

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

**“O QUE VOCÊ PENSARIA SOBRE A VIDA SE A MORTE FOSSE SUA IRMÃ
MAIS VELHA?”
COMO A MORTE, ANGÚSTIA E MEDO EM *SANDMAN* DIALOGAM COM
OS SENTIMENTOS DA SOCIEDADE AMERICANA DA ÉPOCA (1988-1998)**

CURITIBA

2013

GUILHERME IEGER DOBRYCHTOP

**“O QUE VOCÊ PENSARIA SOBRE A VIDA SE A MORTE FOSSE SUA IRMÃ
MAIS VELHA?”
COMO A MORTE, ANGÚSTIA E MEDO EM *SANDMAN* DIALOGAM COM
OS SENTIMENTOS DA SOCIEDADE AMERICANA DA ÉPOCA (1988-1998)**

Monografia apresentada à disciplina de Estágio Supervisionado em Pesquisa Histórica como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura e Bacharelado em História, do Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Rosane Kaminski

Curitiba

Dezembro/2013

À morte, com quem flertei mais do que é aconselhável durante a composição desta monografia. Hoje creio que somos bem mais amigos, mas minha pressa em encontrá-la não aumentou.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente devo agradecer à minha orientadora, a professora Rosane Kaminski, por toda a ajuda durante o tempo no qual esta monografia foi redigida. Sem sua ajuda, este trabalho seria sequer um esboço do qual ele é hoje. Não existem palavras para agradecer toda a orientação que recebi, tão pouco a felicidade que tive ao redigir estas páginas. À professora Rosane, obrigado por acreditar na possibilidade desta monografia e por proporcionar que, em meio a um trabalho de conclusão de curso, eu pudesse redescobrir que realmente quero trabalhar nesta área para o resto da minha vida.

Agradeço também aos professores Luiz Carlos Sereza, por em algum momento pelos corredores do departamento de História ter me aconselhado a trabalhar com quadrinhos, e a fazê-lo com a professora Rosane. E meu muito obrigado também vaipara o professor Rodrigo Scama, por ter me direcionado ao tema que tanto me encantou: A morte.

Não posso me esquecer dos bons amigos João Guilherme de Paiva e Felipe Gabriel Branco de Souza, as grandes amizades que fiz por este curso. Amigos estes que compartilham junto de mim a paixão pelo ofício do historiador e dedicam-se diariamente a propagar o conhecimento acerca dos temas de escravidão no Paraná e História imaginada, respectivamente. Também fico feliz por poder mencionar toda a turma do ano de 2009, mal falada por muitos, desacreditada também por bastante gente, mas detentora dos melhores colegas e amigos que alguém poderia querer. Agradeço aos amigos Lucas, Danilo, Weliton, Felipe Schneider, Beruski e Leonardo por todas as risadas e companheirismo. A AntonioGreff e Nicolle Tanner pela amizade e companheirismo num grupo de estudos que fracassou (mas só por enquanto).

Agradeço também à minha namorada Karin, a qual encontrei tarde demais neste curso, mas felizmente cedo o bastante na vida. Sem ela, teria sido bem mais difícil chegar a este momento, e por vezes me pego pensando: “Será se teria chegado?”. Obrigado pelo apoio e por acreditar em mim, mesmo quando eu mesmo me recusava a acreditar.

Por mais piegas que seja, neste momento não consigo deixar de agradecer a Neil Gaiman, Dave McKean e todos os demais envolvidos na criação e desenvolvimento de *Sandman*. Também a Alan Moore e aqueles autores que, num passado, fizeram com que

tivesse início o meu gosto por quadrinhos. Se eu encontrei algo que me faz feliz estudar dentro da História, devo a todos vocês, e não poderia deixar de agradecer.

Agradeço aos meus pais, por todo o amor, carinho, compreensão, e por acreditarem em mim – mesmo quando não deveriam e era desaconselhável fazê-lo. Se estou aqui, é devido a vocês, e não existem agradecimentos o suficiente em monografias que possam expressar minha gratidão. Obrigado também às minhas avós, simplesmente por estarem lá e sorrirem quando era necessário.

Por fim, mas decididamente não menos importante, agradeço a Deus. Ainda acredito, e acreditar ainda me faz muito feliz.

A todos vocês, meu muito obrigado.

“Sonhos não fazem promessas”

Neil Gaiman

“I shall be telling this with a sigh
Somewhere ages and ages hence:
Two roads diverged in a wood, and I—
I took the one less traveled by,
And that has made all the difference.”

Robert Frost

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| RESUMO..... | 8 |
| ABSTRACT..... | 8 |
| LISTA DE IMAGENS..... | 9 |
| INTRODUÇÃO..... | 11 |
| CAPÍTULO UM | |
| 1.1 INDÚSTRIA CULTURAL E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ENQUANTO PRODUTOS DESTA..... | 14 |
| 1.2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS: CONTANDO UMA HISTÓRIA SEQUENCIAL ATRAVÉS DOS SÉCULOS..... | 21 |
| 1.2.1 ENTRECruzamentos DE LINGUAGEM: HQs E CINEMA..... | 25 |
| 1.3 O AUTOR DE SANDMAN: NEIL GAIMAN..... | 27 |
| 1.4 A HISTÓRIA E O PERSONAGEM: <i>SANDMAN</i> | 29 |
| CAPÍTULO DOIS | |
| 2.1 PÓS-MODERNISMO..... | 34 |
| 2.2 A MORTE..... | 41 |
| 2.3 A ANGÚSTIA..... | 44 |
| 2.4 A MORTE EM SANDMAN..... | 46 |
| CAPÍTULO 3 | |
| 3.1 “O QUE VOCÊ PENSARIA SOBRE A VIDA SE A MORTE FOSSE SUA IRMÃ MAIS VELHA?”..... | 51 |
| 3.2 ANGÚSTIA: QUANDO UM SER ETERNO PERCEBE QUE A ETERNIDADE TEM FIM..... | 51 |
| 3.3 A MORTE PRÓXIMA..... | 57 |
| 3.4 A MORTE DE SANDMAN..... | 63 |
| 3.5 A MORTE DOS SONHOS E O FIM DAS GRANDES NARRATIVAS..... | 66 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 72 |
| FONTES..... | 74 |
| BIBLIOGRAFIA..... | 75 |

RESUMO

Com base na obra *Sandman*, do autor britânico Neil Gaiman, será realizada uma análise de como a morte, angústia e medo do fim da vida se circunscrevem na obra do autor. Para tanto, será utilizada uma bibliografia de apoio sobre o período de produção e circulação da obra nos Estados Unidos, local onde foi publicada. A delimitação temporal com base na qual a obra de Gaiman será analisada compreende o espaço entre os anos 1988 e 1998. Tal obra conta a história de Sandman, protagonista, o qual pertence a uma classe de seres imortais chamados Perpétuos. Seus irmãos são Morte, Destino, Desespero, Destruição, Delírio e Desejo, cada qual encarnando o desígnio de seu nome. A história de Sonho, ou Sandman, se inicia com a prisão deste por ocultistas britânicos e com a libertação do mesmo depois de 70 anos. A partir de então, é narrado como este enfrenta as consequências da sua ausência, tendo de enfrentar um mundo completamente novo. Ao mesmo tempo, começa a resolver os problemas que deixou inacabados em seu distante passado, o que culmina, no final da revista, em sua morte. Com base nesta história e com a bibliografia de apoio, é realizada uma tentativa de compreender como *Sandman* atua como uma metáfora do momento cultural que os Estados Unidos passam e como o quadrinho dialoga com os sentimentos de morte, angústia e medo do fim da vida, ao mesmo tempo em que a representação da morte de um ser eterno que representa os sonhos pode significar muito mais do que a morte de um simples personagem, podendo remeter à crise das metanarrativas e a maneira como a imaginação se modifica no período no qual a obra se circunscreve, o pós-modernismo.

Palavras-Chave: Histórias em Quadrinhos, Pós-Modernismo, Sandman, Morte.

ABSTRACT

On the basis of *Sandman*, from the british author Neil Gaiman, this analysis of how the death, anguish and fear of the end of life circumscribe in the author's work. For this, will be used a bibliography about this period in the United States, place where the work was published. The delimitation of time to be utilized will be the time between the years of 1988 e 1998. This work tells the story of Sandman, main character, which belongs to the class of immortal beings called Endless. His brothers are Death, Destiny, Despair, Destruction, Delirium and Desire, each one representing its name. The story of Dream, or Sandman, begins with his imprisonment by british occultists and with his freedom after 70 years. Since this moment, is related how Dream confront the consequences of his absence, confronting a new world. At the same time, begin to solve the unfinished problems of his distant past, and this culminate, in the end of the comics, in his death. Based in this story and with the chosen bibliography, its realized an attempt to understand how *Sandman* acts as a metaphor of the cultural moment that the United States is going through and how the comics dialogue with the feelings of death, anguish and fear of the end of life, at the same time that the representation of the death of a eternal being that represent dreams can mean much more than just a death of a certain character, being able to be a reference to the crisis of the metanarratives and how the imagination modifies in the period that the comic is written, the post-modernism.

Key-Words: Comic Books, Post-Modernism, Sandman, Death.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: O “Códice Alfonso Caso” narra a trajetória do grande herói militar e político 8-Cervos “Garras de Tigre.” Fonte: CASO, Alfonso. *The Aztecs: People of the Sun*. University of Oklahoma Press, 1958.

Figura 2: Detalhe da Tapeçaria de *Bayeux*, 1066.

Figura 3: A visão de São Bernardo.

Figura 4: Tintoretto, O milagre de São Marcos, 1548.

Figura 5. Wesley Dodds, o Sandman da era de ouro. DC Comics, 1939.

Figura 6. Sandman quando capturado. Sandman #1. *DC Comics*, 1988.

Figura 7. Sandman #14. *DC Comics*, 1990.

Figura 8: Sandman #14. *DC Comics*, 1990.

Figura 9: Sandman #2. *DC Comics*, 1989.

Figura 10: Sandman da Dreamworks. “A Origem dos Guardiões”, 2012.

Figura 11: Sandman do *stop-motion* de 1991. *The Sandman*, 1991.

Figura 12: “Vênus no Banho”, de Rauschenberg.

Figura 13: Vênus no Espelho, de Rubens, 1614-1615.

Figura 14: Capa de Sandman #1. Fonte: *DC Comics*, 1988.

Figura 15. #Sandman 20. Fonte: *DC Comics*, 1990.

Figura 16: Sandman #8. *DC Comics*, 1989.

Figura 17. Sandman #8. *DC Comics*, 1989.

Figura 18. Sandman #8. *DC Comics*, 1989.

Figura 19. Sandman #8. *DC Comics*, 1989.

Figura 20. Roderick Burgess. Sandman #1. *DC Comics*, 1988.

Figura 21. Sandman #64. *DC Comics*, 1994.

Figura 22. Sandman #64. *DC Comics*, 1994.

Figura 23. Sandman #64. *DC Comics*, 1994.

Figura 24. Sandman #64. *DC Comics*, 1994.

Figura 25. Sandman #64. *DC Comics*, 1994.

Figura 26. Sandman #64. *DC Comics*, 1994.

Figura 27. Sandman #65. *DC Comics*, 1994

Figura 28. Sandman #66. *DC Comics*, 1995.

Figura 29. Sandman #67. *DC Comics*, 1995.

Figura 30. Sandman #68. *DC Comics*, 1995.

Figura 31. Sandman #68. *DC Comics*, 1995.

Figura 32. Sandman #69. *DC Comics*, 1995.

Figura 33. Sandman #69. *DC Comics*, 1995.

Figura 34. Sandman #69. *DC Comics*, 1995.

Figura 35. Sandman 56. *DC Comics*, 1993.

Figura 36. Sandman #71. *DC Comics*, 1995.

Figura 37. Sandman #69. *DC Comics*, 1995.

Figura 38. Sandman #71. *DC Comics*, 1995.

Figura 39. Sandman #71. *DC Comics*, 1995.

INTRODUÇÃO

Entre os anos de 1988 e 1998 – período no qual se delimita temporalmente esta monografia – foi publicado nos Estados Unidos a história em quadrinhos *Sandman*, que narra a trajetória da criatura eterna homônima à revista. Detentor de poderes quase infinitos, Sandman é o responsável pelos sonhos da humanidade, tendo sido representado ao longo da História diversas vezes como um deus pelos povos que o conheceram. Sandman pertence a um grupo de seres chamados de Perpétuos, os quais recebem este nome devido ao fato de serem eternos. Junto de Morte, seus outros irmãos são Desejo, Delírio, Destino, Destruição e Desespero, cada qual cumprindo o desígnio de seu nome. A história escrita por Neil Gaiman, em 75 edições, narra como o personagem Sandman é capturado por humanos que visavam aprisionar a Morte, como ele consegue se libertar e como enfrenta as consequências de ter desaparecido por décadas. E, ao mesmo tempo em que sua trajetória é narrada, mostra-se momentos do seu passado, desenvolvendo os diversos elementos narrativos que culminam no final da história, quando Sandman é morto. Desta forma, serão utilizadas como fonte as 75 edições publicadas de Sandman e a versão encadernada destas, em 11 volumes, as quais contém o mesmo conteúdo nas histórias, mas possuem alguns comentários extras e prefácios. Com estas fontes, será realizada uma investigação para avaliar como a morte é representada na obra de Neil Gaiman dentro do contexto do pós-modernismo.

Para realizar esta análise, serão utilizados os conceitos de Indústria Cultural conforme descrita por Theodor Adorno¹, pós-modernismo, o qual será trabalhado com os autores David Harvey², Nestor Garcia Canclini³ e Jean-François Lyotard⁴. Através destes autores também será trabalhado o conceito do pós-modernismo a respeito do fim das metanarrativas. Por fim, será trabalhado através de Manuel Castells⁵ como o conceito de morte se enquadra dentro deste contexto pós-modernista no qual a obra de Neil Gaiman foi escrita. Junto de Castells, será trabalhado o medo da morte com apoio

¹ ADORNO, Theodor. *Indústria Cultural e Sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

² HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

³ CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4ª ed. S. Paulo: EDUSP, 2003.

⁴ LYOTARD, Jean-François. *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1998.

⁵ CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede: A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*. Volume I. São Paulo: Editora Paz e Terra.

na obra de Barry Glassner⁶ e a angústia inerente à consciência desta, utilizando-se do conceito de angústia a partir do ponto de vista de SorenKierkegaard⁷. Assim, objetiva-se com esta análise compreender como a morte era tratada a partir do referencial e *Sandman* da sociedade no período, quais os sentimentos despertava, e como as pessoas lidavam com a angústia inerente ao sentimento humano diante da consciência da morte. O fato de um dos personagens de *Sandman* ser a própria morte auxiliará neste objetivo, pois a fonte analisada mostra não só a representação do ato da morte em si como o autor Neil Gaiman representa a personagem Morte de uma forma peculiar, o que também pode ser indicativo de como o autor gostaria que esta fosse. Também se tem por objetivo compreender como a morte do personagem que representa os sonhos, inicialmente apresentado como um ser eterno, se relaciona com a crise dos metarrelatos no contexto⁸.

Como aparato teórico e metodológico para esta pesquisa, serão utilizados autores que trabalharam histórias em quadrinhos como fonte ou aqueles que a teorizaram. Do segundo grupo, serão utilizadas as obras de Scott McCloud⁹ e Will Eisner¹⁰, sendo estes quadrinistas que escreveram obras teóricas sobre este meio de comunicação. Suas obras serão utilizadas para melhor compreender os quadrinhos e como os elementos destes são utilizados na construção de uma história. Será utilizado também o autor Umberto Eco e sua obra “Apocalípticos e Integrados¹¹”, na qual o autor sugere a utilização dos quadrinhos como fonte na pesquisa acadêmica. A obra de Eco será utilizada como um norte dentro da pesquisa, a fim de compreender como trabalhar este tipo de fonte.

A partir dessas questões, a presente monografia foi dividida em três capítulos. No primeiro são apresentados os conceitos de indústria cultural, histórias em quadrinhos e a História destas, seu entrecruzamento com o cinema, e, por fim, é apresentado o autor da obra *Sandman*, Neil Gaiman, e também a obra em si e seu protagonista.

⁶GLASSNER, Barry. *Cultura do medo*: por que tememos cada vez mais o que deveríamos temer cada vez menos. São Paulo: Francis, 2003.

⁷KIERKEGAARD, Soren. *O Conceito de Angústia*. São Paulo: Editora Vozes, 2010.

⁸LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*, p. 3.

⁹MCLOUD, Scott. *Desvendando quadrinhos*. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora, 1995.

¹⁰EISNER, Will. *Quadrinhos e a Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

¹¹ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

Dentro do segundo capítulo são trabalhados os conceitos de pós-modernismo, morte, medo da morte, angústia e, por fim, como a morte aparece dentro de *Sandman*, tanto o ato de morrer como a personagem.

Por fim, no terceiro e último capítulo, analisa-se como a morte de Sandman acontece dentro da narrativa e como a representação da sua morte se relaciona com os conceitos trabalhados nos capítulos anteriores, e também como a morte deste personagem se relaciona com a crise das grandes narrativas.

CAPÍTULO UM

1.1. INDÚSTRIA CULTURAL E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ENQUANTO PRODUTOS DESTA

As histórias em quadrinhos são produtos oriundos do século XX, tendo se disseminado junto ao fenômeno da indústria cultural, ou seja, com a expansão das mídias, da reprodutibilidade técnica e da difusão de novos hábitos de consumo cultural. Desta forma, faz-se necessário compreender no que consiste esse conceito de indústria cultural, e como se dá a expansão desse tipo de mídia.

Levando em conta que a obra trabalhada, *Sandman*, de Neil Gaiman, foi publicada dentre os anos 1988 e 1996, e que o recorte temporal dessa pesquisa avança até 1998 a fim de compreender alguns adendos e reedições da obra de Gaiman, é este o momento sobre o qual o foco da discussão será centrado. Todavia, primeiro será feito um recuo no tempo para compreender o fenômeno de expansão das histórias em quadrinhos, pois este tipo de produto já era publicado antes do começo do século XX¹², existindo até mesmo imagens sacras do século XV cuja composição, com imagem e texto em balões são considerados, por alguns, como antecessores das histórias em quadrinhos¹³. Como *Sandman* enquadra-se no que se chama pós-modernismo, este será o período no qual se delimitará a análise dos conceitos de indústria cultural e mídia. O contexto e conceitos como pós-modernismo, contudo, serão trabalhados no capítulo seguinte. Este reservará uma discussão sobre indústria cultural e mídia.

Dentro da indústria cultural as histórias em quadrinhos podem ser tidas como um gênero híbrido, como o qualifica Nestor Canclini. Esta qualificação se deve ao fato de que a linguagem utilizada nesta mídia cruza com outras, e nelas ocorre uma “intersecção entre o visual e o literário, o culto e popular, aproximam o artesanal da produção industrial e da circulação massiva”¹⁴. Portanto, antes do recuo temporal para compreender o passado das histórias em quadrinhos, será discutido o fenômeno da

¹² MCCLOUD, Scott. *Op. Cit.*, p. 10.

¹³ BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. *Uma História Social da Mídia: De Gutemberg à Internet*. 2° ed. revista e ampliada. Rio de Janeiro: Zahar, 2006, pp. 13 e 14.

¹⁴ CANCLINI, Nestor Garcia. *Op. Cit.*, p. 336.

indústria cultural e, a partir de Canclini, a reflexão sobre como esta mídia é um tipo de produto cultural híbrido, para compreender melhor as características de *Sandmann*.

A fim de dissertar como as histórias em quadrinhos se inserem dentro da chamada Indústria Cultural, é necessário antes de tudo explicar o conceito e como este se estende na sociedade, para que se compreenda como os quadrinhos enquadram-se dentro destes e como designam suas funções. Para tanto, se utilizará da definição de Theodor Adorno em “Indústria Cultural e Sociedade”¹⁵.

Para Adorno, a cultural contemporânea tem um ar um tanto quanto homogêneo, como se os diversos elementos que a compõe fossem por demais semelhantes¹⁶. Desta forma, os homens enxergam a unidade visual de sua cultura através da “falsa identidade do universal e do particular”¹⁷, vivendo a ilusão de que aquela cultura da qual está fruindo é algo individual e faz parte do seu gosto pessoal, enquanto na verdade faz parte de uma falsa identidade cunhada por esta indústria cultural. Isto se deve ao fato de que “toda a cultura de massas em sistema de economia concentrada é idêntica”¹⁸, fator que Adorno explica ser consequência da cultura enquanto produto, não tendo mais a necessidade de ser empacotada como arte, pois não mais o é tão pouco serve a este princípio¹⁹. De acordo com o autor, a única ideologia que é conferida ao cinema e ao rádio naquele momento²⁰ é de que não passa de um negócio, uma ideologia que acaba por “legitimar o lixo que produzem de propósito”²¹. Ao tecer comentários sobre qual é a necessidade do rádio ou cinema no momento em que deixam de lado o status de arte, a resposta de Adorno não é outra senão a de que, a partir do momento em que passam a ser indústrias, as cifras e rendimentos que geram colocam à parte qualquer discussão acerca da necessidade social desta mídia e dos produtos que geram²². Esta transformação da cultura em produto redefine a esfera social e econômica, pois causa uma dependência entre os setores. Faz com que a sociedade radiofônica dependa da indústria elétrica, afinal, sem a existência desta, como a energia capaz de fazer a primeira funcionar chegaria a ela? Ao mesmo tempo, o cinema depende dos bancos.

¹⁵ ADORNO, Theodor. *Op. Cit.*

¹⁶ *Ibidem*, p. 2.

¹⁷ *Ibidem*, p. 3.

¹⁸ *Ibidem*, p. 3.

¹⁹ *Ibidem*, p. 3.

²⁰ 1947, o ano em que o ensaio de Adorno é publicado.

²¹ *Ibidem*, p. 3.

²² *Ibidem*, p. 3.

Desta forma, “os setores singulares são ainda, por sua vez, co-interessados e economicamente interdependentes²³”. Com a arte enfim transformada em produto, os seus fruidores também transformam-se sob a ótica daqueles que a produzem. Os consumidores então transformam-se em estatística e em campos de renda²⁴. Umberto Eco tratou do assunto em *Apocalípticos e Integrados*²⁵, onde tratou dos problemas da cultura ter sido transformada em indústria e as implicações desta. De acordo com o autor, as histórias em quadrinhos muitas vezes partem de um pressuposto e construção de personagens geniais, contudo, uma vez que servem à indústria, tendo se ser sequenciada e produzida em série após seu sucesso, muitas vezes não pelo autor que a criou, mas por um grupo de roteiristas contratados, a obra inicialmente genial passa a ser apenas mais uma²⁶. E ainda sobre este contexto de indústria cultural, Eco afirma que os quadrinhos são a cultura de massa mais livre, uma vez que não estão atrelados a patrocinadores, como na televisão²⁷. É possível tratar das duas afirmações de Eco e relacioná-las a *Sandman*. Em relação à primeira, este não foi um caso que se aplicou à *Sandman* de Neil Gaiman, pois durante todas as edições da obra a autoria permaneceu nas mãos do seu criador. Ainda assim, é impossível afirmar que Eco está errado, uma vez que os direitos dos personagens pertencem não a Gaiman, mas sim à *DC Comics*, editora cuja propriedade intelectual está nas mãos da *Warner*. Desta forma, após a conclusão da saga de Sandman, os personagens protagonizaram outras histórias, e nestas Eco está certo: Nenhuma chegou perto da genialidade original de Gaiman. Sobre a segunda afirmação de Eco, à época da escrita do seu livro – 1965 – as propagandas não permeavam tanto os quadrinhos quanto o faziam com a televisão, contudo, no período da publicação de *Sandman* – 1988 a 1996 – as propagandas já eram uma constante nesta mídia, marcando presença no miolo das revistas, muitas vezes interrompendo as histórias.

O produto da indústria cultural, então, entretém o expectador, com a sucessão de músicas, efeitos, tapas da mocinha e reviravoltas do herói, mas nada exprime de novo, sendo apenas uma repetição de um esquema que deve manter o expectador entretido por

²³ *Ibidem*, p. 5.

²⁴ *Ibidem*, p. 6.

²⁵ ECO, Umberto. *Op. Cit.*

²⁶ *Ibidem*, p. 157.

²⁷ *Ibidem*, p. 173.

um determinado tempo, referente ao determinado preço que pagou para tal²⁸. Adorno afirma que, desta forma, a indústria cultural se desenvolveu com a primazia dos efeitos e da técnica sobre a obra²⁹.

E neste interim todo o mundo é submetido ao crivo da indústria cultural, pois esta atuando como produto, e os elementos que a compõe muitas vezes se tratando de tentativas de comercialização, a vida na rua acaba sendo uma continuação do espetáculo que acabou de se ver, pois este tenta reproduzir o modo como o mundo é percebido no cotidiano³⁰. Ainda assim, toda a reprodução dos homens que a indústria cultural reproduz é uma reprodução daquilo que já foi mostrado anteriormente na própria indústria, de forma que não é realizada uma individualização, mas sim mais uma uniformização da representação nas obras³¹. É de se pensar então que nada de novo se surja nessa indústria, o que é um pensamento equivocado, uma vez que é comum que novidades permeiem a indústria, mas, ao mesmo tempo, estas novidades são submetidas ao julgo da indústria cultural e, no momento em que são comercializadas, nela já estão presentes os jargões já conhecidos da indústria³². Ainda assim, existe a inovação que se encontra no estilo de algumas obras, mas mesmo assim o conteúdo destas acaba por ser conciliado dentro da universalidade da indústria³³. E sendo considerada a indústria cultural um negócio, Adorno afirma que dentro dessa negócio é possível ainda sobreviver e fazer fortuna, mas para tal deve-se pactuar e integrar-se ao esquema vigente³⁴. Ainda assim, a indústria cultural permanece como a indústria do entretenimento, sendo isso o que mantém o seu poder sobre os expectadores³⁵. A força que a indústria cultural detém, porém, advém de necessidades que foram criadas, de uma diversão após o trabalho, sendo possível afirmar que “a diversão é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio”³⁶. Desta forma, agindo em unísono com o capitalismo, a indústria cultural também condiciona o indivíduo à sociedade, como é o caso do Pato Donald, onde o personagem do desenho animado é

²⁸ ADORNO, Theodor. *Op. Cit.*, p. 8.

²⁹ *Ibidem*, p. 8.

³⁰ *Ibidem*, p. 9.

³¹ *Ibidem*, p. 10.

³² *Ibidem*, p. 11.

³³ *Ibidem*, p. 14.

³⁴ *Ibidem*, p. 15.

³⁵ *Ibidem*, p. 20.

³⁶ *Ibidem*, p. 21.

espancado e isso é satirizado, para que o expectador se acostume com o procedimento³⁷. Assim, “a indústria cultural não sublima, mas reprime e sufoca³⁸”, pois promete ao expectador o divertimento e o esquecimento das tensões do dia a dia, mas apenas o mantém prisioneiro destas. O riso que a indústria cultural propicia, então, faz com que o temor desapareça momentaneamente³⁹, atuando como aquele pequeno momento de distração que faz o sentimento de angústia sempre presente desaparecer momentaneamente⁴⁰. E agindo como uma forma de manter o expectador sob o julgo da sociedade capitalista com uma diversão momentânea, o divertimento é quando o expectador afirma estar de acordo com sua situação, pois desta forma não é necessário pensar, e assim é possível que se esqueça a dor⁴¹.

Há a pergunta, contudo, de como o expectador pode fugir da indústria cultural. A resposta é que a fuga só é possível pela marginalidade, pois a única escolha é colaborar ou marginalizar⁴²”, e uma vez que não se esteja de acordo com a indústria cultural não se estará de acordo com os padrões da sociedade, pois os padrões são aquilo que é reproduzido pela câmera⁴³. E, desta forma, a indústria cultural coloca o entretenimento como necessidade, forma de controle e modos de agir, mantendo o expectador sob o seu julgo constante e inescapável. Não que seja impossível escapar, mas não se deseja escapar, pois isso significaria estar às margens daquela sociedade criada.

Trabalhando o conceito de indústria cultural dentro da obra de Gaiman, é possível afirmar que o período no qual *Sandman* se circunscreve (virada dos anos 1980-1990) presenciou uma quebra de paradigma e rompimento de fronteiras no campo cultural. Houve uma aproximação entre diferentes mídias ao mesmo tempo em que as mídias experimentais e as já consagradas se colidiam⁴⁴. Nesta mídia experimental, surgiam novos meios de se contar uma história, de se interagir com o receptor. Os vídeo games, que por muito tempo representavam apenas linhas e sons, começaram a ganhar personagens e delinear uma história. Surgiam também os *videoclips*, “o gênero mais

³⁷ *Ibidem*, p. 23.

³⁸ *Ibidem*, p. 25.

³⁹ *Ibidem*, p. 25.

⁴⁰ KIERKEGAARD, Soren. *Op. Cit.*, p. 47.

⁴¹ ADORNO, Theodor. *Op. Cit.*, p. 30.

⁴² *Ibidem*, p. 33.

⁴³ *Ibidem*, p. 34.

⁴⁴ BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. *Op. Cit.*, p. 313.

intrinsecamente pós-moderno. Intergênero: mescla de música, imagem e texto. Transtemporal: reúne melodias e imagens de várias épocas, cita despreocupadamente fatos fora de contexto⁴⁵.” E embora quadrinhos sejam uma mídia já consagrada, com seu espaço dentro do quadro cultural, tendo se tornado um

“componente central da cultura contemporânea, com uma bibliografia tão extensa, que seria trivial insistir no que todos sabemos de sua aliança inovadora, desde o final do século XIX, entre a cultura icônica e a literária. Participam da arte e do jornalismo, são a literatura mais lida, o ramo da indústria editorial que produzi maiores lucros⁴⁶”.

estão sujeita a mudanças. Os quadrinhos são sim uma forma cultural forte e enraizada, contudo, novas raízes surgem constantemente na enorme e forte árvore que se tornou a indústria cultural, e muitas dessas raízes são fortes e enraízam com força no solo, outras não. No contexto de produção de *Sandman* a indústria dos quadrinhos conhecia uma realidade nova. Buscava-se novos autores e histórias que fugissem daquilo que o leitor já estava acostumado. O resultado para este problema se encontrou na Inglaterra, onde a *DC Comics* encontrou autores que criaram histórias que modificaram a indústria, como Alan Moore, autor de “*Watchmen*” e “*V de Vingança*” e Neil Gaiman, autor de “*Sandman*”. De fora da Inglaterra outros autores compuseram este cenário, como é o caso de Frank Miller, que com “*O Retorno do Cavaleiro das Trevas*” modificou a maneira como *Batman* era visto, e Garth Ennis, que com “*Preacher*” emprestou sua carga de violência e linguagem adulta à indústria, em sua história sobre como um pastor que perdera a fé busca Deus pelos Estados Unidos, com a intenção de mata-lo. Desta forma, com *Sandman* dentro desta realidade, é possível dizer que estes quadrinhos eram um tanto quanto experimentais, mesmo circunscritos em uma mídia já consagrada.

Assim, neste contexto cultural, ocorre um choque midiático constante. Rompem-se as fronteiras entre o “alto” e o “baixo”⁴⁷ nível, ao mesmo tempo em que limites entre quadrinhos e histórias ilustradas tornam-se inexistentes⁴⁸. Enquanto estes baluartes se chocam, o velho e o novo se encontram. Ao trabalhar *Sandman*, será mostrado como a história criada por Gaiman coloca em colisão personagens antigos, algumas vezes esquecidos pelo público, outras vezes lembrados com saudosismo, mas que

⁴⁵ CANCLINI, Nestor Garcia. *Op. Cit.*, p. 305.

⁴⁶ *Ibidem*, p. 329.

⁴⁷ A diferença entre “alta cultura” e “baixa cultura” se dá com a primeira sendo considerada uma cultura mais elitizada que se oporia á segunda, a qual se caracterizaria por uma cultura popular.

⁴⁸ BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. *Op. Cit.*, p. 313.

permaneceram nos anos 60, mesclados com personagens que este criou, em uma realidade contemporânea à obra. Colocado desta maneira, *Sandman* não soa tão diferente dos *videoclips* como descritos por Canclini, mas ao invés de “transtemporal: reúne melodias e imagens de várias épocas, cita despreocupadamente fatos fora de contexto⁴⁹”, e reúne personagens e histórias de várias épocas.

Deve-se levar em conta também que, uma vez dentro do que se chama indústria cultural, estas geram um sistema de mensagens massivas. Diferente de saberes e práticas tradicionais, como folclore ou populismos políticos, a indústria cultural é muito mais abrangente, e seu conteúdo não é restrito apenas a uma determinada região ou tipo de pessoa. É direcionada a toda uma massa de pessoas de diferentes regiões⁵⁰. Este fenômeno de massificação ocorreu ao mesmo tempo em que as cidades aumentavam o seu tamanho, até tornarem-se gigantescas megalópoles. Estas gigantes megalópoles gerariam um anonimato, onde o indivíduo massificado tornava-se não uma pessoa conhecida dentro de um micro cosmos de uma vila, como anteriormente, mas um ser anônimo⁵¹. Pode parecer que esta relação do anonimato dentro da sociedade com o aumento da cidade e massificação da mídia seja destoante, contudo, ela está ligada a esta questão, pois as identidades coletivas são desviadas das cidades para outro palco, a casa, onde são compartilhadas com a família ou amigos próximos. Assim, as sociabilidades e reflexões concentram-se e são realizadas através de intercâmbios íntimos⁵². Desta forma, é possível dizer que “a mídia se transformou, até certo ponto, na grande mediadora e mediatizadora e, portanto, em substituta de outras interações coletivas⁵³”. Assim, tudo acontece porque a mídia diz e ocorre do jeito que a mídia afirmou que aconteceu, ou, como ela quis que acontecesse. Tudo ocorre como em um jogo de ecos: o que acontece nas ruas ecoa na mídia, e o que acontece na mídia ecoa nas ruas⁵⁴.

Tendo colocado isso, é possível delinear as relações entre o papel da mídia e a construção das identidades coletivas. As diversas mídias, e nisso também se inclui as histórias em quadrinhos, foram massificadas pela indústria cultural, para que pudessem

⁴⁹ CANCLINI, Nestor Garcia. *Op. Cit.*, p. 305.

⁵⁰ *Ibidem*, p. 21.

⁵¹ *Ibidem*, p. 285.

⁵² *Ibidem*, pp. 388 e 389.

⁵³ *Ibidem*, p. 389.

⁵⁴ *Ibidem*, p. 390.

abranger a maior quantidade de pessoas e territórios possível. Ao mesmo tempo, essa massificação encontra-se em uma sociedade onde as cidades crescem exponencialmente e as identidades públicas tornam-se escassas, com o indivíduo se tornando um anônimo quando nas ruas e formando a sua identidade apenas em casa, junto de familiares e amigos, com suas identidades como um eco das mídias. Desta forma, pode-se afirmar que a mídia ajuda a formar a identidade das pessoas, pois o que a mídia propõe torna-se um eco que é incorporado na vida do indivíduo. E as identidades dos indivíduos, suas experiências e histórias são incorporadas na mídia. Assim, quando se analisa elementos ficcionais, como é o caso da morte e angústia em *Sandman*, como será realizado nos capítulos seguintes, se está analisando a alma projetada da sociedade.

1.2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS: CONTANDO UMA HISTÓRIA SEQUENCIAL ATRAVÉS DOS SÉCULOS

Após a definição de Canclini, na qual o autor coloca as histórias em quadrinhos como um “componente central da cultura contemporânea”, sendo uma mídia detentora de vasta bibliografia e sendo também a literatura mais lida e que produz os maiores lucros⁵⁵, não há dúvidas de que os quadrinhos, enquanto mídia, são de uma importância indiscutível para compreender melhor a sociedade de nosso tempo. Ainda assim, a questão das HQs enquanto mídia já foi trabalhada, mas falta responder a uma pergunta de suma importância para a realização desta monografia: O que são histórias em quadrinhos?

Primeiro de tudo, deve-se ter em mente que as pessoas tem definições estreitas sobre quadrinhos, e para que os estereótipos sejam invalidados, é necessária encontrar uma definição adequada⁵⁶. Tal qual foi afirmado anteriormente, que os quadrinhos assemelham-se aos *videoclips*, os quais são uma mescla de música, imagem e texto⁵⁷, estes assemelham-se também a outras mídias, como a animação ou o cinema. O nome arte sequencial é conferido aos quadrinhos pois são uma reprodução gráfica realizada através de quadros justapostos e em sequência, contudo, pode-se afirmar que o mesmo

⁵⁵ *Ibidem*, p. 389.

⁵⁶ MCCLOUD, Scott. *Op. Cit.*, p. 3.

⁵⁷ CANCLINI, Nestor Garcia. *Op. Cit.*, p. 305.

se aplica às animações ou cinema⁵⁸. Contudo, em animações ou filmes os diferentes quadros são reproduzidos no mesmo espaço enquanto nos quadrinhos são reproduzidos em espaços diferentes. Pode-se afirmar que o espaço está para a arte sequencial como o tempo está para os filmes⁵⁹. Scott McCloud vai mais além ao afirmar que “antes de ser projetado o filme é só um gibi muito, muito, muito lento⁶⁰”.

Antes de partir para a comparação e relativização entre cinema e quadrinhos, deve-se afirmar que os quadrinhos são, em sua forma, muito mais antigos do que o cinema. É comum que se date o seu início no final do século XIX, contudo, antecedentes de sua forma pode ser vistos muito anteriormente. Em um manuscrito pré colombiano (Figura 1) descoberto em 1519 e datado de 1049, por exemplo, é possível ver a progressão de figuras contando uma história. Não que seja uma “história em quadrinhos”, mas a ideia de narrar a partir de uma sequencia de imagens é um antecedente dessa forma de expressão.



⁵⁸ MCCLLOUD, Scott. *Op. Cit.*, p. 5.

⁵⁹ *Ibidem*, p. 7.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 8.

Figura 1: O “Códice Alfonso Caso” narra a trajetória do grande herói militar e político 8-Cervos “Garras de Tigre”⁶¹.⁶²Fonte: CASO, Alfonso. *The Aztecs: People of the Sun*. University of Oklahoma Press, 1958.

Também na Europa se vê casos em que referências que posteriormente foram agrupadas no que se chama arte sequencial são utilizadas para se realizar uma narração. Na famosa Tapeçaria de Bayeux (Figura 2), a qual possui 70 metros, é contada a história da conquista normanda do ano de 1066⁶³.



Figura 2: Detalhe da Tapeçaria de *Bayeux*, 1066.

No caso dos hieróglifos, os quais datam de muito mais antigamente, estes contém elementos que erroneamente são associados à quadrinhos, contudo, deve-se atentar ao fato de que os símbolos representam sons, de forma que deles descende a palavra escrita e não os quadrinhos⁶⁴. Os signos dos quadrinhos ainda são encontrados na Idade Média, como o caso de “A Visão de São Bernardo” (Figura 3), de 1470, onde os balões de diálogo comuns nos quadrinhos podem ser vistos na forma de rolos de pergaminho saindo da boca da Virgem e outras figuras.⁶⁵

⁶¹ Também pode-se encontrar a nomenclatura “Garras de Jaguaririca”.

⁶² *Ibidem*, p. 10.

⁶³ *Ibidem*, p. 11.

⁶⁴ *Ibidem*, p. 13.

⁶⁵ BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. *Op. Cit.*,. 12.



Figura 3: A visão de São Bernardo.

Na História das histórias em quadrinhos, um evento importante colocado por McCloud é a invenção da prensa, a qual, de acordo com o autor, é a invenção mais marcante para a arte sequencial desde a palavra escrita⁶⁶. Com esta invenção, foi possível realizar uma maior difusão, popularizando o estilo narrativo. Desta forma, de acordo com Peter Burke e Asa Briggs,

“A narrativa visual em que o leitor “lê” os episódios normalmente da esquerda para a direita e de cima para abaixo já era conhecida na Idade Média, mas sua importância cresceu com o surgimento da xilogravura, no Renascimento. Produziam-se xilogravuras em longas tiras para registrar certos eventos, como o percurso de procissões nas ruas. Essas tiras, equivalentes aos rolos medievais, davam aos leitores a impressão de ver a procissão passar⁶⁷.”

Mas foi apenas na sociedade de romance que os personagens de quadrinhos como conhecemos surgiram, quando as histórias que eram contadas a um público que já as conhecia, como narrativas de Hércules ou provenientes da mitologia, foram substituídas por uma demanda que o leitor criava, o desejo pela imprevisibilidade e de não conhecer

⁶⁶ MCCLOUD, Scott. *Op. Cit.*, p. 15.

⁶⁷ BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. *Op. Cit.*, p. 47.

o fim da história, a qual muitas vezes era escrita conforme era contada e nem mesmo o autor sabia o seu final⁶⁸. Ainda assim, o personagem principal não deveria abandonar a personalidade mítica, a qual não reservaria surpresas, mas deveria optar por um meio termo: seria a soma das aspirações coletivas mas, estando no âmbito da produção de romance, se submeteria ao desenvolvimento do personagem de quadrinhos⁶⁹. Um exemplo seria o caso do *Superman*. Enquanto *Superman*, este é um mito, um Hércules moderno, quase indestrutível, mas enquanto Clark Kent é demasiado humano, e deve sê-lo para que aconteça uma conexão com o público. Neste caso, o leitor veria o *Superman* como o ser que ele aspira ser e Clark Kent como aquele que é, com o seu dia a dia. Seria o misto entre a surpresa e a falta desta, permanecendo um meio termo.

1.2.1 ENTRECruzamentos DE LINGUAGEM: HQs E CINEMA

Ao tratar sobre a História da arte sequencial, é necessário avançar até o cinema e a relação entre estas duas artes. Neste caso, a relação com o cinema vai mais além do que a disposição de cenas em sequência sobre a qual já se falou. O desenho dos quadros, por exemplo, realiza muitas vezes os enquadramentos com base no cinema, pensando na reprodução gráfica como uma reprodução da mesma cena realizada por uma câmera⁷⁰. Umberto Eco vai mais além nesta comparação, afirmando que nesta relação entre mídias e diferentes escolas artísticas realiza-se o que se chama de “parasitismo” e “promoção”, utilizando conceitos de outras áreas, e por vezes utilizando-se destes para que se promova às custas deles. De acordo com o autor, contudo, deve-se ter em mente que é uma relação recíproca, em que ambas as mídias realizam o “parasitismo” e a “promoção”⁷¹, o que pode ser entendido com um tipo de entrecruzamento. Esta relação entre as mídias deve ser realizada tendo em mente de que existem também muitas diferenças, e que os quadrinhos não são nem de longe um filme com quadros faltando. Nos quadrinhos os enquadramentos quebram a continuidade mantendo apenas os quadros essenciais, cabendo desta forma ao leitor montá-los e encontrar a continuidade⁷². De acordo com McCloud, cada um completa a lacuna entre os quadros essenciais da maneira que melhor satisfazer a sua imaginação⁷³. O espaço entre dois

⁶⁸ ECO, Umberto. *Op. Cit.*, pp. 247 e 248.

⁶⁹ *Ibidem*, p. 251.

⁷⁰ *Ibidem*, p. 131.

⁷¹ *Ibidem*, pp. 150 e 151.

⁷² *Ibidem*, p. 147.

⁷³ MCCLOUD, Scott. *Op. Cit.*, p. 68.

quadros recebe o nome de “sarjeta”, e este espaço é a interjeição onde a mente humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia⁷⁴. Desta forma, cada leitor poderia dar o seu desfecho a uma ação incompleta entre dois quadros, diferente do cinema, onde haveria a continuidade. Ainda assim, lembrando novamente do caso de “parasitismo”⁷⁵, não é incomum de se ver em filmes cenas em que o enquadramento tira a ação de cena, por vezes para poupar o público de um ato violento. São casos em que o cinema utiliza, à sua maneira e para os seus fins, um artifício dos quadrinhos. O exemplo da morte não mostrada entre dois quadros é um exemplo recorrente, acerca do qual McCloud afirma que “matar um homem entre quadros significa condená-lo a milhares de mortes”⁷⁶. Umberto Eco vai mais além sobre o preenchimento da ação entre dois quadros que a imaginação realiza, pois para o autor há um código compartilhado pelos leitores, o qual o autor muitas vezes usa para dirigir mensagens à imaginação dos leitores, sabendo qual será o resultado⁷⁷.

Este código compartilhado não é exclusividade dos quadrinhos, pois “em nosso dia a dia, nós tiramos conclusões com frequência, completando mentalmente o que está incompleto, baseados em experiências anteriores”⁷⁸. Dito isso, é possível afirmar que nos quadrinhos o público é colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento⁷⁹. E estas histórias, contadas com a ajuda voluntária do leitor, possuem o poder de persuadir o leitor tal qual mitologias compartilhadas⁸⁰, e de tal forma criam uma cumplicidade com os leitores que por vezes chegam a sair das páginas das revistas e adentrar a realidade, com jornais reais noticiando a morte de personagens fictícios⁸¹. E a razão pela qual essa identificação ocorra talvez seja pelo fato de que os signos utilizados pelos quadrinhos não sejam algo novo, mas sim algo incorporado na cultura desde muito antes. É o caso, por exemplo, da referência do HQ *Superman* na pintura de Tintoretto “O Milagre de São Marcos” (Figura 4), de 1548. Nela, o santo mergulha dos céus para resgatar um cristão cativo da

⁷⁴ *Ibidem*, p. 66.

⁷⁵ ECO, Umberto. *Op. Cit.*, pp. 150 e 151.

⁷⁶ MCCLOUD, Scott. *Op. Cit.*, p. 69.

⁷⁷ ECO, Umberto. *Op. Cit.*, pp. 149 e 150.

⁷⁸ MCCLOUD, Scott. *Op. Cit.*, p. 63.

⁷⁹ *Ibidem*, p. 65.

⁸⁰ ECO, Umberto. *Op. Cit.*, p. 244.

⁸¹ *Ibidem*, p. 245.

mesma maneira como muitas vezes foi representado o último filho de Krypton descendo dos céus para resgatar algum inocente das garras de um criminoso⁸².



Figura 4: Tintoretto, O milagre de São Marcos, 1548.

Desta forma, pode-se afirmar que os quadrinhos são uma mídia que, dentre diferentes formas, existe percorrendo um longo caminho na História, na interação entre texto, imagem e sobreposições de imagem a fim de criar uma narrativa. E no espaço pós-moderno em que se insere o presente trabalho, já se tornou tão importante para a vida do indivíduo que pode invadir a sua realidade⁸³ e ajudar a formar uma identidade coletiva, com aquilo que ocorre nas páginas das revistas ecoando na vida social do indivíduo⁸⁴.

1.3. O AUTOR DE SANDMAN: NEIL GAIMAN

Tendo posto o que são histórias em quadrinhos, ou arte sequencial, qual sua História, é necessário realizar um afunilamento e se deter não na arte sequencial como um todo,

⁸²BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. *Op. Cit.*, p. 13.

⁸³ECO, Umberto. *Op. Cit.*, p. 245.

⁸⁴CANCLINI, Nestor Garcia. *Op. Cit.*, p. 390.

mas sim no objeto de estudo desta pesquisa. Será apresentado *Sandman* e também o homem que deu a vida ao ser que dá vida aos sonhos: O britânico Neil Gaiman.

Neil Gaiman nasceu no ano de 1960, em Hampshire. Desde a infância e adolescência nutriu um forte gosto pela literatura, afirmando que foi fortemente influenciado por seus autores favoritos, dentre eles C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Lewis Carroll, Edgar Allan Poe e G. K. Chesterton, autores cuja influência é facilmente perceptível no decorrer de sua obra. Contudo, foi posteriormente, no final de sua adolescência, que Gaiman tornou-se um aficionado por outro gênero. Tal qual tantos outros autores que mais velhos tornariam-se importantes autores de quadrinhos, como Jerry Siegel (o criador do *Superman*), Gaiman tornou-se um afixionado pela ficção científica, se tornando um leitor assíduo de autores como Alan Moore (o qual, além de mais tarde se tornar um colega, teria uma forte influência na sua carreira de quadrinista), Samuel R. Delany, Robert A. Heinlein e H. P. Lovecraft. E foi esse gosto pela literatura que levou Gaiman a escolher a profissão de jornalista, onde teve seus primeiros contatos com mídias mais alternativas ao trabalhar na *Imagine Magazine*, uma revista britânica responsável pela publicação de estória de ficção e suplementos do RPG *DungeonsandDragons*. Seu interesse pelos quadrinhos surgiu apenas no ano de 1984, quando, com 24 anos, encontrou uma revista em quadrinhos (*SwampThing*, "O Monstro do Pântano") enquanto esperava pelo metrô. A revista era da autoria de Alan Moore, do qual Gaiman tornou-se amigo. Sua primeira participação na roteirização de um quadrinho, inclusive, se deu na revista *Marvelman*, a qual Gaiman escreveu após a saída de Moore. Contudo, foi apenas no ano de 1987 que conheceu quem, ao seu lado, resultaria de uma das parcerias de maior sucesso nos quadrinhos adultos: Dave McKean, ao lado de quem escreveu três importantes *GraphicNovels* britânicas: *Violent Cases*, *SignalandNoise* e *Mr. Punch*. Impressionada com o seu trabalho, a editora americana DC Comics o contratou e Gaiman escreveu *Black Orchid*, o qual chamou a atenção da editora Karen Berger, a qual buscava uma forma de quadrinhos mais adulta, a qual via nas temáticas utilizadas pelo inglês. Ofereceu a ele então a oportunidade de escrever estórias para um personagem abandonado, *Sandman (um herói da Era de Ouro*⁸⁵ *dos quadrinhos)*⁸⁶. Gaiman não só teve sucesso como, durante esta experiência,

⁸⁵ A História das história em quadrinhos normalmente é dividida em eras, sendo estas a "Era de Ouro" (1938 a 1956), com o surgimento dos grandes personagens, como *Superman* e *Batman*. É seguida pela "Era de Bronze" (1956 a 1970), época em que surgiram o X-MEN e a "Era de Bronze" (1970 a 1980), quando houve uma certa mudança para a maturidade nos roteiros, época em que ocorreu a morte de

teve a idéia que colocou em prática quando, ao lado do seu antigo parceiro Dave McKean, começou a escrever as histórias de Sandman, a forma antropomorfizada dos Sonhos. Nascia assim o selo *Vertigo* para leitores maduros da *DC Comics*, com Neil Gaiman, Alan Moore e Grant Morrison.

1.4 A HISTÓRIA E O PERSONAGEM: SANDMAN⁸⁷

No selo *Vertigo* para leitores adultos foi publicado *Sandman* narra a história do Rei dos Sonhos, personagem homônimo à revista. A história tem início em 1916 quando um grupo de ocultistas – liderados pelo ficcional Roderick Burgess, uma referência a Aleister Crowley – tenta capturar sua irmã Morte e, por equívoco, aprisionam Sandman. Além de Morte, que é sua irmã mais velha, Sonho tem ainda outros cinco irmãos, os quais recebem a alcunha de “Perpétuos” ou “Eternos”, sendo estes nomeados com o que personificam: Desejo, Delírio, Destruição, Desespero e Destino. O nome “Perpétuos” ou “Eternos – *Endless*, no original – são uma referência ao fato de serem seres imortais, cuja existência se equipara à própria existência do universo.

Aprisionado por Roderick Burgess, Sandman permanece em cativeiro durante 60 anos, nos quais seu captor original o visita constantemente com exigências a serem cumpridas para que fosse libertado: Fortuna, poder e a vida eterna. Todas as exigências recebem como resposta um olhar frio e o silêncio de Sonho, o qual apenas espera, pois isso é tudo o que lhe resta. Após um longo período de angústia, na qual um ser em seu porão poderia lhe garantir a vida eterna, mas se recusava, a vida do captor original chega ao fim, e em seu lugar fica o seu filho, Alex, durante a existência do qual Sandman consegue se libertar de sua prisão, em 1989, e, a partir de então, inicia sua jornada de vingança e reconstrução do seu reino, o qual ruiu durante o tempo em que esteve preso.

Gwen Stacy (namorada de Peter Parker) e seu algoz, Kraven, morreu de câncer, o que ficou marcado na história “A Última Caçada de Kraven”. Ver: JACOBS, Will. JONES, Gerard. *The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Presente*. Crown Publishing Group, 1985.

⁸⁶ GOLDEN, Christopher. *Príncipe de Histórias - Os Vários Mundos de Neil Gaiman*. Editora Geração, São Paulo, 2011, p. 53.

⁸⁷ “Sandman” tem dois significados na obra analisada. Sandman pode representar tanto um dos nomes do personagem principal – qual também é chamado de Rei dos Sonhos, Oneiros, Morpheus, dentre outras denominações emprestadas de diversas mitologias – quanto o título da obra. Para facilitar a compreensão, quando a grafia de “Sandman” corresponder ao título da obra, esta estará em itálico. Quando for uma referência ao personagem, permanecerá na grafia comum.

A criação do personagem Sandman vêm de muito antes de 1988. Sandman é uma reinterpretação e revitalização do personagem Wesley Dodds, o qual combatia o crime sob a alcunha de Sandman. (Figura 5)



Figura 5. Wesley Dodds, o Sandman da era de ouro. DC Comics, 1939.

Munido de uma pistola que disparava gás do sono, Dodds fazia com que criminosos dormissem e, quando estavam neste estado, despejava areia em seus olhos e os deixava à mercê da polícia. O ato de derramar areia nos olhos remete ao personagem mitológico, o que ocasionou a sua alcunha. É possível visualizar alguns elementos no personagem de 1939 que, na releitura de Gaiman, influenciaram o personagem de 1988. A primeira influência é a bolsa de areia visível na Figura 6. Enquanto para Dodds esta era apenas um meio de carregar aquilo que seria sua identificação na guerra contra o crime, a bolsa de areia de Sandman de Gaiman é considerada por este como uma arma e instrumento, pois a areia desta é o material com o qual sintetizou o seu mundo e todas as criações que permeiam os sonhos. Outro elemento é a máscara de gás. Enquanto esta em Dodds serve para que o gás que utiliza não o acabe atingindo, o personagem de 1988 usa um elmo que lembra em muito uma máscara de gás, contudo, este aparato não seria algo necessário para uma criatura que, em sua mitologia, é mais poderosa que muitos deuses. O elmo que Sandman utiliza tem o caráter de proteção, sendo dito que este é composto pelo crânio e coluna de antigos deuses que foram vencidos em batalha. Junto

da bolsa de areia sendo colocada também como arma, é possível observar o caráter beligerante do personagem de Gaiman, cercado constantemente por armas.



Figura 6. Sandman quando capturado. Sandman #1. DC Comics, 1988.

Para se caracterizar o personagem de Gaiman, dois traços são evidenciados ao longo da obra: Não tem amigos e nunca sorri. Em todas as 75 edições de *Sandman*, embora alguns quadros mostrem o Perpétuo com algum semblante que se pode lembrar a felicidade ou alegria, esta nunca é tanta que um sorriso seja colocado em seu rosto. Isso por si só coloca uma grande distância entre Sandman e sua irmã Morte, uma vez que na primeira vez em que ambos aparecem juntos, o que também é a primeira aparição da personagem, esta está com um sorriso enquanto Morpheus está com o mesmo semblante impassível que o acompanha sempre (ver imagem Sandman e Morte). As características do personagem já citadas – a falta de amigos e nunca sorrir – ficam evidentes na história “Homens de Boa Fortuna⁸⁸”, história que mostra Sandman encontrando em uma taverna no século XIV um homem que afirmava ser capaz de

⁸⁸*Sandman* #14.

nunca morrer. Estando acompanhado de Morte, Sandman decide fazer com que o homem nunca morra. Desta forma, marca um encontro com ele no mesmo local depois de 100 anos, o que causa um espanto no homem. O espanto se repete depois de 100 anos, quando Sandman está ali à sua espera. Os encontros continuam até que, muito tempo depois, HobGadling, o homem que Sandman tornara imortal, afirma finalmente ter compreendido do por que era mantido imortal: Pois Sandman era alguém solitário, e aqueles encontros ocasionais seriam o mais perto que teria de um amigo. O resultado é um Sandman irado, indo embora e deixando Hob sozinho no local, ultrajado pelo fato de que poderia ser amigo de um mortal ou ao menos necessitar de companhia (Figura 7). É possível notar que o personagem fica ultrajado com a sugestão de que poderia precisar de companhia, comprovando a hipótese de que este é uma pessoa solitária, mesmo que contra à sua vontade.



Figura 7. Sandman #14. DC Comics, 1990.

No quadrinho seguinte, contudo, é possível ver Sandman retornando 100 anos depois e encontrando HobGadling esperando por ele. É o momento em que comprova-se a falta de amigos do personagem, com a exceção de Hob (e da própria Morte), e também um momento em que se vê o mais perto de um sorriso do personagem. (Figura 8)



Figura 8: Sandman #14. DC Comics, 1990.

Dados estes exemplos, é possível perceber com o personagem Sandman distancia-se da sua irmã Morte, criando um perfeito contraste. Sandman é carrancudo e assustador, enquanto Morte é graciosa e convidativa. É o que faz com que a companhia de Morte se torne ainda mais agradável.

Durante as 75 edições de *Sandman*, Neil Gaiman descreve a trajetória do Rei dos Sonhos e por vezes apenas do universo em que ele se circunscreve, pois há algumas revistas em que o protagonista sequer aparece. Estas, muitas vezes, centram-se em seus irmãos. Contudo, na maioria das vezes, as histórias centram-se em sua irmã mais velha, Morte, a qual atua não como coadjuvante, mas como um personagem co-principal da trama, pois ela e Sandman mantêm uma relação de amizade como o Eterno não mantém com nenhum outro ser. As histórias não são lineares, contam por vezes o passado do personagem, por vezes o seu presente e, algumas vezes, o seu futuro. E, em certo ponto, é possível compreender onde a trajetória do Rei dos Sonhos recém liberto vai dar: Em sua morte.

CAPÍTULO DOIS

2.1 PÓS-MODERNISMO

A fim de trabalhar Sandman e como a morte – tanto a personagem quanto o ato de morrer – se descortinam dentro dessa história, é necessário compreender o contexto dentro do qual a obra está inserida. Após tratar sobre indústria cultural e as histórias em quadrinhos, bem como apresentar o autor e o personagem de Sandman, faz-se necessário contextualizar o pós-modernismo. Neste capítulo, pretende-se dissecar o conceito de pós-modernismo com mais cuidado a fim de compreender quais suas implicações para a criação da obra analisada e como este se articula, ao mesmo tempo, com a realidade na qual ela se circunscreve.

De acordo com David Harvey⁸⁹ no período dos anos 70 e 80 houve uma forte mudança na sensibilidade da sociedade, tendo ocorrido uma profunda mudança na estrutura de sentimento na cultura da sociedade capitalista⁹⁰. Tendo surgido neste contexto, *Sandman* carrega em sua história alguns aspectos deste período, sendo possível afirmar que, por vezes, é possível denomina-lo como parte constitutiva do contexto pós-modernista. E é neste período em que personagens pós-modernos aparecem confusos em relação ao mundo em que estão e como devem agir em relação a ele. Esta confusão aparece no contexto diegético de Sandman, quando o personagem faz a transição de um contexto moderno (aprisionado no início do século XX) para um mundo pós-moderno (liberto nos anos 1980): Pode ser entendido como uma metáfora, pois certamente não é ao “acaso” que o autor faz o personagem experienciar o choque dessa mudança na história.

Tendo permanecido preso durante 60 anos, quando finalmente consegue libertar-se o Rei dos Sonhos encontra um mundo diferente daquele que foi obrigado a abandonar, encontra uma realidade pós-moderna. Logo em seguida Sandman se vê confuso em relação ao seu mundo e como agir nele, pois muito do que conhecia mudou ou está em ruínas (Ver figura 9). A partir de então o personagem deve reaprender como viver neste mundo e se adaptar a ele. Ao mesmo tempo, o pós-modernismo é

⁸⁹HARVEY, David. *Op. Cit.*

⁹⁰*Ibidem*, p. 45

considerado um período em que se aceita o que é efêmero, descontínuo e caótico⁹¹, tendo estes elementos incorporados ao cotidiano e considerados como normais. Essa aceitação ocorre em *Sandman* quando este se vê obrigado a residir neste mundo, pois no momento isso era tudo o que lhe restava. Não seria possível reaver o seu mundo como era antes de sua prisão, então deveria repará-lo e adaptar-se à realidade vigente.

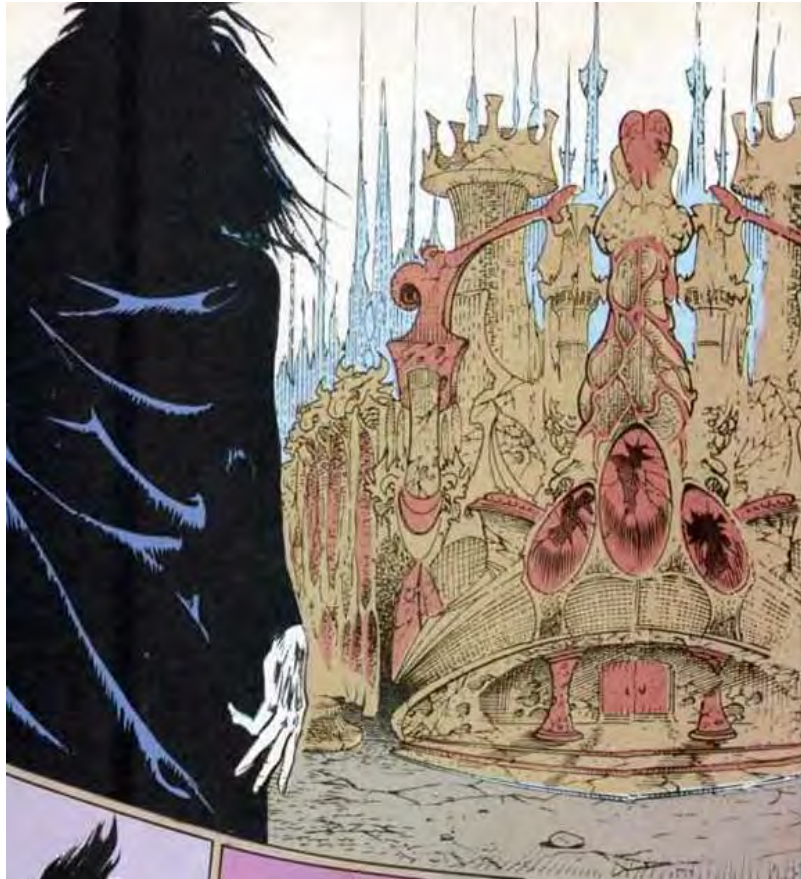


Figura 9: Sandman #2. DC Comics, 1989.

No campo da ficção, de acordo com McHale⁹², se dá início a uma preocupação com a alteridade relativa a outros mundos⁹³. Ou seja: A criação de diversos mundos e realidades diferentes faz com que comece a haver uma preocupação e discussão com mundos inventados. Os planos ficcionais já tomavam conta das discussões de anteriormente, contudo, enquanto muitas vezes as ficções eram ambientadas em mundos semelhantes ao nosso, com suaves mudanças, com o tempo estas passaram a ser ambientadas em mundos completamente diferentes, muitas vezes onde a única

⁹¹*Ibidem*, p. 49.

⁹²McHale apud Harvey; *Ibidem*, p. 52.

⁹³*Idem*.

semelhança com o nosso eram os protagonistas humanoides, e algumas vezes nem isso. De acordo com Foulcault⁹⁴, na ficção pós-modernista existe a coexistência impossível de muitos mundos possíveis e fragmentários em um mesmo espaço, em “espaços impossíveis que são justapostos ou sobrepostos uns aos outros”⁹⁵, é uma realidade onde a preocupação do personagem não se dá em relação a desvelar um mistério central, mas sim em se perguntar “Que mundo é este?” e descobrir o que deve fazer nele e como deve existir no mesmo⁹⁶. É uma metáfora novamente do que acontecem em *Sandman* quando o protagonista se vê livre do cativo e tem de descobrir como conviver em um mundo. Embora algumas passagens se passem no mundo conhecido, no mundo comum, boa parte da trama acontece em mundos imaginários criados por Gaiman. Mundos estes que estão destruídos ou modificados e, à *Sandman*, cabe a pergunta: “Que mundo é este?”, além da necessidade de descobrir o que fazer nele e como existir no mesmo, pois no início da trama do Rei dos Sonhos isso se faz mais importante do que a trama central em si.

Ainda de acordo com Harvey, neste período as construções culturais ocorrem textos em intersecção com outros textos, produzindo desta forma novas obras⁹⁷. De uma forma simplificada, pode-se afirmar que nada surge somente da mente criativa do autor, mas sim do meio cultural no qual este se insere, as obras que lê e com as quais tem contato. Ainda em *Sandman* é possível ver o efeito disso, uma vez que é possível delinear bem o que da obra de Gaiman já era algo existente no imaginário e plano cultural. O próprio *Sandman* não é uma criação sua, uma vez que é um personagem folclórico recorrente e presente também em outras mídias. Com o nome no Brasil de “João Pestana”, *Sandman* é uma figura folclórica presente e tida como aquele que, à noite, visita os quartos e despeja areia sobre os olhos dos dorminhocos. Uma recente representação desta *Sandman* pode ser vista no filme “A Lenda dos Guardiões”, da *Pixar*, onde se retoma o personagem como uma figura mais amistosa do que o personagem soturno de Gaiman (Ver figura 10).

⁹⁴Foulcaultapud Harvey; *Ibidem*, pp. 52 e 53.

⁹⁵*Ibidem*, pp. 52 e 53.

⁹⁶*Ibidem*, pp. 52 e 53.

⁹⁷*Ibidem*, p. 53.



Figura 10.: Sandman da Dreamworks. “A Origem dos Guardiões”, 2012.

Ainda em relação a estas obras, é possível perceber como a obra de Gaiman influenciou obras posteriores acerca do folclórico João Pestana. Um exemplo disso é o curta metragem “*The Sandman*”, de 1991, animação em *stop-motion* que mostra um Sandman aterrorizante que adentra o quarto de crianças que não vão para a cama quando advertidas e rouba seus olhos. Embora esta animação seja uma adaptação de um conto alemão de E. T. A. Hoffman⁹⁸, a caracterização do Sandman de *stop-motion* lembra em muito aquele que foi desenhado nas páginas roteirizadas por Neil Gaiman (Ver figura 11).

⁹⁸ HOFFMAN, E. T. A. *Der Sandmann*. Berlin, 1816.



Figura 11: Sandman do *stop-motion* de 1991. The Sandman, 1991.

Além destas construções, o Sandman de Neil Gaiman nasceu de outro personagem homônimo, o Wesley Dodds da década de 1960 carregando algumas semelhanças, influências e referências deste, como a sua bolsa de areia ou a máscara. Além destas influências, boa parte dos personagens utilizados por Gaiman na construção do Reino dos Sonhos de Lorde Morpheus vem de histórias de terror publicadas pela *DC Comics* nos anos 1960 e há muito esquecidas, tendo sido trazidas novamente à vida por Gaiman e ganhando uma nova popularidade após aparecer nas séries.

Dentro de *Sandman*, ainda, é possível encontrar referências, mesmo que inconscientes, a outras obras pós-modernistas que lidam com a apropriação de elementos de outras obras e citação de outros artistas, o que remete ao procedimento da montagem. Um exemplo que pode-se citar refere-se às obras de Rauschenberg, onde acontece a colagem de muitos temas⁹⁹. Um exemplo citado por David Harvey é a obra “Vênus no Espelho” (Ver Figura 13), de Rubens, a qual é referenciada por Rauschenberg (Ver figura 12).

⁹⁹HARVEY, David. *Op. Cit.*, p. 61.



Figura 12: “Vênus no Banho”, de Rauschenberg.



Figura 13: Vênus no Espelho, de Rubens, 1614-1615.

Estes dois exemplos são muito importantes quando se trata de *Sandman*, pois são facilmente identificados no decorrer de toda a obra no primeiro elemento que se nota em cada revista: A capa. As capas, criadas por Dave McKean, são um misto de diversos elementos que concentram elementos da trama da revista, sendo desta forma um resumo

de colagens visuais do que se encontrará ou que, muitas vezes, completam a história (Ver Figura 14).



Figura 14: Capa de Sandman #1. Fonte: DC Comics, 1988.

É possível identificar na capa (Imagem 6) diversos elementos da história, como a ampulheta aludindo ao tempo em que Sandman permanece cativo, o gato preto em referência a uma futura história e o número 7 em referência aos 7 Perpétuos.

Desta forma, pode-se concluir que *Sandman* de Neil Gaiman, desde a arte de sua capa, com uma colagem de elementos¹⁰⁰ até mesmo o seu conteúdo no qual o protagonista se vê perdido em um mundo onde os sentimentos e as estruturas são outras, se insere dentro de um escopo pós-modernista e também atua como parte constitutiva deste.

¹⁰⁰ Na capa estão presentes outros elementos que logo aparecerão na história ou são referenciados nesta edição. É o caso do número sete, referenciando os sete Perpétuos, ou a ampulheta, em referência ao tempo em que Sandman permanece preso.

2.2 A MORTE¹⁰¹

A morte se torna um problema por ser, ao mesmo tempo, uma certeza (de que todos os seres vivos morrem) uma incerteza (sobre quando acontecerá para cada ser vivo em particular) e, portanto, está atrelada a um sentimento que se aproxima do medo: a angústia¹⁰². A angústia se configura como aquela dor que não pode ser apaziguada, apenas momentaneamente esquecida¹⁰³. Contudo, pode-se afirmar que a razão pela qual esta angústia está presente é porque a morte, a qual aproxima-se cada vez mais, é algo que se teme. Um temor que, com o tempo, só tende a aumentar e que, numa sociedade secularizada, muitas vezes se transforma em medo do ato de morrer. Em sociedades sagradas, a relação do homem com a morte pode ser “amenizada” pela fé na “vida eterna”, ou pós-morte. Mas com a perda ou a ausência desses valores, e com a angústia diante da própria finitude, amenizada apenas pelo avanço da medicina, os homens tentam cada vez mais “adiar” a morte, por ter medo da forma com que ela chegará.

Na sociedade, o medo parte de diversas fontes. Barry Glessner, em “Cultura do Medo”¹⁰⁴, afirma que o pânico e o medo afirma que estes sentimentos não afetam o sujeito na mesma proporção em que são propagados. Como são atingidos é uma questão que principia de ansiedades culturais profundas¹⁰⁵. Neste momento podemos considerar o medo da morte como uma questão cultural, pois faz parte dos conteúdos de produtos da cultura e entretenimento. Existe toda uma indústria cultural que vende a morte¹⁰⁶ e faz com que ela se torne parte da vida, mas existe uma outra indústria, a qual faz com que apareçam cada vez mais razões para que a morte seja uma ameaça e esteja próxima: A indústria das notícias¹⁰⁷. A fim de criar notícias e render uma maior repercussão, a mídia extrapola em certos relatos e acaba por omitir determinados fatos que tornam uma realidade muito mais alarmante, como afirmar que o vírus Ebola pode sofrer mutação e

¹⁰¹ Tal qual se fez com *Sandman*, sendo a grafia em itálico usada para designar o título e grafia normal utilizada para tratar do personagem, algo semelhante será utilizado com a personagem Morte. Quando se usar o “M” maiúsculo, será uma referência ao personagem, e quando morte for usado sem o “M” maiúsculo, será uma referência ao ato de morrer, ao conceito.

¹⁰² Segundo Kierkegaard, a angústia é uma aflição diferente do medo, pois este se refere sempre a algo determinado, enquanto a angústia surge do enfrentamento do “nada” que acompanha a certeza de sua finitude, ou seja, a ausência de sentido da vida. KIERKEGAARD, Soren. *Le concept de l'angoisse*, cap.III §2.Paris: Gallimard, 1935, cap. I,§5, p.62.

¹⁰³ KIERKEGAARD, Soren. *Op. Cit.*, p. 46.

¹⁰⁴ GLASSNER, Barry. *Op. Cit.*

¹⁰⁵ *Ibidem*, p. 329.

¹⁰⁶ CASTELLS, Manuel. *Op. Cit.*, pp. 480 e 481.

¹⁰⁷ GLASSNER, Barry. *Op. Cit.*, p. 31.

ser transmitido através do ar, mas ignorar o fato de que, caso isso acontecesse, este se tornaria tão fraco que não mais seria uma ameaça para humanos¹⁰⁸. Isso faz com que os medos em relação à saúde sejam ilimitados e constantemente alimentados, fazendo com que se preocupe desproporcionalmente com doenças e aflições que sequer são ameaças¹⁰⁹. Somando-se ao fato já citado de que a morte é uma constante na cultura¹¹⁰, se vê a morte à espreita o tempo todo ao mesmo tempo em que se percebe o que esta trará consigo, gerando um medo e fomentando o sentimento de angústia.

Dentro de Sandman, a morte se apresenta de maneira diferente. Ao se tratar da morte dentro de Sandman, deve-se ter um especial cuidado. Um deles se deve ao fato de que a morte não é apenas o ato de morrer, mas também um personagem, a Morte, irmã mais velha de Sonho, aquela que ocultistas ingleses tentam capturar mas acabam aprisionando Sandman por engano. Entretanto, antes de tratar desta Morte, é necessário falar sobre o conceito de morte e como este aparece em *Sandman*.

Para esta conceituação da morte dentro do contexto trabalhado, optou-se por utilizar o tomo “Sociedade em Rede”, de Manuel Castells¹¹¹. Castells afirma em sua obra que, em uma realidade onde a humanidade é perdida gradualmente, busca-se cada vez mais uma dignidade na hora da morte, pretende-se conferir cada vez mais dignidade à pessoa moribunda¹¹². Afirma, ainda, que “a maior dignidade a ser encontrada na morte é a dignidade da vida que a precedeu¹¹³”, revelando que busca-se na morte uma dignidade mas que esta reflete-se na vida que a antecedeu, desta forma não dissociando a morte da vida, como dois momentos totalmente distintos. Ainda, tão importante é a morte para a perspectiva de vida, que o autor afirma que “o tempo na sociedade e na vida é medido pela morte¹¹⁴”.

Contudo, mesmo com essa incorporação da morte na vida, com os dois momentos tidos como necessários um para o outro, descortina-se uma nova cultura na sociedade que busca banir a morte da vida¹¹⁵. A tentativa de banir a morte acontece através da medicina, pois através de tecnologias médicas torna-se possível viver como

¹⁰⁸ *Ibidem*, p. 37.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 21.

¹¹⁰ CASTELLS, Manuel. *Op. Cit.*, pp. 480 e 481.

¹¹¹ *Ibidem*.

¹¹² *Ibidem*, p. 477.

¹¹³ *Idem*.

¹¹⁴ *Ibidem*, p. 478.

¹¹⁵ *Idem*.

se a morte não existisse¹¹⁶. Neste interim, ocorrem outros fenômenos que tangenciam este expurgo da morte, como a corrida anti-tabagista e outras medidas que visam um “saneamento da sociedade”. Para Castells, isso acontece a fim de separar os vivos daqueles que morrem, pois deixando os mortos sozinhos estes não levariam consigo a “energia dos vivos¹¹⁷”. Esta corrida pela saúde está fortemente aliada ao medo da morte, e é explorada pela mídia e pelos telejornais cada vez mais¹¹⁸, fazendo com que seja algo comum na mídia e compartilhado por toda a sociedade. Isso ocasiona em um fenômeno de negação da morte até o último ato, o qual pode ser visto através da busca incansável de médicos para atingir uma cura mesmo quando esta é inalcançável¹¹⁹, um ato que é normalmente é realizado por médicos da ficção, levando ao expectador a necessidade de se buscar retardar a morte o máximo possível, e tentar fazê-lo mesmo quando não existe a possibilidade. Além dessa negação da morte até o último momento, ocorre uma separação cada vez maior dos vivos e dos mortos, como já foi afirmado¹²⁰, com estes sendo levados aos hospitais para passarem os seus últimos momentos, pois caso o fizessem em suas casas seria sujo e degradante, realizando assim uma espécie de saneamento da morte¹²¹. Desta forma separa-se os vivos e os mortos em seu convívio social e emocional, o que ocasionou um aumento significativo de óbitos em hospitais de 1947 a 1987¹²².

Este movimento de uma separação da vida e da morte vem com certas implicações e acontece com certos fenômenos dentro da mídia. Um destes fenômenos é o luto saindo de moda, sendo que “a privação do luto é um preço a pagar para alcançar a eternidade em nossa existência mediante a rejeição da morte¹²³”. Assim a morte vai se tornando cada vez mais inexpressiva, e isso acontece com ela sendo repetida incessantemente na mídia, mas sempre com a morte do outro, e o processo é repetido e repetido na ficção, na indústria cultural, até se atingir o resultado da morte ser

¹¹⁶ *Idem.*

¹¹⁷ *Idem.*

¹¹⁸ *Ibidem*, pp. 478 e 479.

¹¹⁹ *Ibidem*, p. 479.

¹²⁰ *Ibidem*, p. 478.

¹²¹ *Ibidem*, p. 480.

¹²² *Ibidem*, pp. 479 e 480.

¹²³ *Ibidem*, p. 480.

desmistificada e considerada algo normal, comum e banal, um fenômeno que se prolonga até que a própria morte chega, mas é recebida com surpresa¹²⁴. Desta forma,

“separando a morte da vida e criando o sistema tecnológico para fazer com que esta experiência dure o suficiente, construímos a eternidade durante nossa existência. Assim tornamo-nos eternos exceto por aquele breve momento quando somos rodeados por luz¹²⁵”.

Um dos fenômenos que tangenciam essa banalização da morte de acordo com o autor é a chamada “guerra moderna”, como esta é transmitida pela mídia em tempo real e assistida em qualquer televisão pelo cidadão comum¹²⁶. Isso acontece ao mesmo tempo em que a guerra desaparece do cotidiano das pessoas de maneira mais direta, pois durante muito tempo se vivia em uma sociedade de guerra, onde acreditava-se que todo homem em determinado momento de sua vida seria enviado para um fim trágico na guerra¹²⁷. O fim disso causou impactos culturais no comportamento¹²⁸, fazendo com que a aceleração do tempo e convivência com a morte vivenciada geração após geração durante quase toda a História humana chegou ao fim em algumas sociedades. Isso faz com que a morte aos poucos desapareça do cotidiano e ganhe mais espaço na mídia, perdendo o seu espaço aos poucos na vida do indivíduo¹²⁹.

2.3 A ANGÚSTIA

Deve-se ter em mente, contudo, que mesmo que a morte seja atenuada ou jogada para as bordas da vida, ela de uma forma ou outra acaba sendo uma presença contínua na existência. E por mais que constantemente se tente expurga-la, bani-la do cotidiano, ela sempre acaba permanecendo, seja na mídia ou seja nas relações sociais, onde a morte de alguém próximo ou distante, ou mesmo a possibilidade da morte age como uma âncora trazendo, mesmo que momentaneamente, à realidade de que a morte é uma certeza. Este sentimento de que a morte é uma constante, e que mesmo tentando apaziguá-la e se distanciar desta, ela continua sempre presente, como antes dito, gera um outro tipo de aflição que não é exatamente sinônimo de medo, trata-se da angústia.

¹²⁴ *Ibidem*, pp. 480 e 481.

¹²⁵ *Ibidem*, p. 481.

¹²⁶ *Ibidem*, p. 482.

¹²⁷ *Ibidem*, pp. 483 e 484.

¹²⁸ *Ibidem*, p. 483.

¹²⁹ *Ibidem*, p. 484.

Para uma rápida conceituação desta, será utilizada a obra “O Conceito de Angústia”¹³⁰, de Kierkegaard, a fim de delinear como a expressão será trabalhada nesta pesquisa.

Para Kierkegaard, a angústia é um sentimento que principia do conhecimento sobre a própria finitude¹³¹. Desta forma, aliando a angústia ao medo da morte, pode-se dizer que o homem tem medo de morrer, e que sofre da angústia da certeza de que um dia morrerá. Sobre este sentimento, Kierkegaard afirma ainda que “não é um fardo pesado, um sofrimento que não se possa harmonizar com a felicidade da inocência”¹³², deixando claro que não é um fardo pesado pois, se fosse um fardo constante e insolúvel, seria impossível conviver com ele. É possível ainda harmonizá-lo com a felicidade da inocência, de acordo com o autor, de maneira que é possível distrair-se e momentaneamente esquecer-se, por exemplo, de que a cada segunda a morte está mais perto. Este fardo, contudo, continuará presente, e mesmo após a harmonização com a inocência acontecer, poderá haver o momento em que esta harmonização será quebrada e o indivíduo será levado novamente ao fardo de que a morte se aproxima. E esta angústia, este fardo, não pode ser resolvida, pois é algo que foge de quem a sofre¹³³. Por fim, a angústia existe enquanto ameaça de um castigo que desperta algo terrível, mas se converte em angústia por desconhecer o castigo¹³⁴. Ou seja: A existência da morte como um castigo terrível, como uma punição ao fim da vida, desperta um sentimento horrível, mas o que realmente acontece permanece no plano do desconhecido, não existe a certeza do castigo ou do quão ruim ele possa ser. Assim se converte e antecipa a dor na forma da angústia, um sentimento constante e impossível de ser afastado.

Na sociedade contemporânea, este sentimento além de permanecer impossível de ser afastado, parece ser empurrado em direção do indivíduo constantemente. Isso se faz pela indústria cultural, comercializando a morte e vendendo-a mastigada ao expectador, que mesmo em seu momento de distração acaba sendo lembrado de que, um dia, se morrerá¹³⁵. Contudo, este não é o único problema no tocando à morte sempre próxima. A indústria jornalística se utiliza do medo para propagar as notícias e ganhar notoriedade. Desta forma, o medo constantemente é propagado acerca de notícias sobre

¹³⁰KIERKEGAARD, Soren. *Op. Cit.*

¹³¹*Ibidem*, p. 45.

¹³²*Ibidem*, p. 46.

¹³³*Ibidem*, p. 47.

¹³⁴*Ibidem*, p. 48.

¹³⁵CASTELLS, Manuel. *Op. Cit.*, pp. 480 e 481.

doenças ou como o perigo destas está à espreita¹³⁶. Noticiando sempre uma nova epidemia ou uma nova praga que faz com que todos mantenham-se em quarentena dentro de suas casas e temam a doença que se aproxima como a sombra da morte, a mídia propaga este medo e mantém constante o sentimento de que a morte está sempre por perto¹³⁷. Em *Sandman* esse sentimento da morte estando sempre por perto é mantido pelo autor. A morte ocorre em todos os lugares, de forma que sempre há alguém ou alguma coisa morrendo por perto, e o personagem está por perto sempre. Um exemplo disso ocorre *Sandman* #20, uma história em que o personagem principal não aparece. Nesta história aparece uma heroína que, já não mais tendo seus serviços necessários, encontra-se em depressão por não conseguir mais se ajustar na sociedade. Ao mesmo tempo, devido aos seus poderes, é incapaz de cometer suicídio. Sentada chorando em seu quarto, recebe a visita de Morte, a qual estava passando e ouviu o choro da heroína. Após conversar com esta, decide ajuda-la a morrer. Este pequeno trecho da obra de Gaiman mostra como este também coloca a morte como uma constante, como algo que sempre está por perto rondando a todos. (Ver Figura 15)



Figura 15. #Sandman 20. Fonte: DC Comics, 1990.

2.4 A MORTE EM SANDMAN

Embora a morte como conceito, como o ato de morrer, esteja presente em *Sandman* desde a sua primeira página, a Morte enquanto personagem é apenas citada na

¹³⁶ GLASSNER, Barry. *Op. Cit.*, p. 31.

¹³⁷ *Ibidem*, p. 31.

primeira edição, mas sua aparição acontece apenas na revista número #8. A edição intitulada “O som de suas asas” se inicia com a figura soturna de Sandman, sentado em uma praça com humanos ao seu redor, e até mesmo interage com alguns que compõe o ambiente, até que uma figura é vista ao longe vindo em sua direção. Embora algumas semelhanças existam entre ambos, como as roupas e cabelos escuros e pele extremamente branca, as diferenças entre ambos são ainda mais gritantes (Ver Figura 16). Primeiro de tudo, enquanto os desenhistas de Sandman raramente tiveram de desenhá-lo com um sorriso, na sua primeira aparição Morte já carrega um sorriso em seus lábios. Isso por si só já distancia os dois personagens, ao mesmo tempo em que também os distancia da ideia que se carregaria de ambos. Enquanto se pensaria na representação dos sonhos como mais “alegre” e a representação da morte como algo mais “sombrio”, Gaiman inverte os valores atribuídos. Ainda assim, mesmo ambos sendo tão diferentes, em toda a série são colocados não só como irmãos, mas também como melhores amigos. A bem da verdade, Morte talvez seja a única amiga de Sonhos, alguém que, como Gaiman descreve desde as primeiras edições, “possui mais nomes do que amigos”, e essa afirmação continuaria verdadeira mesmo que o único nome que possuísse além de Sandman fosse Sonho.



Figura 16: Sandman #8. DC Comics, 1989.

Morte é mais do que um personagem coadjuvante na história, pois é quem mais aparece nas histórias depois do próprio Sandman, e há revistas nas quais ela aparece e

Sandman não. A relação entre ambos pode ser vista como uma ironia em relação a outros personagens dos quadrinhos.

Umberto Eco utiliza o exemplo do *Superman* para falar sobre como este convive o tempo todo tangenciando a morte, mas muito longe de chegar perto dela. Sua história não avança, pois não se casa com Louis Lane e não evolui dentro da história. Assim o personagem não se consome, não evolui, e, portanto, não vai em direção da morte¹³⁸. Sandman é diferente, pois não só se consome (apesar de aparentemente eterno), caminha em direção da morte, como o faz ao lado da própria. É o que torna a história escrita por Gaiman tão singular, pois a partir do momento em que as tramas iniciais das primeiras edições se resolvem, os problemas do personagem em um novo mundo começam se descortinar e lentamente é possível perceber que aquela história terá apenas um fim: A morte de Sandman.

Quanto ao personagem Morte em si, este não só destoa do seu irmão mais novo pelo fato de ser mais sorridente e alegre, como as reações que causa com quem se encontra são muito diferentes. Enquanto Sandman, alto e trajando vestes negras, causa um certo receio em quem o vê, pelo fato de ter um ar mais sério, a reação que Morte causa nos demais é bastante diferente. Com um ar jovial e sorridente, Morte encanta aqueles com quem se relaciona. Essa atração se mostra verdadeira na revista em que Morte aparece pela primeira vez. Enquanto conversava com seu irmão acerca dos eventos que aconteceram logo após sua captura, interage com um mortal que se encontra próximo a ambos e este mostra-se atraído pela figura de Morte, tanto que propõe um futuro encontro entre ambos. (Ver Figura 17)

¹³⁸ ECO, Umberto. *Op. Cit.*, p. 258.



Figura 17. Sandman #8. DC Comics, 1989.

Quando enfim se encontram com a Morte, contudo, a reação inicial pode ser de terror, frustração ou até mesmo medo, porém este é afastado pela visão da bela mulher que se encarrega de tirá-los da vida. Não só no caso de Franklin (Figura 10) como em outros, personagens aleatórios e com participação curta na obra encontram a morte e se veem tranquilos com isso. É o caso de um velho cigano que morre sozinho em seu sofá. Ao finalmente encontrar Morte, não encontra-se em terror tão pouco com medo. O que faz é perceber que, com isso, seu corpo já não tem importância, não passa de uma casca, e desta forma está pronto para abandoná-lo e seguir adiante. (Figura 18)



Figura 18. Sandman #8. DC Comics, 1989.

Por fim, é possível ver um forte contraste entre aqueles que confrontam o sentimento da morte, com toda a sua carga negativa e angustiante e aqueles que, no universo diegético de *Sandman*, encontram o personagem, o qual tem todas as suas características construídas a fim de anular a carga negativa. No primeiro quadrinho da figura 12, Morte leva um bebê. O retira do seu berço e também da vida. Já fora da existência comum, o bebê questiona sobre a sua breve existência e se mantém quieto, sem chorar, sem se mostrar assustado. Até mesmo toca o rosco de Morte, numa, o que aliado ao fato de ser um bebê e ser representado como um ser desencarnado mais “maduro” revela um certo afeto entre ele e a personagem. Contudo, no quadro seguinte, quando sua mãe chega ao quarto e vê seu filho inerte, o pânico toma conta dela. Grita e se desespera, ajoelhada no chão ao lado do berço do filho. O corpo da criança não é mostrado por ser uma imagem bastante forte, mas ao lado da mãe se vê a mamadeira quebrada, representando o filho morto, pois no momento em que a mãe o vê já sem vida, derruba a mamadeira e esta quebra-se. A diferença entre a reação da mãe e de todos os mortos ao encontrarem-se com a Morte mostra como existem muitos modos de reagir à morte enquanto vivo, mas, uma vez morto, na obra de Gaiman encontra-se a paz e não o medo, pois a figura da Morte os encanta e os faz perder todo o medo que tiveram de encontra-la. (Figura 19)



Figura 19. Sandman #8. DC Comics, 1989.

CAPÍTULO 3

3.1 “O QUE VOCÊ PENSARIA SOBRE A VIDA SE A MORTE FOSSE SUA IRMÃ MAIS VELHA?”

O título do presente capítulo e também da monografia consiste em uma citação do especial da personagem Morte, publicado logo após *Sandman*, intitulada “Morte: O Grande Momento da Vida”. Contudo, mais do que apenas uma citação bonita, a frase foi escolhida para figurar em ambos os títulos, pois dialoga com o que se analisa neste estudo. Após tratar sobre a obra, personagens e conceitos, é necessário finalmente perguntar: O que um ser eterno pensa sobre a vida, ainda mais quando a morte é sua irmã mais velha? E como este passa a ver a eternidade uma vez que o fim se aproxima?

Esta reflexão acerca da morte na história de Neil Gaiman e como o personagem Sandman a vê atuará como uma articulação entre os conceitos trabalhados nos dois capítulos anteriores, a fim de se compreender melhor as ideias sobre morte e o medo desta presentes na civilização ocidental nos anos 90. Desta forma, serão utilizados novamente os autores Kierkegaard¹³⁹ e Castells¹⁴⁰ a fim de se compreender a relação de Sandman com a morte e também com as ideias que a cercam esta no período estudado.

3.2 ANGÚSTIA: QUANDO UM SER ETERNO PERCEBE QUE A ETERNIDADE TEM FIM

Como vimos no capítulo anterior, Morte não apenas é um personagem importante em *Sandman*, como também é um tema recorrente e um dos eixos da obra. É verdade que amor, poder e morte são os três grandes pilares que sustentam a ficção, como afirmou Eco¹⁴¹, e mesmo os três estando presentes em *Sandman*, a morte pode ser considerada o pilar mais importante, sustentando a obra e, por vezes, fazendo-a transitar em seu eixo. Não à toa, a obra e a série de eventos que fazem sua trama girar tem início com a tentativa de ocultistas de capturar a Morte. (Figura 6). E é através do líder destes ocultistas, Roderick Burgess, que se vê a postura mais nítida de um humano na série frente à morte e a angústia que esta encerra. Décadas após a captura de Sandman, ressentido de possuir cativo em seu porão uma criatura de poderes inimagináveis, Burgess se vê envelhecendo cada vez mais, uma velhice que vem acompanhada de ressentimento, afinal, a razão para tentar capturar a morte era para conseguir vida eterna e poderes infinitos. Embora a morte não tenha sido capturada, o prisioneiro em seu

¹³⁹ KIERKEGAARD, Soren. *Op. Cit.*

¹⁴⁰ CASTELLS, Manuel. *Op. Cit.*

¹⁴¹ ECO, Umberto. *Op. Cit.*, pp. 173 e 174.

porão tinha o poder para conceder as duas dádivas. Quando a velhice já está demais avançada e a morte é quase tangível, Burgess faz uma última visita a Sandman. Nos primeiro dos três quadrinhos que mostram-no encarando o prisioneiro é possível ver sua face austera, com força no olhar (Figura 1). Contudo, no segundo quadrinho lágrimas surgem em seus olhos ao mesmo tempo em que diz “eu não tinha que ter ficado tão velho” e “eu não deveria ter ficado tão velho”, ao mesmo tempo em que seu rosto começa a tremer. No terceiro quadrinho o olhar forte já desaparece e o próprio personagem parece outra pessoa, imerso em suas lágrimas e com seu rosto tremendo muito. Pode-se afirmar que esta sequência de três quadros mostra Burgess sofrendo da angústia, e sentindo o medo de uma morte cada vez mais iminente tomando conta de si. Logo após este acontecido o personagem morre. (Figura 20)



Figura 20.Roderick Burgess.Sandman #1.DC Comics, 1988.

O medo da morte que se vê em Burgess não é compartilhado da mesma forma pelo protagonista da obra. A bem da verdade, a reação de Sandman é bem diferente. A edição #64¹⁴² da revista se inicia com um quadrinho destoante do resto da página (Figura 2). É um quadrinho sobreposto ao resto do desenho, no canto superior esquerdo, mostrando uma tesoura aberta prestes a cortar um fio. A imagem é uma representação das fiandeiras, figuras presentes na mitologia nórdica e grega, as quais tecem a tapeçaria da existência e, quando a vida de um indivíduo chega ao fim, cortam o seu fio da vida. A imagem representa que a morte de Sandman não só é inevitável como está próxima. (Figura 21)

¹⁴² Do início da trama, quando Sandman é libertado, até o presente momento, se passam seis anos no tempo diagético da história.



Figura 21. Sandman #64. DC Comics, 1994.

Os eventos que levam até o momento da história em que Sandman é assassinado são uma longa construção de muitas nuances. Contudo, para explicá-la e consequentemente auxiliar na compreensão da explicação da morte de Sandman, será feito um pequeno resumo destes eventos. Uma das primeiras causas ocorre no arco¹⁴³ “Vidas Breves”, entre as revistas #41 e #49. A história, passada durante a Era Napoleônica na França, mostra como Desejo, a criatura eterna e irmão de Sonho, lhe propõe uma aposta, sobre como o desejo de um mortal seria superior aos seus sonhos. Contudo, o mortal nunca sucumbiu ao desejo, tornando Sandman vencedor da aposta. Desejo, descrito por Gaiman como uma criatura de momento, jurou então um dia se vingar e destruir Sandman. A história avança até o arco de histórias “Entes Queridos”, o qual conta com as revistas #57 à #69. Este mostra como Loki, o deus nórdico da trapaça, e Cluracan, uma pequena criatura do reino das fadas de índole similar a Loki, movidos pelo desejo de caos, sequestram Daniel Hall, filho de Hippolyta “Lyta” Hall. Daniel, apesar de bebê, é um humano um tanto quanto especial, tanto que recebeu este nome do próprio Sandman. Durante a época em que o Rei dos Sonhos esteve em seu cativeiro, dois pesadelos fugiram e mantiveram seus pais prisioneiros, e neste sonho Daniel foi concebido e nasceu, até Sandman conseguir escapar de sua prisão e resgatar Lyta Hall e seu filho, trazendo-os para o mundo real. Como a criança era especial, contudo, Sandman disse que um dia voltaria para reclamá-la, pois fora concebida em

¹⁴³ Um “arco de histórias” é a denominação pela qual se designa o conjunto de revistas que formam uma história completa. Neste caso, as revistas #41 à #49 formam uma história completa, intitulada de “Vidas Breves”.

seu reino e portanto lhe pertencia. Quando viu que seu filho fora sequestrado, e recebeu uma foto do mesmo morto, forjada por Loki e Cluracan, imediatamente culpou Sandman. Enquanto o desejo de vingança tomava conta de si, através dela se manifestaram as Erínias¹⁴⁴, criaturas mitológicas que representam a vingança. Estas tem o direito de vingar-se de Sandman e destruí-lo, pois, anteriormente, este matou o próprio filho. Tal fato ocorreu no mesmo arco de histórias “Vidas Breves”. O seu filho, Orpheus, durante o período clássico da mitologia grega, dirigiu-se ao reino de Hades a fim de resgatar sua falecida esposa, contudo, falhou nesta tentativa e foi amaldiçoado com a imortalidade. Neste momento, pede ajuda do seu pai, mas este o ignora. Logo em seguida tem seu corpo destruído por Harpias¹⁴⁵, e torna-se nada mais do que uma cabeça sem corpo, a qual se mantém viva unicamente pela maldição. No mesmo contexto diegético em que Sandman e Desejo fazem a aposta, Orpheus aparece para o pai e clama para que este o destrua, sendo um dos poucos capazes de fazê-lo. É então que Sandman atende ao pedido do filho e o mata, sujando suas mãos com o sangue da família e tornando possível às Erínias mata-lo. Desta forma, quando Lyta Hall leva as criaturas vingativas até Sandman, este sabe que sua morte é inevitável.

No início da história da edição de número #64, é possível dizer que o Rei dos Sonhos inicia o seu processo de angústia, pois a morte para este passa a ser uma realidade quase tangível. E, como este sentimento não é algo que pode ser afastado definitivamente, mas apenas esquecido momentaneamente, como afirmou Kierkegaard¹⁴⁶, é possível ver o personagem tentando afastá-lo momentaneamente, pois pela primeira vez na história Sandman é retratado exercendo o seu papel de monarca em tarefas triviais, e provavelmente é a primeira vez que o faz desde que saiu de seu cárcere. Na figura 2 é possível vê-lo recebendo crianças sonhadoras em sua sala do trono e as entretendo, enquanto até então só fora retratado recebendo em audiência seres poderosos ou criaturas eternas em metafísicas e importantíssimas. Contudo, focando-se na figura de Sandman, é possível ver que este está sentado em seu trono e com a mão em seu queixo, como se distraído com o que acontece, ou, talvez, pensando naquilo que

¹⁴⁴Erínias na mitologia grega e Fúrias na romana, eram a personificação da vingança. Eram três criaturas, representadas como mulheres, sendo estas nomeadas como: Alecto, aquela que puniria crimes como a ira. Megaira, punindo crimes como inveja ou ciúme. E, por fim, Tisífone, a vingadora dos assassinatos. Ver: GRIMAL, Pierre. *Dicionário da mitologia grega e romana*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

¹⁴⁵Harpías são criaturas presentes nas mitologias grega e romana. São representadas como aves de rapina com rosto de mulher e sérios. Ver: GRIMAL, Pierre. *Op. Cit.*

¹⁴⁶KIERKAGAARD, Soren. *Op. Cit.*, pp. 45 e 46.

tanto tentava evitar pensar. Nos 2 quadros seguintes a desatenção de Sandman com o que ocorre no momento parece ser refletida. Ele observa as crianças em sua sala, mas sua cabeça está levemente inclinada, como se distraído ou pensando em algo fora daquele lugar. O quadro ao lado mostra uma criança que o olha. Há uma semelhança entre a posição do rosto da criança e do Rei dos Sonhos, pois ambos inclinam a cabeça para o lado em meio às suas atividades, como se distraídos. A criança pensando sobre quem era aquele sujeito, e o próprio refletindo acerca de toda a questão que tentava afastar da sua mente enquanto se entretia com aquelas tarefas. Ao mesmo tempo, pode-se dizer que a intenção do desenhista ao deixar ambos personagens com gestos semelhantes talvez seja para indicar que, naquele momento, a atenção que Sandman tinha sobre a situação era a mesma de uma pequena criança. (Figura 22)



Figura 22. Sandman #64. DC Comics, 1994.

Além das atividades realizadas por Sandman acusarem uma maneira de fugir da sua realidade, é possível seguir também a linha de raciocínio de Manuel Castells para explicar as ações do personagem, pois Castells afirma que vida e morte não são momentos distintos e portanto não podem ser dissociados. Ao mesmo tempo, busca-se cada vez mais dignidade na morte, e esta dignidade é o reflexo da vida que a precede¹⁴⁷. Assim, as tarefas que Sandman realiza nestes dias mesclam-se com tarefas supérfluas para a sua vida, como entreter as crianças sonhadoras pessoalmente ou visitar o sonho de um *chefe* e provar seu melhor prato, as quais se devem à sua tentativa de fugir do sentimento de angústia, e tarefas importantes, as quais dariam sentido para a sua vida,

¹⁴⁷ CASTELLS, Manuel. *Op. Cit.*, pp. 477 e 478.

ainda mais no momento em que a morte se aproxima. É o caso em que visita em sonho uma criança africana, a qual, inspirada pelo sonho que teve, se tornaria uma importante líder de sua nação, mas sem o sonho seria simplesmente uma enfermeira. (Figura 23)



Figura 23. Sandman #64. DC Comics, 1994.

Em meio às suas tarefas, é possível comprovar que o personagem está tentando evitar a todo custo a realidade da morte, pois é visitado por pessoas que preocupam-se com o seu estado e tentam alertá-lo para a gravidade da situação. Ainda assim, tudo o que Sandman faz é manter a calma e continuar as suas tarefas, algumas importantes e outras demais rotineiras, ignorando a possibilidade de qualquer coisa séria estar acontecendo. Contudo, ao final deste pequeno capítulo na primeira metade da edição #64 de *Sandman*, é afirmado que, caso qualquer uma das informações que recebeu pelas suas preocupadas visitas lhe causou algum desconforto, o Rei dos Sonhos não o demonstrou. Ainda assim, esta parte da história termina com Sandman escrevendo em um pergaminho e a próxima se inicia com uma garota escrevendo feliz em seu diário. Os dois quadros são colocados lado a lado na revista e é possível ver o forte contraste entre eles. Sandman escreve preocupado, mal olhando para o papel. Seus olhos se perdem com um olhar distante. Segura a pena com delicadeza com a mão direita e a esquerda sequer está em cima da mesa. No quadro ao lado, a garota está feliz e sorrindo enquanto escreve no diário. Ambas as mãos repousam sobre a mesa. Com base nestes dois quadros, é possível afirmar que Sandman está distraído - ou talvez angustiado - e com a mente longe, e não se concentrando na tarefa que executava. Novamente sua

cabeça pende para o lado, como se pensativo, distraído. A imagem ao lado dessa vez não se assemelha a ele, mas se distancia, pois a pessoa ao lado mantém a cabeça reta, concentrada no que escreve, sem pensar em mais nada. Provavelmente pelo fato de que a pessoa ao lado não está vivendo a consciência sobre a iminência da sua morte próxima. (Figura 24)

Isso se enquadra no que afirma Castells sobre a tentativa de negar a morte até o último momento, a qual é vista na mídia por médicos tentando salvar o paciente mesmo quando sabem não haver mais esperanças¹⁴⁸. A esperança acaba, contudo, temporariamente, no momento em que as Erínias. Até o momento mesclava-se a tentativa de afastar o sentimento de angústia com a tentativa de banir a morte. A partir deste momento Sandman abraça a angústia, mas não deixa de tentar retardar ou até mesmo evitar a sua morte.



Figura 24. Sandman #64. DC Comics, 1994.

3.3A MORTE PRÓXIMA

Sandman passou um certo tempo tentando se convencer de que a morte não era uma certeza lhe esperando logo à frente. Era algo visível para todos os demais personagens o perigo que o Rei dos Sonhos corria, mas este era o único que parecia não se importar com isso, ou mais possivelmente tentar a todo custo ignorar. Contudo, após uma edição em que tenta a todo custo afastar este pensamento, a morte chega ao seu

¹⁴⁸Ibidem, p. 479.

reino, e o faz na forma das Erínias. Estas, contudo, não são representadas com corpos neste momento. Aparecem para Sandman em seu palácio e o avisam de que seu fim está próximo, mas não entram no campo de visão do leitor. Apenas a sua sombra aparece, e esta é muito maior do que o protagonista, o qual é mostrado de lado, acanhado e visivelmente com medo da situação. E embora as palavras que são dirigidas às Erínias sejam de poder, mostrando que é o senhor daqueles domínios, a expressão que foi escolhida para representá-lo no único quadro que ocupa a página é de um monarca assustado, que tenta de alguma forma se esconder, evitar o que é inevitável. Contudo, não é possível se esconder, porque aquilo é muito maior do que ele, tanto que é representado diminuto dentro da sombra das Erínias. (Figura 25)



Figura 25. Sandman #64. DC Comics, 1994.

É neste momento que Sandman se conforma com a morte e já não mais tenta evitar o pensamento. Tanto que, logo em seguida, se comunica com aqueles¹⁴⁹ que enviara para tentar deter a ameaça que o perseguia. Contudo, este trecho não termina com um quadro onde Sandman fala com seus subordinados. Ele termina com o quadro ao lado, onde ele está cabisbaixo e desanimado, pensando sobre o que lhe aconteceria. Contudo, mesmo tendo aceitado o fato, não deixaria de tentar adiá-lo. (Figura 26)



Figura 26. Sandman #64. DC Comics, 1994.

Logo em seguida, contudo, o desespero de Sandman para adiar a sua morte chega ao limite quando este decide ir ao mundo dos mortais e encontrar a mortal através da qual as Erínias estão se manifestando e destruí-la. Sua tarefa não pode ser concluída, porém, pelo fato desta ter sido protegida por um círculo mágico, o mesmo que o impediu de sair de sua prisão no passado. E, ironicamente, o personagem se vê impossibilitado de adentrar no mesmo círculo do qual anteriormente tanto desejou sair¹⁵⁰. (Figura 27)

¹⁴⁹ Matthew e Coríntio são, respectivamente, o corvo de Sandman e um pesadelo criado por este. O corvo consiste em uma espécie de ajudante, o qual atua na história como a consciência do protagonista. Coríntio é uma figura assustadora, que possui dentes no lugar de olhos, e foi criado para representar o que há de pior na humanidade.

¹⁵⁰ O círculo ao redor da cama é o mesmo dentro do qual Sandman é aprisionado (Figura 6). Este teria, na história, uma capacidade mágica para impedir que Sandman ou as outras criaturas Eternas de sua classe o cruzassem.



Figura 27. Sandman #65. DC Comics, 1994

É nesse momento que Sandman se vê encurralado, não tendo mais o que fazer para evitar sua morte, mesmo sabendo desde o início que ela era inevitável. Contudo, os seres próximos a Sandman clamam que este faça algo, mesmo também sabendo que é inevitável. Tal qual afirmou Castells, tentam adiar a morte até o último momento, vivendo na inocência de que pode ser afastada e esquecida¹⁵¹.

É o que acontece quando um personagem, Lucien¹⁵², se revolta com o fato de Sandman estar sentado em seu trono sem fazer nada ao invés deste tentar, ao menos, consertar os problemas que estão sendo causados pelas Erínias nos domínios de Sandman. O personagem se mostra preocupado, mas sua preocupação vai muito para o lado da tristeza. Sandman, por sua vez, revela que tentou muito resolver os problemas que suas algozes lhe causavam, mas nada certo. Ainda assim, não admite estar sem soluções. Diz estar considerando possíveis soluções. (Figura 28)

¹⁵¹*Ibidem*, p. 478.

¹⁵²Lucien é outro dos ajudantes de Sandman. Este, por sua vez, consiste no bibliotecário, sendo responsável por catalogar todos os livros do reino de Sonho.



Figura 28. Sandman #66. DC Comics, 1995.

Após este momento duas hipóteses de Castells mesclam-se à análise aqui proposta sobre a postura de Sandman ante a consciência de seu fim iminente. Primeiro, este continua tentando afastar a morte, lutando até o último momento para fazer algo que possa afastá-la, mesmo sem saber o que deve ser feito¹⁵³. Tanto que, ao ser perguntado sobre o que pretendia fazer, responde que fará o que deve fazer e o que tem de fazer. (Figura 29)



Figura 29. Sandman #67. DC Comics, 1995.

¹⁵³ *Ibidem*, p. 478.

Com esta tentativa do protagonista de lutar contra a morte soma-se a outra hipótese de Castells, de que os mortos são levados cada vez mais para longe de casa, para os hospitais, onde passam os seus últimos momentos, a fim de separar a morte da vida, causando assim o efeito que chama de “saneamento da morte”¹⁵⁴. Sandman, contudo, não se direciona para um hospital, mas sim aos limites do seu reino, distante de todos. É acompanhado apenas seu corvo, Matthew, pois este foi teimoso demais para deixa-lo. Ainda assim, nos momentos finais, até mesmo por este é deixado. (Figura 30)



Figura 30. Sandman #68. DC Comics, 1995.

Quando é abandonado por todos e se vê sozinho nos limites de seu reino, é quando Sandman envia seu corvo, o único que o seguiu, de volta ao seu castelo, onde sabia que sua irmã, Morte, o estaria esperando. É neste momento que, tal qual afirmou Castells, Sandman se vê saneado da morte, totalmente afastado do seu convívio comum¹⁵⁵. Também é quando, pedindo ao seu corvo que dissesse à sua irmã onde estava, o Rei dos Sonhos finalmente abraça a morte. (Figura 31)

¹⁵⁴*Ibidem*, p. 480.

¹⁵⁵*Idem*.

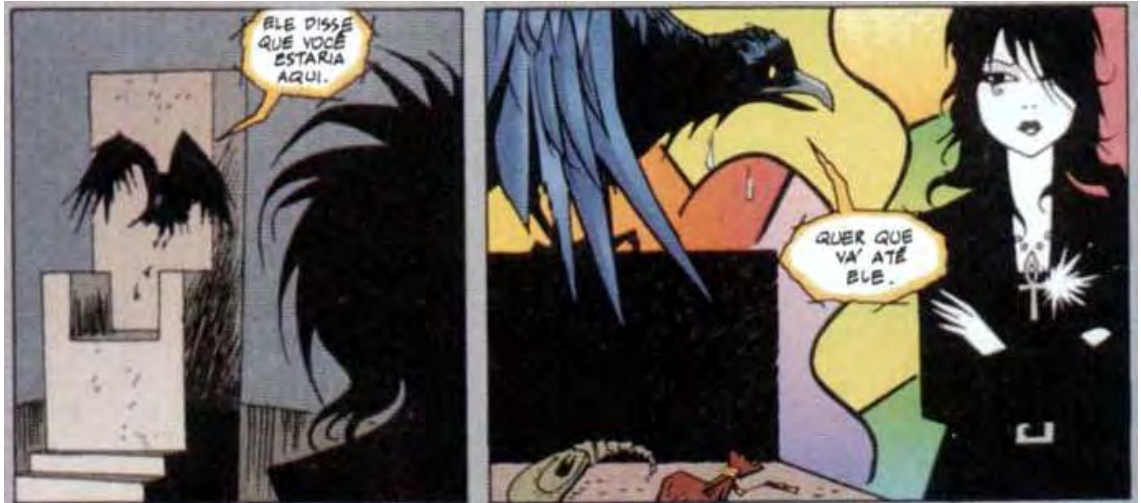


Figura 31. Sandman #68. DC Comics, 1995.

3.4 A MORTE DE SANDMAN

Quando Sandman e sua irmã se encontram por fim, há uma similaridade e até mesmo uma brincadeira no roteiro com a primeira vez que se encontram (Figura 9, capítulo 2). Contudo, há algumas diferenças, como a retratação do cenário. Na primeira vez o cenário é límpido, branco, e desta vez esta é roxo, com a chuva caindo e representações de trovões. Mais do que um cenário mais conturbado, este, por ser do reino de Sandman, retrata o seu humor, e mostra como as emoções deste assemelham-se a uma tempestade. (Figura 32) Ao lado, a figura 16, dois, quando o encontro original acontece.



Figura 32. Sandman #69. DC Comics, 1995.

Ao mesmo tempo, este encontro com a Morte, a sua irmã, se diferencia do seu encontro com as figuras das Erínias que causavam a ameaça à sua vida (Figura 25). Enquanto no encontro com elas Sandman estava acuado e amedrontado, buscando quaisquer meios possíveis para fugir delas, no encontro com sua irmã ele está sentado, sem esboçar medo, apenas tranquilidade, e diz estar esperando por ela. (Figura 13). A própria figura da sua irmã causa menos medo do que as Erínias, as quais são retratadas envoltas em signos que causam medo ou referenciam à morte ou dor, como escorpiões ou espadas. A sua irmã, por sua vez, é representada como uma garota gótica atraente, não causando nenhum medo em Sandman, e, para Neil Gaiman, como a figura que supostamente qualquer um se sentiria feliz de encontrar no fim da vida.

O contraste entre as Erínias, representando então a ação que leva a morte, e a Morte, a qual representaria a morte em si, acontece quando as primeiras chegam ao local onde Sandman e sua irmã estão. Sandman, tal qual no primeiro encontro direto com as Erínias (Figura 25) é representado dentro da sombra destas, contudo, não está acuado, mas sim ergue-se imponente, como se não as temesse. E mesmo sabendo que não há como enfrenta-las, está mais tranquilo com a sua morte, pois desta vez esta é representada ao seu lado na figura de sua irmã. Assim, é possível enfim imaginar o que um ser pensa sobre a morte quando esta é sua irmã mais velha. É possível afirmar que a morte é assustadora pelo medo da finitude. No caso de Sandman, porém, quando encontra-se com a morte propriamente dita, a qual é representada pela figura de sua irmã, esta, em si, não mais lhe causa medo. Tanto que, quando Morte afasta as Erínias – que representam os sentimentos negativos associados à vingança, e que se relacionam aos motivos da morte necessária do personagem – , o clima do reino de Sandman, o qual representa o seu humor, deixa de lado as tempestades e dá lugar a um clima ameno. (Figura 33)



Figura 33. Sandman #69. DC Comics, 1995.

E, por fim, quando encontra a sua morte, isso não se dá da maneira trágica como vinha sendo ensaiado até então, mas de maneira calma e tranquilizante, pelas mãos de sua irmã mais velha. Com esta comparação entre as duas figuras, da Morte e das Erínias, pode-se afirmar que Neil Gaiman tenta contrapor o medo que se tem da morte, o terror que esta encerra e todas as tentativas de afastá-la com a figura da Morte dos Perpétuos, a figura atraente e que não desperta nenhum medo. E, pode-se afirmar que, desta forma, a figura da Morte é uma metáfora de Gaiman sobre a tentativa de afastar o medo da morte. (Figura 34)



Figura 34. Sandman #69. DC Comics, 1995.

3.5 A MORTE DOS SONHOS E O FIM DAS GRANDES NARRATIVAS

Dada esta comparação, pode-se supor também que existe mais na morte de Sandman do que somente a morte de um personagem. É o caso da crise das grandes narrativas, fenômeno que acontece nos anos 80, o período no qual a revista é escrita. Sobre este período nomeado de “pós-modernismo” Lyotard escreveu o seu “Condição Pós-Moderna”¹⁵⁶. De acordo com Lyotard, pós-moderno é a “incredulidade em relação aos metarrelatos. É, sem dúvida, um efeito do progresso das ciências, mas este progresso, por sua vez, a supõe¹⁵⁷”. Desta forma, Lyotard afirma que as ciências aos poucos tomavam o lugar das crenças, das metanarrativas. Assim, a morte de Sandman na história de Gaiman, além de ser uma metáfora para o sentimento de angústia e de morte da sociedade americana, também agiria como uma metáfora para este processo que acontecia. A morte de Sonho representaria esta desconfiança dos discursos universais e rejeição das interpretações teóricas de aplicação universal, como teorizou David Harvey¹⁵⁸, ou uma transição para “condutas próprias das sociedades urbanas, e

¹⁵⁶ LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*

¹⁵⁷ *Ibidem*, p. 3.

¹⁵⁸ HARVEY, David. *Op. Cit.*, p. 19.

quem os objetivos e a organização coletiva seriam fixados de acordo com a racionalidade científica e tecnológica”, como afirmou Nestor Garcia Canclini¹⁵⁹.

Em *Sandman*, a morte do protagonista é algo que afeta todo o mundo. Sendo este o Rei dos Sonhos, aquele no qual reside o poder sobre os sonhos de todo o universo, o impacto de sua morte é sentido por todos. Um exemplo se dá no arco de histórias “Fim dos Mundos” (*Sandman* #51 a 56), quando algumas pessoas ficam presas em uma estalagem devido a uma tempestade sem precedentes. Nesta, contam histórias para passar o tempo, até que são surpreendidos por imagens na janela. Podem ver que, grandes como o céu, figuras passam, compondo uma espécie de cortejo e, somente quando o último destes atravessa a paisagem, a tempestade enfim passa. (Figura 35)



Figura 35. Sandman 56. DC Comics, 1993.

Esta representação indica que a morte de Sandman é sentida em todo o universo, pois mesmo pessoas aleatórias em uma estalagem afastada de tudo são capazes de sentir este evento, através da tempestade. Este abalo na morte de Sonho pode ser interpretado como uma metáfora de Gaiman para designar como ocorre uma mudança no plano cultural neste momento com o pós-modernismo e o fim das grandes narrativas.

¹⁵⁹ CANCLINI, Nestor Garcia. *Op. Cit.*, p. 28.

Contudo, há mais indicativos sobre esta influência da morte do protagonista sobre toda a humanidade. A começar com a história de número #71, presente no último arco de histórias de Sandman, “Despertar” (Sandman #70 a 75), o qual narra brevemente os momentos após sua morte, como o seu velório. Nesta edição, para mostrar como o fim do personagem influencia a todos, é mostrada a chegada de diversas pessoas e seres no local onde ocorrerá o velório. E, neste momento, Gaiman quebra a quarta parede¹⁶⁰ ao dizer “Todos estão aqui” “Você está aqui” (Figura 36)



Figura 36. Sandman #71. DC Comics, 1995.

Tendo posto isso, é possível demonstrar como Gaiman coloca a morte do protagonista de sua história como um evento importantíssimo e capaz de causar mudanças em toda a sociedade. Ainda assim, cabe a pergunta do como isso age como metáfora das grandes narrativas. A resposta se dá pelo fato de que Sonho dos Perpétuos é um ser importante para que a realidade continue existindo na obra de Gaiman, de forma que, tendo este sendo morto, logo é substituído por outro ser semelhante. Tão logo é morto, outro Sonho aparece para assumir o papel do anterior, mas com

¹⁶⁰ “Quebrar a quarta parede” refere-se à quarta parede no teatro, sendo esta a parede imaginária que separa a encenação do espectador. Quebrá-la significa causar a interação do público com os atores, com estes compondo apenas um cenário, e não dois cenários divididos por uma parede imaginária. Ver: BORIE, Monique; ROUGEMONT, Martine de; SCHERER, Jacques. *Estética teatral: textos de Platão a Bertolt Brecht*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004, p. 167.

características muito diferentes. É menos sombrio e ameaçador, não trajando mais vestes negras, mas alvas. O próprio balão que representa a sua fala é diferente do seu antecessor, pois, quando anteriormente era negro, desta vez é branco, sendo não mais ameaçador, mas sim gentil. (Figura 19)



Figura 37. Sandman #69. DC Comics, 1995.

Desta forma, os sonhos e aqueles que os representam não seriam destruídos, mas sim substituídos por uma versão diferente da original. O surgimento do novo Sandman então surge como uma metáfora para como, com o pós-modernismo, o cientificismo destronou as metanarrativas e suas grandes explicações¹⁶¹. O fato do Rei dos Sonhos ter de morrer e retornar de forma diferente age como uma metáfora da situação da sociedade, em que, com o pós-modernismo, viu ocorrer uma mudança na maneira como a imaginação atuava nas narrativas. Essa comparação da realidade da obra com a do pós-modernismo é reforçada em dois momentos. O primeiro é quando um personagem não consegue compreender o luto, uma vez que outra figura imediatamente substituiu o falecido. É então que Abel, um dos moradores do Sonhar revela que o que realmente morreu ali foi um ponto de vista. (Figura 38)

¹⁶¹ LYOTARD, Jean-François. *Op. Cit.*, p. 3



Figura 38. Sandman #71. DC Comics, 1995.

Outro momento relativo a esta metáfora acontece quando Lucien tenta explicar a sua opinião sobre a morte de Sandman. Este revela, então, que algumas vezes é necessário mudar ou morrer, e há limites para o quanto se pode mudar. Desta forma, além da morte inevitável trazida pelas Erínias, Sandman também enfrentava a inevitabilidade de seu fim pela necessidade de mudança. (Figura 39)



Figura 39. Sandman #71. DC Comics, 1995.

Desta forma, é possível afirmar que a morte de Sandman é um evento que, colocado por Neil Gaiman da forma como ocorreu e com as consequências apresentadas, remete à crise das grandes narrativas como foi descrita por Lyotard¹⁶², pois estas metanarrativas remetem à imaginação e, por que não, aos sonhos, e uma vez que estas mudanças aconteceram com o pós-modernismo, a figura que representa os sonhos também se viu forçada a mudar, e, na impossibilidade de fazê-lo, acabou por ser morta.

¹⁶²*Ibidem.*

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sandman surgiu como uma proposta a Neil Gaiman para revitalizar um velho personagem. O inglês, por sua vez, não somente revitalizou o antigo personagem como, neste processo, criou um novo ícone dos quadrinhos. E no início da história criada por Gaiman se vê um personagem desconhecido sendo aprisionado. 75 edições depois, a conexão que se tem não com este personagem, mas com o mundo ao seu redor, é tanta que se chega a quebrar a parede para se afirmar que o leitor não é apenas um expectador, mas participou daquela história e esteve ali, naquele cenário, em seus sonhos, em sua imaginação. Contudo, a interação cultural de *Sandman* vai bem mais além do que isso. A morte como representada na obra analisada faz parte das ideias que se tinham acerca dessa em seu contexto, e estes elementos – a angústia, o medo da morte, a rejeição desta – são visíveis mesmo quando um ser eterno, Sandman, está diante de seu fim. Contudo, diante deste medo e angústia que são ocasionados pela aproximação do último suspiro de um ser, aparece a pequena mudança que Gaiman cria para o último suspiro de uma vida, e esta pequena mudança é caracterizada com a personagem Morte. Esta personagem, com traços joviais e atraentes, é a figura que se vê em *Sandman* quando se chega ao ápice da angústia e do medo da morte. Contudo, há a pergunta: Por que Gaiman caracterizou este personagem desta maneira? É possível afirmar, após as considerações realizadas, que a caracterização da morte não como uma figura soturna e assustadora, mas como a mais alegre e jovial dos Perpétuos pode ter sido uma tentativa de Gaiman de combater os sentimentos de medo da morte e angústia presentes no contexto em que a obra é produzida, ou mesmo de construir uma nova “imagem” para a morte que viesse substituir a figura soturna e assustadora.

Há mais na morte de Sandman, contudo, do que uma tentativa do autor de amenizar os sentimentos relativos à morte. O personagem principal desta obra é aquele que personifica os Sonhos em todas as suas concepções. Desta forma, quando a personificação dos sonhos morre, isso é mais complexo do que um personagem qualquer morrendo. É a morte de um ponto de vista, como é colocado na história. Assim sendo, nesta pesquisa buscou-se relacionar esta morte ao fim das grandes narrativas. Sandman então morreu, e ao mesmo tempo não morreu, pois logo foi substituído por outro como ele, com todas as suas memórias, com todo o seu conhecimento, com todo o seu poder, mas, ao mesmo tempo, como um ser diferente. É como as

metanarrativas(entre elas as utopias políticas e religiosas) sendo substituídas por outras formas de explicação da vida e da morte, entre elas, uma visão mais científica da sociedade. As narrativas continuam presentes, o seu passado e forma não se alteraram, mas as suas formulações e os pontos de vista sobre estas, estes foram alterados.

Assim, conclui-se que a obra de Gaiman, culminando na morte do seu protagonista, o Rei dos Sonhos, e a trajetória que se tomou para chegar a este momento, atua como uma relação com as ideias de morte naquele momento e também como uma espécie de rejeição destas ideias, no momento em que se tenta banir a morte como uma figura cruel e soturna. Ao mesmo tempo, em uma camada diferente, a morte do sonhos e ao mesmo tempo a não morte destes atua como uma transição, uma mudança no ponto de vista dos sonhos, da imaginação, sendo este ato uma metáfora de Gaiman em relação ao seu próprio tempo, em especial à série de transformações que vinham sendo experienciadas e ainda não bem formalizadas ou teorizadas, no tempo em que produzia a história sobre Sandman. Note-se que a produção dessa narrativa ficcional acontecia ao longo dos mesmos anos em que autores como Lyotard, Harvey e Canclini (entre outros autores) escreviam sobre as novas configurações sociais, teóricas e culturais dos tempos pós-modernos que todos eles estavam tentando explicar.

FONTES

- GAIMAN, Neil. **Death: The Hight Cost of Living**. Nova York: DC Comics, 1993.
- _____. **Death: The Time of Your Life**. Nova York: 1996.
- _____. **Sandman**. Nova York: DC Comics, 1998-1996, v. 1-75
- _____. **Sandman: A Game of You**. Nova York: DC Comics,1995.
- _____. **Sandman: Brief Lives**. Nova York: DC Comics,1996.
- _____. **Sandman: Dream Country**. Nova York: DC Comics, 1995.
- _____. **Sandman: Fables & Reflections**. Nova York: DC Comics,1996.
- _____. **Sandman: Preludes & Nocturnes**. Nova York: DC Comics, 1995.
- _____. **Sandman: Season of the Mists**. Nova York: DC Comics,1995.
- _____. **Sandman: The Doll's House**. Nova York: DC Comics, 1995.
- _____. **Sandman: The Kindly Ones**. Nova York: DC Comics,1996.
- _____. **Sandman: World's End**. Nova York: DC Comics,1996.
- _____. **Sandman: The Wake**. Nova York: DC Comics,1997.
- _____. MCKEAN, Dave. **Dustcovers: The Collected Sandman Covers**.
Nova York: DC Comics, 1998.

BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ARIÉS, Philippe. **A História da Morte no Ocidente: Da Idade Média aos nossos dias**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1977.

_____. **O Homem Diante Perante a Morte – I**. Mem Martins: Publicações Europa-América, 1977.

_____. **O Homem Diante Perante a Morte – II**. Mem Martins: Publicações Europa-América, 1977.

AUMONT, Jascques. **A Imagem**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BORIE, Monique; ROUGEMONT, Martine de; SCHERER, Jacques. **Estética teatral: textos de Platão a Bertolt Brecht**. Lisboa: Fundação CalousteGulbenkian

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.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4º ed. S. Paulo: EDUSP, 2003.

CARDOSO, C. F. (org.) **Domínios da História: ensaios de teoria e metodologia**. Rio de Janeiro, Campus, 1997.

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 aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp, 1999.

_____. **A história cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: Difel, 2002.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Narrativas Gráficas: Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos.** S. Paulo: Devir Editora, 2008.

GOLDEN, Christopher. **Príncipe de Histórias - Os Vários Mundos de Neil Gaiman.**

São Paulo: Editora Geração, 2011.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia grega e romana.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade.** Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna.** São Paulo: Edições Loyola, 1998.

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, 2006.

KIERKEGAARD, Soren. **O Conceito de Angústia.** São Paulo: Editora Vozes, 2010.

LE GOFF, J. **As mentalidades: Uma História Ambígua.** In: NORA, P. & LE GOFF, J. (org) *História: novos objetos.* Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976

_____. **O nascimento do purgatório.** Lisboa: Estampa, 1993.

LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-Moderna.** Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1998.

MARTINS, J. S. (org.) **A morte e os mortos na sociedade brasileira.** São Paulo, HUCITEC, 1983.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando quadrinhos.** São Paulo: Makron Books do Brasil Editora, 1995.

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

OLSEN, Lance. **Circus of the Mind in Motion: Postmodernism and the Comic Vision (Humor in Life and Letters).** Detroit: Wayne State Univ Pr, 1990.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

- PEREIRA, Carlos Alberto Masseder. **O que é contracultura**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- PFOHL, Stephen. **Death at the Parasite Cafe: Social Science (Fictions) and the Postmodern (CultureTexts)**. Basingstoke: PalgraveMacMillan, 1992.
- RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.
- RODRIGUES, Cláudia. **Nas fronteiras do além: A secularização da morte no Rio de Janeiro (séculos XVIII e XIX)**. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2005.
- _____. **A arte de bem morrer no Rio de Janeiro setecentista**. *Varia Hist.* 2008, vol.24, n.39, pp. 255-272.
- SANTOS, Rodrigo O dos. **Webcomics Malvados: Tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer**. Dissertação de conclusão de mestrado. UTFPR, 2010.
- VAINFAS, R. **História das mentalidades e história cultural**. In: VAINFAS, R. &
- 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**. Massachusetts: De Capo Press, 2007.