics, 1996
- _____. **Death: The Time of Your Live 3.** DC Comics, 1996
- CASE, Richard. GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. **Sandman 68.** DC Comics, 1995.
- DORAN, Colleen. GAIMAN, Neil. **Sandman 19.** DC Comics, 1990.
- _____. **Sandman 20.** DC Comics, 1990.
- _____. **Sandman 44.** DC Comics, 1992
- DRINGENBERG, Mike. GAIMAN, Neil. **Sandman 8.** DC Comics, 1989.
- _____. **Sandman 10.** DC Comics, 1989.
- _____. **Sandman 16.** DC Comics, 1990.
- _____. **Sandman 28.** DC Comics, 1991
- EAGLESON, Duncan. GAIMAN, Neil. **Sandman 38.** DC Comics, 1992.
- GAIMAN, Neil. HEMPEL, Marc. **Sandman 65.** DC Comics, 1994.
- _____. **Sandman 66.** DC Comics, 1995.
- _____. **Sandman 67,** p. 24. DC Comics, 1995.
- _____. **Sandman 69.** DC Comics, 1995.
- _____. JONES, Kelley. **Sandman 24.** DC Comics, 1991.
- _____. **Sandman 26.** DC Comics, 1991.
- _____. KIETH, Sam. **Sandman 1.** DC Comics, 1989.
- _____. **Sandman 2.** DC Comics, 1989
- _____. **Sandman 3.** DC Comics, 1989
- _____. **Sandman 5.** DC Comics, 1989.
- _____. KRISTIANSEN, Teddy. **Sandman 64.** DC Comics, 1994.
- _____. MCMANUS, Shawn. **Sandman 22.** DC Comics, 1991.
- _____. **Sandman 37.** DC Comics, 1992
- _____. RUSSELL, P. Craig. **Sandman 71.** DC Comics, 1993.

_____. TALBOT, Bryan. **Sandman – Orpheu**. DC Comics, 1991.

_____. THOMPSON, Jill. **Sandman 17**. DC Comics, 1993.

_____. **Sandman 41**. DC Comics, 1992.

_____. **Sandman 43**. DC Comics, 1992.

_____. **Sandman 44**. DC Comics, 1992.

_____. **Sandman 46**. DC Comics, 1993.

_____. **Sandman 48**. DC Comics, 1993

_____. **Sandman 49**. DC Comics, 1993.

_____. TALBOT, Bryan. **Sandman 30**. DC Comics, 1991

_____. **Sandman 51**. DC Comics, p. 1993.

_____. WAGNER, Matt. **Sandman 26**. DC Comics, 1991.

_____. ZULLI, Michael. **Sandman 71**. DC Comics, 1995.

_____. **Sandman 73**. DC Comics, 1995.

_____. **Vertigo Jam 1**. DC Comics, 1993

MCKEAN, Dave. **Capas na Areia 1**. Opera Graphica, 2003.

_____. **Capas na Areia 2**. Opera Graphica, 2003.

BIBLIOGRAFIA

- ALEMANY-GALWAY, Mary. WILLOQUET-MARICONDI, Paula. **Peter Greenaway's Posmodern/Poststructuralist Cinema**. Plymouth: The Scarecrow Press: 2008.
- ARIÉS, Philippe. **O homem diante da morte**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.
- AUMONT, Jascques. **A Imagem**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.
- BARBIERI, Daniele. **Los lenguajes del cómic**. 1 reimpr. Barcelona: Paidós, 1998.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- _____. **Mortality, Immortality and other life strategies**. Cambridge: Polity Press, 1992.
- BAXANDALL, Michael. **Padrões de Intenção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- BECKER, Ernest. **A negação da morte**. Rio de Janeiro: Editora Conrad, 1973.
- BISSETTE, Stephen R. GOLDEN, Christopher. WAGNER, Hank. **Príncipe das histórias**. Os vários mundos de Neil Gaiman. São Paulo: Geração Editorial, 2011.
- BONINI, ADAIR. *Mídia/suporte e hipergênero: os gêneros textuais e suas relações*. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. 2011. V. 11, n. 13. P. 679-704.
- BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. **Uma História Social da Mídia: De Gutemberg à Internet**. 2º ed. revista e ampliada. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- BURKE, Peter. **Testemunha Ocular: História e Imagem**. Bauru, S. Paulo: Edusc, 2004.
- CAMPBELL, Hailey. **A Arte de Neil Gaiman**. S. Paulo: Mythos Editora, 2014.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4º ed. S. Paulo: EDUSP, 2003.
- CARPENTER, Greg. **The Brittish Invasion!** Londres: Sequart Organization, 2016.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede: A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**. Volume I. São Paulo: Editora Paz e Tera, 1999.
- CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: Difel, 2002.
- CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna. Introdução às teóricas do contemporâneo**. São Paulo: Edições Loyola, 1992.
- DANNER, Alexander. MAZUR, Dan. **Quadrinhos**. História moderna de uma arte global. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- _____. **O Super-Homem de massa**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1978.

- ELIAS, Norbert. **A solidão dos moribundos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas: Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos**. S. Paulo: Devir Editora, 2008.
- GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes
- GOLDEN, Cristopher. **Príncipe de Histórias - Os Vários Mundos de Neil Gaiman**. São Paulo: Editora Geração, 2011.
- GLASER, Barney G. STRAUSS, Anselm L. **Awareness of dying**. Chicado: Aldine Publishing Company, 1965.
- HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Editora Loyola, 2002.
- HUNTINGTON, Richard. METCALF, Peter. **Celebrations of death**. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.
- HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 2002.
- JAMESON, Fredric. **Espaço e Imagem**. Teorias do pós-moderno e outros ensaios. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994.
- JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Campinas: Papirus Editora, 2000.
- JONES, Gerard. **Homens do Amanhã**. Geeks, gângsters e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.
- KEARL, Michael C. **Endings**. A sociology of Death and Dying. New York: Oxford University Press, 1989.
- KELLEHEAR, Allan. **Uma história social do morrer**. São Paulo: Editora Unesp, 2016.
- KIERKEGAARD, Soren. **O Conceito de Angústia**. São Paulo: Editora Vozes, 2010.
- KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **On death and dying**. Oxon: Routledge, 2009.
- LE GOFF, J. **As mentalidades: Uma História Ambígua**. In: NORA, P. & LE GOFF, J. (org) *História: novos objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: Comunicação, cultura, hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFPR, 1997.
- MARTINS, J. S. (org.) **A morte e os mortos na sociedade brasileira**. São Paulo, HUCITEC, 1983.
- MCCABE, Joseph. **Passeando com o rei dos sonhos**. São Paulo: HQ Maniacs, 2008.

- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora, 1995.
- MCNAMARA, Beverley. **Fragile Lives**. Death, dying and care. New South Wales: Allen & Unwin, 2001.
- MORRISON, Grant. **Superdeuses**. São Paulo: Seoman, 2012.
- MUNIZ, P. H. **O estudo da morte e suas representações socioculturais, simbólicas e espaciais**. In: *Revista Varia Scientia*, v. 06, n. 12, p. 159-169
- NULAND, Sherwin B. **How we die**: reflections on life's final chapter. Delanco, NJ: Privately Printed for Members of The Classics of Medicine Library, 2004.
- PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.
- PEREIRA, Carlos Alberto Masseder. **O que é contracultura**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.
- SANDERS, Joe. **The Sandman papers**. Seattle: Gary Groth & Kim Thompson, 2006.
- SANTOS, Rodrigo O dos. **Webcomics Malvados: Tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer**. Dissertação de conclusão de mestrado. UTFPR, 2010.
- VAN GENNEP, A. **Os ritos de passagem**. Petrópolis: Vozes, 1978.
- VOVELLE, M. **Ideologia e Mentalidades**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- VOVELLE. **Imagens e imaginário na história**. São Paulo, Ática, 1997.
- WOLK, Douglas. **Reading Comics**. Massachussts: De Capo Press, 2007.